



แบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี

สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2555

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน)

สารบัญ

หน้า

ส่วนที่ 1 บริษัทที่ออกหลักทรัพย์

1	ข้อมูลทั่วไป	ส่วนที่ 1 ข้อ 1 หน้า 1-2
2	ปัจจัยความเสี่ยง	ส่วนที่ 1 ข้อ 2 หน้า 1-4
3	ลักษณะการประกอบธุรกิจ	ส่วนที่ 1 ข้อ 3 หน้า 1-5
4	การประกอบธุรกิจ	ส่วนที่ 1 ข้อ 4 หน้า 1-16
5	ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ	ส่วนที่ 1 ข้อ 5 หน้า 1-2
6	ข้อพิพาททางกฎหมาย	ส่วนที่ 1 ข้อ 6 หน้า 1-2
7	โครงสร้างเงินทุน	ส่วนที่ 1 ข้อ 7 หน้า 1
8	การจัดการ	ส่วนที่ 1 ข้อ 8 หน้า 1-17
9	การควบคุมภายใน	ส่วนที่ 1 ข้อ 9 หน้า 1
10	รายการระหว่างกัน	ส่วนที่ 1 ข้อ 10 หน้า 1-5
11	ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน	ส่วนที่ 1 ข้อ 11 หน้า 1-19
12	ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง	ส่วนที่ 1 ข้อ 12 หน้า 1

ส่วนที่ 2 การรับรองความถูกต้องของข้อมูล

เอกสารแนบ 1	รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการ ผู้บริหารและผู้มีอำนาจควบคุม ของบริษัท และ รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการของบริษัทย่อย	เอกสารแนบ 1 หน้า 1-4
-------------	--	----------------------

ส่วนที่ 1
บริษัทที่ออกหลักทรัพย์

ส่วนที่ 1
บริษัทที่ออกหลักทรัพย์

1. ข้อมูลทั่วไป

ชื่อบริษัทที่ออกหลักทรัพย์ : บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”)
เลขทะเบียนบริษัท : 0107552000120
ลักษณะการประกอบธุรกิจ : พัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อจำหน่าย
ทุนจดทะเบียน : 140,000,000 บาท ประกอบด้วยหุ้นสามัญ 280,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท (ณ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2555)
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า : 140,000,000 บาท ประกอบด้วยหุ้นสามัญ 280,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท (ณ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2555)

นิติบุคคลที่บริษัทถือหุ้น

	ร้อยละ การถือหุ้น	ทุนที่ออกและชำระเต็ม มูลค่าแล้ว		
	31 ธ.ค. 55	จำนวนหุ้น สามัญ (หุ้น)	มูลค่าหุ้น (บาท)	ลักษณะการประกอบธุรกิจ
บริษัทย่อย				
บริษัท บลู วิซาร์ด สตูดิโอ จำกัด	99.99	500,000	10.00	ให้บริการสร้างหรือเขียนลวดลาย กราฟฟิกต่าง ๆ สำหรับเกมส์และการ์ตูน
บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด	99.99	2,000,000	10.00	ประกอบกิจการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้การ พัฒนาสำหรับเด็กและเยาวชน ด้วยการใช้สื่อ จากระบบซอฟต์แวร์เกมส์ โดยวิธีการผ่าน ทางคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นเกมส์
บริษัท แพลนเน็ต จี จำกัด	99.99	1,000,000	10.00	ผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์
บริษัททั่วไป				
บริษัท ซี-ทู วิชั่น จำกัด	13.73	9,463,000	10.00	ประกอบกิจการค้า จำหน่ายโปรแกรม คอมพิวเตอร์ และบริการอัดเทป ซีดี ซีดีรอม และอื่นๆ ทางบันเทิง

ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ : เลขที่ 67/2 ซอยสุขุมวิท 8 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองเตย เขตคลองเตย
กรุงเทพมหานคร

เว็บไซต์บริษัท : <http://www.cpigames.com>

โทรศัพท์ : (662) 1604248

โทรสาร : (662) 1604249

บุคคลอ้างอิง

นายทะเบียนหลักทรัพย์ : บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด เลขที่ 62 อาคารตลาด
หลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถ.รัชดาภิเษก แขวง/เขต คลองเตย
กรุงเทพมหานคร โทรศัพท์ : 0-2229-2800 โทรสาร: 0-2654-5427
TSD Call center: 02-229-2888 Website: <http://www.tsd.co.th>

