

12. ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

12.1 งบการเงินเฉพาะบริษัท และงบการเงินรวมปี 2548 – 2550

12.1.1 ชื่อผู้สอบบัญชี

นายอิทธิพงศ์ อธิพงศ์สกุล ผู้สอบบัญชีรับอนุญาต ทะเบียนเลขที่ 3500 - บริษัท เอเอ็นเอส ออดิท จำกัด

12.1.2 สรุปรายงานการตรวจสอบและรายงานการสอบทานของผู้สอบบัญชี

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2548 – 2550 : ผู้สอบบัญชีได้ตรวจสอบงบการเงินเฉพาะบริษัท และงบการเงินรวมของบริษัท และบริษัทย่อย โดยมีความเห็นว่าถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป

12.1.3 ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

สำนักงานสอบบัญชีและผู้สอบบัญชีไม่เป็นบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ โดยบริษัทฯ และบริษัทย่อยจ่ายค่าตอบแทนผู้สอบบัญชีในปี 2549 และ 2550 จำนวน 1.42 และ 2.74 ล้านบาท สำหรับค่าตรวจสอบ/สอบทานงบการเงิน และมีได้จ่ายค่าตอบแทนอื่นให้ผู้สอบบัญชี หรือบุคคล หรือกิจการที่เกี่ยวข้องกับผู้สอบบัญชีและสำนักงานสอบบัญชี

12.1.4 ตารางสรุปงบการเงิน

งบการเงินดังต่อไปนี้ เป็นงบการเงินรวมของบริษัทและบริษัทย่อย โดยรายการบัญชีบางรายการในตารางดังนี้ได้มีการจัดกลุ่มใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดประเภทรายการบัญชีของงวดปัจจุบัน

(1) งบดุล

สินทรัพย์ :

| สินทรัพย์ (ล้านบาท) | 31 ธ.ค. 2548 | | 31 ธ.ค. 2549 | | 31 ธ.ค. 2550 | |
|--|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|
| | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| เงินสดและเงินฝากสถาบันการเงิน | 81.20 | 17.3 | 81.98 | 12.8 | 180.02 | 20.8 |
| เงินลงทุนระยะสั้นในกองทุนเปิดตราสารหนี้ | 81.26 | 17.3 | 56.21 | 8.8 | 118.24 | 13.7 |
| ลูกหนี้การค้า | 75.27 | 16.1 | 178.22 | 27.7 | 234.52 | 27.2 |
| ลูกหนี้บุคคลและบริษัทที่เกี่ยวข้อง | 1.93 | 0.4 | 19.25 | 3.0 | 0.60 | 0.1 |
| สินค้าคงเหลือ - สุทธิ | 3.99 | 0.9 | 13.72 | 2.1 | 12.70 | 1.5 |
| ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า | 52.45 | 11.2 | 12.43 | 1.9 | 21.26 | 2.5 |
| สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น | 33.16 | 7.1 | 54.00 | 8.4 | 46.85 | 5.4 |
| รวมสินทรัพย์หมุนเวียน | 329.26 | 70.3 | 415.81 | 64.7 | 614.21 | 71.1 |
| เงินฝากที่ติดภาระค้ำประกัน | - | - | 0.71 | - | 0.71 | 0.1 |
| เงินให้กู้ยืมแก่บุคคลและบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน | - | - | 0.90 | 0.1 | - | - |
| เงินลงทุนระยะยาว | - | - | - | - | 3.04 | 0.4 |
| อุปกรณ์ - สุทธิ | 88.52 | 18.9 | 108.03 | 16.8 | 119.01 | 13.8 |
| ค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจ่าย - สุทธิ | 48.92 | 10.4 | 108.01 | 16.8 | 110.04 | 12.7 |
| เกมที่พัฒนาแล้ว - สุทธิ | - | - | - | - | 4.84 | 0.6 |
| เกมระหว่างการพัฒนา | - | - | 4.49 | 0.7 | 1.52 | 0.2 |
| สินทรัพย์อื่น | 1.76 | 0.4 | 4.41 | 0.7 | 10.09 | 1.2 |
| รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน | 139.20 | 29.7 | 226.54 | 35.3 | 249.25 | 28.9 |
| รวมสินทรัพย์ | 468.47 | 100.0 | 642.35 | 100.0 | 863.45 | 100.0 |

หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น :

| หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น (ล้านบาท) | 31 ธ.ค. 2548 | | 31 ธ.ค. 2549 | | 31 ธ.ค. 2550 | |
|--|--------------|--------|--------------|--------|--------------|--------|
| | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| เจ้าหนี้การค้า | 21.69 | 4.6 | 53.18 | 8.3 | 65.12 | 7.5 |
| ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย | 54.44 | 11.6 | 67.49 | 10.5 | 47.45 | 5.5 |
| หนี้สินตามสัญญาเช่าทางการเงิน | 0.21 | 0.0 | 4.57 | 0.7 | 7.41 | 0.9 |
| รายได้ค่าบัตรเครดิตและค่าสิทธิรับล่วงหน้า | 86.72 | 18.5 | 95.67 | 14.9 | 206.49 | 23.9 |
| ภาษีหัก ณ ที่จ่ายและภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่าย | 30.88 | 6.6 | 52.83 | 8.2 | 83.24 | 9.6 |
| หนี้สินหมุนเวียนอื่นๆ | 12.91 | 2.8 | 30.44 | 4.7 | 40.36 | 4.7 |
| รวมหนี้สินหมุนเวียน | 206.86 | 44.2 | 304.18 | 47.4 | 450.07 | 52.1 |
| หนี้สินตามสัญญาเช่าทางการเงิน - สุทธิ | - | - | 4.65 | 0.7 | 8.50 | 1.0 |
| หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ | 12.39 | 2.6 | 8.06 | 1.3 | 7.18 | 0.8 |
| รวมหนี้สิน | 219.25 | 46.8 | 316.90 | 49.3 | 465.75 | 53.9 |
| ทุนจดทะเบียน | 50.00 | | 225.00 | | 316.00 | |
| ทุนที่ออกและเรียกชำระแล้ว | 30.00 | 6.4 | 225.00 | 35.0 | 225.00 | 26.1 |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน | - | - | - | - | (4.04) | (0.5) |
| กำไรสะสม | 219.22 | 46.8 | 98.97 | 15.4 | 176.74 | 20.5 |
| ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย | - | - | 1.49 | 0.2 | - | - |
| รวมส่วนของผู้ถือหุ้น | 249.22 | 53.2 | 325.46 | 50.7 | 397.70 | 46.1 |
| รวมหนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น | 468.47 | 100.0 | 642.35 | 100.0 | 863.45 | 100.0 |

(2) งบกำไรขาดทุน

| งบกำไรขาดทุน (ล้านบาท) | 2548 | | 2549 | | 2550 | |
|---|---------|--------|----------|--------|----------|--------|
| | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| รายได้ : | | | | | | |
| รายได้จากการขายและบริการ - สุทธิ | 850.79 | 99.2 | 1,049.84 | 99.3 | 1,547.07 | 99.3 |
| รายได้อื่น | 6.75 | 0.8 | 7.53 | 0.7 | 11.48 | 0.7 |
| รวมรายได้ | 857.54 | 100.0 | 1,057.38 | 100.0 | 1,558.55 | 100.0 |
| ค่าใช้จ่าย : | | | | | | |
| ต้นทุนขายและบริการ | 510.98 | 59.6 | 672.58 | 63.6 | 896.33 | 57.5 |
| ค่าใช้จ่ายในการขายและการบริหาร | 170.64 | 19.9 | 218.91 | 20.7 | 322.87 | 20.7 |
| ค่าตอบแทนกรรมการ | - | - | 0.22 | 0.0 | 0.84 | 0.1 |
| รวมค่าใช้จ่าย | 681.63 | 79.5 | 891.71 | 84.3 | 1,220.05 | 78.3 |
| กำไรสุทธิก่อนดอกเบี้ยจ่ายและภาษีเงินได้นิติบุคคล | 175.91 | 20.5 | 165.66 | 15.7 | 338.50 | 21.7 |
| ดอกเบี้ยจ่าย | 0.16 | 0.0 | 0.28 | 0.0 | 0.65 | 0.0 |
| ภาษีเงินได้นิติบุคคล | 57.37 | 6.7 | 40.60 | 3.8 | 85.71 | 5.5 |
| กำไรสุทธิหลังหักภาษีเงินได้ | 118.38 | 13.8 | 124.78 | 11.8 | 252.15 | 16.2 |
| ขาดทุน (กำไร) สุทธิจากผู้ถือหุ้นส่วนน้อย | - | - | 0.96 | 0.1 | 1.49 | 0.1 |
| กำไรสุทธิ | 118.38 | 13.8 | 125.74 | 11.9 | 253.64 | 16.3 |
| กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาท) | | 3.95 | | 0.75 | | 1.13 |
| หุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ชำระแล้ว (ล้านหุ้น) | | 30.00 | | 166.67 | | 225.00 |
| กำไรต่อหุ้นปรับลด (บาท) (316 ล้านหุ้น) | | 0.37 | | 0.40 | | 0.80 |

หมายเหตุ : กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานและจำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยฯ อ้างอิงมูลค่าที่ตราไว้เท่ากับ 1.0 บาท เพื่อให้สอดคล้องกับงวดบัญชีปัจจุบัน

