

บริษัท อิกดราซิล กรุ๊ป จำกัด (มหาชน)

ส่วนที่ 1

การประกอบธุรกิจ

1. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ

ประวัติความเป็นมาและการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ

1.1 การจัดตั้งบริษัท

บริษัท อีคราซิล กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) เริ่มก่อตั้งเมื่อปี 2552 โดยมีผู้ก่อตั้งหลักคือ นายธนัช จูวิวัฒน์ และ นายศรุต ทับลอย โดยบริษัทฯ ริเริ่มดำเนินธุรกิจจากการเป็นผู้ให้บริการตัดแต่งภาพโฆษณา ตัดแต่งภาพเคลื่อนไหว งานโฆษณาและภาพยนตร์ (Visual Effects: “VFX”) และได้ขยายขอบเขตการให้บริการไปสู่งานที่ใช้ทักษะและความสร้างสรรค์ยิ่งขึ้น ทั้งการออกแบบและจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิกเกี่ยวกับงานภาพยนตร์ แอนิเมชัน และเกม โดยปัจจุบัน บริษัทฯ เป็นหนึ่งในผู้นำในการให้บริการออกแบบและจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิกในประเทศไทย โดยมีผลงานที่มีมาตรฐานในระดับสากลมากมาย และได้รับการยอมรับจากบริษัทชั้นนำทั้งในประเทศและต่างประเทศ ได้แก่ จีน สิงคโปร์ฮ่องกง และเวียดนาม เป็นต้น

1.2 วิสัยทัศน์ และเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ

บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะเป็นหนึ่งในผู้นำในการให้บริการออกแบบและจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิกเกี่ยวกับงานภาพยนตร์ แอนิเมชัน และเกม สู่สายตาไทย ที่ได้ทำงานในเวทีระดับโลกตามมาตรฐานระดับสากล โดยมุ่งมั่นที่จะขยายธุรกิจไปยังกลุ่มลูกค้าต่างประเทศ และสรรหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานผสานนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อให้เกิดชิ้นงานที่มีคุณภาพ ตลอดจนใส่ใจในรายละเอียดเพื่อให้ผลงานเป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนด รวมทั้งขยายการให้บริการเพื่อให้ครอบคลุมความต้องการของลูกค้า เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันอย่างต่อเนื่องในอนาคต ทั้งนี้บริษัทฯ เน้นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ของบุคลากรภายในองค์กร รวมทั้งการพัฒนาบุคลากร เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ สำหรับลูกค้าเป็นสำคัญ ซึ่งบริษัทฯ ได้ยึดมั่นและปฏิบัติตามเสมอมาตั้งแต่ก่อตั้งบริษัทฯ และเป็นที่มาของการให้บริการอย่างมีคุณภาพในระดับสากลและการเติบโตของบริษัทฯ ตลอดระยะเวลากว่า 10 ปีที่ผ่านมา

1.3 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญ

- ปี 2549 - บริษัท อีคราซิล วิซวล เอฟเฟกต์ จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 25 เมษายน 2549 โดยมีผู้ก่อตั้งหลัก ได้แก่ นายธนัช จูวิวัฒน์ และ นายศรุต ทับลอย ด้วยทุนจดทะเบียนแรกเริ่ม 1,000,000 บาท ซึ่งประกอบกิจการให้บริการจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิก งานโฆษณา ภาพยนตร์ อันเป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกของบริษัทฯ ซึ่งต่อมาผู้ก่อตั้งหลักทั้ง 2 ท่านได้จัดตั้งบริษัท อีคราซิล กรุ๊ป จำกัด ขึ้นในปี 2552 เพื่อขอรับสิทธิประโยชน์ทางภาษีรองรับการขยายตัวทางธุรกิจในอนาคต ทั้งนี้ได้จดทะเบียนเลิกบริษัท อีคราซิล วิซวล เอฟเฟกต์ จำกัด เมื่อวันที่ 16 ตุลาคม 2560 และจดทะเบียนเสร็จการชำระบัญชีเมื่อวันที่ 30 พฤษภาคม 2561
- ปี 2552 - บริษัทฯ ก่อตั้งขึ้นในนามบริษัท อีคราซิล กรุ๊ป จำกัด โดยมีผู้ก่อตั้งหลักคือ นายธนัช จูวิวัฒน์ และ นายศรุต ทับลอย ด้วยทุนจดทะเบียนแรกเริ่ม 1,000,000 บาท เพื่อดำเนินธุรกิจออกแบบและจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิกเกี่ยวกับงานโฆษณา เป็นหลัก โดยมีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่ ซอยสุวรรณหมณี ถนนประชาอุทิศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร

- บริษัทฯ เพิ่มทุนจดทะเบียนจาก 1,000,000 บาท เป็น 1,500,000 บาท โดยการออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนแก่ผู้ถือหุ้นเดิมตามสัดส่วน จำนวน 5,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท คิดเป็นเงิน 500,000 บาท ให้กับผู้ถือหุ้นเดิม ซึ่งหุ้นทั้งหมดได้ชำระมูลค่าหุ้นเต็มจำนวนแล้วเพื่อใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียนในการประกอบธุรกิจ
- ปี 2553 - ธุรกิจของบริษัทฯ มีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง และได้ตัดสินใจเพิ่มจำนวนบุคลากรเพื่อขยายกำลังการผลิต และย้ายสำนักงานใหญ่จากเดิมที่ ซอยสุวรรณมณี ถนนประชาอุทิศ มาที่ ย่านทาวนิออนทาวน์ วังทองหลาง อำเภอบางกะปิ จังหวัดกรุงเทพมหานคร
- ปี 2557 - บริษัทฯ เพิ่มทุนจดทะเบียนจาก 1,500,000 บาท เป็น 40,000,000 บาท โดยการออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนแก่ผู้ถือหุ้นเดิมตามสัดส่วน จำนวน 385,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท คิดเป็นเงิน 38,500,000 บาท ซึ่งหุ้นทั้งหมดได้ชำระมูลค่าหุ้นเต็มจำนวนแล้ว เพื่อใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียนภายในกิจการ รองรับการขายตัวของธุรกิจงานโฆษณาและภาพยนตร์
- ปี 2558 - ได้รับรางวัลผู้ประกอบการธุรกิจส่งออกดีเด่น (Prime Minister's Export Award) ประจำปี 2558 ประเภทรางวัลธุรกิจบริการยอดเยี่ยม สาขาดิจิทัลคอนเทนต์และซอฟต์แวร์ ทั้งนี้รางวัลดังกล่าว กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศจัดขึ้นเพื่อสนับสนุนและให้ความสำคัญแก่ผู้ส่งออกสินค้าและบริการที่มีผลงานดีเด่น มีการริเริ่มและบุกเบิกตลาดต่างประเทศภายใต้ชื่อทางการค้าของตนเอง รวมทั้งมีการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตนเองจนเป็นที่ยอมรับในตลาดโลก
- ได้รับรางวัล Bangkok International Digital Content Award เป็นรางวัลที่มอบให้แก่ผู้ประกอบการด้านดิจิทัลคอนเทนต์ในประเทศไทย ประจำปี 2558 ซึ่งจัดโดยภาครัฐและภาคอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ จำนวน 2 สาขา ได้แก่ วิชวลเอฟเฟกโฆษณาโทรทัศน์ยอดเยี่ยม (Best VFX TV Commercial) และการออกแบบวิชวลเอฟเฟกโฆษณาโทรทัศน์ยอดเยี่ยม (Best VFX Design TV Commercial)
- ปี 2559 - วันที่ 4 พฤษภาคม 2559 ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นครั้งที่ 1/2559 ผู้ถือหุ้นมีมติอนุมัติให้บริษัทฯ จ่ายเงินปันผลระหว่างกาล ให้แก่ผู้ถือหุ้นในอัตราหุ้นละ 66.47 บาทต่อหุ้นรวมเป็นเงินทั้งหมด จำนวน 26,586,000 บาท ซึ่งบริษัทฯ ได้ดำเนินการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวเรียบร้อยแล้ววันที่ 22 มิถุนายน 2559 ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นครั้งที่ 2/2559 มีมติให้บริษัทฯ เพิ่มทุนจดทะเบียนจาก 40,000,000 บาท เป็น 50,000,000 บาท โดยการออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนแก่ผู้ถือหุ้นเดิมตามสัดส่วน จำนวน 100,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท คิดเป็นเงิน 10,000,000 บาท ซึ่งหุ้นทั้งหมดได้ชำระมูลค่าหุ้นเต็มจำนวนแล้ว โดยเสนอขายหุ้นเพิ่มทุนให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมตามสัดส่วน เพื่อใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียนภายในกิจการทั้งในเรื่องของบุคลากรและเทคโนโลยี โดยอุตสาหกรรมสื่อและโฆษณามีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับการทำสื่อและโฆษณาส่วนต้องการความคิดสร้างสรรค์และความทันสมัยในการดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค ดังนั้น เทคโนโลยีหรือการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกและแอนิเมชัน จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างผลงานสื่อและโฆษณาที่มีคุณภาพ
- วันที่ 13 ตุลาคม 2559 ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นครั้งที่ 5/2559 ผู้ถือหุ้นมีมติอนุมัติให้บริษัทฯ จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลเพิ่มเติม ให้แก่ผู้ถือหุ้นในอัตราหุ้นละ 25.03 บาทต่อหุ้นรวมเป็น

- เงินทั้งหมด จำนวน 12,514,000 บาท ซึ่งบริษัทฯ ได้ดำเนินการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว
- ปี 2560
- วันที่ 18 มกราคม 2560 ที่ประชุมกรรมการบริษัทครั้งที่ 1/2560 มีมติอนุมัติให้บริษัทฯ จ่ายเงินปันผลระหว่างกาล ให้แก่ผู้ถือหุ้นในอัตราหุ้นละ 27.52 บาทต่อหุ้นรวมเป็นเงินทั้งหมด จำนวน 13,760,331 บาท ซึ่งบริษัทฯ ได้จ่ายเงินปันผลดังกล่าวแล้ว
 - จากผลงานที่โดดเด่นของบริษัท ส่งผลให้กองทรัสต์ เอสเอ็มอี ไพรวเท อควิตี้ ทรัสต์ ฟินด์ โดย ธนาคารออมสิน กองที่ 1 (“กองทรัสต์ฯ”) ซึ่งก่อตั้งขึ้นเพื่อให้การสนับสนุนธุรกิจเอสเอ็มอีที่มีศักยภาพสูงและมีนวัตกรรม ทางธุรกิจ หรือสินค้า และมีศักยภาพในการเติบโตสูง ได้ลงนามในสัญญาร่วมทุน ลงวันที่ 10 มกราคม 2560 เพื่อร่วมลงทุนในบริษัทฯ โดย วันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2560 ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2560 มีมติอนุมัติการเพิ่มทุนจดทะเบียนจำนวน 4,945,100 บาทจากทุนจดทะเบียนเดิมจำนวน 50,000,000 บาท เป็น 54,945,100 บาท โดยออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนจำนวน 49,451 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท และส่วนเกินมูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 911.10 บาท รวมเป็นจำนวนเงินรวมทั้งสิ้น 50,000,000,000 บาท ส่งผลให้หลังการเพิ่มทุนจดทะเบียนชำระแล้ว กองทรัสต์ได้สัดส่วนการถือหุ้นในบริษัทฯ ทั้งหมดเพิ่มเป็นร้อยละ 9 ของทุนจดทะเบียนรวม
 - ในช่วงปลายเดือนกันยายน 2560 บริษัทฯ ได้นำเกม Home Sweet Home ซึ่งเป็นเกมในระบบคอมพิวเตอร์ (Personal Computer) ที่ผลิตโดยบริษัทฯวางจำหน่ายผ่านเครือข่าย online ต่างๆ อาทิเช่น Steam โดยเกม Home Sweet Home ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี และถือว่าเป็นเกมที่ผลิตโดยคนไทยกลุ่มแรกๆที่ได้รับการยอมรับจากผู้เล่นและนักวิจารณ์เกมในระดับสากล
 - เกม Home Sweet Home ของบริษัทฯ ได้รับรางวัลเกมไทยยอดเยี่ยมแห่งปี (Thai Game Of The Year) ประจำปี 2560 ในงาน Thailand Game Show Big Festival 2560 จัดโดยผู้เชี่ยวชาญในวงการเกมคือ บริษัท ทรูมีเดีย โซลูชั่นส์ จำกัด และบริษัท ไชวไรซ์ จำกัด
 - บริษัทฯ ปรับทิศทางในการประกอบธุรกิจโดยมุ่งเน้นการให้บริการที่หลากหลายขึ้น เพื่อลดความเสี่ยงจากการพึ่งพิงรายได้จากอุตสาหกรรมงานโฆษณาเพียงด้านเดียว จึงเริ่มขยายการให้บริการไปยังบริการด้านภาพยนตร์แอนิเมชันในระดับสากล (Animation Movie) รวมทั้งงานรับจ้างผลิตเกม (Game Production) ซึ่งมีการเติบโตสูง เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มลูกค้าในต่างประเทศ
- ปี 2561
- วันที่ 17 ธันวาคม 2561 ที่ประชุมกรรมการบริษัทครั้งที่ 5/2561 มีมติอนุมัติให้บริษัทฯ จ่ายเงินปันผล ให้แก่ผู้ถือหุ้นในอัตราหุ้นละ 35.50 บาทต่อหุ้นรวมเป็นเงินทั้งหมด จำนวน 19,505,490 บาท ซึ่งบริษัทฯ ได้ดำเนินการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว
 - บริษัทฯ ได้ว่าจ้างบริษัทที่มีความเชี่ยวชาญในการแปลงระบบเกมและมีชื่อเสียงในอุตสาหกรรม ในการแปลงระบบเกม Home Sweet Home เพื่อให้รองรับ การใช้งานในระบบของเครื่องเล่นวีดีโอเกมหลักได้แก่ Playstation 4 และ Playstation VR รวมถึง Xbox One โดยได้วางจำหน่ายแล้วในเดือนธันวาคม 2561
 - ได้รับรางวัลมาตรฐาน SME แห่งชาติ ครั้งที่ 10 จาก สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม(สสว.) ซึ่งผู้ประกอบการที่ได้รางวัลดังกล่าวล้วนแต่เป็น SME ระดับแนวหน้าที่มีศักยภาพสูง

- ได้รับรางวัล BDC Awards ประจำปี 2561 จำนวน 1 สาขา ได้แก่ สาขาวิช่วลเอฟเฟคโฆษณาโทรทัศน์ยอดเยี่ยม (Best VFX TV Commercial)
 - ขึ้นจดทะเบียนกับกรมทรัพย์สินทางปัญญาประเทศไทยในฐานะเจ้าของลิขสิทธิ์งานสร้างสรรค์ในรูปแบบคาแรคเตอร์หรือตัวละคร ตัวการ์ตูน รวมถึงตัวละครในเกม Home Sweet Home
- ปี 2562
- วันที่ 20 มีนาคม 2562 ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2562 มีมติอนุมัติให้บริษัทฯ ดำเนินการดังนี้
 - บริษัทฯ จ่ายเงินปันผล ให้แก่ผู้ถือหุ้นในอัตราหุ้นละ 22.85 บาทต่อหุ้น รวมเป็นเงินทั้งหมดจำนวน 12,554,900 บาท
 - แปรสภาพเป็นบริษัทมหาชน โดยใช้ชื่อว่า บริษัท บริษัท อีคราซิล กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) โดยได้จดทะเบียนแปรสภาพเป็นบริษัทมหาชนจำกัด เมื่อวันที่ 22 มีนาคม 2562 เพื่อเตรียมเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
 - เปลี่ยนแปลงมูลค่าหุ้นสามัญที่ตราไว้จากเดิมมูลค่า 100.00 บาทต่อหุ้น เป็นมูลค่าหุ้นละ 0.50 บาทต่อหุ้น ซึ่งทำให้จำนวนหุ้นจดทะเบียนและจำนวนหุ้นที่ออกและชำระแล้ว เพิ่มขึ้นจำนวน 109,340,749 หุ้น เพิ่มขึ้นจากเดิม 549,451 หุ้น เป็นจำนวน 109,890,200 หุ้น โดยทุนจดทะเบียนที่ออกและเรียกชำระแล้วยังคงเดิม ซึ่งได้มีการจดทะเบียนการเปลี่ยนแปลงกับกระทรวงพาณิชย์เมื่อวันที่ 22 มีนาคม 2562
 - เพิ่มทุนจดทะเบียนหุ้นสามัญ จำนวน 35,054,900 บาท ที่มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท ซึ่งทำให้ทุนจดทะเบียนเพิ่มขึ้นจากเดิมจำนวน 54,945,100 บาท เป็น 90,000,000 บาท โดยการออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนใหม่ ดังนี้
 - เสนอขายแก่ผู้ถือหุ้นเดิมของบริษัทฯ ตามสัดส่วนการถือหุ้นที่ผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ แต่ละรายถืออยู่ (Right offering) จำนวน 12,554,900 บาท ในราคามูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท จำนวน 25,109,800 หุ้น ซึ่งหุ้นทั้งหมดได้ชำระมูลค่าหุ้นเต็มจำนวนแล้ว
 - เสนอขายแก่ประชาชนทั่วไปเป็นครั้งแรก จำนวน 22,500,000 บาท มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท จำนวน 45,000,000 หุ้น
 - อนุมัติการนำหุ้นของบริษัทฯ เข้าจดทะเบียนเป็นหลักทรัพย์จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์เอ็ม เอ ไอ (“MAI”)
 - วันที่ 9 พฤศจิกายน 2562 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2562 มีมติอนุมัติให้บริษัทฯ จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลให้แก่ผู้ถือหุ้นในอัตราหุ้นละ 0.19 บาทต่อหุ้น รวมเป็นเงินทั้งหมดจำนวน 25,000,000 บาท
 - บริษัทฯ ได้เสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนจำนวน 45 ล้านหุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.5 บาท ให้แก่ประชาชนครั้งแรก (IPO) ในวันที่ 25 -27 ธันวาคม 2562

2. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

2.1 โครงสร้างรายได้

รายได้จากการประกอบกิจการของบริษัทฯ มีการเติบโตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปี 2560 ถึงปี 2562 ดังแสดงในตารางด้านล่างต่อไปนี้

ตารางที่ 2-1: โครงสร้างรายได้ของบริษัทฯ ปี 2560 ถึงปี 2562

| รายได้จากกิจการ | ปี 2560 | | ปี 2561 | | ปี 2562 | |
|----------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | ล้านบาท | สัดส่วน | ล้านบาท | สัดส่วน | ล้านบาท | สัดส่วน |
| งานโฆษณาและภาพยนตร์ (VFX) | 96.14 | 71% | 57.57 | 34% | 53.55 | 27% |
| งานภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) | 15.48 | 11% | 57.51 | 34% | 94.20 | 48% |
| งานผลิตและรับจ้างผลิตเกม (Game) | 23.75 | 18% | 55.66 | 33% | 47.93 | 25% |
| รวมรายได้ | 135.37 | 100% | 170.74 | 100% | 195.68 | 100% |

2.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์และบริการ

บริษัทฯ ให้บริการจัดทำและตกแต่งงานทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยครอบคลุมงานตกแต่งภาพ แสง สี เสียง และภาพเคลื่อนไหว โดยบริษัทฯ จำแนกการให้บริการออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.2.1 งานโฆษณาและภาพยนตร์

บริษัทฯ เป็นหนึ่งในผู้นำในงานออกแบบและสร้างสรรค์งานตัดแต่งภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเทคนิคพิเศษในประเทศไทย โดยให้บริการครอบคลุมงานภาพทางด้านโฆษณา รวมถึงงานภาพในภาพยนตร์

ขั้นตอนหลักในการจัดทำงานโฆษณาหรืองานภาพยนตร์

- งานก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production Process)

ขั้นตอนในการทำงานในช่วงเริ่มแรก เพื่อกำหนดทิศทาง เนื้อเรื่อง รวมถึงข้อความในงานโฆษณา และงานภาพยนตร์ต่างๆ โดยรวบรวมการทำงานที่สำคัญเช่น การรวบรวมข้อมูล การออกแบบเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร การเขียนสตอรี่บอร์ด การคัดเลือกนักแสดง รวมถึงการเตรียมการอื่นๆ เพื่อการเตรียมความพร้อมก่อนการถ่ายทำจริง เป็นต้น

- งานถ่ายทำ (Production Process / Shooting)

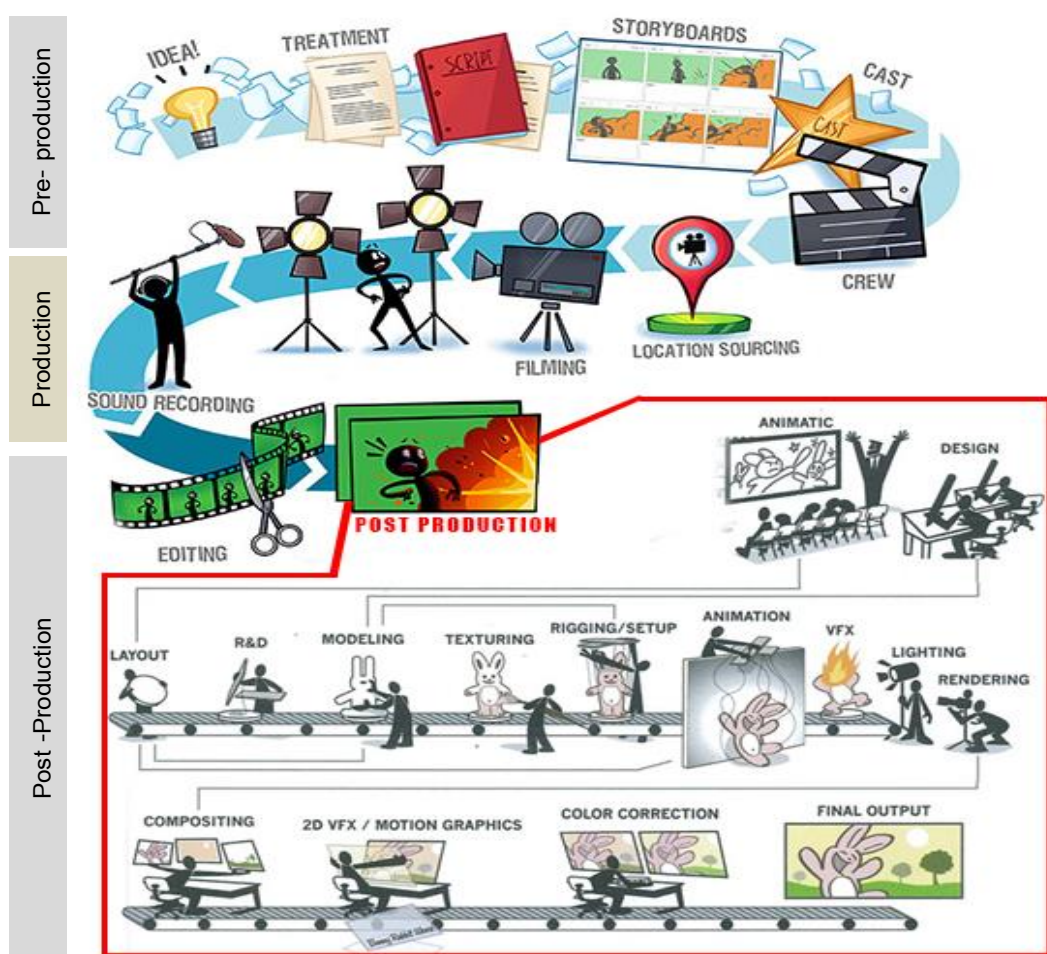
การถ่ายทำโฆษณาหรือภาพยนตร์ ตามสถานที่ต่างๆ ที่ถูกกำหนดไว้ตามบท และสตอรี่บอร์ด ซึ่งการถ่ายทำส่วนใหญ่จะดำเนินไปตามรายละเอียดที่กำหนดไว้ทั้งหมด

- งานหลังการถ่ายทำ (Post-Production Process)

การนำผลงานที่ได้ถ่ายทำไว้มาดำเนินการตัดต่อ และเรียบเรียงให้เป็นเนื้อเรื่อง โดยในขั้นตอนดังกล่าวอาจรวมถึงการใช้เทคนิคเพื่อสร้างภาพแบบวิชวลเอฟเฟกต์ (Visual Effect : VFX) ซึ่งเป็นการสร้างภาพเหตุการณ์ที่มีลักษณะพิเศษ ภาพตัวละครจำลอง หรือภาพที่ไม่สามารถถ่ายทำได้จริงโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้งานหลังการถ่ายทำยังรวมถึง การปรับแต่งสี การแต่งแสง การใส่เสียงต่างๆ เป็นต้น

ทั้งนี้ การให้บริการของบริษัทฯ เริ่มตั้งแต่งานหลังการถ่ายทำ (Post-Production Process) ของการทำงานโฆษณาหรืองานภาพยนตร์โดยทั่วไป ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ภาพ ตัวละคร รวมถึงงานทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นหลัก

แผนภาพแสดงถึงขั้นตอนโดยรวมในการทำงานคอมพิวเตอร์กราฟิกในงานโฆษณาหรืองานภาพยนตร์



บริการ
ด้าน
VFX

แหล่งที่มา: บริษัทฯ และ www.rjdm.com/media/1620/film-process-website-rjdm.jpg

บริษัทฯ มีรายละเอียดขอบเขตการทำงานที่สำคัญ ดังนี้

1) การออกแบบภาพรวม (Concept Art / Design)

การออกแบบในเชิงของภาพรวมตามเนื้อหาและทิศทางที่ได้ตกลงกับทางลูกค้า

2) การสร้างรูปร่าง 3 มิติ (3D Modeling)

การนำตัวละครและวัตถุมาสร้างเป็นรูปร่างแบบ 3 มิติ (Model) ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใส่รายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ เช่น พื้นผิว สี สัน รูปทรง รวมถึงรายละเอียดอื่นๆ ให้พร้อมสำหรับการนำ Model ไปใช้ในขั้นตอนถัดไป

3) การสร้างเครื่องมือกำหนดการเคลื่อนไหว (Rigging & Shape defrom)

ขั้นตอนการนำเอา Model มาปรับแต่งและนำโปรแกรมกำหนดการเคลื่อนไหวมาประกอบกับตัวละครที่สร้างขึ้นมา เช่น การจำลองกระดูก (Rigging) ซึ่งจะทำให้ตัวละครดังกล่าวสามารถเคลื่อนไหวตามที่กำหนดได้

4) การจำลองการเคลื่อนไหวของกล้อง ตัวละคร และวัตถุ (Layout)

ขั้นตอนการจำลองการเคลื่อนที่รวมถึงการเคลื่อนไหวของตัวละคร วัตถุ รวมถึงองค์ประกอบต่างๆ โดยมุ่งเน้นภาพรวม ทิศทางการเคลื่อนที่ และระยะการเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับเวลา เพื่อสร้างมุมมองที่น่าสนใจในการเล่าเรื่อง ทั้งนี้ ขั้นตอนการจำลองการเคลื่อนไหวสามารถดำเนินการไปพร้อมกับการออกแบบและสร้างรูปร่าง 3 มิติได้ โดยนำวัตถุรูปทรงพื้นฐานเช่น รูปทรงสี่เหลี่ยมหรือวงกลม มาใช้แทนตัวละคร วัตถุ และฉากได้

5) การสร้างการเคลื่อนไหว (Animation)

การนำ Model ที่มีเครื่องมือในการเคลื่อนไหว มากำหนดการเคลื่อนไหวจริงตามแบบแผนที่ได้จำลองไว้ รวมถึงปรับแต่งและแก้ไขรายละเอียดการเคลื่อนไหวปลีกย่อยที่สำคัญ เช่น สีน้าตัวละคร ท่าทาง รวมถึงการแสดงออกทางอารมณ์ ให้มีความสมจริง เป็นไปตามรูปแบบที่กำหนดไว้ตั้งแต่ต้น

6) การสร้างเทคนิคพิเศษ (Special Effect)

ขั้นตอนในการสร้างเทคนิคพิเศษ เป็นกระบวนการในการสร้างสรรค์ภาพที่มีอยู่เดิมให้มีรายละเอียดใหม่เพิ่มเติมขึ้นมา ซึ่งไม่ได้เกิดจากการถ่ายทำจริง โดยการสร้างเทคนิคพิเศษ

7) การจำลองการเคลื่อนไหวเครื่องแต่งกาย (Cloth Simulation)

ขั้นตอนในการจำลองการเคลื่อนไหวของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ รวมถึงส่วนประกอบอื่นๆ ที่อยู่บนพื้นผิวของตัวละคร เช่น เส้นผม และขน เป็นต้น การจำลองการเคลื่อนไหวของสิ่งดังกล่าวมีความจำเป็นเป็นอย่างมาก เนื่องจากการเคลื่อนไหวของทั้ง เสื้อผ้า รอยริ้วที่เกิดขึ้น รวมถึงการเปลี่ยนทิศทางการปลิวของเส้นผม หรือเครื่องประดับต่างๆ นับเป็นรายละเอียดที่สำคัญในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวให้เป็นธรรมชาติ สมจริงมากยิ่งขึ้น

8) การจัดแสงและประมวลผลออกมาเป็นภาพ (Lighting & Rendering)

ขั้นตอนหลังการได้ภาพเคลื่อนไหวที่มีรายละเอียดครบถ้วนแล้ว ซึ่งแบ่งเป็น 2 ขั้นตอนย่อย ได้แก่

- การจัดแสง (Lighting)

การนำเอาภาพเคลื่อนไหวมากำหนดทิศทางและความสว่างของแสง รวมถึงการตกกระทบของเงา แสงสะท้อน เพื่อความสมจริงของชิ้นงาน

- การประมวลผลออกมาเป็นภาพ (Rendering)

การนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้ทำการจัดแสงแล้ว มาประมวลผลให้ออกมาเป็นไฟล์ภาพที่สมบูรณ์ โดยในบางกรณีการประมวลผลอาจมีกระบวนการในการจำแนกส่วนของภาพให้ออกมาเป็นชั้นๆ (Layer) เช่น ชั้นของแสง ชั้นของเงา ชั้นของฉาก ชั้นของตัวละคร หรือชั้นของส่วนประกอบอื่นๆ เพื่อให้สามารถนำไปปรับแต่งรายละเอียดของภาพในแต่ละชั้นได้ในกระบวนการถัดไป

9) การประกอบและตกแต่งภาพ (Compositing)

ขั้นตอนในการปรับแต่ง และตัดต่อ รายละเอียดต่างๆ ในไฟล์ภาพเคลื่อนไหว ให้มีความสมจริง รวมถึงการใส่รายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2.2.2 งานภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation Movie)

บริษัทฯ ให้บริการในการจัดทำงานภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยสามารถให้บริการครอบคลุมขอบเขตการทำงานในส่วนของการผลิตแอนิเมชัน (Production Process) และงานประกอบและตกแต่งภาพ (Post Production Process / Compositing Process) ในส่วนของการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันบริษัทฯ สามารถสร้างสรรค์งานภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งแบบภาพยนตร์สั้นและยาว ขึ้นอยู่กับรูปแบบการว่าจ้างจากทางลูกค้า ทั้งนี้ ขั้นตอนในการจัดทำงานภาพยนตร์แอนิเมชันมีขั้นตอนการทำงานเช่นเดียวกันกับการจัดทำงานโฆษณาและงานภาพยนตร์ปกติ ยกเว้นขั้นตอนในการถ่ายทำ (Production) ซึ่งอาจมีความแตกต่างกัน เนื่องจากในงานภาพยนตร์แอนิเมชันอาจไม่ได้นำเสนอภาพลักษณ์ของนักแสดงจริงที่ถ่ายทำ แต่จะนำเสนอภาพเคลื่อนไหวของตัวละครจำลองที่พัฒนาผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาแทน

บริษัทฯ สามารถให้บริการงานผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้เกือบทุกขั้นตอน ซึ่งครอบคลุมทั้งงานในส่วนของการออกแบบภาพรวม (Concept Art) แต่งเรื่องราว (Story) จัดทำ Story Board งานสร้างรูปร่าง 3 มิติ (3D Modeling) การทำภาพเคลื่อนไหว (Animate) งานเทคนิคพิเศษ (Special Effect) ตลอดจนงานในส่วนอื่นๆ

ขั้นตอนหลักในการจัดทำงานแอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชัน

- งานก่อนการผลิต (Pre-Production Process)

ขั้นตอนในการทำงานเริ่มแรก ซึ่งกำหนดทิศทาง เนื้อเรื่อง รวมถึงข้อความในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยรวบรวมการทำงานที่สำคัญเช่น การรวบรวมข้อมูล การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร การเขียนสตอรี่บอร์ด รวมถึงการเตรียมการอื่นๆ เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการเริ่มจัดทำตัวละครและวัตถุอื่นๆ เป็นต้น

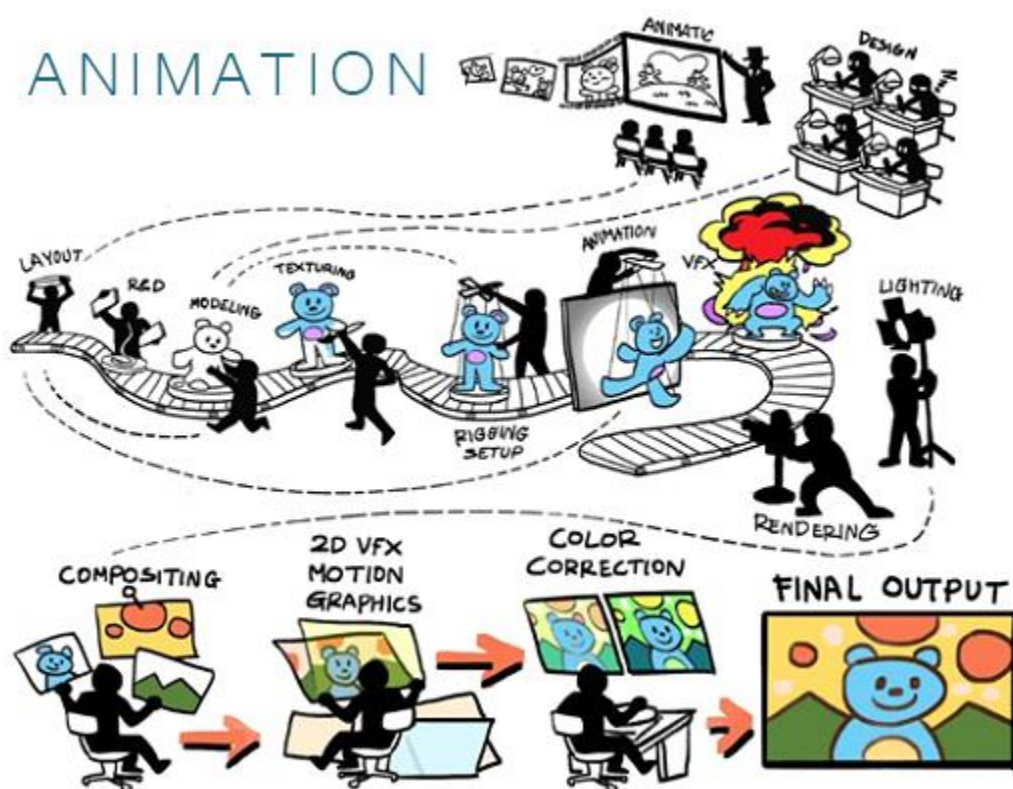
- งานผลิตแอนิเมชัน (Production Process)

ขั้นตอนในการเริ่มสร้างตัวละครแบบ 3 มิติ ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียดสำคัญต่างๆ เช่น รูปร่าง องค์ประกอบ พื้นผิว สี สัน เป็นต้น นอกจากนี้ ในขั้นตอนการผลิตแอนิเมชันยังครอบคลุมการกำหนดการเคลื่อนไหวตัวละคร รวมถึงการสร้างภาพเทคนิคพิเศษ อีกด้วย

- งานประกอบและตกแต่งภาพ (Post Production Process / Compositing Process)

การนำภาพที่ผ่านการประมวลผลและจัดแสงแล้วมาประกอบ ตกแต่ง และปรับแต่งองค์ประกอบบางส่วนให้มีความสวยงาม กลมกลืน และอาจมีการใส่รายละเอียดอื่นๆ เช่น การเคลื่อนไหวของ Motion Graphic จนถึงขั้นตอนในการปรับแต่งสี เป็นต้น

แผนภาพแสดงถึงขั้นตอนโดยรวมในการทำงานแอนิเมชัน



แหล่งที่มา: บริษัทฯ



บริการด้าน
Animation

ขั้นตอนการทำงานที่สำคัญซึ่งเริ่มต้นด้วย การออกแบบภาพรวม (Concept Art / Design) ไปจนถึงกระบวนการปรับแต่งสี (Color Correction) ซึ่งมีรายละเอียดการทำงานเช่นเดียวกันกับขอบเขตการทำงานคอมพิวเตอร์กราฟิกในงานโฆษณาและภาพยนตร์ เว้นแต่ งานภาพยนตร์แอนิเมชันจะมุ่งเน้นการแสดงผลออกของตัวละคร อารมณ์ และกริยาท่าทางของตัวละครเป็นหลัก เพื่อให้สามารถส่งข้อความแก่ผู้ดูได้อย่างมีประสิทธิภาพ แตกต่างกับงานโฆษณาและภาพยนตร์ซึ่งการทำงานจะมุ่งเน้นที่ความสมจริง ความเป็นธรรมชาติ และความแนบเนียนของภาพ

2.2.3 งานผลิตและรับจ้างผลิตเกม (Game & Production)

บริษัทฯ เป็นผู้ผลิตเกมที่มีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง และรับจ้างผลิตเกม ในระบบต่างๆ เช่น เกมคอมพิวเตอร์ (Personal Computer) เกมมือถือ รวมถึงเกมในระบบสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (Virtual reality: VR) เป็นต้น โดยส่วนมากเกมจะจำหน่ายได้สูงสุด ในช่วง 3 เดือนแรกของการวางจำหน่าย จากนั้นยอดขายจะเริ่มลดลง ทั้งนี้หากเกมได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้บริโภค ผู้ผลิตเกมแต่ละเกมก็จะเข้าสู่การสร้างความต่อเนื่องให้เกมของตนเองด้วยการสร้างภาคต่อของเกม ตลอดจนสร้างตัวละคร อาวุธ หรือชุดของตัวละครใหม่ๆ ให้ผู้เล่นได้สนุกไปกับเกม เพื่อให้กระแสความนิยมมีอยู่อย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยเพิ่มอายุของเกม (Shelf Life) ให้อยู่ในกระแสการตอบรับของผู้บริโภคเป็นระยะเวลานานยิ่งขึ้น

ในขั้นตอนในการผลิตและสร้างสรรค์เกมในปัจจุบันมีความคล้ายคลึงกับขั้นตอนในการทำภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นอย่างมาก โดยในการผลิตเกมจะมีขั้นตอนในการวางระบบการเล่นเกมเพิ่มเติมขึ้นมา ทั้งนี้ บริษัทฯ สามารถให้บริการได้อย่างครบวงจร โดยสามารถให้บริการผลิตเกมได้ในทุกขอบเขตในกระบวนการผลิต ครอบคลุมขอบเขตที่สำคัญ ได้แก่

1) การออกแบบภาพรวมของเกม (Game Concept & Game play Design)

ขั้นตอนในการออกแบบและกำหนดภาพรวมของเกม ทั้งเนื้อเรื่อง ตัวละคร รูปแบบการเล่น รวมถึงระบบการเล่นต่างๆ ซึ่งจำแนกเป็นขั้นตอนย่อย ดังนี้

- การออกแบบเนื้อเรื่อง (Create Story)

ขั้นตอนในการแต่งเนื้อเรื่องของเกม ซึ่งกำหนดทิศทาง การเดินเรื่อง รวมถึงรูปแบบการเล่น ระยะเวลาการเล่น โดยประมาณ ตัวละครหลัก และตัวละครประกอบที่จะมีบทบาทในเนื้อเรื่อง รวมถึงฉากและสถานที่ในแต่ละช่วงเวลา

- การออกแบบงานศิลป์ (Create Art)

การนำเอาเนื้อเรื่องและส่วนประกอบต่างๆ ที่สำคัญ มาออกแบบและร่างให้เห็นเป็นภาพ ทั้งในส่วนของตัวละครต่างๆ วัตถุ ฉาก จนถึงรายละเอียดของภาพในมุมมองต่างๆ เพื่อให้มั่นใจว่างานภาพสามารถสะท้อนเนื้อเรื่องของเกมได้อย่างถูกต้อง

- การออกแบบระบบการเล่น (Programing)

การเขียนโปรแกรมและระบบการเล่นให้เป็นไปตามรูปแบบที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งรวมถึงการออกแบบและสร้างปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ในเงื่อนไขต่างๆ เพื่อเพิ่มความซับซ้อนในการเล่น

- การสร้างแบบจำลองการเล่น (Prototype / Level Concept)

การนำระบบการเล่นที่ได้ออกแบบไว้มาจัดทำเป็นแบบจำลองในด้านต่างๆ โดยในแบบจำลองดังกล่าวผู้จัดทำสามารถทดลองเล่น และทดสอบระบบเกมในแต่ละด้านได้ ซึ่งองค์ประกอบในแบบจำลองต่างๆ เช่น ตัวละคร วัตถุ และฉาก จะเป็นแบบจำลองที่ยังไม่มีรายละเอียดใดๆ

2) การสร้างรูปร่าง 3 มิติ (3D Modeling)

การสร้างตัวละครและวัตถุตามแบบที่ได้กำหนดไว้ให้เป็นรูปร่างสามมิติ มีรายละเอียดปลีกย่อยที่สำคัญ เช่น พื้นผิว สี สัน รวมถึงการใส่เครื่องมือกำหนดการเคลื่อนไหว เพื่อให้ตัวละครและวัตถุที่สร้างสามารถเคลื่อนไหวได้ตามที่กำหนด

3) การออกแบบและสร้างรูปแบบการเล่นของด่านต่างๆ (Level Design)

การนำแบบจำลองการเล่นในด่านต่างๆ มาขยายขอบเขตและสร้างระบบการเล่นในด่านต่างๆ ให้สมบูรณ์ มีรายละเอียดในการเล่นที่ครบถ้วน สามารถทดลองเล่นจริงได้

4) การประกอบภาพรวมของเกมและรายละเอียดส่วนเพิ่มที่สำคัญ (Implementation)

การนำตัวละคร วัตถุ ฉาก และพื้นหลังที่ได้จัดทำไว้ มาประกอบกับระบบเกมในแต่ละด่านให้เกิดความสวยงาม สมจริง รวมถึงการใส่เพิ่มเทคนิคพิเศษ (Special Effect) การใส่การเคลื่อนไหวของเครื่องแต่งกาย (Cloth Simulation) และการใส่เสียง และบทสนทนาลงไปในงานให้มีความสมบูรณ์

5) การทดสอบและแก้ไขข้อบกพร่อง (Bug Testing)

การทดสอบระบบการเล่นรวมถึงงานภาพในส่วนต่างๆ เพื่อหาข้อบกพร่องที่อาจเกิดขึ้น และแก้ไขข้อบกพร่องดังกล่าวให้หมดไป

6) การแปลงข้อมูลและออกจำหน่าย (Decode & Release)

การนำข้อมูลของเกมที่สมบูรณ์แล้วมาแปลงค่า (Decode) ให้เป็นระบบปฏิบัติการที่ต้องการ เพื่อเตรียมความพร้อมในการออกจำหน่ายสู่ตลาดต่อไป

บริษัทฯ ได้ผลิตเกม Home Sweet Home1 และออกจำหน่ายผ่านเครือข่ายต่างๆ มาแล้วตั้งแต่ปี 2560 ซึ่งทางบริษัทฯ เป็นผู้คิดค้นและพัฒนาเกมดังกล่าวเองมาตั้งแต่ต้น ทั้งนี้เกม Home Sweet Home1 เป็นเกมในระบบคอมพิวเตอร์ (Personal Computer) ในรูปแบบออฟไลน์ (Offline game) แนวสยองขวัญ กึ่งแอคชั่นและผจญภัย (Horror - Action - Adventure) ซึ่งนำเสนอการเล่นผ่านตัวละครในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First -Person Point of view) ซึ่งผู้เล่นจะเห็นภาพผ่านมุมมองเสมือนจริง โดยผู้เล่นจะเห็นตัวละครที่บังคับเพียงแค่มือและแขนในการหยิบจับสิ่งต่างๆ เกม Home Sweet Home เป็นเกมที่ผู้เล่นจะบังคับตัวละครหลักที่หลงอยู่ในสถานที่จำลองที่มีรายละเอียดของฉากและสถานที่ที่มีความสมจริง โดยผู้เล่นจะต้องเอาตัวรอดกับสถานการณ์และสิ่งเร้นลับ รวมถึงสืบหาความจริงตามเนื้อเรื่อง โดยเกมจะใช้ระยะเวลาในการเล่นเฉลี่ยที่ 6-8 ชั่วโมง ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เล่น

