



บทสรุปผู้บริหาร

สรุปผลการดำเนินงานในไตรมาส 3 ปี 2562	Q3/62	Q3/61	เปลี่ยนแปลง + / (-)	9M/62	9M/61	เปลี่ยนแปลง + / (-)
(ล้านบาท)			YoY			9M
รายได้จากการขายหรือการให้บริการ	57.4	54.3	6%	146.9	147.9	-1%
ต้นทุนขายหรือการให้บริการ	(29.3)	(28.7)	2%	(84.3)	(73.7)	14%
กำไรขั้นต้น	28.1	25.6	10%	62.6	74.2	-16%
EBITDA	35.6	22.4	59%	55.6	59.8	-7%
EBIT	31.6	18.5	71%	43.8	49.1	-11%
กำไรสุทธิ	28.4	19.3	47.2%	41.3	49.3	-16.2%
อัตรากำไรขั้นต้น (%)	49.0%	47.1%	1.8%	42.6%	50.2%	-7.6%
EBITDA margin (%)	62.0%	41.3%	20.8%	37.8%	40.4%	-2.6%
EBIT margin (%)	55.1%	34.1%	21.0%	29.8%	33.2%	-3.4%
อัตรากำไรสุทธิ (%)	49.5%	35.5%	13.9%	28.1%	33.3%	-5.2%

รายได้จากการขายหรือการให้บริการ

- บริษัท อีคราซิด กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) มีรายได้จากการขายหรือการให้บริการเท่ากับ 57.4 ล้านบาทในไตรมาสที่ 3 ปี 2562 และ 146.9 ล้านบาทในงวด 9 เดือนแรก ปี 2562 ซึ่งเพิ่มขึ้นร้อยละ 6 จากไตรมาสที่ 3 ปี 2561 และลดลงร้อยละ 1 จากงวด 9 เดือนแรก ปี 2561 ตามลำดับ
- การปรับตัวเพิ่มขึ้นของรายได้จากการขายของบริษัทฯ ในไตรมาสที่ 3 ปี 2562 มีสาเหตุหลักมาได้รับงานเกี่ยวกับ VR ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแผนเกม ซึ่งเป็นส่วนงวด 9 เดือนรายได้ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมาก แต่สัดส่วนของรายได้จะเป็นในทาง animation และ เกมมากขึ้น

กำไรขั้นต้นและอัตรากำไรขั้นต้น

- กำไรขั้นต้นของบริษัทฯ ในไตรมาสที่ 3 ปี 2562 และในงวด 9 เดือนแรก ปี 2562 มีมูลค่า 28.1 ล้านบาท และ 62.6 ล้านบาทตามลำดับ ซึ่งปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 10 จากไตรมาสที่ 3 ปี 2561 เนื่องจาก รายได้เพิ่มขึ้น และลดลงร้อยละ 16 จากงวด 9 เดือนแรก ปี 2561 เกิดจากการต้นทุนขายหรือการให้บริการที่เพิ่มขึ้นในส่วนของพนักงานและที่มีการจัดประเภทของค่าใช้จ่ายใหม่จากเดิมที่เคยถูกจัดไว้ในค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารมาเป็นต้นทุนบริการขายและการให้บริการ เช่น ค่าไฟฟ้า ค่าเช่า เป็นต้น ซึ่งส่งผลให้กำไรขั้นต้นลดลง
- อัตรากำไรขั้นต้นในไตรมาสที่ 3 ปี 2562 ปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.8 จากไตรมาสที่ 3 ปี 2561 และในงวด 9 เดือนแรก ปี 2562 ปรับตัวลดลงร้อยละ 7.6 จากงวด 9 เดือนแรก ปี 2561
- การปรับตัวลดลงของอัตรากำไรขั้นต้นมีสาเหตุหลักมาจากต้นทุนขายหรือการให้บริการที่เพิ่มขึ้นในส่วนของพนักงานและการจัดประเภทของค่าใช้จ่ายใหม่ในไตรมาสที่ 3 ปี 2561 จากเดิมที่เคยถูกจัดไว้ในค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารมาเป็นต้นทุนขายหรือการให้บริการ เช่น ค่าไฟฟ้า ค่าเช่า เป็นต้นทำให้กำไรขั้นต้นลดลงและอัตรากำไรขั้นต้นลดลงไป



EBIT และ EBITDA margin

- EBITDA และ EBIT ของบริษัทฯ ในไตรมาสที่ 3 ปี2562 มีมูลค่าเท่ากับ 35.6 ล้านบาท และ 31.6 ล้านบาท ในส่วนของงวด 9 เดือนแรก ปี2562 มีมูลค่า 55.6 ล้านบาท และ 43.8 ล้านบาทตามลำดับ ซึ่ง EBITDA และ EBIT ในไตรมาส 3 ปี 2562 ปรับตัวเพิ่มขึ้นจากไตรมาสที่ 3 ปี 2561 เกิดจากการบันทึกหนี้สงสัยจะสูญโอนกลับของลูกค้ารายหนึ่งที่ย้ายชำระเงินล่าช้า และได้เคยตั้งสำรองไว้ในอดีตจำนวน 11 ล้านบาท และในส่วนของ EBITDA และ EBIT ในส่วนของงวด 9 เดือนแรก ปี2562 ลดลงเกิดจาก ต้นทุนขายหรือการให้บริการที่เพิ่มขึ้น และขาดทุนจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนในปี 2562
- EBITDA และ EBIT margin ของบริษัทฯ ในไตรมาสที่ 3 ปี2562 ปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 20 เกิดจากการกลับรายการหนี้สงสัยจะสูญของลูกค้าที่ย้ายชำระจำนวน 11 ล้านบาท และในส่วนของงวด 9 เดือนแรก ปี2562 ลดลงเกิดจาก ต้นทุนขายหรือการให้บริการที่เพิ่มขึ้น และขาดทุนจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนในปี 2562

กำไรสุทธิและอัตรากำไรสุทธิ

- กำไรสุทธิของบริษัทฯ ในไตรมาสที่ 3 ปี2562 และในงวด 9 เดือนแรก ปี2562 มีมูลค่า 28.4 ล้านบาท และ 41.3 ล้านบาทตามลำดับ ซึ่งปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 47.2 จากไตรมาสที่ 3 ปี2561 และลดลงร้อยละ 16.2 จากงวด 9 เดือนแรก ปี2561
- อัตรากำไรกำไรสุทธิในไตรมาสที่ 3 ปี2562 ปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 13.9 จากไตรมาสที่ 3 ปี2561 และในงวด 9 เดือนแรก ปี2562 ปรับตัวลดลงร้อยละ 5.2 จากงวด 9 เดือนแรก ปี2561
- กำไรสุทธิและอัตรากำไรสุทธิในไตรมาส 3 ปี 2562 ปรับตัวเพิ่มขึ้นจากไตรมาสที่ 3 ปี 2561 เกิดจากการกลับรายการหนี้สงสัยจะสูญของลูกค้าที่ย้ายชำระจำนวน 11 ล้านบาท และในส่วนของ กำไรสุทธิและอัตรากำไรสุทธิในส่วนของงวด 9 เดือนแรก ปี2562 ลดลงจากงวด 9 เดือนแรก ปี2562 เนื่องจาก ต้นทุนขายหรือการให้บริการที่เพิ่มขึ้นในส่วนของพนักงาน และมีรายการขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนจากเงินบาทที่แข็งค่าในปี 2562



ภาพประกอบ

บริษัท อีจีสโวลูชัน จำกัด (มหาชน) ประกอบธุรกิจออกแบบและจัดทำคอมพิวเตอร์กราฟิกเกี่ยวกับงานโฆษณา ภาพยนตร์ และเกม ให้บริการ 3 กลุ่มหลัก

- 1.งานโฆษณาและภาพยนตร์ (Visual Effects)
- 2.งานภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation Movie)
- 3 งานผลิตและรับจ้างผลิตเกม (Game & Production) บริษัทฯ เป็นผู้ผลิตและรับจ้างผลิตเกมในระบบต่างๆ รวมถึงเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual reality : VR)

หน่วย : ล้านบาท	Q3/2561	Q3/2562	เปลี่ยนแปลง	งวด 9 เดือน ปี 2561	งวด 9 เดือน ปี 2562	เปลี่ยนแปลง
หน่วย : ล้านบาท	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)
งาน VFX	13.65	16.21	19%	47.76	36.64	-23%
งาน Animation	26.71	18.79	-30%	48.3	73.63	52%
งาน Game	14.07	22.74	62%	51.88	36.64	-29%
รวม	54.43	57.74	6%	147.93	146.91	-1%

ไตรมาสที่ 3 ปี 2562 กับไตรมาสที่ 3 ปี 2561

- >> รายได้จากงาน VFX ในไตรมาส 3 ปี 2562 ปรับตัวเพิ่มร้อยละ 19% จากไตรมาส 3 ปี 2561 เนื่องจากบริษัทได้รับโปรเจกงานขนาดใหญ่สำหรับงานโฆษณาในประเทศ และมีการรับงานโฆษณาจากต่างประเทศเพิ่มขึ้นจากปีก่อน
- >> รายได้จากงาน Animation ในไตรมาส 3 ปี 2562 ปรับตัวลดลงร้อยละ 30% จากไตรมาส 3 ปี 2561 เนื่องจากไตรมาสนี้มีการใช้คนแผนกไปช่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ VR และ VFX ในส่วนของ Animation และงานในไตรมาสนี้ลดลงจากปีก่อน
- >> รายได้จากงาน Game ในไตรมาส 3 ปี 2562 ปรับเพิ่มร้อยละ 62% จากไตรมาส 3 ปี 2561 เนื่องจาก บริษัทฯ ได้รับการว่าจ้างให้ผลิตงาน VR ในไตรมาสดังกล่าว รวมทั้งมีรายได้จากส่วนแบ่งค่าสิทธิ์จากบริษัทเกม

งวด 9 เดือน ปี 2562 กับงวด 9 เดือน ปี 2561

- >> รายได้จากงาน VFX งวด 9 เดือน ปี 2561 เทียบงวด 9 เดือน ปี 2562 อยู่ที่ 47.76 ล้านบาท และ 36.64 ล้านบาท ตามลำดับ ลดลงร้อยละ 23 เนื่องจาก บริษัทฯ ได้เริ่มปรับแผนการขยายการให้บริการไปยังธุรกิจแอนิเมชันและเกมมากขึ้นแทน VFX ภายในประเทศ แทนการรับโฆษณาขนาดเล็ก
- >> รายได้จากงาน Animation งวด 9 เดือน ปี 2562 เติบโตร้อยละ 52 เมื่อเทียบกับ งวด 9 เดือน ปี 2561 เนื่องจาก บริษัทฯ เริ่มมีชื่อเสียงในวงการงาน Animation ส่งผลให้มีโอกาสได้รับงาน Animation เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในแมกภูมิภาคเอเชีย
- >> รายได้จากงาน Game งวด 9 เดือน ปี 2562 ลดลงร้อยละ 29 เมื่อเทียบกับ งวด 9 เดือน ปี 2561 เนื่องจากปีนี้นี้ยังไม่มีโครงการรับจ้างผลิตเกมระยะยาว งานรับจ้างผลิตเกมใหม่ยังอยู่ระหว่างเจรจาและตกลงในรายละเอียด



ต้นทุนการบริการ	Q3/2561	Q3/2562	เปลี่ยนแปลง	งวด 9 เดือน ปี 2561	งวด 9 เดือน ปี 2562	เปลี่ยนแปลง
	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)
ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน	20.68	20.41	-1%	57.87	61.85	7%
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	3.2	3.31	3%	8.38	9.71	16%
ค่าเช่าสำนักงานและอุปกรณ์	0.67	0.75	12%	0.67	2.25	236%
ค่าจ้างบุคคลภายนอก	1.93	2.23	16%	3.38	3.51	4%
ค่าใช้จ่ายอื่น	2.21	2.59	17%	3.38	7.02	108%
รวม	28.69	29.29	2%	73.68	84.34	14%