(3) งบกระแสเงินสด

| งบกระแสเงินสด (ล้านบาท) | 31 ธ.ค. 2548 | 31 ธ.ค. 2549 | 31 ธ.ค. 2550 |
|---|--------------|--------------|--------------|
| กำไร (ขาดทุน) สุทธิสำหรับงวด | 118.38 | 125.74 | 253.64 |
| รายการปรับกระทบกำไร (ขาดทุน) สุทธิเป็นเงินสดรับ (จ่าย) | | | |
| ค่าเสื่อมราคาและค่าใช้จ่ายตัดจำหน่าย | 32.11 | 36.46 | 51.42 |
| ค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่าย | 64.26 | 40.30 | 62.65 |
| สำรองสินค้าเสื่อมสภาพ | 2.89 | - | - |
| (กำไร) ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้น | 0.29 | 0.18 | (0.07) |
| ค่าเผื่อการด้อยค่าเงินลงทุน | - | - | 15.00 |
| ค่าเผื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตน | - | - | 6.35 |
| (กำไร) ขาดทุนจากการจำหน่ายทรัพย์สิน | 0.40 | (0.46) | (0.19) |
| กำไรจากการจำหน่ายและที่ยังไม่เกิดขึ้นจากเงินลงทุนระยะสั้น | (1.26) | (2.10) | (1.84) |
| ขาดทุนสุทธิของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย | - | (0.96) | (1.49) |
| กำไรจากการดำเนินงานก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน | 217.07 | 199.17 | 385.47 |
| ลูกหนี้การค้า | 79.18 | (80.66) | (56.35) |
| ลูกหนี้อื่นบุคคลและบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน | 9.92 | (20.23) | 1.99 |
| สินค้าคงเหลือ - สุทธิ | (0.12) | (9.50) | 1.03 |
| ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า | (32.30) | 37.08 | (8.84) |
| สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น | (2.34) | (24.81) | 3.39 |
| เจ้าหนี้การค้า | 3.03 | 7.96 | 11.94 |
| ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย | (212.86) | 13.05 | (22.74) |
| รายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า | (24.29) | 4.30 | 110.82 |
| ภาษีหัก ณ ที่จ่ายและภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่าย | (22.35) | 21.95 | 30.41 |
| หนี้สินหมุนเวียนอื่น | (4.79) | 6.18 | 9.92 |
| เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน | 10.15 | 154.50 | 467.04 |
| เงินสดรับ (จ่าย) ซื้อเงินลงทุนระยะสั้นและยาว | (80.00) | 24.04 | (78.23) |
| เงินให้กู้ยืมแก่บุคคลและบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน | - | (0.90) | 17.95 |
| เงินสดจากเงินลงทุนในบริษัทย่อย | - | 22.55 | - |
| เงินสดรับ (จ่าย) เพื่อซื้อ / ขายอุปกรณ์ | (34.93) | (30.26) | (49.05) |
| เงินสดจ่ายค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจ่าย | (100.21) | (85.06) | (65.35) |
| เกมระหว่างการพัฒนา | - | (4.49) | (4.72) |
| สินทรัพย์อื่น (เพิ่มขึ้น) ลดลง | (0.20) | (2.51) | (5.68) |
| เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน | (215.34) | (76.63) | (185.09) |
| เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลและกิจการที่เกี่ยวข้องกันลดลง | - | (24.51) | - |
| เงินสดจ่ายชำระเจ้าหนี้ตามสัญญาเช่าทางการเงิน | (2.32) | (3.54) | (4.00) |
| เงินสดรับจากการเรียกชำระค่าหุ้นและเพิ่มทุน | 26.82 | 196.95 | - |
| เงินปันผลจ่าย | (26.82) | (246.00) | (175.86) |
| เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมจัดหาเงิน | (2.32) | (77.10) | (179.86) |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน | - | - | (4.04) |
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้นสุทธิ | (207.50) | 0.77 | 98.05 |
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดคงเหลือต้นงวด | 288.71 | 81.20 | 81.98 |
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดคงเหลือสิ้นงวด | 81.20 | 81.98 | 180.02 |

(4) อัตราส่วนทางการเงิน

| อัตราส่วนทางการเงิน | หน่วย | 2548 | 2549 | 2550 |
|--|--------|--------|--------|--------|
| อัตราส่วนสภาพคล่อง: | | | | |
| อัตราส่วนสภาพคล่อง | เท่า | 1.59 | 1.37 | 1.36 |
| อัตราส่วนสภาพคล่องหมุนเร็ว | เท่า | 1.15 | 1.04 | 1.18 |
| อัตราส่วนสภาพคล่องกระแสเงินสด | เท่า | 0.03 | 0.60 | 1.24 |
| อัตราส่วนหมุนเวียนลูกหนี้การค้า | เท่า | 7.41 | 8.28 | 7.50 |
| ระยะเวลาเก็บหนี้เฉลี่ย | วัน | 48.60 | 43.46 | 48.02 |
| อัตราส่วนหมุนเวียนสินค้าคงเหลือ | เท่า | 95.06 | 75.95 | 67.86 |
| ระยะเวลาขายสินค้าเฉลี่ย | วัน | 3.79 | 4.74 | 5.31 |
| อัตราส่วนหมุนเวียนเจ้าหนี้ | เท่า | 25.33 | 17.97 | 15.15 |
| ระยะเวลาชำระหนี้ | วัน | 14.21 | 20.04 | 23.76 |
| Cash Cycle | วัน | 38.17 | 28.17 | 29.57 |
| อัตราส่วนแสดงความสามารถในการหากำไร: | | | | |
| อัตรากำไรขั้นต้น | ร้อยละ | 39.94 | 35.94 | 42.06 |
| อัตรากำไรจากการดำเนินงาน | ร้อยละ | 19.88 | 15.06 | 21.14 |
| อัตรากำไรอื่น | ร้อยละ | 0.79 | 0.71 | 0.74 |
| อัตราส่วนเงินสดต่อการหากำไร | ร้อยละ | 6.00 | 97.71 | 142.82 |
| อัตรากำไรสุทธิ | ร้อยละ | 13.80 | 11.89 | 16.27 |
| อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น | ร้อยละ | 62.30 | 43.76 | 70.15 |
| อัตราส่วนแสดงประสิทธิภาพในการดำเนินงาน: | | | | |
| อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ | ร้อยละ | 21.32 | 22.64 | 33.69 |
| อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ถาวร | ร้อยละ | 175.11 | 165.05 | 268.72 |
| อัตรากรรมของสินทรัพย์ | เท่า | 1.54 | 1.90 | 2.07 |
| อัตราส่วนวิเคราะห์นโยบายทางการเงิน: | | | | |
| อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น | เท่า | 0.88 | 0.97 | 1.17 |
| อัตราส่วนความสามารถในการชำระดอกเบี้ย | เท่า | 422.38 | 698.24 | 857.01 |
| อัตราส่วนความสามารถในการชำระภาระผูกพัน | เท่า | 0.04 | 0.30 | 0.87 |
| อัตราการจ่ายเงินปันผล | ร้อยละ | 22.66 | 195.64 | 69.34 |

หมายเหตุ :

- ในปี 2548 บริษัทฯ ได้เปลี่ยนนโยบายบัญชีสำหรับเงินลงทุนในบริษัทย่อยจากวิธีราคาทุนมาเป็นวิธีส่วนได้เสีย และใช้วิธีปรับปรุงย้อนหลังงบการเงิน ต่อมาในไตรมาส 1/2550 ได้เปลี่ยนนโยบายมาใช้วิธีราคาทุนให้เป็นไปตามประกาศสภาวิชาชีพบัญชี ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีผลให้บริษัทฯ ต้องปรับปรุงงบการเงินเฉพาะของบริษัทฯ สำหรับปี 2549 แต่ไม่มีผลกระทบต่องบการเงินรวม

12.2 คำอธิบาย และการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

12.2.1 สรุปภาพรวมผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการชั้นนำทางด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 ได้ให้บริการเกมออนไลน์รวม 12 เกม ใน 4 ประเทศ คือ ไทย (7 เกม) สิงคโปร์ (5 เกม) มาเลเซีย (5 เกม) และเวียดนาม (6 เกม)

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำที่มีส่วนแบ่งตลาดตามรายได้เป็นอันดับ 1 ในไทยและสิงคโปร์ และเป็นอันดับ 2 ในมาเลเซียและเวียดนาม โดยตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์เมื่อปี 2546 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้ที่เพิ่มสูงขึ้นที่อัตราเติบโตเฉลี่ยสะสม (CAGR) ในช่วงปี 2546 - 2550 ที่ร้อยละ 33.2 ต่อปี ซึ่งเป็นผลมาจากการขยายธุรกิจเกมออนไลน์ทั้งในประเทศและต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง โดยสัดส่วนรายได้จากการดำเนินงานในประเทศและต่างประเทศในปี 2550 คิดเป็นร้อยละ 59.6 และ 40.4 ของรายได้ทั้งหมด ตามลำดับ ทั้งนี้ การเติบโตของรายได้ในประเทศเป็นผลมาจากความสำเร็จของเกมออนไลน์เกมใหม่ที่เปิดให้บริการในไทยช่วงปลายปี 2549 และ 2550 โดยเฉพาะเกม Audition และ Cabal ในขณะที่การเติบโตของรายได้ในต่างประเทศจะเป็นผลมาจากความสำเร็จของเกม Maple Story ที่เปิดให้บริการในสิงคโปร์และมาเลเซียตั้งแต่ปี 2548 และได้ส่งผลให้ชื่อ "AsiaSoft" เป็นที่รู้จักในฐานะผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในประเทศดังกล่าว ซึ่งต่อมาเกม Maple Story ได้สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 35.2 และ 35.5 ของรายได้ทั้งหมดในปี 2549 และ 2550 ตามลำดับ สำหรับในเวียดนามนั้น ในปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ได้ให้สิทธิบัตรซึ่งการให้บริการเกมออนไลน์แก่ CTCM ตั้งแต่ปี 2547 และมีแผนการลงทุนโดยตรงในธุรกิจนี้ที่เวียดนามภายในปี 2551

ธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา โดยรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์คิดเป็นสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 76.9 ของรายได้ทั้งหมดในช่วงปี 2548 - 2550 ในช่วงเริ่มแรกนั้น เกมที่สร้างรายได้สูงสุดในสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 50.0 ของรายได้ทั้งหมด คือ เกม Ragnarok Online ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงด้วยจำนวน Peak Concurrent User สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย ดังนั้น เพื่อลดความเสี่ยงในการพึ่งพารายได้จากเกมใดเกมหนึ่งและสร้างการเติบโตของรายได้ที่ยั่งยืนยิ่งขึ้น กลุ่มบริษัทฯ จึงดำเนินนโยบายกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยได้เปิดตัวเกมออนไลน์ใหม่อย่างต่อเนื่อง ทำให้สามารถกระจายแหล่งรายได้ไปยังเกมต่างๆ ปัจจุบัน เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมของกลุ่มบริษัทฯ 4 อันดับแรก สามารถสร้างรายได้รวมกันในสัดส่วนร้อยละ 65.4 ของรายได้ทั้งหมด คือ Maple Story (ร้อยละ 35.5) Audition (ร้อยละ 14.7) Yulgang (ร้อยละ 8.4) และ Ragnarok Online (ร้อยละ 6.8)

ลักษณะเด่นของการให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ คือ การได้รับชำระค่าบริการเกมล่วงหน้าผ่านการขายบัตรเติมเงิน @Cash จึงทำให้กลุ่มบริษัทฯ มีกระแสเงินสดที่ค่อนข้างแน่นอนและสม่ำเสมอ โดยตั้งแต่ดำเนินธุรกิจกลุ่มบริษัทฯ ไม่เคยประสบปัญหาเรื่องหนี้เสีย โดยหากเปรียบเทียบกระแสเงินสดจากการดำเนินงานกับกำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ พบว่าในปี 2549 และ 2550 มีสัดส่วนเท่ากับ 1.23 และ 1.84 เท่า ตามลำดับ ซึ่งถือว่าเป็นธุรกิจที่สร้างกระแสเงินสดได้ในระดับสูง

ในช่วงที่ผ่านมา อัตรากำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ ได้ปรับสูงขึ้นจากร้อยละ 13.0 ในปี 2546 เป็นร้อยละ 16.27 ในปี 2550 ซึ่งเป็นผลมาจากรายได้ที่เพิ่มขึ้นจากการให้บริการเกม Maple Story และ Yulgang รวมทั้ง จากความสำเร็จของเกม Audition ที่ได้เปิดให้บริการในประเทศไทยในช่วงปลายปี 2549 โดยปัจจุบันสามารถสร้างรายได้เป็นอันดับ 2 รองจากเกม Maple Story และเนื่องจากธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่มีต้นทุนแปรผันต่ำ ดังนั้นเมื่อกำไรสุทธิเพิ่มขึ้น จะส่งผลให้มีอัตรากำไรสุทธิที่เพิ่มสูงขึ้น

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ตระหนักถึงความเสี่ยงในด้านความนิยมของเกมออนไลน์แต่ละเกมซึ่งโดยทั่วไปจะมีความนิยมอยู่ประมาณ 2 - 4 ปี ขึ้นอยู่กับประเภท เนื้อหา และการทำกิจกรรมทางการตลาดของแต่ละเกม จึงได้ดำเนินนโยบายการกระจายและเพิ่มแหล่งที่มาของรายได้ โดยการเพิ่มจำนวนเกมที่ให้บริการในแต่ละประเทศ ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ จะบริหารการเปิดให้บริการเกมทั้งในระดับประเทศและภูมิภาค เพื่อสร้างรายได้จากเกมออนไลน์เกมใหม่ทดแทนรายได้จากเกมเดิมที่เริ่มลดน้อยลง อีกทั้ง สามารถรักษาอัตราการเติบโตของรายได้และระดับกระแสเงินสดจากการดำเนินงานได้อย่างต่อเนื่อง

สรุปผลการดำเนินงานในไตรมาส 1 ปี 2551

ณ วันที่ 31 มีนาคม 2551 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม 809.73 ล้านบาท หนี้สินรวม 458.27 ล้านบาท และส่วนของผู้ถือหุ้นรวม 351.46 ล้านบาท โดยสินทรัพย์หลักของกลุ่มบริษัทฯ ประกอบไปด้วยสินทรัพย์หมุนเวียนประเภท ลูกหนี้การค้า 174.17 บาท เงินสดและเงินฝากสถาบันการเงิน 169.53 บาท และเงินลงทุนระยะสั้นในกองทุนเปิดตราสารหนี้ 78.75 คิดเป็นร้อยละ 21.5 ร้อยละ 20.9 และร้อยละ 9.7 ตามลำดับ ในส่วนของหนี้สินนั้น กลุ่มบริษัทฯ ยังคงมีรายได้ค่าบัตรและค่าสิทธิรับล่วงหน้าเป็นส่วนประกอบหลักรวม 186.80 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 40.8 ของหนี้สินรวม ซึ่งรายได้ค่าบัตรและค่าสิทธิรับล่วงหน้านี้จะทยอยรับรู้เป็นรายได้ในไตรมาสต่อไป

ในไตรมาส 1 ปี 2551 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้รวม 386.61 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 28.89 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 8.1 อันเป็นผลมาจากการเติบโตของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ และมีกำไรสุทธิรวม 45.50 ล้านบาท ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับช่วงเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้าพบว่ามีจำนวนลดลง 14.25 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 23.8 โดยกำไรสุทธิที่ปรับตัวลดลงนี้มีสาเหตุหลักมาจากค่าใช้จ่ายที่เพิ่มมากขึ้นจากการขยายธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย ซึ่งส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ บันทึกค่าใช้จ่ายล่วงหน้าก่อนการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกม

ทั้งนี้ หากพิจารณารายละเอียดการลดลงของกำไรสุทธิในไตรมาส 1 ปี 2551 จะสามารถแบ่งออกเป็น 2 สาเหตุหลัก คือ

1. ค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น จากการขยายธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย

จากนโยบายขยายตลาดเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย โดยการเปิดตัวเกมออนไลน์ใหม่อย่างน้อยประเทศละ 4 เกมในปี 2551 นั้น กลุ่มบริษัทฯ ได้ขยายการดำเนินงานด้านต่างๆ โดยเริ่มตั้งแต่ไตรมาส 4 ปี 2550 เป็นต้นมา เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเติบโตของธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในสิงคโปร์และมาเลเซีย ซึ่งได้ส่งผลให้มีค่าใช้จ่ายที่สูงขึ้นรวม 27.51 ล้านบาท หรือ เพิ่มขึ้นร้อยละ 112.7 จากช่วงเวลาเดียวกันของปี 2550 โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ค่าใช้จ่ายพนักงานเพิ่มขึ้นจำนวน 18.55 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 143.6 จากช่วงเวลาเดียวกันของปีก่อน เนื่องจากได้ว่าจ้างพนักงานเพิ่มทั้งในสิงคโปร์และมาเลเซียจากจำนวนประมาณ 58 คน ณ สิ้นไตรมาส 1 ปี 2550 เป็นจำนวนประมาณ 148 คน ณ สิ้นไตรมาส 1 ปี 2551
- ค่าเช่าสำนักงานเพิ่มขึ้นจำนวน 2.55 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 151.9 จากช่วงเวลาเดียวกันของปีก่อน เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ ได้ขยายพื้นที่เช่าสำนักงานทั้งในสิงคโปร์และมาเลเซีย
- ค่าโฆษณาและส่งเสริมการขายเพิ่มขึ้นจำนวน 4.33 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 57.0 จากช่วงเวลาเดียวกันของปีก่อน เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ ได้ใช้จ่ายค่าโฆษณาและส่งเสริมการขายล่วงหน้าสำหรับการเตรียมเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) สำหรับเกม Cabal ซึ่งได้เปิดให้บริการแล้วในช่วงปลายเดือนมีนาคม 2551 โดยกลุ่มบริษัทฯ จะเริ่มรับรู้รายได้จากการให้บริการในเกมนี้เต็มทั้งเดือนตั้งแต่เดือนเมษายน 2551 เป็นต้นไป
- ค่าเสื่อมราคาอุปกรณ์ Server และคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับเกมใหม่เพิ่มขึ้นจำนวน 2.08 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 94.5 จากช่วงเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้า เพื่อรองรับการให้บริการเกมใหม่

2. รายได้จากการขายผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ World of Warcraft (WoW) ที่ลดลงเมื่อเทียบกับไตรมาส 1 ปี 2550 เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าว WoW ได้ออก Major Expansion Pack "Burning Crusade" ส่งผลให้มียอดขายสูงกว่าปกติ :

ในไตรมาส 1 ปี 2550 ซึ่งเป็นช่วงที่ WoW ได้ออก Major Expansion Pack "Burning Crusade" นั้น ASO มีรายได้จากการขายผลิตภัณฑ์เกม WoW ที่สูงเป็นประวัติการณ์รวมจำนวน 31.54 ล้านบาท ในขณะที่ในไตรมาส 1 ปี 2551 มียอดขายรวม 4.43 ล้านบาทซึ่งถือเป็นยอดขายตามปกติที่ประมาณ 4 – 6 ล้านบาทต่อไตรมาส ซึ่งลดลงเป็นจำนวน 27.11 ล้านบาท

ทั้งนี้ หากพิจารณาด้านธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ซึ่งถือเป็นธุรกิจหลักของกลุ่มบริษัทฯ นั้น พบว่ามีการเติบโตอย่างต่อเนื่องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ด้วยอัตราการเติบโตของรายได้ที่ร้อยละ 23.1 และ 17.6 เมื่อเทียบกับช่วงเวลาเดียวกันของปีก่อน ตามลำดับ

12.2.2 ผลการดำเนินงานที่ผ่านมาของกลุ่มบริษัทฯ ในแต่ละสายธุรกิจ (ปี 2548 - 2550)

ก. รายได้

ในปี 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้ทั้งหมด 1,558.55 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 501.17 ล้านบาท คิดเป็นอัตราเติบโตร้อยละ 47.4 จากปีก่อนหน้า ซึ่งเป็นผลมาจากการเติบโตของของธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในประเทศไทยและสิงคโปร์ โดยในไทยเป็นผลมาจากความสำเร็จของเกม Audition ที่เปิดให้บริการในไทยในช่วงปลายปี 2549 และสามารถสร้างรายได้เป็นอันดับ 2 รองจากเกม Maple Story คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 14.7 ของรายได้ทั้งหมดของกลุ่มบริษัทฯ และในสิงคโปร์เป็นผลมาจากเกม Maple Story ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงและสร้างรายได้ในสัดส่วนร้อยละ 35.5 ของรายได้ทั้งหมดของกลุ่มบริษัทฯ

การรับรู้รายได้

ในการเก็บค่าบริการเกมออนไลน์นั้น กลุ่มบริษัทฯ จะขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ผ่านตัวแทนจำหน่ายต่างๆ โดยการขายขาดทั้งแบบมีเทอมการค้าและเงินสด โดยปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ จัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ในประเทศไทยผ่านการขายขาดแบบมีเทอมการค้าให้แก่ บมจ. ซีพี ออลล์ ซึ่งเป็นผู้ประกอบการร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven ในสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 30.0 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งหมด และเมื่อกลุ่มบริษัทฯ ได้ขายบัตรให้แก่ตัวแทนจำหน่ายดังกล่าวแล้ว จะบันทึกบัญชีในรายการลูกหนี้การค้า โดยมีเทอมการค้าของลูกหนี้แต่ละรายตามที่กำหนด ในขณะเดียวกัน จะบันทึกเป็นหนี้สินหมุนเวียนในรายการรายได้ค่าบริการล่วงหน้าในจำนวนที่เท่ากัน และเมื่อตัวแทนจำหน่ายชำระค่าบริการเติมเงิน @Cash แล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะบันทึกเปลี่ยนรายการลูกหนี้การค้าเป็นเงินสด สำหรับการรับรู้รายได้ค่าบริการในไทย กลุ่มบริษัทฯ จะทยอยรับรู้เป็นรายได้ค่าบริการเกมออนไลน์เมื่อผู้เล่นเกมได้นำบัตรเติมเงินไปลงทะเบียน (Refill) ในเว็บไซต์ระบบเติมเงิน (Refill Center) ของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งจากฐานข้อมูลในช่วงปี 2549 และ ปี 2550 พบว่าผู้เล่นเกมมากกว่าร้อยละ 90.0 จะใช้เงินจำนวนที่ลงทะเบียนดังกล่าวในการเล่นเกมนั้นทั้งหมดภายใน 30 วัน สำหรับการรับรู้รายได้ค่าบริการในต่างประเทศนั้น กลุ่มบริษัทฯ จะรับรู้รายได้ค่าบริการเกมตามสัดส่วนที่ผู้เล่นเกมใช้ในการเล่นเกมจริง (Usage)

ประเภทรายได้

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ตามงบการเงินรวมปี 2548 - 2550 สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

| ประเภทรายได้ | 2548 | | 2549 | | 2550 | |
|---|---------|---------|----------|--------|----------|--------|
| | ล้านบาท | ล้านบาท | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| 1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ ^ก | | | | | | |
| • Air Time Sale | 644.30 | 75.1 | 302.62 | 28.6 | 107.80 | 6.9 |
| • Item Sale | 29.22 | 3.4 | 514.49 | 48.7 | 1,058.92 | 67.9 |
| รวม | 673.52 | 78.5 | 817.11 | 77.3 | 1,166.72 | 74.8 |
| 2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกม | | | | | | |
| • ผลิตภัณฑ์เกมพีซี | 73.63 | 8.6 | 27.16 | 2.6 | 70.98 | 4.6 |
| • เกมออนไลน์ ^ข | 37.54 | 4.4 | 127.49 | 12.0 | 195.91 | 12.6 |
| • ค่าสมาชิก @Café | 62.69 | 7.3 | 56.12 | 5.3 | 67.72 | 4.3 |
| รวม | 173.86 | 20.3 | 210.77 | 19.9 | 334.62 | 21.5 |
| 3. รายได้อื่นๆ ^ค | 10.16 | 1.2 | 29.50 | 2.8 | 57.21 | 3.7 |
| รวมรายได้ | 857.54 | 100.0 | 1,057.38 | 100.0 | 1,558.55 | 100.0 |

หมายเหตุ : ^ก ไม่รวมเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดย CTCM ในประเทศเวียดนาม

^ข รวมผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ที่นำเข้าจากต่างประเทศและเกมออนไลน์ของผู้ให้บริการอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรในระบบรับชำระเงินล่วงหน้า @Cash

^ค รวมรายได้จากการให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามแก่ CTCM

ก.1 รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์

ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ คิดเป็นสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 76.9 ของรายได้รวม โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2549 และ 2550 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 10 เกม และ 12 เกม ซึ่งสร้างรายได้จำนวน 817.11 และ 1,166.72 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 77.3 และ 74.9 ของรายได้ทั้งหมด ตามลำดับ

กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์ใน 2 รูปแบบ คือ Air Time Sale และ Item Sale ซึ่งในปัจจุบันรายได้จากการขาย Item ของกลุ่มบริษัทฯ มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญจากร้อยละ 1.3 ของรายได้ทั้งหมดในปี 2547 เป็นร้อยละ 67.9 ในปี 2550 เนื่องจากเกมโดยส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการแบบ Item Sale ยกเว้นเกม TS Online ที่คิดค่าบริการแบบ Air Time Sale และเกม Ragnarok Online ที่คิดค่าบริการทั้งแบบ Air Time Sale และ Item Sale หรือเรียกว่า Hybrid Sale

รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ อาจได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมของกลุ่มลูกค้าหลักซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น นักเรียน และนักศึกษา เช่น ในช่วงฤดูกาลปิดเทอมซึ่งอาจมีจำนวนผู้เล่นเกมมากขึ้นและอาจส่งผลให้มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์สูงขึ้น หรือ ในช่วงฤดูกาลสอบซึ่งอาจมีจำนวนผู้เล่นเกมน้อยลงและอาจส่งผลให้มีรายได้จากการให้บริการเกมลดลง เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ในช่วงที่ผ่านมา การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมการเล่นเกมของผู้เล่นเกมดังกล่าวไม่ได้ส่งผลกระทบต่อรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ ได้ดำเนินการบริหารการเปิดตัวเกมออนไลน์ รวมทั้งการทำการตลาดในแต่ละช่วงเวลาให้เหมาะสมต่อสถานการณ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยลดผลกระทบดังกล่าว

รายได้เฉลี่ย/ ผู้เล่นเกม/ เดือน (ARPU) และจำนวนผู้เล่นเกมพร้อมกันเฉลี่ย (Average Concurrent Users) ในช่วงที่ผ่านมา

| รูปแบบการคิดค่าบริการ | 2548 | 2549 | 2550 |
|---|--------|---------|---------|
| Air Time Sale : ARPU เฉลี่ยต่อเดือน (บาท) | 656.13 | 519.72 | 526.43 |
| Avg. CCUs (ราย) | 81,790 | 48,522 | 16,405 |
| Item Sale : ARPU เฉลี่ยต่อเดือน (บาท) | 313.99 | 425.95 | 416.13 |
| Avg. APAs (ราย) | 7,755 | 100,637 | 212,882 |

หมายเหตุ: ¹ คำนวณจาก รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์เฉลี่ยรายเดือนในแต่ละปี หารด้วย Avg. CCUs เฉลี่ยรายเดือนในแต่ละปี

² เกม Ragnarok Online ได้เปลี่ยนวิธีคิดจาก Air Time Sale เป็น Item Sale เริ่มตั้งแต่ไตรมาส 4 ปี 2550

จากตารางพบว่า ARPU - Item Sale/เดือน เพิ่มขึ้นจาก 313.99 บาท/เดือน ในปี 2548 เป็น 425.95 บาท/เดือน ในปี 2549 คิดเป็นอัตราเติบโตร้อยละ 35.7 ในขณะที่จำนวน Avg. APAs/เดือน ได้เพิ่มขึ้นอย่างมากจาก 7,755 รายในปี 2548 เป็น 100,637 ราย ในปี 2549 ภายหลังจากกลุ่มบริษัทฯ ได้เริ่มเปิดให้บริการเกม Maple Story ที่สิงคโปร์ในช่วงเวลาดังกล่าว เนื่องจาก Maple Story เป็นเกมที่ให้เล่นฟรีโดยคิดค่าบริการจากการขาย Item อย่างไรก็ตาม ในปี 2550 ARPU - Item Sale/เดือน ได้ปรับลดลงจาก 425.95 บาท/เดือน จากปีก่อนหน้า เป็น 416.13 บาท/เดือน หรือ ลดลงที่ร้อยละ 2.3 แต่จำนวน Avg. APAs ของปี 2550 ได้ปรับเพิ่มขึ้นเป็น 212,882 ราย/เดือน โดยเป็นผลจากการเปิดให้บริการเกมใหม่ที่ให้เล่นฟรีอย่างต่อเนื่อง ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมทั้งในไทย สิงคโปร์ และมาเลเซีย

สำหรับ ARPU - Air Time Sale / เดือน ได้ปรับลดลงจาก 656.13 บาท/เดือน ในปี 2548 เป็น 523.43 บาท/เดือน ในปี 2550 และจำนวน Avg. CCUs/เดือน ได้ลดลงเช่นกันจาก 81,790 ราย/เดือน ในปี 2548 ลดลงเป็น 16,405 ราย/เดือน ในปี 2550 ซึ่งเป็นผลมาจากความนิยมเล่นเกมที่ให้บริการฟรีมากขึ้น โดยมีเกม TS Online ที่ยังคิดค่าบริการแบบ Air Time และเกม Ragnarok Online ที่คิดค่าบริการแบบ Hybrid Sale และเป็นเกมที่ยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้ มูลค่า ARPU- Air Time Sale/เดือน จะสูงกว่ามูลค่า ARPU - Item Sale/เดือน เนื่องจากผู้เล่นเกมประเภท MMORPG ที่ชำระเงินแบบ Air Time Sale มักจะใช้ระยะเวลาในการเล่นที่นานกว่า จึงทำให้มียอดใช้จ่ายในการเล่นต่อผู้เล่นเกมที่สูงกว่า

หากพิจารณาด้านรายได้ของแต่ละเกม พบว่าในปี 2547 และ 2548 (ก่อนการเข้าลงทุนใน ASO) กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักมาจากเกม Ragnarok Online ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 90.4 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ หรือร้อยละ 69.7 ของรายได้ทั้งหมด ดังนั้น ในปีต่อมากกลุ่มบริษัทฯ จึงได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นเพื่อลดความเสี่ยงในการพึ่งพิงรายได้จากเกมใดเกมหนึ่ง รวมทั้งขยายตลาดไปยังสิงคโปร์และมาเลเซีย เพื่อสร้างโอกาสการเติบโตของรายได้ให้มากยิ่งขึ้น โดยเกมออนไลน์ที่สร้างรายได้สูงสุดให้แก่กลุ่ม

บริษัทฯ 3 อันดับแรกในปี 2549 คือ Maple Story, Ragnarok Online และ Yulgang และในปี 2550 คือ Maple Story, Audition และ Yulgang ซึ่งสร้างรายได้รวมกันในสัดส่วนร้อยละ 89.7 และ 78.3 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ หรือ ร้อยละ 69.4 และ 58.6 ของรายได้ทั้งหมด ตามลำดับ แม้ว่าในปัจจุบัน รายได้จากเกม Ragnarok Online จะมีสัดส่วนที่ลดลงและเปิดให้บริการมาแล้วกว่า 5 ปี (ตั้งแต่ปี 2546) แต่ยังคงได้รับความนิยมในกลุ่มผู้เล่น และจากการที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่ต้องชำระค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นและชำระเพียงค่าลิขสิทธิ์รายเดือนเท่านั้น จึงทำให้เกม Ragnarok Online ยังคงให้ผลตอบแทนที่ดี

รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์แยกตามภูมิศาสตร์

ภายหลังการลงทุนใน ASO ในปี 2549 รายได้จากการเล่นออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ สามารถแบ่งตามภูมิศาสตร์ออกเป็น 2 ประเภท คือ รายได้จากการเล่นในประเทศไทย และรายได้จากการให้บริการเกมในต่างประเทศซึ่งรวมถึงสิงคโปร์และมาเลเซีย ในช่วงที่ผ่านมา ธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งในและต่างประเทศได้เติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยการเติบโตของรายได้จากการดำเนินงานในประเทศไทยจะมาจากจำนวน Avg. APAs (Avg. Active Paying Accounts) ที่เพิ่มสูงขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากความสำเร็จในการเปิดตัวเกมใหม่ที่หลากหลายและให้เล่นฟรีอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่การเติบโตของรายได้จากต่างประเทศโดยเฉพาะสิงคโปร์ จะมาจากจำนวน ARPU ที่เพิ่มสูงขึ้น จากการที่ผู้เล่นเกมแต่ละรายใช้จ่ายเงินเพื่อการเล่นเกมในจำนวนเพิ่มมากขึ้น

| รายได้แยกตามภูมิศาสตร์ | 2548 | | 2549 | | 2550 | |
|-----------------------------------|---------|--------|---------|--------|----------|--------|
| | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| ในประเทศ | | | | | | |
| • รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ | | | | | | |
| 1. Air Time Sale | 644.30 | 95.7 | 302.62 | 37.0 | 107.80 | 9.2 |
| 2. Item Sale | 29.22 | 4.3 | 180.16 | 22.1 | 513.13 | 44.0 |
| รวม | 673.52 | 100.0 | 482.77 | 59.1 | 620.93 | 53.2 |
| ต่างประเทศ (สิงคโปร์และมาเลเซีย) | | | | | | |
| • รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ | | | | | | |
| 1. Air Time Sale | - | - | - | - | - | - |
| 2. Item Sale | - | - | 334.33 | 40.9 | 545.79 | 46.8 |
| รวม | - | - | 334.33 | 40.9 | 545.79 | 46.8 |
| รวม | 673.52 | 100.0 | 817.11 | 100.0 | 1,166.72 | 100.0 |

• รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ภายหลังการลงทุนในต่างประเทศเมื่อปี 2549 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ภายในประเทศ คิดเป็นร้อยละ 59.1 และ 53.2 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งหมดในปี 2549 และ 2550 ตามลำดับ

ในอดีตรายได้ดังกล่าวส่วนใหญ่จะมาจากการคิดค่าบริการแบบ Air Time Sale (โดยเฉพาะจากเกม Ragnarok Online) ที่สัดส่วนร้อยละ 95.7 ของรายได้จากการให้บริการเกมในปี 2548 และลดลงอย่างต่อเนื่องเป็นร้อยละ 9.2 ในปี 2550 เนื่องจากตลาดผู้เล่นเกมออนไลน์ได้เปลี่ยนพฤติกรรมหันมานิยมการเล่นฟรีและซื้อ Item ในเกมมากขึ้น ประกอบกับจำนวนเกมออนไลน์ที่คิดค่าบริการแบบ Air Time มีจำนวนลดลง โดยปัจจุบัน เกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ที่คิดค่าบริการในรูปแบบดังกล่าว คงเหลือเพียงเกม TS Online และ Ragnarok Online เท่านั้น

