

13. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 - 2560

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2560	2559
เงินสด	135.15	223.86
เงินลงทุนระยะสั้น	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	88.29	97.91
สินค้าคงเหลือ	0.04	0.12
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	6.96	25.61
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	49.20	74.63
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	279.64	422.13
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	129.45	159.75
รวมสินทรัพย์	<u>409.09</u>	<u>581.88</u>
รวมหนี้สินหมุนเวียน	277.75	449.44
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	8.70	18.48
รวมหนี้สิน	<u>286.46</u>	<u>467.92</u>
ทุนจดทะเบียน	512.35	409.88
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	409.88	409.88
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	-	796.83
กำไร (ขาดทุน) สะสม	(274.45)	(1,122.03)

รับรองความถูกต้อง

ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	129.79	112.30
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	(7.15)	1.65
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	<u>122.64</u>	<u>113.96</u>
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น	<u>409.09</u>	<u>581.88</u>

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559 - 2560

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2560	2559
ยอดขายสุทธิ	835.57	967.18
รายได้อื่น	13.86	15.58
รวมรายได้	849.44	982.76
ต้นทุนขาย*	514.47	716.04
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	316.16	418.98
รวมค่าใช้จ่าย	830.66	1,135.02
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	12.64	(216.68)
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.03	(0.70)

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559 - 2560

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2560	2559
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	3.43	67.53
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(69.63)	(43.25)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(14.28)	76.67
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	(88.84)	100.78
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	135.15	223.86

รับรองความถูกต้อง

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน	
	2560	2559
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.01	0.94
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	38.42	25.96
อัตรากำไรสุทธิ (%)	1.51	(22.40)
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	10.44	(128.86)
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	2.55	(31.48)
อัตรากำไรสุทธิของสินทรัพย์ (เท่า)	1.69	1.41
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	2.34	4.11

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

14. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ

14.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2560

ในปี 2560 บริษัทฯ ยังคงมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งเกมพีซี และเกมมือถือ การโฆษณา และการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกม ใน 5 ประเทศคือไทย (15) เกม สิงคโปร์ (6) เกม มาเลเซีย (19) เกม อินโดนีเซีย (11) เกม และ ฟิลิปปินส์ (11) เกม ประกอบด้วยเกมคอมพิวเตอร์ 22 เกม และเกมมือถือ 14 เกม โดยสัดส่วนรายได้ส่วนใหญ่จากการดำเนินงานในปี 2560 มาจากในประเทศไทยคิดเป็นร้อยละ 57 และต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ 43 ของรายได้ทั้งหมด (หากมิได้รวมรายการพิเศษ สัดส่วนรายได้จากประเทศไทยคิดเป็นร้อยละ 54 และต่างประเทศคิดเป็นร้อยละ 46)

รายได้ของบริษัทฯ ในปี 2560 ประกอบด้วย รายได้จากเกมออนไลน์ มีสัดส่วนคิดเป็นร้อยละ 91 ของรายได้ทั้งหมด รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าเกมออนไลน์ ร้อยละ 2 และรายได้อื่นๆ ร้อยละ 7 ของรายได้ทั้งหมด

ในปี 2560 บริษัทฯ มีรายได้รวม 835.6 ล้านบาท ลดลง 131.6 ล้านบาทหรือลดลงร้อยละ 13.6 จากปี 2559 ซึ่งมีรายได้รวม 967.2 ล้านบาท เนื่องจากรายได้ส่วนใหญ่ยังคงมาจากเกมเก่าโดยเกมใหม่ยังไม่สามารถสร้างรายได้เพิ่มเติมได้ตามที่คาดหวัง นอกจากนี้แม้ว่ารายได้จากเกมในประเทศจะเพิ่มสูงขึ้นแต่ยังไม่สามารถทดแทนรายได้ที่ลดลงของเกมบางประเทศในตลาดต่างประเทศบางประเทศ

ในปี 2560 มีรายการที่เป็นค่าใช้จ่ายพิเศษ (One off items) จำนวน 37.7 ล้านบาทและ 23.1 ล้านบาทในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการตามลำดับ โดยเป็นค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการด้อยค่าและตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมจ่ายล่วงหน้า 8.9 ล้านบาท และ 5.2 ล้านบาทในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะ

รับรองความถูกต้อง

กิจการ และการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตนในส่วนของค่าลิขสิทธิ์เกมจำนวน 28.7 ล้านบาทและ 17.9 ล้านบาทตามลำดับ เนื่องจากรายได้ของเกมดังกล่าวไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง นอกจากนี้ในงบการเงินเฉพาะกิจการมีการจัดประเภทบัญชีใหม่จากการด้อยค่าเงินกู้ยืมระยะยาวในบริษัทย่อยเป็นการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อยจำนวน 116.5 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทย่อยมีผลขาดทุนอย่างต่อเนื่อง

รายการด้อยค่าและตัดจำหน่าย	งบการเงินรวม (ล้านบาท)	งบการเงินเฉพาะกิจการ (ล้านบาท)
การด้อยค่าค่าลิขสิทธิ์ และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	37.7	23.1
การด้อยค่า เงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	116.5
การกลับรายการด้อยค่าเงินให้กู้ยืมแก่บริษัทย่อย	-	(116.7)
รวม	37.7	22.9

ในปี 2560 แม้ว่าสภาวะการแข่งขันในตลาดยังคงมีอย่างต่อเนื่อง และรายได้โดยรวมของบริษัทฯ ลดลงแต่บริษัทฯ สามารถบริหารจัดการเกี่ยวกับต้นทุนและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ทำให้บริษัทฯ สามารถสร้างผลกำไรสุทธิจำนวน 12.6 ล้านบาท ปรับตัวดีขึ้น 229.3 ล้านบาทจากปี 2559 ซึ่งมีผลขาดทุน 216.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 105.8

จากการปรับโครงสร้างภายในบริษัท และการควบคุม บริหารค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม ทำให้ค่าใช้จ่ายสำคัญ ๆ เช่นค่าใช้จ่ายด้านไอที ค่าใช้จ่ายด้านบุคคลากร ค่าเช่า และค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ลดลงอย่างมีนัยสำคัญ

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2560

ณ สิ้นปี 2560 และปี 2559 ตลาดในประเทศและต่างประเทศมีสัดส่วน 57 : 43 และ 48.4 : 51.6 ตามลำดับ โดยปี 2560 มีรายได้รวม 835.6 ล้านบาท ลดลงจากปีก่อนที่มีรายได้ 967.2 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

รับรองความถูกต้อง

รายได้ตาม ประเภทธุรกิจ	2560		2559		ผลต่างระหว่างปี	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมออนไลน์	760.3	91.0	866.8	89.6	(106.5)	(12.3)
ตัวแทนจำหน่าย	18.9	2.3	28.6	3.0	(9.7)	(33.9)
โฆษณา	26.2	3.1	20.2	2.1	6.0	29.7
อื่น ๆ	30.2	3.6	51.6	5.3	(21.4)	(41.5)
รวม*	835.6	100	967.2	100	(131.6)	(13.6)

* หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ในปี 2560 จำนวน 760.3 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 91 ลดลง 12.3% จากปีก่อนที่มีรายได้ 866.8 ล้านบาท เนื่องจากรายได้ในตลาดต่างประเทศบางประเทศมีการชะลอตัว แม้ว่าตลาดในประเทศจะมีรายได้สูงขึ้นกว่าปีก่อนแต่ยังไม่สามารถทดแทนส่วนที่ลดลงได้

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วย รายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2560 จำนวน 18.9 ล้านบาท ลดลง 9.7 ล้านบาท หรือ 33.9% จากปีก่อนที่มีรายได้ 28.6 ล้านบาท เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่นเกมและเทคโนโลยีต่าง ๆ

3. ธุรกิจโฆษณาและบริการอื่นๆ : ประกอบด้วย รายได้ค่าโฆษณา รายได้สนับสนุนการตลาด รายได้ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสำหรับปี 2560 บริษัทฯ มีรายได้จากธุรกิจนี้ 56.4 ล้านบาท ลดลง 15.4 ล้านบาท หรือ 21.4% จากปีก่อนที่มีรายได้ 71.8 ล้านบาท เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ

รับรองความถูกต้อง

ตารางข้างล่างนี้แสดงรายได้จากธุรกิจหลักตามเขตภูมิศาสตร์

ภูมิศาสตร์	2560		2559	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
1. ในประเทศ	476.3	57	468.2	48.4
2. ต่างประเทศ	359.3	43	499.0	51.6
รวม	835.6	100	967.2	100.0
อัตราการเติบโต (%)	(13.6)			

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในปี 2560 มีจำนวน 833.7 ล้านบาท ลดลง 359.1 ล้านบาท หรือคิด 30.1% จากปี 2559 ที่มีจำนวน 1,192.8 ล้านบาท

รายการ	งบการเงินรวม		ผลต่างระหว่างปี	
	2560 (ล้านบาท)	2559 (ล้านบาท)	ล้านบาท	%
ต้นทุนขายและบริการ	(476.7)	(648.8)	(172.1)	26.5
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(149.9)	(214.4)	(64.5)	30.1
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(166.3)	(185.0)	(18.7)	10.1
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	(37.7)	(67.3)	(29.6)	43.9
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม	-	(19.5)	(19.5)	100

รับรองความถูกต้อง

รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(830.6)	(1,135.0)	(304.4)	26.8
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(1.2)	(2.2)	(1.0)	45.4
ภาษีเงินได้	(1.9)	(55.6)	(53.7)	96.6
รวม	(833.7)	(1,192.8)	(359.1)	30.1

