

13. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 - 2562

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2562	2561	2560
เงินสด	145.37	63.60	135.15
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	63.28	64.92	88.29
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	9.90	3.47	6.96
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	37.13	37.06	49.11
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	255.68	169.05	279.51
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	150.69	156.65	129.45
รวมสินทรัพย์	<u>406.37</u>	<u>325.70</u>	<u>408.97</u>
รวมหนี้สินหมุนเวียน	229.33	163.18	277.66
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	35.31	17.06	8.67
รวมหนี้สิน	<u>264.64</u>	<u>180.24</u>	<u>286.33</u>
ทุนจดทะเบียน	532.84	512.35	512.35
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	409.88	409.88	409.88
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	-	-	-
กำไร (ขาดทุน) สะสม	(256.52)	(259.14)	(274.45)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	126.76	125.22	129.79
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	14.97	20.24	(7.15)
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	<u>141.73</u>	<u>145.46</u>	<u>122.64</u>

รับรองความถูกต้อง

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2560-2562

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2562	2561	2560
ยอดขายสุทธิ	762.44	601.13	835.57
รายได้อื่น	5.18	41.22	13.86
รวมรายได้	767.62	642.35	849.44
ต้นทุนขาย*	385.87	355.27	514.47
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	377.38	268.59	316.19
รวมค่าใช้จ่าย	763.26	623.86	830.66
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	4.35	14.01	12.64
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.01	0.03	0.03

หมายเหตุ

* ต้นทุนขายและ ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร เป็นรายการที่รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2560 – 2562

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2562	2561	2560
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	105.92	(11.47)	3.43
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(21.24)	(57.27)	(69.63)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(3.10)	(3.60)	(14.28)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	80.99	(71.61)	(88.84)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	145.37	63.60	135.15

รับรองความถูกต้อง

ตารางแสดงอัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2562	2561	2560
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.11	1.04	1.01
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	49.39	40.90	38.42
อัตรากำไรสุทธิ (%)	0.57	2.33	1.51
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	3.45	10.98	10.44
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	1.18	3.81	2.55
อัตราภาระหนี้ของสินทรัพย์ (เท่า)	2.08	1.64	1.69
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	2.09	1.44	2.21

หมายเหตุ*อัตรากำไรขั้นต้น เป็นอัตรากำไรขั้นต้นที่รวมรายการพิเศษแล้ว

รับรองความถูกต้อง

14. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ

14.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2562

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ โดยเกมพีซียังคงเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ นอกจากนี้บริษัทฯ ยังมีรายได้การเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ในปี 2562 บริษัทฯ มีรายได้รวม 762.4 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 26.8 จากปี 2561 ซึ่งมีรายได้รวม 601.1 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทเปิดตัวเกมใหม่ในครึ่งปีหลัง

แม้ว่าสภาวะการแข่งขันในตลาดยังคงมีอย่างต่อเนื่อง บริษัทฯ มุ่งปรับโครงสร้างการทำงาน และพยายามอย่างหนักในการสร้างผลกำไร ซึ่งส่งผลให้เราสามารถมีผลการดำเนินการและสร้างผลกำไรได้ตามเป้าหมาย มีผลประกอบการดีขึ้นอย่างชัดเจนในปี 2562 เป็นผลมาจากการเปิดให้บริการเกมโมบายล์ใหม่ โดยเฉพาะในตลาดประเทศไทย ซึ่งช่วยผลักดันให้รายได้เติบโตขึ้นและทำให้กระแสเงินสดมีความคล่องตัวยิ่งขึ้น สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในพฤติกรรมและความต้องการของเกมเมอร์ที่ลึกซึ้ง รวมถึงมีความเชี่ยวชาญในตลาดเกมโมบายล์มากขึ้น

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2562

บริษัทฯ มีสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

รับรองความถูกต้อง

ประเภทธุรกิจ	รายได้					
	2562		2561		2560	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมออนไลน์	741.8	97.3	552.1	91.8	760.3	91.0
ตัวแทนจำหน่าย	14.2	1.9	36.9	6.1	18.9	2.3
โฆษณา	-	-	-	-	26.2	3.1
อื่น ๆ	6.4	0.8	12.1	2.0	30.2	3.6
รวม	762.4	100	601.1	100	835.6	100

