

ส่วนที่ 2 บริษัทที่ออกหลักทรัพย์

ส่วนที่ 2

บริษัทที่ออกหลักทรัพย์

ชื่อบริษัทที่ออกหลักทรัพย์	: บริษัท ไซเบอร์เพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) ("บริษัท")
ลักษณะการประกอบธุรกิจ	: พัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	: 999/9 อาคารดิ ออฟฟิศเคส แอท เซ็นทรัลเวิลด์ ชั้นที่ 24 ห้องเลขที่ เอ็มแอล 2407 ถนนพระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร
ที่ตั้งสตูดิโอพัฒนาเกมและอนิเมชัน	: เลขที่ 67/2 สุขุมวิทซอย 8 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร
เลขทะเบียนบริษัท	: 0107552000120
เว็บไซต์บริษัท	: http://www.cpigames.com
โทรศัพท์	: (662) 613 1730-2
โทรสาร	: (662) 613 1730-2

กลุ่มบริษัทมีวัตถุประสงค์ในการนำเงินที่ได้จากการเสนอขายหลักทรัพย์ครั้งนี้จำนวนประมาณ 90 ล้านบาท (ภายหลังหักค่าธรรมเนียมการจัดจำหน่ายและรับประกันการจำหน่าย และค่าใช้จ่ายอื่นที่เกี่ยวข้อง) เพื่อไปใช้ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

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. เพื่อใช้ในธุรกิจสถาบันพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ สำหรับเด็ก	~25%	ภายในไตรมาสที่ 3 ปี 2553
รวม	100%	

1. ปัจจัยความเสี่ยง

ก่อนตัดสินใจลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท นักลงทุนควรใช้วิจารณญาณอย่างรอบคอบในการพิจารณาปัจจัยความเสี่ยงในหัวข้อนี้รวมทั้งข้อมูลอื่น ๆ ที่ปรากฏในเอกสารนี้ ทั้งนี้ปัจจัยความเสี่ยงดังกล่าวมิได้เป็นปัจจัยความเสี่ยงทั้งหมดที่มีอยู่ซึ่งอาจมีผลกระทบต่อหุ้นสามัญของบริษัท ดังนั้นปัจจัยความเสี่ยงอื่น ๆ ที่บริษัทมีทราบในขณะนี้ หรือที่บริษัทเห็นว่าเป็นปัจจัยความเสี่ยงที่ไม่เป็นสาระสำคัญในปัจจุบันอาจเป็นปัจจัยความเสี่ยงที่มีผลกระทบต่อการทำงานของบริษัทในอนาคต

1.1 ความเสี่ยงจากลักษณะธุรกิจที่ขาดแคลนบุคลากร

จากการที่ในอดีตธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเป็นอุตสาหกรรมที่มีบุคลากรที่มีความชำนาญและประสบการณ์ตรงในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมค่อนข้างจำกัด ในขณะที่การดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจำเป็นต้องพึ่งพาความรู้ความสามารถและประสบการณ์ของบุคลากรในทุกขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการออกแบบเกม การเขียนชุดคำสั่ง (Source code) การสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกและอนิเมชัน ตลอดจนการทดสอบแก้ไขข้อบกพร่องของซอฟต์แวร์เกม (Debugging) ทำให้ในอดีตกลุ่มบริษัทมีความเสี่ยงในการพึ่งพิงบุคลากรและอาจส่งผลกระทบต่อการทำงานกรณีที่ไม่สามารถจัดหาบุคลากรให้เพียงพอต่อความต้องการได้ แต่ในปัจจุบันอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมได้เติบโตและได้รับการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ส่งผลให้สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษากว่า 25 แห่งได้มีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ทำให้ปัจจุบันปัญหาเรื่องการขาดแคลนบุคลากรลดลงอย่างมาก อย่างไรก็ตามแม้ว่าโอกาสที่จะเกิดความเสี่ยงในลักษณะดังกล่าวมีไม่มากนัก แต่กลุ่มบริษัทมีการกำหนดแนวทางเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการขาดแคลนทรัพยากรบุคคล ดังนี้

- จัดทำแผนการผลิตและการใช้ทรัพยากรบุคคลล่วงหน้า โดยจัดทำเป็นแผนงานพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประจำปี และมีการทบทวนปรับปรุงให้มีความเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ เพื่อจัดสรรทรัพยากรบุคคลให้มีความสอดคล้องกับแผนการผลิต
- ว่าจ้างบริษัทภายนอก (Outsource) ในการพัฒนาบางส่วนของซอฟต์แวร์เกม อาทิเช่น ชุดคำสั่งย่อยภายในเกม คอมพิวเตอร์กราฟิกและอนิเมชันบางส่วน เป็นต้น ในกรณีที่บุคลากรภายในของกลุ่มบริษัทไม่เพียงพอ หรือเป็นลักษณะงานที่ต้องการทักษะเฉพาะด้าน ซึ่งการว่าจ้างบริษัทภายนอกนั้น นอกจากเพื่อให้สามารถผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมได้ทันตามกำหนดแล้ว ยังถือเป็นนโยบายในการควบคุมค่าใช้จ่ายด้านบุคลากรของกลุ่มบริษัทให้มีความเหมาะสม โดยกลุ่มบริษัทมีนโยบายว่าจ้างบริษัทภายนอกภายใต้การรับงานของกลุ่มบริษัทเป็นหลักเนื่องจากในการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้น คุณภาพงานเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้การผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสามารถส่งมอบได้ทันตามกำหนด ทั้งนี้กลุ่มบริษัทจะเผื่อระยะเวลาในการกำหนดการส่งงาน รวมทั้งการกำหนดค่าปรับในสัญญาว่าจ้างในกรณีที่ไม่สามารถส่งงานได้ตามกำหนดในสัญญาการว่าจ้างบุคคลภายนอกในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม
- การรักษาทรัพยากรบุคคล โดยจัดให้พนักงานของกลุ่มบริษัทได้รับสวัสดิการและค่าแรงในระดับเดียวกับบริษัทอื่นในอุตสาหกรรมเดียวกัน และจัดให้มีค่าตอบแทนพิเศษสำหรับพนักงานที่มีผลงานที่มีคุณภาพและเสร็จทันตามกำหนดเวลาซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจแก่พนักงานในอีกทางหนึ่ง

- สรรหาบุคลากรที่มีคุณภาพโดยมีการจัดการประกวดเพื่อคัดเลือคนักออกแบบเกมที่มีความสามารถและมีแนวคิดแปลกใหม่ขึ้นเพื่อคัดเลือคนักพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและนักพัฒนากرافิกอนิเมชันรุ่นใหม่ที่มีความสามารถเพื่อเข้าทำงานกับบริษัท และกลุ่มบริษัทยังได้วางแผนในการจัดส่งพนักงานไปอบรมพัฒนาทักษะความสามารถเพื่อรองรับการเจริญเติบโตของกลุ่มบริษัท

กลุ่มบริษัทเชื่อว่าดำเนินการดังกล่าวข้างต้น จะสามารถช่วยให้กลุ่มบริษัทสามารถบริหารทรัพยากรบุคคลให้สอดคล้องกับแผนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และลดผลกระทบอันอาจเกิดขึ้นได้ในกรณีขาดแคลนบุคลากรได้

1.2 ความเสี่ยงจากการถูกละเมิดลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์นับเป็นหนึ่งในปัญหาสำคัญของธุรกิจซอฟต์แวร์ทั่วโลก ปัจจุบันการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่เพียงจำกัดในรูปแบบของแผ่นซอฟต์แวร์เกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น แต่ยังมีการเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ โดยเฉพาะซอฟต์แวร์ที่มีราคาสูงก็ยังมีอัตราการละเมิดลิขสิทธิ์มากขึ้น การป้องกันการเผยแพร่ซอฟต์แวร์อย่างผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตยังเป็นเรื่องควบคุมได้ยาก ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์จึงต้องหามาตรการอื่นในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ ในขณะเดียวกันทางด้านผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซลก็ได้มีการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โดยการจำกัดพื้นที่จัดจำหน่ายของเครื่องและปรับปรุงเทคโนโลยีของเครื่องเล่นเกมคอนโซลทำให้การละเมิดลิขสิทธิ์ทำได้ยากยิ่งขึ้น

ในการป้องกันปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ กลุ่มบริษัทได้ใช้กลยุทธ์ในการวางกลุ่มเป้าหมายและราคาสินค้าเป็นเครื่องมือ โดยกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแคชชวลสำหรับเด็กและซอฟต์แวร์เกมในลักษณะสื่อการศึกษาเป็นหลัก ซึ่งลูกค้ากลุ่มเป้าหมายของเกมประเภทดังกล่าว ได้แก่ กลุ่มเด็ก ผู้หญิงและครอบครัวซึ่งเป็นกลุ่มตลาดขนาดใหญ่ โดยผู้บริโภคกลุ่มนี้มีอัตราการซื้อซอฟต์แวร์เกมละเมิดลิขสิทธิ์น้อยกว่าซอฟต์แวร์เกมซึ่งมีกลุ่มผู้เล่นวัยรุ่นชายเป็นลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย ขณะเดียวกันการกำหนดราคาขายซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทที่ไม่สูงมากเมื่อเทียบกับอัตราค่าครองชีพในประเทศที่ทำการจัดจำหน่าย ทำให้ผู้ซื้อตัดสินใจซื้อได้ง่ายขึ้นและสามารถลดแนวโน้มที่จะถูกละเมิดลิขสิทธิ์ไปได้ในระดับหนึ่ง

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทได้จัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมในกลุ่มประเทศยุโรปและสหรัฐอเมริกาเป็นหลัก ซึ่งกลุ่มประเทศในภูมิภาคดังกล่าวมีความเข้มงวดในการบังคับใช้กฎหมายการละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่าในประเทศไทยและภูมิภาคเอเชีย ทำให้กลุ่มบริษัทเชื่อว่าผลกระทบจากการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์เกมต่อกลุ่มบริษัทจะไม่อยู่ในระดับที่สูงมากนัก

1.3 ความเสี่ยงจากการล้าสมัยของสินค้า

การล้าสมัยของสินค้า คือ ซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัท อาจเกิดขึ้นได้ใน 2 ลักษณะ คือ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีซึ่งอาจทำให้ซอฟต์แวร์เกมที่มีอยู่ของกลุ่มบริษัทเกิดความล้าสมัยทางเทคโนโลยีโดยใช้งานได้อย่างไม่สมบูรณ์หรือไม่สอดคล้องกับประสิทธิภาพของอุปกรณ์เครื่องเล่น อาจทำให้ความนิยมในซอฟต์แวร์เกมดังกล่าวลดลง และการที่รูปแบบหรือแนวคิดของซอฟต์แวร์เกมที่มีอยู่ของกลุ่มบริษัทไม่เหมาะสมสอดคล้องกับสภาวะในช่วงเวลานั้นๆ

โดยกลุ่มบริษัทเชื่อว่าการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทนั้น ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีในระดับที่ไม่สูงมากนัก เนื่องจากธุรกิจเกมคอนโซลซึ่งเป็นลูกค้ากลุ่มเป้าหมายหลักของกลุ่มบริษัทนั้น มีผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซลรายใหญ่เพียง 3 รายในปัจจุบัน ได้แก่ Nintendo Co., Ltd (“นินเทนโด”) Sony Corporation

("โซนี่") และ Microsoft Corporation ("ไมโครซอฟท์") แม้ว่าผู้ผลิตแต่ละรายอาจมีการแข่งขันกันด้านเทคโนโลยี และประสิทธิภาพของเครื่องเล่น แต่เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีแต่ละครั้งต้องใช้เงินลงทุนในการวิจัยและพัฒนาเป็นมูลค่าที่สูงมาก ทำให้การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีเครื่องเล่นเกมคอนโซลในแต่ละครั้งจึงมีระยะเวลาค่อนข้างนาน กล่าวคือประมาณ 7 ปีผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซลจึงนำเสนอเครื่องเล่นรุ่นใหม่ออกสู่ตลาด ทำให้สินค้าของกลุ่มบริษัทซึ่งแม้ว่าเป็นสินค้าที่มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีโดยตรง แต่ด้วยลักษณะที่เฉพาะตัวของตลาดเกมคอนโซล ทำให้มีความล้าสมัยต่ำ นอกจากนั้น โดยส่วนใหญ่เมื่อผู้ผลิตเกมคอนโซลนำเสนอเครื่องเล่นรูปแบบใหม่สู่ตลาด กลุ่มบริษัทจะทำการพิจารณารายละเอียดของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง และทำการปรับปรุงโปรแกรมซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทในกรณีที่สามารถปรับปรุงให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีได้ ซึ่งกรณีสามารถปรับปรุงรายละเอียดดังกล่าวอาจส่งผลให้ซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทสามารถทำการจำหน่ายได้อย่างต่อเนื่อง

ในด้านความล้าสมัยที่อาจเกิดขึ้นได้จากการที่รูปแบบของเกมหรือแนวคิดของเกมไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ในช่วงเวลานั้นๆ กลุ่มบริษัทเชื่อว่าโอกาสที่จะเกิดความล้าสมัยของสินค้านั้นมีในระดับต่ำ ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทแคชชวล และจะเป็นซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็ก ซึ่งผู้เล่นเกมประเภทดังกล่าวโดยส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มที่อาจถือได้ว่าได้รับอิทธิพลจากสภาวะแวดล้อมค่อนข้างต่ำทำให้ลักษณะความชอบความสนใจเป็นไปอย่างต่อเนื่อง มิได้เปลี่ยนแปลงตามสภาวะแวดล้อม

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้ความเสี่ยงในด้านความล้าสมัยของสินค้าของกลุ่มบริษัทนั้นถือว่าอยู่ในระดับต่ำ อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้นั้น กลุ่มบริษัทได้ทำการติดตาม ข่าวสารและการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมอยู่อย่างสม่ำเสมอ เพื่อรับทราบถึงการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีที่อาจมีผลกระทบต่อการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท และให้สามารถดำเนินการหามาตรการรองรับได้อย่างทันต่อเวลา ตลอดจนกลุ่มบริษัทมีวิสัยทัศน์วิจัยพฤติกรรมผู้บริโภคของเยอรมันและญี่ปุ่น เพื่อติดตามลักษณะความชอบความสนใจ ของผู้เล่นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาเปรียบเทียบปรับปรุงซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ

1.4 ความเสี่ยงจากการรั่วไหลของข้อมูลหรือแนวคิดของเกม (Game Concept Design)

ในการดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้น แนวคิดของเกม (Game Concept Design) ถือเป็นหนึ่งในปัจจัยหลักที่จะส่งผลกระทบต่อความสำเร็จและการได้รับความนิยมของซอฟต์แวร์เกมที่ทำการพัฒนา โดยกลุ่มบริษัทอาจได้รับผลกระทบในกรณีที่มีการรั่วไหลของข้อมูลเกมหรือแนวคิดของเกมไปยังผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมรายอื่น และผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมรายอื่นทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะเดียวหรือลักษณะใกล้เคียงกันซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อโอกาสในการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทได้

ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทเชื่อว่าโอกาสที่จะเกิดการรั่วไหลของข้อมูลหรือแนวคิดของเกมไปให้ผู้ประกอบการรายอื่นอยู่ในระดับต่ำ โดยการรั่วไหลของข้อมูลอาจเกิดขึ้นได้ในกระบวนการผลิตซึ่งกลุ่มบริษัทมีการกระจายงานในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาเกมไปยังหลายๆ ฝ่าย ทั้งในส่วนของบริษัทย่อยของบริษัทหรือบุคคลภายนอก (Outsource) ทั้งนี้จากการที่ผู้ที่ทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยเฉพาะในส่วนของเกมคอนโซลจะต้องได้รับอนุญาตอย่างเป็นทางการจากบริษัทผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซล ซึ่งมีผู้ประกอบการในไทยเพียงไม่กี่รายที่ได้รับอนุญาตดังกล่าวทำให้โอกาสในการรั่วไหลของข้อมูลไปยังคู่แข่งของกลุ่มบริษัทในประเทศไทยมีในระดับต่ำ

อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงดังกล่าว กลุ่มบริษัทจึงกำหนดเงื่อนไขการว่าจ้างบุคลากรทั้งภายในและภายนอกให้ต้องรักษาข้อมูลและความลับทางธุรกิจของบริษัท และมีนโยบายว่าจ้างบุคคลภายนอกในงานเฉพาะบางส่วนเท่านั้น เพื่อไม่ให้อุตสาหกรรมสามารถลอกเลียนแบบซอฟต์แวร์เกมทั้งหมดได้ นอกจากนี้ในส่วนของบริษัทภายในกลุ่มบริษัทมีการกำหนดนโยบายในการเข้าถึงข้อมูลตามระดับตำแหน่งและหน้าที่ของพนักงานแต่ละคน โดยพนักงานแต่ละคนจะสามารถเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของตนเท่านั้น ซึ่งจะสามารถช่วยลดความเสี่ยงในการรั่วไหลของรายละเอียดและแนวคิดของเกมได้ในระดับหนึ่ง

1.5 ความเสี่ยงจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

จากการที่รายได้หลักของกลุ่มบริษัทมาจากรายได้ค่าบริการจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ซึ่งปัจจุบันกลุ่มบริษัทมีการนำเสนอดูแลลูกค้าต่างประเทศและรับรู้รายได้เป็นเงินสกุลดอลลาร์สหรัฐและเงินยูโรเป็นหลัก โดยในปี 2551 และปี 2552 กลุ่มบริษัทมีรายได้เป็นเงินตราต่างประเทศเป็นจำนวนเงิน 47.81 ล้านบาท และ 49.60 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 59.14 และร้อยละ 81.82 ของรายได้รวมตามลำดับ ขณะที่กลุ่มบริษัทมีต้นทุนและค่าใช้จ่ายในการผลิตเป็นสกุลเงินบาททั้งหมด ทำให้กลุ่มบริษัทอาจมีความเสี่ยงจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศได้หากเกิดสถานการณ์ที่ทำให้ที่ค่าเงินบาทแข็งค่าขึ้นจะทำให้รายได้บริการจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทมีมูลค่าลดลง

จากการเปลี่ยนแปลงวิธีการรับรู้รายได้ เป็นรับรู้รายได้เมื่อส่งมอบงาน ทำให้ค่าตอบแทนตามชิ้นงานสำเร็จที่กลุ่มบริษัทได้รับถูกบันทึกเป็นรายการรายได้รับล่วงหน้า ซึ่งทำการแปลงเงินตราสกุลต่างประเทศเป็นเงินตราสกุลบาท ณ วันที่ได้รับชำระเงินจริง ด้วยการรับรู้รายได้ในลักษณะดังกล่าว ทำให้โอกาสที่จะเกิดผลกำไรหรือขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนของกลุ่มบริษัทจะเกิดขึ้นจากการชำระเงินหลังการส่งมอบงานเท่านั้น ดังนั้นความเสี่ยงในเรื่องความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนของกลุ่มบริษัทที่มีต่อการเงินจึงไม่สูงมากนัก อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทตระหนักดีว่ากลุ่มบริษัทอาจมีความเสี่ยงจากความผันผวนในเรื่องอัตราแลกเปลี่ยนเชิงการประกอบธุรกิจ เนื่องจากค่าตอบแทนของการให้บริการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมถูกกำหนดขึ้นในวันที่ทำสัญญา ในขณะที่การรับชำระค่าตอบแทนตามงวดงานนั้นเป็นการทยอยรับชำระในระยะเวลาประมาณ 3-6 เดือน ซึ่งในกรณีที่มีความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนเกิดขึ้นนั้น อาจทำให้ค่าตอบแทนที่ได้รับรวมในแต่ละชิ้นงานแตกต่างจากที่กลุ่มบริษัทคาดการณ์ไว้ได้

กลุ่มบริษัทได้บริหารความเสี่ยงดังกล่าวโดยการติดตามข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง เพื่อวางแผนการแลกเปลี่ยนรายได้เงินตราต่างประเทศเป็นสกุลเงินบาทในช่วงเวลาที่เหมาะสม ทั้งนี้ด้วยลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทที่มีการรับชำระเงินค่าตอบแทนตามชิ้นความสำเร็จของงาน ซึ่งขึ้นอยู่กับการตรวจสอบคุณภาพของซอฟต์แวร์เกม ทำให้อาจไม่สามารถกำหนดเวลาที่แน่ชัดในการรับชำระได้ ดังนั้นการป้องกันความเสี่ยงของอัตราแลกเปลี่ยนโดยการซื้อขายเงินตราต่างประเทศล่วงหน้า (Forward Contract) จึงดำเนินการได้ค่อนข้างลำบาก อย่างไรก็ตามด้วยลักษณะการแบ่งจ่ายชำระเป็นงวดตามชิ้นความสำเร็จของงานนั้น ทำให้รายรับแต่ละช่วงเวลาของกลุ่มบริษัทไม่สูงมากนัก กลุ่มบริษัทจึงเชื่อว่าผลกระทบจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนที่อาจเกิดขึ้นได้กับกลุ่มบริษัทนั้นอยู่ในระดับที่ไม่สูงมากนัก

1.6 ความเสี่ยงจากการผิมนัดชำระหนี้

จากการที่ ณ 31 ธันวาคม 2551 และ 31 ธันวาคม 2552 กลุ่มบริษัทมีหนี้ที่ค้างชำระเกินกำหนดเกินกว่า 3 เดือนเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 51.23 และร้อยละ 25.64 ของลูกหนี้การคำนวณ คิดเป็นมูลค่ารวม 14.37 ล้านบาท และ 9.80 ล้านบาท ตามลำดับ โดยบริษัทได้ทำการตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญไว้แล้ว 2.32 ล้านบาท และ 5.43 ล้านบาท ตามลำดับ ซึ่งลูกหนี้ดังกล่าวประกอบด้วยลูกหนี้ที่อยู่ระหว่างการดำเนินคดีฟ้องร้อง และลูกหนี้ที่อยู่ระหว่างการเจรจาปรับสภาพหนี้ ทำให้กลุ่มบริษัทมีความเสี่ยงที่อาจจะไม่ได้รับชำระหนี้ตามมูลหนี้ที่แสดงอยู่ และจะส่งผลกระทบต่อเงินของกลุ่มบริษัทในอนาคตได้

อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต กลุ่มบริษัทมีการแนวทางในการดำเนินงานโดยกำหนดนโยบายในการตรวจสอบเครดิตของคู่ค้ารายใหม่อย่างรัดกุม รวมทั้งมีการสอบถามสถานะทางการเงินของลูกค้าปัจจุบันอย่างสม่ำเสมอ โดยมีการประสานงานกับธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้า (Ex-Im Bank) เพื่อตรวจสอบเครดิตและฐานะทางการเงินของลูกค้าของกลุ่มบริษัท ทั้งนี้ ในกรณีที่ลูกค้าของกลุ่มบริษัทมีปัญหาในการชำระเงินตามงวดสัญญา กลุ่มบริษัทจะไม่ทำการส่งมอบงานในชั้นงานถัดไปให้แก่ลูกค้า นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทได้มีการปรับปรุงสัญญาการพัฒนาซอฟต์แวร์ โดยมีข้อความที่ระบุอย่างชัดเจนว่ากลุ่มบริษัทสามารถริบเงินที่ลูกค้ามีการจ่ายชำระตามแต่ละขั้นความสำเร็จงานได้ในกรณีที่ลูกค้าของกลุ่มบริษัทผิมนัดชำระค่าบริการ ซึ่งการกำหนดนโยบายในการดำเนินงานในการตรวจสอบเครดิตและฐานะทางการเงินของลูกค้า จะช่วยให้ผลกระทบและความเสี่ยงของกลุ่มบริษัทได้ในระดับหนึ่ง นอกจากนี้ เนื่องจากลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมโดยส่วนใหญ่เป็นของกลุ่มบริษัท ทำให้ในกรณีดังกล่าว กลุ่มบริษัทยังสามารถนำเสนอซอฟต์แวร์เกมให้แก่ผู้จัดจำหน่ายหรือลูกค้ารายอื่นได้ในอนาคตได้อีกด้วย

1.7 ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้บริหาร

บริษัทและบริษัทย่อยทั้ง 3 บริษัทอยู่ภายใต้การบริหารงานโดยผู้บริหารหลักคือ นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งประธานกรรมการ และนายชนินทร์ วานิชวงศ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งกรรมการผู้จัดการ ซึ่งปัจจุบันผู้บริหารทั้งสองท่านและบุคคลที่เกี่ยวข้องของตามมาตรา 258 ถือหุ้นของบริษัทรวมกันคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 37.80 และร้อยละ 29.70 ของทุนชำระแล้วของบริษัทก่อนและหลังการเสนอขายหุ้นแก่ประชาชน ตามลำดับ ทั้งนี้ ผู้บริหารทั้งสองเป็นผู้ก่อตั้งบริษัทและมีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบายทางธุรกิจทั้งในด้านการผลิต การตลาด การกำหนดช่องทางการจัดจำหน่าย และการบริหารงานของกลุ่มบริษัท

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทได้วางระบบการบริหารจัดการโดยกำหนดให้คณะกรรมการที่มีประสบการณ์ในการบริหารธุรกิจเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารและแสดงความคิดเห็นในเรื่องสำคัญของกลุ่มบริษัท และยังสามารถแบ่งส่วนการบริหารงานออกเป็น 4 ส่วนตามแผนผังองค์กรเพื่อกระจายอำนาจการบริหารงานไปยังผู้บริหารระดับรองลงมา พร้อมกับให้บุคลากรที่มีความสามารถและประสบการณ์เป็นผู้มีอำนาจตัดสินใจในแต่ละส่วนงาน ทั้งนี้หากพิจารณาองค์ประกอบของการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัท ในส่วนของงานด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้นกลุ่มบริษัทได้เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่ได้รับสิทธิในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจากนินเทนโด (Nintendo Licensed Developer) ซึ่งแสดงถึงศักยภาพของบริษัทในด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ โดยกลุ่มบริษัทมีผู้ดำเนินการฝ่ายผลิตและบุคลากรในฝ่ายการผลิตที่มีความสามารถและมีประสบการณ์ในการพัฒนาเกมจนทำให้ซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทชนะการประกวดในระดับประเทศและระดับภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ขณะเดียวกันในด้านการตลาด กลุ่มบริษัทได้สร้างเครื่องหมายการค้า “CyberPlanet Interactive” ให้เป็นที่รู้จักทั่วไปในฐานะหนึ่งในผู้บุกเบิกธุรกิจซอฟต์แวร์

เกมคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์เกมคอนโซลในประเทศไทย และสามารถจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมผ่านทางผู้จัดจำหน่ายรายใหญ่ที่มีชื่อเสียงในระดับโลก นอกจากนี้ในด้านของบุคลากร กลุ่มบริษัทยังมีนโยบายในการสรรหาบุคลากรที่มีความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาบุคลากรที่มีอยู่เดิมอย่างต่อเนื่องเพื่อรองรับการเติบโตของกลุ่มบริษัท ซึ่งจะทำให้กลุ่มบริษัทสามารถลดความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้บริหารได้

1.8 ความเสี่ยงจากการจำหน่ายหุ้นของผู้ถือหุ้นรายใหญ่

บริษัทมีผู้ถือหุ้นรายใหญ่ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวานิชวงศ์ กองทุนรวมเพื่อร่วมลงทุนในวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ซึ่งจัดตั้งโดยกระทรวงการคลังและกระทรวงอุตสาหกรรม (“กองทุนรวม”) และบริษัท เอเซีย อควิตี้ เวเนเจอร์ จำกัด (“AEV”) ซึ่งเป็นบริษัทย่อยของ บริษัท โกลเบล็กซ์ โฮลดิ้งส์ แมนเนจเม้นท์ จำกัด (มหาชน) (“GBX”) ถือหุ้นจำนวน 83,150,600 หุ้น 88,888,800 หุ้น และ 25,000,000 หุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 29.70 ร้อยละ 31.75 และร้อยละ 8.93 ของทุนจดทะเบียนภายหลังจากเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนให้แก่ประชาชนทั่วไป และจากการที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ 2 ราย คือ กองทุนรวม และ AEV เป็นการลงทุนในลักษณะกองทุน ทำให้กลุ่มบริษัทอาจมีความเสี่ยงในกรณีที่ผู้ถือหุ้นดังกล่าวอาจทำการทยอยจำหน่ายหุ้นของบริษัท ภายหลังจากการเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อราคาหุ้นของบริษัทได้ โดยเฉพาะในส่วนของกองทุนรวม ซึ่งจะสิ้นสุดอายุกองทุนในวันที่ 28 กรกฎาคม 2553

อย่างไรก็ตาม ตามข้อตกลงในการลงทุนผู้ถือหุ้นทั้ง 2 ราย รวมทั้งกลุ่มวานิชวงศ์ผู้ถือหุ้นหลัก ต้องติดระยะเวลาห้ามขายหุ้น (Silent Period) ทำให้ไม่สามารถจำหน่ายได้ทันที โดยจะสามารถจำหน่ายหุ้นได้เฉพาะส่วนที่ไม่อยู่ในระยะเวลาห้ามขายหุ้น (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 ปัจจุบันทางกองทุนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการเพื่อขยายระยะเวลาลิ้นสุดกองทุนออกไปเป็นเวลา 3 ปี 6 เดือน โดยสิ้นสุดวันที่ 26 มกราคม 2557 ซึ่งทำให้กองทุนมีระยะเวลาในการทยอยจำหน่ายหุ้นเพิ่มขึ้น

1.9 ความเสี่ยงจากการเสนอขายหลักทรัพย์

บริษัทมีความประสงค์จะเสนอขายหุ้นต่อประชาชนในครั้งนี้น่าก่อนที่จะได้รับผลการพิจารณาของตลาดหลักทรัพย์ เอ็มเอไอ ทั้งนี้บริษัทได้ยื่นคำขออนุญาตนำหลักทรัพย์เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เอ็มเอไอ แล้วเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2552 ซึ่งบริษัท ฟินเน็กซ์ แอดไวเซอร์ จำกัด ในฐานะที่ปรึกษาทางการเงินได้พิจารณาคุณสมบัติของบริษัทในเบื้องต้นแล้ว เห็นว่าบริษัทมีคุณสมบัติครบถ้วนที่จะสามารถเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ตามข้อบังคับของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง การรับหลักทรัพย์จดทะเบียนใน “ตลาดหลักทรัพย์ใหม่” พ.ศ. 2546 ฉบับลงวันที่ 24 มีนาคม 2546 (ปรับปรุง 25 กุมภาพันธ์ 2552) เว้นแต่คุณสมบัติเรื่องการกระจายการถือหุ้นให้แก่นักลงทุนรายย่อย ซึ่งบริษัทจะต้องมีผู้ถือหุ้นสามัญรายย่อยไม่น้อยกว่า 300 ราย ซึ่งขึ้นอยู่กับผลของการเสนอขายหุ้นต่อประชาชน บริษัทจึงยังมีความไม่แน่นอนที่จะได้รับอนุญาตจากตลาดหลักทรัพย์ให้เป็นหลักทรัพย์จดทะเบียนในตลาด เอ็ม เอ ไอ ดังนั้น ผู้ลงทุนจึงอาจมีความเสี่ยงเกี่ยวกับสภาพคล่องในการซื้อขายหุ้นของบริษัทในตลาดรองและอาจไม่ได้รับผลตอบแทนจากการขายหุ้นได้ตามราคาที่คาดการณ์ไว้ หากหลักทรัพย์ของบริษัทไม่สามารถเข้าจดทะเบียนได้