เกม Home Sweet Home 1 นับเป็นหนึ่งในเกม เดิมรูปแบบในระบบเกมคอมพิวเตอร์เกมแรกๆ ที่ถูกพัฒนาโดย บริษัทไทย โดยในปี 2561 บริษัทฯ ได้เล็งเห็นถึงโอกาสในการจำหน่ายเกม Home Sweet Home ในระบบปฏิบัติการอื่นๆ อาทิ เกมประเภทคอนโซล บริษัทฯ จึงได้จ้างบริษัทที่มีความเชี่ยวชาญในการแปลงระบบเกมและมีชื่อเสียงในอุตสาหกรรม เพื่อดำเนินการแปลงเกม Home Sweet Homeให้รองรับ การใช้งานในระบบของเครื่อง Playstation 4 และ Playstation VR รวมถึง Xbox One โดยได้ออกจำหน่ายแล้วในปลายปี 2561

ทั้งนี้ บริษัทฯ ได้จัดซื้ออุปกรณ์ Motion Capture ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ใช้ในการตรวจจับการเคลื่อนไหวของจุดสำคัญต่าง ๆ บนตัวละคร โดยที่นักแสดงจะใส่ชุดแนบเนื้อ โดยมีเซ็นเซอร์ ติดไว้ตามตำแหน่งต่างๆ โดยเน้นไว้ในจุดที่ต้องการจับการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะข้อต่อของร่างกาย เช่น ศีรษะ ออก หัวไหล่ ข้อศอก ข้อมือ มือ สะโพก เข่า ข้อเท้า ทั้งนี้ การใช้เทคนิค Motion Capture ดังกล่าวจะส่งผลให้การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมมีความสมจริงมากขึ้น

นอกจากการนำเทคโนโลยี Motion Capture มาช่วยในการผลิตเกมแล้ว เทคโนโลยีดังกล่าวสามารถนำไปช่วยในการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันได้เป็นอย่างดี โดยบริษัทฯ จะสามารถผลิตงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีคุณภาพและความสมจริงเพิ่มมากขึ้น

ในส่วนของการรับจ้างทำงานงานโฆษณาและภาพยนตร์ (VFX) งานภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation Movie) และงานผลิตและรับจ้างผลิตเกม (Game & Production) เพื่อให้งานที่บริษัทฯ รับจ้างผลิตนั้นมีคุณภาพที่ดี บริษัทฯ จะเลือกจ้างบุคคลภายนอก (Outsource) เฉพาะส่วนงานที่บริษัทไม่ได้มีทีมงานเฉพาะกับส่วนงานนั้นๆ เท่านั้น เช่น การออกแบบเสียง (Sound Effect) ต่างๆ โดยบริษัทฯ จะมีรายชื่อของบุคคลภายนอกที่เคยร่วมงานกันซึ่งสามารถไว้วางใจในความสามารถในการทำงาน รวมถึงความแน่นอนของการส่งงานได้ หรือในบางกรณีลูกค้าอาจจะมีการระบุตัวบุคคลภายนอก ได้แก่ ศิลปินที่ต้องการใช้แบบเฉพาะเจาะจง ในการกำกับเรื่องแสง สี เสียง ให้เป็นไปตามความต้องการของลูกค้า เป็นต้น ทั้งนี้หลังจากผู้ควบคุมงานของบริษัทฯ คัดเลือกจากรายชื่อเหล่านั้นแล้วจะดำเนินการให้ฝ่ายจัดซื้อทำกระบวนการจัดจ้างต่อไป โดยบริษัทฯ มีระบบการตรวจรับมอบงานของบุคคลภายนอก เพื่อให้เป็นไปตามคุณภาพและความต้องการของลูกค้า จากนั้นส่งให้ลูกค้าพิจารณา หากมีการแก้ไขตามความเห็นของลูกค้า บริษัทฯ จะดำเนินการให้บุคคลภายนอกแก้ไข และจะตรวจสอบคุณภาพของงานให้ได้คุณภาพตามที่ตกลงกันกับผู้ว่าจ้าง โดยในปี 2561 และปี 2562 บริษัทฯ มีการจ้างงานบุคคลภายนอกประมาณร้อยละ 5.3 และร้อยละ 9.2 จากค่าใช้จ่ายต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับพนักงาน ตามลำดับ

2.3 การตลาดและการแข่งขัน

ในความเห็นของผู้บริหารของบริษัทฯ บริษัทที่เป็นผู้ประกอบการที่มีศักยภาพใกล้เคียงกับบริษัทฯ ในอุตสาหกรรมนี้ มีอยู่ประมาณ 4 ราย ได้แก่ บริษัท เดอะ โพสท์ บางกอก จำกัด บริษัท เดอะมั้งค์ สตูดิโอ จำกัด บริษัท เอ็มทูแอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด และบริษัท แอนิเมทเต็ด สตอรี่บอร์ด (ประเทศไทย) จำกัด โดยจากข้อมูลรายได้รวมประจำปี 2561 บริษัทฯ มีรายได้เป็นลำดับที่ 2 เมื่อเทียบกันระหว่าง 5 ราย ดังนี้

| ลำดับ | ชื่อบริษัท | รายได้รวมปี 2561 |
|-------|--|------------------|
| 1. | บริษัท เอ็มทูแอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด | 247.68 ล้านบาท |
| 2. | บริษัท อีคราซิล กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) | 173.54 ล้านบาท |
| 3. | บริษัท แอนิเมทเต็ด สตอรี่บอร์ด (ประเทศไทย) จำกัด | 162.68 ล้านบาท |
| 4. | บริษัท เดอะ โพสท์ บางกอก จำกัด | 150.05 ล้านบาท |
| 5. | บริษัท เดอะมั้งค์ สตูดิโอ จำกัด | 144.56 ล้านบาท |

ที่มา : BOL Corpus

2.3.1 นโยบายการตลาดที่สำคัญ

- การออกแบบและพัฒนาผลงานที่สร้างสรรค์ สวยงาม ตรงตามความต้องการของลูกค้า

การออกแบบนับเป็นขั้นตอนแรกเริ่มที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน และเป็นพื้นฐานของงานในภาพรวมทั้งหมด บริษัทฯ จึงมุ่งเน้นการติดต่อและประสานงานกับลูกค้าอย่างใกล้ชิดเพื่อให้เข้าใจลูกค้าและโจทย์ของ

งานอย่างครบถ้วน เพื่อนำมาออกแบบผลงานให้มีความสวยงาม มีความแตกต่าง สร้างสรรค์ และสามารถนำเสนอผลงานให้มีความโดดเด่น ตรงตามความต้องการของลูกค้าได้

- **ผลงานมีคุณภาพสูงและมีมาตรฐานในระดับสากล**

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับมาตรฐานและคุณภาพของงาน ให้ตรงตามรายละเอียดในแบบงาน โดยบริษัทฯ จะมอบหมายให้ผู้ควบคุมงาน (Producer) เข้ามาควบคุมงานอย่างใกล้ชิด โดยมุ่งเน้นให้มาตรฐานของงานอยู่ในระดับที่สูงอยู่เสมอ จนกระทั่งการผลิตดำเนินไปจนเสร็จสิ้น ทั้งนี้ บริษัทฯ ได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีมาตรฐานระดับสากลโดยตลอด

2.3.2 นโยบายการกำหนดราคา

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดราคาในการให้บริการจาก ต้นทุนการให้บริการ บวกด้วยอัตรากำไรส่วนเพิ่ม (Profit Margin) ในอัตราที่เหมาะสม สามารถเทียบเคียงกับคู่แข่งในระดับเดียวกัน และอยู่ในระดับที่แข่งขันได้ โดยอัตรากำไรส่วนเพิ่มดังกล่าวจะพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ เช่น การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความซับซ้อนในการดำเนินงาน ความยากง่ายในการทำงาน ความสมจริงในการผลิตผลงาน และระยะเวลาในการทำงาน เป็นต้น

บริษัทฯ มีนโยบายทางการตลาดระยะยาว ซึ่งบริษัทฯ อาจมีการพิจารณาราคา และอัตรากำไรส่วนเพิ่มในอัตราที่เหมาะสมซึ่งอาจแตกต่างกันขึ้นอยู่กับลูกค้าในแต่ละราย โดยมีจุดมุ่งหมายในการสร้างสัมพันธ์อันดี และโอกาสในการรับงานต่อเนื่องในอนาคต

2.3.3 ลักษณะลูกค้า

บริษัทฯ มุ่งเน้นกลุ่มลูกค้าทุกขนาดที่เป็นผู้ผลิตงานในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มลูกค้าขนาดใหญ่ที่มีการผลิตงานโฆษณาและภาพยนตร์อย่างต่อเนื่องตลอดทั้งปี ซึ่งมีความต้องการในการใช้บริการคอมพิวเตอร์กราฟิกอย่างสม่ำเสมอ โดยกลุ่มลูกค้าหลักของบริษัทฯ สามารถจำแนกออกได้ดังนี้

- **ลูกค้าจากธุรกิจงานโฆษณาและภาพยนตร์**

ผู้ผลิตงานโฆษณาและภาพยนตร์ (Production House)

ในการผลิตหนังโฆษณานั้น จะมีกลุ่มผู้เกี่ยวข้องประกอบไปด้วยบริษัท 3 กลุ่มใหญ่ได้แก่ 1) ลูกค้าหรือเจ้าของสินค้า 2) ผู้คิดโฆษณาหรือภาพยนตร์ (“Agency”) 3) ผู้ผลิตโฆษณาหรือภาพยนตร์ (“Production House”) โดยกลุ่มลูกค้าของบริษัทฯ ได้แก่ ลูกค้าในกลุ่ม Production House ซึ่งมีหน้าที่หลักในการรับเอาแนวคิด (Idea) ของสิ่งที่ Agency และเจ้าของสินค้า ที่ต้องการสื่อสารถึงผู้บริโภค มาสร้างเป็นเรื่องราวในรูปของงานโฆษณาหรือภาพยนตร์ต่างๆ

ทั้งนี้ บริษัทฯ มุ่งเน้นกลุ่มลูกค้า Production House ที่มีขนาดใหญ่และมีชื่อเสียงทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งจะได้รับงานต่อจาก Agency ต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ ส่งผลให้บริษัทฯ จะมีโอกาสในการรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิกอย่างต่อเนื่อง

- **ลูกค้าจากธุรกิจงานภาพยนตร์แอนิเมชัน**

ลูกค้าในธุรกิจงานภาพยนตร์แอนิเมชันของบริษัทฯ สามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

- **บริษัทผู้ผลิตงานแอนิเมชัน (Animation House)**

บริษัทที่มุ่งเน้นการผลิตงานภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นหลัก ซึ่งรวมถึงภาพยนตร์แอนิเมชันแบบสั้นและแบบยาว โดยบริษัทฯ ดังกล่าวจะเป็นผู้ประสานงานกับผู้ประกอบการที่ต้องการงานภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยบริษัทฯ จะได้รับสิทธิ์ในการสร้างและควบคุมงานผลิตในภาพรวมก่อนจะกระจ่ายงานผลิตให้กับบริษัทฯ หรือผู้ผลิตงานรายย่อยรายอื่นต่อไป

- **ผู้ประกอบการทั่วไป**

จากการที่บริษัทฯ เป็นผู้ผลิตงานคอมพิวเตอร์กราฟิก และงานแอนิเมชันที่มีชื่อเสียงในระดับต้นๆ ของประเทศ สามารถให้บริการงานผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันได้อย่างครบวงจร ซึ่งในบางกรณี ผู้ประกอบการบางรายที่ต้องการงานภาพยนตร์แอนิเมชัน อาจมีความไว้วางใจและติดต่อว่าจ้างงานกับบริษัทฯ โดยตรงโดยไม่ผ่านการจ้างผ่านบริษัทผู้ผลิตงานแอนิเมชัน (Animation House) ต่างๆ

- **ลูกค้าจากธุรกิจผลิตและรับจ้างผลิตเกม**

บริษัทฯ ถึงแม้จะเป็นผู้ผลิตเกม แต่ไม่ได้เป็นผู้ที่จำหน่ายเกมที่พัฒนาขึ้นมาโดยตรง ทั้งนี้ ลูกค้าที่เป็นผู้จัดจำหน่ายเกมสามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มหลัก ดังนี้

- 1) ลูกค้าที่เป็นผู้จ้างบริษัทฯ ในการผลิตเกม โดยลูกค้าจะเป็นผู้นำเกมไปผ่านกระบวนการจัดจำหน่ายเอง ในขณะที่บริษัทฯ จะรับค่าบริการเป็นค่าจ้างทำของเป็นรายๆ ไป
- 2) ผู้ใช้งานหรือผู้เล่นรายย่อย ซึ่งซื้อและเล่นเกมของบริษัทฯ ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น การซื้อผ่านแอปพลิเคชัน Steam หรือ ระบบ App store อื่นๆ

โครงสร้างรายได้ของบริษัทฯ จำแนกตามประเภทกลุ่มลูกค้า ตามงบการเงินรอบปีบัญชีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559-2562 รายละเอียดดังนี้

| รายได้จากกิจการ | ปี 2560 | | ปี 2561 | | ปี 2562 | |
|------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | ล้านบาท | สัดส่วน | ล้านบาท | สัดส่วน | ล้านบาท | สัดส่วน |
| ลูกค้าในประเทศ | 82.57 | 61% | 97.94 | 57% | 63.37 | 32% |
| ลูกค้าต่างประเทศ | 52.80 | 39% | 72.80 | 43% | 132.31 | 68% |
| รวม | 135.37 | 100% | 170.74 | 100% | 195.68 | 100% |

ทั้งนี้บริษัทฯ มีรายได้จากลูกค้าต่างประเทศเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยมีรายได้จำนวน 52.80 ล้านบาท 72.80 ล้านบาท และ 132.31 ล้านบาท ในปี 2560 ถึงปี 2562 ตามลำดับ คิดเป็นสัดส่วน 39% 43% และ 68% ของรายได้ทั้งหมดในปี

2560 ถึงปี 2562 โดยลูกค้าต่างประเทศส่วนใหญ่จะว่าจ้างงานประเภทภาพยนตร์เคลื่อนไหวแอนิเมชัน เป็นหลัก ซึ่งมีมูลค่าโครงการสูงกว่าโครงการจากลูกค้าในประเทศ

2.3.4 ช่องทางการให้บริการ

บริษัทฯ สามารถจัดหางานได้จากทั้งลูกค้าเดิม และลูกค้าใหม่ได้อย่างสม่ำเสมอ โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้

1) ความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มลูกค้าเดิม

บริษัทฯ มุ่งเน้นการให้บริการด้วยงานที่มีคุณภาพระดับสูง ทำให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจ จึงทำให้กลุ่มลูกค้าส่วนมากกลับมาใช้บริการกับบริษัทฯ อย่างต่อเนื่อง ประกอบกับกลุ่มลูกค้าของบริษัทฯ เป็นกลุ่มผู้ผลิตงานที่มีชื่อเสียง ส่งผลให้มีการควบคุมคุณภาพของงานจากคอมพิวเตอร์กราฟิกอย่างเข้มข้น ซึ่งบริษัทฯ สามารถส่งมอบงานที่มีคุณภาพตรงต่อความคาดหวังของลูกค้าได้

2) การเข้าร่วมงานนิทรรศการร่วมกับหน่วยงานราชการหรืองานนิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดิจิทัล

บริษัทฯ เป็นผู้ประกอบการในธุรกิจจัดทำและตกแต่งงานทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีชื่อเสียง และได้รับโอกาสเข้าร่วมกับหน่วยงานราชการในการเข้าร่วมงานนิทรรศการต่างๆ ที่จัดขึ้นเพื่อสนับสนุนและสร้างโอกาสในการพบปะกับผู้ประกอบการที่มีศักยภาพในธุรกิจดิจิทัลอยู่เป็นประจำ โดยบริษัทฯ จะได้รับโอกาสในการประชาสัมพันธ์ รวมถึงนำเสนอผลงานให้แก่ลูกค้าที่มีศักยภาพรายใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

3) การแนะนำจากกลุ่มลูกค้าเดิม

จากการที่บริษัทฯ ให้บริการลูกค้าด้วยงานออกแบบที่สวยงาม สมจริง มีคุณภาพและได้มาตรฐานเป็นระยะเวลานานกว่า 10 ปี ทำให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจ จึงมีการแนะนำบริษัทฯ ให้แก่กลุ่มลูกค้าใหม่ๆ ให้เข้ามาใช้บริการกับบริษัทฯ อยู่เสมอ

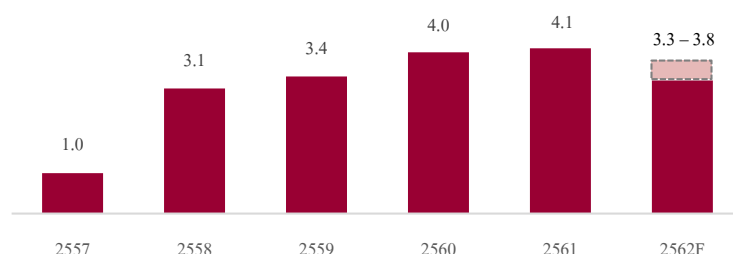
4) การเสนอผลงานให้ลูกค้าคัดเลือก

บริษัทฯ จะนำเสนอแบบงาน รูปแบบ รวมถึงงบประมาณในการจัดทำให้แก่ลูกค้า เพื่อให้ลูกค้าพิจารณาและคัดเลือก โดยที่บริษัทฯ จะมีเจ้าหน้าที่การตลาดคอยรับหน้าที่ในการติดตามตารางการโฆษณา ตารางแผนการตลาด การประชาสัมพันธ์ หรือแผนการดำเนินงานของผู้ผลิตงานโฆษณาหรือผู้ผลิตภาพยนตร์เป้าหมาย เพื่อคาดการณ์ถึงโอกาสในการรับงาน

2.3.5 ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขัน

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ประมาณการการขยายตัวของเศรษฐกิจปี 2562 ลดลงจากปี 2561 เนื่องจากความผันผวนของเศรษฐกิจและการเงินโลก เกี่ยวกับมาตรการกีดกันทางการค้าของสหรัฐฯ ต่อจีน การชะลอตัวและปัญหาเสถียรภาพของเศรษฐกิจจีน เจื่อนไขเศรษฐกิจและการเมืองในยุโรป และปัจจัยภายในประเทศในส่วนของความเชื่อมั่นของนักลงทุน ความเชื่อมั่นด้านการท่องเที่ยวที่อาจมีความอ่อนไหวต่อบรรยากาศทางการเมืองในช่วงนี้ อย่างไรก็ตาม สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้คาดการณ์แนวโน้มเศรษฐกิจไทยปี 2562 ว่าจะขยายตัวที่ประมาณร้อยละ 3.3 – 3.8 โดยมีแรงสนับสนุนจากการใช้จ่ายภาครัฐเร็วขึ้นที่มีปัจจัยหนุนจากรายได้ที่ขยายตัวต่อเนื่อง อัตราการว่างงานและอัตราเงินเฟ้ออยู่ในระดับต่ำ รวมทั้งการดำเนินมาตรการดูแลผู้มีรายได้น้อยผ่าน

บัตรสวัสดิการแห่งรัฐ ด้านการลงทุนภาคเอกชนและด้านอุปสงค์ภาครัฐที่มีแนวโน้มขยายตัวเร่งขึ้นทั้งการใช้จ่ายและการลงทุน ตลอดจนสนับสนุนการขยายตัวของภาคการท่องเที่ยว โดยการส่งเสริมการขายในตลาดนักท่องเที่ยวระยะไกลและกลุ่มนักท่องเที่ยวรายได้สูงในภูมิภาค ขยายฐานนักท่องเที่ยวจากกลุ่มประเทศเศรษฐกิจเกิดใหม่ และการกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวลงสู่เมืองรองและชุมชน เป็นต้น แผนภาพการขยายตัวของ GDP ปี 2557-2562F



ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ปัจจุบันทางรัฐบาลได้ผลักดันนโยบายประเทศไทย 4.0 เพื่อใช้เป็นนโยบายในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยในอนาคต โดยนโยบายประเทศไทย 4.0 จะเป็นการขับเคลื่อน โมเดลเศรษฐกิจไทยด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ทั้งนี้ ที่มาของวิสัยทัศน์เชิงนโยบายดังกล่าวได้พัฒนามาเป็นลำดับขั้น ดังนี้

- ประเทศไทย 1.0 คือยุคของเกษตรกรรม คนไทยปลูกข้าว ปลูกสวน ปลูกไร่ เลี้ยงหมู เป็ด ไก่ และนำผลผลิตไปขาย สร้างรายได้และยังชีพ
- ประเทศไทย 2.0 คือยุคอุตสาหกรรมเบา โดยประชาชนมีเครื่องมือเข้ามาช่วยในการผลิตสินค้า ผลิตเสื้อผ้า กระเป๋า เครื่องดื่ม เครื่องเขียน เครื่องประดับ เป็นต้น ซึ่งส่งผลให้การผลิตสินค้าต่างๆเริ่มมีศักยภาพมากขึ้น
- ประเทศไทย 3.0 ซึ่งเป็นยุคปัจจุบัน เป็นยุคอุตสาหกรรมหนัก ซึ่งประกอบด้วยการผลิตและขายส่งออก เหล็กกล้า รถยนต์ แก๊สธรรมชาติ ปูนซีเมนต์ เป็นต้น โดยใช้เทคโนโลยีจากต่างประเทศ เพื่อเน้นการส่งออก

ทั้งนี้ ประเทศไทยอยู่ในช่วง 3.0 หรือช่วงอุตสาหกรรมหนักมาอย่างยาวนานกว่า 20 ปี ทางรัฐบาลจึงพยายามผลักดันให้ไปสู่ยุค 4.0 ซึ่งจะเป็นยุคที่มุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้นเพื่อเพิ่มความสามารถในการผลิตของประเทศ โดยมีกลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัล เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมเป้าหมายในการพัฒนาตามนโยบาย ประเทศไทย 4.0 นี้

