

13. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 - 2563

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2563	2562	2561
เงินสด	324.77	145.37	63.60
เงินลงทุนระยะสั้น	278.73	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	43.59	63.28	64.92
สินค้าคงเหลือ	-	-	-
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	4.65	9.90	3.47
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	35.25	37.13	37.06
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	686.99	255.68	169.05
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	126.30	150.69	156.65
รวมสินทรัพย์	<u>813.29</u>	<u>406.37</u>	<u>325.70</u>
รวมหนี้สินหมุนเวียน	286.36	229.33	163.18
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	34.19	35.31	17.06
รวมหนี้สิน	<u>320.55</u>	<u>264.64</u>	<u>180.24</u>
ทุนจดทะเบียน	286.42	532.84	512.35
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	207.24	409.88	409.88
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	6.99	-	-
กำไร (ขาดทุน) สะสม	248.78	(256.52)	(259.14)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	443.40	126.76	125.22
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	49.34	14.97	20.24
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	<u>492.74</u>	<u>141.73</u>	<u>145.46</u>

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2561 - 2563

รับรองความถูกต้อง

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2563	2562	2561
ยอดขายสุทธิ	1,336.22	762.44	601.13
รายได้อื่น	19.96	5.18	41.22
รวมรายได้	<u>1,356.18</u>	<u>767.62</u>	<u>642.35</u>
ต้นทุนขาย*	580.19	385.87	355.27
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	411.88	377.38	268.59
รวมค่าใช้จ่าย	<u>992.07</u>	<u>763.26</u>	<u>623.86</u>
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	307.04	4.35	14.01
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.75	0.01	0.03

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2561 – 2563

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2563	2562	2561
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	502.30	105.92	(11.47)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(305.11)	(21.24)	(57.27)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(19.23)	(3.10)	(3.60)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	180.08	80.99	(71.61)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	324.77	145.37	63.60

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2563	2562	2561
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	2.40	1.11	1.04
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	56.58	49.39	40.90
อัตรากำไรสุทธิ (%)	27.28	0.57	2.33
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	107.81	3.45	10.98
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	50.40	1.18	3.81
อัตรากำไรสุทธิของสินทรัพย์ (เท่า)	1.70	2.08	1.64
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.72	2.09	1.44

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

14. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ

14.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2563

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ โดยเกมพีซียังคงเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ นอกจากนี้บริษัทฯ ยังมีรายได้การเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ในปี 2563 บริษัทฯ มีรายได้รวม 1,336.2 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 75.3 จากปี 2562 ซึ่งมีรายได้รวม 762.4 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทฯ มีการเปิดตัวเกมอย่างสม่ำเสมอในทุกประเทศ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตลอดทั้งปี และบริษัทฯ มุ่งปรับโครงสร้างการทำงาน อีกทั้งมีแรงกระตุ้นจากการล็อกดาวน์ในประเทศต่าง ๆ ส่งผลในทิศทางบวก ต่ออุตสาหกรรมออนไลน์ ทั้งหมด จากสามปัจจัยหลักข้างต้นส่งผลให้บริษัทฯ มีผลการดำเนินงานและสร้างกำไร ได้ตามเป้าหมาย โดยเฉพาะตลาดในต่างประเทศที่มีอัตราการเติบโตอย่างมีสาระสำคัญ ส่งผลให้กระแสเงินสดของบริษัทฯ มีความคล่องตัวยิ่งขึ้น โดยสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในพฤติกรรมและความต้องการของเกมเมอร์ที่ลึกซึ้ง ในตลาดต่างประเทศ

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2563

บริษัทฯ มีสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

ประเภทธุรกิจ	รายได้					
	2563		2562		2561	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมออนไลน์	1,310.5	98.1	741.8	97.3	552.1	91.8
ตัวแทนจำหน่าย	23.3	1.7	14.2	1.9	36.9	6.1
อื่น ๆ	2.4	0.2	6.4	0.8	12.1	2.0
รวม	1,336.2	100	762.4	100	601.1	100

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : ปี 2563 บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ 1,310.5 ล้านบาท มีรายได้ในปี 2562 จำนวน 741.8 ล้านบาท และปี 2561 จำนวน 552.1 ล้านบาท สืบเนื่องจากการเปิดให้บริการเกมพีซีและโมบายล์ใหม่ และแรงกระตุ้นจากเหตุการณ์ล็อกดาวน์ในแต่ละประเทศในช่วงวิกฤติการณ์โควิด-19 ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ เพิ่มขึ้นจากปี 2562 และ 2561 คิดเป็นร้อยละ 76.7 และ ร้อยละ 137.5 ตามลำดับ บริษัทฯ ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์เกี่ยวกับการเปิดเกมใหม่ และคาดว่าจะกลยุทธ์นี้จะทำให้บริษัทฯ มีรายได้เพิ่มขึ้นในปี 2564 และปีต่อไป

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2563 จำนวน 23.3 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งมีรายได้จำนวน 14.2 ล้านบาท แต่ลดลงจากปี 2561 ซึ่งมีรายได้จำนวน 36.9 ล้านบาท เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ และช่องทางการชำระเงิน

3. รายได้อื่น ๆ : ประกอบด้วยรายได้สนับสนุนการตลาด และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในปี 2563 บริษัทฯ มีรายได้ทั้งสิ้น 2.4 ล้านบาท ลดลงจากปี 2562 และ 2561 สาเหตุหลักเกิดจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ และการถอนการลงทุนในบริษัทย่อยแห่งหนึ่ง ส่งผลให้บริษัทดังกล่าว มิได้รวมอยู่ในกลุ่มกิจการตั้งแต่ปี 2561

ภูมิศาสตร์	รายได้ (ล้านบาท)		
	2563	2562	2561
ในประเทศ	528.5	410.9	255.4
ต่างประเทศ	807.7	351.5	345.8
รวม	1,336.2	762.4	601.1
% เปลี่ยนแปลง	75.3	26.8	(28.1)

สัดส่วนรายได้หลักของบริษัทฯ ทั้งในและต่างประเทศสำหรับปี 2563 คือ 40:60 เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งมีสัดส่วน 54:46 ในขณะที่ลดลงจากปี 2561 ซึ่งมีสัดส่วน 42:58 เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมพีซีและโมบายล์ใหม่ในปี 2563 โดยเฉพาะในตลาดต่างประเทศ อีกทั้งแรงกระตุ้นจากการล็อกดาวน์ในแต่ละประเทศส่งผลให้ตลาดในต่างประเทศกลับมาเติบโตอย่างมีสาระสำคัญ

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ ในปี 2563 มีจำนวน 999.9 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 30.8 จากปี 2562 ซึ่งมีอยู่ 764.6 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นร้อยละ 59.6 จากปี 2561 ซึ่งมีจำนวน 626.6 ล้านบาท ผันแปรตามยอดรายได้ที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ยังคงควบคุมและบริหารจัดการค่าใช้จ่ายให้มีประสิทธิภาพ มากขึ้น

รายการ	งบการเงินรวม (ล้านบาท)		
	2563	2562	2561
ต้นทุนขายและบริการ	(597.4)	(385.9)	(380.3)
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(178.7)	(149.5)	(106.5)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(215.9)	(172.8)	(162.1)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	17.7	-	25.0
ค่าใช้จ่ายจากคดีความฟ้องร้อง	-	(55.1)	-
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(974.3)	(763.3)	(623.9)
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(1.3)	(1.1)	(0.9)
ภาษีเงินได้	(24.3)	(0.2)	(1.8)
รวม	(999.9)	(764.6)	(626.6)
% เปลี่ยนแปลง		30.8	59.6

ต้นทุนขายและบริการเพิ่มขึ้นร้อยละ 54.8 และ 57.1 จากปี 2562 และ 2561 ตามลำดับ สาเหตุหลักเนื่องจากค่าลิขสิทธิ์เกมซึ่งผันแปรไปตามสัดส่วนของรายได้

ค่าใช้จ่ายในการขายเพิ่มขึ้นร้อยละ 19.5 และ 67.8 จากปี 2562 และ 2561 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการ เพิ่มขึ้นของค่าบริการช่องทาง (channeling service fees) และค่าโฆษณา ซึ่งเป็นไปตามยอดรายได้ที่เพิ่มขึ้น

ค่าใช้จ่ายในการบริหารเพิ่มขึ้นร้อยละ 24.9 และ 33.2 จากปี 2561 และ 2560 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการ เพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายด้านพนักงาน

ค่าใช้จ่ายจากการตัดจำหน่ายและด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าจำนวน 17.7 ล้านบาท คือการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นซึ่งเป็นความเสี่ยงปกติของอุตสาหกรรมเกม

ค่าใช้จ่ายค่าเผื่อนี่สงสัยจะสูญจำนวน 20 ล้านบาท เกิดจากบริษัททยอยในประเทศฟิลิปปินส์ ซึ่งเป็นรายการที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

บริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิ 307.0 ล้านบาท ในปี 2563 เพิ่มขึ้นร้อยละ 6877 และ 2096 ในปี 2562 และ 2561 ตามลำดับ เนื่องจากบริษัทฯ มีรายได้เติบโตขึ้นอย่างมีสาระสำคัญและการปรับโครงสร้างการบริหารจัดการเพื่อลดต้นทุน

กำไรสุทธิ (ล้านบาท)	2563	2562	2561
	307.0	4.3	14.0
% เปลี่ยนแปลง		6877	2096

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 จำนวน 813.3 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 406.9 ล้านบาท จากปี 2562 ซึ่งมีอยู่ 406.4 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 100.1 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 431.31 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 168.7 จากปี 2562 เนื่องจากในระหว่างปี 2563 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น 180.08 ล้านบาท เนื่องจากมีกระแสเงินสดสุทธิจากการดำเนินงานจำนวน 507.65 ล้านบาท
- เงินลงทุนระยะสั้นเพิ่มขึ้นสุทธิ 278.73 ล้านบาทโดยไม่มีรายการเงินลงทุนระยะสั้นในปี 2562
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นลดลง 19.7 ล้านบาท เนื่องจากการตั้งสำรองค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญจำนวน 20 ล้านบาท เป็นบริษัทย่อยในประเทศฟิลิปปินส์

ตารางต่อไปนี้เป็นการวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2563	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2562	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2561	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	31.6	77	23	58	24	52
ไม่เกิน 3 เดือน	9.3	23	15	38	15	33
3 - 6 เดือน	-	-	1	3	-	-
6 - 12 เดือน	-	-	-	-	-	-
เกิน 12 เดือน	-	-	1	3	7	15
รวมลูกหนี้การค้า	40.9	100	40	100	46	100
หัก : ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(0.1)	(0.2)	(1)	(3)	(2)	(4)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	40.8	99.8	39	97	44	96

ในปี 2563 บริษัทฯ มีมูลค่าลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือนจำนวน 40.9 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการกระจุกตัวของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมากราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้กลุ่มบริษัทฯ มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 24.38 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 16 จากปีก่อน มีสาเหตุหลักดังนี้

- การลดลงของเงินฝากธนาคารที่ติดภาระค่าประกัน 10 ล้านบาท
- การเพิ่มขึ้นของสิทธิการใช้เนื่องจากมีการบังคับใช้มาตรฐานรายงานทางการเงินเกี่ยวกับสัญญาเช่าฉบับที่ 16 จำนวน 17 ล้านบาท
- การลดลงของสินทรัพย์ถาวร (อุปกรณ์) จำนวน 10 ล้านบาท สืบเนื่องจากการตัดค่าเสื่อมสินทรัพย์ถาวรในปี 2563
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน จำนวน 20 ล้านบาท เนื่องจากตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกม และการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมในปี 2563

หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 จำนวน 320.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งมีอยู่ 264.6 ล้านบาท โดยหนี้สินรวมเพิ่มขึ้น 56 ล้านบาทคิดเป็นร้อยละ 21.5 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนเพิ่มขึ้น 56 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 24.4 มีสาเหตุหลักดังนี้
 - เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 69.4 ล้านบาท จากค่าลิขสิทธิ์ที่เพิ่มขึ้น
 - รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้น 23.9 ล้านบาท จากยอดเติมเงินที่ยังไม่ได้ใช้ที่เพิ่มมากขึ้น
 - หนี้สินจากคดีความฟ้องร้องที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปีและหนี้สินหมุนเวียนอื่นลดลงจำนวน 15.6 ล้านบาท และ 12.7 ล้านบาท ตามลำดับ

ส่วนของผู้ถือหุ้น

สืบเนื่องจากผลประกอบการที่แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่องจากการเตรียมตัวที่ดีของบริษัทฯ พร้อมกับการเกิด สถานการณ์โควิด-19 และการปรับโครงสร้างทางการเงิน ส่งผลให้บริษัทฯ สามารถสร้างผลกำไรและล้างผลขาดทุนสะสม ได้ทั้งหมด โดยส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 มีจำนวน 443.4 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 และ 2561 ซึ่งมีอยู่ที่ 126.8 ล้านบาท และ 125.2 ล้านบาท ตามลำดับ ส่งผลให้ส่วนของผู้ถือหุ้นมีสัดส่วนเป็นร้อยละ 214 ของทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยออกหลักเกณฑ์การขึ้นเครื่องหมาย "C" (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัท จดทะเบียนที่มีส่วนของผู้ถือหุ้นน้อยกว่าร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว ทำให้บริษัทฯ ถูกประกาศขึ้นเครื่องหมาย "C" เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2561 อย่างไรก็ตามจากความแข็งแกร่งของผลประกอบการที่ต่อเนื่อง และการปรับโครงสร้างทางการเงิน บริษัทฯ สามารถปลดเครื่องหมาย C ออกเมื่อวันที่ 18 สิงหาคม 2563

ความสามารถในการทำกำไร

ในปี 2563 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 55.3 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2562 และ 2561 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 49.4 และ 40.9 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้น ด้วยการมีกำไรอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 3 นับตั้งแต่ปี 2561

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2563 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ร้อยละ 50.4 เปรียบเทียบกับปี 2562 และปี 2561 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนร้อยละ 1.18 และ 3.81 ตามลำดับ

อัตราหมุนของสินทรัพย์ ณ ปี 2563 อยู่ที่ 1.7 ในขณะที่ปี 2561 และ 2560 มีอัตราคือ 2.1 และ 1.6 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ บริหารสินทรัพย์ได้ดีขึ้น

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่องของปี 2563 ที่ 2.4 ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2562 และ 2561 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 1.1 และ 1.0 เนื่องจากมีสินทรัพย์หมุนเวียนมากกว่าหนี้สินหมุนเวียน

อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2563 อยู่ที่ 0.7 ดีขึ้นกว่าปี 2562 ซึ่งมีอัตราส่วน 2.1 แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ มีความเสี่ยงลดน้อยลง

14.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลกระทบต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในขนาดทั้ง ภายในและภายนอก

ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อฐานะทางการเงินหรือการดำเนินงานของบริษัทฯ มีหลายสาเหตุ เช่น ความนิยมในตัวเกม ช่วงเวลาเปิดตัวเกม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบจากภายนอก การขโมยข้อมูล และการเพิ่มช่องทางการจำหน่าย ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ อาจมีผลกระทบต่อฐานะทางการเงินและการดำเนินงานในอนาคต ดังนี้

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาด จะทำให้คู่แข่ง สามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลกระทบต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

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

3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี : พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รองรับและเข้าถึงเกมอย่างแพร่หลายและรวดเร็วขึ้น หลายปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือ มีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเองหรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้น ให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมโมบายล์มาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว รวมถึงการปรับกลยุทธ์ให้เข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การเปลี่ยนรูปแบบของธุรกิจ รวมถึงการพัฒนาระบบที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวกับเกมและไม่ใช้เกมเพิ่มมากขึ้น

4. การขโมยข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

5. การกระจายตัวแทนจำหน่าย : บริษัทฯ มีความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มตัวแทนจำหน่ายต่าง ๆ เช่น ตัวแทนรับชำระเงิน ตัวแทนขาย และตัวแทนจัดจำหน่าย เช่น ผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ ร้านค้าอินเทอร์เน็ต และร้านสะดวกซื้อ กลุ่มตัวแทนเหล่านี้มีอิทธิพลต่อผลิตภัณฑ์ และการให้บริการของบริษัทฯ หากตัวแทนจำหน่ายลดลง บริษัทฯ จะสูญเสียรายได้ซึ่งจะมีผลกระทบต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ

6. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมาอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากร ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

7. ความเสี่ยงในการขยายธุรกิจไปต่างประเทศ : บริษัทฯ ขยายการลงทุนในต่างประเทศอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 2555 ครอบคลุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หากบริษัทฯ ไม่มีระบบวิเคราะห์โครงการใหม่ที่มีประสิทธิภาพ ระบบการควบคุมภายใน และระบบการตรวจสอบการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งหากไม่สามารถพัฒนาบุคลากร ให้ทันต่อการขยายตัว อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของผลการดำเนินงาน ระบบงานดังกล่าวอยู่ระหว่างการพัฒนาและปรับปรุงเพื่อให้มั่นใจว่าได้มีการนำไปใช้งานทั่วทั้งภูมิภาค

8. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่าย : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่มีค่าเทรนด์ ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประมาณสำรอง การด้อยค่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาทอรองกับผู้ผลิตและ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว