12. สรุปฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

งบการเงิน

- รายงานของผู้สอบบัญชีสำหรับงบการเงินปี 2549 ซึ่งตรวจสอบโดย นางสาวรัชนี แสนศิลป์ชัย ผู้สอบบัญชีอนุญาตเลขทะเบียน 5772 ได้ให้ความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขว่างบการเงินได้จัดทำขึ้นโดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป
- รายงานของผู้สอบบัญชีสำหรับงบการเงินปี 2550 ซึ่งตรวจสอบโดยนายสมชาย คุรุจิตโกศล ผู้สอบบัญชีอนุญาตเลขทะเบียน 3277 จากบริษัท เอส. เค. แอคเคาน์แต้นท์ เซอร์วิสเซส จำกัด ได้ให้ความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขว่า งบการเงินของบริษัทได้จัดทำขึ้นโดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป ทั้งนี้ได้ให้สังเกตตามหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 11 ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 ฝ่ายบริหารของบริษัทเชื่อว่า เงินลงทุนในบริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต พับลิชชิ่ง จำกัด ราคาทุน 18.0 ล้านบาท ที่บริษัทลงทุนตามมูลค่าที่ตราไว้ของหุ้นสามัญในบริษัทย่อยแห่งนั้น ไม่เกิดการด้อยค่า เนื่องจากปัจจุบัน ฝ่ายบริหารของบริษัทอยู่ระหว่างการเจรจาเพื่อดำเนินการรวมธุรกิจของบริษัทย่อยดังกล่าวกับบริษัทอื่น โดยการแลกเปลี่ยนหุ้นสามัญในบริษัทย่อยแห่งนั้นกับหุ้นสามัญของบริษัทอื่นนั้นในราคาตามมูลค่าที่ตราไว้ของหุ้นสามัญของแต่ละฝ่าย ดังนั้น มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของเงินลงทุนในบริษัทย่อยดังกล่าวจึงขึ้นอยู่กับผลสำเร็จของการรวมธุรกิจดังกล่าว
- รายงานของผู้สอบบัญชีสำหรับงบการเงินปี 2551 ซึ่งตรวจสอบโดยนายชนันท์กรณ์ สถิรประภากุล ผู้สอบบัญชีอนุญาตเลขทะเบียน 6554 จากบริษัท แกรนด์ ออดิท จำกัด ได้ให้ความเห็นว่างบการเงินของบริษัทได้จัดทำขึ้นโดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป
- รายงานของผู้สอบบัญชีสำหรับงบการเงินปี 2552 ซึ่งตรวจสอบโดยนายชนันท์กรณ์ สถิรประภากุล ผู้สอบบัญชีอนุญาตเลขทะเบียน 6554 จากบริษัท แกรนด์ ออดิท จำกัด ได้ให้ความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขว่า งบการเงินของบริษัทได้จัดทำขึ้นโดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป

หมายเหตุ งบการเงินของบริษัทสำหรับปี 2549 ตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชีรับอนุญาตซึ่งมิได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

(1) ตารางสรุปงบการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะบริษัท

หน่วย : ล้านบาท

รายการ	งบการเงินเฉพาะกิจการ								งบการเงินรวม							
	ปี 2549		ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552			ปี 2550*		ปี 2551		ปี 2552		
ฐานะทางการเงิน																
เงินสด/รายการเทียบเท่าเงินสด	0.77	0.41%	22.40	12.62%	17.59	8.80%	8.95	4.16%		22.57	14.27%	18.42	9.69%	11.30	5.66%	
ลูกหนี้การค้า-สุทธิ	43.82	23.43%	40.92	23.06%	25.73	12.87%	32.78	15.23%		40.92	25.87%	25.73	13.53%	32.78	16.41%	
เงินให้กู้ยืมและดอกเบี้ยค้างรับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	25.69	13.74%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%		-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	
สินค้าคงเหลือ-สุทธิ	9.90	5.30%	7.42	4.18%	0.91	0.46%	0.09	0.04%		7.42	4.69%	0.91	0.48%	0.09	0.05%	
เงินทดรองจ่ายให้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	2.58	1.38%	3.88	2.18%	0.31	0.16%	-	0.00%		-	0.00%	0.01	0.01%	-	0.00%	
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	1.95	1.04%	2.85	1.61%	1.46	0.73%	3.36	1.56%		2.14	1.35%	1.56	0.82%	3.95	1.98%	
สินทรัพย์หมุนเวียนรวม	**84.71**	**45.30%**	**77.46**	**43.65%**	**46.00**	**23.01%**	45.19	21.00%		**73.05**	**46.18%**	**46.63**	**24.52%**	48.13	24.09%	
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	34.86	18.64%	30.73	17.32%	13.48	6.74%	21.66	10.06%		-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	
เงินลงทุนทั่วไป	0.00	0.00%	0.00	0.00%	17.99	9.00%	17.99	8.36%		-	0.00%	17.99	9.46%	17.99	9.01%	
สินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน-สุทธิ	33.16	17.73%	28.94	16.31%	67.97	34.00%	94.85	44.07%		43.66	27.60%	70.18	36.90%	96.12	48.12%	
ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์-สุทธิ	25.15	13.45%	29.75	16.77%	35.85	17.93%	32.57	15.13%		30.12	19.04%	36.75	19.32%	34.02	17.03%	
เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน	8.81	4.71%	10.56	5.95%	18.03	9.02%	1.79	0.83%		10.56	6.68%	18.03	9.48%	1.79	0.90%	
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	0.29	0.16%	0.02	0.01%	0.60	0.30%	1.18	0.55%		0.80	0.51%	0.60	0.31%	1.72	0.86%	
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนรวม	**102.28**	**54.70%**	**100.01**	**56.35%**	**153.92**	**76.99%**	170.04	79.00%		**85.14**	**53.82%**	**143.55**	**75.48%**	151.64	75.91%	
สินทรัพย์รวม	**186.98**	**100%**	**177.47**	**100%**	**199.92**	**100%**	215.23	100%		**158.19**	**100%**	**190.18**	**100%**	199.77	100%	

หน่วย : ล้านบาท

รายการ	งบการเงินเฉพาะกิจการ								งบการเงินรวม					
	ปี 2549		ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552			ปี 2550*		ปี 2551		ปี 2552	
เงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้น	4.53	2.42%	5.71	3.22%	5.18	2.59%	8.91	4.14%		7.11	4.49%	5.18	2.72%	8.91	4.46%
เจ้าหนี้การค้า	19.40	10.38%	20.65	11.63%	13.92	6.96%	17.31	8.04%		9.81	6.20%	6.59	3.46%	6.79	3.40%
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	0.00%	10.83	6.10%	7.60	3.80%	10.97	5.10%		-	-	0.19	0.10%	-	0.00%
เจ้าหนี้การค้า - กิจการอื่น	19.40	10.38%	9.81	5.53%	6.33	3.16%	6.34	2.94%		9.81	6.20%	6.40	3.36%	6.79	3.40%
เจ้าหนี้จากการซื้อทรัพย์สิน - กิจการที่เกี่ยวข้อง	-	0.00%	-	0.00%	3.35	1.68%	-	0.00%		-	0.00%	3.35	1.76%	-	0.00%
เจ้าหนี้ค่าหุ้น							1.03	0.48%						-	0.00%
รายได้รับล่วงหน้า	-	0.00%	5.32	3.00%	1.19	0.60%	-	0.00%		5.32	3.37%	1.19	0.63%	0.55	0.27%
เงินกู้สถาบันการเงินที่ถึงกำหนดใน 1 ปี	2.05	1.09%	2.27	1.28%	2.62	1.31%	0.17	0.08%		2.27	1.43%	2.62	1.38%	0.17	0.08%
สัญญาเช่าซื้อที่ถึงกำหนดภายใน 1 ปี	0.22	0.12%	0.24	0.13%	0.25	0.13%	0.22	0.10%		0.24	0.15%	0.25	0.13%	0.22	0.11%
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	2.00	1.07%	-	0.00%-	-	0.00%	-	0.00%		-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
เงินทดรองรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	10.06	5.38%	10.95	6.17%	-	0.00%	-	0.00%		-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	3.41	1.82%	1.58	0.89%	1.93	0.97%	1.96	0.91%		1.96	1.24%	2.34	1.23%	2.34	1.17%
เจ้าหนี้จากการซื้อทรัพย์สิน	-	0.00%	7.16	4.04%	-	0.00%	-	0.00%		-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	3.60	1.92%	0.36	0.20%	0.44	0.22%	0.23	0.11%		0.78	0.49%	0.61	0.32%	0.30	0.15%
หนี้สินหมุนเวียนรวม	**45.27**	**24.21%**	**54.24**	**30.56%**	**28.89**	**14.45%**	29.81	13.85%		**27.49**	**17.38%**	**22.13**	**11.64%**	19.26	9.64%
เจ้าหนี้การค้าส่วนที่ครบกำหนดกว่า 1 ปี	-	0.00%	-	0.00%	2.73	1.37%	0.68	0.32%		-	-	2.73	1.44%	0.68	0.34%
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน	13.29	7.11%	11.02	6.21%	9.44	4.72%	10.77	5.00%		11.02	6.97%	9.44	4.96%	10.77	5.39%
หนี้สินภายใต้สัญญาเช่าซื้อ	0.71	0.38%	0.47	0.27%	0.22	0.11%	-	0.00%		0.47	0.30%	0.22	0.12%	-	0.00%
หนี้สินไม่หมุนเวียนรวม	**14.00**	**7.49%**	**11.50**	**6.48%**	**12.40**	**6.20%**	11.45	5.32%		**11.50**	**7.27%**	**12.40**	**6.52%**	11.45	5.73%
หนี้สินรวม	**59.28**	**31.70%**	**65.74**	**37.04%**	**41.29**	**20.65%**	**41.26**	**19.17%**		**38.99**	**24.65%**	**34.53**	**18.15%**	**30.71**	**15.37%**

หน่วย : ล้านบาท

รายการ	งบการเงินเฉพาะกิจการ								งบการเงินรวม							
	ปี 2549		ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552			ปี 2550*		ปี 2551		ปี 2552		
ทุนจดทะเบียน	100.00	-	100.00	-	110.00	-	140.00	65.05%		100.00	-	110.00	-	140.00	70.08%	
ทุนจะทะเบียนเรียกชำระแล้ว	100.00	53.48%	100.00	56.35%	110.00	55.02%	110.00	51.11%		100.00	63.22%	110.00	57.84%	110.00	55.06%	
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	17.15	9.17%	10.40	5.86%	31.90	15.96%	31.90	14.82%		10.40	6.57%	31.90	16.77%	31.90	15.97%	
กำไรสะสม	10.56	5.65%	1.33	0.75%	16.73	8.37%	32.07	14.90%		2.61	1.65%	13.75	7.23%	27.16	13.59%	
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	127.71	68.30%	111.73	62.96%	158.63	79.35%	73.97	80.83%		113.01	71.44%	155.65	81.85%	169.06	84.63%	
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	-	0.00%-	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%		6.19	3.91%	-	0.00%	-	0.00%	
ส่วนของผู้ถือหุ้น	**127.71**	**68.30%**	**111.73**	**62.96%**	**158.63**	**79.35%**	173.97	80.83%		**119.20**	**75.35%**	**155.65**	**81.85%**	169.06	84.63%	
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น	**186.98**	**100%**	**177.47**	**100%**	**199.92**	**100%**	215.23	100%		**158.19**	**100%**	**190.18**	**100%**	199.77	100%	

หมายเหตุ

* งบการเงินดุลรวมปี 2550 จัดทำโดยผู้บริหารของบริษัท

งบกำไรขาดทุนรวมปี 2549 และ ปี 2550 จัดทำโดยผู้บริหารของบริษัท

หน่วย : ล้านบาท

รายการ	งบการเงินเฉพาะกิจการ								งบการเงินรวม							
	ปี 2549		ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552		ปี 2549*		ปี 2550*		ปี 2551		ปี 2552	
รายได้จากการขาย	58.00	100.00%	8.57	12.60%	9.82	13.55%	0.64	1.10%	11.77	16.24%	8.57	11.66%	9.08	11.23%	0.64	1.06%
รายได้จากการบริการ	-	0.00%	59.44	87.40%	62.66	86.45%	57.57	98.90%	60.68	83.76%	64.90	88.34%	71.76	88.77%	59.98	98.94%
กำไร : จำหน่ายเงินลงทุนบริษัทย่อย	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	5.73	7.09%	-	0.00%
กำไร : จำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	1.02	1.76%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	1.02	1.69%
ดอกเบี้ยรับ	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	1.76	3.02%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	1.77	2.91%
รายได้อื่น	2.36	4.07%	4.89	7.19%	3.95	5.45%	5.01	8.60%	1.06	1.46%	4.47	6.08%	3.32	4.10%	3.58	5.91%
รายได้รวม	**60.36**	**104.07%**	**72.89**	**107.19%**	**76.43**	**105.45%**	66.00	113.39%	**73.51**	**101.46%**	**77.93**	**106.08%**	**89.88**	**111.19%**	67.00	110.51%
ต้นทุนขายและต้นทุนการให้บริการ	31.41	54.16%	30.85	45.36%	29.47	40.66%	21.39	36.74%	46.31	63.92%	35.56	48.40%	37.48	46.37%	22.01	36.31%
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	23.72	40.89%	34.05	50.07%	33.53	46.26%	24.71	42.45%	33.43	46.14%	39.32	53.53%	39.82	49.26%	27.02	44.57%
- ค่าใช้จ่ายในการขาย	-	0.00%	7.43	10.93%	10.63	14.66%	3.92	6.74%	-	0.00%	7.43	10.12%	11.07	13.69%	4.83	7.96%
- ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	-	0.00%	26.62	39.14%	22.90	31.60%	20.79	35.71%	-	0.00%	31.89	43.41%	28.76	35.57%	22.19	36.60%
หนี้สูญและหนี้สงสัยจะสูญ (โอนกลับ)	0.51	0.87%	6.35	9.33%	(2.45)	-3.38%	3.11	5.35%	0.51	0.70%	6.75	9.19%	(2.45)	-3.03%	3.11	5.13%
ด้อยค่าเงินลงทุน/สินค้า (โอนกลับ)	2.94	5.06%	4.13	6.08%	(0.75)	-1.04%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
ขาดทุน : จำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	4.64	5.74%	-	0.00%
รวมค่าใช้จ่าย	**58.57**	**100.99%**	**75.38**	**110.84%**	**59.79**	**82.50%**	49.21	84.54%	**80.25**	**110.77%**	**81.63**	**111.12%**	**79.49**	**98.34%**	52.14	86.01%
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายทางการเงิน	1.79	3.08%	(2.49)	-3.65%	16.64	22.96%	16.79	28.85%	(6.74)	-9.31%	(3.70)	-5.03%	10.39	12.85%	14.85	24.50%
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(0.68)	-1.17%	(1.67)	-2.45%	(1.24)	-1.71%	(1.45)	-2.49%	(0.33)	-0.46%	(1.74)	-2.36%	(1.26)	-1.55%	(1.45)	-2.39%
ภาษีเงินได้นิติบุคคล	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	(0.09)	-0.11%	-	0.00%
กำไร(ขาดทุน)สุทธิ	**1.11**	**1.91%**	**(4.15)**	**-6.11%**	**15.40**	**21.25%**	15.34	26.35%	**(7.07)**	**-9.76%**	**(5.43)**	**-7.40%**	**9.04**	**11.19%**	13.40	22.11%
ส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	1.11	1.91%	(4.15)	-6.11%	15.40	21.25%	15.34	26.35%	(6.90)	-9.52%	(4.94)	-6.72%	11.14	13.79%	13.40	22.11%
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อยบริษัทย่อย	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	(0.18)	-0.24%	(0.50)	-0.68%	(2.10)	-2.60%	-	0.00%
กำไร(ขาดทุน) ผู้ถือหุ้นใหญ่ (บาท/หุ้น)			(0.02)		0.07		0.07				(0.02)		0.05		0.06	

รายการ	งบการเงินเฉพาะกิจการ			งบการเงินรวม		
	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน						
กำไร(ขาดทุน)สุทธิก่อนภาษี	(4.15)	15.40	15.34	(5.43)	9.13	13.40
รายการปรับกระทบกำไร(ขาดทุน)สุทธิเป็นเงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน						
ค่าเสื่อมราคา	2.67	3.82	4.00	2.96	4.12	4.32
ค่าตัดจำหน่าย	4.54	11.07	18.09	7.28	13.72	19.48
หนี้สงสัยจะสูญ(โอนกลับ)	6.35	(2.45)	3.11	6.75	(2.45)	3.11
ตัดจำหน่ายภาษีถูกหัก ณ ที่จ่าย			0.07			0.07
ขาดทุนจากค่าเผื่อการลดมูลค่าในสินค้าคงเหลือ	0.34	0.60	(0.82)	1.10	0.60	(0.82)
ขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุน (โอนกลับ)	4.13	(0.75)	(1.15)	-	-	0.00
ขาดทุนจากการด้อยค่าในสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	2.56	0.59	0.00	2.56	1.29	0.00
(กำไร) ขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	(0.33)	0.59	-	(0.33)	0.59
(กำไร) ขาดทุนจากการจำหน่ายอุปกรณ์	-	-	0.00	-	-	0.00
(กำไร) ขาดทุนจากการจำหน่ายบริษัทย่อย	-	0.01	(1.02)	-	(5.73)	(1.02)
(กำไร) ขาดทุนจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	-	0.03	-	4.64	0.03
(กำไร) ขาดทุนจากการจำหน่ายสินทรัพย์ถาวร	(0.00)	0.40	0.03	0.03	0.40	0.03
ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ถาวร			0.00			0.00
โอนสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเป็นต้นทุนขาย	0.14	1.96	1.12	0.14	1.96	1.12
ค่าใช้จ่ายดอกเบี้ย	1.67	1.24		1.74	1.26	
กำไรจากการดำเนินงานก่อนเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน	18.24	31.56	39.38	17.13	28.63	40.31
สินทรัพย์ดำเนินงานเพิ่มขึ้น(ลดลง)						
ลูกหนี้การค้า	(3.45)	18.13	(24.83)	(2.99)	18.13	(24.84)
สินค้าคงเหลือ	2.15	5.90	1.64	5.21	(2.07)	1.64
เงินทดรองจ่ายกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	(1.30)	3.57	0.31	-	(0.01)	0.01
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	(0.79)	0.77	(1.74)	0.40	(0.43)	(2.22)
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	0.27	-	(0.58)	0.53	0.20	(1.12)
หนี้สินดำเนินงานเพิ่มขึ้น(ลดลง)						
เจ้าหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน	10.83	(3.29)	0.00	-	0.19	0.00
เจ้าหนี้การค้ากิจการอื่น	(9.59)	(0.76)	(2.05)	(2.46)	(0.74)	(2.05)
เจ้าหนี้ค่าหุ้น	-	-	-	-	-	(0.65)
รายได้รับล่วงหน้า	5.32	(4.13)	(1.19)	5.32	(4.13)	0.00
เงินทดรองรับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	0.89	(10.95)	-	-	-	

รายการ	งบการเงินเฉพาะกิจการ			งบการเงินรวม		
	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	(1.85)	0.38	(0.04)	(1.57)	0.66	(0.07)
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	(3.24)	0.08	(0.22)	(4.34)	(0.06)	(0.31)
เงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน	17.49	41.27	10.68	17.22	40.37	10.70
จ่ายดอกเบี้ย	(1.65)	(1.26)	(0.40)	(1.62)	(1.56)	(0.40)
จ่ายภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย	(0.12)	(0.07)	(0.24)	(0.14)	(0.07)	(0.24)
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	15.46	38.74	10.04	15.46	38.74	10.06
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน						
เงินลงทุนระยะสั้นเพิ่มขึ้น	-	-	-	-	-	
เงินให้กู้ยืมและดอกเบี้ยค้างรับบุคคลที่เกี่ยวข้องกันลดลง	25.69	-	-	25.69	-	-
เงินสดจ่ายซื้อเงินลงทุนในบริษัทอื่น	-	(17.99)	(6.00)	-	(17.99)	-
เงินสดรับจากการจำหน่ายบริษัทย่อย	-	17.99		-	-	
สุทธิจากเงินสดคงเหลือในบริษัทย่อย	-	-		-	16.99	
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	(11.11)	(52.74)	(31.03)	(11.33)	(51.29)	(34.67)
เงินสดจ่ายซื้ออาคารและอุปกรณ์	(3.97)	(14.28)	(0.86)	(7.69)	(11.48)	(1.73)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์	0.11	0.24	0.09	4.10	0.24	0.09
เงินสดรับจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	-	1.20	-	-	1.20
เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกันลดลง (เพิ่มขึ้น)	(1.75)	(7.47)	16,24	(1.75)	(7.47)	16.24
เงินสดสุทธิได้มา(ใช้ไปใน)กิจกรรมลงทุน	8.98	(74.25)	(20.37)	9.01	(70.99)	(18.88)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน						
เงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้น	-	-	-	-	-	-
จากสถาบันการเงินเพิ่มขึ้น (ลดลง)	1.18	(0.54)	3.73	1.20	(1.93)	3.73
เงินสดจ่ายชำระเงินกู้ยืมจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน	(2.00)	0.00	-	(2.00)	0.00	-
เงินสดรับจากเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน	0.00	1.33	11.00	0.00	1.33	11.00
เงินสดจ่ายจากเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน	(2.05)	(2.56)	(12.75)	(2.05)	(2.56)	(12.75)
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินภายใต้สัญญาเช่าซื้อ	(0.22)	(0.24)	(0.27)	(0.22)	(0.02)	(0.27)
เงินสดรับจากการเพิ่มทุน	0.00	31.50	-	0.00	31.50	-
เงินสดสุทธิได้มา(ใช้ไปใน)กิจกรรมจัดหาเงิน	(3.09)	29.49	1.70	(3.07)	28.31	1.70
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น(ลดลง)-สุทธิ	21.62	(4.81)	(8.63)	21.41	(4.15)	(7.12)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันต้นปี	0.77	22.40	17.59	1.17	22.57	18.42
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันสิ้นปี	22.40	17.59	8.95	22.57	18.42	11.30

อัตราส่วนทางการเงิน (Financial Ratio)	งบการเงินเฉพาะ				งบการเงินรวม			
	ปี 2549	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552	ปี 2549	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552
อัตราส่วนแสดงสภาพคล่อง (Liquidity Ratio)								
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.87	1.43	1.59	1.52		2.66	2.11	2.50
อัตราส่วนสภาพคล่องหมุนเร็ว (เท่า)	0.98	1.17	1.50	1.40		2.31	2.00	2.29
อัตราส่วนสภาพคล่องกระแสเงินสด (เท่า)	N/A	0.47	1.44	0.32		0.79	2.34	0.37
อัตราส่วนหมุนเวียนลูกหนี้การค้า (เท่า)	1.22	1.48	1.91	2.98		1.58	2.11	3.11
ระยะเวลาเก็บหนี้เฉลี่ย (วัน)	294.69	243.65	188.19	120.62		227.39	170.51	115.83
อัตราส่วนหมุนเวียนสินค้าคงเหลือ (เท่า)	3.11	5.34	10.62	63.91		5.05	13.50	65.77
ระยะเวลาขายสินค้าเฉลี่ย (วัน)	115.69	67.38	33.91	5.63		71.35	26.66	5.47
อัตราส่วนหมุนเวียนเจ้าหนี้ (เท่า)	2.41	2.31	2.56	2.05		4.83	6.85	4.94
ระยะเวลาชำระหนี้ (วัน)	149.36	155.80	140.78	175.22		74.55	52.52	72.93
Cash Cycle (วัน)	261.02	155.23	81.32	(48.97)		224.19	144.65	48.38
อัตราส่วนแสดงความสามารถในการหากำไร(Profitability Ratio)								
อัตรากำไรขั้นต้น (%)	45.84	54.64	59.34	63.26	36.08	51.60	53.63	63.69
อัตรากำไรจากการดำเนินงาน (%)	4.94	4.57	13.09	20.81	(10.07)	(1.93)	4.23	19.12
อัตราส่วนเงินสดต่อการทำกำไร (%)	N/A	506.28	421.08	52.43	N/A	N/A	1,133.43	43.88
อัตรากำไรอื่น(%)	(1.79)	(7.67)	9.36	7.09	0.75	(2.92)	12.79	4.87
อัตรากำไรสุทธิ (%)	1.83	(5.70)	20.15	23.24	(9.62)	(6.97)	9.93	20.00
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	1.30	(5.21)	17.09	13.84	(8.33)	(6.76)	9.74	12.38
อัตราส่วนแสดงประสิทธิภาพในการดำเนินงาน (Efficiency Ratio)								
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	0.99	(3.42)	12.24	11.09	(14.87)	(5.01)	7.68	10.31
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ถาวร (%)	8.12	(2.21)	22.70	17.91	(32.92)	(4.51)	17.11	24.02
อัตราการหมุนของสินทรัพย์ (เท่า)	0.54	0.60	0.61	0.48	0.71	0.72	0.77	0.52

อัตราส่วนทางการเงิน (Financial Ratio)	งบการเงินเฉพาะ				งบการเงินรวม			
	ปี 2549	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552	ปี 2549	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552
อัตราส่วนวิเคราะห์นโยบายทางการเงิน (Financial Ratio)								
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.46	0.59	0.26	0.24	0.37	0.33	0.22	0.18
อัตราส่วนความสามารถชำระดอกเบี้ย (เท่า)	N/A	10.42	33.23	5.38	N/A	9.90	31.76	4.51
อัตราส่วนความสามารถชำระภาระผูกพัน (เท่า)	N/A	0.91	0.45	0.22	N/A	0.73	0.46	0.20
อัตราการจ่ายเงินปันผล (%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
มูลค่าตามบัญชีสุทธิ/หุ้น(บาท)(Par : 0.50บาท)	0.64	0.56	0.72	0.79	0.61	0.60	0.71	0.77

1) ภาพรวมการดำเนินงานที่ผ่านมา

กลุ่มบริษัทถือเป็นหนึ่งในผู้ประกอบการชาวไทยที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับจากผู้ผลิตและจำหน่ายเกมชั้นนำทั่วโลก ในด้านการพัฒนาซอฟท์แวร์เกม โดยกลุ่มบริษัทมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบของเกมอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และสอดคล้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมของผู้บริโภค

ในอดีตที่ผ่านมากลุ่มบริษัททำการพัฒนาและจำหน่ายเกมสำหรับอุปกรณ์เครื่องเล่นเกมใน 3 ลักษณะ ได้แก่ เกมสำหรับคอมพิวเตอร์ เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ และเกมคอนโซล ในช่วงแรกของการดำเนินธุรกิจกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาเกมตลอดจนนำเข้าและจำหน่ายเกมสำหรับคอมพิวเตอร์เป็นหลัก โดยกลุ่มบริษัททำการผลิตและจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้ผลิตคอมพิวเตอร์ชั้นนำหลายราย ต่อมาในปี 2546 จากการที่รูปแบบการใช้งานของโทรศัพท์เคลื่อนที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยมีการเพิ่มเติมคุณสมบัติทางด้านความบันเทิงเพื่อการผ่อนคลายให้แก่ผู้ใช้งานเพิ่มขึ้นนอกเหนือจากการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการติดต่อสื่อสาร รวมทั้งความนิยมใช้งาน Pocket PC ที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้กลุ่มบริษัทขยายขอบเขตการพัฒนาเกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่และ Pocket PC เพิ่มขึ้น เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงลักษณะการใช้งานดังกล่าว โดยกลุ่มบริษัทถือได้ว่าเป็นผู้ประกอบการไทยรายเดียวที่ทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ให้แก่ผู้ผลิตโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อนำไปติดตั้งในโทรศัพท์ของตน อาทิเช่น Nokia Samsung และ Dupod เป็นต้น จากการพัฒนาการผลิตเกมบนอุปกรณ์เครื่องเล่นต่างๆ ให้แก่ผู้ผลิตคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ชั้นนำอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ประกอบกับการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของผู้เล่นเกมประเภทคอนโซล ทำให้กลุ่มบริษัทเล็งเห็นโอกาสในการดำเนินธุรกิจ และกลุ่มบริษัทมีศักยภาพเพียงพอที่จะขยายขอบเขตการดำเนินธุรกิจไปยังการพัฒนาเกมคอนโซล โดยในปี 2550 กลุ่มบริษัทเริ่มพัฒนาเกมคอลโซลสำหรับเครื่องเล่น Playstaion 2 และขยายต่อเนื่องมายังเครื่องเล่น PSP ของโซนี่ และได้รับอนุญาตจากนินเทนโด อย่างเป็นทางการให้มีสิทธิในการพัฒนาเกมคอนโซลสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล Nintendo DS และ Nintendo Wii เพื่อจำหน่ายในต่างประเทศ ทั้งในทวีปยุโรป และทวีปอเมริกาผ่านผู้จัดจำหน่ายเกมชั้นนำทั่วโลก ต่อมาในปี 2551 กลุ่มบริษัทได้รับอนุญาตจากไมโครซอฟต์ให้มีสิทธิในการพัฒนาเกมคอนโซล สำหรับเครื่องเล่น XBOX โดยปัจจุบันกลุ่มบริษัทถือว่าเป็นผู้ประกอบการไทยรายเดียวที่ได้รับสิทธิในการพัฒนาเกมคอนโซลให้แก่ผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซลรายใหญ่ทั้ง 3 ราย อันได้แก่ โซนี่ นินเทนโด และไมโครซอฟต์

จากการเปลี่ยนแปลงลักษณะการประกอบธุรกิจบนอุปกรณ์เครื่องเล่นเกมประเภทต่างๆ ทำให้โครงสร้างรายได้ของกลุ่มบริษัทมีการเปลี่ยนแปลงโดยเมื่อพิจารณากลุ่มรายได้โดยแบ่งตามเครื่องเล่น พบว่าปัจจุบันรายได้จากการพัฒนาเกมคอนโซลถือเป็นรายได้หลักของกลุ่มบริษัทโดยมีสัดส่วนประมาณร้อยละ 54.57 และร้อยละ 78.97ของรายได้จากการขายและบริการรวมของกลุ่มบริษัทในปี 2551 และปี 2552 และจากการที่ลูกค้าหลักของการพัฒนาเกมคอนโซล คือ ผู้จัดจำหน่ายเกมคอนโซลชั้นนำทั่วโลก ทำให้กลุ่มบริษัทมีรายได้จากต่างประเทศเพิ่มขึ้นจากสัดส่วนร้อยละ 9.03 ของรายได้จากการขายและบริการรวมในปี 2550 เป็นร้อยละ 54.14 และร้อยละ 81.12 ในปี 2551 และปี 2552 ตามลำดับ

นอกจากการเปลี่ยนแปลงลักษณะการประกอบธุรกิจบนอุปกรณ์เครื่องเล่นเกมประเภทต่างๆ แล้วนั้น กลุ่มบริษัทยังมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการประกอบธุรกิจ โดยในช่วงระหว่างปี 2546-2551 กลุ่มบริษัทมีการประกอบธุรกิจใน 2 รูปแบบหลัก คือ

- การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมบนอุปกรณ์เครื่องเล่นเกมประเภทต่างๆ ให้แก่เจ้าของสินค้าหรือตัวแทนจำหน่ายของเจ้าของสินค้า เช่น ผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้ผลิตโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซล เป็นต้น
- การนำเข้าเกมคอมพิวเตอร์จากต่างประเทศ โดยได้รับสิทธิในการผลิตและจัดจำหน่ายเกมในลักษณะแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปบรรจุกล่อง เช่น เกมในชุดของ Barbie ซึ่งได้ลิขสิทธิ์จากบริษัท Activision Value Publishing, Inc และเกมต่างๆ ของ Walt Disney เป็นต้น เพื่อจำหน่ายให้แก่ร้านค้า หรือลูกค้ารายย่อย