2.3.5.1 ภาวะอุตสาหกรรมโฆษณา

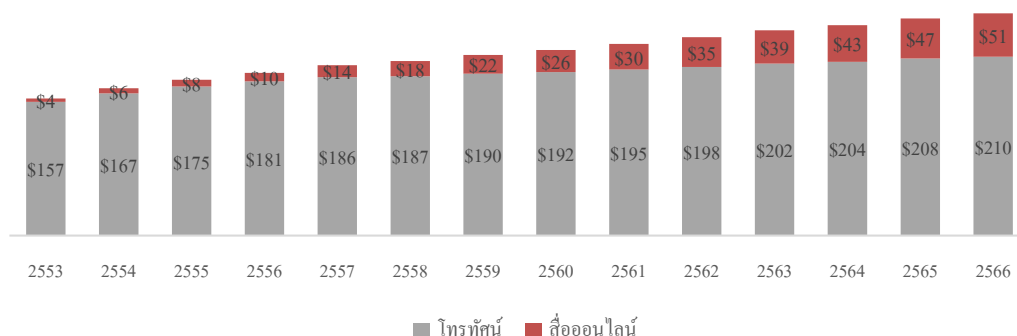
• ภาวะอุตสาหกรรมโฆษณาในต่างประเทศ

แนวโน้มของรายจ่ายโฆษณาในตลาดโลก (Global Ad Spending) ตั้งแต่ปี 2553 – 2566 คาดการณ์ว่าจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ที่ร้อยละ 3.8 มูลค่ารายจ่ายโฆษณาในตลาดโลกอาจเพิ่มเป็น 261 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2566 โดยคาดการณ์ว่าสื่อออนไลน์ จะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ที่ร้อยละ 22 จากมูลค่า 4 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2553 เป็น 51 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2566 เนื่องจากพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป เข้าถึงสื่อออนไลน์บนแพลตฟอร์มต่างๆ มากขึ้น ทำให้การโฆษณานบนสื่อออนไลน์สามารถกระจายและเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้ตรงเป้าหมาย อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าอัตราการเติบโตของสื่อโฆษณออนไลน์จะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น แต่มูลค่ารายจ่ายโฆษณาหลักใน

ตลาดโลกยังคงเป็นของสื่อโทรทัศน์ เนื่องจากยังคงเป็นสื่อหลักที่ใช้ในการสื่อสารข้อมูลกับผู้บริโภคได้กว้างขวาง โดยคาดการณ์สัดส่วนในปี 2566 ที่ร้อยละ 80 ของมูลค่ารายจ่ายโฆษณาในตลาดโลก

มูลค่ารายจ่ายโฆษณาในตลาดโลกบนสื่อทีวีและสื่อออนไลน์ปี 2553 - 2566

หน่วย : ล้านดอลลาร์สหรัฐ

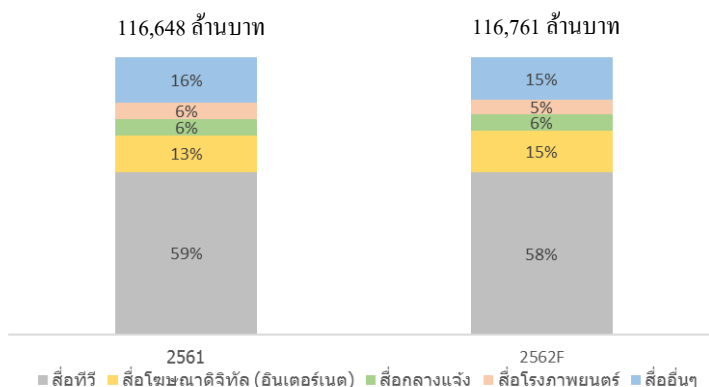


ที่มา: Strategy Analytics research

• ภาวะอุตสาหกรรมโฆษณาในประเทศ

จากข้อมูลของสมาคมมีเดียเอเจนซีและธุรกิจสื่อแห่งประเทศไทย คาดการณ์ว่า มูลค่าอุตสาหกรรมโฆษณาในปี 2562 จะอยู่ที่ประมาณ 116,761 ล้านบาท ซึ่งใกล้เคียงกับปี 2561 ที่มูลค่า 116,648 ล้านบาท โดยในส่วนของสื่อโฆษณาบนโทรทัศน์มีแนวโน้มลดลงจากปี 2561 ที่ 68,400 ล้านบาท เป็น 68,100 ล้านบาทในปี 2562 ลดลงจากปีก่อนร้อยละ 0.4 เนื่องจากสถานการณ์ทางการเมืองที่ส่งผลกระทบต่อความมั่นใจของนักลงทุนที่มีต่อนโยบายของประเทศไทยในอนาคต จนเกิดการชะลอเม็ดเงินการลงทุน เพื่อรอความชัดเจนของนโยบายของรัฐบาล นอกจากนั้นช่องทีวีดิจิทัลขนาดกลางยังคงเน้นนโยบายการแข่งขันด้านราคา เพื่อทำให้งบโฆษณาของลูกค้ากลับมาทำให้เกิดสภาพคล่องในการดำเนินธุรกิจ ซึ่งใช้นโยบายการแข่งขันด้านราคานี้ ทำให้อุตสาหกรรมโฆษณาทางทีวีรวมไม่มีการเติบโตในปีนี้ โดยมูลค่าโฆษณาในสื่อโทรทัศน์ปี 2562 ประมาณ 68,100 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 58 จากมูลค่าอุตสาหกรรมรวม รองลงมาได้แก่สื่อโฆษณาดิจิทัล (อินเทอร์เน็ต) ประมาณ 17,863 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 15 จากมูลค่าอุตสาหกรรมรวม เนื่องจากแบรนด์สินค้าต่างๆ เล็งเห็นประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลในการวัดผล และการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่ม เป็นการใช้งบโฆษณาให้เกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้การเข้ามาของกลุ่มอินเทอร์เน็ตเช่น แพลตฟอร์ม เช่น เฟซบุ๊ก เน็ตฟลิกซ์ และอีคอมเมิร์ซต่างๆ ในประเทศไทย ทำให้เกิดการเติบโตของการโฆษณาบนสื่อออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

อุตสาหกรรมโฆษณาจำแนกตามประเภทสื่อปี 2561 เปรียบเทียบกับปี 2562F



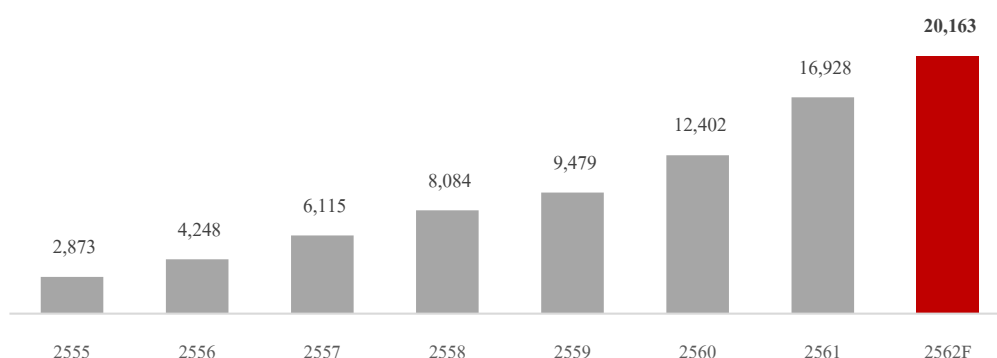
ที่มา: สมาคมมีเดียเอเจนซีและธุรกิจสื่อแห่งประเทศไทย

2.3.5.2 ภาวะอุตสาหกรรมโฆษณาดิจิทัล

อุตสาหกรรมโฆษณาดิจิทัล เป็นการทำการตลาดหรือโฆษณาผ่านช่องทางออนไลน์ สื่อโซเชียลมีเดีย ถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตสูง โดยในปี 2555-2562 ประเทศไทยมีรายจ่ายจากการโฆษณาดิจิทัลเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยคิดเป็นอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ร้อยละ 32.1 มูลค่ารายจ่ายจากการโฆษณาดิจิทัลอาจเพิ่มขึ้นถึง 20,163 ล้านบาท ในปี 2562 หรือคิดเป็นเพิ่มขึ้นร้อยละ 19.1 จากค่าใช้จ่ายโฆษณาดิจิทัลในปีที่ผ่านมา โดยเป็นผลมาจากพฤติกรรมของผู้บริโภคที่ซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้น ทำให้สินค้าเห็นโอกาสในการเข้ามาใช้สื่อโฆษณาดิจิทัล เพื่อทำการตลาดให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อนำมาซึ่งยอดขายของสินค้า อีกทั้งยังสามารถสื่อสารไปยังผู้บริโภควงกว้างด้วยความเร็ว

รายจ่ายจากการโฆษณาดิจิทัลปี 2555-2562F

หน่วย : ล้านบาท



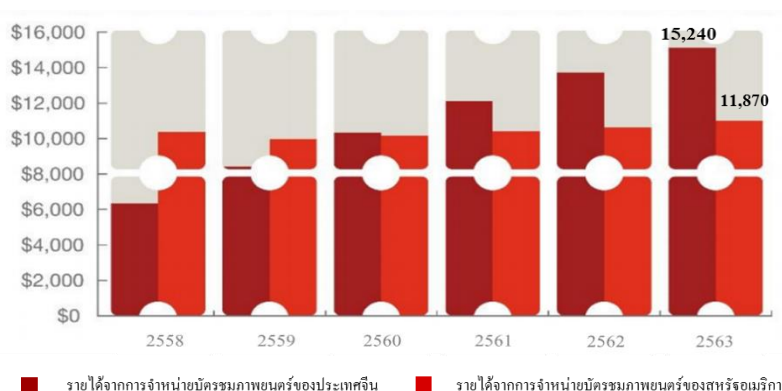
ที่มา: KANTAR TNS Research, DAAT

2.3.5.3 ภาวะอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ภาพยนตร์นับเป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างยาวนาน และเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยคาดการณ์ว่าในปี 2563 รายได้รวมของการจำหน่ายบัตรชมภาพยนตร์โลก (Global Box office) มีมูลค่าสูงถึง 49,320 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยประเทศจีนเป็นประเทศที่มีแนวโน้มการเติบโตของรายได้จากการจำหน่ายภาพยนตร์สูงกว่าสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี 2560 ซึ่งคาดการณ์ว่าภายในปี 2563 ประเทศจีนจะมีรายได้จากการจำหน่ายบัตรชมภาพยนตร์อยู่ที่ 15,240 ล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) อยู่ที่ร้อยละ 18.96 ในขณะที่สหรัฐอเมริกามีรายได้อยู่ที่ 11,870 ล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) อยู่ที่ร้อยละ 1.23 ตามลำดับ

รายได้จากการจำหน่ายบัตรชมภาพยนตร์ของประเทศจีนและสหรัฐอเมริกาดังแต่ปี 2558 – 2563

หน่วย : ล้านดอลลาร์สหรัฐ



ที่มา Global Entertainment and media outlook 2016 – 2020, PwC

หนึ่งในปัจจัยที่ขับเคลื่อนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ให้เติบโตในปัจจุบันมาจากช่องทางการรับชมสื่อบันเทิงที่เพิ่มมากขึ้นนอกเหนือจากการรับชมในโรงภาพยนตร์แบบดั้งเดิม โดยเฉพาะช่องทางการรับชมสื่อต่างๆ ผ่านวิดีโอสตรีมมิ่ง (Video Streaming) หรือการชมสื่อต่างๆผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความสะดวกมากกว่า การรับชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์แบบดั้งเดิม

การเติบโตของช่องทางการรับชมสื่อผ่านการวิดีโอสตรีมมิ่ง

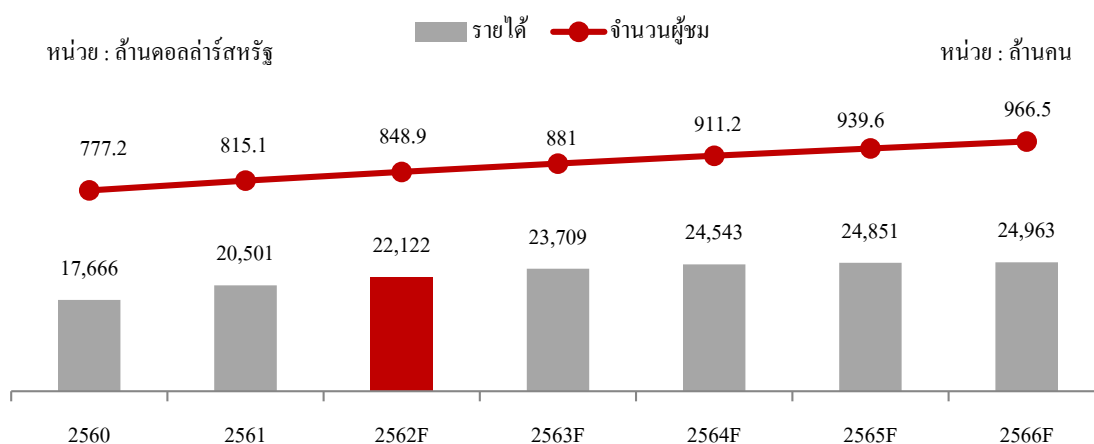
ปัจจุบันการรับชมสื่อต่างๆผ่านวิดีโอสตรีมมิ่งนับเป็นช่องทางที่มีผู้ชมมากมายจากทั่วทุกมุมโลก ทั้งจากช่องทางที่ไม่มีค่าใช้จ่าย เช่น Youtube หรือผ่านช่องทางที่มีค่าใช้จ่าย เช่น Amazon Prime หรือ Netflix เป็นต้น โดยในปี 2561 การให้บริการวิดีโอสตรีมมิ่งมีรายได้ทั่วโลกรวมกว่า 20,501 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และคาดว่าจะเติบโตสูงถึงประมาณ 22,122 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2562 และจะเติบโตอย่างต่อเนื่องในอัตราเฉลี่ยต่อปีที่ร้อยละ 3.1 ไปสู่มูลค่ารวม 24,963 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2566 ทั้งนี้ ประเทศที่มีรายได้จากการให้บริการวิดีโอสตรีมมิ่งในปี 2562 สูงที่สุด ได้แก่ สหรัฐอเมริกา ประเทศจีน และประเทศญี่ปุ่น ตามลำดับ ทั้งนี้ การเติบโตของรายได้จากการให้บริการวิดีโอสตรีมมิ่ง มีปัจจัยหลักมาจากการเพิ่มขึ้นของผู้ชมที่ใช้บริการซึ่งมีสูงถึง 815.1 ล้านคนทั่วโลกในปี 2561และคาดว่าจะเติบโตขึ้นเป็น 966.5 ล้านคนในปี 2566

ตารางแสดงประมาณการประเทศที่มีรายได้จากการให้บริการวิดีโอสตรีมมิ่งสูงสุด 5 อันดับ ปี 2562

| อันดับ | ประเทศ | รายได้ (ล้านดอลลาร์สหรัฐ) |
|--------|--------------|---------------------------|
| 1 | สหรัฐอเมริกา | 11,420 |
| 2 | จีน | 1,733 |
| 3 | ญี่ปุ่น | 1,400 |
| 4 | เยอรมัน | 980 |
| 5 | อังกฤษ | 975 |

ที่มา : statista.com

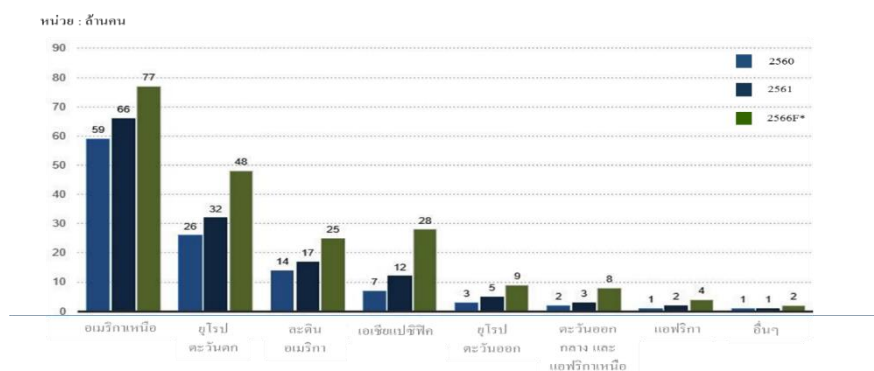
แผนภาพรายได้จากการให้บริการและจำนวนผู้ชมวิดีโอสตรีมมิ่งปี 2560-2566F



ที่มา : statista.com

ในปัจจุบัน เนื่องจากการแข่งขันบริการวิดีโอสตรีมมิ่งที่เพิ่มสูงขึ้น ส่งผลให้ สื่อบริการชั้นนำบางรายเริ่มแผนการในการดึงดูดผู้ชม โดยการซื้อสิทธิ์ขาดในการฉายภาพยนตร์หรือซีรีส์ แต่เพียงผู้เดียว พร้อมกับการลงทุนสร้างสื่อและรายการบันเทิงเพื่อนำไปฉายบนช่องทางของตัวเองเพียงที่เดียว เพื่อสร้างข้อได้เปรียบในการให้บริการ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อบันเทิงประเภทซีรีส์ ซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ยกตัวอย่างเช่น Netflix บริษัทสตรีมมิ่งชั้นนำซึ่งเริ่มลงทุนสร้างภาพยนตร์ซีรีส์จำนวนมาก โดยจับมือกับทั้งผู้กำกับที่มีชื่อเสียงและผู้กำกับหน้าใหม่ในการสร้างภาพยนตร์ซีรีส์ใหม่มากมายในนาม Netflix Original โดยเริ่มตั้งแต่ปี 2555 จนถึงปัจจุบัน

แผนภาพแสดงจำนวนผู้ติดตาม Netflix ทั่วโลก ตั้งแต่ปี 2560 ถึงปี 2566F



ที่มา: Netflix Investor Relations and digital TV Research

2.3.5.4 ภาพอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

• ภาพอุตสาหกรรมแอนิเมชันในต่างประเทศ

ปัจจุบัน ความต้องการในงานแอนิเมชันมีเพิ่มมากขึ้นเป็นอย่างมาก ทั้งจากการนำไปประกอบสื่อโฆษณา ภาพยนตร์ต่างๆ จนถึงการผลิตเกม ซึ่งส่วนแต่มีงานแอนิเมชันเป็นส่วนประกอบสำคัญทั้งสิ้น จากข้อมูลของ Researchandmarkets.com อุตสาหกรรมแอนิเมชันทั่วโลกในปี 2561 มีมูลค่ากว่า 259,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และคาดว่าจะเติบโตขึ้นเป็น 270,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี 2563 ทั้งนี้ ปัจจัยหลักที่ขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมแอนิเมชันเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วได้แก่ เทคโนโลยีในการผลิตงานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นอย่างก้าวกระโดด ส่งผลให้งานแอนิเมชันมีความสมจริง และสามารถนำไปใช้ประกอบกับงานภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ ได้โดยง่าย อาทิ งานภาพยนตร์ ซึ่งในปัจจุบันมักใช้ต้นทุนในการทำงานแอนิเมชันเฉลี่ยประมาณร้อยละ 20-30 ของต้นทุนรวมในการสร้างภาพยนตร์

ในส่วนของภาพยนตร์แอนิเมชัน ความต้องการในภาพยนตร์แอนิเมชันในปัจจุบัน มีความเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตเป็นอย่างมาก โดยในอดีตภาพยนตร์แอนิเมชันมักมีฐานผู้ชมเป็นเยาวชนอายุต่ำกว่า 9 ปี ซึ่งแตกต่างจากปัจจุบันซึ่งงานภาพยนตร์แอนิเมชัน มักมีฐานผู้ชมครอบคลุมทุกวัย ทั้งผู้ชมที่เป็นวัยรุ่น วัยทำงาน และสมาชิกทุกคนในครอบครัว เนื่องจาก งานภาพยนตร์แอนิเมชันในปัจจุบันมักมีความสมจริงสูง และสามารถผลิตงานที่มีความซับซ้อนได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถออกแบบงานให้เหมาะสมกับผู้ชมในทุกเพศทุกวัยได้ ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันหลายเรื่องในยุคปัจจุบันมีรายได้รวมของยอดขายตั๋วภาพยนตร์โลกสูงขึ้นเทียบเคียงกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยมเรื่องอื่นๆ

ตารางแสดงตัวอย่างลำดับรายได้รวมทั่วโลกของยอดขายตั๋วภาพยนตร์แอนิเมชัน

| อันดับ | ภาพยนตร์ | สตูดิโอ | ยอดขายรวมทั่วโลก (ล้านดอลลาร์สหรัฐ) | ปีที่ฉาย |
|--------|-------------------|----------------------|--|----------|
| 13 | Frozen | Buena Vista (Disney) | 1,276.5 | 2556 |
| 15 | The Incredibles 2 | Buena Vista (Disney) | 1,242.8 | 2561 |
| 18 | Minions | Universal Studio | 1,159.4 | 2558 |
| 26 | Toy Story 3 | Buena Vista (Disney) | 1,067.0 | 2553 |
| 30 | Despicable Me 3 | Universal Studio | 1,034.8 | 2560 |
| 32 | Finding Dory | Buena Vista (Disney) | 1,028.6 | 2559 |
| 35 | Zootopia | Buena Vista (Disney) | 1,023.8 | 2559 |
| 39 | Despicable Me 2 | Universal Studio | 970.8 | 2556 |
| 40 | The Lion King | Buena Vista (Disney) | 968.5 | 2537 |

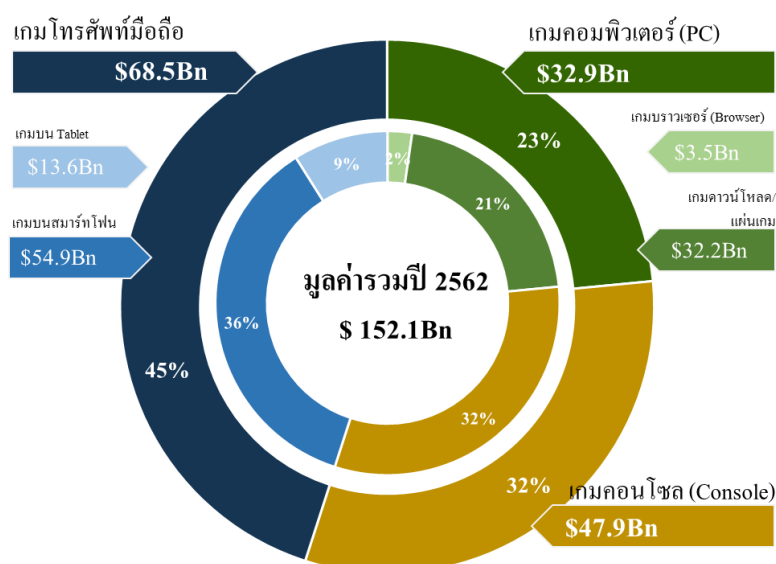
ที่มา : Boxofficemojo.com ณ วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2562