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : ปี 2562 บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ 741.8 ล้านบาท มีรายได้ในปี 2561 จำนวน 552.1 ล้านบาท และปี 2560 จำนวน 760.3 ล้านบาท สืบเนื่องจากการเปิดให้บริการเกมโมบายล์ใหม่ ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ เพิ่มขึ้นจากปี 2561 คิดเป็นร้อยละ 26.8 แต่ยังคงลดลงจากปี 2560 คิดเป็นร้อยละ 7.6 บริษัทฯ ได้ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์เกี่ยวกับการเปิดเกมใหม่ และคาดว่าจะกลยุทธ์นี้จะทำให้บริษัทฯ มีรายได้เพิ่มขึ้นในปี 2563 และปีต่อ ๆ ไป

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2562 จำนวน 14.2 ล้านบาท ลดลงจากปี 2561 ซึ่งมีรายได้จำนวน 36.9 ล้านบาท และปี 2560 ซึ่งมีรายได้จำนวน 18.9 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 61.5 และ 24.9 ตามลำดับ เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจและช่องทางการชำระเงิน

3. รายได้อื่น ๆ : ประกอบด้วยรายได้สนับสนุนการตลาด และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในปี 2562 บริษัทฯ มีรายได้ทั้งสิ้น 6.4 ล้านบาท ลดลงจากปี 2561 และ 2560 สาเหตุหลักเกิดจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ และการถอนการลงทุนในบริษัทย่อยแห่งหนึ่ง ส่งผลให้บริษัทดังกล่าวมิได้รวมอยู่ในกลุ่มกิจการตั้งแต่ปี 2561

รับรองความถูกต้อง

ภูมิศาสตร์	รายได้ (ล้านบาท)		
	2562	2561	2560
ในประเทศ	410.9	255.4	476.3
ต่างประเทศ	351.5	345.8	359.2
รวม	762.4	601.1	835.6
% เปลี่ยนแปลง	26.8	(28.1)	(13.6)

สัดส่วนรายได้หลักของบริษัทฯ ทั้งในและต่างประเทศสำหรับปี 2562 คือ 54:46 เพิ่มขึ้นจากปี 2561 ซึ่งมีสัดส่วน 42:58 ในขณะที่ลดลงจากปี 2560 ซึ่งมีสัดส่วน 57:43 เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมโมบายล์ใหม่ในปี 2562 โดยเฉพาะในตลาดประเทศไทย

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ ในปี 2562 มีจำนวน 764.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 22.0 จากปี 2561 ซึ่งมีอยู่ 626.6 ล้านบาท และลดลงร้อยละ 8.6 จากปี 2560 ซึ่งมีจำนวน 833.7 ล้านบาท ผันแปรตามยอดรายได้ที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม บริษัทยังคงควบคุมและบริหารจัดการค่าใช้จ่ายให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

รายการ	งบการเงินรวม (ล้านบาท)		
	2562	2561	2560
ต้นทุนขายและบริการ	(385.9)	(380.3)	(476.7)
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(149.5)	(106.5)	(149.9)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(172.8)	(162.1)	(166.3)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	-	25.0	(37.7)
ค่าใช้จ่ายจากคดีความฟ้องร้อง	(55.1)	-	-
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(763.3)	(623.9)	(830.6)

รับรองความถูกต้อง

ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(1.1)	(0.9)	(1.2)
ภาษีเงินได้	(0.2)	(1.8)	(1.9)
รวม	(764.6)	(626.6)	(833.7)
% เปลี่ยนแปลง		(22.0)	(8.6)

ต้นทุนขายและบริการเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.5 จากปี 2561 และลดลงร้อยละ 19.0 จากปี 2560 สาเหตุหลักเนื่องจากค่าลิขสิทธิ์เกมซึ่งผันแปรไปตามสัดส่วนของรายได้

ค่าใช้จ่ายในการขายเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.4 จากปี 2561 สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มขึ้นของค่าบริการช่องทาง (channeling service fees) และค่าโฆษณา ซึ่งเป็นไปตามยอดรายได้ที่เพิ่มขึ้น

ค่าใช้จ่ายในการบริหารเพิ่มขึ้นร้อยละ 6.6 และ 3.9 จากปี 2561 และ 2560 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายด้านพนักงาน และค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญของลูกหนี้การค้าจากฟิลิปปินส์จำนวน 7.4 ล้านบาท และ 11.3 ล้านบาท ตามลำดับ ในขณะที่ค่าที่ปรึกษาลดลงจำนวน 20.7 ล้านบาท

ค่าใช้จ่ายจากคดีความฟ้องร้องจำนวน 55.1 ล้านบาท คือค่าเสียหายที่บริษัทฯ ต้องจ่ายให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์เกมและผู้พัฒนาตามคำชี้ขาดของอนุญาโตตุลาการ

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

บริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิ 4.3 ล้านบาท ในปี 2562 ลดลงร้อยละ 69.3 และ 65.9 ในปี 2561 และ 2560 ตามลำดับ เนื่องจากในปี 2561 และ 2560 มีกำไรจากการขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย และกำไรจากการกลับรายการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ (ล้านบาท)	2562	2561	2560
	4.3	14.0	12.6
% เปลี่ยนแปลง		(69.3)	(65.9)

รับรองความถูกต้อง

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 จำนวน 406.4 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 80.7 ล้านบาท จากปี 2561 ซึ่งมีอยู่ 325.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 24.8 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 86.6 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 51.2 จากปี 2561 เนื่องจากในระหว่างปี 2562 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น 81.8 ล้านบาท เนื่องจากมีกระแสเงินสดสุทธิจากการดำเนินงานจำนวน 105.9 ล้านบาท
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นลดลง 1.6 ล้านบาท เนื่องจากการรับชำระตามกำหนดเวลาและการลดลงของรายได้

ตารางต่อไปนี้เป็นวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2562	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2561	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2560	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	23	58	24	52	37	65
ไม่เกิน 3 เดือน	15	38	15	33	14	25
3 - 6 เดือน	1	3	-	-	1	2
6 - 12 เดือน	-	-	-	-	-	-
เกิน 12 เดือน	1	3	7	15	5	8
รวมลูกหนี้การค้า	40	100	46	100	57	100
หัก : ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(1)	(3)	(2)	(4)	(5)	(9)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	39	97	44	96	52	91

ในปี 2562 บริษัทฯ มีมูลค่าลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือนจำนวน 39 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการกระจุกตัวของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้

รับรองความถูกต้อง

การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมากขาย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัท ทั้งนี้ ในปี 2561 มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 6.0 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 3.8 จากปีก่อน มีสาเหตุหลักดังนี้

- การลดลงของเงินฝากธนาคารที่ติดภาระค่าประกัน 9.9 ล้านบาท
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น 1.3 ล้านบาท จากการลดลงของการลงทุนในลิขสิทธิ์เกม
- การเพิ่มขึ้นของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า 3.4 ล้านบาท เนื่องจากการซื้อลิขสิทธิ์เกมซึ่งจะเปิดตัวในปี 2563 เพิ่มขึ้น

หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 จำนวน 264.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2561 ซึ่งมีอยู่ 180.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 46.8 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนเพิ่มขึ้น 66.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 40.5 มีสาเหตุหลักดังนี้

- เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 15.8 ล้านบาท จากค่าลิขสิทธิ์ที่เพิ่มขึ้น
- รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้น 11.1 ล้านบาท จากยอดเติมเงินที่ยังไม่ได้ใช้ที่เพิ่มมากขึ้น
- หนี้สินจากคดีความฟ้องร้องที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี และหนี้สินหมุนเวียนอื่นเพิ่มขึ้นจำนวน 21.1 ล้านบาท และ 16.0 ล้านบาท ตามลำดับ

2. หนี้สินไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้น 18.3 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 107.0 จากปีก่อน โดยมีสาเหตุหลักจากการเพิ่มขึ้นของหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน และหนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง จำนวน 5.8 ล้านบาท 6.0 ล้านบาท และ 5.5 ล้านบาท ตามลำดับ

ส่วนของเจ้าของ

สืบเนื่องจากการสภาวะเศรษฐกิจที่ถดถอย การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องของเทคโนโลยี การแข่งขันและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ ลดลงและทำให้บริษัทฯ ประสบภาวะขาดทุน แม้ว่าในปี 2562 2561 และ 2560 บริษัทฯ สามารถพลิกกลับมาสร้างผลกำไรและลดผลขาดทุนสะสมแล้วก็ตาม

รับรองความถูกต้อง

แต่ส่วนของเจ้าของของบริษัทใหญ่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 มีจำนวน 126.8 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2561 ซึ่งมีอยู่ 125.2 ล้านบาท แต่ลดลงจากปี 2560 ซึ่งอยู่ที่ 129.8 ล้านบาท

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยออกหลักเกณฑ์การขึ้นเครื่องหมาย “C” (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัทจดทะเบียนที่มีส่วนของเจ้าของน้อยกว่าร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว ทำให้บริษัทฯ ถูกประกาศขึ้นเครื่องหมาย “C” เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2561 อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้ดำเนินการจัดประชุมเพื่อให้ข้อมูลและชี้แจงแนวทางและความคืบหน้าของการดำเนินการแก้ไขเหตุการณ์ดังกล่าวต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้อง เมื่อวันที่ 7 มีนาคม 22 พฤษภาคม 20 สิงหาคม และ 25 พฤศจิกายน 2562 ตามลำดับ

ความสามารถในการทำกำไร

ในปี 2562 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 49.4 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2561 และ 2560 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 40.9 และ 38.4 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยการมีกำไรอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 3 นับตั้งแต่ปี 2560

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2562 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ร้อยละ 0.7 เปรียบเทียบกับปี 2561 และปี 2560 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนร้อยละ 4.6 และ 2.5 ตามลำดับ

อัตรามูลของสินทรัพย์ ณ ปี 2562 อยู่ที่ 2.1 เท่า ในขณะที่ปี 2561 และ 2560 มีอัตราเดียวกัน คือ 1.6 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ บริหารสินทรัพย์ได้ดีขึ้น

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่องของปี 2562 ที่ 1.1 ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2561 และ 2560 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 1.0 เท่ากัน เนื่องจากมีสินทรัพย์หมุนเวียนมากกว่าหนี้สินหมุนเวียน

อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2562 อยู่ที่ 1.9 ดีขึ้นกว่าปี 2561 ซึ่งมีอัตราส่วน 1.2 แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ มีความเสี่ยงลดน้อยลง

รับรองความถูกต้อง

14.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก

ปัจจัยที่มีผลต่อฐานะทางการเงินหรือการดำเนินงานของบริษัทฯ มีหลายสาเหตุ เช่น ความนิยมในตัวเกม ช่วงเวลาเปิดตัวเกม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบจากภายนอก การขโมยข้อมูล และการเพิ่มช่องทางจำหน่าย ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ อาจมีผลกระทบต่อสถานะทางการเงินและการดำเนินงานในอนาคต ดังนี้

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

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

3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี : พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รองรับและเข้าถึงเกมอย่างแพร่หลายและรวดเร็วขึ้น หลายปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเองหรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมโมบายล์มาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว รวมถึงการปรับกลยุทธ์ให้เข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การเปลี่ยนรูปแบบของธุรกิจรวมถึงการพัฒนาเว็บไซต์ที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมและไม่ใช่เกมเพิ่มมากขึ้น

รับรองความถูกต้อง

4. การขโมยข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

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

6. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

7. ความเสี่ยงในการขยายธุรกิจไปต่างประเทศ : บริษัทฯ ขยายการลงทุนในต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง มาตั้งแต่ปี 2555 ครอบคลุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หากบริษัทฯ ไม่มีระบบวิเคราะห์โครงการใหม่ที่มีประสิทธิภาพ ระบบการควบคุมภายใน และระบบการตรวจสอบการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งหากไม่สามารถพัฒนาบุคลากรให้ทันต่อการขยายตัว อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของผลการดำเนินงาน ระบบงานดังกล่าวอยู่ระหว่างการพัฒนาและปรับปรุงเพื่อให้มั่นใจว่าได้มีการนำไปใช้งานทั่วทั้งภูมิภาค

8. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ติดจ่าย : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเทรนด์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประเมินสำรวจการด้อยค่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาต่อรองกับผู้ผลิตและ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว

รับรองความถูกต้อง