หากพิจารณารายได้แยกตามรายเกม พบว่าในปี 2548 - 2549 รายได้จากการเล่นในประเทศไทยโดยส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 50.0 มาจากเกม Ragnarok Online ทั้งนี้ ในปัจจุบัน รายได้ดังกล่าวได้มีการกระจายตัวในสัดส่วนที่เหมาะสมยิ่งขึ้น และลดการพึ่งพิงรายได้จากเกมใดเกมหนึ่งดังเช่นในอดีต ซึ่งเป็นผลจากการเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ที่ให้บริการในไทยอย่างต่อเนื่องรวมเป็น 7 เกม ณ สิ้นปี 2550 โดยในปี 2549 เกมออนไลน์ที่สร้างรายได้จากการให้บริการเกมภายในประเทศสูงสุด 3 อันดับแรก คือ เกม Ragnarok Online, Yulgang และ Maple Story รวมกันในสัดส่วนร้อยละ 84.6 ของรายได้จากการให้บริการเกมในไทย และในปี 2550 คือ เกม Audition, Yulgang และ Ragnarok Online รวมกันในสัดส่วนร้อยละ 68.7 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในไทย

- รายได้จากกาารให้บริการเกมออนไลน์ในต่างประเทศ

กาารให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซียมีอัตราเติบโตสูง คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 40.9 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งหมดในปี 2549 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 46.8 ในปี 2550 ซึ่งเป็นผลมาจากความสำเร็จของเกม Maple Story ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงและสร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ คิดเป็นสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 90.0 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในต่างประเทศ ทั้งนี้ ภายหลังกาารเปิดตัวเกมใหม่อย่างต่อเนื่องรวมเป็น 5 เกม ณ สิ้นปี 2550 คาดว่าสัดส่วนรายได้จากเกม Maple Story จะมีแนวโน้มลดลง โดยปัจจุบัน เกม Audition กำลังได้รับความนิยมและสร้างรายได้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากร้อยละ 2.0 ในปี 2549 เป็นร้อยละ 7.3 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ของต่างประเทศในปี 2550

รายได้เฉลี่ย/ ผู้เล่นเกม/ เดือน (ARPU) และจำนวนผู้เล่นเกมพร้อมกันเฉลี่ย (Average Concurrent Users) ในช่วงที่ผ่านมา

| ประเทศที่ให้บริการ | ประเทศไทย | | | สิงคโปร์และมาเลเซีย ^๑ | | |
|---|-----------|--------|-------------------|----------------------------------|--------|-------------------|
| | 2548 | 2549 | 2550 ^๒ | 2548 | 2549 | 2550 ^๒ |
| Air Time Sale : ARPU เฉลี่ยต่อเดือน (บาท) | 656.13 | 519.72 | 526.43 | - | - | - |
| Avg. CCUs (ราย) | 81,790 | 48,522 | 16,405 | - | - | - |
| Item Sale : ARPU เฉลี่ยต่อเดือน (บาท) | 313.99 | 270.73 | 280.45 | - | 616.46 | 768.43 |
| Avg. APAs (ราย) | 7,755 | 55,455 | 153,693 | - | 45,181 | 59,188 |

หมายเหตุ : ^๑ สัดส่วนค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมของผู้เล่นเกมในสิงคโปร์ : มาเลเซีย ประมาณ 80 : 20 โดยผู้เล่นเกมในสิงคโปร์จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมสูงกว่า เนื่องจากมีรายได้ต่อประชากรที่สูงกว่า

^๒ เริ่มคำนวณเกม Raknarok เป็นแบบ Item Sale ตั้งแต่ไตรมาส 4 ปี 2550

ก.2 จากตารางข้างต้น ARPU เฉลี่ยต่อเดือน ของกาารให้บริการเกมในไทยที่คิดค่าบริการแบบ Item Sale ในปี 2550 ลดลงจากปี 2548 ซึ่งเป็นผลมาจากเกมประเภท Casual Game ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น ซึ่งทำให้จำนวนผู้เล่นเกมเฉลี่ยต่อเดือนที่ชำระค่าบริการ (Avg. APAs) ในไทยเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ในขณะที่จำนวนผู้เล่นเกมเฉลี่ยต่อเดือนที่เล่นเกมพร้อมกัน (Avg. CCUs) ของเกมที่คิดค่าบริการแบบ Air Time Sale มีจำนวนลดลงอย่างต่อเนื่อง จากแนวโน้มในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกที่เปลี่ยนกาารคิดค่าบริการมาเป็นแบบ Item Sale ในส่วน ARPU เฉลี่ยต่อเดือน ของกาารให้บริการเกมออนไลน์ในต่างประเทศมีจำนวนสูงกว่า และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลจากอัตราค่าบริการที่สูงกว่า และผู้เล่นเกมโดยเฉพาะในสิงคโปร์ซึ่งมีรายได้ที่สูงกว่าจะมีกาาลงซื้อมากกว่ารายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกม

รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมในปี 2549 และ 2550 คิดเป็นร้อยละ 19.9 และ 21.5 ของรายได้ทั้งหมด ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

| ประเภทรายได้ | 2548 | | 2549 | | 2550 | |
|----------------------------------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกม | | | | | | |
| • ผลิตภัณฑ์เกมพีซี | 73.63 | 42.3 | 27.16 | 12.9 | 70.98 | 21.2 |
| • เกมออนไลน์ ^๑ | 37.54 | 21.6 | 127.49 | 60.5 | 195.91 | 58.6 |
| • ค่าสมาชิก @Café | 62.69 | 36.1 | 56.12 | 26.6 | 67.72 | 20.2 |
| รวม | 173.86 | 100.0 | 210.77 | 100.0 | 334.62 | 100.0 |

หมายเหตุ : ^๑ รวมผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ที่นำเข้าจากต่างประเทศและเกมออนไลน์ของผู้ให้บริการอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรระบบรับชำระเงินล่วงหน้า @Cash

กาารเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์เกมจากเจ้าของหรือผู้จัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมเพื่อนำไปจัดจำหน่ายแก่ผู้เล่นเกมใน 3 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ และมาเลเซีย โดยสัดส่วนรายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซีของกลุ่มบริษัทฯ มีแนวโน้มลดลงจากร้อยละ 42.3 ของรายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายทั้งหมดในปี 2548 เป็นร้อยละ 21.2 ในปี 2550 เนื่องจากปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ผลิตภัณฑ์เกมที่ยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงมีนโยบายไม่เน้นขยายสัดส่วนรายได้จากการดำเนินธุรกิจดังกล่าว

การเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมออนไลน์

การจัดจำหน่ายเกมออนไลน์แบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ 1) การนำเข้าผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์จากต่างประเทศซึ่งประกอบไปด้วยบัตรเติมเงินและ Client Program แล้วนำไปจำหน่ายต่อให้แก่ผู้เล่นเกม โดยบริษัทฯ จะได้รับผลตอบแทนในรูปแบบต่างราคา ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ จะรับผิดชอบการทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ให้แก่เกมเท่านั้น โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมในต่างประเทศจะเป็นผู้ให้บริการในส่วนระบบเครื่องแม่ข่าย ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ World of Warcraft ที่นำเข้าจากสหรัฐอเมริกาใน 3 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ และมาเลเซีย ซึ่งรายได้ในส่วนนี้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 4.0 ของรายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายทั้งหมดในปี 2549 เป็นร้อยละ 15.4 ในปี 2550 ซึ่งเป็นผลมาจากยอดขายของเกม World of Warcraft ซึ่งได้ออกโปรแกรมเพิ่มเติม (Expansion Patch) ในช่วงไตรมาส 1/ 2550 ที่เพิ่มขึ้นจาก 8.38 ล้านบาทในปี 2549 เป็น 51.47 ล้านบาทในปี 2550 และประเภทที่ 2) คือ การจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ของผู้ให้บริการรายอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัทฯ ในระบบรับชำระเงินล่วงหน้า @Cash โดยผู้เล่นเกมจะสามารถชำระค่าเกมผ่านการซื้อบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ซึ่ง ณ สิ้นปี 2549 และ 2550 เกมออนไลน์ของผู้ประกอบการรายอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรในระบบ @Cash มีจำนวน 14 และ 20 เกม สร้างรายได้รวม 119.11 และ 144.44 ล้านบาท ซึ่งเพิ่มขึ้นร้อยละ 217.3 และ 21.3 จากปีก่อนหน้า ตามลำดับ โดยเป็นผลมาจากการที่บัตร @Cash เริ่มเป็นที่รู้จักและนิยมใช้อย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้เล่นเกม เนื่องจากสามารถหาซื้อได้ง่ายและใช้เติมเงินได้หลายเกม ทำให้ผู้เล่นเกมไม่ต้องยุ่งยากในการจ่ายเงินแยกรายเกม อีกทั้ง ผู้จัดจำหน่ายบัตรเติมเงินมักนิยมขายบัตร @Cash เนื่องจากไม่ต้องเก็บสำรองบัตรเติมเงินแยกรายเกมในปริมาณมาก ดังนั้น ผู้ให้บริการเกมรายอื่นๆ จึงร่วมเป็นพันธมิตรในการใช้ระบบ @Cash โดยกลุ่มบริษัทฯ จะได้รับกำไรในรูปแบบต่างราคาค่าบริการ

สมาชิก @Cafe

กลุ่มบริษัทฯ ได้ให้สิทธิแก่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทยที่เป็นสมาชิก @Cafe ในการติดตั้งโปรแกรมเกมทั้งเกมออนไลน์และเกมพีซีที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์ภายในร้านของตนเองเพื่อให้บริการต่อลูกค้าภายในร้านโดยเรียกเก็บค่าสมาชิก @Cafe ในการติดตั้งเกมพีซีครั้งเดียวในอัตรา 1,200 บาทสำหรับ 4 เกม ส่วนการติดตั้งโปรแกรมเล่นเกมออนไลน์นั้น บริษัทฯ จะเรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์สำหรับการลง Client Software เป็นรายปี โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทยที่เป็นสมาชิก @Cafe มีจำนวนรวม 13,314 แห่ง

ก.3 รายได้อื่นๆ

รายได้อื่นๆ ประกอบด้วย รายได้จากการให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CTCM รายได้ค่าโฆษณา และอื่นๆ โดยในปี 2549 และ 2550 มีจำนวน 29.50 ล้านบาท และ 57.21 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 2.8 และ 3.7 ของรายได้ทั้งหมด ตามลำดับ

ข. ต้นทุนขาย

ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา ต้นทุนขายคิดเป็นสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 60.2 ของรายได้ทั้งหมด หรือ ร้อยละ 74.6 ของค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานทั้งหมด ซึ่งมีค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์เป็นต้นทุนหลัก โดยมีรายละเอียดดังนี้

| (หน่วย: ล้านบาท) | 2548 | | 2549 | | 2550 | |
|--|---------|--------|---------|--------|----------|--------|
| | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ^ก | 334.20 | 65.4 | 387.31 | 57.6 | 467.00 | 52.1 |
| ต้นทุนในการจัดจำหน่ายเกม | 88.55 | 17.3 | 136.71 | 20.3 | 191.65 | 21.4 |
| ต้นทุนขายประเภทอื่น ^ข | 88.23 | 17.3 | 148.56 | 22.1 | 237.69 | 26.4 |
| รวมต้นทุนขาย | 510.98 | 100.0 | 672.58 | 100.0 | 896.33 | 100.0 |
| ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานทั้งหมด ^ค | 681.63 | | 891.71 | | 1,220.05 | |
| % ต่อค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานทั้งหมด | 75.0 | | 75.4 | | 73.5 | |

หมายเหตุ : ^ก ประกอบด้วยต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมต่างๆ เช่น ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น ค่าลิขสิทธิ์รายเดือน เป็นต้น ทั้งนี้ ไม่รวมต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่ให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CTCM

^ข เช่น ค่าใช้จ่ายพนักงาน ค่าบริการระบบโทรศัพท์และเครือข่าย ค่าเสื่อมราคา อาคาร ต้นทุนการนำเข้า ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ให้แก่ CTCM และอื่นๆ

^ค ประกอบด้วยต้นทุนขายและค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร (ไม่รวมต้นทุนทางการเงินและภาษีนิติบุคคล)

ทั้งนี้ ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ดังตารางข้างบนจะแบ่งออกเป็นค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นและค่าลิขสิทธิ์รายเดือน โดยค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นมีสัดส่วนประมาณร้อยละ 10.0 ของค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งหมด ซึ่งถือเป็นต้นทุนคงที่ ที่กลุ่มบริษัทฯ จะชำระให้แก่เจ้าของหรือผู้จัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมในวันลงนามในสัญญา หรือตามระยะเวลาที่กำหนด แล้วทยอยตัดจ่ายตามอายุสัญญา ในขณะที่ค่าลิขสิทธิ์รายเดือน จะชำระเป็นจำนวนผันแปรตามรายได้จากการให้บริการในแต่ละเกมและถือเป็นค่าใช้จ่ายหลักในการให้บริการเกมออนไลน์คิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 90.0 ของค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ค. ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารคิดเป็นสัดส่วนเฉลี่ยประมาณร้อยละ 25.4 ของค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานทั้งหมด หรือ ร้อยละ 20.5 ของรายได้ทั้งหมด โดยค่าใช้จ่ายในการขายมากกว่าร้อยละ 80.0 คือ ค่าโฆษณาและส่งเสริมการขาย ในขณะที่ค่าใช้จ่ายในการบริหารส่วนใหญ่เกินกว่าร้อยละ 50.0 คือ ค่าใช้จ่ายพนักงานและค่าเสื่อมราคา โดยค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในปี 2550 ปรับเพิ่มขึ้นจากปี 2549 ที่อัตราเติบโตร้อยละ 47.7 ซึ่งปรับเพิ่มขึ้นในอัตราใกล้เคียงกับการเติบโตของรายได้รวมของกลุ่มบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลาเดียวกันที่อัตราเติบโตร้อยละ 47.4

| (หน่วย: ล้านบาท) | 2548 | | 2549 | | 2550 | |
|---|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| ค่าใช้จ่ายในการขาย | 65.76 | 38.5 | 81.03 | 37.0 | 127.07 | 39.3 |
| ค่าใช้จ่ายในการบริหาร | 104.88 | 61.5 | 138.11 | 63.0 | 196.65 | 60.7 |
| รวม | 170.64 | 100.0 | 219.14 | 100.0 | 323.72 | 100.0 |
| % ต่อค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานทั้งหมด ^ก | 25.0 | | 24.6 | | 26.5 | |

หมายเหตุ : ^ก ประกอบด้วยต้นทุนขายและค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร (ไม่รวมต้นทุนทางการเงินและภาษีนิติบุคคล)

ง. อัตรากำไรขั้นต้นของแต่ละธุรกิจ

หากพิจารณาตามประเภทธุรกิจซึ่งมี 3 ประเภทหลัก คือ การให้บริการเกมออนไลน์ การเป็นตัวแทนจำหน่ายเกม (ทั้งเกมออนไลน์และเกมพีซี) และอื่นๆ กลุ่มบริษัทฯ มีอัตรากำไรขั้นต้นของธุรกิจแต่ละประเภทดังนี้

| (หน่วย: ร้อยละ) | 2548 | 2549 | 2550 |
|---|------|------|------|
| 1. ธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ ^ก | 37.8 | 35.7 | 41.1 |
| 2. ธุรกิจการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกม ^ข | 49.1 | 35.1 | 42.7 |
| 3. อื่นๆ ^ค | 68.4 | 64.9 | 69.6 |
| อัตรากำไรขั้นต้นของกลุ่มบริษัทฯ | 40.4 | 36.4 | 42.5 |

หมายเหตุ : ^ก อัตรากำไรขั้นต้น หลังหักต้นทุนค่าลิขสิทธิ์และต้นทุนขายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

^ข ไม่รวมธุรกิจการให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CTCM ในการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย

^ค ประกอบด้วยการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี ตัวแทนจำหน่ายเกมออนไลน์ และระบบสมาชิก @Cafe

^ด รวมธุรกิจโฆษณาออนไลน์ และธุรกิจให้ลิขสิทธิ์ช่วงในประเทศไทย (เริ่มในปี 2548) เป็นต้น

ในปี 2550 อัตรากำไรขั้นต้นของธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์อยู่ที่ร้อยละ 41.1 ซึ่งเพิ่มสูงขึ้นจากปีก่อนหน้า โดยส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการที่กลุ่มบริษัทฯ มีต้นทุนขายส่วนหนึ่งเป็นต้นทุนขายที่คงที่ ดังนั้นเมื่อกลุ่มบริษัทฯ มีผลประกอบการที่ฟื้นจุดคุ้มทุนแล้ว จะส่งผลให้มีอัตรากำไรขั้นต้นที่ดีขึ้น สำหรับอัตรากำไรขั้นต้นของธุรกิจการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมที่เพิ่มขึ้นนั้น เป็นผลมากรายได้จากสมาชิก @Cafe ที่เพิ่มสูงขึ้น ซึ่งมีอัตรากำไรที่สูงกว่าการเป็นตัวแทนจำหน่ายประเภทอื่น

จ. อัตรากำไรสุทธิ

กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรสุทธิเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากจำนวน 118.38 ล้านบาทในปี 2548 เป็น 253.84 ล้านบาทในปี 2550 ซึ่งเพิ่มขึ้นในอัตราเติบโตเฉลี่ยสะสมที่ร้อยละ 46.4 ต่อปี โดยมีสาเหตุหลักมาจากความสำเร็จของเกม Maple Story ในตลาดต่างประเทศ รวมทั้งเกม Audition และ Yulgang ในประเทศไทย

อัตรากำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ ได้ปรับตัวดีขึ้นจากร้อยละ 13.8 ของรายได้ทั้งหมดของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2548 เป็นร้อยละ 16.3 ในปี 2550 โดยอัตรากำไรสุทธิที่เพิ่มขึ้นเป็นผลมาจากการที่กลุ่มบริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานประมาณร้อยละ 50.0 เป็นค่าใช้จ่ายคงที่ ได้แก่ ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น ระบบ Server และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะทยอยตัดจำหน่าย รวมทั้งค่าใช้จ่ายพนักงาน ค่าดูแลระบบเครือข่าย เป็นต้น จึงทำให้อัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ มีแนวโน้มปรับตัวสูงขึ้นในอนาคต หากสามารถสร้างยอดขายได้เพิ่มขึ้น

หากเปรียบเทียบจำนวนกำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ กับกำไรในรูปเงินสดในช่วงปี 2548 - 2550 พบว่ากลุ่มบริษัทฯ มีกำไรสุทธิในรูปเงินสด หรือ กำไรก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน เฉลี่ย 1.65 เท่าของกำไรสุทธิ และหากเปรียบเทียบจำนวนกำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ กับกระแสเงินสดจากการดำเนินงานพบว่า กลุ่มบริษัทฯ มีกระแสเงินสดจากการดำเนินงาน เฉลี่ย 1.05 เท่าของกำไรสุทธิ ซึ่งเป็นผลมาจากการเก็บค่าบริการเกมออนไลน์ล่วงหน้าผ่านการขายบัตรเครดิตเงินล่วงหน้า @Cash ทั้งนี้ ในบางช่วงเวลา กระแสเงินสดจากการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ อาจลดน้อยลงดังเช่นในปี 2548 เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ ได้มีการชำระค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นของเกมออนไลน์หลายเกมพร้อมกัน โดยจะชำระให้แก่เจ้าของหรือผู้จัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมในวันลงนามในสัญญา หรือตามระยะเวลาที่กำหนด แล้วทยอยตัดจ่ายตามอายุสัญญา

| (หน่วย: ล้านบาท) | 2548 | 2549 | 2550 |
|---|----------|---------|----------|
| กำไรสุทธิสำหรับงวด(1) | 118.38 | 125.74 | 253.64 |
| กำไรก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน(2) | 217.07 | 199.17 | 385.47 |
| (2) / (1) เท่า | 1.83 | 1.58 | 1.52 |
| เงินสดสุทธิจากการดำเนินงาน(3) | 10.15 | 154.50 | 467.04 |
| (3) / (1) เท่า | 0.09 | 1.23 | 1.84 |
| เงินสดสุทธิจากการลงทุน | (215.34) | (76.63) | (185.09) |
| เงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน | (2.32) | (77.10) | (179.86) |
| เงินสดคงเหลือสิ้นงวด | 81.20 | 81.98 | 180.02 |

12.2.3 ฐานะทางการเงิน
ก. สินทรัพย์

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม 863.45 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 221.10 ล้านบาท หรือร้อยละ 34.4 จากยอดสินทรัพย์รวม ณ สิ้นปี 2549 โดยสินทรัพย์ของกลุ่มบริษัทฯ ประกอบด้วยสินทรัพย์หลัก 4 ประเภท ดังนี้

ส่วนประกอบของสินทรัพย์

| (หน่วย: ร้อยละของสินทรัพย์รวม) | 31 ธันวาคม 2548 | 31 ธันวาคม 2549 | 31 ธันวาคม 2550 |
|---|-----------------|-----------------|-----------------|
| ลูกหนี้การค้า | 16.1 | 27.8 | 27.2 |
| เงินสดและเงินฝากสถาบันการเงิน | 17.3 | 12.8 | 20.8 |
| ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าและรอตัดจ่าย - สุทธิ ^๓ | 21.6 | 18.7 | 15.2 |
| อุปกรณ์ - สุทธิ | 18.9 | 16.8 | 13.8 |
| เงินลงทุนระยะสั้นในกองทุนเปิดตราสารหนี้ | 17.4 | 8.7 | 13.7 |
| อื่นๆ ^๓ | 8.7 | 15.2 | 9.3 |