ซึ่งการประกอบธุรกิจใน 2 รูปแบบนั้น การดำเนินธุรกิจจะมีความแตกต่างกัน โดยการดำเนินธุรกิจผลิตและจำหน่ายเกมในลักษณะแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปบรรจุกล่องเพื่อจำหน่ายแก่ร้านค้า หรือลูกค้ารายย่อยนั้น กลุ่มบริษัทต้องใช้เงินทุนหมุนเวียนในการดำเนินงานเพิ่มขึ้นเพื่อทำการผลิตและจัดเก็บแผ่นซีดีเกมให้เพียงพอต่อการจำหน่ายให้แก่ลูกค้า และเมื่อแผ่นซีดีเกมที่บริษัททำการผลิตและจำหน่ายได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกม กลุ่มบริษัทยังมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบจากการละเมิดลิขสิทธิโดยผู้ผลิตแผ่นเกมที่ผิดกฎหมาย นอกจากนั้นในการทำการตลาดของแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปเพื่อการจำหน่าย กลุ่มบริษัทต้องมีการบริหารช่องทางการจำหน่ายทั้งรูปแบบการมีร้านค้าเป็นของตนเอง หรือทำการฝากขาย หรือจำหน่ายให้แก่ร้านค้าชั้นนำ เช่น B2S, 7-11, ร้านซีพลัส เน็ตเวิร์ค, และร้านซีเอ็ดบุ๊คเซ็นเตอร์ เป็นต้น ซึ่งการบริหารสินค้าคงคลัง และการบริหารช่องทางการจำหน่ายในลักษณะดังกล่าวนั้น ทำให้กลุ่มบริษัทมีต้นทุนการดำเนินงานที่เพิ่มขึ้น

จากลักษณะการประกอบธุรกิจที่มีความแตกต่างกัน ทำให้กลุ่มบริษัทมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการดำเนินธุรกิจ โดยลดบทบาทในธุรกิจดังกล่าวลงตั้งแต่ปี 2549 โดยมุ่งเน้นในธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้แก่เจ้าของสินค้าหรือตัวแทนจำหน่ายของเจ้าของสินค้า ต่อมาในปี 2551 กลุ่มบริษัททำการจำหน่ายหุ้นสามัญของบริษัทบริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต พับลิชชิ่ง จำกัด ซึ่งประกอบธุรกิจการนำเข้าและจำหน่ายเกม จำนวน 17,999,940 หุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 75 ของทุนชำระแล้วมูลค่า 24,000,0000 บาทของบริษัทดังกล่าว ที่ราคา 10 บาทต่อหุ้น (ราคาที่จำหน่ายมีการเทียบเคียงกับราคาที่ได้จากการประเมินโดยวิธีมูลค่าตามบัญชี ร่วมกับค่าลิขสิทธิที่คงค้างอยู่ของบริษัทดังกล่าว โดยราคาหุ้นสามัญที่ประเมินได้เท่ากับ 10 บาทต่อหุ้น) คิดเป็นมูลค่ารวม 17.99 ล้านบาท ให้แก่ บริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด ซึ่งถือเป็นหนึ่งในผู้จัดจำหน่ายเกมรายใหญ่ของประเทศไทย และเป็นบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับบริษัท อย่างไรก็ตามกลุ่มบริษัทยังคงเห็นถึงศักยภาพและโอกาสในการขยายตัวของธุรกิจผลิตและจำหน่ายแผ่นซีดีเกม จึงทำการซื้อหุ้นของบริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด จำนวน 17,990,000 หุ้น ในราคา 10 บาทต่อหุ้น (ราคาที่ลงทุนมีการเทียบเคียงกับราคาที่ได้จากการประเมินโดยวิธีการจัดทำประมาณการรายได้ในอนาคตของบริษัทดังกล่าวและบริษัทย่อย โดยมีการปรับปรุงงบดุลของปีฐาน โดยการกันสำรองค่าเผื่อด้อยค่าของสินค้าคงคลัง โดยราคาหุ้นสามัญที่ประเมินได้เท่ากับ 10.05 บาทต่อหุ้น) เป็นมูลค่าเงินลงทุน 17.99 ล้านบาท ทำให้บริษัทถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 19.02 ของทุนชำระแล้วมูลค่า 94,630,000 บาทของบริษัทดังกล่าว แทน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการประกอบธุรกิจในช่วงปลายปี 2551 ส่งผลให้ตั้งแต่ปี 2552 เป็นต้น

ไป กลุ่มบริษัทจะไม่มีรายได้จากการนำเข้าและจัดจำหน่ายเกม โดยระหว่างปี 2549 – 2551 กลุ่มบริษัทมีรายได้จากการนำเข้าและจัดจำหน่ายเกมประมาณปีละ 8-12 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 11-16 ของรายได้จากการขายและบริการของกลุ่มบริษัท

2) ผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงิน

2.1) ผลการดำเนินงาน

- **รายได้**

รายได้ของกลุ่มบริษัทสามารถจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ รายได้จากการบริการ รายได้จากการขาย และรายได้อื่น โดยสัดส่วนรายได้แต่ละประเภทระหว่างปี 2549 – ปี 2552 สามารถแสดงได้ดังนี้

รายได้ของกลุ่มบริษัท	ปี 2549		ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
รายได้จากการบริการ	60.68	82.55%	64.90	83.27%	71.76	79.83%	59.98	89.52%
รายได้จากการขาย	11.77	16.01%	8.57	10.99%	9.08	10.10%	0.64	0.96%
รายได้อื่นๆ	1.06	1.44%	4.47	5.74%	9.04	10.06%	6.38	9.52%
รายได้รวม	**73.51**	**100.00%**	**77.93**	**100.00%**	**89.88**	**100.00%**	**67.00**	**100.00%**

จากตารางข้างต้นระหว่างปี 2549 – 2551 กลุ่มบริษัทมีรายได้รวมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจาก 73.51 ล้านบาท เป็น 77.93 ล้านบาท และ 89.88 ล้านบาทตามลำดับ คิดเป็นการเติบโตในอัตราร้อยละ 6.01 และร้อยละ 15.34 ตามลำดับ โดยการเพิ่มขึ้นของรายได้รวมของกลุ่มบริษัทเป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของรายได้จากการบริการอันเกิดจากธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ในขณะที่รายได้จากการขายมีการปรับตัวลดลง ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มบริษัทมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการดำเนินธุรกิจโดยมุ่งเน้นในธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม และลดบทบาทในธุรกิจผลิต นำเข้าและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในส่วนภาพรวมของการประกอบธุรกิจ สำหรับในปี 2552 รายได้รวมของกลุ่มบริษัทปรับตัวลดลง เป็นผลต่อเนื่องจากการลดลงของรายได้จากการขายจากการหยุดประกอบธุรกิจ นำเข้าและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป ประกอบกับการลดลงของรายได้จากการบริการ เนื่องจากกลุ่มบริษัทมีนโยบายให้ความสำคัญกับการเติบโตของผลกำไรมากกว่าการขยายตัวของยอดขาย จึงบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทคอนโซล ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์เกมที่แนวโน้มที่จะมีอายุการจำหน่ายยาวกกว่าซอฟต์แวร์เกมประเภทอื่น และมีแนวโน้มที่จะสร้างผลการดำเนินงานที่ดีกว่าจากการที่สามารถกำหนดราคาจำหน่ายต่อเกมได้สูงกว่าเกมประเภทอื่น ในขณะที่ต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสูงกว่าการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทอื่นไม่มากนัก

รายได้จากการบริการ

รายได้จากการบริการเป็นรายได้ที่เกิดจากการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ซึ่งถือเป็นรายได้หลักของกลุ่มบริษัท โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 82.55 ร้อยละ 83.27 ร้อยละ 79.83 และร้อยละ 89.52 ของรายได้รวมในปี 2549 – 2552 ตามลำดับ โดยมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจาก 60.68 ล้านบาทในปี 2549 เป็น 64.90 ล้านบาท และ 71.76 ล้านบาทในปี 2550 และ 2551 ตามลำดับ หรือคิดเป็นการปรับตัวเพิ่มขึ้นในอัตราร้อยละ 6.95 และร้อยละ 10.57 ตามลำดับ สำหรับในปี 2552 รายได้จากค่าบริการมีการปรับตัวลดลงจากการที่กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่ให้ผลการดำเนินงานที่ดีมากกว่าการขยายตัวของยอดขาย

ทั้งนี้ การประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม สามารถแบ่งรูปแบบการดำเนินธุรกิจได้ 2 รูปแบบหลัก คือ การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย และการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ซึ่งการพัฒนาซอฟต์แวร์นั้นจะมีความแตกต่างในแง่การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของเกม โดยในกรณีของการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย ลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของกลุ่มบริษัท ขณะที่ในกรณีของการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของลูกค้า ด้วยลักษณะการดำเนินธุรกิจที่แตกต่างกันนั้น ทำให้กลุ่มบริษัทกำหนดนโยบายในการรับรู้รายได้ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายจะรับรู้รายได้เมื่อส่งมอบต้นฉบับเกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์ (Master Copy) ให้แก่ลูกค้า โดยหากระหว่างการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม กลุ่มบริษัทมีการทำสัญญาจำหน่ายเกมดังกล่าวให้แก่ลูกค้าและลูกค้ามีการจ่ายชำระค่าพัฒนาซอฟต์แวร์ กลุ่มบริษัทจะทำการบันทึกรายการในรายการรายได้รับล่วงหน้าซึ่งแสดงในงบดุลและจะบันทึกเป็นรายได้จากการขายบริการเมื่อกลุ่มบริษัททำการส่งมอบงานให้แก่ลูกค้า ในขณะที่การรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจะรับรู้รายได้ตามขั้นความสำเร็จของงานซึ่งสอดคล้องกับการจ่ายชำระค่าพัฒนาซอฟต์แวร์ของลูกค้า

รายได้จากการให้บริการแบ่งตามรูปแบบการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม และประเภทเครื่องเล่นระหว่างปี 2549 – 2552 สามารถแสดงได้ดังนี้

- **แบ่งตามรูปแบบการพัฒนา**

รายได้จากการให้บริการ	ปี 2549		ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
พัฒนาเพื่อจำหน่าย	**50.94**	**83.95%**	**60.01**	**92.47%**	**49.38**	**68.81%**	**54.65**	**91.11%**
- เกมคอนโซล	-	0.00%	5.09	7.84%	26.43	36.83%	48.22*	80.39%
- เกมคอมพิวเตอร์	41.88	69.02%	53.70	82.74%	20.44	28.48%	6.26	10.44%
- เกมโทรศัพท์เคลื่อนที่	9.06	14.93%	1.22	1.88%	2.51	3.50%	0.17	0.28%
รับจ้างพัฒนา	**9.74**	**16.05%**	**4.89**	**7.53%**	**22.38**	**31.19%**	**5.33**	**8.89%**
- เกมคอนโซล	-	0.00%	-	0.00%	17.68	24.64%	2.04	3.40%
- เกมคอมพิวเตอร์	9.74	16.05%	4.89	7.53%	4.70	6.55%	3.30	5.50%
- เกมโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	
รวม	**60.68**	**100.00%**	**64.90**	**100.00%**	**71.76**	**100.00%**	**59.98**	**100.00%**

- **แบ่งตามประเภทอุปกรณ์เครื่องเล่น**

รายได้จากการให้บริการ	ปี 2549		ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมคอนโซล	-	**0.00%**	**5.09**	**7.84%**	**44.11**	**61.47%**	**50.26**	83.79%
- เพื่อจำหน่าย	-	0.00%	5.09	7.84%	26.43	36.83%	48.22*	80.39%
- รับจ้างผลิต	-	0.00%	-	0.00%	17.68	24.64%	2.04	3.40%
เกมคอมพิวเตอร์	**51.62**	**85.07%**	**58.59**	**90.28%**	**25.14**	**35.03%**	**9.56**	15.92%
- เพื่อจำหน่าย	41.88	69.02%	53.70	82.74%	20.44	28.48%	6.26	10.44%
- รับจ้างผลิต	9.74	16.05%	4.89	7.53%	4.70	6.55%	3.29	5.49%

รายได้จากการให้บริการ	ปี 2549		ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมโทรศัพท์เคลื่อนที่	9.06	14.93%	1.22	1.88%	2.51	3.50%	0.17	0.28%
- เพื่อจำหน่าย	9.06	14.93%	1.22	1.88%	2.51	3.50%	0.17	0.28%
- รับจ้างผลิต	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%	-	
รวม	60.68	100.00%	64.9	100.00%	71.76	100.00%	59.98	100.00%

* รวมรายได้ของธุรกิจสถาบันพัฒนาทักษะบนเครื่องเล่นเกมคอนโซล

ในปี 2549 รายได้จากการให้บริการของกลุ่มบริษัทจะมาจากการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในสัดส่วนประมาณร้อยละ 85.07 ต่อร้อยละ 14.93 และโดยกลุ่มลูกค้าหลักของกลุ่มบริษัทในปี 2549 ได้แก่ผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ และ Pocket PC ชั้นนำ อาทิเช่น ACER, HP, Nokia, Samsung และ Sony Ericsson เป็นต้น โดยกลุ่มบริษัทจะทำสัญญาจำหน่ายแผ่นซีดีเกมหรือให้สิทธิในการติดตั้งเกมของกลุ่มบริษัทลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ และ Pocket PC กับผู้ผลิตเพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่าให้แก่สินค้าและเป็นการส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ของผู้ผลิตดังกล่าวภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ในสัญญา

สำหรับปี 2550 การขยายตัวเพิ่มขึ้นของรายได้จากการให้บริการเป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของรายได้จากการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์เป็นสำคัญ ประกอบกับกลุ่มบริษัทเริ่มทำการพัฒนาเกมคอนโซลเพิ่มขึ้น ในขณะที่รายได้จากการพัฒนาเกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ปรับตัวลดลง โดยสัดส่วนรายได้จากการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ เครื่องคอนโซลในปี 2550 อยู่ที่ร้อยละ 90.28 ร้อยละ 1.88 และร้อยละ 7.84 ตามลำดับ ทั้งนี้ การเพิ่มขึ้นของรายได้จากการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ เป็นผลมาจากการทำสัญญาจำหน่ายแผ่นซีดีเกมให้กับผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์รายใหญ่รายหนึ่งซึ่งได้จัดการส่งเสริมการขายโดยมอบแผ่นซีดีเกมของกลุ่มบริษัทให้กับลูกค้าที่ซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์

การขยายตัวเพิ่มขึ้นของรายได้ค่าบริการในปี 2551 เป็นผลจากการเข้าสู่ธุรกิจการพัฒนาเกมคอนโซล โดยกลุ่มบริษัทมีรายได้จากการพัฒนาเกมคอนโซลทั้งสิ้น 41.78 ล้านบาทเพิ่มขึ้นจาก 5.09 ล้านบาทในปี 2550 ในขณะที่รายได้จากการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่มีแนวโน้มลดลง โดยสัดส่วนรายได้จากการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ เครื่องคอนโซลในปี 2551 อยู่ที่ร้อยละ 35.03 ร้อยละ 3.50 และร้อยละ 61.47 ตามลำดับ ทั้งนี้ ในปี 2551 กลุ่มบริษัทมีการพัฒนาเกมคอนโซลจำนวน 35 เกม ทั้งในส่วนการนำเกมคอมพิวเตอร์มาพัฒนาและปรับปรุงต่อเนื่องและการพัฒนาเกมใหม่ โดยเกมคอนโซลที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทสูงสุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ เกม Barbie Fashion show เกม Nursery Mania และเกม Ocean Commander ตามลำดับ ซึ่งเกม Barbie Fashion Show และเกม Nursery Mania นั้น เป็นการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้แก่ Activision Value Publishing, Inc. และ Mindscape ซึ่งถือเป็นผู้จัดจำหน่ายเกมคอนโซลชั้นนำของโลก ในส่วนของการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายนั้น กลุ่มบริษัททำการจำหน่ายเกมคอนโซลให้แก่ตัวแทนจำหน่ายเกมคอนโซลชั้นนำทั่วโลก เช่น Zoo Games, Inc. และ THQ, Inc.เป็นต้น ด้วยคุณลักษณะของเกมคอนโซลนั้นจะเป็นเกมที่มีรายละเอียดของกราฟิก คุณภาพของชิ้นงาน และความซับซ้อนของโปรแกรมที่เพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับเกมคอมพิวเตอร์และเกมโทรศัพท์เคลื่อนที่ ทำให้มูลค่าการจำหน่ายต่อเกมของกลุ่มบริษัทมีแนวโน้มปรับตัวเพิ่มขึ้น ประกอบกับการจำหน่ายเกมคอนโซลนั้นจะทำการจำหน่ายโดยให้สิทธิตัวแทน

จำหน่ายทำการกระจายเกมในแต่ละภูมิภาค เช่น ยุโรป อเมริกา ทำให้กลุ่มบริษัทสามารถทำการจำหน่ายเกมเดียวกันให้แก่ตัวแทนจำหน่ายในภูมิภาคอื่นได้เพิ่มขึ้น

สำหรับปี 2552 นั้น รายได้จากการให้บริการของกลุ่มบริษัทอยู่ที่ 59.98 ล้านบาทการปรับตัวลดลงเล็กน้อยจาก 71.76 ล้านบาทเมื่อเทียบกับปี 2551 ซึ่งเป็นผลกระทบจากการชะลอตัวของภาวะเศรษฐกิจโลก ประกอบกับการมุ่งเน้นพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลมากกว่าการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างผลการดำเนินงานที่ดี โดยกลุ่มบริษัทมีรายได้จากการพัฒนาเกมคอนโซล 50.26 ล้านบาท และรายได้จากการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ 9.56 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 83.79 และร้อยละ 15.92 ของรายได้จากการให้บริการ โดยในปี 2552 กลุ่มบริษัทมีสัดส่วนการพัฒนาซอฟต์แวร์ในลักษณะรับจ้างผลิตในสัดส่วนร้อยละ 8.89 โดยส่วนใหญ่มาจากการรับจ้างพัฒนาเกม Paddle Pop ให้แก่ Unilever

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2553 - 30 เมษายน กลุ่มบริษัทมีงานระหว่างการพัฒนาในส่วนของเกมคอนโซลและเกมคอมพิวเตอร์ ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประเภทของโครงการ	ประเภท (Platform)	ภูมิภาค	ระยะเวลาที่คาดว่าจะส่งมอบ
รับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์	PC	ประเทศไทย	ไตรมาส 2
	DS	USA	ไตรมาส 3
	PC	USA	ไตรมาส 2
	PC	ประเทศไทย	ไตรมาส 3
พัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อจำหน่าย	DS	USA	ไตรมาส 1
	DS	USA	ไตรมาส 1
	PC		ไตรมาส 1
	DS	USA	ไตรมาส 2
รวมมูลค่างานระหว่างพัฒนา (ล้านบาท)			**35-45 ล้านบาท**

รายได้จากการขาย

รายได้จากการขายของกลุ่มบริษัทปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง จาก 11.77 ล้านบาทในปี 2549 เป็น 8.56 ล้านบาท และ 9.08 ล้านบาท ในปี 2550 และ ปี 2551 ตามลำดับ โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 16.01 ร้อยละ 10.99 และร้อยละ 10.10 ของรายได้รวม ในช่วงเวลาดังกล่าวตาม

ทั้งนี้รายได้จากการขายส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทเป็นรายได้ที่เกิดจากการขายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปให้แก่ร้านค้าหรือลูกค้ารายย่อย โดยแผ่นซีดีเกมที่กลุ่มบริษัททำการจำหน่ายเป็นแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปของผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมชั้นนำ เช่น Activision Blizzard, Inc. และ Walt Disney เป็นต้น โดยกลุ่มบริษัทจะได้รับสิทธิในการซื้อกล่องหรือบรรจุภัณฑ์ใส่เกมสำเร็จรูปจากบริษัทดังกล่าว และทำการผลิตแผ่นซีดีตามจำนวนที่ได้รับ ทั้งนี้สาเหตุการลดลงของรายได้จากการขาย เป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างธุรกิจของกลุ่มบริษัทโดยการประกอบธุรกิจ นำเข้า ผลิตและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปนั้น บริษัทต้องมีการจัดเก็บและดูแลสินค้าให้เพียงพอต่อความต้องการของลูกค้า รวมทั้งต้องทำการบริหารช่องทางการจำหน่าย ประกอบกับต้องเผชิญกับปัญหาการถูกละเมิดลิขสิทธิสำหรับเกมที่ได้รับความนิยม ดังนั้นกลุ่มบริษัทจึงลดบทบาทในการประกอบธุรกิจดังกล่าวลงตั้งแต่ปี 2549 และจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัท ไซเบอร์ แพลนเน็ต พับบลิชชิ่ง จำกัด ซึ่งเดิมเป็นบริษัท

ย่อยของบริษัทเพื่อประกอบธุรกิจนำเข้า ผลิตและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป ในปี 2551 ให้แก่บริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด ซึ่งถือเป็นหนึ่งในผู้จัดจำหน่ายเกมรายใหญ่ของประเทศไทย และเป็นบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับบริษัท ทั้งนี้ รายได้จากการขายที่เกิดขึ้นในปี 2550-2551 ส่วนใหญ่มาจากการจำหน่ายแผ่นซีดีเกมที่กลุ่มบริษัทเป็นผู้พัฒนาและการนำเข้าลิขสิทธิ์เกมคอมพิวเตอร์ที่ยังคงเหลือ ทั้งนี้ปัจจุบันกลุ่มบริษัทไม่มีการผลิตแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป หรือมีแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปเพื่อจัดจำหน่าย อย่างไรก็ตามในปี 2552 กลุ่มบริษัทมีการจำหน่ายบัตร Tel runner Card (บัตรเติมเงินเกม) ซึ่งบันทึกเป็นสินค้าคงคลังของกลุ่มบริษัทเป็นเงินประมาณ 0.63 ล้านบาท ทำให้ปี 2552 กลุ่มบริษัทแสดงรายได้จากการขายอยู่ที่ 0.64 ล้านบาท

รายได้อื่น ๆ

รายได้อื่นๆ ของกลุ่มบริษัทมีมูลค่าเท่ากับ 1.06 ล้านบาท 4.47 ล้านบาท 9.04 ล้านบาท และ 6.38 ล้านบาท ในปี 2549 – 2552 ตามลำดับ

ในปี 2551 รายได้อื่นๆ มีมูลค่า 9.04 ล้านบาท ประกอบด้วย รายได้อื่นมูลค่า 3.32 ล้านบาท และกำไรจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อยมูลค่า 5.73 ล้านบาท โดยรายได้อื่นในปี 2551 ได้แก่ เงินได้รับจากการที่กลุ่มบริษัทชนะคดีฟ้องร้องกรณีบริษัท ไทยซัมซุง อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด ซึ่งถือเป็นดอกเบี้ยรับตามคำสั่งศาลและค่าธรรมเนียมศาลได้รับคืน 0.90 ล้านบาท ดอกเบี้ยรับ 0.59 ล้านบาท กำไรจากอันตราแลกเปลี่ยน 0.74 ล้านบาท การปรับปรุงเจ้าหนี้ 0.32 ล้านบาท และการปรับปรุงการบันทึกบัญชีอื่นๆ เช่น เงินมัดจำค่าเช่าอาคาร ซึ่งทำการบันทึกเป็นค่าใช้จ่าย แต่บริษัทได้รับคืนเมื่อย้ายออก เป็นต้น มูลค่า 0.77 ล้านบาท สำหรับรายการกำไรจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อยนั้น เกิดจากการที่กลุ่มบริษัททำการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต พลับบลิชิ่ง จำกัด (“CPP”) ที่ราคา 10 บาทต่อหุ้น ซึ่งสูงกว่ามูลค่าทางบัญชีของ CPP ณ วันที่ทำการจำหน่ายออกอย่างไรก็ตาม ก่อนการปรับโครงสร้างการดำเนินธุรกิจโดยการจำหน่ายเงินลงทุนใน CPP นั้น บริษัทได้ทำการซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตนจาก CPP อันได้แก่ โปรแกรม G3 เนื่องจากเล็งเห็นโอกาสในการนำมาใช้งานต่อในอนาคต ที่ราคา 3.35 ล้านบาทต่ำกว่ามูลค่าทางบัญชีที่แสดงในงบ CPP เท่ากับ 7.99 ล้านบาท ก่อให้เกิดผลขาดทุนจากการจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนแก่ CPP เป็นมูลค่า 4.64 ล้านบาทส่งผลต่อเนื่องให้มูลค่าทางบัญชีของ CPP มีการปรับตัวลดลง ทั้งนี้รายการขาดทุนจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนดังกล่าวแสดงในงบกำไรขาดทุนรวมของกลุ่มบริษัทที่มูลค่า 4.64 ล้านบาทด้วยเช่นกัน ดังนั้นเมื่อพิจารณาผลสุทธิ ที่แสดงในงบกำไรขาดทุนรวมของกลุ่มบริษัทสำหรับรายการจำหน่ายเงินลงทุนใน CPP จึงมีมูลค่าเท่ากับ 1.09 ล้านบาท

ในส่วนของรายได้อื่นๆ ของปี 2552 มูลค่า 6.38 ล้านบาท ประกอบด้วย ดอกเบี้ยรับ 1.77 ล้านบาท กำไรจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน 1.02 ล้านบาท กลับรายการค่าเผื่อด้อยค่าสินค้าคงคลัง 0.82 ล้านบาท และรายได้อื่น 2.76 ล้านบาท ทั้งนี้รายการกำไรจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอันเป็นลักษณะการประกอบธุรกิจปกติของกลุ่มบริษัท เกิดจากการที่กลุ่มบริษัททำการจำหน่ายลิขสิทธิในซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์จำนวน 30 รายการให้แก่บริษัท ซี ทู วิชชั่น จำกัด เป็นมูลค่า 4.50 ล้านบาทสูงกว่าราคาตามบัญชีของลิขสิทธิซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวที่ 3.48 ล้านบาท ก่อให้เกิดผลกำไรซึ่งแสดงในงบกำไรขาดทุนเท่ากับ 1.02 ล้านบาท ในส่วนของรายได้อื่น 2.76 ล้านบาทนั้น รายการหลักได้แก่ การปรับปรุงเจ้าหนี้บริษัทโอริซิส ไวร์เลส จำกัด มูลค่า 1.85 ล้านบาท โดยเจ้าหนี้รายดังกล่าวเกิดขึ้นจากการพัฒนางานให้แก่บริษัท ไทยซัมซุง

อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด ซึ่งมีปัญหาในการจ่ายชำระค่างาน โดยเมื่อคดีฟ้องร้องกับซัมซุงถึงที่สุด บริษัทได้รับชำระหนี้เพียงกึ่งหนึ่ง บริษัทจึงเจรจากับเจ้าหนี้รายดังกล่าวในการชำระหนี้เพียงกึ่งหนึ่งเช่นกัน

- **ต้นทุนในการขายและการให้บริการ**

ต้นทุนในการขายและการให้บริการของกลุ่มบริษัทสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มหลัก ตามลักษณะการประกอบธุรกิจ โดยระหว่างปี 2549 – 2552 ต้นทุนการขายและการให้บริการของกลุ่มบริษัทสามารถสรุปได้ดังนี้

ต้นทุนในการขายและการให้บริการ	ปี 2549		ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
พัฒนาเกม	37.69	81.39%	28.70	80.71%	28.86	78.13%	21.39	97.18%
นำเข้าและจำหน่ายแผ่นเกมสำเร็จรูป	8.62	18.61%	6.86	19.29%	8.62	23.00%	0.62	0.06%
รวม	**46.31**	**100.00%**	**35.56**	**100.00%**	**37.48**	**100.00%**	**22.01**	**100.00%**
% ต้นทุนผลิตและบริการต่อ รายได้ของแต่ละธุรกิจ								
- พัฒนาเกม		62.11%		44.22%		40.22%		35.66%
- นำเข้าและจำหน่ายแผ่นเกมสำเร็จรูป		73.24%		80.14%		88.99%		96.04%

ธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม

ต้นทุนพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ประกอบด้วยค่าแรงงานในการพัฒนาและค่าเสื่อมราคาของเครื่องมือและอุปกรณ์เป็นหลัก ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 75 และร้อยละ 25 ของต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยรวม

ทั้งนี้ ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย กลุ่มบริษัทจะทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและบันทึกต้นทุนในการพัฒนาเกมแต่ละเกมเป็นสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนและงานระหว่างทำ โดยเมื่อทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแล้วเสร็จจึงจะทำการตัดจำหน่ายต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเป็นค่าใช้จ่ายตัดจำหน่าย ซึ่งแสดงในรายการต้นทุนในการขายและการให้บริการ ซึ่งกลุ่มบริษัทกำหนดนโยบายในการตัดจำหน่ายต้นทุนในการพัฒนาเกมเป็นค่าใช้จ่ายตัดจำหน่ายในอัตราเส้นตรงเป็นระยะเวลา 3 ปี และ 5 ปี สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ และเกมคอนโซลตามลำดับ โดยระยะเวลาในการตัดจำหน่ายจะมีความสอดคล้องกับวงจรอายุทางการตลาดของเครื่องเล่นเกมแต่ละประเภท เนื่องจากซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาขึ้นจะสามารถจำหน่ายและมีรายได้อย่างต่อเนื่องจนกว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีของเครื่องเล่นเกม อย่างไรก็ตามกลุ่มบริษัทกำหนดให้มีการทดสอบการด้อยค่าของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนในแต่ละปีเพื่อให้งบการเงินของกลุ่มบริษัทสะท้อนสถานะทางการเงินที่แท้จริง ในส่วนการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้น กลุ่มบริษัทจะตัดจำหน่ายต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและรับรู้รายได้ตามขั้นความสำเร็จของงานโดยจะสิ้นสุดเมื่อกลุ่มบริษัททำการส่งมอบแผ่นต้นฉบับให้แก่ลูกค้า เนื่องจากลิขสิทธิสำหรับซอฟต์แวร์เกมเป็นของลูกค้า โดยภาพรวมแล้วการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจะมีอัตรากำไรขั้นต้นอยู่ประมาณร้อยละ 35 – 45 ของรายได้

ทั้งนี้ในปี 2549 – 2552 งบการเงินของกลุ่มบริษัทแสดงต้นทุนในการพัฒนาเกมอยู่ที่ 37.69 ล้านบาท 28.70 ล้านบาท 28.86 ล้านบาท และ 21.39 ล้านบาทตามลำดับ โดยสัดส่วนต้นทุนในการพัฒนาเกมต่อรายได้

ของธุรกิจดังกล่าวในระหว่างปี 2549 – 2552 อยู่ที่ร้อยละ 62.11 ร้อยละ 44.22 ร้อยละ 40.22 และร้อยละ 35.66 ตามลำดับ

การเปลี่ยนแปลงสัดส่วนต้นทุนในการขายและการให้บริการต่อรายได้จากธุรกิจดังกล่าวในแต่ละปี จะมีส่วนเกี่ยวเนื่องกับสัดส่วนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมของแต่ละประเภทอุปกรณ์และรูปแบบการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม โดยเมื่อเปรียบเทียบการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะการรับจ้างพัฒนาจะมีแนวโน้มที่อัตรากำไรขั้นต้นต่ำกว่าการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายสำหรับงวดที่มีการส่งมอบงาน อย่างไรก็ตามจากการที่การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายจะบันทึกต้นทุนตัดจำหน่ายในอัตราคงที่ในแต่ละงวดบัญชีทำให้อัตรากำไรขั้นต้นของกลุ่มบริษัทอาจมีความผันผวนในกรณีที่กลุ่มบริษัทมิได้มีการส่งมอบซอฟต์แวร์เกมให้แก่ลูกค้าในงวดบัญชีนั้นๆ และเมื่อเปรียบเทียบการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแต่ละประเภทอุปกรณ์แล้วนั้น พบว่าการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลนั้นมีแนวโน้มที่จะมีต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมต่อเกมที่สูงกว่าซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่ แต่จากการที่ราคาจำหน่ายต่อเกมที่สูงกว่าซอฟต์แวร์เกมประเภทอื่น ประกอบกับระยะเวลาในการตัดจำหน่ายจากการล้าสมัยของเทคโนโลยีที่ยาวนานกว่า ทำให้การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลมีแนวโน้มที่จะมีอัตรากำไรขั้นต้นสูงกว่าการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทอื่น

ในปี 2549 สัดส่วนต้นทุนพัฒนาเกมต่อรายได้จากธุรกิจดังกล่าวอยู่ที่ร้อยละ 62.11 ทั้งนี้เนื่องจากในปี 2549 รายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทส่วนใหญ่เป็นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ซึ่งมีอัตรากำไรขั้นต้นในระดับต่ำ

สำหรับในปี 2550 – 2552 ต้นทุนในการพัฒนาเกมต่อรายได้มีการปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่องจากปี 2549 โดยมีสาเหตุหลัก 3 ประการ คือ

- การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการบริหารทรัพยากรบุคคล โดยกลุ่มบริษัทมีการบริหารทรัพยากรบุคคลใน 2 ลักษณะ คือ การพัฒนาเกมโดยพนักงานของกลุ่มบริษัท (In house) หรือการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยการว่าจ้างผู้ประกอบการภายนอก (Outsource)

  ในอดีตการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจะทำการพัฒนาโดยพนักงานภายในของกลุ่มบริษัท โดยจะทำการว่าจ้างและสรรหาพนักงานที่มีทักษะและความเชี่ยวชาญในการออกแบบซอฟต์แวร์โปรแกรมออกแบบการกราฟิก และออกแบบการเคลื่อนไหวต่างๆ อย่างไรก็ตาม ค่าตอบแทนกลุ่มพนักงานที่มีทักษะและความเชี่ยวชาญดังกล่าวมีอัตราค่อนข้างสูงและถือเป็นค่าใช้จ่ายคงที่ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ทำให้กลุ่มบริษัทต้องทำการบริหารเวลาในการผลิต และออกแบบเกมให้มีความเหมาะสม เพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

  ณ 31 ธันวาคม 2549 กลุ่มบริษัทมีบุคคลากรในส่วนของการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์โปรแกรมทั้งสิ้นจำนวน 29 ท่าน และลดลงเหลือ 23 ท่าน ณ 31 ธันวาคม 2551 อย่างไรก็ตามด้วยลักษณะโดยทั่วไปของธุรกิจที่อาศัยความชำนาญเฉพาะตัวแต่ละบุคคล เมื่อบุคลากรมีประสบการณ์ในการประกอบธุรกิจระยะหนึ่งแล้วนั้น มักจะจัดตั้งบริษัทเพื่อดำเนินธุรกิจของตนเอง กลุ่มบริษัทจึงมีการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ในการบริหารทรัพยากรบุคคล โดยปรับเปลี่ยนจำนวนพนักงานภายในของกลุ่มบริษัทให้สอดคล้องกับปริมาณงาน และทำการว่าจ้างผู้ประกอบการ

ภายนอก (Outsource) เพื่อรับงานบางส่วนของการผลิตซอฟต์แวร์เกม เช่น งานออกแบบกราฟิก หรือการทำโปรแกรม ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ประกอบการภายนอกจะเป็นบริษัทที่จัดตั้งขึ้นของอดีตพนักงานของกลุ่มบริษัท ทำให้สามารถเชื่อถือได้ในเรื่องคุณภาพของชิ้นงาน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากผู้ประกอบการภายนอกมักมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ประกอบกับกลุ่มบริษัทไม่มีนโยบายในการว่าจ้างผู้ประกอบการรายใดรายหนึ่งทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้แก่กลุ่มบริษัททั้งเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทจะกำหนดให้กระบวนการการประกอบชิ้นงานทำโดยหน่วยงานภายในของกลุ่มบริษัทเสมอ

การเปลี่ยนแปลงกลยุทธ์ในการบริหารทรัพยากรบุคคลดังกล่าว นอกจากช่วยให้กลุ่มบริษัทมีต้นทุนในการผลิตโดยรวมลดลงจากการลดลงของค่าใช้จ่ายคงที่ในรูปเงินเดือนรายเดือนลดลงแล้ว ยังทำให้กลุ่มบริษัทสามารถควบคุมคุณภาพของชิ้นงาน และระยะเวลาในการผลิตได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย ส่งผลให้ต้นทุนการผลิตและบริการต่อชิ้นเกมของกลุ่มบริษัทลดลง

- การที่กลุ่มบริษัทมีประสบการณ์ในการประกอบธุรกิจมาเป็นเวลากว่า 10 ปี ทำให้มีความเชี่ยวชาญและความชำนาญในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ตลอดจนมีการวิจัยและพัฒนาชุดคำสั่ง (Source Code) และเครื่องมือ (Game Engine) ในการออกแบบและพัฒนาเกมสะสมไว้อย่างต่อเนื่อง ดังที่ได้มีการจดลิขสิทธิ์ไว้จำนวน 3 รูปแบบ โดยแบ่งเป็น ลิขสิทธิ์ในด้านวรรณกรรม จำนวน 20 รายการ ลิขสิทธิ์ในด้านโสตทัศนวัสดุ จำนวน 179 รายการ และลิขสิทธิ์ด้านศิลปกรรม จำนวน 16 รายการ โดยกลุ่มบริษัทสามารถนำชุดคำสั่งและเครื่องมือต่างๆ มาใช้ในการพัฒนาเกมใหม่ได้เพิ่มขึ้น ทั้งในลักษณะการพัฒนาเกมต่อเนื่องหรือการพัฒนาเกมในรูปแบบที่มีความคล้ายคลึงกัน ดังเช่น กลุ่มบริษัทสามารถนำชุดคำสั่งสำหรับการเคลื่อนไหวในการแต่งหน้าที่ทำการศึกษาและวิจัยในเกม Barbie Fashion Show มาปรับปรุงเพื่อใช้ในเกม Beauty Salon หรือ การพัฒนาเกมภาคต่อของเกม Paddle Pop The Pytrata ที่สามารถนำกราฟิก การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมดังกล่าวมาทำการปรับปรุงและเปลี่ยนฉาก หรือการพัฒนาปรับปรุงเกมคอมพิวเตอร์เช่น เกม Ocean Commander ให้สามารถใช้งานบนเกมคอนโซลได้ เป็นต้น ซึ่งการนำการสะสมชุดคำสั่ง เครื่องมือ ของการเคลื่อนไหว รูปแบบ หรือกราฟิกของเกม ที่มีการศึกษาและวิจัยพัฒนาไว้แล้วในอดีต จะส่งผลให้กลุ่มบริษัทมีความรวดเร็วยิ่งขึ้นในการพัฒนาเกมออกสู่ท้องตลาดในอนาคต โดยการลดลงของระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแต่ละเกมนั้น จะส่งผลกระทบโดยตรงต่อการปันส่วนค่าแรงงานและค่าเสื่อมราคาของเครื่องมือและอุปกรณ์ต่อเกม รวมทั้งมีส่วนสนับสนุนการเพิ่มขึ้นของโอกาสในการหารายได้เพิ่มขึ้นของกลุ่มบริษัทจากการที่กลุ่มบริษัทมีเกมที่ทำการพัฒนาแล้วเสร็จออกสู่ตลาดเพิ่มขึ้นอีกด้วย
- การเพิ่มขึ้นของศักยภาพในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัท ทำให้กลุ่มบริษัทมีการพัฒนาเกมที่มีรายละเอียดของกราฟิก การเคลื่อนไหว ความซับซ้อนของโปรแกรม และคุณภาพของชิ้นงานที่เพิ่มขึ้นซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อมูลค่าจำหน่ายต่อเกม ทำให้กลุ่มบริษัทสามารถกำหนดมูลค่าการจำหน่ายที่สูงขึ้นได้มากกว่าการเพิ่มขึ้นของต้นทุนในการพัฒนาชิ้นงานจากความซับซ้อนของงานที่เพิ่มขึ้น ส่งผลให้อัตรากำไรขั้นต้นของกลุ่มบริษัทปรับตัวเพิ่มขึ้น

ทั้งนี้ ความซับซ้อนและคุณภาพของชิ้นงานที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มบริษัทสามารถจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ กล่าวคือ การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมบนเครื่องเล่นเกมที่มีความซับซ้อนของเทคโนโลยีและโปรแกรมเพิ่มขึ้น และการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมบนเครื่องเล่นเกมประเภทเดิมแต่มีระดับคุณภาพของเกมที่เพิ่มขึ้น

โดยในช่วงปี 2550-2552 กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล จากเดิมที่ส่วนใหญ่เป็นการพัฒนาเกมสำหรับคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งเกมคอนโซลจะเป็นเกมที่มีรายละเอียด ความคมชัด สมจริงของภาพ ความซับซ้อนของโปรแกรม และคุณภาพของชิ้นงานที่สูงกว่า ทำให้สามารถกำหนดมูลค่าจำหน่ายได้สูงกว่าเกมสำหรับคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยในปี 2551 มูลค่าการจำหน่ายเฉลี่ยต่อเกมคอมพิวเตอร์จะอยู่ที่ประมาณ 0.50 – 1.00 ล้านบาท ในขณะที่มูลค่าการจำหน่ายเฉลี่ยต่อเกมคอนโซลจะอยู่ที่ประมาณ 1.00 - 2.50 ล้านบาท โดยสำหรับงานในลักษณะการรับจ้างพัฒนามูลค่างานอาจเพิ่มสูงถึง 5.00 ล้านบาทต่อเกม นอกจากนี้ในช่วงปลายปี 2551 กลุ่มบริษัทเริ่มมีการพัฒนาเกมคอนโซลที่มีความรายละเอียดเพิ่มขึ้น จากในช่วงแรกเกมคอนโซลที่พัฒนาส่วนใหญ่เป็นเกมที่ปรับปรุงมาจากเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งรายละเอียดของภาพ และการเคลื่อนไหวยังไม่สมจริงมากนัก ทำให้มูลค่าการจำหน่ายต่อเกมมีแนวโน้มปรับตัวเพิ่มขึ้น ส่งผลให้อัตราส่วนต้นทุนขายและการให้บริการต่อรายได้มีแนวโน้มลดลง

ทั้งนี้ต้นทุนในการขายและการให้บริการต่อรายได้เมื่อพิจารณาแต่ละไตรมาส อาจมีการปรับตัวเพิ่มขึ้น ซึ่งการแกว่งตัวดังกล่าวเป็นตามลักษณะการดำเนินธุรกิจโดยทั่วไปของกลุ่มบริษัทซึ่งมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอย่างต่อเนื่องในแต่ละงวดบัญชี

โดยในปี 2553 กลุ่มบริษัทจะมีค่าตัดจำหน่ายสำหรับสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนที่แสดง ณ สิ้นปี 2552 เท่ากับ 21.58 ล้านบาทหรือเฉลี่ยประมาณไตรมาสละ 5.39 ล้านบาท ในขณะที่การรับรู้รายได้จะเกิดขึ้นเมื่อกลุ่มบริษัทมีการส่งมอบงานให้แก่ลูกค้า

ธุรกิจนำเข้า ผลิตและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป

ต้นทุนหลักในการขายและการให้บริการสำหรับธุรกิจนำเข้า ผลิตและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป จะประกอบด้วย ต้นทุนค่าสินค้าในกรณีนำเข้าแผ่นซีดีเกมจากผู้ผลิตต่างประเทศ ต้นทุนค่าบรรจุภัณฑ์และค่าผลิตแผ่นซีดีเกมในกรณีที่กลุ่มบริษัทได้รับสิทธิในการจำหน่าย หรือต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและผลิตแผ่นซีดีเกมและบรรจุภัณฑ์ในกรณีที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาเกมสำเร็จรูปดังกล่าวเอง สัดส่วนต้นทุนในการผลิตและบริการรายได้จากธุรกิจดังกล่าวในระหว่างปี 2549 – 2551 อยู่ที่ร้อยละ 73.24 ร้อยละ 80.14 และร้อยละ 88.99 ตามลำดับ โดยการเพิ่มขึ้นของอัตราส่วนดังกล่าวในปี 2550 และ 2551 เป็นผลมาจากการที่กลุ่มบริษัทลดบทบาทในธุรกิจดังกล่าว จึงทำการเร่งจำหน่ายสินค้าคงเหลือในธุรกิจดังกล่าว

- **ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร**

ค่าใช้จ่ายในการขาย

ค่าใช้จ่ายในการขายของกลุ่มบริษัท ประกอบด้วยค่าใช้จ่ายหลัก 4 กลุ่ม ได้แก่ ค่าตอบแทนพนักงานฝ่ายขาย ค่านายหน้าและค่าคอมมิชชั่น ค่าส่งเสริมการขาย และค่าใช้จ่ายในการเดินทาง โดยค่านายหน้าและค่าคอมมิชชั่นถือส่วนประกอบหลักของค่าใช้จ่ายในการขาย ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายในการขายของกลุ่มบริษัทส่วนใหญ่เป็นค่าใช้จ่ายที่ผันแปร แต่อาจไม่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับรายได้ในแต่ละงวดบัญชี ทั้งนี้เนื่องจากค่าใช้จ่ายในการขายส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นก่อนการรับรู้รายได้ของกลุ่มบริษัท เช่น ค่าใช้จ่ายในการเดินทางในการร่วมงานแสดงเกมในต่างประเทศเพื่อแนะนำสินค้าของกลุ่มบริษัท ค่าประสานงานในการติดต่อผู้จัดจำหน่ายซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อกลุ่มบริษัทได้รับสัญญาว่าจ้างในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจากลูกค้า เป็นต้น

ค่าใช้จ่ายในการขายของกลุ่มบริษัทในปี 2549 – 2552 มีมูลค่าอยู่ที่ 7.26 ล้านบาท 7.43 ล้านบาท 9.55 ล้านบาท และ 4.83 ล้านบาทตามลำดับ โดยคิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 10.01 ร้อยละ 10.12 ร้อยละ 11.81 และร้อยละ 7.96 ของรายได้จากการขายและบริการของกลุ่มบริษัท

ค่าใช้จ่ายในการบริหาร

ค่าใช้จ่ายในการบริหารของบริษัท ประกอบด้วย ค่าใช้จ่ายหลัก 4 กลุ่ม ได้แก่ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย ค่าใช้จ่ายสำนักงาน และค่าใช้จ่ายอื่นๆ โดยค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน ถือเป็นส่วนประกอบหลักของค่าใช้จ่ายในการบริหาร โดยมีสัดส่วนประมาณร้อยละ 40– 50 ของค่าใช้จ่ายในการบริหารในแต่ละช่วงเวลา ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายในการบริหารของกลุ่มบริษัทส่วนใหญ่ในสัดส่วนประมาณร้อยละ 70-80 เป็นค่าใช้จ่ายคงที่

ค่าใช้จ่ายในการบริหารของกลุ่มบริษัทสำหรับปี 2549 – 2552 มีมูลค่าเท่ากับ 26.18 ล้านบาท 30.39 ล้านบาท 28.75 ล้านบาท และ 22.19 ล้านบาทตามลำดับ โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 36.13 ร้อยละ 43.40 ร้อยละ 37.60 ร้อยละ 36.60 และ ของรายได้จากการขายและบริการตามลำดับ

สัดส่วนค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารต่อรายได้จากการขายและบริการ สามารถแสดงได้ดังนี้

	ปี 2549	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552
ค่าใช้จ่ายในการขาย	10.01%	10.12%	11.81%	7.96%
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	36.13%	43.40%	37.60%	36.60%
รวม	**46.14%**	**53.52%**	**49.41%**	**44.57%**
มูลค่า (ล้านบาท)	33.43	39.32	39.94	27.02

การเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารของกลุ่มบริษัทในปี 2550 เป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายในการบริหารจากการตั้งค่าเผื่อสำหรับการลดลงของมูลค่าสินค้าคงเหลือเป็นมูลค่า 2.48 ล้านบาท และตั้งค่าเผื่อสำหรับการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเป็นมูลค่า 2.56 ล้านบาท

ในปี 2551 ค่าใช้จ่ายขายของกลุ่มบริษัทมีการปรับตัวเพิ่มขึ้นจากการเพิ่มขึ้นในส่วนของค่านายหน้าและค่าคอมมิชชั่น และค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปต่างประเทศจากการที่กลุ่มบริษัทขยายขอบเขตในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมไปยังเครื่องเล่นเกมคอนโซลซึ่งลูกค้าโดยส่วนใหญ่อยู่ต่างประเทศ อย่างไรก็ตามกลุ่มบริษัทมีสัดส่วนค่าใช้จ่ายบริหารเมื่อเปรียบเทียบกับรายได้จากการขายและบริหารที่ลดลงจากการบริหารจัดการภายในที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นทำให้การเติบโตของรายได้มีอัตราเพิ่มขึ้นสูงกว่าการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน ทำให้อัตราส่วนค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารของกลุ่มบริษัทมีการปรับตัวลดลงจากปี 2550 สำหรับปี 2552 สัดส่วนค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารต่อรายได้รวมของกลุ่มบริษัทมีการปรับตัวลดลง ซึ่งเป็นผลมาจากบริษัทลดบทบาทในธุรกิจนำเข้าและจำหน่ายแผ่นซอฟต์แวร์เกม ซึ่งเป็นธุรกิจที่มีต้นทุนค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการสูง ประกอบกับการปรับลดอัตราค่านายหน้าในการขาย และการบริหารการจำหน่ายที่ดีขึ้นเนื่องจากกลุ่มบริษัทได้รับการยอมรับจากผู้จัดจำหน่ายเกมและเป็นที่รู้จักของเพิ่มขึ้นในตลาดโลก ทำให้ระยะเวลาในการเจรจาการค้าลดลง รวมทั้งสามารถติดต่อซื้อขายผ่านช่องทางการสื่อสารอื่นๆ ได้เพิ่มขึ้น

