

ส่วนที่ 1

ข้อมูลสรุป (Executive Summary)

อภิธานศัพท์

เกมคอนโซล (Console game)	:	ซอฟต์แวร์เกมที่ผลิตขึ้นสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลและเครื่องเล่นเกมคอนโซลแบบพกพาโดยเฉพาะ
เกมคอมพิวเตอร์ (Computer game)	:	ซอฟต์แวร์เกมที่ผลิตขึ้นสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล
เกมแคชวล (Casual game)	:	ซอฟต์แวร์เกมประเภทหนึ่งที่มีลักษณะวิธีการเล่นที่เข้าใจง่ายเน้นความเพลิดเพลินในการเล่นโดยที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องใช้เวลานานในการเล่น กลุ่มเป้าหมายหลักของผู้เล่นเกมแคชวลคือกลุ่มผู้ที่เล่นเกมเพื่อการผ่อนคลายยามว่าง (Casual gamer) ซึ่งมีการกระจายช่วงอายุตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงวัยทำงาน
เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile game)	:	ซอฟต์แวร์เกมที่ผลิตขึ้นสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ซึ่งรวมถึง Pocket PC และ iPhone
เครื่องเล่นเกมคอนโซล (Video game console)	:	อุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับเล่นเกมโดยเฉพาะ แบ่งเป็นได้แก่ เครื่องเล่นเกมคอนโซลที่มีไว้เล่นเพื่อความบันเทิงภายในบ้านที่ใช้วิธีถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงผ่านจอโทรทัศน์ และเครื่องเล่นเกมคอนโซลแบบพกพาที่มีขนาดเล็กเหมาะแก่การพกพา
เครื่องมือในการพัฒนาเกม (Game Engine)	:	ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยให้การพัฒนาส่วนต่างๆของซอฟต์แวร์เกม เช่น การทำภาพกราฟิก การเขียนชุดคำสั่ง การทำอนิเมชั่น เป็นต้น ทำได้สะดวกรวดเร็วขึ้น
ผู้จัดจำหน่ายเกม (Game publisher)	:	ผู้ประกอบการธุรกิจจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกม โดยผู้จัดจำหน่ายเกมบางรายอาจเป็นทั้งผู้พัฒนาและผู้จัดจำหน่ายเกม หรืออาจเป็นผู้จัดจำหน่ายเกมที่พัฒนาโดยบริษัทผู้พัฒนาเกม (Game developer)
ผู้พัฒนาเกม (Game developer)	:	ผู้ประกอบการธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ไม่ว่าจะเป็นเกมคอนโซล เกมคอมพิวเตอร์หรือเกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่
ผู้พัฒนาเกมที่ได้รับสิทธิในการพัฒนาเกมจากนินเทนโด (Nintendo Licensed Developer)	:	ผู้ประกอบการธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่ได้รับสิทธิจาก Nintendo Co., Ltd (“นินเทนโด”) ให้สามารถพัฒนาเกมคอนโซลที่ใช้กับเครื่องเล่นเกมคอนโซลที่ผลิตโดยนินเทนโด โดยผู้พัฒนาเกมที่จะได้รับสิทธิดังกล่าวจะต้องมีคุณสมบัติตามที่นินเทนโดกำหนด
แพลตฟอร์ม(Platform)	:	ขอบเขตโครงสร้างโดยรวมของระบบคอมพิวเตอร์หนึ่งๆ ซึ่งหมายรวมถึงสถาปัตยกรรมทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ อาทิเช่น ระบบสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ระบบสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ ระบบสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล เป็นต้น
Real-time strategy game (RTS)	:	เกมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง ที่มีเนื้อหาและลักษณะการเล่นเน้นการวางแผนเพื่อเอาชนะคู่แข่ง
ชุดคำสั่ง (Source Code)	:	ชุดคำสั่งภาษาคอมพิวเตอร์ที่เขียนขึ้นเพื่อสื่อสารกับเครื่องคอมพิวเตอร์

ส่วนที่ 1

ข้อมูลสรุป (Executive Summary)

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ก่อตั้งขึ้นโดยครอบครัววานิชวงศ์ ในปี 2543 เพื่อประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมด้วยทุนจดทะเบียนเริ่มต้น 1.00 ล้านบาท ต่อมาได้มีการเพิ่มทุนจดทะเบียนอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันบริษัทมีทุนจดทะเบียนทั้งสิ้น 140 ล้านบาทคิดเป็นจำนวนหุ้นสามัญทั้งหมด 280 ล้านหุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท โดยแบ่งเป็นทุนจดทะเบียนชำระแล้วจำนวน 220 ล้านหุ้น และหุ้นสามัญเพิ่มทุนเพื่อทำการเสนอขายแก่ประชาชนทั่วไปจำนวน 60 ล้านหุ้น คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 21.43 ของทุนจดทะเบียนของบริษัท

ณ วันที่ 31 มีนาคม 2553 บริษัทมีผู้ถือหุ้นหลัก 3 กลุ่ม ได้แก่ ครอบครัววานิชวงศ์และบุคคลที่เกี่ยวข้องตามมาตรา 258 ซึ่งเป็นผู้บริหารหลักของบริษัท กองทุนรวมเพื่อร่วมลงทุนในวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมซึ่งบริหารและจัดการโดยบริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุนรวมวรรณ และบริษัท เอเชีย อีควิตี เวนเจอร์ จำกัด ซึ่งถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 37.80 ร้อยละ 40.40 และร้อยละ 11.36 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วในปัจจุบันของบริษัทตามลำดับ ทั้งนี้สัดส่วนการถือหุ้นของผู้ถือหุ้นหลักทั้ง 3 กลุ่มจะลดลงเหลือร้อยละ 29.70 ร้อยละ 31.75 และร้อยละ 8.93 ตามลำดับภายหลังการเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนให้แก่ประชาชน

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทประกอบด้วยบริษัทและบริษัทย่อย ซึ่งถือหุ้นร้อยละ 99.99 โดยบริษัทจำนวน 3 บริษัท ดังนี้

- บริษัท แพลนเน็ต จี จำกัด (“แพลนเน็ต จี”) ซึ่งมีทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 10.00 ล้านบาท ประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมด้านการพัฒนาโปรแกรม
- บริษัท บลู วิซาร์ด สตูดิโอ จำกัด (“บลู วิซาร์ด”) ซึ่งมีทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 5.00 ล้านบาทประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมด้านการออกแบบกราฟิก และอนิเมชัน
- บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด (“อินฟอร์เมติกส์”) ซึ่งมีทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 12.03 ล้านบาท และอยู่ระหว่างการเพิ่มทุนจดทะเบียนเป็น 20.00 ล้านบาท ประกอบธุรกิจสถาบันพัฒนาทักษะในการเรียนรู้สำหรับเด็ก โดยเริ่มประกอบกิจการในช่วงไตรมาส 2 ของปี 2552

ในอดีตกลุ่มบริษัทมีการประกอบธุรกิจใน 2 รูปแบบหลัก คือ ธุรกิจการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ซึ่งดำเนินธุรกิจโดยบริษัทและบริษัทย่อย อันได้แก่ แพลนเน็ต จี และ บลูวิซาร์ด และธุรกิจผลิตและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป ซึ่งดำเนินธุรกิจโดย บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต พับลิชชิง จำกัด ซึ่งเคยเป็นบริษัทย่อยของบริษัท อย่างไรก็ตาม การดำเนินธุรกิจนำเข้า ผลิตและจำหน่ายเกมในลักษณะแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปบรรลุจุดประสงค์เพื่อจำหน่ายเป็นธุรกิจที่ต้องใช้เงินทุนหมุนเวียนในการดำเนินงานสูง ทั้งในการจัดหาสินค้าคงคลัง การบริหารช่องทางการจำหน่าย และหากแผ่นซีดีเกมได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกม จะยังมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบจากการละเมิดลิขสิทธิ์โดยผู้ผลิตแผ่นเกมที่ผิดกฎหมาย กลุ่มบริษัทจึงมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการดำเนินธุรกิจ โดยลดบทบาทในธุรกิจดังกล่าวลงตั้งแต่ปี 2549 โดยปัจจุบันมุ่งเน้นการดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเป็นหลัก

โดยในปี 2551 กลุ่มบริษัททำการจำหน่ายเงินลงทุนในสัดส่วนร้อยละ 75 ของทุนชำระแล้วของบริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต พับลิชชิง จำกัด คิดเป็นมูลค่ารวม 18 ล้านบาท ให้แก่ บริษัท ซี-ทู วิชั่น จำกัด ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้จัดจำหน่ายเกมรายใหญ่ของประเทศไทยและเป็นบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับบริษัท อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทยังคงเห็นถึงศักยภาพและโอกาสในการขยายตัวของธุรกิจผลิตและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป จึงทำการถือหุ้นในบริษัท ซี-ทู วิชั่น จำกัด ในสัดส่วนร้อยละ 19.02 ของทุนชำระแล้วของบริษัทดังกล่าว หรือคิดเป็นมูลค่าเงินลงทุน 18 ล้านบาท แทน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการประกอบธุรกิจในช่วงปลายปี 2551 ส่งผลให้ตั้งแต่ปี 2552 เป็นต้นไป กลุ่มบริษัทจะไม่มีรายได้จากการนำเข้าและจัดจำหน่ายเกมในลักษณะแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป

ในส่วนของธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้น กลุ่มบริษัทถือเป็นหนึ่งในผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมชาวไทยที่มีชื่อเสียง โดยได้รับรางวัลจากการประกวดในระดับประเทศได้แก่งาน Thailand ICT Award (TICTA) ติดต่อกันถึง 5 ปี และได้รับการเสนอชื่อให้เป็นตัวแทนของประเทศไทยเพื่อเข้าร่วมการประกวดในงาน Asia Pacific ICT Award (APICTA) ติดต่อกันถึง 5 ปีจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้ จากอดีตถึงปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้รับรางวัลจากทั้งในและต่างประเทศรวมกันถึง 27 รางวัล และได้รับการยอมรับจากผู้ผลิตและจำหน่ายเกมชั้นนำทั่วโลก กลุ่มบริษัททำการพัฒนาและจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมสำหรับอุปกรณ์เครื่องเล่นเกมใน 3 ลักษณะ ได้แก่ เกมสำหรับคอมพิวเตอร์ เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ และเกมคอนโซล โดยในช่วงแรกของการดำเนินธุรกิจกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาเกมตลอดจนนำเข้าและจำหน่ายเกมสำหรับคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ต่อมาในปี 2546 กลุ่มบริษัทได้ขยายขอบเขตการดำเนินธุรกิจมาয়การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งกลุ่มบริษัทถือได้ว่าเป็นผู้ประกอบการไทยรายเดียวที่ทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ให้แก่ผู้ผลิตโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อนำไปติดตั้งในโทรศัพท์ของตน ต่อมาในปี 2550 กลุ่มบริษัทเริ่มพัฒนาเกมคอนโซลสำหรับเครื่องเล่น Playstation2 และได้รับอนุญาตจากนินเทนโดอย่างเป็นทางการให้มีสิทธิในการพัฒนาเกมคอนโซลสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล Nintendo DS และ Nintendo Wii และในปี 2551 กลุ่มบริษัทได้รับอนุญาตจากไมโครซอฟท์ให้มีสิทธิในการพัฒนาเกมคอนโซลสำหรับเครื่องเล่น XBOX ทั้งนี้ ปัจจุบันกลุ่มบริษัทถือได้ว่าเป็นผู้ประกอบการไทยรายเดียวที่ได้รับสิทธิในการพัฒนาเกมคอนโซลให้แก่ผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซลรายใหญ่ทั้ง 3 ราย อันได้แก่ โซนี่ นินเทนโด และไมโครซอฟท์

ในปี 2551 กลุ่มบริษัทมีรายได้หลักมาจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลในสัดส่วนประมาณร้อยละ 61.47 ของรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม และรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ในสัดส่วนร้อยละ 35.03 สำหรับซอฟต์แวร์สำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่นั้น กลุ่มบริษัทลดบทบาทในธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ลงตั้งแต่ปี 2549 เนื่องจากเป็นธุรกิจที่มีการแข่งขันสูงและมีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว

กลุ่มบริษัทได้กำหนดแนวทางในการดำเนินธุรกิจ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลประเภทแคชวลสำหรับครอบครัวและเด็กเป็นหลัก เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมคอนโซลและเกมประเภทแคชวลได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมโดยทั่วไปและมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับเครื่องเล่นเกมคอนโซลเป็นเครื่องเล่นที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีโดยส่วนใหญ่ประมาณ 7 ปี ยาวนานกว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีประมาณ 3-5 ปี และ 1-2 ปีตามลำดับ ทำให้ซอฟต์แวร์เกมที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลจะมีแนวโน้มที่จะมีระยะยาวในการจำหน่ายที่ยาวนานกว่าซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมประเภทอื่น

ทั้งนี้ ในการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทนั้น สามารถแบ่งการประกอบธุรกิจได้เป็น 2 ลักษณะ คือ การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายและการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ซึ่งจะมีความแตกต่างในแง่การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของเกม โดยในกรณีของการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของกลุ่มบริษัท และกลุ่มบริษัทจะให้สิทธิผู้จัดจำหน่าย (Publisher) ในการทำซ้ำ และจำหน่ายเกมของกลุ่มบริษัทในภูมิภาคที่กำหนด ในขณะที่การรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของลูกค้า โดยในปี 2551 สัดส่วนการพัฒนาเกมเพื่อจำหน่าย และการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมอยู่ที่ร้อยละ 68.81 และร้อยละ 31.19 ของรายได้จากค่าบริการรวมของกลุ่มบริษัท