หมายเหตุ : ^๓ โดยส่วนใหญ่เป็นค่าลิขสิทธิ์สำหรับเกมออนไลน์

^๓ ประกอบด้วย สินค้าคงเหลือ - สุทธิ และเงินลงทุนระยะยาว - สุทธิ และอื่นๆ

การเปลี่ยนแปลงของสินทรัพย์ที่สำคัญมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ก.1 ลูกหนี้การค้า

| (หน่วย: ล้านบาท) | 31 ธันวาคม 2548 | 31 ธันวาคม 2549 | 31 ธันวาคม 2550 |
|---------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน : | | | |
| ยังไม่ครบกำหนดชำระ | 3.42 | 2.29 | 3.02 |
| เกินกำหนดชำระ | | | |
| น้อยกว่า 3 เดือน | - | 3.33 | 6.05 |
| 3 - 6 เดือน | - | 0.24 | - |
| 6 - 12 เดือน | - | 0.90 | - |
| มากกว่า 12 เดือน | - | 1.95 | - |
| รวม | 3.42 | 8.71 | 9.07 |
| ลูกหนี้การค้าอื่นๆ : | | | |
| ยังไม่ครบกำหนดชำระ | 68.01 | 166.01 | 221.53 |
| เกินกำหนดชำระ | | | |
| น้อยกว่า 3 เดือน | 3.79 | 3.50 | 3.92 |
| 3 - 6 เดือน | - | - | - |
| 6 - 12 เดือน | 0.05 | - | - |
| มากกว่า 12 เดือน | - | - | - |
| รวม | 71.85 | 169.51 | 225.45 |
| รวมลูกหนี้การค้า | 75.27 | 178.22 | 234.52 |

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2549 และ 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีลูกหนี้การค้ารวม 178.22 และ 234.52 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 56.30 ล้านบาท หรือร้อยละ 31.6 ซึ่งเป็นผลมาจากการขายผ่านตัวแทนจำหน่ายที่เพิ่มขึ้นตามการขยายตัวของธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์

ตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจ กลุ่มบริษัทฯ สามารถเก็บเงินจากลูกหนี้โดยส่วนใหญ่ได้ตรงตามเวลา ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการขายบัตรเครดิต @Cash ส่วนใหญ่ผ่าน CPALL ซึ่งเป็นผู้จัดจำหน่ายรายใหญ่ที่มีประวัติการชำระเงินที่ดี และการขายโดยรับชำระเป็นเงินสดจากตัวแทนจำหน่ายอื่นๆ โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ มียอดค้างชำระเฉลี่ยร้อยละ 5.0 ของลูกหนี้ทั้งหมด ซึ่งมากกว่าร้อยละ 90.0 ของยอดค้างชำระเป็นลูกหนี้ค้างชำระน้อยกว่า 3 เดือน ซึ่งสามารถเรียกเก็บเงินได้ทั้งหมดในเวลาต่อมา อย่างไรก็ตาม ยอดลูกหนี้ค้างชำระดังกล่าวในสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 60.0 เป็นลูกหนี้ราย CTCM ซึ่งเป็นลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ ได้ให้สิทธิพิเศษในการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามที่เพิ่มมากขึ้น จากจำนวน 1 เกมในปี 2547 เป็น 6 เกม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 ทั้งนี้ CTCM เป็นบริษัทที่เพิ่งเริ่มก่อตั้งและยังมีผลขาดทุนจากการดำเนินงาน ทำให้ยังไม่สามารถชำระหนี้การค้ากับกลุ่มบริษัทฯ ได้ตามกำหนดเวลา ในอดีตกลุ่มบริษัทฯ ต้องการที่จะลงทุนในเวียดนาม แต่ไม่สามารถกระทำได้เนื่องจากประเทศเวียดนามยังไม่อนุญาตให้ต่างชาติเข้าไปลงทุน ประกอบกับกลุ่มบริษัทฯ ยังไม่มีความชำนาญในตลาดเกมออนไลน์ของประเทศดังกล่าว อย่างไรก็ตาม ภายหลังจากเปิดเสรีทางการค้าเมื่อวันที่ 11 มกราคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ ได้วางแผนการเข้าลงทุนโดยตรงในประเทศเวียดนาม ซึ่งคาดว่าจะแล้วเสร็จภายในปี 2551

ระยะเวลาการเก็บหนี้เฉลี่ยของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2550 เท่ากับ 48.02 วัน ซึ่งเพิ่มขึ้นจาก 43.46 วัน ในปี 2549 เนื่องจากได้มีจำนวนลูกหนี้ที่ค้างชำระไม่เกิน 3 เดือนเพิ่มมากขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าว โดยมีสาเหตุหลักจากการที่ ASO เปลี่ยนช่องทางการรับชำระเงินจากการจำหน่ายบัตร @Cash ในสิงคโปร์และมาเลเซียผ่านตัวแทนจำหน่ายรายใหญ่เพียง 2 รายเพื่อนำไปกระจายต่อไปแก่ตัวแทนจำหน่ายอื่นๆ มาเป็นการจำหน่ายบัตร @Cash ให้แก่ตัวแทนจำหน่ายรายย่อยทั่วไปด้วยตนเอง

ในช่วงที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งค่าเผื่อนี้ซึ่งจะสูญเสียจากยอดลูกหนี้ที่คาดว่าจะเรียกเก็บเงินไม่ได้ โดยพิจารณาและวิเคราะห์จากสถานะของลูกหนี้แต่ละราย ซึ่ง ณ สิ้นปี 2548 - 2550 กลุ่มบริษัทฯ ยังไม่มีการตั้งค่าเผื่อนี้ซึ่งจะสูญเสีย อย่างไรก็ตาม ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 2/2550 เมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2550 ได้อนุมัตินโยบายการตั้งค่าเผื่อนี้ซึ่งจะสูญเสียที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยกำหนดให้กลุ่มบริษัทฯ ตั้งค่าเผื่อนี้ซึ่งจะสูญเสียในอัตราร้อยละ 50.0 ของยอดลูกหนี้ที่ค้างชำระเกินกว่า 6 เดือน และร้อยละ 100.0 ของยอดลูกหนี้ที่ค้างชำระเกินกว่า 12 เดือน ตามลำดับ ยกเว้นยอดลูกหนี้ที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่ง

กำหนดให้ตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญในอัตราร้อยละ 50.0 ของยอดลูกหนี้ที่ค้างชำระเกินกว่า 3 เดือน และร้อยละ 100.0 ของยอดลูกหนี้ที่ค้างชำระเกินกว่า 6 เดือน ตามลำดับ

ก.2 เงินสดและเงินฝากสถาบันการเงิน

จากลักษณะการประกอบธุรกิจที่เรียกเก็บเงินค่าบริการเกมออนไลน์ล่วงหน้า จึงทำให้กลุ่มบริษัทฯ มีกระแสเงินสดจากการดำเนินงานในจำนวนสูง ทั้งนี้ สัดส่วนเงินสดต่อสินทรัพย์รวมได้ลดลงเนื่องจากการจ่ายเงินปันผลในระหว่างปีบัญชี โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2549 และ 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีเงินสดและเงินฝากสถาบันการเงินรวม (ภายหลังการจ่ายเงินปันผลจำนวน 246.00 และ 175.86 ล้านบาท) จำนวน 81.98 และ 180.02 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 12.8 และ 20.8 ของสินทรัพย์รวม ตามลำดับ โดย ณ สิ้นปี 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีเงินฝากสถาบันการเงินในสกุลเงินต่างประเทศ (มากกว่าร้อยละ 99.0 คือ สกุลสิงคโปร์ดอลลาร์) ในสัดส่วนร้อยละ 71.12 ของเงินสดและเงินฝากสถาบันการเงินทั้งหมด ซึ่งเพิ่มขึ้นร้อยละ 309.9 จากสิ้นปี 2549 อันเป็นผลจากการดำเนินงานของ ASO ที่ดีขึ้น ส่งผลให้ ASO มีกระแสเงินสดจากการดำเนินงานที่เพิ่มขึ้นตามลำดับ

ก.3 เงินลงทุนระยะยาว - สุทธิ

ในเดือนมกราคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนซื้อหุ้นสามัญของ N-LOG SOFT INC. ซึ่งเป็นบริษัทที่จดทะเบียนและประกอบธุรกิจพัฒนาเกมออนไลน์ในประเทศเกาหลีใต้ จำนวน 18.04 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 7.5 ของทุนจดทะเบียนของบริษัทดังกล่าว อย่างไรก็ตาม เนื่องจาก N-LOG SOFT INC. มีผลประกอบการที่ขาดทุนและไม่เป็นไปตามที่ได้ประมาณการไว้ กลุ่มบริษัทฯ จึงได้ตั้งค่าเผื่อการด้อยค่าเงินลงทุนจำนวน 15.00 ล้านบาท เป็นผลให้ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีเงินลงทุนระยะยาว - สุทธิ จำนวน 3.04 ล้านบาท

ก.4 ค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจ่าย - สุทธิ

กลุ่มบริษัทฯ มีค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจ่าย - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 จำนวน 110.04 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 2.03 ล้านบาท หรือร้อยละ 1.9 จาก สิ้นปี 2549 ที่จำนวน 108.01 ล้านบาท เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ มีการจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ใหม่ เพื่อขยายธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์และมาเลเซีย รวมถึงเพื่อให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CTCM ในเวียดนาม

ข. แหล่งที่มาของเงินทุน

ข.1 หนี้สิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีหนี้สินรวม 465.75 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 148.86 ล้านบาท หรือร้อยละ 47.0 จากสิ้นปี 2549 โดยมีสาเหตุหลักจากการที่กลุ่มบริษัทฯ สามารถขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ได้มากขึ้นซึ่งส่งผลให้มีรายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้นจำนวน 110.82 ล้านบาท

ส่วนประกอบของหนี้สิน

| (หน่วย: ร้อยละของหนี้สินรวม) | 31 ธันวาคม 2548 | 31 ธันวาคม 2549 | 31 ธันวาคม 2550 |
|-------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| รายได้ค่าบัตรและค่าสิทธิรับล่วงหน้า | 39.6 | 30.2 | 44.3 |
| เจ้าหนี้การค้า | 9.9 | 16.8 | 14.0 |
| ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย | 24.8 | 21.3 | 10.2 |
| หนี้สินตามสัญญาเช่าทางการเงิน | 0.1 | 2.9 | 3.4 |
| อื่นๆ ⁿ | 25.6 | 28.8 | 28.1 |
| รวม | 100.0 | 100.0 | 100.0 |

หมายเหตุ : ⁿ รายการหลักประกอบด้วย ภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่าย เงินมัดจำรับล่วงหน้าค่าสินค้า ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย และหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี - สุทธิ

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่า กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีหนี้สินที่มีภาระดอกเบี้ยอย่างมีนัยสำคัญ คงมีแต่หนี้สินตามสัญญาเช่าทางการเงินสำหรับการเช่าเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนเพียงร้อยละ 3.4 ของหนี้สินทั้งหมด ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 โดยหนี้สินส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทฯ คือ รายได้ค่าบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash

ข.2 ส่วนของผู้ถือหุ้น

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวม 397.70 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 72.24 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 22.2 จากสิ้นปี 2549 ซึ่งเป็นผลมาจากกำไรสะสมที่เพิ่มมากขึ้นอันเนื่องมาจากผลประกอบการปี 2550 ที่ปรับตัวดีขึ้น

อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้มีการจ่ายปันผลสำหรับผลการดำเนินงานของปี 2550 ให้แก่ผู้ถือหุ้นรวมทั้งสิ้น 265.23 ล้านบาท ซึ่งได้แบ่งจ่ายเป็นเงินปันผลระหว่างกาลรวม 2 ครั้ง โดยครั้งที่ 1 ได้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลตามมติคณะกรรมการครั้งที่ 1/2550 เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2550 ในอัตราหุ้นละ 0.7816 บาท รวมเป็นเงิน 175.86 ล้านบาท และครั้งที่ 2 ตามมติคณะกรรมการครั้งที่ 1/2551 เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2551 ในอัตราหุ้นละ 0.3972 บาท รวมเป็นเงิน 89.37 ล้านบาท ตามลำดับ

รายละเอียดแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น

| ส่วนของผู้ถือหุ้น | งบการเงินรวม | | งบการเงินเฉพาะบริษัทฯ | |
|------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------|
| | 31 ธันวาคม 2549 | 31 ธันวาคม 2550 | 31 ธันวาคม 2549 | 31 ธันวาคม 2550 |
| ทุนจดทะเบียน | 225.00 | 316.00 | 225.00 | 316.00 |
| ทุนชำระแล้ว | 225.00 | 225.00 | 225.00 | 225.00 |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน | - | (4.04) | - | - |
| กำไรสะสม | | | | |
| จัดสรรแล้ว | 7.58 | 24.60 | 7.58 | 24.60 |
| ยังไม่ได้จัดสรร | 91.39 | 152.15 | 0.69 | 144.30 |
| ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย | 1.49 | - | - | - |
| รวมส่วนของผู้ถือหุ้น | 325.46 | 397.70 | 233.28 | 393.89 |

ค. สภาพคล่อง

| (หน่วย : ล้านบาท) | 31 ธันวาคม 2548 | 31 ธันวาคม 2549 | 31 ธันวาคม 2550 |
|--------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| เงินสดสุทธิจากการดำเนินงาน | 10.15 | 154.50 | 467.04 |
| เงินสดสุทธิจากการลงทุน | (215.34) | (76.63) | (185.09) |
| เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน | (2.32) | (77.10) | (179.86) |
| เงินสดคงเหลือสิ้นงวด | 81.20 | 81.98 | 180.02 |

กลุ่มบริษัทฯ มีเงินสดคงเหลือในจำนวนมากและเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2549 และ 2550 คิดเป็นร้อยละ 12.8 และ 20.8 ของสินทรัพย์รวม ซึ่งเป็นผลจากการเก็บค่าบริการเกมออนไลน์ล่วงหน้าผ่านการขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ซึ่งในช่วงที่ผ่านมายอดขายบัตรดังกล่าวได้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเช่นกัน จากการที่เกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยกลุ่มบริษัทฯ รวมทั้งบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ได้รับความนิยมในวงกว้างมากขึ้น

เงินสดจากการดำเนินงาน

กลุ่มบริษัทฯ มีกระแสเงินสดสุทธิจากการดำเนินงานเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยมีสาเหตุหลักมาจากยอดขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งเพียงพอสำหรับการดำเนินงานตามปกติ รวมทั้งการจ่ายเงินปันผลในช่วงปี 2549 และ 2550 จำนวน 246.00 ล้านบาท และ 175.86 ล้านบาท ตามลำดับ

เงินสดจากการลงทุน

กระแสเงินสดที่ใช้ไปในกิจกรรมลงทุนส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 50.0 คือ เงินสดจ่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ จะชำระในวันที่ลงนามในสัญญาซื้อลิขสิทธิ์หรือทยอยชำระตามกำหนดระยะเวลาตามสัญญา

เงินสดจากการจัดหาเงิน

ในช่วงที่ผ่านมากลุ่มบริษัทฯ ได้มีการเพิ่มทุนอย่างต่อเนื่องจากทุนจดทะเบียนชำระแล้วจำนวน 50.00 ล้านบาท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2547 เป็น 225.00 ล้านบาท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้จ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้น ซึ่งส่งผลให้เงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงินติดลบเพิ่มขึ้น

12.3 ปัจจัยหลักและอิทธิพลหลักที่อาจมีผลต่อการดำเนินงานหรือฐานะทางการเงินในอนาคต

(1) การขยายการลงทุนในตลาดต่างประเทศเพิ่มมากขึ้น

กลุ่มบริษัทฯ มีแผนการลงทุนเพิ่มเติมในตลาดเกมออนไลน์ต่างประเทศ เพื่อรองรับโอกาสและเตรียมความพร้อมสำหรับการเติบโตของธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในอนาคต โดยเฉพาะในมาเลเซียและเวียดนามซึ่งเป็นประเทศที่มีศักยภาพในการเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ ซึ่งหากเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้รับความนิยมนิ่งเช่นในประเทศไทยและสิงคโปร์ จะส่งผลให้รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ โดยรวมเพิ่มสูงขึ้น

(2) การขยายตัวของอัตราส่วนกำไรจากรายได้ที่เพิ่มขึ้น

เนื่องจากต้นทุนหลักในการให้บริการเกมออนไลน์มีลักษณะเป็นต้นทุนคงที่ ซึ่งประกอบไปด้วย ค่าตัดจำหน่ายของค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ และอุปกรณ์ Server และคอมพิวเตอร์ เมื่อกลุ่มบริษัทฯ สร้างรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์จนพ้นจุดคุ้มทุนและสามารถพัฒนารายได้ให้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จะส่งผลให้อัตรากำไรของกลุ่มเพิ่มสูงขึ้นเช่นกัน

(3) การลงทุนขั้นต้นของเกมออนไลน์ก่อนเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์อาจส่งผลกระทบต่อผลประกอบการรายไตรมาสที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

จากลักษณะการดำเนินธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ที่ต้องลงทุนขั้นต้น (Initial Investment) ในช่วงเวลาประมาณ 2 - 6 เดือนก่อนการเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ได้ส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ ต้องบันทึกการลงทุนและค่าใช้จ่ายต่างๆ ในจำนวนค่อนข้างสูงก่อนการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ เช่น ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น ค่าโฆษณา ค่าส่งเสริมการขาย ค่าใช้จ่ายพนักงาน ค่าเสื่อมราคาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ ค่าระบบ Server และ IDC รวมทั้งค่าใช้จ่ายในการจัดเตรียม Client Program เป็นต้น โดยหากการลงทุนขั้นต้นในเกมและการเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ของเกมนั้นๆ เกิดขึ้นในไตรมาสที่แตกต่างกัน จะส่งผลให้ผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ไม่ต่อเนื่องและอาจมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

(4) การเติบโตของจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ

เนื่องจากรายได้ส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทฯ มาจากการให้บริการเกมออนไลน์ ดังนั้นจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในไทย มาเลเซีย และเวียดนาม จึงเป็นปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อรายได้ของกลุ่มบริษัทฯ โดยปัจจุบันจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศยังอยู่ในระดับต่ำ คือ 2.27 ล้านราย (ไทย) 5.00 ล้านราย (มาเลเซีย) และ 2.98 ล้านราย (เวียดนาม) และหากเปรียบเทียบจำนวนผู้เล่นเกมกับจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต รวมทั้งประชากรในแต่ละประเทศ จะพบว่ายังอยู่ในอัตราส่วนที่ต่ำเมื่อเทียบกับตลาดเกมออนไลน์ที่พัฒนาแล้ว เช่น จีน เกาหลีใต้ เป็นต้น โดยมีการขยายตัวของบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและการเพิ่มขึ้นของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในแต่ละประเทศเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยส่งเสริมการเติบโตของจำนวนผู้เล่นเกม

(5) การเติบโตของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์จากการขาย Item ในเกม

ปัจจุบัน เกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่ให้บริการโดยกลุ่มบริษัทฯ จะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้าเล่นเกมได้ฟรี โดยกลุ่มบริษัทฯ จะมีรายได้เมื่อผู้เล่นเกมซื้อ Item ในเกม ซึ่งหากผู้เล่นเกมมีการซื้อ Item เพิ่มขึ้นและอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับความนิยมของเกม การจัดการรายการส่งเสริมการขาย และการทำการตลาดเกมออนไลน์เชิงรุก รวมทั้งการทำการกิจกรรมตรงโดยเจาะกลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอ Item ที่น่าสนใจใหม่ๆ และกระตุ้นการซื้อ Item ให้เพิ่มมากขึ้น จะส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้เพิ่มสูงขึ้น

(6) การเข้าลงทุนโดยตรงในประเทศเวียดนาม

เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ มีแผนที่จะเข้าลงทุนโดยตรงผ่านการจัดตั้งบริษัทหรือเข้าถือหุ้นของผู้ประกอบการเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนาม ซึ่งเป็นตลาดเกมออนไลน์เกิดใหม่ที่มีศักยภาพและอัตราการเติบโตสูง ประกอบกับกลุ่มบริษัทฯ ได้มีความพร้อมในการลงทุน ทั้งในด้านจำนวนลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่พร้อมเปิดให้บริการ เงินทุน และทรัพยากรอื่นๆ ดังนั้น จึงมีความเป็นไปได้ที่การลงทุนดังกล่าวจะสร้างรายได้และผลกำไรจำนวนมากให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างฐานะทางการเงินและผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ให้ดียิ่งขึ้น

(7) การพึ่งพิงรายได้หลักจากเกมออนไลน์เกมใดเกมหนึ่ง

ในปี 2549 และ 2550 เกม Maple Story สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ คิดเป็นร้อยละ 35.2 และ 35.5 ของรายได้รวมตามลำดับ โดยหากเกม Maple Story ได้รับความนิยมลดน้อยลงอย่างรวดเร็ว อาจส่งผลกระทบต่อรายได้และผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ดำเนินนโยบายลดการพึ่งพิงรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์เกมใดเกมหนึ่งและในตลาดใดตลาดหนึ่ง จึงได้เปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องทั้งในและต่างประเทศ เพื่อช่วยกระจายรายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ไปยังเกมต่างๆ ในแต่ละประเทศ และลดผลกระทบหากการทำตลาดของเกมออนไลน์ใดๆ ไม่ประสบผลสำเร็จและ/หรือไม่ได้รับความนิยมตามที่คาดหวัง

(8) ผลกระทบจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ได้ซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการในประเทศต่างๆ โดยจะได้รับสิทธิในการให้บริการเกมในแต่ละประเทศเป็นระยะเวลาประมาณ 2 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ ทั้งนี้ หากเจ้าของลิขสิทธิ์ยกเลิกสัญญา หรือไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ หรือ ไม่สามารถสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่างๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมการเล่น การออก Patch File การแก้ไขปัญหาทางด้านเทคนิค (Bug) เป็นต้น จะส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถให้บริการเกมออนไลน์เกมนั้นๆ ต่อไปได้ และอาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ดังนั้น เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ จึงดำเนินนโยบายการจัดการจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ โดยกำหนดให้มีสิทธิต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถใช้สิทธิดังกล่าวในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ได้เริ่มการพัฒนาเกมออนไลน์เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเติบโตและการแข่งขันในอนาคต โดยได้จัดตั้งบริษัทย่อย PlayPal ตั้งแต่ปี 2549 เพื่อพัฒนาเกมออนไลน์ประเภท Casual Game และปัจจุบันได้เปิดให้บริการแล้วรวม 12 เกม