ไตรมาสที่ 3 ปี 2562 กับไตรมาสที่ 3 ปี 2561

- >> ค่าเช่าค่าเช่าสำนักงานและอุปกรณ์ เพิ่มขึ้นจากการที่มีการเช่าเครื่องประมวลผลชั่วคราว
- >> ค่าจ้างบุคคลภายนอก เพิ่มขึ้นจากแผนก VFX เนื่องจากงานไตรมาส 3 มีปริมาณงานเพิ่มขึ้นจากลูกค้าต่างประเทศทำให้บางโครงการต้องให้บุคคลภายนอกช่วยดูบางส่วนของโครงการ
- >> ค่าใช้จ่ายอื่นๆ เกิดจากค่าไฟฟ้าและค่าเน็ตเวิร์คที่เพิ่มขึ้นตามจำนวนพนักงาน

งวด 9 เดือน ปี 2562 กับงวด 9 เดือน ปี 2561

- >> ต้นทุนพนักงานด้านปฏิบัติการในปี 2562 เพิ่มขึ้นเนื่องจาก จำนวนพนักงานด้านปฏิบัติการจากเฉลี่ย 158 คน กลายเป็น 178 ทำให้ในงวด 9 เดือนต้นทุนบริการเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะแผนก animation ซึ่งบริษัทตั้งใจจะขยายเพื่อรองรับงานระยะยาวที่กำลังจะเข้ามา
- >> ค่าเสื่อมราคาเพิ่มขึ้นจากการซื้อเครื่อง server คอมพิวเตอร์ และโปรแกรมต่างๆสำหรับพนักงานใหม่
- >> มีการจัดประเภทใหม่ของ ค่าเช่าสำนักงานและอุปกรณ์ และ ค่าใช้จ่ายอื่น เช่น ค่าไฟฟ้า และสวัสดิการพนักงาน จากเดิมที่เป็น ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารเป็นต้นทุนบริการ ทำให้ต้นทุนในปี 2562 เพิ่มขึ้นอย่างมีสาระสำคัญ



ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	Q3/2561	Q3/2562	เปลี่ยนแปลง	งวด 9 เดือน ปี 2561	งวด 9 เดือน ปี 2562	เปลี่ยนแปลง
	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)
ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน	2.76	3.45	25%	8.13	9.85	21%
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	0.71	0.71	0%	2.34	2.11	-10%
ค่าเช่าสำนักงานและอุปกรณ์	0.29	0.29	0%	2.18	0.88	-60%
ค่าจ้างบุคคลภายนอก	0.02	0.11	450%	0.31	0.12	-61%
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงาน	0.05	0.07	40%	0.59	0.23	-61%
ค่าบริการวิชาชีพ	0.57	1.02	79%	3.13	2.41	-23%
ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ (โอนกลับ)	1.19	-11.31	-1050%	3.28	-4.13	-226%
ค่าใช้จ่ายอื่น	1.24	1.46	18%	5.93	4.02	-32%
รวม	6.83	-4.2	-161%	25.89	15.49	-40%

ไตรมาสที่ 3 ปี 2562 กับไตรมาสที่ 3 ปี 2561

- >> ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน เพิ่มขึ้นเนื่องจากการปรับฐานเงินเดือนและรับพนักงานฝ่ายสนับสนุนเพื่อให้สอดคล้องกับฝ่ายปฏิบัติการที่เพิ่มขึ้น
- >> ค่าบริการวิชาชีพ เพิ่มขึ้นจากที่ปรึกษาทางการเงินในการยื่น filing
- >> ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ (โอนกลับ) ลูกค้านายใหญ่ที่เคยตั้งสำรองไว้ในอดีต ซึ่งบริษัทฯ ได้รับชำระเงินเข้ามาภายในไตรมาสนี้ จึงต้องกลับรายการดังกล่าว

งวด 9 เดือน ปี 2562 กับงวด 9 เดือน ปี 2561

- >> ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน เพิ่มขึ้นเนื่องจากการปรับฐานเงินเดือนและรับพนักงานฝ่ายสนับสนุนเพื่อให้สอดคล้องกับฝ่ายปฏิบัติการที่เพิ่มขึ้น
- >> ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย เนื่องจาก ค่าเสื่อมสินทรัพย์บางรายการตัดจำหน่ายครบจำนวนแล้ว และไม่ได้มีการซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ฝ่ายสนับสนุนเพิ่ม
- >> ค่าเช่าสำนักงานและอุปกรณ์ ลดลงเนื่องจากมีการจัดประเภทรายการใหม่เป็นต้นทุนขายหรือการให้บริการ
- >> ค่าบริการวิชาชีพ เพิ่มขึ้นจากที่ปรึกษาทางการเงินในการยื่น filing
- >> ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ (โอนกลับ) ลูกค้านายใหญ่ที่เคยตั้งสำรองไว้และกลับรายการได้ชำระเงินภายในงวด 9 เดือน
- >> ค่าใช้จ่ายอื่น มีการจัดประเภทใหม่ของ ค่าไฟฟ้า ค่าน้ำ และสวัสดิการพนักงาน จากเดิมที่เป็นค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารเป็นต้นทุนขายและการให้บริการ ทำให้ต้นทุนขายและการให้บริการในปี 2562 เพิ่มขึ้นอย่างมีสาระสำคัญ



ค่าใช้จ่ายในการขาย	Q3/2561	Q3/2562	เปลี่ยนแปลง	งวด 9 เดือน ปี 2561	งวด 9 เดือน ปี 2562	เปลี่ยนแปลง
หน่วย : ล้านบาท	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)
ค่าใช้จ่ายในการขาย	0.37	1.1	197%	1.52	1.78	17%

ไตรมาสที่ 3 ปี 2562 กับไตรมาสที่ 3 ปี 2561

งวด 9 เดือน ปี 2562 กับงวด 9 เดือน ปี 2561

>>ค่าใช้จ่ายในการขายเพิ่มขึ้น เนื่องจาก การประชาสัมพันธ์ เพื่อโปรโมทเกม Home sweet home ภาค 1 ทางช่องทางออนไลน์เพื่อเพิ่มฐานผู้เล่นเกมส์ ก่อนที่ภาค 2 จะจัดวางจำหน่าย

>>ค่าใช้จ่ายในการขายเพิ่มขึ้น เนื่องจาก การประชาสัมพันธ์เพื่อโปรโมทเกม Home sweet home ภาค 1 ทางช่องทางออนไลน์เพื่อเพิ่มฐานผู้เล่นเกมส์ ก่อนที่ภาค 2 จะจัดวางจำหน่าย สำหรับค่าคอมมิชชั่นปีงวด 9 เดือน 2562 น้อยกว่าปี 2561 เนื่องจากปกติความนิยมในตัวเกมจะค่อยๆ ลดหลังปีที่จำหน่าย

ค่าใช้จ่ายอื่น	Q3/2561	Q3/2562	เปลี่ยนแปลง	งวด 9 เดือน ปี 2561	งวด 9 เดือน ปี 2562	เปลี่ยนแปลง
หน่วย : ล้านบาท	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)	มูลค่า	มูลค่า	+ / (-)
ค่าใช้จ่ายอื่น	0.05	0.56	1020%	0.08	2.29	2763%

ไตรมาสที่ 3 ปี 2562 กับไตรมาสที่ 3 ปี 2561

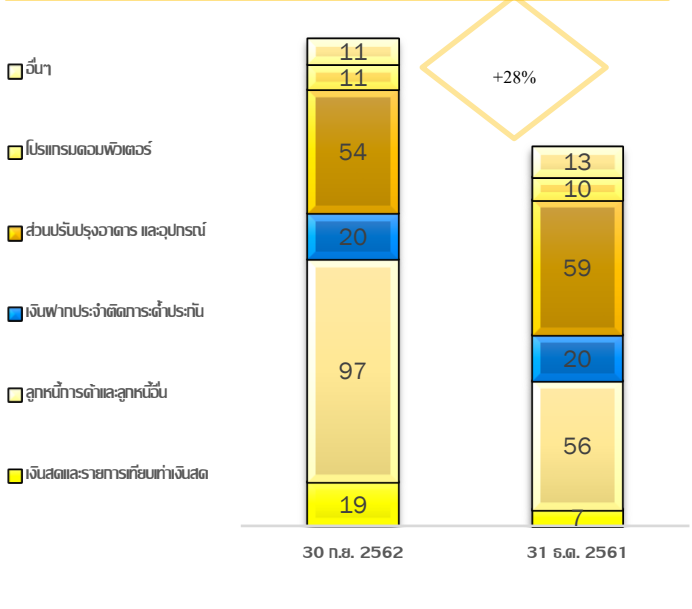
งวด 9 เดือน ปี 2562 กับงวด 9 เดือน ปี 2561

>>ค่าใช้จ่ายอื่น คือขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากเนื่องไตรมาส 3 ปี 2562 เงินบาทยังคงแข็งค่าต่อเนื่อง

>>ค่าใช้จ่ายอื่น คือขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน เนื่องจากจากปี 2562 เงินบาทแข็งค่าสูง ทำให้ทั้งปีเกิดขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนอย่างมาก

ฐาน:ทางการเงิน

สินทรัพย์

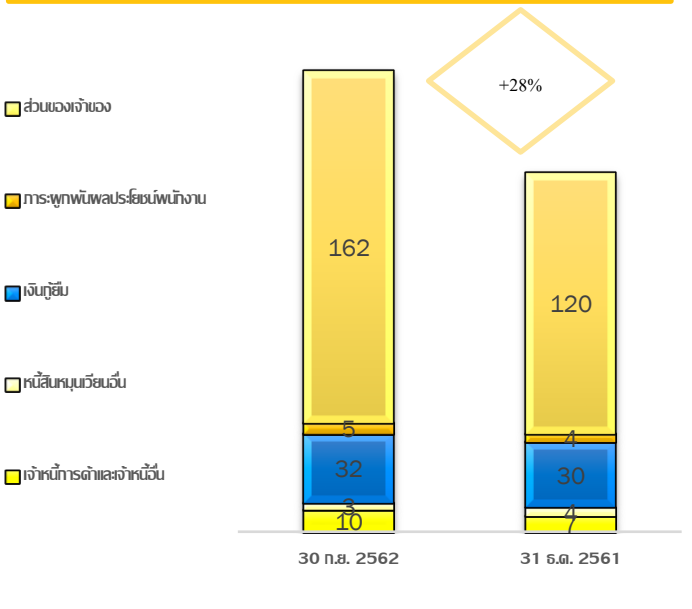


สินทรัพย์

ลูกค้าการค้าและลูกหนี้อื่น เพิ่มขึ้นจำนวน 41 ล้านหรือ 73% เกิดจากการรับงานโครงการขนาดใหญ่ ซึ่งใช้ระยะเวลาการทำงานนานมากขึ้น ซึ่งยอดที่เพิ่มเป็นสินทรัพย์ตามสัญญาของโครงการขนาดใหญ่ ซึ่งกำหนดการชำระเงินส่วนใหญ่จะอยู่ในไตรมาสถัดไป

เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด เพิ่มขึ้น 12 ล้านบาทเนื่องจาก ได้รับชำระเงินจากลูกค้ารายใหญ่งวดสุดท้ายในไตรมาส 3 ทำให้ยอดคงเหลือเพิ่มขึ้น

หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น



หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น

เงินกู้ยืม เพิ่มขึ้นเกิดจากการใช้เงินเบิกเกินบัญชีใช้เพื่อบริหารสภาพคล่องในระยะสั้น

ส่วนของผู้ถือหุ้น เพิ่มขึ้น 35% หรือ 42 ล้านบาทจากกำไรสุทธิผลประกอบการในงวด 9 เดือน