ผู้สอบบัญชี : สำนักงาน เอ.เอ็ม.ที. แอสโซซิเอท
491/27 สี่ลมพลาซ่า ถ.สีลม เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500
โทร: 02-234-1676 โทรสาร: 02-237-2133

2. ปัจจัยความเสี่ยง

บริษัทตระหนักดีว่า การบริหารความเสี่ยงเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการประกอบธุรกิจของบริษัท สำหรับช่วงเวลาที่ผ่านมามีบริษัทได้ปรับปรุงโครงสร้างองค์กรตลอดจนกระบวนการบริหารความเสี่ยงด้านต่างๆอย่างต่อเนื่อง โดยความเสี่ยงหลักๆ สามารถจำแนกได้ ดังนี้

2.1 ความเสี่ยงจากลักษณะธุรกิจที่ขาดแคลนบุคลากร

จากการที่ในอดีตธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเป็นอุตสาหกรรมที่มีบุคลากรที่มีความชำนาญและประสบการณ์ตรงในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมค่อนข้างจำกัด ในขณะที่การดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจำเป็นต้องพึ่งพาความรู้ความสามารถและประสบการณ์ของบุคลากรในทุกขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการออกแบบเกม การเขียนชุดคำสั่ง (Source code) การสร้างคอมพิวเตอร์กราฟิกและแอนิเมชัน ตลอดจนการทดสอบแก้ไขข้อบกพร่องของซอฟต์แวร์เกม (Debugging) ทำให้ในอดีตกลุ่มบริษัทมีความเสี่ยงในการพึ่งพิงบุคลากรและอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานกรณีที่ไม่สามารถจัดหาบุคลากรให้เพียงพอต่อความต้องการได้ แต่ในปัจจุบันอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมได้เติบโตและได้รับการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ส่งผลให้สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษากว่า 25 แห่งได้มีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่มีความเกี่ยวเนื่องกับคอมพิวเตอร์และการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ทำให้ปัจจุบันปัญหาเรื่องการขาดแคลนบุคลากรลดลงเป็นอย่างมาก

2.2 ความเสี่ยงจากการถูกละเมิดลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์นับเป็นหนึ่งในปัญหาสำคัญของธุรกิจซอฟต์แวร์ทั่วโลก ปัจจุบันการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่เพียงจำกัดในรูปแบบของแผ่นซอฟต์แวร์เกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น แต่ยังมีการเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ โดยเฉพาะซอฟต์แวร์ที่มีราคาสูงก็ยังมีอัตราการละเมิดลิขสิทธิ์มากขึ้น การป้องกันการเผยแพร่ซอฟต์แวร์อย่างผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตยังเป็นเรื่องควบคุมได้ยาก ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์จึงต้องหามาตรการอื่นในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างต่อเนื่อง

ในการป้องกันปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ กลุ่มบริษัทได้ใช้กลยุทธ์ในการวางกลุ่มเป้าหมายและราคาสินค้าเป็นเครื่องมือ โดยกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและซอฟต์แวร์สำหรับเด็กและซอฟต์แวร์เกมในลักษณะสื่อการศึกษาเป็นหลัก ซึ่งลูกค้ากลุ่มเป้าหมายของเกมประเภทดังกล่าว ได้แก่ กลุ่มเด็ก ผู้หญิงและครอบครัวซึ่งเป็นกลุ่มตลาดขนาดใหญ่ โดยผู้บริโภคกลุ่มนี้มีอัตราการซื้อซอฟต์แวร์เกมละเมิดลิขสิทธิ์น้อยกว่าซอฟต์แวร์เกมซึ่งมีกลุ่มผู้เล่นวัยรุ่นชายเป็นลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย ขณะเดียวกันการกำหนดราคาขายซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทที่ไม่สูงมากเมื่อเทียบกับอัตราค่าครองชีพในประเทศที่ทำการจัดจำหน่าย ทำให้ผู้ซื้อตัดสินใจซื้อได้ง่ายขึ้นและสามารถลดแนวโน้มที่จะถูกละเมิดลิขสิทธิ์ไปได้ในระดับหนึ่ง