- **ความสามารถในการทำกำไร**

จากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการประกอบธุรกิจโดยลดบทบาทในการประกอบธุรกิจผลิต นำเข้า และจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป และการขยายการดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมไปยังเครื่องเล่นเกมประเภทคอนโซล ซึ่งมีแนวโน้มที่จะมีอัตรากำไรขั้นต้นที่สูงกว่านั้น ทำให้ผลประกอบการโดยภาพรวมของกลุ่มบริษัทมีการปรับตัวเพิ่มขึ้น และสามารถแสดงผลการประกอบการที่มีผลกำไรจากการดำเนินงานได้ตั้งแต่ปี 2551 เป็นต้นมา โดยใน 2549 และปี 2550 กลุ่มบริษัทแสดงผลขาดทุนจากการดำเนินงานที่ (7.29) ล้านบาทและ (1.41) ล้านบาทตามลำดับ เป็นผลมาจากการที่ในปี 2549 – 2550 กลุ่มบริษัททำการพัฒนาซอฟต์แวร์โปรแกรมเกมสำหรับคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ซึ่งเกมดังกล่าวโดยทั่วไปจะมีอัตรากำไรขั้นต้นในระดับที่ต่ำกว่าเกมคอนโซล จากการที่มีราคาจำหน่ายต่อเกมที่ต่ำกว่า และมีอายุในการตัดจำหน่ายต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่สั้นกว่า ในขณะที่ต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์โปรแกรมของเกมทั้ง 2 ประเภทอาจมีความแตกต่างกันไม่มากนักสำหรับเกมคุณภาพเดียวกัน นอกจากนี้ ในช่วงเวลาดังกล่าว กลุ่มบริษัทยังคงดำเนินธุรกิจผลิต นำเข้าและจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป ซึ่งมีอัตรากำไรขั้นต้นอยู่ในระดับต่ำ แต่มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานที่ค่อนข้างสูง ทั้งในส่วนค่าใช้จ่ายในการทำการตลาด และการจัดเก็บสินค้า อย่างไรก็ตามจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการประกอบธุรกิจ และการมุ่งเน้นพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลเพิ่มขึ้นดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้ในปี 2551 และปี 2552 กำไรจากการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทเริ่มแสดงแนวโน้มที่ดีขึ้น โดยมีการปรับตัวเพิ่มขึ้นเป็น 3.42 ล้านบาทและ 11.59 ล้านบาทตามลำดับ

อัตราส่วนแสดงความสามารถในการทำกำไรของกลุ่มบริษัทระหว่างปี 2549 – 2552 สามารถแสดงได้ดังนี้

อัตรากำไร	ปี 2549	ปี 2550	ปี 2551	ปี 2552
กำไรขั้นต้น	36.08%	51.60%	53.63%	63.69%
กำไรจากการดำเนินงาน	-10.07%	-1.93%	4.23%	19.12%
กำไรสุทธิ*	-9.62%	-6.97%	9.93%	20.00%

* คำนวณจากรายได้รวม

อัตรากำไรขั้นต้นของกลุ่มบริษัทในปี 2550 – 2552 มีการปรับตัวเพิ่มขึ้นจากปี 2549 อย่างต่อเนื่อง มาอยู่ในระดับประมาณร้อยละ 50 ของรายได้จากการขายและบริการในปี 2550 – 2551 และปรับตัวเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 63.69ในปี 2552 จากการที่กลุ่มบริษัทมีการขยายขอบเขตการประกอบธุรกิจไปยังการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลที่มีแนวโน้มมีอัตรากำไรขั้นต้นที่สูงกว่าการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทอื่น รวมทั้งการลดลงของระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยเฉลี่ยจากการที่กลุ่มบริษัทมีการสั่งสมทรัพย์สินไม่มีตัวตนในรูปแบบชุดคำสั่งและเครื่องมือต่างๆ ซึ่งมีส่วนช่วยให้สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อต้นทุนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม

ในส่วนของอัตรากำไรจากการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทระหว่างปี 2549 – 2552 นั้น มีการปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากการบริหารจัดการภายในที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น ทำให้กลุ่มบริษัทสามารถแสดงผลกำไรจากการดำเนินงานได้ในปี 2551 ต่อเนื่องมายังปี 2552 ซึ่งมีอัตรากำไรจากการดำเนินงานเท่ากับร้อยละ 4.23 และร้อยละ 19.12 ตามลำดับ

จากการปรับตัวเพิ่มขึ้นของอัตรากำไรขั้นต้นและอัตรากำไรจากการดำเนินงานตามสาเหตุดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ประกอบกับการที่กลุ่มบริษัทมีผลสุทธิระหว่างรายได้อื่นๆ และค่าใช้จ่ายอื่นๆ โดยในปี 2551 เป็นมูลค่าเท่ากับ 6.85 ล้านบาท (รายได้อื่นๆ 9.05 ล้านบาท และค่าใช้จ่ายอื่นๆ 2.19 ล้านบาทอันได้แก่รายการหนี้สงสัยจะสูญโอนกลับและรายการขาดทุนจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน) และในปี 2552 เป็นมูลค่าเท่ากับ 3.26 ล้านบาทตามลำดับ ทำให้กลุ่มบริษัทมีผลประกอบการที่ดีขึ้น และ โดยระหว่างปี 2549 – 2551 กลุ่มบริษัทมีผลการดำเนินงานที่ปรับตัวเพิ่มขึ้นจากที่มีผลขาดทุนสุทธิ 7.07 ล้านบาทในปี 2549 ลดลงเหลือขาดทุนสุทธิ 5.43 ล้านบาทในปี 2550 และสามารถแสดงผลการดำเนินงานที่เป็นกำไรได้ในปี 2551 และปี 2552 เป็นมูลค่า 9.04 ล้านบาท และ 13.40 ล้านบาทตามลำดับ ทำให้อัตรากำไรสุทธิต่อรายได้รวมระหว่างปี 2549 – 2552 เท่ากับ ร้อยละ (9.62) ร้อยละ (6.97) ร้อยละ 9.93 และร้อยละ 20.00 ตามลำดับ ทั้งนี้แม้ว่าการปรับเพิ่มขึ้นของผลกำไรสุทธิส่วนหนึ่งมิได้เป็นผลจากการดำเนินงานโดยตรงของกลุ่มบริษัท แต่เป็นผลมาจากการผลสุทธิของรายได้อื่นๆ และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น อย่างไรก็ตามในอนาคตผลกำไรจากการดำเนินงานโดยตรงของกลุ่มบริษัทมีแนวโน้มที่จะปรับตัวเพิ่มขึ้น จากการลดลงของต้นทุนในการพัฒนาต่อเกมเนื่องจากความสามารถและศักยภาพในการพัฒนาเกมที่รวดเร็วขึ้นของกลุ่มบริษัท ประกอบกับการบริหารและจัดการภายในที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น โดย ในปี 2551 และปี 2552 กลุ่มบริษัทมีอัตรากำไรต่อหุ้นเท่ากับ 0.05 บาทต่อหุ้น และ 0.06 บาทต่อหุ้นตามลำดับ (ราคาที่ตราไว้ 0.50 บาทต่อหุ้น)

2.2) ฐานะทางการเงิน

- **สินทรัพย์**

สินทรัพย์รวมของงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ สิ้นปี 2549 - 2552 เท่ากับ 186.98 ล้านบาท 177.47 ล้านบาท 199.92 ล้านบาท และ 215.23 ล้านบาท ตามลำดับ ในขณะที่สินทรัพย์รวมของงบการเงินรวมของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2550 – 2552 อยู่ที่ 158.19 ล้านบาท 190.18 ล้านบาท และ 199.77 ล้านบาท ตามลำดับ

โดยส่วนประกอบหลักของสินทรัพย์ของกลุ่มบริษัทสามารถแสดงได้ดังนี้

สินทรัพย์	% ต่อสินทรัพย์รวม			
	สิ้นปี 2549*	สิ้นปี 2550	สิ้นปี 2551	ปี 2552
เงินสดและเงินฝากธนาคาร	0.41%	14.27%	9.69%	5.66%
ลูกหนี้การค้า-สุทธิ	23.43%	25.87%	13.53%	16.41%
สินค้าคงเหลือ-สุทธิ	5.30%	4.69%	0.48%	0.05%
สินทรัพย์หมุนเวียน	**45.30%**	**46.18%**	**24.52%**	**24.09%**
สินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน-สุทธิ	17.73%	27.60%	36.90%	48.12%
ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์-สุทธิ	13.45%	19.04%	19.32%	17.03%
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	**54.70%**	**53.82%**	**75.48%**	**75.91%**

* ปี 2549 : งบการเงินเฉพาะกิจการ

ส่วนประกอบของสินทรัพย์ของกลุ่มบริษัท มีการเปลี่ยนแปลงโดยสัดส่วนของสินทรัพย์หมุนเวียนมีการปรับตัวลดลงจากร้อยละ 46.18 ของสินทรัพย์รวม ณ สิ้นปี 2550 เหลือร้อยละ 24.52 และร้อยละ 24.09 ณ สิ้นปี 2551 และสิ้นปี 2552 ตามลำดับ ในขณะที่สัดส่วนของสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนมีการปรับตัวเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 53.82 ณ สิ้นปี 2550 เป็นร้อยละ 75.48 และร้อยละ 75.91 ณ สิ้นปี 2551 และสิ้นปี 2552 ตามลำดับ ทั้งนี้มีสาเหตุหลัก 3 ประการได้แก่

- **การลดลงของลูกหนี้การค้า**

  จากการที่กลุ่มบริษัทให้ความสำคัญกับการเร่งรัดและติดตามหนี้สินที่ค้างชำระอย่างเข้มงวด ส่งผลให้ลูกหนี้การค้าของกลุ่มบริษัทปรับตัวลดลง โดยในปี 2551 กลุ่มบริษัทได้รับชำระหนี้จากลูกหนี้ที่เกินกำหนดชำระจากการชนะคดีที่ฟ้องร้อง และมีการเจรจาให้ลูกหนี้ที่เกินกำหนดชำระทำการชำระหนี้ หรือทำการทยอยผ่อนชำระหนี้บางส่วน ส่งผลให้สัดส่วนลูกหนี้การค้าของกลุ่มบริษัทปรับตัวลดลง

- **การลดลงของสินค้าคงคลัง**

  สินค้าคงคลังของกลุ่มบริษัทประกอบด้วยแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปสำหรับธุรกิจผลิต นำเข้าและจำหน่ายแผ่นซอฟต์แวร์เกมสำเร็จรูป และซอฟต์แวร์เกมที่อยู่ระหว่างการพัฒนาและยังไม่ได้ส่งมอบของบริษัทย่อยสำหรับธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ทั้งนี้บริษัทย่อยของกลุ่มบริษัทจะทำการบันทึกซอฟต์แวร์เกมที่ยังไม่ได้ส่งมอบเป็นงานระหว่างทำที่แสดงในรายการสินค้าคงคลัง เนื่องจากลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์เกมดังกล่าวมิได้เป็นของบริษัทย่อย จากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการ

ประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท โดยลดบทบาทลงในธุรกิจนำเข้า ผลิตและจำหน่ายเกมสำเร็จรูป ทำให้กลุ่มบริษัทไม่ต้องทำการเก็บรักษาแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปไว้สำหรับการจำหน่าย ทั้งนี้ ตั้งแต่ปี 2549 กลุ่มบริษัทมิได้มีการผลิตแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปเพิ่มเติม โดยทยอยจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูปที่คงเหลืออย่างต่อเนื่องจนหมดในปี 2551 พร้อมทั้งการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อยที่ทำธุรกิจดังกล่าว ทำให้สินค้าคงคลังของกลุ่มบริษัทปรับตัวลดลงจากสัดส่วนประมาณร้อยละ 4.69 ของสินทรัพย์รวม ณ สิ้นปี 2550 เหลือร้อยละ 0.06 ณ สิ้นปี 2552

- **การเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน**

  จากการขยายตัวของกลุ่มบริษัทอย่างต่อเนื่อง ทำให้กลุ่มบริษัทมีการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ชุดคำสั่งและเครื่องมือต่างๆ เพิ่มขึ้นอย่างมากเป็นผลให้มูลค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตนของกลุ่มบริษัทเพิ่มขึ้น

- **สินทรัพย์ไม่มีตัวตน**

สินทรัพย์ไม่มีตัวตนเป็นส่วนประกอบหลักของสินทรัพย์ของกลุ่มบริษัทและเป็นทรัพย์สินที่สำคัญในการประกอบธุรกิจผลิตและพัฒนาเกม โดย ณ สิ้นปี 2549 ของงบการเงินเฉพาะกิจการ สินทรัพย์ไม่มีตัวตนมีมูลค่าเท่ากับ 33.16 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 17.73 ของสินทรัพย์รวม ในส่วนงบการเงินของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2550 -2551 และไตรมาส 2 ปี 2552 สินทรัพย์ไม่มีตัวตนมีมูลค่าเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจาก 43.66 ล้านบาท ณ สิ้นปี 2550 เป็น 70.18 ล้านบาท และ 96.12 ล้านบาท ณ สิ้นปี 2551 และสิ้นปี 2552 ตามลำดับ หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 27.60 ร้อยละ 36.90 และร้อยละ 48.12 ของสินทรัพย์รวมของกลุ่มบริษัท

ทั้งนี้ สินทรัพย์ไม่มีตัวตนของกลุ่มบริษัท ประกอบด้วย ซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาแล้วเสร็จ และอยู่ระหว่างการพัฒนา รวมทั้งชุดคำสั่ง (Source Code) และเครื่องมือในการพัฒนาเกมต่างๆ (Game Engine) การเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนอย่างมากในปี 2551 เป็นผลมาจากการขยายการประกอบธุรกิจไปยังการพัฒนาเกมคอนโซลของกลุ่มบริษัท โดยในปีดังกล่าวกลุ่มบริษัทมีการพัฒนาเกมจำนวนทั้งสิ้น 38 เกม ซึ่งเป็นเกมสำหรับเครื่องคอนโซลจำนวน 35 เกม

ในการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้น ชุดคำสั่ง และเครื่องมือในการพัฒนาเกม ถือเป็นสินทรัพย์สำคัญในการดำเนินงาน โดยชุดคำสั่งของซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วนั้น สามารถถูกนำไปประยุกต์ใช้หรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพื่อพัฒนาต่อเป็นซอฟต์แวร์เกมอื่นๆ ได้หลากหลาย ทำให้สามารถลดต้นทุนและระยะเวลาในการผลิตของกลุ่มบริษัทในอนาคตได้ รายละเอียดสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนของกลุ่มบริษัทสามารถแสดงได้ดังนี้

สินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน	มูลค่า (ล้านบาท)		
	สิ้นปี 2550	สิ้นปี 2551	สิ้นปี 2552
โปรแกรมคอมพิวเตอร์	1.29	1.11	0.68
ซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาแล้วเสร็จ	27.03	49.39	72.16
ซอฟต์แวร์เกมระหว่างการพัฒนา	15.34	19.67	23.29
รวม	**43.69**	**70.18**	**96.12**

กลุ่มบริษัทกำหนดนโยบายตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนโดยประเมินจากอายุการใช้ประโยชน์ และจะมีการประเมินการด้อยค่าของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนทุกปี โดยซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาและระหว่างการพัฒนาสำหรับเกมคอมพิวเตอร์ และเกมคอนโซลจะตัดจำหน่ายในระยะเวลา 3-5 ปี และ 5 ปี ตามลำดับ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะทำการตัดจำหน่ายในระยะเวลาไม่เกิน 5 ปี ทั้งนี้ สินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน ณ สิ้นปี 2552 จะมีการตัดจำหน่ายในปี 2553 - 2557 เป็นมูลค่า 21.58 ล้านบาท 18.40 ล้านบาท 15.97 ล้านบาท 12.73 ล้านบาท และ 4.15 ล้านบาทตามลำดับ

- **ลูกหนี้การค้า**

ลูกหนี้การค้าของกลุ่มบริษัท ได้แก่ ผู้จัดจำหน่ายเกมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตลอดจนผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือผู้ประกอบการที่ต้องการใช้เกมเป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์สินค้า โดยลูกหนี้การค้าของบริษัทที่แสดงในงบการเงินเฉพาะกิจการ ณ สิ้นปี 2549 มีมูลค่าเท่ากับ 43.82 ล้านบาทคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 23.43 ของสินทรัพย์รวม สำหรับงบการเงินของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2550 – 2552 มีลูกหนี้การค้าอยู่ที่ 40.92 ล้านบาท 25.73 ล้านบาทและ 32.78 ล้านบาทตามลำดับ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 25.87 ร้อยละ 13.53 และร้อยละ 16.41 ของสินทรัพย์รวม ณ ช่วงเวลาดังกล่าวตามลำดับ การลดลงของลูกหนี้การค้า อย่างต่อเนื่องเป็นผลจากการเร่งรัดติดตามหนี้สิน ทำให้กลุ่มบริษัทได้รับชำระหนี้จากลูกหนี้ที่เกินกำหนดชำระ ส่งผลให้คุณภาพของลูกหนี้เมื่อพิจารณาจากอายุของหนี้แล้วมีแนวโน้มปรับตัวดีขึ้น ดังจะเห็นได้จากหนี้ที่ยังไม่ถึงกำหนดชำระและค้างชำระไม่เกิน 3 เดือนมีสัดส่วนที่เพิ่มขึ้น ดังแสดงตามตารางข้างล่างนี้ โดยกลุ่มบริษัทมีนโยบายในการให้ระยะเวลาเครดิตสำหรับลูกค้าภายในประเทศและลูกค้าในต่างประเทศเท่ากับ 60 วัน และ 120 วันตามลำดับ

	สิ้นปี 2549		**สิ้นปี 2550**		**สิ้นปี 2551**		**สิ้นปี 2552**	
	ล้านบาท	**%**	**ล้านบาท**	**%**	**ล้านบาท**	**%**	**ล้านบาท**	**%**
ยังไม่ครบกำหนดชำระ	20.78	46.39%	4.65	9.58%	9.23	32.91%	23.89	62.51%
ค้างชำระ								0.00%
ไม่เกิน 3 เดือน	6.24	13.93%	14.42	29.72%	4.45	15.86%	4.52	11.83%
3 - 6 เดือน	2.61	5.83%	1.92	3.96%	3.38	12.05%	3.86	10.10%
6 - 12 เดือน	3.26	7.28%	2.94	6.06%	2.59	9.23%	2.00	5.23%
มากกว่า 12 เดือน	11.9	26.57%	24.59	50.68%	8.40	29.95%	3.94	10.31%
รวม	**44.79**	**100.00%**	**48.52**	**100.00%**	**28.05**	**100.00%**	**38.22**	**100.00%**
หัก: ค่าเผื่อ	(0.51)	(1.14%)	(7.60)	(15.66%)	(2.32)	(8.27%)	(5.43)	-14.21%
ลูกหนี้การค้าสุทธิ	**44.28**	**98.86%**	**40.92**	**84.34%**	**25.73**	**91.73%**	**32.78**	**85.77%**

ณ สิ้นปี 2550 ลูกหนี้ส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทเป็นลูกหนี้ที่เกิดจากการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อจำหน่ายให้แก่ผู้ประกอบการในประเทศ ซึ่งกลุ่มบริษัทมีนโยบายในการให้เครดิตการค้าประมาณ 60 วันภายหลังจากการส่งมอบต้นฉบับ อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติแล้วลูกค้าจะทำการทดสอบการใช้งานของโปรแกรมซอฟต์แวร์เกมขั้นสุดท้ายเพื่อให้มั่นใจในการใช้งานอีกครั้ง รวมทั้งอาจมีการปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดของซอฟต์แวร์เกมเพิ่มเติม ทำให้การจ่ายชำระเงินอาจมีความล่าช้ากว่ากำหนดได้

- ลูกหนี้การค้าที่อยู่ในกำหนดชำระและค้างชำระไม่เกิน 3 เดือน ณ สิ้นปี 2550 มีมูลค่ารวมทั้งสิ้น 19.07 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 39.30 ของลูกหนี้การค้ารวมของกลุ่มบริษัท โดยลูกค้ารายใหญ่ที่ทำการจ่ายชำระเกินกำหนดแต่ไม่เกิน 3 เดือนเนื่องจากอยู่ระหว่างการสอบทานการใช้งานของซอฟต์แวร์เกมขั้นสุดท้าย ได้แก่ บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน) ซึ่งมีมูลค่า 9.09 ล้านบาท ซึ่งกลุ่มบริษัทจำหน่ายเกมให้แก่บริษัทดังกล่าวเพื่อให้ลูกค้าที่ใช้บริการอินเตอร์เน็ตบรอดแบนด์ของบริษัทดังกล่าวสามารถดาวน์โหลดเกมของกลุ่มบริษัทผ่านทางเว็บไซต์ที่ตั้งขึ้น
- ลูกหนี้การค้าที่เกินกำหนดชำระเกินกว่า 3 เดือน ณ สิ้นปี 2550 มีมูลค่าทั้งสิ้น 29.45 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 60.70 ของลูกหนี้รวมของกลุ่มบริษัท ซึ่งประกอบด้วยลูกหนี้ 9 ราย โดยเป็นลูกหนี้หลัก 4 รายซึ่งมีมูลค่าคงค้างรวมทั้งสิ้น 25.45 ล้านบาท ได้แก่
    - บริษัท ไทยซัมซุง อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด และ บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย จำกัด ซึ่งลูกหนี้ 2 รายดังกล่าวอยู่ระหว่างการดำเนินคดีฟ้องร้อง โดยมีมูลหนี้ค้างชำระรวมทั้งสิ้น 13.05 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 26.89 ของลูกหนี้การค้ารวมของกลุ่มบริษัท ทั้งนี้ บริษัท ไทยซัมซุง อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด ได้ทำการจ่ายชำระหนี้คงค้างมูลค่า 10.27 ล้านบาทให้แก่กลุ่มบริษัทเรียบร้อยแล้วในปี 2551 ในขณะที่บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย จำกัด ยังคงอยู่ระหว่างการพิจารณาคดี ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทได้มีการตั้งค่าเผื่อสำรองหนี้สูญสำหรับบริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย จำกัด ในอัตราร้อยละ 50 ของมูลหนี้ที่ค้างชำระ
    - บริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด และบริษัท ซี พลัส เน็ตเวิร์ค จำกัด ซึ่งมีมูลหนี้ค้างชำระรวม 12.39 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 25.53 ของลูกหนี้การค้ารวมของกลุ่มบริษัท หนี้ค้างชำระดังกล่าวเกิดขึ้นจากการจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ที่บริษัทเป็นผู้พัฒนาขึ้นและที่นำเข้าจากต่างประเทศ ทั้งนี้บริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด ได้ทำการจ่ายชำระหนี้คงค้างให้แก่กลุ่มบริษัทเรียบร้อยแล้วในปี 2551 และบริษัท ซี พลัส เน็ตเวิร์ค จำกัด ได้มีการเจรจาขอผ่อนจ่ายชำระบางส่วนในปี 2551 และจะจ่ายชำระครบจำนวนภายในปี 2552

สำหรับปี 2551 นั้น กลุ่มบริษัทมีการขยายการประกอบธุรกิจไปยังการพัฒนาเกมสำหรับเครื่องคอนโซล ทำให้ลูกหนี้การค้าของกลุ่มบริษัทเป็นลูกหนี้ต่างประเทศอันได้แก่ตัวแทนจำหน่ายของผู้ผลิตเครื่องคอนโซลเพิ่มขึ้น กลุ่มบริษัทมีนโยบายการให้เครดิตการค้ากับลูกค้าต่างประเทศเป็นระยะเวลา 120 วัน โดยในการประกอบธุรกิจนั้น เมื่อตัวแทนจำหน่ายได้รับต้นฉบับของซอฟต์แวร์โปรแกรมจากกลุ่มบริษัทแล้ว จะส่งให้ผู้ผลิตเครื่องคอนโซล เช่น นินเทนโด โซนี่ ทำการตรวจสอบคุณภาพ และทดสอบการใช้งานของซอฟต์แวร์

โปรแกรมดังกล่าว โดยผู้จัดจำหน่ายส่วนใหญ่จะรอให้ซอฟต์แวร์เกมได้รับการอนุมัติให้ทำการจำหน่ายได้ก่อนการจ่ายชำระเงินงวดสุดท้ายให้แก่กลุ่มบริษัท ซึ่งระยะเวลาในการตรวจสอบคุณภาพและทดสอบการใช้งานนั้นจะประมาณ 1-4 เดือนขึ้นอยู่กับรายละเอียดและความซับซ้อนของเกม ทำให้ระยะเวลาในการเก็บชำระหนี้ของกลุ่มบริษัทอาจเกินกว่ากำหนดได้ โดย ณ สิ้นปี 2551 กลุ่มบริษัทมีสัดส่วนลูกหนี้การค้าตามอายุหนี้ดังนี้

- ลูกหนี้การค้าที่อยู่ในกำหนดชำระและค้างชำระไม่เกิน 3 เดือน ณ สิ้นปี 2551 มีมูลค่ารวมทั้งสิ้น 13.68 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 48.77 ของลูกหนี้การค้ารวมของกลุ่ม
- ลูกหนี้การค้าที่เกินกำหนดชำระเกินกว่า 3 เดือน ณ สิ้นปี 2551 มีมูลค่าทั้งสิ้น 14.37 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 51.23 ของลูกหนี้รวมของกลุ่มบริษัท ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องจากปี 2550

ณ สิ้น ปี 2552 คุณภาพของลูกหนี้ของกลุ่มบริษัทมีแนวโน้มที่ดีขึ้น ดังจะเห็นได้จากสัดส่วนของลูกหนี้แบ่งตามอายุของหนี้ดังนี้

- ลูกหนี้การค้าที่อยู่ในกำหนดชำระและค้างชำระไม่เกิน 3 เดือน ณ สิ้นปี 2552 คิดเป็นมูลค่ารวมทั้งสิ้น 28.41 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 74.33 ของลูกหนี้การค้ารวมของกลุ่มบริษัท
- สำหรับลูกหนี้การค้าที่เกินกำหนดชำระเกินกว่า 3 เดือน ซึ่งมีมูลค่าทั้งสิ้น 9.80 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 25.64 ลูกหนี้การค้ารวมของกลุ่มบริษัท

นโยบายการตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 7 /2552 ซึ่งจัดขึ้นในวันที่ 21 กันยายน 2552 กลุ่มบริษัทมีการกำหนดนโยบายในการตั้งสำรองค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ โดยพิจารณาจากอายุหนี้ประกอบกับการพิจารณาลูกหนี้แต่ละราย โดย หากลูกหนี้การค้ารายใดมีการเจรจาประนอมหนี้ โดยกำหนดเงื่อนไขในการผ่อนจ่ายชำระภาระหนี้ หรืออยู่ระหว่างการดำเนินคดีฟ้องร้อง คณะกรรมการบริ ษัทได้มอบหมายให้คณะกรรมการบริหารพิจารณาการตั้งสำรองค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญสำหรับลูกหนี้รายดังกล่าว โดยการวิเคราะห์สถานะลูกหนี้รายนั้นๆ ตามความเหมาะสม

ณ สิ้นปี 2552 กลุ่มบริษัทมีการตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญโดยใช้การวิเคราะห์สถานะของลูกหนี้การค้าจำนวน 1 ราย ได้แก่ บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย จำกัด ซึ่ง มีการตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญไว้ในอัตราร้อยละ 50 ของมูลหนี้ เนื่องจากปัจจุบันอยู่ระหว่างการฟ้องร้อง และผู้บริหารของกลุ่มบริษัทยังเชื่อมั่นว่ามีแนวโน้มที่จะได้รับชำระหนี้ดังกล่าว โดยในกรณีที่กลุ่มบริษัทต้องทำการตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญในส่วนที่คงค้างอยู่ในมูลค่า 1.39 ล้านบาท นั้นจะทำให้กำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทลดลงในมูลค่าที่เท่ากัน

ในระหว่างปี 2550 – 2552 กลุ่มบริษัทมีการตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเป็นมูลค่า 7.60 ล้านบาท 2.32 ล้านบาท และ 5.43 ล้านบาทตามลำดับ โดยการลดลงของค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญระหว่างปี 2550 และ ปี 2551 นั้น เกิดจากการรับชำระหนี้ของลูกหนี้ที่กลุ่มบริษัทมีการตั้งสำรองไว้ อันได้แก่ บริษัท ไทยซัมซุง อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด และลูกหนี้การค้ารายย่อยอีก 2 ราย

- **เงินลงทุน**

เงินลงทุนในบริษัทย่อย

ณ สิ้นปี 2551 และสิ้นปี 2552 งบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท มีเงินลงทุนในบริษัทย่อยทั้งสิ้น 13.48 ล้านบาท และ 21.66 ล้านบาทตามลำดับ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 6.74 และร้อยละ 10.05 ของสินทรัพย์รวมตามลำดับ การเพิ่มขึ้นของเงินลงทุนในบริษัทย่อยเป็นผลมาจากการที่บริษัท อินฟอร์เมติกซ์ พลัส จำกัด มีการเพิ่มทุนจดทะเบียนจาก 5.00 ล้านบาท เป็น 9.00 ล้านบาทในเดือนมีนาคม 2552 ทั้งนี้บริษัทมีการตั้งด้อยค่าเงินลงทุนเป็นมูลค่า 6.52 ล้านบาท จากการเปรียบเทียบมูลค่าเงินลงทุนกับมูลค่าทรัพย์สินสุทธิของบริษัทย่อย โดยรายละเอียดเงินลงทุนในบริษัทย่อยของบริษัท ณ 31 ธันวาคม 2552 สามารถแสดงได้ดังนี้

	สัดส่วนการลงทุน	ทุนชำระแล้ว (ล้านบาท)	ค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุน	มูลค่าเงินลงทุนสุทธิ
บจก. บลูวิชาร์ด สตูดิโอ	99.99%	5.00	-	5.00
บจก. อินฟอร์เมติกซ์ พลัส	99.99%	12.025	2.75	9.33
บจก. แพลนเน็ต จี	99.99%	10.00	2.62	7.33
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อย			**5.37**	**21.66**

เงินลงทุนทั่วไป

ณ สิ้นปี 2551 และสิ้นปี 2552 กลุ่มบริษัทมีเงินลงทุนทั่วไปจำนวน 17.99 ล้านบาท ซึ่งเป็นเงินลงทุนในบริษัท ซี-ทูวิชั่น จำกัด จำนวน 1,800,000 หุ้น คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 19.02 ของทุนที่ออกและชำระแล้วของบริษัท ซี-ทูวิชั่น จำกัด ทั้งนี้การลงทุนในบริษัทดังกล่าว เป็นผลสืบเนื่องจากการปรับโครงสร้างการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท โดยบริษัททำการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต พับลิชชิ่ง จำกัด ซึ่งประกอบธุรกิจการนำเข้าและจำหน่ายเกม คิดเป็นมูลค่ารวม 18.00 ล้านบาท ให้แก่ บริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด และทำการลงทุนในบริษัทดังกล่าวแทน โดยบริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด ถือเป็นผู้จำหน่ายปลีกเกมคอมพิวเตอร์รายใหญ่ของประเทศไทย โดยจำหน่ายเกมคอมพิวเตอร์ผ่านร้าน “ซีพลัสเน็ตเวิร์ค” ซึ่งกลุ่มบริษัทดังกล่าวเป็นเจ้าของมีจำนวนสาขา 10 สาขาในกรุงเทพมหานคร และวางจำหน่ายในห้างสรรพสินค้าและร้านค้าอื่นๆ อาทิเช่น เซ็นทรัลดีพาร์ทเม้นต์สโตร์ เดอะมอลล์ดีพาร์ทเม้นต์สโตร์ ร้าน B2S เป็นต้น

- **ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์**

ที่ดิน อาคาร และอุปกรณ์ ของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2550 – 2552 อยู่ที่ 30.12 ล้านบาท 36.75 ล้านบาท และ 34.02 ล้านบาทตามลำดับ โดยคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 18-20 ของสินทรัพย์รวมตลอดช่วงเวลาดังกล่าว ทั้งนี้ ส่วนประกอบหลักของที่ดิน อาคาร และอุปกรณ์ของกลุ่มบริษัท ได้แก่ ที่ดินและอาคารเลขที่ 67/2 สุขุมวิทซอย 8 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร พื้นที่ 106.50 ตารางวา ซึ่งใช้เป็นที่ตั้งของสตูดิโอสำหรับพัฒนาเกมและอนิเมชั่นของกลุ่มบริษัท โดย ณ สิ้นปี 2552 มีมูลค่ารวมประมาณ 26.21 ล้านบาท

- **แหล่งที่มาของเงินทุน**

โครงสร้างและแหล่งที่มาของเงินทุนเพื่อการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท สามารถแสดงได้ดังนี้

	% ต่อสินทรัพย์รวม			
	สิ้นปี 2549*	สิ้นปี 2550	สิ้นปี 2551	สิ้นปี 2552
เงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้น	2.42%	4.49%	2.72%	4.46%
เจ้าหนี้การค้า	10.38%	6.20%	3.46%	3.40%
รายได้รับล่วงหน้า		3.37%	0.63%	0.27%
หนี้สินหมุนเวียน	**24.24%**	**17.38%**	**11.64%**	**9.64%**
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงินที่ครบกำหนดเกินกว่า 1 ปี	7.11%	6.97%	4.96%	5.73%
หนี้สินไม่หมุนเวียน	7.49%	7.27%	6.52%	5.73%
หนี้สินรวม	31.70%	24.65%	18.15%	15.37%
ส่วนของผู้ถือหุ้น	**68.30%**	**75.35%**	**81.85%**	**84.63%**
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น	**0.46 เท่า**	**0.33 เท่า**	**0.22 เท่า**	**0.18 เท่า**

* ปี 2549 : งบการเงินเฉพาะกิจการ

โครงสร้างของเงินทุนของกลุ่มบริษัทถือได้ว่ามีความมั่นคงสูง มีความเสี่ยงต่ำ ดังจะเห็นได้จากแหล่งที่มาของเงินทุนส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทเป็นแหล่งเงินทุนระยะยาว ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 80-90 ของเงินทุนทั้งสิ้นของกิจการ ทั้งนี้ ประมาณร้อยละ 75-85 ของเงินทุนของกิจการจะมาจากส่วนของผู้ถือหุ้น โดยกลุ่มบริษัทมีอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นในระดับต่ำอยู่ที่ประมาณ 0.46 เท่าในปี 2549 และปรับตัวลดลงเหลือ 0.18 เท่า ณ สิ้นปี 2552 ทั้งนี้ โครงสร้างของเงินทุนของกลุ่มบริษัทถือได้ว่ามีความสอดคล้องกับแหล่งที่ใช้ไปของเงินทุน โดยพิจารณาจากส่วนประกอบของสินทรัพย์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนในสัดส่วนประมาณร้อยละ 75 ของสินทรัพย์รวม ณ สิ้นปี 2551และ สิ้นปี 2552

- **หนี้สิน**

ณ สิ้นปี 2549 บริษัทมีหนี้สินรวมทั้งสิ้น 59.28 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 31.70 ของสินทรัพย์รวมของบริษัท สำหรับงบการเงินรวมของกลุ่มบริษัทหนี้สินรวมมีมูลค่าลดลงอย่างต่อเนื่องจาก 38.99 ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 24.65 ของสินทรัพย์รวมของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2550 เป็น 34.53 ล้านบาทและ 30.71 ล้านบาท ณ สิ้นปี 2551 และสิ้นปี 2552 ตามลำดับ โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 18.15 และร้อยละ 15.37 ของสินทรัพย์รวมของกลุ่มบริษัท ทั้งนี้การลดลงของภาระหนี้สินของกลุ่มบริษัทเป็นผลมาจากการลดลงของเจ้าหนี้การค้าจากการที่กลุ่มบริษัทลดบทบาทในการดำเนินธุรกิจนำเข้า ผลิต และจำหน่ายแผ่นซีดีเกมสำเร็จรูป รวมทั้งการลดลงของเงินกู้ยืมจากสถาบันการเงินจากการทยอยชำระหนี้ตามกำหนดของกลุ่มบริษัท ทั้งนี้ภาระหนี้สินส่วนใหญ่ของบริษัทเป็นหนี้สินหมุนเวียนระยะสั้น อันได้แก่ เจ้าหนี้การค้า และเงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินเป็นหลัก โดยกลุ่มบริษัทมีภาระหนี้ที่มีดอกเบี้ยในสัดส่วนประมาณร้อยละ 55 ของหนี้สินรวม

- **ส่วนของผู้ถือหุ้น**

ณ สิ้นปี 2549 – 2552 บริษัทมีส่วนของผู้ถือหุ้น เท่ากับ 122.11 ล้านบาท 119.20 ล้านบาท 155.65 ล้านบาท และ 169.06 ล้านบาทตามลำดับ การเพิ่มขึ้นของส่วนของผู้ถือหุ้นในปี 2551 เป็นผลมาจากการที่บริษัททำการเสนอขายหุ้นเพิ่มทุนให้แก่ บริษัท เอเซีย อควิตี้ เวนเจอร์ จำกัด จำนวน 100,000 หุ้น(ราคาที่ตราไว้ต่อหุ้น : 100 บาท) หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 9.09 ของทุนชำระแล้วปัจจุบันของบริษัท ที่ราคา 121.50 บาท เป็นผลให้ทุนจดทะเบียนของบริษัทเพิ่มขึ้น 10 ล้านบาทและมีส่วนเกินมูลค่าหุ้นเพิ่มขึ้น 21.50 ล้านบาท ประกอบกับในปี 2551 กลุ่มบริษัทมีผลการดำเนินงานที่แสดงผลกำไร 9.04 ล้านบาท ทำให้กำไรสะสมของบริษัทปรับตัวเพิ่มขึ้น สำหรับการเพิ่มขึ้นของส่วนของผู้ถือหุ้นในปี 2552 เป็นผลมาจากการที่ผลการดำเนินงานกลุ่มบริษัทที่เพิ่มขึ้น

- **สภาพคล่อง**

กระแสเงินสด

ณ สิ้นปี 2550 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดเพิ่มขึ้นสุทธิเท่ากับ 21.41 ล้านบาท โดยกลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดได้มาจากกิจกรรมการดำเนินงาน และกิจกรรมลงทุน และมีกระแสเงินสดใช้ไปในกิจกรรมการจัดหาเงินทุน

กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดได้มาจากการดำเนินงานทั้งสิ้น 15.46 ล้านบาท ทั้งนี้แม้ว่าในปีดังกล่าวกลุ่มบริษัทจะมีผลขาดทุนจากการดำเนินงาน แต่เนื่องจากลักษณะการประกอบธุรกิจส่วนใหญ่ค่าใช้จ่ายมิได้จ่ายในรูปกระแสเงินสด ซึ่งในปี 2550 เป็นมูลค่าทั้งสิ้น 22.56 ล้านบาท ในส่วนของกิจกรรมลงทุนนั้น ในปี 2550 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุนทั้งสิ้น 9.01 ล้านบาท โดยเป็นการรับชำระคืนเงินให้กู้ยืมและดอกเบี้ยค้างรับจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน 25.69 ล้านบาท และใช้ไปในการผลิตและพัฒนาเกมและซื้อทรัพย์สินถาวรเป็นมูลค่า 11.33 ล้านบาท และ 7.69 ล้านบาทตามลำดับ สำหรับกิจกรรมจัดหาเงินนั้นกลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดใช้ไปทั้งสิ้น 3.07 ล้านบาทเป็นผลมาจากการจ่ายชำระคืนเงินกู้ยืมกรรมการและสถาบันการเงิน

ณ สิ้นปี 2551 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดลดลงสุทธิเท่ากับ 4.15 ล้านบาท โดยกลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดได้มาจากกิจกรรมการดำเนินงานและกิจกรรมการจัดหาเงิน และมีกระแสเงินสดใช้ไปในกิจกรรมลงทุน

ทั้งนี้ กิจกรรมการดำเนินงานมีกระแสเงินสดได้มาสุทธิ 38.74 ล้านบาท จากการที่กลุ่มบริษัทมีผลกำไรจากการดำเนินงาน 9.13 ล้านบาท ประกอบกับในปี 2551 กลุ่มบริษัทมีรายการปรับปรุงค่าใช้จ่ายที่มิได้จ่ายในรูปกระแสเงินสดรวมทั้งสิ้น 19.49 ล้านบาท โดยส่วนใหญ่ของค่าใช้จ่ายดังกล่าวเป็นค่าตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนจากการผลิตและพัฒนาเกมซึ่งแฝงอยู่ในต้นทุนการผลิตและบริการ อีกทั้ง ในปี 2551 กลุ่มบริษัทให้ความสำคัญในการเร่งรัดติดตามหนี้ที่เข้มงวดเพิ่มขึ้น ทำให้ได้รับชำระหนี้จากลูกหนี้ที่เกินกำหนดชำระ และชนะคดีในการฟ้องร้องกับลูกหนี้รายหนึ่ง เป็นผลให้ลูกหนี้การค้าของกลุ่มบริษัทลดลง 18.13 ล้านบาท ในส่วนของกิจกรรมการจัดหาเงิน ซึ่งมีกระแสเงินสดได้มาสุทธิ 28.10 ล้านบาทนั้น เป็นผลจากการเพิ่มทุนจำนวน 100,000 หุ้นให้แก่ บริษัท เอเซีย อควิตี้ เวนเจอร์ จำกัด ในราคาหุ้นละ 121.50 บาท เป็นมูลค่าทั้งสิ้น 31.50 ล้านบาท ในขณะที่กิจกรรมลงทุน มีกระแสเงินสดใช้ไปทั้งสิ้น 70.99 ล้านบาท ซึ่งเป็นการลงทุนในสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนเพิ่มขึ้น 51.29 ล้านบาท และมีเงินลงทุนในอาคารและอุปกรณ์เพิ่มขึ้น 11.48 ล้านบาท โดยส่วนใหญ่เป็นการก่อสร้างและปรับปรุงอาคารสตูดิโอในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัท

ณ สิ้นปี 2552 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดลดลงสุทธิ 7.12 ล้านบาท เป็นผลมาจากมีกระแสเงินสดได้มาจากการดำเนินงาน 10.06 ล้านบาท กระแสเงินสดใช้ไปในกิจกรรมลงทุน 18.88 ล้านบาท และกระแสเงินสดได้มาในการจัดหาเงินทุน 1.70 ล้านบาท โดยส่วนใหญ่ของกระแสเงินสดที่ใช้ไปเกิดจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมซึ่งถือเป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตนของบริษัทที่เพิ่มขึ้น

อัตราส่วนสภาพคล่อง

กลุ่มบริษัทมีอัตราส่วนสภาพคล่อง (Current Ratio) ณ สิ้นปี 2550 – 2552 อยู่ที่ระดับประมาณ 2.11 – 2.66 เท่าตลอดช่วงเวลาดังกล่าว ทั้งนี้กลุ่มบริษัทถือได้ว่ามีสภาพคล่องในการประกอบธุรกิจอยู่ในเกณฑ์ที่ดี

ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นครั้งที่ 1/2552 ในวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2552 และที่ประชุมสามัญประจำปี 2552 ในวันที่ 22 เมษายน 2552 มีมติอนุมัติแต่งตั้ง นายชนันกรณ์ สถิรประภากุล หรือ นางอรวรรณ อัศนียานนท์ หรือ นางขวัญตา สมจิตชอบ ผู้สอบบัญชี แห่งบริษัท แกรน ออดิท จำกัด เป็นผู้สอบบัญชีของกลุ่มบริษัทเพื่อตรวจสอบงบการเงินของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปี 2551 และ 2552 ตามลำดับ โดยมีค่าตอบแทนของผู้สอบบัญชีในอัตรา 1,000,000 บาทต่อปี

<u>ปัจจัยและอิทธิพลที่อาจมีผลต่อการดำเนินงานในอนาคต</u>

- ปัจจุบันกลุ่มบริษัททำการพัฒนาเกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล โดยมุ่งเน้นการจำหน่ายในภูมิภาคยุโรปและอเมริกาเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม ภูมิภาคเอเชีย ถือเป็นอีกหนึ่งช่องทางการจำหน่ายที่สำคัญที่กลุ่มบริษัทอยู่ระหว่างการศึกษาการทำการตลาดในพื้นที่ดังกล่าว โดยทั่วไปแล้วการนำเกมที่ทำการพัฒนาไว้แล้วจำหน่ายในภูมิภาคต่างๆ นั้น ต้นทุนหลักที่เพิ่มขึ้นจะเป็นการพากย์เสียง และคำสั่งที่ปรากฏบนหน้าจอ ในขณะที่ราคาจำหน่ายต่อเกมในแต่ละภูมิภาคมิได้มีความแตกต่างกันมากนัก ดังนั้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและทำการจำหน่ายในหลายภูมิภาคจะมีส่วนช่วยให้ความสามารถในการทำกำไรของกลุ่มบริษัทมีแนวโน้มปรับตัวเพิ่มขึ้น
- กลุ่มบริษัทมีการขยายการดำเนินธุรกิจไปยังธุรกิจสถาบันเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็ก ในไตรมาส 2 ปี 2552 (รายละเอียดแสดงในหัวข้อ 2.6 โครงการในอนาคต) ซึ่งดำเนินธุรกิจโดยบริษัท อินฟอร์เมติกซ์ พลัส จำกัด โดยบริษัทถือหุ้นในบริษัทดังกล่าวในอัตราร้อยละ 99 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัทดังกล่าว ทำให้ผลการประกอบการของธุรกิจดังกล่าวจะสะท้อนอยู่ในงบการเงินรวมของกลุ่มบริษัท ดังนั้นการขยายตัวเพิ่มขึ้นของรายได้และผลกำไรของกลุ่มบริษัทในอนาคต อาจมีความแตกต่างจากผลประกอบการที่แสดงในอดีตได้
- บริษัทคาดว่าจะมีการประชุมคณะกรรมการบริษัทเพื่อรับรองงบการเงินสอบทานงวด 3 เดือน สิ้นสุดวันที่ 31 มีนาคม 2553 ในวันที่ 14 พฤษภาคม 2553 ทั้งนี้ผู้บริหารของบริษัทแจ้งว่ารายได้และผลประกอบการที่เกิดขึ้นในไตรมาส 1 ปี 2553 ไม่มีผลกระทบในทางลบต่อการตัดสินใจลงทุนของผู้ถือหุ้น

- การเสนอขายหุ้นสามัญแก่ประชาชนจำนวน 60 ล้านหุ้น คิดเป็นมูลค่า 30 ล้านบาทในครั้งนี้ มีสัดส่วนเป็นเป็นร้อยละ 21.43 ของทุนจดทะเบียนเรียกชำระแล้วภายหลังการเพิ่มทุนเพื่อเสนอขายแก่ประชาชน ดังนั้น อัตราผลตอบแทนต่าง ๆ ที่เปรียบเทียบกับส่วนของผู้ถือหุ้นหรือจำนวนหุ้นของบริษัทจะลดลงร้อยละ 21.43 ตามผลจากการเพิ่มทุนดังกล่าว (Dilution effect) ซึ่งหากพิจารณากำไรสุทธิของปี 2552 ตามงบการเงินรวมแล้ว กำไรสุทธิจะลดลงจาก 0.06 บาทต่อหุ้น (จำนวนหุ้นทั้งหมด 220.00 ล้านหุ้น ราคาที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาทต่อหุ้น) เป็น 0.05 บาทต่อหุ้น (จำนวนหุ้นทั้งหมด 280.00 ล้านหุ้น ราคาที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาทต่อหุ้น)

13. ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง

- ไม่มี -