ภาวะอุตสาหกรรมเกม

- ภาวะอุตสาหกรรมเกมในต่างประเทศ

อุตสาหกรรมเกม นับเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตเร็วที่สุดอุตสาหกรรมหนึ่ง โดยจากข้อมูลของ Newzoo (บริษัทวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเกมและ Esports จากประเทศเนเธอร์แลนด์) ได้เปิดเผยข้อมูลประมาณการในปี 2562 โดยอุตสาหกรรมเกมทั่วโลกจะมีมูลค่าสูงถึง 152.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยเติบโตขึ้นจากปี 2561 ประมาณ 14.2 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือร้อยละ 10.3 แบ่งเป็นเกมที่เล่นผ่านโทรศัพท์มือถือทั้งในส่วนของสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต โดยครองสัดส่วนสูงสุดที่ร้อยละ 45 ของมูลค่ารวมในตลาดเกมทั่วโลก คิดเป็นมูลค่าประมาณ 68.5 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ในขณะที่รองลงมาได้แก่ เกมคอนโซล มีสัดส่วนที่ร้อยละ 32 ของมูลค่าตลาด หรือคิดเป็นมูลค่า 47.9 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และลำดับสุดท้ายได้แก่ เกมคอมพิวเตอร์ (PC) มีสัดส่วนที่ร้อยละ 23 ของมูลค่าตลาด หรือคิดเป็นมูลค่า 32.9 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ

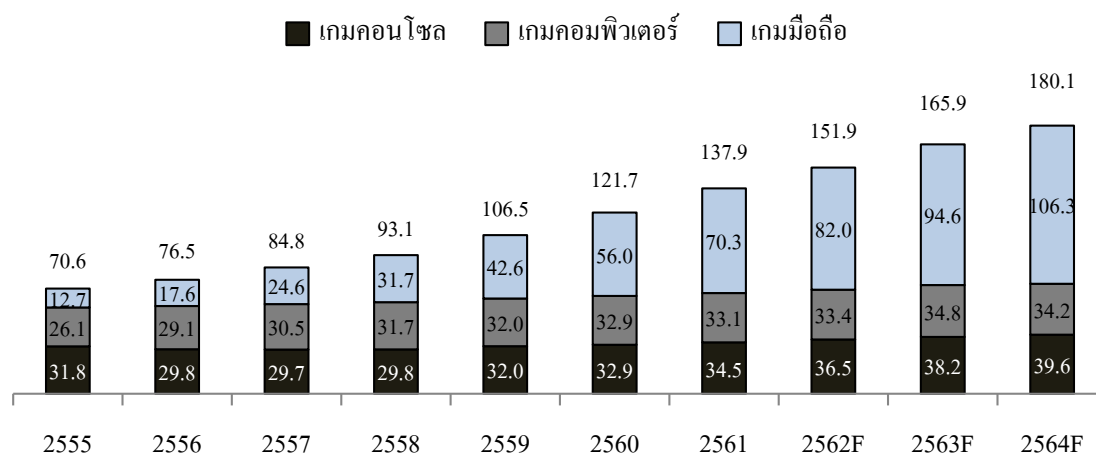
สัดส่วนมูลค่าตลาดเกมทั่วโลกจำแนกตามประเภทอุปกรณ์ปี 2562 (พันล้านดอลลาร์สหรัฐ)



ที่มา: Global game market report : Newzoo

การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมคาดว่าจะเติบโตอย่างต่อเนื่องในอนาคต และจะสูงถึง 180.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2564 ซึ่งหมายความว่า ในช่วง 10 ปี ตั้งแต่ปี 2555-2564 อุตสาหกรรมเกมทั่วโลกจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปีเท่ากับร้อยละ 11 นอกจากนี้ เกมจากโทรศัพท์มือถือคาดว่าจะเติบโตและมีมูลค่าสูงกว่า 1 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2564 และคาดว่าจะคิดเป็นสัดส่วนกว่าร้อยละ 59 จากมูลค่าอุตสาหกรรมรวม นอกจากนี้ เกมคอมพิวเตอร์และเกมคอนโซลก็มีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องในอนาคต โดยมีสาเหตุหลักมาจากการแข่งขันและการเติบโตของ Esports หรือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งปัจจุบันกำลังได้รับความนิยมอย่างสูงทั่วโลก

มูลค่าอุตสาหกรรมเกมทั่วโลกปี 2555-2564F (พันล้านดอลลาร์สหรัฐ)

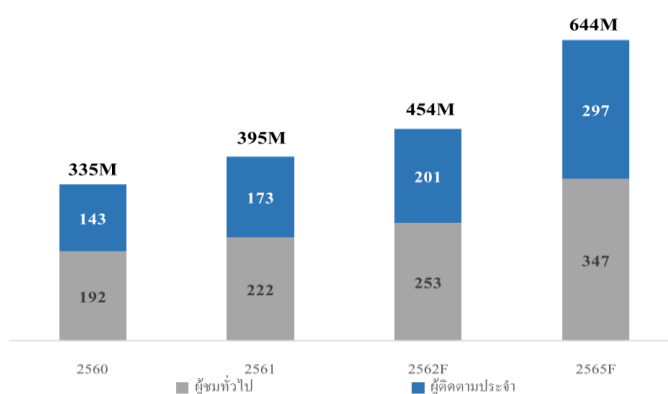


อุตสาหกรรม Esports นับเป็นกีฬาชนิดหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ซึ่งได้รับปัจจัยสนับสนุนอย่างมากจากเทคโนโลยีการเล่นเกมที่พัฒนาขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีการเชื่อมต่อของอินเทอร์เน็ต ระบบในการถ่ายทอดสด รวมถึงตัวของเกมที่สามารถแสดงภาพได้อย่างสมจริงและสวยงาม มูลค่าอุตสาหกรรม Esports ในปี 2557 มีมูลค่าโดยรวมอยู่ที่ 194 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยในปี 2562 มีมูลค่าอยู่ที่ 1,072 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยคิดเป็นอัตราการเติบโตต่อปีเฉลี่ยตั้งแต่ปี 2557 – 2562 (CAGR) ที่ร้อยละ 40.7 โดยมีตลาดของสหรัฐอเมริกาและจีน เป็นตลาดหลัก

อุตสาหกรรม Esports มีปัจจัยในการเติบโตขับเคลื่อนโดยผู้ชมและผู้ติดตาม ซึ่งสนใจและรับชมถ่ายทอดสดผ่านช่องทางต่างๆ เช่น Youtube แอปพลิเคชัน Twitch รวมถึงช่องทางอื่นๆ โดยในปี 2562 คาดว่าจะมีผู้ชม Esports ทั่วโลกประมาณ 454 ล้านคน และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 644 ล้านคนในปี 2565 คิดเป็นอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ที่ร้อยละ 12.4 โดยแบ่งเป็นผู้ติดตามประจำกว่า 297 ล้านคนและผู้ชมทั่วไป 347 ล้านคน ทั้งนี้ ด้วยจำนวนผู้ชมจำนวนมากส่งผลให้งานแข่งขัน Esports ในแต่ละทัวร์นาเมนต์ของเกมที่กำลังได้รับความนิยม จะมีจำนวนเงินรางวัลรวมเพิ่มสูงขึ้น เทียบเท่ากับงานทัวร์นาเมนต์ชั้นนำของกีฬาอื่นๆ อาทิ งานแข่งขันเกม The International 2018 (งานแข่งขันเกม Dota 2 ซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี) ประจำปี 2561 จัดโดยบริษัท Valve Corporation บริษัทพัฒนาเกมชั้นนำจากสหรัฐอเมริกา ซึ่งงานแข่งขันเกมดังกล่าวมีเงินรางวัลรวมกว่า 25 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

แผนภาพแสดงจำนวนผู้ชม Esports ทั่วโลกระหว่างปี 2560 – 2565F

หน่วย : ล้านคน



ที่มา : Global game market report : Newzoo

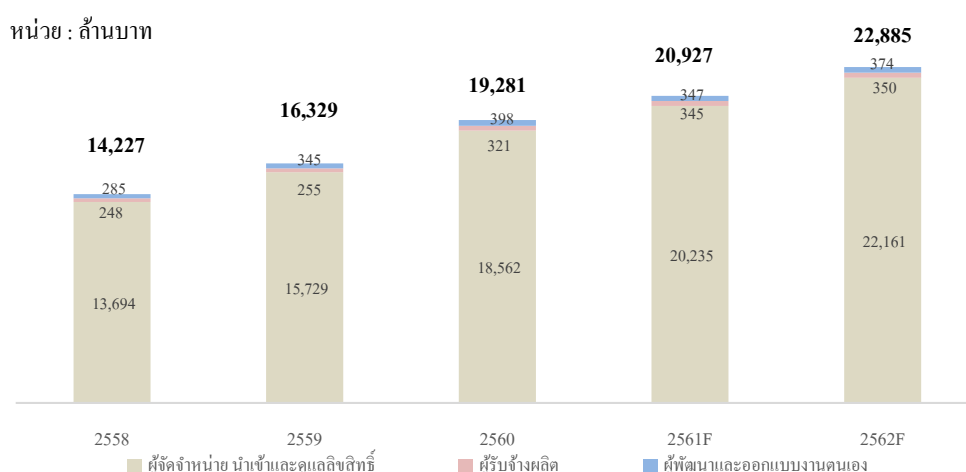
• ภาวะอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ได้จัดประเภทผู้เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่

- 1) ผู้ผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง
- 2) ผู้รับจ้างผลิตงาน
- 3) ผู้จำหน่าย นำเข้า และตัวแทนจำหน่าย

อุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วง 5 ปี ที่ผ่านมาโดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ในปี 2558-2562 อยู่ที่ประมาณร้อยละ 12.6 โดยในปี 2562 มูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมเกมคาดว่าจะอยู่ที่ 22,885 ล้านบาท เติบโตจากปีก่อนหน้าประมาณ 1,958 ล้านบาท หรือร้อยละ 9.4 ซึ่งบริษัทฯ จัดอยู่ในกลุ่มผู้ผลิตงานโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง และผู้รับจ้างผลิตงานเกมซึ่งมีเพียงกลุ่มผู้ผลิตในประเทศไทยเพียงส่วนน้อยที่มีความสามารถดังกล่าว โดยผู้ประกอบการส่วนใหญ่เน้นการให้บริการเป็นผู้จำหน่าย นำเข้า และตัวแทนจำหน่ายเกมจากต่างประเทศ ซึ่งมีสัดส่วนสูงถึงประมาณร้อยละ 96 ซึ่งเกมส่วนใหญ่ที่อยู่ในตลาดไทยล้วนแต่เป็นเกมที่ได้รับการนำเข้ามาจากต่างประเทศทั้งสิ้น

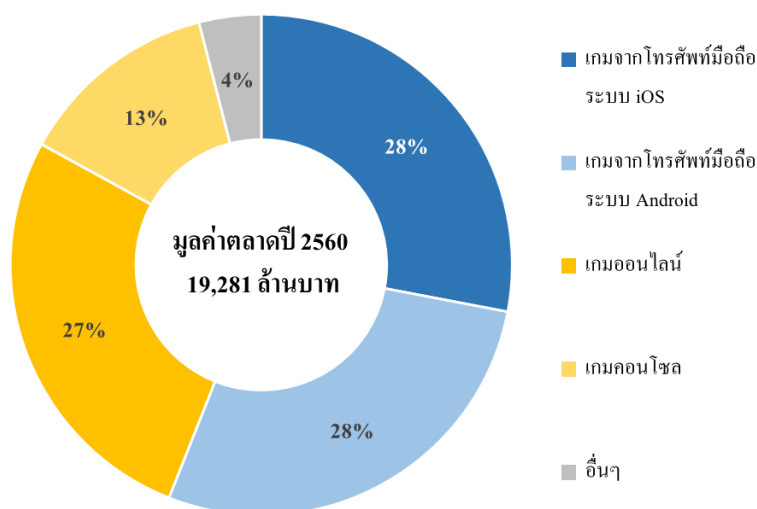
มูลค่าตลาดอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยปี 2558 – 2562F



ที่มา: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และ DEPA

จากข้อมูลของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หากจำแนกมูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมเกมตามประเภท จะพบว่า เกมจากโทรศัพท์มือถือมีส่วนสูงที่สุดที่ร้อยละ 56 ของมูลค่าอุตสาหกรรม โดยแยกเป็น เกมจากโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์ประเภท Tablet ในระบบ Android มีสัดส่วนร้อยละ 28 เกมจากโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์ประเภท Tablet ในระบบ iOS มีสัดส่วนร้อยละ 28 ซึ่งสะท้อนถึงค่านิยมของประชาชนในประเทศไทยที่ชอบเล่นเกมจากอุปกรณ์มือถือเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลสัดส่วนประเภทเกมของโลกที่เกมจากโทรศัพท์มือถือมีมูลค่ามากกว่าครึ่งหนึ่ง รองลงมาได้แก่ เกมออนไลน์ มีสัดส่วนที่ร้อยละ 27 เกมคอนโซล มีสัดส่วนที่ร้อยละ 13 ตามลำดับ

มูลค่าอุตสาหกรรมเกมจำแนกตามประเภทของเกมปี 2560



ที่มา: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และ DEPA

แนวโน้มอุตสาหกรรมและการแข่งขัน

ปัจจุบัน ธุรกิจจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิกมีการแข่งขันในระดับสูง มีจำนวนผู้ผลิตงานจำนวนมาก ตั้งแต่ผู้ประกอบการรายใหญ่ ไปจนถึงผู้ผลิตงานรายย่อย ถึงแม้ว่าผู้ผลิตงานคอมพิวเตอร์กราฟิกจะมีจำนวนมาก แต่คู่แข่งทางตรงของบริษัทฯ มีเพียงผู้ประกอบการรายใหญ่ เช่น บริษัท เดอะมั้งค์ สตูดิโอ จำกัด บริษัท เดอะ โพสท์ บางกอก จำกัด บริษัท เอ็มทู แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด เป็นต้น ซึ่งเป็นผู้ประกอบการจำนวนน้อยราย เนื่องจากผู้ให้บริการรายใหญ่มักมีข้อได้เปรียบเนื่องจากมีความพร้อมทางด้านบุคลากรและเทคโนโลยี ส่งผลให้สามารถสร้างสรรค์และส่งมอบงานที่มีมาตรฐานสูงได้ดี

ทั้งนี้บริษัทฯ มินนโยบายในการผลิตและสร้างสรรค์งานที่ชัดเจน โดยมุ่งเน้นผลงานที่มีคุณภาพและมาตรฐานระดับสูง ในราคาที่เหมาะสม อีกทั้งยังสามารถรองรับงานตั้งแต่ขนาดใหญ่จนถึงขนาดเล็กได้จำนวนมากในระยะเวลาเดียวกัน และสามารถส่งมอบงานที่มีคุณภาพตามสัญญาและความต้องการของลูกค้า ส่งผลให้บริษัทฯ มีข้อได้เปรียบในการแข่งขันทางธุรกิจได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ตัวอย่างผลงานภายในอดีตรวมถึงชื่อเสียงที่สะสมมาของบริษัทฯ นับเป็นข้อได้เปรียบสำคัญในการแข่งขันในกลุ่มธุรกิจจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิก เนื่องจากงานคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นงานเฉพาะทางซึ่งอาจมีความจำเป็นในการพึ่งพาความสามารถเฉพาะบุคคล รวมถึงความสามารถทางด้านศิลป์ เป็นอย่างมาก ซึ่งผู้ว่าจ้างอาจใช้ผลงานที่ผ่านมาของบริษัทฯ เป็นหนึ่งในข้อพิจารณาเลือกใช้งานบริษัทฯ ในการสร้างสรรค์งานให้กับผู้ว่าจ้าง

2.5 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

บริษัทฯ ประกอบธุรกิจให้บริการออกแบบและจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิก สร้างสรรค์งานภาพต่างๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงการผลิตเกม ซึ่งการประกอบธุรกิจทั้งหมดของบริษัทฯ ประกอบไปด้วยปัจจัยสำคัญ 2 ปัจจัย ได้แก่ การพึ่งพิงความสามารถของบุคลากร และการใช้งานเทคโนโลยีในการผลิตงานคอมพิวเตอร์กราฟิก

การจัดหาบุคลากรที่มีความสามารถ

บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการคัดเลือกบุคลากร โดยพิจารณาจากความสามารถเป็นสำคัญ โดย บริษัทฯ มีบุคลากรรวมกว่า 200 คน

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังให้ความสำคัญกับของบุคลากรที่มีความสามารถรองลงมา รวมถึงบุคลากรรุ่นใหม่ ซึ่งอาจเป็นกำลังสำคัญให้แก่บริษัทฯ ได้ในอนาคต โดยผู้บริหารระดับสูงของบริษัทฯ เล็งเห็นถึงช่องทางในการติดต่อกับบุคลากรดังกล่าว จึงได้สร้างความสัมพันธ์อันดีกับสถาบันทางการศึกษาที่มีชื่อเสียง รวมถึงออกไปเป็นวิทยากรในโครงการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อสร้างชื่อเสียงให้แก่บริษัทฯ ในการดึงดูดบุคลากรรุ่นใหม่เข้าในอนาคต

การจัดหาเทคโนโลยีและอุปกรณ์ที่เหมาะสม

บริษัทฯ มีการติดตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอยู่เสมอ โดยบริษัทฯ มีนโยบายในการลงทุนและจัดหาเทคโนโลยีและอุปกรณ์ที่เหมาะสม ซึ่งจะคัดเลือกผู้ผลิตและผู้จำหน่าย โดยคำนึงถึงคุณภาพและมาตรฐานของสินค้า ความน่าเชื่อถือ การบริการ การจัดส่ง ราคาสินค้า และการให้ระยะเวลาการชำระเงิน (Credit Term) อีกทั้งการเปรียบเทียบราคากับ Supplier รายอื่นๆ ก่อนทำการอนุมัติสั่งซื้อสินค้าอยู่เสมอเพื่อให้ได้อุปกรณ์ที่มีคุณภาพและราคาที่เหมาะสม

2.6 งานที่ยังไม่ได้ส่งมอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 บริษัทฯ มีงานที่อยู่ระหว่างดำเนินการและยังไม่ได้ส่งมอบและยังไม่ได้รับรู้รายได้ จำนวน 46.37 ล้านบาท ประกอบไปด้วยงานจากธุรกิจงานงานโฆษณาและภาพยนตร์ (VFX) จำนวน 6 โครงการ งานภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 งาน และงานรับจ้างผลิตเกม 3 งาน ซึ่งบริษัทฯ มีกำหนดการในการส่งมอบงานดังกล่าวตั้งแต่ช่วงสิ้น ปี 2562 จนถึง ไตรมาส 2 ปี 2563 ดังนี้

| รายละเอียด | จำนวนโครงการ | มูลค่า (ล้านบาท) | กำหนดการส่งงาน |
|----------------------------------|--------------|------------------|-----------------------|
| งานโฆษณาและภาพยนตร์ (VFX) | 6 | 5.80 | ภายในไตรมาส 1 ปี 2563 |
| งานภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) | 3 | 24.58 | ภายในไตรมาส 2 ปี 2563 |
| งานผลิตและรับจ้างผลิตเกม (Game) | 3 | 15.99 | ภายในไตรมาส 2 ปี 2563 |

หมายเหตุ : ตามธุรกิจปกติ งานโฆษณาและภาพยนตร์ (VFX) ส่วนใหญ่จะเป็นงานระยะสั้น และมูลค่างาน VFX ที่ยังไม่ส่งมอบมีมูลค่าน้อย ขณะที่งานภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) เป็นงานระยะยาว ซึ่งงานที่ยังไม่ส่งมอบมีมูลค่าสูง ขณะที่งานผลิตและรับจ้างผลิตเกม (Game) ส่วนใหญ่จะมีระยะเวลาและมูลค่าปานกลาง

3. ปัจจัยความเสี่ยง

การดำเนินธุรกิจรวมถึงผลการดำเนินงานของบริษัทฯ อาจไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้จากปัจจัยความเสี่ยงต่างๆ ที่รายงานในเอกสารนี้ อนึ่ง ปัจจัยความเสี่ยงต่อไปนี้อาจมิได้เป็นปัจจัยความเสี่ยงทั้งหมดที่มีอยู่ หากแต่เป็นปัจจัยความเสี่ยงที่บริษัทฯ ได้ประเมินไว้ตามสถานการณ์และข้อมูลที่มีอยู่ ณ ปัจจุบัน ดังนั้น อาจยังคงมีปัจจัยความเสี่ยงอื่นๆ ที่บริษัทฯ มิทราบในขณะนี้ ซึ่งอาจเป็นปัจจัยความเสี่ยงที่มีผลกระทบต่อผลการดำเนินงานของบริษัทฯ หรือราคาหุ้นของบริษัทฯ ในอนาคต

3.1 ความเสี่ยงด้านบุคลากร

ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงกลุ่มผู้บริหารระดับสูง

บริษัทฯ มีการพึ่งพิงกลุ่มผู้บริหารระดับสูงที่สำคัญในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นายธนัช จิววัฒน์ ซึ่งดำรงตำแหน่งประธานกรรมการบริหาร และนายสรุต ทับลอย ซึ่งดำรงตำแหน่งกรรมการบริหาร ฝ่ายปฏิบัติการและทั้ง 2 ท่านเป็นผู้ก่อตั้งของบริษัทฯ โดยผู้บริหารระดับสูงดังกล่าวเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเติบโตและการขยายตัวทางธุรกิจของบริษัทฯ โดยเป็นผู้รับผิดชอบในการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้าทั้งในประเทศ และต่างประเทศ เป็นผู้ควบคุมการทำงานให้มีคุณภาพมาตรฐานระดับสากลและตรงตามความต้องการของลูกค้า นอกจากนี้ผู้บริหารระดับสูงดังกล่าวยังเป็นผู้กำหนดทิศทางในการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ ส่งผลให้ความสำเร็จทางธุรกิจของบริษัทฯ ในอนาคตจึงขึ้นอยู่กับความสามารถของบริษัทฯ ในการรักษากลุ่มผู้บริหารระดับสูงดังกล่าวให้อยู่กับบริษัทฯ ได้อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น การสูญเสียผู้บริหารระดับสูงดังกล่าวคนใดคนหนึ่งโดยมิสามารถหาผู้บริหารที่เหมาะสมมาทดแทนได้ อาจส่งผลกระทบในทางลบต่อธุรกิจ ฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

