

13. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 – 2561

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2561	2560	2559
เงินสด	63.60	135.15	223.86
เงินลงทุนระยะสั้น	-	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	64.92	88.29	97.91
สินค้าคงเหลือ	-	-	-
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	3.47	6.96	25.61
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	37.06	49.11	74.53
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	169.05	279.51	421.90
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	156.65	129.45	159.75
รวมสินทรัพย์	<u>325.70</u>	<u>408.97</u>	<u>581.65</u>
รวมหนี้สินหมุนเวียน	164.56	277.66	449.35
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	15.68	8.67	18.35
รวมหนี้สิน	<u>180.24</u>	<u>286.33</u>	<u>467.70</u>
ทุนจดทะเบียน	512.35	512.35	409.88
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	409.88	409.88	409.88
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	-	-	796.83
กำไร (ขาดทุน) สะสม	(259.14)	(274.45)	(1,122.03)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	125.22	129.79	112.30
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	20.24	(7.15)	1.65
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	<u>145.46</u>	<u>122.64</u>	<u>113.96</u>

รับรองความถูกต้อง

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559-2561

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2561	2560	2559
รายได้จากการขายและการให้บริการ	601.13	835.57	967.18
รายได้อื่น	41.22	13.86	15.58
รวมรายได้	642.35	849.44	982.76
ต้นทุนขาย*	355.27	514.47	716.04
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	268.59	316.19	418.98
รวมค่าใช้จ่าย	623.86	830.66	1,135.02
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	14.01	12.64	(216.68)
กำไร(ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.03	0.03	(0.70)

หมายเหตุ

* ต้นทุนขายและ ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร เป็นรายการที่รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559-2561

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2561	2560	2559
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	(11.47)	3.43	67.53
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(57.27)	(69.63)	(43.25)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(3.60)	(14.28)	76.67
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	(71.61)	(88.84)	100.78
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	63.60	135.15	223.86

รับรองความถูกต้อง

ตารางแสดงอัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	Financial Statement		
	2561	2560	2559
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.03	1.01	0.94
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	40.89	38.42	25.96
อัตรากำไรสุทธิ (%)	2.33	1.51	(22.40)
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	10.98	10.44	(128.86)
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	3.81	2.55	(31.48)
อัตราภาระหนี้ของสินทรัพย์ (เท่า)	1.64	1.69	1.41
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	1.24	2.33	4.10

หมายเหตุ*อัตรากำไรขั้นต้น เป็นอัตรากำไรขั้นต้นที่รวมรายการพิเศษแล้ว

รับรองความถูกต้อง

14. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ

14.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2561

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทั้งเกมพีซีและมือถือ โดยเกมพีซี ยังคงเป็นรายได้หลักของบริษัท นอกจากนี้บริษัทมีรายได้จากการโฆษณา และการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ในปี 2561 บริษัทฯ มีรายได้รวม 601.1 ล้านบาทลดลงร้อยละ 28.1 จากปี 2560 ซึ่งมีรายได้รวม 835.5 ล้านบาท สาเหตุหลักเกิดจากความล่าช้าในการเปิดเกมใหม่ และรายได้ที่ลดลงของเกมที่มีอยู่

แม้ว่าสภาวะการแข่งขันในตลาดยังคงมีอย่างต่อเนื่อง และรายได้โดยรวมของบริษัทฯ ลดลง แต่บริษัทฯ สามารถบริหารจัดการเกี่ยวกับต้นทุนและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ทำให้บริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารลดลง ร้อยละ 15.1 จากปี 2560 และมีกำไรสุทธิ 14 ล้านบาทเพิ่มขึ้นจากปี 2560 ซึ่งมีกำไรสุทธิ 12.6 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 11.1

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2561

บริษัทฯ มีสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

รับรองความถูกต้อง

กลุ่มธุรกิจ	2561		2560		2559	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
1 ธุรกิจเกมออนไลน์	552.1	91.85	760.3	91.0	866.8	89.6
2 ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย	36.9	6.14	18.9	2.3	28.6	3.0
3 ธุรกิจงานโฆษณา	0	0.00	26.2	3.1	20.2	2.1
4 อื่น ๆ	12.1	2.01	30.2	3.6	51.6	5.3
รวม	601.1	100.0	835.6	100.0	967.2	100.0

* หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระบบเซิร์ฟเวอร์ของบริษัท ฯ ปี 2561 บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ 552.1 ล้านบาท มีรายได้ใน ปี 2560 จำนวน 760.3 ล้านบาท และปี 2559 จำนวน 866.8 ล้านบาท สืบเนื่องจากสภาวะการแข่งขันในตลาดและพฤติกรรม ที่เปลี่ยนไปของผู้เล่นเกม ตลอดจนความล่าช้าในการเปิดเกมใหม่ที่ตลาดเคลื่อนจากกำหนดการที่คาดไว้ ส่งผลให้รายได้ของบริษัทลดลงจากปี 2560 คิดเป็นร้อยละ 27.4 และลดลงจากปี 2559 คิดเป็นร้อยละ 36.3 บริษัทได้ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์เกี่ยวกับการเปิดเกมใหม่ และคาดว่าจะกลยุทธ์นี้จะทำให้บริษัทมีรายได้ที่สูงขึ้นกว่าปีที่ผ่านมา

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : เป็นส่วนการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมและการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2561 จำนวน 36.9 ล้านบาท ปี 2560 จำนวน 18.9 ล้านบาท และปี 2559 จำนวน 28.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้น ร้อยละ 95.2 และ 29.0 จากปี 2560 และ 2559 ตามลำดับ เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจและช่องทางการชำระเงิน

3. ธุรกิจโฆษณาและรายได้อื่นๆ : ประกอบด้วย รายได้ค่าโฆษณา รายได้สนับสนุนการตลาด และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในปี 2561 บริษัทมีรายได้ทั้งสิ้น 12.1 ล้านบาท ลดลงจากปี 2560 และ 2559 สาเหตุหลักเกิดจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ และการถอนการลงทุนในบริษัทย่อยแห่งหนึ่ง ส่งผลให้บริษัทดังกล่าวมิได้รวมอยู่ในกลุ่มกิจการในปี 2561

รับรองความถูกต้อง

ตารางข้างล่างนี้แสดงรายได้จากธุรกิจหลักตามเขตภูมิศาสตร์

ภูมิศาสตร์	2561	2560	2559
	ล้านบาท	ล้านบาท	ล้านบาท
ในประเทศ	255.4	476.3	468.2
ต่างประเทศ	345.8	359.2	499.0
รวม	601.1	835.6	967.2
% เปลี่ยนแปลง	-28.1%	-13.6%	

สัดส่วนรายได้หลักของบริษัทฯ ทั้งในและต่างประเทศสำหรับปี 2561 คือ 43 ; 57 ลดลงจากปี 2560 และ 2559 ซึ่งมีสัดส่วน 57 : 43 และ 48 : 52 ตามลำดับ เนื่องจากความล่าช้าในการเปิดเกมใหม่ในปี 2561 และการชะลอตัวของเกมเดิมที่มีอยู่

บริษัทฯ คาดว่า เกมใหม่หลายเกมที่จะเปิดให้บริการในปี 2562 ซึ่งเป็นเกมฟอร์มใหญ่จะทำให้บริษัทมีรายได้เติบโตเพิ่มมากขึ้น

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ ในปี 2561 มีจำนวน 626.6 ลดลงร้อยละ 24.8 จากปี 2560 ซึ่งมีอยู่ 833.7 ล้านบาท และลดลงร้อยละ 47.5 จากปี 2559 ซึ่งมีจำนวน 1,192.8 ล้านบาท เนื่องจากการควบคุมและบริหารจัดการค่าใช้จ่าย รวมถึงการลดรายการด้อยค่าเกี่ยวกับค่าลิขสิทธิ์จำนวน 25 ล้านบาท

รับรองความถูกต้อง

รายการ	งบการเงินรวม		
	2561	2560	2559
ต้นทุนขายและบริการ	- 380.3	- 476.7	- 648.8
ค่าใช้จ่ายในการขาย	- 106.5	- 149.9	- 214.4
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	- 162.1	- 166.3	- 185.0
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน อื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	25.0	- 37.7	- 67.3
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม	-	-	- 19.5
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	- 623.9	- 830.6	- 1,135.0
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	- 0.9	- 1.2	- 2.2
ภาษีเงินได้	- 1.8	- 1.9	- 55.6
รวม	- 626.6	- 833.7	- 1,192.8
% เปลี่ยนแปลง		-24.8%	-47.5%

ต้นทุนขายและบริการลดลง ร้อยละ 20.2 และ 41 จากปี 2560 และ ปี 2559 ตามลำดับสาเหตุหลักเกิดจากการลดลงของค่าลิขสิทธิ์เกมตามสัดส่วนของรายได้

ค่าใช้จ่ายในการขายลดลงร้อยละ 29 และ 50 จากปี 2560 และปี 2559 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการบริหารเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายทางการตลาด โฆษณาและการส่งเสริมการขายด้วยการเลือกใช้สื่อและวิธีการส่งเสริมการขายที่ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและผลต่อเนื่องจากรายได้ที่ลดลง

ค่าใช้จ่ายในการบริหารลดลงร้อยละ 2.5 และร้อยละ 12 จากปี 2560 และ 2559 ตามลำดับสาเหตุหลักเกิดจากการลดลงของค่าใช้จ่ายด้านพนักงานเนื่องจากการปรับโครงสร้างภายในบริษัท และการบริหารจัดการด้านค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ในปี 2561 บริษัทไม่มีผลขาดทุนเกี่ยวกับการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตนและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า เป็นต้น

รับรองความถูกต้อง

กำไร(ขาดทุน)สุทธิ

บริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิ 14 ล้านบาทในปี 2561 และ 12.6 ล้านบาทในปี 2560 ปรับตัวดีขึ้นร้อยละ 11.1 และดีขึ้นร้อยละ 106.5 จากปี 2559 ซึ่งเป็นปีที่มีผลขาดทุนสุทธิจำนวน 216.7 ล้านบาท

บริษัทมีเป้าหมายในการพัฒนาและปรับปรุงการดำเนินงานเพื่อลดผลขาดทุนและสร้างกำไรดังจะเห็นได้ว่าบริษัทมีการปรับตัวในทิศทางที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องตามตารางด้านล่างนี้

	2561	2560	2559
กำไร(ขาดทุน)สุทธิ	14.0	12.6	- 216.7
% เปลี่ยนแปลง		11.1%	106.5%

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 จำนวน 325.7 ล้านบาท ลดลงจากปี 2560 ซึ่งมีอยู่ 408.9 ล้านบาท ลดลง 83.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 20.3 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนลดลงสุทธิ 110.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 39.5 จากปี 2560 เนื่องจากในระหว่างปี 2561 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปี 2561 ลดลง 71.5 ล้านบาท เนื่องจากการจ่ายชำระหนี้ และการลดลงของรายได้
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นลดลง 23.4 ล้านบาท เนื่องจากการรับชำระตามกำหนดเวลาและการลดลงของรายได้

รับรองความถูกต้อง

ตารางด้านล่างนี้เป็นการวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2561	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2560	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	24	52	37	65%
ไม่เกิน 3 เดือน	15	33	14	25%
3-6 เดือน	-		1	2%
6-12 เดือน	-		-	-
เกินกว่า 12 เดือน	7	15	5	8%
รวมลูกหนี้การค้า	46	100%	57	100%
หัก : ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(2)	(4%)	(5)	(9%)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	44	96%	52	91%

ในปี 2561 บริษัทฯ มีลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือน มูลค่า 39 ล้านบาท และมีลูกหนี้ที่เกินกว่า 1 ปีจำนวน 7 ล้านบาท ด้วยนโยบายการให้สินเชื่อของบริษัทและประสบการณ์เกี่ยวกับการติดตามหนี้ในอดีต บริษัทสามารถติดตามการชำระหนี้ ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 27.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 21 จากปีก่อน สาเหตุหลักเกิดจาก

- การลดลงของอุปกรณ์ 3 ล้านบาทเนื่องจากการตัดจำหน่ายและทำลายอุปกรณ์ที่ไม่พร้อมใช้งาน
- การเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น จำนวน 31.6 ล้านบาท เนื่องจากการลงทุนในลิขสิทธิ์เกม
- การลดลงของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า 2.4 ล้านบาทเนื่องจากการตัดจ่ายเป็นรายจ่าย อีกทั้งบริษัทฯ มีการเจรจากับคู่สัญญาใหม่ ๆ เกี่ยวกับการลด หรือ งดเว้นการจ่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า และ/หรือการแบ่งชำระเป็นรายงวดแทนการชำระครั้งเดียว เป็นต้น

รับรองความถูกต้อง

หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 จำนวน 180.2 ล้านบาท ลดลงจากปี 2560 ซึ่งมีอยู่ 286.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 37.1 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนลดลง 113.1 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 40.7 สาเหตุหลักเกิดจาก
 - การจ่ายชำระหนี้ที่ถึงกำหนดของเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น 67.8 ล้านบาท
 - รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าลดลง 43 ล้านบาท จากการตัดจ่ายเพื่อรับรู้เป็นรายได้ และพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินที่ลดลงของผู้เล่นเกมเนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจ และ/หรือ ความสนใจใน content ของเกม
 - การชำระคืนเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ 1 ล้านบาท

2. หนี้สินไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้น 7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 81.3 จากปีก่อน โดยมีสาเหตุหลักจากการเพิ่มขึ้นของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานตามกฎหมายแรงงานฉบับใหม่ 2 ล้านบาทและภาษีเงินได้รอตัดบัญชีเพิ่มขึ้น 4 ล้านบาท

ส่วนของผู้ถือหุ้น

สืบเนื่องจากการสภาวะเศรษฐกิจที่ถดถอย การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องของเทคโนโลยี การแข่งขันและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ส่งผลให้รายได้ของบริษัทลดลงและทำให้บริษัทประสบภาวะขาดทุน แม้ว่าในปี 2561 และปี 2560 บริษัทสามารถพลิกกลับมาสร้างผลกำไร และลดผลขาดทุนสะสมแล้วก็ตาม แต่ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 มีจำนวน 125.2 ล้านบาทลดลงจาก ปี 2560 ซึ่งมีอยู่ 129.8 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นจากปี 2559 ซึ่งอยู่ที่ 112.3 ล้านบาท และเมื่อตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ออกหลักเกณฑ์การขึ้นเครื่องหมาย “ C ” (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัทจดทะเบียนที่มีส่วนของผู้ถือหุ้นน้อยกว่าร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว ทำให้บริษัทถูกประกาศขึ้นเครื่องหมาย “ C ” เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2561 อย่างไรก็ตาม บริษัทได้ดำเนินการจัดประชุมเพื่อให้ข้อมูลและชี้แจงแนวทางและความคืบหน้าการดำเนินการแก้ไขเหตุการณ์ดังกล่าวต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้อง เมื่อวันที่ 22 สิงหาคม และ 20 พฤศจิกายน 2561 และวันที่ 7 มีนาคม 2562

รับรองความถูกต้อง

ความสามารถในการทำกำไร

ในปี 2561 บริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 40.9 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2560 และ 2559 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 38.4 และ 25.9 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยการมีกำไรในปี 2561 ด้วย อัตราร้อยละ 2.3 และร้อยละ 1.5 ในปี 2560 โดยพลิกจากผลขาดทุนร้อยละ 22.4 ในปี 2559 มาเป็นกำไร แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวอย่างมีนัยสำคัญของบริษัท

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2561 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ ร้อยละ 3.8 เปรียบเทียบกับปี 2560 :และ ปี 2559 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนร้อยละ 2.5 และ (31.5) ตามลำดับ

อัตรามูลของสินทรัพย์ ณ ปี 2561 มีอัตราเดียวกันกับปี 2560 คือ 1.6 เท่า ดีกว่าปี 2559 :ซึ่งมีอัตรามูลอยู่ที่ 1.41 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทบริหารสินทรัพย์ได้ดีขึ้น

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่องของปี 2561 และปี 2560 ที่ 1.03 และ 1.01 ตามลำดับปรับตัวดีขึ้นจากปี 2559 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 0.94 เท่า เนื่องจากมีสินทรัพย์หมุนเวียนมากกว่าหนี้สินหมุนเวียน

อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2561 อยู่ที่ 1.2 ดีขึ้นกว่าปี 2560 :ซึ่งมีอัตราส่วน 2.3 และปี 2559 ซึ่งอยู่ที่ 4.1 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทมีความเสี่ยงลดน้อยลง

14.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก

ปัจจัยที่มีผลต่อฐานะทางการเงินหรือการดำเนินงานของบริษัทฯ มีหลายสาเหตุ เช่น ความนิยมในตัวเกม ช่วงเวลาเปิดตัวเกม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบจากภายนอก

รับรองความถูกต้อง

การขโมยข้อมูล และการเพิ่มช่องทางจำหน่าย ซึ่งปัจจัยต่างๆ อาจมีผลกระทบต่อสถานะทางการเงินและการดำเนินงานในอนาคต ดังนี้

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

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

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

4. การขโมยข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

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

รับรองความถูกต้อง

6. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคอาเซียนเพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัท มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัท ในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเจริญเติบโตของบริษัท

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

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

รับรองความถูกต้อง