ในด้านการแข่งขันในภาวะอุตสาหกรรมพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้น ส่วนใหญ่มิได้เป็นการแข่งขันระหว่างผู้ประกอบการโดยตรง แต่จะเป็นการแข่งขันในการออกแบบและพัฒนาเกมให้มีความคิดสร้างสรรค์ และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค รวมทั้งการแข่งขันในด้านการพัฒนาเกมให้มีคุณภาพ ทั้งด้านความสมจริงของภาพ และกราฟิก และเสียงในเกมเป็นหลัก ดังนั้นในการประกอบธุรกิจกลุ่มบริษัทจึงให้ความสำคัญในการพัฒนาออกแบบเกมให้มีแนวคิดที่แตกต่าง รวมทั้งให้ความสำคัญการคุณภาพของเกมเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตามจากการที่ต้นทุนหลักในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคือต้นทุนทางด้านบุคลากร ทำให้ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมในภูมิภาคที่มีต้นทุนค่าแรงงานต่ำ รวมถึงประเทศไทย มีแนวโน้มที่จะได้เปรียบในการแข่งขันในด้านต้นทุนการผลิตและราคาจำหน่ายที่น่าเสนอต่อผู้จัดจำหน่าย (Publisher) ตลอดจนมีโอกาสเพิ่มความสามารถในการแข่งขันและโอกาสในการดำเนินธุรกิจในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์อีกด้วย

ในส่วนความเสี่ยงหลักในการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทนั้น สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ความเสี่ยงจากการถูกละเมิดลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์นับเป็นหนึ่งในปัญหาสำคัญของธุรกิจซอฟต์แวร์ทั่วโลก ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อรายได้ต่อการจำหน่ายซอฟต์แวร์เกม กลุ่มบริษัทใช้กลยุทธ์ในการวางกลุ่มลูกค้าเป้าหมายและราคาสินค้าเป็นเครื่องมือในการป้องกันปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาเกมแคชชวลสำหรับเด็กและครอบครัว ซึ่งผู้เล่นเกมกลุ่มดังกล่าวมีอัตราการซื้อเกมละเมิดลิขสิทธิ์น้อยกว่าเกมซึ่งมีกลุ่มผู้เล่นเป็นวัยรุ่นชาย ประกอบกับราคาจำหน่ายต่อเกมของกลุ่มบริษัทไม่ได้สูงมากนักเมื่อเทียบกับค่าครองชีพของประเทศไทยและสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นภูมิภาคหลักที่ทำการจำหน่าย นอกจากนั้นกลุ่มประเทศในภูมิภาคดังกล่าวมีความเข้มงวดในการบังคับใช้กฎหมายการละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่าในประเทศไทยและภูมิภาคเอเชีย ทำให้กลุ่มบริษัทเชื่อว่าผลกระทบจากการละเมิดลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์เกมต่อกลุ่มบริษัทจะไม่อยู่ในระดับที่สูงมากนัก

2. ความเสี่ยงจากการล้าสมัยของสินค้า

การล้าสมัยของซอฟต์แวร์เกมเกิดขึ้นได้ใน 2 ลักษณะ คือ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีของอุปกรณ์เครื่องเล่น ซึ่งอาจทำให้ซอฟต์แวร์เกมใช้งานได้อย่างไม่สมบูรณ์ ซึ่งอาจทำให้ความนิยมในซอฟต์แวร์เกมดังกล่าวลดลง และการที่แนวคิดของซอฟต์แวร์เกมไม่เหมาะสมสอดคล้องกับสภาวะในช่วงเวลานั้นๆ

จากการที่กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทคอนโซลเป็นหลัก ทำให้ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีในระดับที่ไม่สูงมากนัก เนื่องจากความถี่ของผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซลในการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีของเครื่องเล่นอยู่ที่ประมาณ 7 ปี ทำให้แม้ว่าสินค้าของกลุ่มบริษัทมีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีโดยตรง แต่ด้วยลักษณะที่เฉพาะตัวของตลาดเกมคอนโซลทำให้มีความล้าสมัยต่ำ นอกจากนั้น โดยส่วน

ใหญ่กลุ่มบริษัทยังสามารถปรับปรุงซอฟต์แวร์เกมที่มีอยู่ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีได้ ทำให้ยังสามารถทำการจำหน่ายได้อย่างต่อเนื่อง แม้เทคโนโลยีของอุปกรณ์เครื่องเล่นมีการเปลี่ยนแปลง

ในด้านความล้าสมัยที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการแนวคิดของเกมไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ในช่วงเวลานั้นๆ ความล้าสมัยของซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทก็มีอยู่ในระดับต่ำเช่นกัน จากการที่กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแคชวลสำหรับครอบครัวและเด็ก ซึ่งผู้เล่นเกมโดยส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มที่อาจถือได้ว่าได้รับอิทธิพลจากสภาวะแวดล้อมค่อนข้างต่ำ มีความชอบความสนใจเป็นไปอย่างต่อเนื่อง มิได้เปลี่ยนแปลงตามสภาวะแวดล้อม

อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้กลุ่มบริษัทได้ติดตาม ข่าวสารและการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อรับทราบการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีที่จะมีผลกระทบต่อการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท และสามารถดำเนินการหามาตรการรองรับได้อย่างทันต่อเวลา ตลอดจนกลุ่มบริษัทมีว่าจ้างบริษัทวิจัยพฤติกรรมผู้บริโภคของเยอรมันและญี่ปุ่น เพื่อติดตามลักษณะความชอบ ความสนใจ ของผู้เล่นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาเปรียบเทียบปรับปรุงเกมของกลุ่มบริษัทให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ

3. ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้บริหาร

บริษัทและบริษัทย่อยทั้ง 3 บริษัทอยู่ภายใต้การบริหารงาน โดยมีผู้บริหารหลักคือ นายชินนิตร์เดช วานิชวงศ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งประธานกรรมการ และนายชินนิตร์ วานิชวงศ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งกรรมการผู้จัดการ ซึ่งปัจจุบันผู้บริหารทั้งสองท่านและบุคคลที่เกี่ยวข้องของตามมาตรา 258 ถือหุ้นของบริษัทรวมกันคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 37.80 และร้อยละ 29.70 ของทุนชำระแล้วของบริษัทก่อนและหลังการเสนอขายหุ้นแก่ประชาชน ตามลำดับ ทั้งนี้ ผู้บริหารทั้งสองเป็นผู้ก่อตั้งบริษัท และมีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบายทางธุรกิจทั้งในด้านการผลิต การตลาด การกำหนดช่องทางการจัดจำหน่าย และการบริหารงานของกลุ่มบริษัท อย่างไรก็ตาม บริษัทได้วางระบบการบริหารจัดการโดยกำหนดให้คณะกรรมการที่มีประสบการณ์ในการบริหารธุรกิจเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารและแสดงความคิดเห็นในเรื่องสำคัญของบริษัท และยังได้แบ่งส่วนการบริหารงานออกเป็น 4 ส่วนตามแผนผังองค์กรเพื่อกระจายอำนาจการบริหารงานไปยังผู้บริหารระดับรองลงมา พร้อมกับให้บุคลากรที่มีความสามารถและประสบการณ์เป็นผู้มีอำนาจตัดสินใจในแต่ละส่วนงาน ซึ่งจะทำให้กลุ่มบริษัทสามารถลดความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้บริหารได้

4. ความเสี่ยงจากการผิมนัดชำระหนี้

จากการที่ ณ 31 ธันวาคม 2551 และ 31 ธันวาคม 2552 กลุ่มบริษัทมีหนี้ที่ค้างชำระเกินกำหนดเกินกว่า 3 เดือนเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 51.23 และร้อยละ 25.64 ของลูกหนี้การค้ารวม คิดเป็นมูลค่ารวม 14.37 ล้านบาท และ 9.80 ล้านบาท ตามลำดับ โดยบริษัทได้ทำการตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญไว้แล้ว 2.32 ล้านบาท และ 5.43 ล้านบาท ตามลำดับ ซึ่งลูกหนี้ดังกล่าวประกอบด้วยลูกหนี้ที่อยู่ระหว่างการดำเนินคดีฟ้องร้อง และลูกหนี้ที่อยู่ระหว่างการเจรจาปรับสภาพหนี้ ทำให้กลุ่มบริษัทมีความเสี่ยงที่อาจจะไม่ได้รับชำระหนี้ตามมูลหนี้ที่แสดงอยู่ และจะส่งผลกระทบต่อการเงินของกลุ่มบริษัทในอนาคตได้ เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต กลุ่มบริษัทมีการแนวทางในการดำเนินงานโดยกำหนดนโยบายในการตรวจสอบเครดิตของคู่ค้ารายใหม่อย่างรัดกุม รวมทั้งมีการสอบถามสถานะทางการเงินของลูกค้าปัจจุบันอย่างสม่ำเสมอ โดยประสานงานกับธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้า (Ex-Im Bank) สำหรับลูกค้าต่างประเทศ ในกรณีที่ลูกค้าของกลุ่มบริษัทมีปัญหาในการชำระเงินตามงวดสัญญา กลุ่มบริษัทจะไม่ทำการส่งมอบงานในขั้นงานถัดไปให้แก่ลูกค้า นอกจากนี้กลุ่มบริษัทได้มีการปรับปรุงสัญญาการพัฒนาซอฟต์แวร์ โดยมีข้อความที่ระบุอย่างชัดเจนว่ากลุ่มบริษัทสามารถรับเงินที่ลูกค้ามีการจ่ายชำระตามแต่ละขั้นความสำเร็จงานได้ใน

กรณีที่ลูกค้าของกลุ่มบริษัทผิดนัดชำระค่าบริการ ซึ่งการกำหนดนโยบายในการดำเนินงานในการตรวจสอบเครดิต และฐานะทางการเงินของลูกค้า จะช่วยให้ผลกระทบและความเสี่ยงของกลุ่มบริษัทได้ในระดับหนึ่ง นอกจากนี้ เนื่องจากลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์โปรแกรมเกมโดยส่วนใหญ่เป็นของกลุ่มบริษัท ทำให้ในกรณีดังกล่าว กลุ่มบริษัทยังสามารถนำเสนอซอฟต์แวร์เกมให้แก่ผู้จัดจำหน่ายหรือลูกค้ารายอื่นได้ในอนาคตได้อีกด้วย

5. ความเสี่ยงจากการจำหน่ายหุ้นของผู้ถือหุ้นรายใหญ่

บริษัทมีผู้ถือหุ้นรายใหญ่ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวานิชวงศ์ กองทุนรวมเพื่อร่วมลงทุนในวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ซึ่งจัดตั้งโดยกระทรวงการคลังและกระทรวงอุตสาหกรรม (“กองทุนรวม”) และบริษัท เอเชีย อีควิตี้ เวเนเจอร์ จำกัด (“AEV”) ซึ่งถือหุ้นจำนวน 83,150,600 หุ้น 88,888,800 หุ้น และ 25,000,000 หุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 29.70 ร้อยละ 31.75 และร้อยละ 8.93 ของทุนจดทะเบียนภายหลังการเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนให้แก่ประชาชนทั่วไป จากการที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ 2 ราย คือ กองทุนรวม และ AEV เป็นการลงทุนในลักษณะเงินลงทุน ทำให้อาจมีความเสี่ยงที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ 2 รายดังกล่าวทำการทยอยจำหน่ายหุ้นภายหลังจากที่บริษัทเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ ซึ่งอาจมีผลกระทบต่อราคาหุ้นได้ โดยเฉพาะในส่วนของกองทุนรวมซึ่งจะสิ้นสุดอายุกองทุนในวันที่ 28 กรกฎาคม 2553

อย่างไรก็ตาม ตามข้อตกลงในการลงทุนผู้ถือหุ้นทั้ง 2 ราย รวมทั้งกลุ่มวานิชวงศ์ผู้ถือหุ้นหลัก ต้องติดระยะเวลาห้ามขายหุ้น (Silent Period) ทำให้ไม่สามารถจำหน่ายได้ทันที โดยจะสามารถจำหน่ายได้เฉพาะส่วนที่ไม่อยู่ในระยะเวลาห้ามขายหุ้น (Silent Period) เท่านั้น ทั้งนี้ผู้ถือหุ้นทั้ง 2 รายและกลุ่มวานิชวงศ์จะมีหุ้นที่ติดระยะเวลาห้ามขายหุ้น ตามรายละเอียดดังนี้

ผู้ถือหุ้น	ทั้งหมด	ไม่ติด ระยะเวลาห้าม ขายหุ้น	ติดระยะเวลาห้ามขายหุ้น		
			6 เดือน	1 ปี	รวม
กองทุนรวม	88,888,800	24,722,180	13,500,000	50,666,620	64,166,620
ครอบครัววานิชวงศ์	83,150,600	18,317,220		64,833,380	64,833,380
AEV	25,000,000	-	25,000,000		25,000,000
รวม	197,039,400	43,039,400	38,500,000	115,500,000	154,000,000

โดยหุ้นที่ผู้ถือหุ้นหลักทั้ง 3 รายติดระยะเวลาห้ามขายหุ้นจะคิดเป็นสัดส่วนรวมร้อยละ 70.00 ของทุนจดทะเบียนก่อนการเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนต่อประชาชนของบริษัท และคิดเป็นสัดส่วน 78.16 ของหุ้นที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ทั้ง 3 รายถืออยู่ในปัจจุบัน ทำให้ในกรณีที่ผู้ถือหุ้นมีการทยอยจำหน่ายหุ้นจะส่งผลกระทบต่อราคาหุ้นสามัญในตลาดไม่รุนแรงมากนัก ในส่วนของการสิ้นสุดอายุกองทุนของกองทุนรวมนั้น ได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการรัฐมนตรีเพื่อยกยอระยะเวลาสิ้นสุดกองทุนออกไปเป็นเวลา 3 ปี 6 เดือน โดยสิ้นสุดวันที่ 26 มกราคม 2557 ซึ่งทำให้กองทุนมีระยะเวลาในการทยอยจำหน่ายหุ้นเพิ่มขึ้น

ในด้านฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทนั้น กลุ่มบริษัทมีการเติบโตของรายได้อย่างต่อเนื่องระหว่างปี 2549 – ปี 2551 จาก 73.51 ล้านบาทในปี 2549 เป็น 77.93 ล้านบาท และ 89.99 ล้านบาทในปี 2550 และ 2551 ตามลำดับ ทั้งนี้การเติบโตเพิ่มขึ้นของรายได้เป็นผลมาจากการขยายตัวเพิ่มขึ้นในส่วนของการได้จากค่าบริการจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเป็นหลักจาก 60.68 ล้านบาทในปี 2549 เป็น 64.90 ล้านบาทและ 71.76

ล้านบาทในปี 2550 และ 2551 ตามลำดับ หรือคิดเป็นการปรับตัวเพิ่มขึ้นในอัตราร้อยละ 6.95 และร้อยละ 10.57 ตามลำดับ ในขณะที่รายได้จากการขายอันเกิดจากธุรกิจผลิตและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปมีสัดส่วนลดลงจากการลดบทบาทในการดำเนินธุรกิจดังกล่าวของกลุ่มบริษัท สำหรับในปี 2552 รายได้รวมของกลุ่มบริษัทปรับตัวลดลงเป็น 67.00 ล้านบาท ผลต่อเนื่องจากการลดลงของรายได้จากการขายเป็นหลักจากการหยุดประกอบธุรกิจ นำเข้าและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป ประกอบกับการลดลงของรายได้จากการบริการ เนื่องจากกลุ่มบริษัทมีนโยบายให้ความสำคัญกับการเติบโตของผลกำไรมากกว่าการขายตัวของยอดขาย จึงบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทคอนโซล ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์เกมที่แนวโน้มที่จะมีอายุการจำหน่ายยาวกว่าซอฟต์แวร์เกมประเภทอื่น และมีแนวโน้มที่จะสร้างผลการดำเนินงานที่ดีกว่าจากการที่สามารถกำหนดราคาจำหน่ายต่อเกมได้สูงกว่าเกมประเภทอื่น ในขณะที่ต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสูงกว่าการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทอื่นไม่มากนัก

จากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการประกอบธุรกิจดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น และการขยายการดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมไปยังเครื่องเล่นเกมประเภทคอนโซลซึ่งมีแนวโน้มที่มีอัตรากำไรขั้นต้นที่สูงกว่าซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ประกอบกับการบริหารทรัพยากรบุคคลและแผนการผลิตที่มีประสิทธิภาพของกลุ่มบริษัท รวมทั้งการสะสมชุดคำสั่ง (Source Code) และเครื่องมือ (Game Engine) ทำให้การพัฒนาซอฟต์แวร์ของกลุ่มบริษัทสามารถดำเนินการได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ส่งผลให้ต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยรวมของกลุ่มบริษัทมีแนวโน้มที่ลดลง ดังจะเห็นได้จากอัตรากำไรขั้นต้นของกลุ่มบริษัทปรับตัวเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 36.08 ในปี 2549 เป็นร้อยละ 51.60 ร้อยละ 53.63 และร้อยละ 63.69 ในปี 2550 ปี 2551 และปี 2552 ตามลำดับ และเมื่อประกอบกับการบริหารค่าใช้จ่ายในการบริหารและขายที่รัดกุมและมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น ทำให้กลุ่มบริษัทมีผลการดำเนินงานที่ปรับตัวเพิ่มขึ้นจากที่มีผลขาดทุนสุทธิ 7.07 ล้านบาทในปี 2549 ลดลงเหลือขาดทุนสุทธิ 5.43 ล้านบาทในปี 2550 และสามารถแสดงผลการดำเนินงานที่เป็นกำไรได้ในปี 2551 และ ปี 2552 เป็นมูลค่า 9.04 ล้านบาท และ 13.40 ล้านบาทตามลำดับ โดยคิดเป็นอัตรากำไรสุทธิต่อรายได้รวม เท่ากับร้อยละ (9.62) ร้อยละ (6.97) ร้อยละ 9.93 และ ร้อยละ 20.00 ตามลำดับ โดยในปี 2551 และในปี 2552 กลุ่มบริษัทมีอัตรากำไรต่อหุ้นเท่ากับ 0.05 บาทต่อหุ้น และ 0.06 บาทต่อหุ้นตามลำดับ (ราคาต่อหุ้น 0.50 บาทต่อหุ้น)