สาเหตุหลักที่ทำให้บริษัทฯ มีต้นทุนขายและบริการลดลง 26.5% จากปีก่อนเกิดจากการลดลงของ
ค่าลิขสิทธิ์เกมตามสัดส่วนของรายได้ และค่าใช้จ่ายด้านไอที

ส่วนค่าใช้จ่ายในการขายที่ลดลง 30.1% มีสาเหตุหลักเกิดจากการบริหารเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายทาง
การตลาด โฆษณาและการส่งเสริมการขายด้วยการเลือกใช้สื่อและวิธีการส่งเสริมการขายที่ก่อให้เกิดประโยชน์
สูงสุด

ค่าใช้จ่ายในการบริหารลดลงจากปีก่อน 10.1% สาเหตุหลักเกิดจากการลดลงของค่าใช้จ่ายด้าน
พนักงาน 6% ค่าเช่า 35% เนื่องจากการปรับโครงสร้างภายในบริษัทของบริษัท นอกจากนี้รายการพิเศษที่
เกี่ยวกับการด้อยค่ารายการต่าง ๆ ก็ลดลง เช่น การด้อยค่าในสินทรัพย์ไม่มีตัวตนและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า
เป็นต้น

กำไร(ขาดทุน)สุทธิ

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีผลกำไรสุทธิในปี 2560 จำนวน 12.6 ล้านบาท ปรับตัวดีขึ้น 105.8% จากปี
2559 ซึ่งมีผลขาดทุนสุทธิจำนวน 216.7 ล้านบาท อันเป็นผลจากควบคุมต้นทุนและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ดังกล่าวไว้
ข้างต้น

รับรองความถูกต้อง

ตารางต่อไปนี้เป็นรายการจำแนกกำไร(ขาดทุน)สุทธิตามภูมิศาสตร์ซึ่งชี้ให้เห็นการปรับตัวในทิศทางที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

กำไร(ขาดทุน)ตามภูมิศาสตร์	2560		2559		2558	
	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)
1. ในประเทศ	(9.2)	(1.1)	(167.1)	(19)	(251)	(29)
2. ต่างประเทศ	21.9	2.6	(49.6)	(26)	(224)	(26)
รวม	12.6	1.5	(216.7)	(25)	(475)	(55)
อัตรากาไรสุทธิ (%)	106		(55)		(24)	

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 จำนวน 409.1 ล้านบาทลดลงจากปีก่อนที่มีอยู่ 581.88 ล้านบาท เป็นจำนวน 172.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 29.7 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนลดลงสุทธิ 142.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 33.7 จากปี 2559 เนื่องจากในระหว่างปี 2560 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปี 2560 ลดลง 88.7 ล้านบาท เนื่องจากการจ่ายชำระหนี้และการนำไปค้ำประกันวงเงินสินเชื่อ
- สินค้าคงเหลือลดลงจาก 2 สาเหตุ คือ 1) บริษัทฯ จัดรายการส่งเสริมการขายแก่ร้านค้าหรือตัวแทนจำหน่ายที่มียอดขายตามเงื่อนไขที่บริษัทฯ กำหนดไว้ 2) การควบคุมการสั่งซื้อสินค้าโดยสินค้าของบริษัทฯ จะแสดงมูลค่าตามราคาทุน (วิธีเข้าก่อน-ออกก่อน) หรือมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ แล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า ในการบริหารสินค้าคงเหลือที่มีอายุเกิน 90 วัน บริษัทฯ กำหนดนโยบายปรับลดราคาทุน 100%
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น 88.3 ล้านบาทประกอบด้วยลูกหนี้บุคคลภายนอก 53.8 ล้านบาทและ ลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน 34.5 ล้านบาท ลดลงจากปีก่อน 9.6 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 9.8 เนื่องจากการรับชำระตามกำหนดเวลาและการลดลงของยอดขาย

รับรองความถูกต้อง

- ตารางด้านล่างนี้เป็นการวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2560	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2559	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	37	65	43	61
ไม่เกิน 3 เดือน	14	25	19	27
3-6 เดือน	1	2	-	-
6-12 เดือน	-	-	3	4
เกินกว่า 12 เดือน	5	8	5	8
รวมลูกหนี้การค้า	57	100	70	100%
หัก : ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(5)	(9)	(8)	(11)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	52	91	62	89

ในปี 2560 บริษัทฯ มีลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือน มีมูลค่า 52 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการกระจุกตัวของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมากราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2560 มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 30.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 18.9 จากปีก่อน สาเหตุหลักเกิดจาก

- การลดลงของอุปกรณ์ 23.3 ล้านบาทเนื่องจากการตัดจำหน่ายและทำลาย
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า จำนวน 21.4 ล้านบาท และ 1.6 ล้านบาทตามลำดับ เนื่องจากการตัดจ่ายและการตั้งสำรองด้อยค่าฯ
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น 1.6 ล้านบาท
- การเพิ่มขึ้นของเงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน 16 ล้านเนื่องจากการเพิ่มขึ้นของวงเงินสินเชื่อ

รับรองความถูกต้อง

หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 จำนวน 286.5 ล้านบาทลดลง 181.5 ล้านบาทจากที่มีอยู่ในปีก่อน 467.9 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 38.8 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนลดลง 171.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 38.2 สาเหตุหลักเกิดจาก

- การจ่ายชำระหนี้ที่ถึงกำหนดของเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น 38.1 ล้านบาท
- รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าลดลง 104.6 ล้านบาท จากการตัดจ่ายเพื่อรับรู้เป็นรายได้
- การชำระคืนเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ 8.7 ล้านบาท

2. หนี้สินไม่หมุนเวียนลดลง 9.8 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 52.9 จากปีก่อน สาเหตุหลักเกิดจากลดลงของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน 5.3 ล้านบาทและ การจ่ายชำระเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ 3.5 ล้านบาท

ส่วนของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 จำนวน 129.8 ล้านบาทเพิ่มขึ้น 17.5 ล้านบาทจากปีก่อนที่มีอยู่ 112.3 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 15.6 ล้านบาท สาเหตุหลักเกิดจากการลดลงของ ผลขาดทุนสะสมจาก 1,122 ล้านบาทเป็น 274 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทมีผลกำไรในปี 2560 และการล้างผลขาดทุนสะสมด้วยส่วนเกินมูลค่าหุ้น และ ทุนสำรองตามกฎหมาย

ความสามารถในการทำกำไร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 บริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 38.42 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2559 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 25.96 สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้น อัตรากำไรสุทธิร้อยละ 1.5 พลิกจากขาดทุนเป็นกำไร โดยในปี 2559 มีอัตราขาดทุนสุทธิร้อยละ 22.4 แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวอย่างมีนัยสำคัญของบริษัท

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

รับรองความถูกต้อง

สำหรับปี 2560 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ ร้อยละ 2.55 เปรียบเทียบกับปี 2559 มีอัตราร้อยละ (31.48) และอัตรากำไรสุทธิของสินทรัพย์ 1.69 เท่า เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 1.41 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทบริหารสินทรัพย์ได้ดีขึ้น

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

สำหรับปี 2560 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่อง 1.01 ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2559 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 0.94 เท่า เนื่องจากสินทรัพย์หมุนเวียนมากกว่าหนี้สินหมุนเวียน

ส่วนอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2560 อยู่ที่ 2.34 เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 4.1 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทมีความเสี่ยงลดน้อยลง

21.2 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 โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้ “แอปพลิเคชันเกม” หรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่าง

รับรองความถูกต้อง

สนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมมือถือมาเผยแพร่บนนอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว ขณะเดียวกันก็ยังคงพัฒนาเกมพีซีต่อไปเพื่อให้ผู้เล่นเข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น พร้อมทั้งทำธุรกิจแบบ Co-Publishing Model และพัฒนาระบบที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อนำเสนอสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมและไม่ใช่เกม

4. การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบภายนอก : บริษัทพยายามรักษาระบบการให้บริการอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ลูกค้าได้รับประสบการณ์ที่ดีที่สุด แต่บางครั้งปัจจัยภายนอกก็ส่งผลกระทบต่อการให้บริการอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น ภัยธรรมชาติ ความไม่มั่นคงทางการเมือง หรือความผิดปกติของระบบออนไลน์ เป็นต้น ในปี 2560 ในช่วงพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช คนไทยทั่วประเทศตกอยู่ในความโศกเศร้า และพร้อมใจกันแสดงความจงรักภักดีด้วยการงดงานที่เกี่ยวข้องกับความรื่นเริงหรือความบันเทิง บริษัทจึงประกาศปิดบริการชั่วคราวเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการถวายความอาลัย

5. การขโมยข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

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

7. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคอาเซียนเพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยตรงต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

8. ความเสี่ยงในการขยายธุรกิจไปต่างประเทศ : บริษัทฯ ขยายการลงทุนในต่างประเทศอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 2555 ครอบคลุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หากบริษัทฯ ไม่มีระบบวิเคราะห์โครงการใหม่ที่มีประสิทธิภาพ ระบบการควบคุมภายใน และระบบการตรวจสอบการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ รวมทั้งหากไม่สามารถพัฒนาบุคลากรให้ทันต่อการขยายตัว อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของผลการดำเนินงาน

รับรองความถูกต้อง

9. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ที่ต่ำ : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเทรนด์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประมาณการยอดขายต่ำ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาต่อรองกับผู้ผลิตและ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว