

2. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

2.1 ความเป็นมาและพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) มีชื่อภาษาอังกฤษว่า “CyberPlanet Interactive Public Company Limited” ก่อตั้งขึ้นในปี 2543 ด้วยทุนจดทะเบียน 1,000,000 บาท โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายและการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมภายใต้เครื่องหมายการค้า “CyberPlanet Interactive” โดยในระยะเริ่มต้นของการดำเนินธุรกิจบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (“เกมคอมพิวเตอร์”) หลังจากนั้นกลุ่มบริษัทได้ขยายขอบเขตการทำธุรกิจ โดยทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ และเข้าสู่อุปกรณ์ประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล (“เกมคอนโซล” หรือ “Console game”) ซึ่งปัจจุบันการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอนโซลถือเป็นรายได้หลักของกลุ่มบริษัท ซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์เกมแรกที่บริษัทเป็นผู้พัฒนาเพื่อจัดจำหน่ายในประเทศคือเกม “Magic Chronicle” ซึ่งถือได้ว่าเป็นเกมแนววางแผนกลยุทธ์ (Real-time strategy) เกมแรกของผู้ผลิตโดยผู้ประกอบการชาวไทย ทำให้บริษัทเริ่มมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้บุกเบิกการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2552 บริษัทมีทุนจดทะเบียน 140,000,000 บาท และทุนจดทะเบียนชำระแล้วทั้งสิ้น 110,000,000 บาท โดยกลุ่มครอบครัววานิชวงศ์และบุคคลที่เกี่ยวข้องตามมาตรา 258 ซึ่งเป็นผู้บริหารหลักของกลุ่มบริษัทถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 37.80 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัท และกองทุนรวมเพื่อร่วมลงทุนในวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และ บริษัท เอเชีย อีควิตี เวนเจอร์ จำกัด ถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 44.44 และร้อยละ 18.18 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัทตามลำดับ (ดูรายละเอียดในส่วนที่ 2 ข้อ 8.2 เรื่องผู้ถือหุ้น)

ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการที่สำคัญของบริษัทสามารถสรุปได้ดังนี้

- ปี 2543 - ก่อตั้งบริษัท เอเชีย น เดริก สตูดิโอ จำกัด ด้วยทุนจดทะเบียน 1,000,000 บาท โดยครอบครัววานิชวงศ์
- ปี 2544 - จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็นบริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด และเพิ่มทุนจดทะเบียนชำระแล้วเป็น 9,000,000 บาท เพื่อลงทุนในการวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์
 - ลงนามในสัญญาร่วมลงทุนกับกองทุนรวมเพื่อการร่วมลงทุนในวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมบริหารโดยบริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุนรวมวรรณซึ่งถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 44.44 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัท
- ปี 2546 - เพิ่มทุนจดทะเบียนชำระแล้วเป็น 17,000,000 บาท และ 23,400,000 บาท ตามลำดับ เพื่อให้สนับสนุนส่วนงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ รวมทั้งเพื่อเป็นเงินทุนก่อตั้งบริษัทย่อย 3 บริษัทได้แก่ 1) บริษัท แพลนเน็ต จี จำกัด มีทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 5,000,000 บาท โดยบริษัทถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 99.99 เพื่อประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม 2) บริษัท อินฟอเมติกส์ พลัส จำกัด มีทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 1,000,000 บาท โดยบริษัทถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 99.99 เพื่อประกอบธุรกิจด้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และ 3) บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต พับลิชชิง จำกัด (เดิมชื่อเป็นบริษัท จี 3 เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด) ทุนจดทะเบียนแรกเริ่ม 18,000,000 บาทและเพิ่มทุนจดทะเบียนในปีเดียวกันเป็น 24,000,000 บาท โดย

บริษัทถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 75.00 เพื่อประกอบธุรกิจนำเข้าและจัดจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป

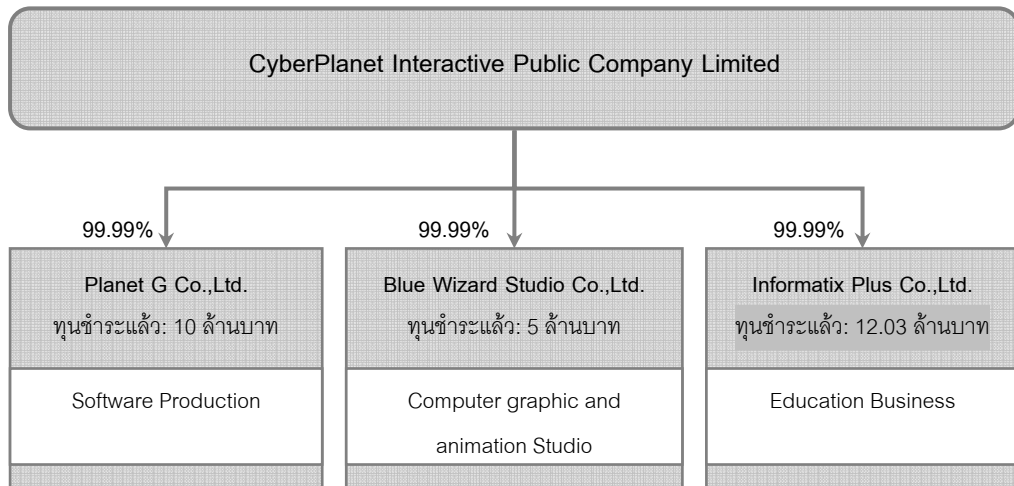
- ปี 2547 - ก่อตั้งบริษัท บลูชาร์ด สตูดิโอ จำกัด ด้วยทุนจดทะเบียน 1,000,000 บาท โดยบริษัทถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 99.99 เพื่อประกอบธุรกิจผลิตภาพกราฟิกและอนิเมชัน เพื่อรองรับธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัท
- ขยายการดำเนินธุรกิจไปยังระดับภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกโดยพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่และ Pocket PC และจำหน่ายให้กับผู้ผลิตโทรศัพท์เคลื่อนที่และ Pocket PC อาทิ เช่น Dopod, Nokia และ Samsung เป็นต้น เพื่อติดตั้งซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทให้กับลูกค้าในระดับภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก
 - ร่วมมือกับสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) ในโครงการ ICT เพื่อร่วมพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ที่สนับสนุนนโยบายจากทางรัฐบาลเพื่อแจกจ่ายแก่เยาวชนและประชาชนผู้สนใจโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย อันประกอบด้วย
 - เกมมูนตรา คิด (Moontra Kid) ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้เด็กและเยาวชนตระหนักถึงภัยจากยาเสพติดและมีความรู้เกี่ยวกับโทษของยาเสพติด โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่เด็กวัยประถมศึกษา ซึ่งเกมดังกล่าวได้รับความนิยมและได้รับรางวัล Best Entertainment Application ประจำปี 2547 จาก Thailand ICT Award ("TICTA") และรางวัลชนะเลิศในประเภท Media and Entertainment ประจำปี 2547 จาก Asia Pacific ICT Award ("APICTA")
 - เกมซีอีโอ ซิตี้ (CEO City) ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดความเข้าใจในขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมและสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ของจังหวัดสำคัญ ๆ ในประเทศไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มวัยรุ่นตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาจนถึงระดับมหาวิทยาลัย และได้รับรางวัล Best Entertainment Application ประจำปี 2548 จาก TICTA และรางวัลยอดเยี่ยมในประเภท Media and Entertainment ประจำปี 2548 จาก APICTA
 - เกมท่องเที่ยวทั่วไทยบองก้าบองก้า (Tourism Rally in Thailand: Bonga Bonga) ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นได้ทราบถึงข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ในประเทศไทย โดยมีเด็กเล็กเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก และได้รับรางวัล Best of Tourism and Hospitality Application ประจำปี 2548 จาก TICTA
 - ได้รับการส่งเสริมการลงทุนจากคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI) เป็นระยะเวลา 8 ปี
 - เพิ่มทุนจดทะเบียนชำระแล้วเป็น 45,000,000 บาทเพื่อใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม
- ปี 2548 - เพิ่มทุนจดทะเบียนเป็น 100,000,000 บาท เพื่อขยายการดำเนินธุรกิจไปยังการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลและเพื่อลงทุนเพิ่มเติมในบริษัทย่อย
- เพิ่มทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัท บลูชาร์ด สตูดิโอ จำกัด และบริษัท แพลนเน็ต จี จำกัด เป็น 5,000,000 บาท และ 10,000,000 บาท ตามลำดับ

- ขยายธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและออกจำหน่ายไปยังผู้จัดจำหน่ายเกมในต่างประเทศ ทั้งในสหรัฐอเมริกาและยุโรป
- ปี 2549 - เริ่มดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลสำหรับเครื่องเล่นเกม Playstation2 ผ่านผู้จัดจำหน่ายในอเมริกา
- ปี 2550 - เริ่มดำเนินธุรกิจพัฒนาเกมคอนโซลสำหรับเครื่องเล่นเกม Nintendo DS และ Nintendo Wii
 - บริษัท เอเชีย อีควิตี เวนเจอร์ จำกัด ซื้อหุ้นจากผู้ถือหุ้นเดิมจำนวน 100,000 หุ้น คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 10.00 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัท
- ปี 2551 - เพิ่มทุนจดทะเบียนเป็น 110,000,000 บาทเพื่อใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม โดยเสนอขายให้แก่ บริษัท เอเชีย อีควิตี เวนเจอร์ จำกัด จำนวน 100,000 หุ้น ทำให้บริษัทดังกล่าวถือหุ้นในบริษัทในสัดส่วน 18.18 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัท
 - ได้รับอนุญาตอย่างเป็นทางการจาก Nintendo Co.,Ltd (“นินเทนโด”) ประเทศญี่ปุ่น ให้สามารถพัฒนาและจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมคอนโซลสำหรับเครื่องเล่นเกม Nintendo Wii และเครื่องเล่นเกมพกพา Nintendo DS
 - ปรับโครงสร้างการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัท โดยขายหุ้นของบริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต พับลิชซิ่ง จำกัด ซึ่งประกอบธุรกิจนำเข้าและจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกม ให้แก่บริษัท ซีทู วิซชั่น จำกัด ซึ่งประกอบธุรกิจจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะเดียวกัน เนื่องจากกลุ่มบริษัทต้องการมุ่งเน้นในธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายและรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเป็นหลัก โดยในการปรับโครงสร้างการดำเนินธุรกิจนั้น บริษัทได้จำหน่ายเงินลงทุนในบริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต พับลิชซิ่ง จำกัด จำนวน 1,800,000 หุ้นหรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 75 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัทดังกล่าว ในราคา 18,000,000 บาท และลงทุนในหุ้นของบริษัท ซีทู วิซชั่น จำกัด ในจำนวนเดียวกัน ทำให้ภายหลังการปรับโครงสร้าง บริษัทถือหุ้นในบริษัท ซีทู วิซชั่น จำกัด ในสัดส่วนร้อยละ 19.02 ของทุนชำระแล้วของบริษัทดังกล่าว
- ปี 2552 - ดำเนินการแปรสภาพบริษัทเป็นบริษัทมหาชนจำกัด และเปลี่ยนชื่อจาก “บริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด” เป็น “บริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน)”
 - เพิ่มทุนจดทะเบียนจาก 110 ล้านบาทเป็น 140 ล้านบาท และเปลี่ยนแปลงมูลค่าที่ตราไว้ของหุ้นสามัญจากหุ้นละ 100 บาทเป็นหุ้นละ 0.50 บาทซึ่งทำให้จำนวนหุ้นสามัญที่จดทะเบียนไว้เพิ่มขึ้นจาก 1,100,000 หุ้นเป็น 280,000,000 หุ้น เพื่อนำบริษัทเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ

ภาพรวมการประกอบธุรกิจ

บริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน) ประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายและรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ให้แก่ลูกค้าทั้งในและต่างประเทศ โดยในการประกอบธุรกิจนั้น กลุ่มบริษัทได้แบ่งโครงสร้างการดำเนินธุรกิจโดยบริษัทเป็นผู้วางแผนทางการตลาดและแผนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม และมอบหมายให้บริษัทย่อยทำหน้าที่ออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยแบ่งเป็นงานด้านการพัฒนาโปรแกรมเกม อนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิก เสียงและดนตรีประกอบจากภายในเกมรวมทั้งการทดสอบแก้ไขจุดบกพร่องของซอฟต์แวร์เกมจากนั้นจึงจัดจำหน่ายผ่านบริษัท

ณ 31 ธันวาคม 2552 บริษัทมีการลงทุนในบริษัทย่อย 3 บริษัท โดยโครงสร้างกลุ่มบริษัทสามารถแสดงได้ดังนี้



บริษัท

1. บริษัท ไซเบอร์ แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) ดำเนินธุรกิจเป็นผู้ผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกม เพื่อจำหน่ายให้แก่ลูกค้าทั้งในและต่างประเทศ โดยบริษัทมุ่งเน้นการดำเนินธุรกิจด้านการทำการตลาด รวมถึงออกแบบ และดูแลภาพรวมของการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกม โดยมีการกระจายงานบางส่วนในด้านการผลิตไปยังบริษัทย่อย

บริษัทย่อย

1. บริษัท แพลนเน็ต จี จำกัด ดำเนินธุรกิจเป็นผู้พัฒนาชุดคำสั่ง จัดทำดนตรีและเสียงประกอบในซอฟต์แวร์เกมให้กับบริษัท ปัจจุบันมีทุนจดทะเบียนเรียกชำระแล้ว 10,000,000 บาท โดยบริษัทถือหุ้นร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียนเรียกชำระแล้ว
2. บริษัท บลู วิซาร์ด สตูดิโอ จำกัด ดำเนินธุรกิจรับจ้างผลิตอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิก ปัจจุบันมีทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 5,000,000 บาท โดยบริษัทถือหุ้นร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียนเรียกชำระแล้ว
3. บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด เดิมชื่อ “บริษัท ไอแทรกซ์ จำกัด” มีทุนจดทะเบียนเรียกชำระแล้ว 12,025,000 บาท โดยบริษัทถือหุ้นร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียนเรียกชำระแล้ว ปัจจุบันกำลังดำเนินสถาบันพัฒนาและส่งเสริมทักษะสำหรับเด็ก โดยใช้เครื่องเล่นเกมพกพา Nintendo DS เป็นสื่อการเรียนการสอน (ดูรายละเอียดได้ในส่วนที่ 2.6 โครงการในอนาคต)

ปัจจุบันบริษัทได้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่อง Nintendo Wii จำนวน 18 เกม, เกมสำหรับเครื่อง Nintendo DS จำนวน 19 เกม, ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่อง Playstation2 จำนวน 13 เกม, ซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์จำนวน 32 เกม และซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่กว่า 100 เกม และยังมีการดัดแปลงเกมเป็นภาษาต่าง ๆ อีกไม่น้อยกว่า 8 ภาษาเพื่อจัดจำหน่ายในต่างประเทศ โดยมีคู่ค้าสำคัญที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ อาทิเช่น Activision Value Publishing, Inc., Mindscape, Lexicon, Valcon Games LLC. และ UFO Interactive Games, Inc. เป็นต้น

นอกจากนี้บริษัทยังได้ส่งผลงานเข้าประกวดและได้รับรางวัลจากการประกวดทั้งในระดับประเทศได้แก่ Thailand ICT Award (TICTA) และในต่างประเทศได้แก่ Asia Pacific ICT Award (APICTA) มาแล้วถึง 30 รางวัล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถและศักยภาพในการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีคุณภาพและมีแนวคิดที่โดดเด่น รวมทั้งได้รับรางวัล Business Innovation Award จากการเป็นตัวแทนของประเทศไทยเพื่อเข้าแข่งขันในโครงการ Asia Pacific ICT Award ติดต่อกันถึง 5 ปี จนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้ตัวอย่างรางวัลที่กลุ่มบริษัทได้รับจากงานประกวดต่างๆ ระหว่างปี 2546-2552 มีดังนี้

ปี	ผู้ให้รางวัล	จำนวน รางวัล	ประเภทรางวัล
2552	Thailand ICT Awards (TICTA)	2	- Research and Development - E-Learning Application (โดยบริษัทย่อย— Informatix Plus Co., Ltd)
	SIPA Game Award	3	- Best offline game award - Best Handheld and mobile game award - Best creative game award
2551	Thailand ICT Awards (TICTA)	2	- Media and Entertainment Application
2550	Thailand ICT Awards (TICTA)	5	- Media and Entertainment Application - Application and Infrastructure Tool - Education and Training - Research and Development
	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	1	- Media and Entertainment
2549	Thailand ICT Award (TICTA)	1	- Application And Infrastructure Tools
	Thailand Animation and Multimedia (TAM)	1	- Short Animation
	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	1	- Application And Infrastructure Tools
2548	Thailand ICT Award (TICTA)	3	- Media and Entertainment - Tourism and Hospitality Application - Communication on Virtual Messenger Application
	The United Nations 60th Anniversary Short Animation Competition	1	- Second Prize Winner on “The Story of Child and War”
	Thailand Animation and Multimedia (TAM)	3	- Short Animation - Best Mobile Game – Symbian - Best Mobile Game
2547	Thailand ICT Award (TICTA)	3	- Entertainment Application - Education and Training Application - Business Application
	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	2	- Media and Entertainment - General Applications
2546	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	1	- Entertainment Applications
	Thailand BEST Innovation Awards	1	- Small and Medium-Sized Businesses

2.2 โครงสร้างรายได้

โครงสร้างรายได้ของกลุ่มบริษัทในปี 2549-2552 สามารถจำแนกได้ดังนี้

- ตามกลุ่มธุรกิจ

รายได้จำแนกตามกลุ่มธุรกิจ	2549		2550		2551		ปี 2552	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
ธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย								
- เกมคอมพิวเตอร์	19.58	27.03	11.91	16.22	20.44	25.28	6.26	10.33
- เกมคอนโซล	-	-	5.09	6.93	26.43	32.69	45.84	75.62
- เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	0.17	0.23	0.03	0.04	2.51	3.10	0.17	0.28
รวม	19.75	27.26	17.03	23.18	49.38	61.08	52.27	86.23
ธุรกิจรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกม								
- เกมคอมพิวเตอร์	32.04	44.22	46.67	63.53	4.70	5.81	3.30	5.44
- เกมคอนโซล	-	-	-	-	17.68	21.87	2.04	3.36
- เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	8.90	12.28	1.20	1.63	-	-	-	-
รวม	40.93	56.50	47.87	65.15	22.38	27.68	5.33	8.79
ธุรกิจนำเข้าและจัดจำหน่ายเกม								
- เกมคอมพิวเตอร์	11.77	16.24	8.57	11.66	9.08	11.23	0.64	1.06
- เกมคอนโซล	-	-	-	-	-	-	-	-
- เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	-	-	-	-	-	-	-
รวม	11.77	16.24	8.57	11.66	9.08	11.23	0.64	1.06
ธุรกิจสถาบันพัฒนาทักษะ	-	-	-	-	-	-	2.38	3.93
รวมรายได้จากการดำเนินธุรกิจ	72.45	100.00	73.46	100.00	80.84	100.00	60.62	100.00

หมายเหตุ: ธุรกิจนำเข้าและจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมดำเนินโดยบริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต พับลิชซิง จำกัด ซึ่ง ณ 29 ธันวาคม 2551 บริษัทได้จำหน่ายหุ้นของบริษัทดังกล่าว 1.8 ล้านหุ้น คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 75 ของทุนจดทะเบียนของบริษัทดังกล่าวให้แก่บริษัท ซีทู วิชชั่น จำกัด และได้ลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท ซีทู วิชชั่น จำกัด จำนวน 1.8 ล้านหุ้น คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 19.02 ของทุนจดทะเบียนของบริษัท ซีทู วิชชั่น จำกัด

● ตามกลุ่มภูมิภาค

รายได้จำแนกตามภูมิภาค	2549		2550		2551		2552	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
รายได้ในประเทศ	67.39	93.01	66.83	90.97	33.03	40.86	11.02	18.18
รวมในประเทศ	67.39	93.01	66.83	90.97	33.03	40.86	11.02	18.18
รายได้ต่างประเทศ								
อเมริกา	3.81	5.25	0.03	0.05	21.28	26.33	27.94	46.08
ยุโรป	1.04	1.44	5.02	6.84	21.82	26.99	19.27	31.78
เอเชีย	0.22	0.30	1.58	2.15	4.71	5.82	2.40	3.96
อื่น ๆ	-	-	-	-	-	-	-	-
รวมต่างประเทศ	5.06	6.99	6.64	9.03	47.81	59.14	49.60	81.82
รายได้รวม	72.45	100.00	73.46	100.00	80.84	100.00	60.62	100.00

ระหว่างปี 2549 - 2550 กลุ่มบริษัทเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อจำหน่ายในประเทศเป็นหลัก โดยกลุ่มลูกค้าหลักของกลุ่มบริษัทในขณะนั้นได้แก่ผู้จำหน่ายปลีกซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ ผู้จำหน่ายเครื่องคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ตั้งแต่ปี 2550 เป็นต้นมา กลุ่มบริษัทเริ่มมีรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลเพื่อจำหน่ายและการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลให้กับผู้จัดจำหน่ายในต่างประเทศ โดยในระยะเริ่มต้นนั้นซอฟต์แวร์เกมคอนโซลที่กลุ่มบริษัทพัฒนาขึ้นเป็นการนำเอาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาเสร็จแล้วมาปรับปรุงให้สามารถใช้งานกับเครื่องเล่นเกมคอนโซลได้ จากนั้นกลุ่มบริษัทจึงได้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลใหม่เพิ่มมากขึ้น ในขณะที่การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ลดน้อยลงตามลำดับ ส่งผลให้ในปี 2550 - 2551 กลุ่มบริษัทมีสัดส่วนรายได้จากต่างประเทศและรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลเพิ่มมากขึ้น

2.4 เป้าหมายการดำเนินธุรกิจ

จากการที่ปัจจุบันบริษัทเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมชั้นนำของประเทศไทย และสามารถทำให้ซอฟต์แวร์เกมภายใต้เครื่องหมายการค้า “CyberPlanet Interactive” เป็นที่รู้จักในธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแล้ว บริษัทยังได้วางเป้าหมายที่จะใช้ความสามารถและศักยภาพทางด้านเทคโนโลยีที่มีอยู่ นำบริษัทสู่การเป็นผู้พัฒนาวิดีโอเกมชั้นนำของโลกเทียบเท่ากับบริษัทผู้ผลิตซอฟต์แวร์เกมชั้นนำในต่างประเทศ ภายใต้การดำเนินธุรกิจของคนไทยเพื่อเป็นการสร้างโอกาสในการขยายขอบเขตการจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมของบริษัทไปยังต่างประเทศทั่วโลก