สินทรัพย์รวมตามงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ สิ้นปี 2549 เท่ากับ 186.98 ล้านบาท และตามงบการเงินรวมของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2550 – 2552 อยู่ที่ 158.19 ล้านบาท 190.18 ล้านบาท และ 195.69 ล้านบาทตามลำดับ โดยรายการหลักได้แก่สินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน ซึ่งได้แก่ ซอฟต์แวร์เกม ชุดคำสั่ง (Source Code) และเครื่องมือในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมต่างๆ (Game Engine) ซึ่งมีสัดส่วนประมาณร้อยละ 35-45 ของสินทรัพย์รวมของกลุ่มบริษัท ในส่วนของ โครงสร้างของเงินทุนของกลุ่มบริษัทถือว่ามีความมั่นคงสูง มีความเสี่ยงต่ำ แหล่งที่มาของเงินทุนส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทเป็นแหล่งเงินทุนระยะยาว ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 80-90 ของเงินทุนทั้งสิ้นของกิจการ และส่วนใหญ่มาจากส่วนของผู้ถือหุ้น โดยกลุ่มบริษัทมีอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นของกลุ่มบริษัทในระดับต่ำอยู่ที่ 0.18 – 0.50 เท่าตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ทั้งนี้ โครงสร้างของเงินทุนของกลุ่มบริษัทถือว่ามีความสอดคล้องกับแหล่งที่ใช้ไปของเงินทุน โดยพิจารณาจากส่วนประกอบของสินทรัพย์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนเช่นกัน

ทั้งนี้ การเสนอขายหุ้นสามัญให้แก่ประชาชนจำนวน 60 ล้านหุ้น โดยมีมูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท คิดเป็นร้อยละ 21.43 ของจำนวนหุ้นที่ออกและเรียกชำระแล้วภายหลังการเสนอขายหุ้นสามัญในครั้งนี้ จะทำให้ทุนจดทะเบียนของบริษัทเพิ่มขึ้นเป็น 140.00 ล้านบาท โดยบริษัทจะดำเนินการนำหุ้นสามัญของบริษัทเข้าเป็นหลักทรัพย์

จดทะเบียนตลาดหลักทรัพย์ เอ็มเอไอ โดยมีราคาเสนอขายหุ้นละ 1.60 บาท มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท มีระยะเวลาการจองซื้อตั้งแต่เวลา 9.00 น. – 16.00 น. ของวันที่ 11-13 พฤษภาคม 2553

กลุ่มบริษัทมีวัตถุประสงค์ในการใช้เงินที่ได้รับจากการจำหน่ายหุ้นสามัญต่อประชาชนในครั้งนี้อย่างรวมประมาณ 90 ล้านบาท หลังหักค่าใช้จ่ายต่าง ๆ แล้ว ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์การใช้เงิน	สัดส่วน ของมูลค่าระดมทุน	ระยะเวลาใช้เงินโดยประมาณ
1. เพื่อใช้ในการวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์เกม	~40%	ภายในไตรมาสที่ 3 ปี 2553
2. เพื่อใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียน	~25%	ภายในไตรมาสที่ 3 ปี 2553
3. เพื่อใช้ลงทุนในอุปกรณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม	~10%	ภายในไตรมาสที่ 3 ปี 2553
4. เพื่อใช้ในธุรกิจสถาบันพัฒนาทักษะในการเรียนรู้สำหรับเด็ก	~25%	ภายในไตรมาสที่ 3 ปี 2553
รวม	100%	

(ผู้ลงทุนควรอ่านศึกษาข้อมูลในส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 ก่อนการตัดสินใจจองซื้อหลักทรัพย์)