อย่างไรก็ดี บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญของการพึ่งพิงผู้บริหารหลักทั้ง 2 ท่าน ที่อาจส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจ ดังนั้นเพื่อเป็นการลดความเสี่ยงจากการพึ่งพิงบุคคลใดบุคคลหนึ่งมากเกินไป บริษัทฯ ได้ดำเนินการจัดโครงสร้างองค์กรใหม่ให้มีการกระจายอำนาจ ไม่พึ่งพิงการตัดสินใจของผู้บริหารหลักทั้ง 2 ท่าน โดยจะมีคณะกรรมการบริษัท คณะกรรมการตรวจสอบ คณะกรรมการสรรหา คณะกรรมการบริหาร และทีมผู้บริหาร เข้ามามีส่วนรวมในการบริหารจัดการบริษัทฯ และตัดสินใจเรื่องต่างๆ ตามอำนาจหน้าที่ที่ได้กำหนดไว้ เพื่อเป็นการลดการพึ่งพิงผู้บริหารหลักทั้ง 2 รายดังกล่าว ในส่วนของการรับผิดชอบในด้านของการรักษาความสัมพันธ์กับลูกค้าทั้งในประเทศและต่างประเทศ บริษัทฯ มีทีมการตลาด ที่เป็นที่รู้จักและมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน จากการไปเข้าร่วมงานแสดงผลงานของบริษัทฯ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้ลูกค้าที่สนใจในผลงานของบริษัทฯ สามารถติดต่อผ่านทีมการตลาด ซึ่งจะช่วยลดภาระการติดต่อประสานงานผ่านผู้บริหารทั้ง 2 ท่าน อันเป็นการเพิ่มโอกาสทางธุรกิจ การพัฒนาบุคลากร และลดการพึ่งพิงผู้บริหารด้วย

ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงบุคลากรที่มีความชำนาญเฉพาะด้าน

บริษัทฯ มีการพึ่งพิงบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ มีฝีมือ มีประสบการณ์เฉพาะด้าน รวมถึงมีความเข้าใจในด้านเทคโนโลยีบางประเภท เช่น นักออกแบบ ผู้ทำแอนิเมชัน นักตัดต่อ และผู้ทำคอมพิวเตอร์กราฟิกต่างๆ ซึ่งบุคลากรดังกล่าวเป็นปัจจัยหลักในการสร้างความสามารถในการแข่งขันและสร้างผลงานที่มีคุณภาพให้แก่บริษัทฯ ทั้งนี้ การที่จะ

รักษามาตรฐานของผลงานให้อยู่ในระดับสากลรวมถึงข้อได้เปรียบในการแข่งขันได้ ขึ้นอยู่กับการสรรหาและการอบรมบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ ให้มาทำงานกับบริษัทฯ รวมถึงการรักษาและกระตุ้นให้บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเดิมให้ทำงานกับบริษัทฯ ได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ เนื่องจากงานให้บริการส่วนใหญ่ของบริษัทฯ เป็นงานที่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาและเป็นงานในลักษณะส่งมอบงานเป็นรายโครงการ (Project-based) ดังนั้น การขาดแคลนบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง อาจทำให้บริษัทฯ ไม่สามารถบรรลุข้อผูกพันตามสัญญาที่ให้ไว้กับลูกค้า หรืออาจส่งผลให้ไม่สามารถส่งมอบงานที่มีคุณภาพและตรงตามความต้องการของลูกค้าได้ ดังนั้น การขาดแคลนบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญดังกล่าวข้างต้น อาจส่งผลกระทบในทางลบต่อธุรกิจ ฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

อย่างไรก็ดี บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญของบุคลากรที่มีความชำนาญเฉพาะด้านและความเสี่ยงจากการสูญเสียบุคลากรเหล่านี้ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินงานและความสามารถในการแข่งขัน บริษัทฯ จึงได้มีการปรับโครงสร้างองค์กรใหม่เพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับการขยายตัวทางธุรกิจในระยะยาว โดยเพิ่มกำลังคนจาก 50 คน ในปี 2559 เป็น 203 คนปี 2562 เพื่อรองรับธุรกิจ VFX และการขยายตัวไปยังธุรกิจใหม่ตั้งแต่ปี 2560 ในส่วนของธุรกิจแอนิเมชันและเกม รวมถึงได้มีการจัดตั้งแผนกทรัพยากรบุคคล เพื่อทำหน้าที่สรรหาและพัฒนาทักษะของบุคลากร ฝึกฝนและอบรมบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญอย่างต่อเนื่อง มุ่งเน้นการรักษาดูแลค่าตอบแทนและสวัสดิการของพนักงานในบริษัทฯ ให้มีความเหมาะสม จูงใจ และเทียบเคียงได้กับอุตสาหกรรม นอกจากนี้ เนื่องจากผู้ก่อตั้งของบริษัทฯ ได้แก่ นายธนัช จิววัฒน์ และ นายสรุต ทับลอย ล้วนเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และชื่อเสียงในวงการคอมพิวเตอร์กราฟฟิกและแอนิเมชันในเมืองไทยมาอย่างยาวนาน เป็นที่รู้จักแก่บุคลากรในอุตสาหกรรมเป็นอย่างดี ประกอบกับผลงานที่มีชื่อเสียงที่ผ่านมาของบริษัทฯ ส่งผลให้บริษัทฯ มีความน่าเชื่อถือ และสามารถดึงดูดบุคลากรใหม่ๆ ที่มีความเชี่ยวชาญ ให้ต้องการเข้าร่วมงานในบริษัทฯ ได้

ความเสี่ยงจากการว่าจ้างบุคลากรจากภายนอก (Sub-Contracts)

แม้ว่าบริษัทฯ มีทีมงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิกและทีมแอนิเมชันเป็นของบริษัทฯ เอง อย่างไรก็ดี เนื่องจากปริมาณงานในแต่ละปีที่เพิ่มขึ้นจำนวนมาก และอาจต้องใช้ความเชี่ยวชาญในการทำงานเฉพาะด้านที่แตกต่างกัน เช่น งานด้านการถ่ายภาพ (Shooting) หรือ งานพื้นฐานด้านต่างๆ ที่บริษัทฯ สามารถว่าจ้างบุคลากรจากภายนอกในการดำเนินการแทนได้ บริษัทฯ จึงอาจว่าจ้างบุคลากรจากภายนอกเพื่อมอบหมายงานที่ไม่มี ความซับซ้อน ให้ดำเนินการแทน หรือกรณีที่ถือว่าจ้างทีมงานผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกที่ลูกค้าของบริษัทฯ ต้องการให้เข้าร่วมทำงานด้วย ทั้งนี้ การว่าจ้างผู้เชี่ยวชาญจากภายนอก อาจก่อให้เกิดปัจจัยความเสี่ยง จากการส่งมอบงานช้า หรือส่งมอบงานที่ไม่ได้มาตรฐานหรือไม่ตรงตามความต้องการที่บริษัทฯ จะต้องนำมาปรับปรุงหรือดำเนินงานต่อ ซึ่งอาจส่งผลกระทบให้การทำงานต่อจากผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกเกิดการหยุดชะงัก เป็นเหตุให้บริษัทฯ ส่งมอบงานให้แก่ลูกค้าไม่ทันเวลา หรือมีต้นทุนในการปรับปรุงและแก้ไขเพิ่มขึ้น

อย่างไรก็ตาม ก่อนการจ้างบุคลากรจากภายนอก บริษัทฯ มีขั้นตอนการคัดเลือกบุคลากรหรือทีมงานที่เหมาะสมต่อการทำงาน และมีการตรวจสอบคุณภาพการทำงานของบุคลากรจากภายนอกที่บริษัทฯ ได้มอบหมายงานให้ โดยละเอียดทุกขั้นตอน จึงทำให้งานมีคุณภาพ ได้มาตรฐาน และส่งมอบตรงเวลา โดยบริษัทฯ มีระบบการตรวจรับมอบงานของบุคคลภายนอก เพื่อให้เป็นไปตามคุณภาพและความต้องการของลูกค้า จากนั้นส่งให้ลูกค้าพิจารณา หากมีการแก้ไขตามความเห็นของลูกค้า บริษัทฯ จะดำเนินการให้บุคคลภายนอกแก้ไข และจะตรวจสอบคุณภาพของงานให้ได้คุณภาพตามที่ตกลงกันกับลูกค้า โดยในปี 2561 และในปี 2562 บริษัทฯ มีการจ้างงานบุคคลภายนอกประมาณร้อยละ 5.3 และร้อยละ 9.2 จากค่าใช้จ่ายต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับพนักงาน ตามลำดับ

3.2 ความเสี่ยงด้านการประกอบธุรกิจ

ความเสี่ยงจากรายได้ค่าบริการตามสัญญาที่ยังไม่ได้ออกไปแจ้งหนี้

ตามปกติของธุรกิจ บริษัทฯ จะเริ่มทำงานเมื่อลูกค้าว่าจ้างงาน และจะออกไปแจ้งหนี้เมื่อส่งมอบงาน หรือ ตามระยะเวลาที่กำหนดในเอกสารการว่าจ้าง ขณะที่บริษัทฯ มีการบันทึกบัญชีเพื่อรับรู้รายได้ของงานดังกล่าวในงบการเงินตามสัดส่วนของต้นทุนที่เกิดขึ้น กับประมาณการต้นทุนทั้งหมด (Cost to Cost Method) ซึ่งประเมินโดยหัวหน้างานที่มีประสบการณ์ในการทำงานกับบริษัทฯ มานานกว่า 3 ปี ดังนั้น งานที่บริษัทฯ ได้เริ่มดำเนินการไปแล้วจะได้รับการประเมิน และรับรู้รายได้จากการให้บริการดังกล่าวตามสัดส่วนของต้นทุนที่เกิดขึ้นกับประมาณการต้นทุนทั้งหมดในงบกำไรขาดทุนตามนโยบายบัญชีในการรับรู้รายได้ พร้อมกับการบันทึกสินทรัพย์ตามสัญญาที่ยังไม่ได้ออกไปแจ้งหนี้ในงบแสดงฐานะการเงิน จนกว่าบริษัทฯ จะดำเนินการออกไปแจ้งหนี้เพื่อเรียกเก็บเงินจากลูกค้าตามงวดที่ระบุในเอกสารการจ้างงาน พร้อมกับการดำเนินการกลับรายการสินทรัพย์ตามสัญญาที่ยังไม่ได้ออกไปแจ้งหนี้เป็นลูกหนี้การค้าในงบแสดงฐานะการเงิน โดยบริษัทฯ มีสินทรัพย์ตามสัญญาที่ยังไม่ได้ออกไปแจ้งหนี้สุทธิจำนวน 7.83 ล้านบาทและจำนวน 56.06 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 4.59 และ 28.65 ของรายได้ทั้งหมดในปี 2561 และใน ปี 2562 ตามลำดับ ดังนั้นบริษัทฯ จึงมีความเสี่ยงในกรณีที่ลูกค้าดังกล่าวอาจไม่ชำระเงิน ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อธุรกิจ ฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

อย่างไรก็ตามบริษัทฯ มีการพิจารณาความน่าเชื่อถือของลูกค้า ประกอบการตัดสินใจในการรับงาน โดยจะตรวจสอบข้อมูลของลูกค้ารายใหม่ทุกราย และสำหรับลูกค้ารายเก่า บริษัทฯ จะทำการสอบทานทุกปี โดยจะเลือกลูกค้าที่ไม่ได้มีการทำธุรกรรมกับบริษัทฯ นานเกินกว่า 2 ปี มาทำการสอบทาน โดยทำการตรวจสอบเอกสารสำคัญและข้อมูลต่างๆ ของลูกค้า เช่น หนังสือรับรอง งบการเงิน หรือประวัติการทำงาน รวมถึงการตรวจสอบหลักฐานแวดล้อม เช่น ข่าวต่างๆ จากสื่อออนไลน์ เป็นต้น อีกทั้ง บริษัทฯ ยังมีนโยบายในการติดตามการชำระเงินของลูกค้าอย่างใกล้ชิด

ความเสี่ยงจากการบริหารสภาพคล่อง

โครงการมีมูลค่าสูง ซึ่งมีการกำหนดระยะเวลาการส่งงาน และการชำระเงินที่ชัดเจน โดยการชำระเงินจะแบ่งเป็นหลายงวด อีกทั้งบางโครงการอาจมีการชำระเงินภายหลังการส่งมอบงานเรียบร้อยแล้ว รวมทั้งลูกค้าของบริษัทฯ อาจมีขั้นตอนในการตรวจรับงานและการจัดทำเอกสารหลายขั้นตอน ซึ่งอาจทำให้การรับงานและการชำระเงินไม่เป็นไปตามแผน ทำให้บริษัทฯ มีลูกหนี้ค้างและสินทรัพย์ตามสัญญาเพิ่มขึ้น ทั้งนี้ในช่วงที่บริษัทฯ ยังไม่ได้รับการชำระเงินจากลูกค้า บริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงจากการบริหารสภาพคล่องที่จะต้องจัดหาแหล่งเงินทุนเพิ่มเติมให้เพียงพอต่อการประกอบธุรกิจ โดยในปี 2561 และใน ปี 2562 บริษัทฯ มีลูกหนี้ค้างและสินทรัพย์ตามสัญญา จำนวน 53.78 ล้านบาท และจำนวน 97.07 ล้านบาท นอกจากนี้ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 บริษัทฯ มีลูกหนี้การค้าที่ค้างชำระมากกว่า 6 เดือน จำนวน 2.75 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 6.1 ของลูกหนี้การค้าทั้งหมด โดยบริษัทฯ มีนโยบายตั้งสำรองค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญแล้วจำนวน 4.41 ล้านบาท

นอกจากนี้บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดรอบการชำระเงินเป็นงวดๆ เพื่อเสริมสภาพคล่อง รวมทั้งดำเนินการหารือกับลูกค้าเกี่ยวกับรายละเอียดการทำงานการส่งงาน และระยะเวลาชำระเงินให้ชัดเจน เพื่อให้การดำเนินการส่งงานและเก็บเงินเป็นไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งหากบริษัทฯ พบว่าลูกหนี้รายใดมีปัญหาการชำระเงินหรือมียอดค้างชำระสะสมค้างนาน เกินกว่า 120 วัน บริษัทฯ จะติดตามทวงถามเป็นระยะๆ และอาจชะลอการทำงานขึ้นดังกล่าวไว้จนกว่าลูกค้าจะชำระเงินที่สะสมค้างไว้ก่อน

ความเสี่ยงจากความไม่สม่ำเสมอของรายได้

เนื่องจากธุรกิจหลักของบริษัทฯ คือ ธุรกิจให้บริการออกแบบและจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิก เกี่ยวกับโฆษณา งานภาพยนตร์แอนิเมชัน และเกม รายได้จากธุรกิจดังกล่าวจึงขึ้นอยู่กับแผนการโฆษณาและผลผลิตงานดังกล่าวข้างต้น รวมทั้งความสามารถในการรับงานของบริษัทฯ ดังนั้น บริษัทฯจึงมีความเสี่ยงจากความไม่สม่ำเสมอของรายได้หากกลุ่มลูกค้าปัจจุบันไม่มีแผนการผลผลิตงานอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการชะลอการว่าจ้างงานหรือการที่ลูกค้าขอยกเลิกงาน อาจส่งผลกระทบต่อธุรกิจ ฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

บริษัทฯมีแผนในการป้องกันความเสี่ยงดังกล่าว โดยการขยายฐานการให้บริการไปยังกลุ่มลูกค้าใหม่ เช่น กลุ่มลูกค้าในประเทศฮ่องกง สิงคโปร์ เวียดนาม เป็นต้น เพื่อช่วยให้บริษัทมีกลุ่มลูกค้าที่หลากหลาย และมีรายได้ที่สม่ำเสมอมากขึ้น นอกจากนี้ จากประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการทำธุรกิจของบริษัทฯ และความสัมพันธ์อันดีระหว่างบริษัทฯและลูกค้าปัจจุบัน บริษัทฯจึงมั่นใจว่าจะได้รับงานจากลูกค้าปัจจุบันอย่างต่อเนื่อง

ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงลูกค้ารายใหญ่

ในช่วงต้นปี 2562 บริษัทฯมีการทำสัญญาเพื่อให้บริการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์แอนิเมชันแก่ลูกค้ารายใหญ่จำนวนหนึ่งราย ระยะเวลาการทำงานทั้งหมดประมาณ 1 ปี ซึ่งเป็นบริษัทผู้ประกอบการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันชั้นนำของประเทศสิงคโปร์ โดยรายได้จากโครงการดังกล่าวคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 34.07 ของรายได้จากการให้บริการใน ปี 2562

บริษัทฯ จึงมีความเสี่ยงจากการพึ่งพิงลูกค้ารายใหญ่นี้ ซึ่งหากลูกค้าดังกล่าวไม่มีแผนการว่าจ้างบริษัทฯเพื่อผลิตผลงานอย่างต่อเนื่องในอนาคตหรือปฏิเสธไม่รับงานที่ดำเนินการไปแล้วของบริษัทฯ หรือมีการชำระเงินค่าให้บริการล่าช้า อาจส่งผลกระทบต่อธุรกิจ ฐานะทางการเงิน และผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

ความเสี่ยงจากการดำเนินงานในโครงการที่มีระยะเวลายาวขึ้นและลูกค้าอาจไม่ชำระเงินตามข้อตกลงการจ้างงาน

เดิมบริษัทฯ มุ่งเน้นการให้บริการในงานปรับแต่งภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเทคนิคพิเศษ ในงานโฆษณาและภาพยนตร์เป็นหลัก ซึ่งงานประเภทดังกล่าวส่วนมากจะใช้ระยะเวลาในการทำงานไม่เกิน 3 เดือน อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันบริษัทฯ ได้ให้บริการจัดทำงานภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงการสร้างสรรค์เกมมากขึ้น ซึ่งงานดังกล่าวจะใช้ระยะเวลาในการทำงานที่เพิ่มขึ้น โดยในบางโครงการอาจใช้ระยะเวลาในการทำงานมากกว่า 1 ปี ซึ่งบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงจากการเรียกเก็บค่าบริการที่มีเงื่อนไขในการเรียกชำระยาวนานขึ้น รวมทั้งบริษัทฯ จึงอาจมีความเสี่ยงจากการที่ไม่สามารถเก็บเงินจากลูกค้าได้ตรงเวลาหรือลูกค้าไม่ชำระเงินตามข้อตกลงในบางงวดหรือทั้งหมด ประกอบกับบริษัทฯ อยู่ในช่วงสะสมประสบการณ์ในการทำงานโครงการระยะยาว ซึ่งอาจส่งผลให้บริษัทฯ ไม่สามารถควบคุมคุณภาพและต้นทุนระหว่างการทำงาน และอาจส่งผลกระทบต่อธุรกิจ ฐานะทางการเงิน และผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

บริษัทฯ ตระหนักถึงความเสี่ยงจากการออกไปแจ้งหนี้เงินที่มีเงื่อนไขการชำระเงินที่ยาวขึ้น บริษัทฯ จึงมีนโยบายในการกำหนดรอบการชำระเงินเป็นงวดๆ เพื่อลดความเสี่ยงจากการผิดชำระหนี้ของลูกค้า และทำการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าอย่างใกล้ชิดเพื่อความต่อเนื่องในการทำงาน รักษาการทำงานให้ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้ผลงานที่ออกมามีคุณภาพและตรงตามความต้องการของลูกค้า

บริษัทฯ มีประสบการณ์การทำงานในงานปรับแต่งภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเทคนิคพิเศษมาอย่างยาวนาน มีบุคลากรที่มีความสามารถซึ่งพร้อมที่จะสร้างสรรค์งานที่มีความยากและซับซ้อนขึ้น โดยในปี 2560 และปี 2561 บริษัทฯ

ได้เริ่มรับงานภาพยนต์แอนิเมชันระยะสั้น มาอย่างหลากหลายและสามารถส่งมอบงานดังกล่าวได้อย่างราบรื่น นอกจากนี้ ในช่วงเวลาเดียวกัน บริษัทฯ ยังมีโอกาสในการให้บริการผลิตเกมสักระยะยาวซึ่งใช้เวลาในการผลิตกว่า 1 ปี ซึ่ง บริษัทฯ สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพและส่งมอบงานได้อย่างราบรื่น บริษัทฯ เชื่อว่าผู้บริหารระดับสูง รวมถึงบุคลากรของบริษัทฯ มีศักยภาพและความพร้อมในการรับงานที่มีความหลากหลายและใช้เวลาในการทำงานนานขึ้นได้ และสามารถควบคุมทั้งคุณภาพของชิ้นงาน และต้นทุนในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความเสี่ยงจากการที่ลูกค้าต่างประเทศอาจไม่ปฏิบัติตามข้อตกลงจากการจ้างงาน

บริษัทฯ มีนโยบายในการรับจ้างงาน โดยมีเอกสารสัญญาจ้างงาน หรือเอกสารอื่นๆทดแทนสัญญาจ้างงาน เช่น ใบสั่งซื้อ (Purchase Order) จากทางลูกค้า หรือ ใบเสนอราคามาตรฐาน (Standard Quotation) ที่ผ่านการตรวจสอบและร่างโดยที่ปรึกษากฎหมาย ซึ่งระบุเงื่อนไขสำคัญในการรับจ้างงานอย่างเป็นมาตรฐาน อย่างไรก็ตาม ในการรับจ้างงานจากลูกค้าต่างประเทศบางราย ที่มีขนาดรายการไม่สูงนัก บริษัทฯ อาจไม่ได้ว่าจ้างที่ปรึกษากฎหมายที่มีความเชี่ยวชาญในกฎหมายต่างประเทศ มาทำการตรวจสอบและให้ความเห็นเกี่ยวกับเอกสารจ้างงานดังกล่าว โดยบริษัทฯ ได้มอบหมายให้ผู้บริหารระดับสูงของบริษัทฯ ดำเนินการตรวจสอบเอกสารการจ้างงานดังกล่าวตามความเหมาะสม ทั้งนี้ ในกรณีที่เอกสารจ้างงานดังกล่าวมีความไม่สมบูรณ์ หรือมีช่องโหว่ทางกฎหมายในแต่ละประเทศ บริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงที่ลูกค้าต่างประเทศอาจไม่ทำตามข้อตกลงในการจ้างงาน ส่งผลให้ บริษัทฯ อาจได้รับผลกระทบในทางลบต่อกระแสเงินสดฐานะทางการเงิน และผลการดำเนินงานของบริษัทฯ ได้

บริษัทฯ ตระหนักถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น จึงมีนโยบายในการจัดทำสัญญามาตรฐาน เพื่อใช้กับโครงการที่มีมูลค่าสูงกว่า 5 ล้านบาทขึ้นไป รวมถึงใบเสนอราคามาตรฐานสำหรับลูกค้าต่างประเทศ ซึ่งผ่านการร่างและตรวจสอบจากที่ปรึกษากฎหมายแล้ว โดยบริษัทฯ จะดำเนินการเจรจาในการใช้เอกสารดังกล่าวในการจ้างงานก่อน ทั้งนี้ในการทำสัญญาจริงอาจจะขึ้นอยู่กับการเจรจาของลูกค้าแต่ละราย ที่ใช้ในการระบุเงื่อนไขการจ้างงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ จะดำเนินการตรวจสอบเอกสารการจ้างงานความเหมาะสมและรัดกุม เพื่อรักษาผลประโยชน์ของบริษัทฯ นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังมีนโยบายในการพิจารณาความน่าเชื่อถือของลูกค้าต่างประเทศ ประกอบการตัดสินใจในการรับงาน โดยทำการตรวจสอบเอกสารหรือข้อมูลสำคัญของลูกค้า เช่น หนังสือจัดตั้งบริษัทฯ ประวัติการทำงาน รวมถึงชื่อเสียงในวงการอุตสาหกรรม เป็นต้น

ความเสี่ยงจากการที่บริษัทฯ มีแผนธุรกิจที่จะรับงานจากลูกค้าต่างประเทศ ซึ่งการพิสูจน์ความมีตัวตน ความน่าเชื่อถือ และสถานะทางการเงินของลูกค้าต่างประเทศอาจมีข้อมูลจำกัด

บริษัทฯ มีแผนธุรกิจที่จะรับงานจากลูกค้าต่างประเทศ ซึ่งการพิสูจน์ความมีตัวตน ความน่าเชื่อถือ และสถานะทางการเงินของลูกค้าต่างประเทศอาจมีข้อมูลจำกัด ทำให้บริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงที่ลูกค้าอาจไม่สามารถชำระค่าจ้างค่าบริการให้กับบริษัทฯ ได้ อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้ตระหนักถึงความสำคัญกับการพิสูจน์ความมีตัวตน ความน่าเชื่อถือ และสถานะทางการเงินของลูกค้าต่างประเทศ โดยจะมีการจัดทำข้อมูลของลูกค้าแต่ละราย (KYC) โดยจะรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ทั้งในรูปแบบเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ทั้งนี้ บริษัทฯ จะวิเคราะห์ความมีตัวตนของลูกค้าจากเอกสารหลักฐานเบื้องต้นที่น่าเชื่อถือที่สำคัญ เช่น เอกสารการจัดตั้งบริษัท เอกสารที่ระบุรายชื่อกรรมการ รายชื่อผู้ถือหุ้น สำเนาบัตรประชาชน สำเนา passport นามบัตรของผู้ที่ติดต่อกับงาน งบการเงิน เป็นต้น โดยบริษัทฯ จะขอข้อมูลดังกล่าวจากลูกค้า รวมทั้งการค้นหาข้อมูลจากสื่อสาธารณะ เช่น การค้นหาข้อมูลผ่านทางกูเกิล หรือเว็บไซต์ของลูกค้าที่ว่าจ้างบริษัทฯ

รวมทั้งสอบถามข้อมูลแวดล้อมจากนายหน้า (Agency) ต่างๆ ที่บริษัทฯ มีความสัมพันธ์ เพื่อตรวจสอบแนวทางการทำงาน และ ประวัติการชำระเงินกับคู่ค้ารายอื่นๆ เป็นต้น เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลของลูกค้าให้มีประสิทธิภาพสูงสุด และจัดเก็บเอกสาร KYC ให้เป็นระบบ เป็นต้น เพื่อประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นก่อนการรับงานจากลูกค้า

ความเสี่ยงจากการประเมินต้นทุนงานต่ำเกินไป หรือจากต้นทุนงานสูงกว่าที่คาดการณ์ไว้ (Cost Overrun)

บริษัทฯ ให้บริการแก่ลูกค้าเป็นรายโครงการ โดยมีการกำหนดราคาในการให้บริการในอัตราคงที่ของแต่ละโครงการ ดังนั้น บริษัทฯ ต้องมีการประเมินต้นทุนงานให้ถูกต้องก่อนที่จะเสนอราคาแก่ลูกค้า เพื่อให้บริษัทฯ ได้รับอัตรากำไรตามที่คาดการณ์ไว้หลังโครงการแล้วเสร็จ โดยในการประเมินต้นทุนงานดังกล่าว บริษัทฯ มีการประมาณการต้นทุนการทำงาน ซึ่งมีการพิจารณาถึงชั่วโมงการทำงานของบุคลากร รวมถึงต้นทุนการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ต้นทุนโปรแกรมต่างๆ และต้นทุนอื่นที่อาจเกิดขึ้นจากการทำงาน บริษัทฯ อาจไม่สามารถประมาณต้นทุนงานให้ถูกต้องแม่นยำได้ เนื่องจากลูกค้าอาจขอแก้ไข ปรับรูปแบบ อาจทำให้ต้นทุนที่เกิดขึ้นจริงสูงกว่าที่คาดการณ์ไว้ (Cost Overrun)

ดังนั้นการที่บริษัทฯ มีต้นทุนที่เกิดขึ้นจริงสูงกว่าที่คาดการณ์ไว้ จะทำให้อัตรากำไรของโครงการลดลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ มีการหารือและประสานงานกับลูกค้าเกี่ยวกับผลงานที่ต้องการอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น รวมทั้งจัดทำประมาณการต้นทุนการทำงานที่ละเอียด มีการพิจารณาค่าเผื่อของต้นทุนก่อนการเสนอราคาแก่ลูกค้า และมีระบบการบริหารจัดการต้นทุนโดยหัวหน้าโครงการจะมีการประเมินต้นทุนที่เกิดขึ้นจริงระหว่างการทำงานเป็นระยะ ซึ่งทำให้บริษัทฯ สามารถลดความเสี่ยงจากการที่มีต้นทุนที่เกิดขึ้นจริงสูงกว่าที่คาดการณ์ไว้ได้

ความเสี่ยงจากการที่บริษัทฯ ประกอบธุรกิจอยู่ในอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันสูง

โดยทั่วไปแล้วธุรกิจหลักของบริษัทฯ ทั้งธุรกิจรับจ้างทำคอมพิวเตอร์กราฟฟิคในงานโฆษณาและภาพยนตร์ งานผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันล้วนแต่เป็นธุรกิจที่ได้รับการว่าจ้างจากลูกค้าเป็นรายโครงการ โดยบริษัทฯ อาจต้องเข้าร่วมเสนอราคางานร่วมกับบริษัทคู่แข่งอยู่เป็นประจำ บริษัทฯ จึงมีความเสี่ยงที่จะไม่ได้รับการว่าจ้างจากลูกค้าไม่ว่าจะเป็นลูกค้ารายเดิมและลูกค้ารายใหม่ ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากแบบงานที่เสนอไปไม่เป็นที่พอใจของลูกค้า หรือการแข่งขันทางด้านราคาจากบริษัทคู่แข่ง เป็นต้น การที่บริษัทฯ ไม่ได้รับการว่าจ้างจากลูกค้าบ่อยครั้ง อาจส่งผลกระทบต่อธุรกิจ ฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ เชื่อว่าบริษัทฯ มีทีมงานและบุคลากรที่มีประสบการณ์และความสามารถ สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามแบบและสนองความต้องการของลูกค้าได้ นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังมีความสัมพันธ์อันดีกับลูกค้า และส่งมอบงานที่มีคุณภาพและมาตรฐานให้แก่ลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับการมุ่งเน้นการให้บริการที่มีความเป็นกันเองและยืดหยุ่น บริษัทฯ จึงมีความมั่นใจว่า บริษัทฯ มีข้อได้เปรียบทางด้านการแข่งขัน สามารถทำการแข่งขันกับคู่แข่งในอุตสาหกรรมได้

ความเสี่ยงจากการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ของผลิตภัณฑ์เกม

ปัจจุบันปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมทั่วโลก ซึ่งผู้พัฒนาและจำหน่ายเกมในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เกมคอมพิวเตอร์ เกมคอนโซล เกมพกพา หรือเกมในรูปแบบอื่นๆ ล้วนประสบปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์จากการลักลอบนำแผ่นเกมที่ถูกเพิ่มจำนวนขึ้น(Copy)ไปจำหน่ายในราคาที่ถูกลง หรือการลักลอบใช้งานโดย

ไม่เสียค่าใช้จ่ายด้วยการถอดรหัสเกม(Crack) ซึ่งทำให้ผู้พัฒนาเกม ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ต้องเสียโอกาสจากการดำเนินธุรกิจได้ โดยผู้พัฒนาเกมจะทำการปรับปรุง (Update) เกมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้การคัดลอกไม่สามารถตามผลงานได้ทัน อีกทั้งยังเป็นการสร้างรายได้ที่ต่อเนื่องให้กับธุรกิจอีกด้วย สำหรับเกม Home Sweet Home 1 ปัจจุบันไม่ได้มีการปรับปรุงแล้ว เนื่องจากมีการนำเสนอเกม Home Sweet Home 2 ออกสู่ตลาดแล้วเมื่อเดือนกันยายน 2562 โดย Home Sweet Home 2 นั้น ได้ทำการปรับปรุงไปประมาณ 3 – 4 ครั้งตามที่ได้ตกลงกับผู้จ้างบริษัทฯ ผลิตเกม ซึ่งเป็นไปตามมาตรการในการป้องกันการคัดลอก หรือละเมิดลิขสิทธิ์เกมของบริษัทฯ

ความเสี่ยงจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

บริษัทฯ มีการให้บริการแก่ลูกค้าต่างประเทศที่ใช้บริการของบริษัทฯ ไม่ว่าจะเป็นงาน รับจ้างทำคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในงานโฆษณาและภาพยนตร์ งานผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงงานผลิตและรับจ้างผลิตเกมส์ โดยในปี 2561 และในปี 2562 บริษัทฯ มีรายได้ในสกุลเงินต่างประเทศร้อยละ 62 และ 68 ของรายได้จากการให้บริการรวมตามลำดับ โดยรายได้ดังกล่าว ส่วนใหญ่เป็นสกุลเงินเหรียญสหรัฐ ทั้งนี้ ในปี 2561 และในปี 2562 บริษัทฯ มีกำไร/(ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนจำนวน 1.17 ล้านบาท และ (2.63) ล้านบาท ตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้ตระหนักถึงความเสี่ยงดังกล่าว โดยการกำหนดราคาในการให้บริการแก่ลูกค้าต่างประเทศนั้น บริษัทฯ ได้รวมความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนไว้ในการคำนวณอัตรากำไรส่วนเพิ่ม (profit margin) ในระดับหนึ่งไว้ด้วย ปัจจุบัน บริษัทฯ มิได้ใช้ตราสารอนุพันธ์ทางการเงินเพื่อป้องกันความเสี่ยงดังกล่าว แต่อาจพิจารณาใช้ตราสารดังกล่าวตามความเหมาะสมในอนาคต

ความเสี่ยงจากการที่บริษัทฯ อาจไม่สามารถ หรืออาจเลือกที่จะไม่จ่ายเงินปันผล

ความสามารถของบริษัทฯ ในการจ่ายเงินปันผลสำหรับหุ้นของบริษัทฯ นั้น ขึ้นอยู่กับผลประกอบการทางการเงินในอนาคตของบริษัทฯ ซึ่งผลประกอบการทางการเงินดังกล่าวก็ขึ้นอยู่กับความสำเร็จในการดำเนินการตามแผนธุรกิจของ บริษัทฯ ตลอดจนปัจจัยทางการเงิน ปัจจัยด้านการแข่งขัน ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกฎระเบียบ รวมถึงตลอดจนปัจจัยทางเทคนิค และปัจจัยด้านอื่นๆ รวมถึงสภาพเศรษฐกิจโดยทั่วไป ซึ่งหลายปัจจัยดังกล่าวอาจอยู่นอกเหนือการควบคุมของบริษัทฯ ได้ นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทอาจมีข้อเสนอแนะที่จะให้ลดหรืองดการจ่ายเงินปันผลสำหรับรอบระยะเวลาใดระยะเวลาหนึ่งก็ได้ เพื่อให้เป็นไปตามแผนการเติบโตทางธุรกิจของบริษัทฯ ในอนาคต

ประกอบกับ ตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด หากบริษัทฯ มียอดขาดทุนสะสม บริษัทฯ จะไม่สามารถจ่ายเงินปันผลได้ แม้ว่าในปีนั้นบริษัทฯ จะมีกำไรสุทธิก็ตาม อีกทั้งในปีที่บริษัทฯ มีกำไรสุทธิ บริษัทฯ ยังมีหน้าที่ตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด และตามข้อบังคับของบริษัทฯ ที่ต้องจัดสรรกำไรสุทธิประจำปีส่วนหนึ่งนั้นไว้เป็นทุนสำรองไม่น้อยกว่าร้อยละห้าของกำไรสุทธิประจำปีหักด้วยยอดเงินขาดทุนสะสมยกมา จนกว่าทุนสำรองนี้จะมีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละสิบของทุนจดทะเบียนของบริษัทฯ ดังนั้น หากบริษัทฯ ไม่สามารถทำกำไรได้เพียงพอ หรือหากบริษัทฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าเหมาะสม บริษัทฯ อาจจะไม่จ่ายเงินปันผลในอนาคต

ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

ภายหลังจากการเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนแก่ประชาชนทั่วไปในครั้งนี้ กลุ่มนายธนัช จูวิวัฒน์ และนายศรุต ทับลอย ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ จะถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 68.3 ของทุนชำระแล้ว จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับคะแนนเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องของผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้

4. ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจและสัญญาต่างๆ

4.1 ที่ดิน อาคาร และอุปกรณ์

วันที่ 31 ธันวาคม 2562 สำนักงานของบริษัทฯ อยู่ในรูปของสัญญาเช่าที่ดินพร้อมอาคาร โดยสินทรัพย์หลักที่ใช้ในการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆที่ใช้ในการผลิตงาน เป็นจำนวน 61.24 ล้านบาท มีรายละเอียดแสดงดังตารางดังนี้

| ประเภทสินทรัพย์ | มูลค่าทางบัญชีสุทธิ (ล้านบาท) | ลักษณะกรรมสิทธิ์ | ภาวะผูกพัน |
|--|----------------------------------|-----------------------|------------|
| ส่วนปรับปรุงอาคารเช่าที่ใช้เป็นอาคารสำนักงาน | 14.76 | อยู่ภายใต้สัญญาเช่า * | ไม่มี |
| อุปกรณ์สำนักงาน | 3.11 | เป็นเจ้าของ | ไม่มี |
| คอมพิวเตอร์ | 32.92 | เป็นเจ้าของ | ไม่มี |
| โปรแกรมคอมพิวเตอร์ | 10.45 | เป็นเจ้าของ | ไม่มี |
| รวม | 61.24 | | |

หมายเหตุ : * รายละเอียดตามหัวข้อ 5.3 สัญญาที่สำคัญของบริษัทฯ

4.2 บัตรส่งเสริมการลงทุน

บริษัทฯ ได้รับการส่งเสริมการลงทุนในกิจการ ซอฟต์แวร์ ประเภท ENTERPRISE SOFTWARE และ DIGITAL CONTENT จากคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ตามบัตรส่งเสริมการลงทุนเลขที่ 60-0048-1-01-2-0 วันที่ 18 มกราคม 2560 ให้ได้รับสิทธิ และประโยชน์โดยสรุปดังนี้

- ยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลสำหรับกำไรสุทธิที่ได้รับจากการประกอบกิจการที่ได้รับการส่งเสริมกำหนดเวลา 7 ปีนับแต่วันที่เริ่มมีรายได้จากการประกอบกิจการนั้น ซึ่งสิทธิประโยชน์ทางภาษีเงินได้นิติบุคคลดังกล่าวจะหมดลงตั้งแต่วันที่ 16 พฤษภาคม 2566
- ในกรณีที่บริษัทฯ ขาดทุนในระหว่างระยะเวลาที่ได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลดังกล่าว บริษัทฯ จะได้รับอนุญาตให้นำผลขาดทุนประจำปีที่เกิดขึ้นไปหักออกจากกำไรสุทธิที่เกิดขึ้นภายหลังระยะเวลาที่ได้รับยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลในระยะเวลาไม่เกิน 5 ปีนับแต่พ้นกำหนดเวลาที่ได้รับการส่งเสริม ทั้งนี้ สามารถเลือกหักจากกำไรสุทธิของปีใดปีหนึ่ง หรือหลายปีก็ได้
- ได้รับยกเว้นไม่ต้องนำเงินปันผลจากกิจการที่ได้รับการส่งเสริมการลงทุนไปรวมเพื่อเสียภาษีเงินได้ตลอดระยะเวลาที่ได้รับยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล

หมายเหตุ : โปรดพิจารณารายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนที่ 2.4.16 ข้อ 16.7.3 การหมดสิทธิประโยชน์ทางภาษีเงินได้นิติบุคคล
จากคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุนตั้งแต่วันที่ 16 พ.ค. 2566

4.3 สัญญาที่สำคัญของบริษัทฯ

4.3.1 สัญญาเช่าสินทรัพย์

บริษัทฯ มีสัญญาเช่าเช่า/เช่าช่วงที่ดินพร้อมอาคาร รวมถึงสัญญาเช่า/เช่าช่วงอุปกรณ์ และทรัพย์สินที่สำคัญ
ดังนี้

| คู่สัญญา | รายละเอียดทรัพย์สินที่เช่า | อายุสัญญา | ค่าเช่า | เงื่อนไขการต่ออายุ |
|--|--|---|-------------------------|---|
| นางลาวัลย์ ตันติเมธ (ผู้ให้เช่า) | ที่ดินจำนวน 1 แปลง อาคาร 4 ชั้น พร้อมอุปกรณ์ จำนวน 1 หลัง เลขที่ 310 ซอยลาดพร้าว 94 (ปัญจมิตร) แขวงพลับพลา เขตวัง ทองหลาง กรุงเทพฯ | 3 ปี ตั้งแต่วันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2560 ถึงวันที่ 31 มกราคม 2563 * | 94,080 บาท ต่อเดือน | ผู้เช่าสามารถต่ออายุได้ คราวละ 3 ปี และ คู่สัญญาตกลงปรับ อัตราค่าเช่าเพิ่มร้อยละ 12 |
| บริษัท พี.เอส.เจน เนอเรชั่น จำกัด (ผู้ให้เช่า) | ที่ดินจำนวน 1 แปลง อาคาร 5 ชั้น พร้อมอุปกรณ์ จำนวน 1 หลัง เลขที่ 348 ซอยลาดพร้าว 94 (ปัญจมิตร) แขวงพลับพลา เขตวัง ทองหลาง กรุงเทพฯ | 3 ปี ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2561 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2564 | 110,000 บาท ต่อเดือน | ผู้เช่าสามารถต่ออายุได้ คราวละ 3 ปี และ คู่สัญญาตกลงปรับ อัตราค่าเช่าเพิ่มร้อยละ 10 |
| บริษัท รัตน แมเนจ मेंท์ จำกัด (ผู้ให้เช่าช่วง) | เช่าช่วงที่ดินจำนวน 1 แปลง อาคาร 5 ชั้น พร้อมอุปกรณ์ จำนวน 1 หลัง เลขที่ 346 ซอย ลาดพร้าว 94 (ปัญจมิตร) แขวง พลับพลา เขตวังทองหลาง กรุงเทพฯ | 3 ปี ตั้งแต่วันที่ 1 กันยายน 2561 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม 2564 | 132,000 บาท ต่อเดือน | ผู้เช่าช่วงสามารถต่อ อายุได้คราวละ 3 ปี และ คู่สัญญาตกลงปรับ อัตราค่าเช่าเพิ่มร้อยละ 10 |

หมายเหตุ : * ตามที่ระบุในสัญญาเช่า บริษัทฯ มีสิทธิที่จะขอต่ออายุสัญญาเช่าได้เป็นระยะเวลาอีก 3 ปี นับแต่วันที่หมดอายุก่อนหน้าทั้งนี้
บริษัทฯ กำลังอยู่ระหว่างการต่อรองค่าเช่าในปี 2563

4.3.2 สัญญาสินเชื่อกับสถาบันทางการเงิน

บริษัทฯ ได้ทำสัญญาสินเชื่อกับสถาบันทางการเงินจำนวน 3 แห่ง ประกอบด้วย สัญญากู้เบิกเงินเกินบัญชี และ
สัญญากู้เงินระยะยาว โดยมีวงเงินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 จำนวน 49.27 ล้านบาท โดยมีภาระหนี้คงค้างจำนวน
32.07 ล้านบาท โดยมีรายละเอียด ดังนี้

| สถาบันการเงิน | ประเภท | วงเงิน (ล้านบาท) | ระยะเวลา กู้ยืม | อัตราดอกเบี้ย (ร้อยละ) | ยอดหนี้คงค้าง ณ 31 ธันวาคม 2562 (ล้านบาท) |
|---------------------------|------------------------------|---------------------|--------------------|---------------------------|--|
| 1. สถาบันการเงินแห่งที่ 1 | เงินกู้เบิกเงินเกิน บัญชี | 8 | - | Fix +2.00 ต่อปี | 7.20 |
| | เงินกู้ยืมระยะยาว 1 | 12 | 84 เดือน | MLR ต่อปี | 7.43 |
| | เงินกู้ยืมระยะยาว 2 | 15 | 84 เดือน | 4 ต่อปี | 12.24 |
| 2. สถาบันการเงินแห่งที่ 2 | เงินกู้ยืมระยะยาว 1 | 5 | 60 เดือน | ปีที่ 1: 5 ต่อปี | 1.68 |
| | เงินกู้ยืมระยะยาว 2 | 5 | 84 เดือน | ปีที่ 2-5: MLR ต่อปี | 3.52 |
| 3. สถาบันการเงินแห่งที่ 3 | เงินกู้เบิกเงินเกิน บัญชี | 4.27 | - | MRR-1.50 ต่อปี | - |

ทั้งนี้ ในสัญญาสินเชื่อกับสถาบันทางการเงินไม่มีเงื่อนไขที่สำคัญเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างผู้ถือหุ้น / ผู้บริหาร หรือการดำรงอัตราส่วนทางการเงิน

4.4 การประกันภัย

บริษัทฯ ได้ทำประกันภัยความเสี่ยงภัยทรัพย์สิน สำหรับทรัพย์สิน โดยมีจำนวนเงินเอาประกันภัยรวมทั้งสิ้น 67.67 ล้านบาท โดยมีรายละเอียดดังนี้

| | |
|--|---|
| ผู้ให้สัญญา | บริษัท ไทยพานิชประกันภัย จำกัด (มหาชน) |
| ผู้เอาประกันภัย | บริษัท อีคราซิล กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) |
| ผู้รับผลประโยชน์ | บริษัท อีคราซิล กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) |
| ระยะเวลาเอาประกัน กรมธรรม์ที่ 1 | 1 ปี เริ่มตั้งแต่วันที่ 20 มีนาคม 2562 ถึงวันที่ 20 มีนาคม 2563 |
| จำนวนเงินเอาประกัน กรมธรรม์ที่ 1 | 34.67 ล้านบาท |
| ระยะเวลาเอาประกัน กรมธรรม์ที่ 2 | 161 วัน เริ่มตั้งแต่วันที่ 11 ตุลาคม 2562 ถึงวันที่ 20 มีนาคม 2563 |
| จำนวนเงินเอาประกัน กรมธรรม์ที่ 2 | 33.00 ล้านบาท |
| จำนวนเงินเอาประกัน รวม | 67.67 ล้านบาท |
| รายละเอียดทรัพย์สินที่ เอาประกันภัย | เฟอร์นิเจอร์ สิ่งตกแต่งติดตั้งเครื่องใช้ต่างๆ ส่วนตกแต่งปรับปรุง รวมถึงเครื่องมือ เครื่องใช้สำนักงาน และอุปกรณ์สำนักงาน เครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องคอมพิวเตอร์รวม อุปกรณ์ |

| | |
|----------------------|---|
| สถานที่ตั้งสินทรัพย์ | 310, 346 และ 348 ซอยลาดพร้าว 94 (ปทุมมิตร) แขวงพลับพลา เขตวังทองหลาง กรุงเทพฯ |
| ความคุ้มครอง | คุ้มครองความสูญเสีย หรือเสียหายต่อทรัพย์สินที่เอาประกันภัย อันเนื่องมาจากไฟไหม้ ฟ้าผ่า ภัยลมพายุ ภัยจากยานพาหนะ ภัยจากควัน ภัยจากอากาศยาน ภัยน้ำท่วม ภัยเนื่องจากน้ำ ภัยแผ่นดินไหว หรือคลื่นใต้น้ำ หรือสึนามิ ภัยระเบิด ภัยจากการนัดหยุดงาน การจลาจล หรือการกระทำอันมีเจตนาร้าย ภัยลูกเห็บ รวมถึงอุบัติเหตุสาเหตุปัจจัยภายนอก และเกิดขึ้นอย่างฉับพลัน โดยไม่ได้คาดคิดมาก่อน ซึ่งไม่ได้ระบุไว้เป็นข้อยกเว้นของกรมธรรม์ ทั้งนี้ อยู่ภายใต้เงื่อนไขข้อตกลงคุ้มครอง และข้อยกเว้นของกรมธรรม์ประกันความเสี่ยงภัยทรัพย์สิน |

4.5 สัญญาการให้บริการ

- สัญญาว่าจ้างการให้บริการ : บริษัทฯ ได้ทำสัญญาการให้บริการแก่บุคคลภายนอก โดยสัญญาส่วนใหญ่จะมีการระบุเนื่อหาดังต่อไปนี้

| | |
|-------------------|--|
| คู่สัญญา | ผู้ว่าจ้างบริการ (ผู้ซื้อ) และ บริษัทฯ (ผู้ขาย) |
| ลักษณะของสัญญา | ว่าจ้างบริการ เพื่อให้ได้ผลงานตามที่ผู้ซื้อต้องการ |
| ราคาซื้อขาย | ราคาซื้อขายกำหนดตามที่ตกลงกัน โดยอาจจะอยู่ในรูปสกุลเงินบาท หรือ เงินสกุลต่างประเทศ เช่น สกุลเงินดอลลาร์ เป็นต้น โดยผู้ซื้อจะชำระเงินค่าตอบแทนให้แก่ผู้ขายตามระยะเวลาที่ตกลงกัน |
| ระยะเวลาของสัญญา | สัญญามีอายุตามที่ตกลงกัน โดยมีอายุประมาณ 1-2 ปี |
| สาระสำคัญของสัญญา | <ul style="list-style-type: none"> - ข้อตกลงการซื้อขาย ประกอบด้วย รายละเอียดความต้องการในผลงานที่ผู้ซื้อต้องการ - การส่งมอบสินค้าเป็นไปตามเงื่อนไขที่ตกลง เช่น ระยะเวลาที่ส่งมอบ รายละเอียดของงานที่ส่งมอบ - กรณีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งประสงค์จะเลิกสัญญา จะต้องแจ้งให้คู่สัญญาอีกฝ่ายหนึ่งทราบล่วงหน้าอย่างน้อย 30 วัน ทั้งนี้ บริษัทฯ มีสิทธิได้รับชำระค่าตอบแทนและค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการให้บริการก่อนวันที่มีผลเป็นการเลิกสัญญา - บริษัทฯ ตกลงที่จะไม่เปิดเผยข้อมูลอันเป็นความลับของผู้ซื้อแก่บุคคลภายนอก หากไม่ได้รับการอนุญาต เว้นแต่จะเปิดเผยแก่เจ้าหน้าที่ของรัฐ คำสั่งศาล สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ผู้สอบบัญชี หรือที่ปรึกษาอื่นใดที่มีความจำเป็น - ทรัพย์สินทางปัญญา เช่น ลิขสิทธิ์ บทประพันธ์ บทนำ บทภาพยนตร์ ตัวละครสองมิติ ตัวละครสามมิติ ภาพพื้นหลัง เสียง ภาพยนตร์ เป็นต้น เป็นของลูกค้า หรือ บริษัทฯ ตามที่ตกลงกัน |

- สัญญาให้สิทธิจำหน่ายสินค้า : บริษัทฯ ได้ทำสัญญาให้สิทธิจำหน่ายสินค้าผ่านระบบของคู่สัญญา ซึ่งเป็นบุคคลภายนอก โดยสัญญาส่วนใหญ่จะมีการระบุเนื้อหาดังต่อไปนี้

| คู่สัญญา | บริษัทฯ และ ผู้ให้บริการ |
|-------------------|--|
| ลักษณะของสัญญา | ให้สิทธิคู่สัญญาในการใช้และจำหน่ายเกม Home Sweet Home 1 ของบริษัทฯ ผ่านระบบของคู่สัญญา |
| ค่าตอบแทน | ส่วนแบ่งรายได้ตามที่ตกลงกัน โดยบริษัทฯ จะได้รับค่าตอบแทนประมาณร้อยละ 70 ของรายได้สุทธิ โดยจะอยู่ในรูปสกุลเงินสกุลต่างประเทศ เช่น สกุลเงินดอลลาร์ เป็นต้น โดยผู้ให้บริการจะชำระเงินค่าตอบแทนให้แก่ผู้ขายตามเงื่อนไขและระยะเวลาที่ตกลงกัน |
| ระยะเวลาของสัญญา | สัญญา มีอายุตามที่ตกลงกัน โดยสามารถต่ออายุได้ตามที่กำหนดในสัญญา |
| สาระสำคัญของสัญญา | <ul style="list-style-type: none"> - คู่สัญญาแต่ละฝ่ายมีสิทธิบอกเลิกสัญญาได้โดยบอกกล่าวให้คู่สัญญาอีกฝ่ายหนึ่งทราบเป็นลายลักษณ์อักษร เมื่อคู่สัญญาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งผิดคำรับรองข้อกำหนดหรือเงื่อนไขในสาระสำคัญและไม่สามารถแก้ไขเหตุดังกล่าวได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด - บริษัทฯ จะไม่เปิดเผยข้อมูลอันเป็นความลับ เว้นแต่เป็นไปตามที่กำหนดในสัญญา เช่น เป็นการเปิดเผยข้อมูลตามกฎหมาย หรือให้แก่พนักงาน เป็นต้น - สิทธิ กรรมสิทธิ์ ผลประโยชน์ทั้งหมด และเครื่องหมายบริษัทฯ เป็นของ บริษัทฯ สำหรับสิทธิ กรรมสิทธิ์ผลประโยชน์ และเครื่องหมายทั้งหมดของคู่สัญญา เป็นของคู่สัญญา |

- สัญญาให้สิทธิดัดแปลงและจำหน่ายสินค้า : บริษัทฯ ได้ทำสัญญาให้สิทธิดัดแปลงและจำหน่ายสินค้าผ่านระบบของคู่สัญญา ซึ่งเป็นบุคคลภายนอก โดยมีการระบุเนื้อหาเบื้องต้นดังต่อไปนี้

| คู่สัญญา | บริษัทฯ (“ผู้พัฒนา”) และ ผู้ให้บริการ (“ผู้ผลิต”) |
|----------------|---|
| ลักษณะของสัญญา | ให้สิทธิในการดัดแปลงผลิตภัณฑ์เกมส์ Home Sweet Home 1 เพื่อสามารถใช้กับระบบเกมส์อื่นๆ เช่น PlayStation Xbox และ Switch รวมทั้งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ดังกล่าวในช่องทางการจำหน่ายที่ผู้ผลิตกำหนด |
| ค่าตอบแทน | <ul style="list-style-type: none"> - ส่วนแบ่งรายได้ตามที่ตกลงกัน โดยบริษัทฯ ได้รับค่าตอบแทนประมาณร้อยละ 35-55 ของรายได้สุทธิหลังหักค่าใช้จ่ายตามที่กำหนด โดยจะอยู่ในรูปสกุลเงินสกุลต่างประเทศ เช่น สกุลเงินดอลลาร์ เป็นต้น โดยผู้ผลิตจะชำระเงินค่าตอบแทนให้แก่ผู้ขายตามเงื่อนไขและระยะเวลาที่ตกลงกัน - ผู้ผลิตอาจหักกลับค่าสิทธิจากเงินประกันขั้นต่ำ และ ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สามารถใช้กับระบบเกมส์อื่นๆ ประมาณ 165,000 เหรียญสหรัฐ ซึ่งผู้ผลิตได้หักค่าค่าใช้จ่ายดังกล่าวแล้ว |

| | |
|-------------------|--|
| ระยะเวลาของสัญญา | 5 ปี นับแต่วันที่วางจำหน่ายผลิตภัณฑ์คัดแปลงครั้งแรก เว้นแต่จะได้มีการขยายระยะเวลาออกไป |
| สาระสำคัญของสัญญา | <ul style="list-style-type: none"> - ผู้ผลิตได้รับสิทธิแต่เพียงผู้เดียวทั่วโลก ในการดำเนินการดัดแปลงผลิตภัณฑ์เกมส์ Home Sweet Home 1 เพื่อสามารถใช้กับระบบเกมส์อื่นๆ เช่น PlayStation Xbox และ Switch รวมทั้งจำหน่ายผลิตภัณฑ์ดังกล่าวในช่องทางการจำหน่ายที่กำหนด รวมทั้งจำหน่ายเพลงประกอบผลิตภัณฑ์ (Soundtrack) - ผู้พัฒนาเป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ รวมถึงเครื่องหมายการค้าและลิขสิทธิ์ในชื่อ ตัวละคร ศิลปะ และดนตรี - ผู้ผลิตเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในรหัสโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ผู้ผลิตได้พัฒนาขึ้น |

4.6 ทรัพย์สินทางปัญญา

ปัจจุบันบริษัทฯ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ประเภทงานศิลปกรรม ซึ่งยื่นจดทะเบียนกับกรมทรัพย์สินทางปัญญาประเทศไทย ดังนี้

| ผู้สร้างสรรค์ | กรรมสิทธิ์ | รายละเอียด | ปีที่บริษัทฯ ได้สร้างสรรค์ผลงาน | วันที่รับคำขอ | เลขคำขอ |
|---------------|------------|--|---------------------------------|------------------|---------------|
| บริษัทฯ | บริษัทฯ | งานสร้างสรรค์ในรูปแบบคาแรคเตอร์หรือตัวละคร ตัวการ์ตูน รวมถึงตัวละครในเกม Home Sweet Home | 2559 | 3 เมษายน 2561 | 364779-364794 |
| | | งานสร้างสรรค์ในรูปแบบคาแรคเตอร์หรือตัวละคร ตัวการ์ตูน Dragon Knight Cross | 2558 | 3 พฤศจิกายน 2558 | 332254 |
| | | งานสร้างสรรค์ในรูปแบบคาแรคเตอร์หรือตัวละคร ตัวการ์ตูน Bangruck | 2553 | 19 ตุลาคม 2553 | 245169 |

ทั้งนี้ ลิขสิทธิ์ตามรายการข้างต้นมีอายุ 50 ปี นับแต่ที่บริษัทฯ ได้สร้างสรรค์ขึ้น แต่ถ้าได้มีการโฆษณางานนั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าว ลิขสิทธิ์จะมีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก

4.7 นโยบายการลงทุนในบริษัทย่อย

บริษัทฯ จะลงทุนในบริษัทที่มีวัตถุประสงค์ในการประกอบธุรกิจเช่นเดียวกับธุรกิจหลักของบริษัทฯ หรือกิจการที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน หรือกิจการที่สนับสนุนกิจการของบริษัทฯ อันจะทำให้บริษัทฯ มีผลประโยชน์หรือผลกำไรเพิ่มมากขึ้น หรือลงทุนในธุรกิจที่เอื้อประโยชน์ (Synergy) ให้กับบริษัทฯ โดยสามารถสนับสนุนการดำเนินธุรกิจหลักของ

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับเรื่องดังกล่าวเพิ่มขึ้น เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของบริษัทฯ ทั้งนี้ คณะกรรมการอาจพิจารณาลงทุนในธุรกิจอื่นนอกเหนือจากธุรกิจหลักหรือธุรกิจอื่นของบริษัทฯ หากคณะกรรมการเห็นว่าธุรกิจดังกล่าวเป็นธุรกิจที่มีศักยภาพและการลงทุนดังกล่าวเป็นประโยชน์แก่บริษัทฯ และผู้ถือหุ้นโดยรวม ทั้งนี้ บริษัทฯ จะต้องมีการกำกับดูแลที่จะทำให้บริษัทฯ สามารถควบคุมดูแลการจัดการและรับผิดชอบการดำเนินงานของบริษัทฯ ให้เสมือนเป็นหน่วยงานหนึ่งของบริษัทฯ โดยต้องเป็นไปตามนโยบายของบริษัทฯ รวมถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนประกาศข้อบังคับและหลักเกณฑ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องของคณะกรรมการกำกับตลาดทุน สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ทั้งนี้ เพื่อรักษาผลประโยชน์เงินลงทุนของบริษัทฯ ในบริษัทย่อยและบริษัทร่วมดังกล่าว รวมทั้งจะต้องดำเนินการให้บริษัทย่อยและบริษัทร่วมมีระบบความคุมภายใน ระบบบริหารความเสี่ยง และระบบป้องกันการทุจริต รวมถึงกำหนดมาตรการในการติดตามผลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วมที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพและรัดกุมเพียงพอที่จะทำให้มั่นใจได้ว่า การดำเนินการต่างๆ ของบริษัทย่อยและบริษัทร่วมจะเป็นไปตามแผนงาน นโยบายและข้อบังคับของบริษัทฯ รวมถึงกฎหมายและประกาศเรื่องการกำกับดูแลกิจการที่ดีของบริษัทจดทะเบียน รวมถึงประกาศ ข้อบังคับและหลักเกณฑ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องของคณะกรรมการกำกับตลาดทุน สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ได้อย่างแท้จริง และติดตามให้บริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมเปิดเผยข้อมูลการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน การได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สินที่มีนัยสำคัญ และ/หรือ รายการที่มีนัยสำคัญอื่นใดต่อบริษัทย่อย และดำเนินการต่างๆ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ในการกำกับดูแลและการบริหารจัดการบริษัทย่อยและบริษัทร่วมตามที่กำหนดไว้ในนโยบายและข้อบังคับของบริษัทอย่างครบถ้วนและถูกต้อง รวมถึงมีช่องทางให้กรรมการและผู้บริหารของบริษัทฯ สามารถได้รับข้อมูลของบริษัทย่อยในการติดตามดูแลผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน การทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน การได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สินที่มีนัยสำคัญ และรายการที่มีนัยสำคัญอื่นใดต่อบริษัทย่อยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ในการกำกับดูแลบริษัทย่อย และบริษัทร่วม คณะกรรมการบริษัทจะพิจารณาแต่งตั้งกรรมการหรือผู้บริหารที่มีคุณสมบัติและประสบการณ์ที่เหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจเพื่อเป็นตัวแทนในการบริหารกิจการของบริษัทย่อยและบริษัทร่วมนั้นๆ ตามสัดส่วนการถือหุ้นในแต่ละบริษัท เพื่อกำหนดนโยบายที่สำคัญและควบคุมการดำเนินธุรกิจของบริษัทย่อย และ/หรือ บริษัทร่วมดังกล่าว ทั้งนี้ กรรมการหรือผู้บริหารซึ่งเป็นตัวแทนของบริษัทฯ จะต้องทำหน้าที่ในการกำกับดูแลบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วม ให้บริหารจัดการ หรือดำเนินงาน ต่างๆ ตามนโยบายที่บริษัทฯ กำหนด รวมถึงจะต้องใช้ดุลยพินิจตามมติของที่ประชุมคณะกรรมการ และ/หรือที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ที่อนุมัติในเรื่องที่สำคัญของบริษัทย่อย และ/หรือ บริษัทร่วม อีกทั้งต้องกำกับดูแลให้บริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วม มีการเปิดเผยข้อมูลโดยใช้หลักเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการเปิดเผยข้อมูลและการทำรายการดังกล่าวข้างต้นในลักษณะเดียวกับหลักเกณฑ์ของบริษัทฯ รวมถึงการกำกับดูแลให้บริษัทย่อย มีการจัดทำงบการเงินที่ครบถ้วน ถูกต้อง และสามารถตรวจสอบได้และจัดทำแล้วเสร็จตามกำหนดเวลา ตลอดจนติดตามถึงผลประกอบการและการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วมดังกล่าว และนำเสนอผลการวิเคราะห์รวมถึงแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะต่อคณะกรรมการบริษัทและคณะกรรมการบริษัทย่อย หรือบริษัทร่วมนั้นๆ เพื่อใช้ประกอบการพิจารณากำหนดนโยบาย หรือปรับปรุงส่งเสริมให้ธุรกิจของบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วม มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่บริษัทฯ และเพื่อการเติบโตอย่างยั่งยืนของบริษัทฯ

5. ข้อพิพาททางกฎหมาย

บริษัทฯ ไม่มีข้อพิพาททางกฎหมายที่ยังไม่สิ้นสุดที่อาจมีผลกระทบต่อสินทรัพย์ของบริษัทฯ เกินกว่าร้อยละ 5 ของส่วนของผู้ถือหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

6. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่นๆ

6.1 ข้อมูลทั่วไป

6.1.1 บริษัท อีกราดิล กรุ๊ป จำกัด (มหาชน)

| | |
|-------------------------|--|
| ชื่อบริษัท | บริษัท อีกราดิล กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) |
| ชื่อบริษัท (ภาษาอังกฤษ) | YGGDRAZIL GROUP PUBLIC COMPANY LIMITED |
| ประเภทธุรกิจ | ออกแบบและจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟฟิคเกี่ยวกับงานโฆษณา เพลง ภาพยนตร์ และเกม |
| เลขทะเบียนบริษัท | 0107562000076 |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | 348 ซอยลาดพร้าว 94 (บุญจิมิตร) แขวงพลับพลา เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร 10310 |
| โทรศัพท์ | 02-934-4364 |
| โทรสาร | 02-934-4560 |
| Homepage | http://www.ygg-cg.com |
| นักลงทุนสัมพันธ์ | นายพงศกร บุญวรเมธี |

6.1.2 นายทะเบียนหลักทรัพย์

| | |
|---------------------|---|
| ชื่อบริษัท | บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 93 ถนนรัชดาภิเษก แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพฯ 10400 |
| โทรศัพท์ | 02-229-2800 |
| โทรสาร | 02-359-1259 |

6.1.3 ผู้สอบบัญชี

| | |
|---------------------|---|
| ชื่อบริษัท | บริษัท ไพร์ซวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีแอส จำกัด |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | 179/74-80 อาคารบางกอกซิติ์ ทาวเวอร์ ชั้น 15 ถนนสาทรใต้ แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120 |
| โทรศัพท์ | 02-844-1000 |
| โทรสาร | 02-286-5050 |

6.1.4 ผู้ตรวจสอบภายใน

| | |
|---------------------|--|
| ชื่อบริษัท | บริษัท พีแอนด์แอล อินเทอร์เน็ต ออดิท จำกัด |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | 73/290-294 เดอะฟิฟท์ อเวนิว อาคารบี ชั้น 2 ถนนกรุงเทพ-นนทบุรี ตำบลบางเขน อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000 |
| โทรศัพท์ | 02-526-6100 |

6.1.5 ที่ปรึกษากฎหมาย

| | |
|---------------------|--|
| ชื่อบริษัท | บริษัท ชรินทร์ แอนด์ แอสโซซิเอตส์ จำกัด |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | ชั้นที่ 16 ห้องเลขที่ 1609-1610 อาคารปาร์กเวนเซอร์ อีโคเพล็กซ์ 57 ถนนวิฑู แขวงลุมพินี เขตปทุมวัน |
| โทรศัพท์ | 02-108-2344 |
| โทรสาร | 02-108-2303 |

6.1.6 ที่ปรึกษาทางการเงิน

| | |
|---------------------|--|
| ชื่อบริษัท | บริษัทหลักทรัพย์ หยวนต้า (ประเทศไทย) จำกัด |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 127 อาคารเกษร ทาวเวอร์ ชั้น 14 ถนนราชดำริ แขวงลุมพินี เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 |
| โทรศัพท์ | 02-009-8888 |
| โทรสาร | 02-009-8889 |