2.3 ความเสี่ยงจากการล้าสมัยของสินค้า

การล้าสมัยของสินค้า คือ ซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัท อาจเกิดขึ้นได้ใน 2 ลักษณะ คือ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีซึ่งอาจทำให้ซอฟต์แวร์เกมที่มีอยู่ของกลุ่มบริษัทเกิดความล้าสมัยทางเทคโนโลยี โดยใช้งานได้อย่างไม่สมบูรณหรือไม่สอดคล้องกับประสิทธิภาพของอุปกรณ์เครื่องเล่น อาจทำให้ความนิยมในซอฟต์แวร์เกมดังกล่าวลดลง และการที่รูปแบบหรือแนวคิดของซอฟต์แวร์เกมที่มีอยู่ของกลุ่มบริษัทไม่เหมาะสมสอดคล้องกับสภาวะตลาดในช่วงเวลานั้นๆ

โดยปัจจุบันสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์พกพา เช่น แท็บเล็ตพีซี เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ตลาดซอฟต์แวร์เกมจึงเริ่มมีแนวโน้มหันไปยังตลาดเกมบนระบบปฏิบัติการจากค่าย Apple ที่ใช้ไอโอเอส (ios) อย่าง iPhone, iPod และ iPad และจาก Google ก็คือ Android OS เนื่องจากสภาวะตลาดที่เปลี่ยนไปดังกล่าว ทางกลุ่มบริษัทจะทำการพิจารณารายละเอียดของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง และทำการปรับปรุงโปรแกรมซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทในกรณีที่สามารถปรับปรุงให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีได้ ซึ่งกรณีสามารถปรับปรุงรายละเอียดดังกล่าวอาจส่งผลให้ซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทสามารถทำการจำหน่ายได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้หันไปสู่การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา (education software) บนเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพาที่ใช้ระบบปฏิบัติการ วินโดวส์ โมบาย และ ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ และได้รับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ตั้งแต่ปี 2553

ในด้านความล้าสมัยที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการที่รูปลักษณ์ของเกมหรือแนวคิดของเกมไม่สอดคล้องกับสภาพการณ์ในช่วงเวลานั้นๆ กลุ่มบริษัทเชื่อว่าโอกาสที่จะเกิดความล้าสมัยของสินค้าดังกล่าวนี้มีในระดับต่ำ ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภท 캐주얼 ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็ก โดยเน้นเกมเสริมสร้างทักษะ พัฒนาสมอง ผ่อนคลายความเครียด และเสริมสร้างจินตนาการ เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นเกมประเภทดังกล่าวโดยส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มที่อาจถือได้ว่าได้รับอิทธิพลจากสภาวะแวดล้อมค่อนข้างต่ำ เนื่องจากเป็นเกมที่เล่นได้ง่าย ไม่มีความซับซ้อนมากนัก ใช้ระยะเวลาในการเล่นต่อครั้งที่ต่ำ ทำให้ลักษณะความชอบความสนใจเป็นไปอย่างต่อเนื่อง มิได้เปลี่ยนแปลงตามสภาวะแวดล้อม จึงสามารถขยายกลุ่มผู้เล่นไปยังกลุ่มต่างๆ ได้ง่าย

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้ความเสี่ยงในด้านความล้าสมัยของสินค้าของกลุ่มบริษัทนั้นถือว่าอยู่ในระดับต่ำ อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้นั้น กลุ่มบริษัทได้ทำการติดตาม ข่าวสารและการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมอยู่อย่างสม่ำเสมอ เพื่อรับทราบถึงการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีที่อาจมีผลกระทบกับการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท และเพื่อนำมาเปรียบเทียบปรับปรุงซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัทให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ

2.4 ความเสี่ยงจากการมีสินค้าคงเหลือ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทมีสินค้าคงเหลือมูลค่ารวม 9.96 ล้านบาท โดยบริษัทได้ทำการตั้งค่าเผื่อหนี้ค่าเผื่อการลดมูลค่าของสินค้าคงเหลือไว้แล้วจำนวน 3.89 ล้านบาท โดยประมาณร้อยละ 92.40 ของสินค้าคงเหลือดังกล่าวประกอบด้วย เครื่องคอมพิวเตอร์พกพาและแผ่นเกม ซึ่งมีแนวโน้มการปรับราคาในตลาดลงอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างไรก็ตามทางบริษัท ได้มุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์พกพาดังกล่าวเพื่อให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเป็นหลัก อีกทั้งปรับปรุงระบบปฏิบัติการในตัวเครื่องให้ทันสมัยอยู่เสมอ ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงในเรื่องของราคาขายที่ลดลงได้

2.5 ความเสี่ยงจากการรั่วไหลของข้อมูลหรือแนวคิดของเกม (Game Concept Design)

ในการดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้น แนวคิดของเกม (Game Concept Design) ถือเป็นหนึ่งในปัจจัยหลักที่จะส่งผลต่อความสำเร็จและการได้รับความนิยมของซอฟต์แวร์เกมที่ทำการพัฒนา โดยกลุ่มบริษัทอาจได้รับผลกระทบในกรณีที่มีการรั่วไหลของข้อมูลเกมหรือแนวคิดของเกมไปยังผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมรายอื่น และมีผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมรายอื่นทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะเดียวกัน หรือลักษณะใกล้เคียงกันซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อโอกาสในการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทได้

ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทเชื่อว่าโอกาสที่จะเกิดการรั่วไหลของข้อมูลหรือแนวคิดของเกมไปให้ผู้ประกอบการรายอื่นอยู่ในระดับต่ำ โดยการรั่วไหลของข้อมูลอาจเกิดขึ้นได้ในกระบวนการผลิตซึ่งกลุ่มบริษัทมีการกระจายงานในแต่ละขั้นตอนของการพัฒนาเกมไปยังหลายๆ ฝ่าย ทั้งในส่วนบริษัทย่อยของบริษัทหรือบุคคลภายนอก(Outsource) อย่างไรก็ดีตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงดังกล่าว กลุ่มบริษัทจึงกำหนดเงื่อนไขการว่าจ้างบุคลากรทั้งภายในและภายนอกให้ต้องรักษาข้อมูลและความลับทางธุรกิจของบริษัท และมีนโยบายว่าจ้างบุคคลภายนอกในงานเฉพาะบางส่วนเท่านั้น เพื่อไม่ใหบุคคลภายนอกสามารถลอกเลียนแบบซอฟต์แวร์เกมทั้งหมดได้ นอกจากนั้นในส่วนของบริษัทภายในกลุ่มบริษัทมีการกำหนดนโยบายในการเข้าถึงข้อมูลตามระดับตำแหน่งและหน้าที่ของพนักงานแต่ละคน โดยพนักงานแต่ละคนจะสามารถเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของตนเท่านั้น ซึ่งจะสามารถช่วยลดความเสี่ยงในการรั่วไหลของรายละเอียดและแนวคิดของเกมได้ในระดับหนึ่ง

2.6 ความเสี่ยงจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

กลุ่มบริษัทได้บริหารความเสี่ยงดังกล่าวโดยการติดตามข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ดีตามด้วยลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทที่มีการรับชำระเงินค่าตอบแทนตามขั้นความสำเร็จของงาน ซึ่งขึ้นอยู่กับการตรวจสอบคุณภาพของซอฟต์แวร์เกม ทำให้อาจไม่สามารถกำหนดเวลาที่แน่ชัดในการรับชำระได้ ดังนั้นการป้องกันความเสี่ยงของอัตราแลกเปลี่ยนโดยการซื้อขายเงินตราต่างประเทศล่วงหน้า (Forward Contract) จึงดำเนินการได้ค่อนข้างลำบาก อย่างไรก็ดีตามด้วยลักษณะการแบ่งจ่ายชำระเป็นงวดตามขั้นความสำเร็จของงานนั้น ทำให้อาจรับแต่ละช่วงเวลาของกลุ่มบริษัทไม่สูงมากนัก อีกทั้งตั้งแต่ปี 2553 บริษัทได้เน้นเพิ่มสัดส่วนการขายในประเทศมากขึ้น กลุ่มบริษัทจึงเชื่อว่าผลกระทบจากความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนที่อาจเกิดขึ้นได้กับกลุ่มบริษัทในอนาคตนั้นอยู่ในระดับที่ไม่สูงมากนัก

2.7 ความเสี่ยงจากการผิดนัดชำระหนี้

จากการที่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทมีหนี้ที่ค้างชำระเกินกำหนดเกินกว่า 12 เดือนมูลค่ารวม 24.86 ล้านบาท โดยบริษัทได้ทำการตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญไว้แล้วจำนวน 21.89 ล้านบาท ซึ่งลูกหนี้ดังกล่าวประกอบด้วยลูกหนี้ที่อยู่ระหว่างการดำเนินคดีฟ้องร้อง และลูกหนี้ที่อยู่ระหว่างการเจรจาปรับสภาพหนี้ ทำให้กลุ่มบริษัทมีความเสี่ยงที่อาจจะไม่ได้รับชำระหนี้ตามมูลหนี้ที่แสดงอยู่ และจะส่งผลกระทบต่อการเงินของกลุ่มบริษัทในอนาคตได้

อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต กลุ่มบริษัทมีการแนวทางในการดำเนินงานโดยกำหนดนโยบายในการตรวจสอบเครดิตของคู่ค้ารายใหม่อย่างรัดกุม รวมทั้งมีการสอบถามสถานะทางการเงินของลูกค้านับปัจจุบันอย่างสม่ำเสมอ ทั้งนี้ในกรณีที่ลูกค้านของกลุ่มบริษัทมีปัญหาในการชำระเงินตามงวดสัญญา กลุ่มบริษัทจะไม่ทำการส่งมอบงานในขั้นงานถัดไปให้แก่ลูกค้า นอกจากนี้กลุ่มบริษัทได้มีการปรับปรุงสัญญาการพัฒนาซอฟต์แวร์ โดยมีข้อความที่ระบุอย่างชัดเจนว่ากลุ่มบริษัทสามารถเรียกเงินที่ลูกค้านมีการจ่ายชำระตามแต่ละขั้นความสำเร็จงานได้ในกรณีที่ลูกค้านของกลุ่มบริษัทผิดนัดชำระค่าบริการ ซึ่งการกำหนดนโยบายในการดำเนินงานในการตรวจสอบเครดิตและฐานะทางการเงินของคู่ค้า จะช่วยให้ผลกระทบและความเสี่ยงของกลุ่มบริษัทลดลงได้ในระดับหนึ่ง นอกจากนี้ เนื่องจากลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมโดยส่วนใหญ่เป็นของกลุ่มบริษัท ทำให้ในกรณีที่ดังกล่าว กลุ่มบริษัทยังสามารถนำเสนอสอฟต์แวร์เกมให้แก่ผู้จัดจำหน่ายหรือลูกค้านรายอื่นได้ในอนาคตได้อีกด้วย

2.8 ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้บริหาร

บริษัทและบริษัทย่อยทั้ง 3 บริษัทอยู่ภายใต้การบริหารงานโดยผู้บริหารหลักคือ นายชินนทร์เดช วานิชวงศ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งประธานกรรมการ และนายชินนทร์ วานิชวงศ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองประธานกรรมการ ซึ่งปัจจุบันผู้บริหารทั้งสองท่านและบุคคลที่เกี่ยวข้องตามมาตรา 258 ถือหุ้นของบริษัทรวมกันคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 21.14 ของทุนชำระแล้วของบริษัท ทั้งนี้ผู้บริหารทั้งสองเป็นผู้ก่อตั้งบริษัทและมีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบายทางธุรกิจทั้งในด้านการผลิต การตลาด การกำหนดช่องทางการจัดจำหน่าย และการบริหารงานของกลุ่มบริษัท

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทได้วางระบบการบริหารจัดการโดยกำหนดให้คณะกรรมการที่มีประสบการณ์ในการบริหารธุรกิจเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารและแสดงความคิดเห็นในเรื่องสำคัญของกลุ่มบริษัท และยังสามารถแบ่งส่วนการบริหารงานออกเป็น 4 ส่วนตามแผนผังองค์กรเพื่อกระจายอำนาจการบริหารงานไปยังผู้บริหารระดับรองลงมา ซึ่งจะทำให้กลุ่มบริษัทสามารถลดความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้บริหารได้

3. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

3.1 ความเป็นมาและพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) เริ่มก่อตั้งขึ้นในปี 2543 ด้วยทุนจดทะเบียน 1,000,000 บาท โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายและการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้แก่ลูกค้าทั้งในและต่างประเทศ ภายใต้เครื่องหมายการค้า “CyberPlanet Interactive” โดยในระยะเริ่มต้นของการดำเนินธุรกิจ บริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (“เกมคอมพิวเตอร์”) หลังจากนั้นได้ขยายขอบเขตการทำธุรกิจ ไปสู่การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ และการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล (Console game) ซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์เกมแรกที่บริษัทเป็นผู้พัฒนาเพื่อจัดจำหน่ายในประเทศคือเกม “Magic Chronicle” ซึ่งถือได้ว่าเป็นเกมแนววางแผนกลยุทธ์ (Real-time strategy) เกมแรกที่ผลิตโดยผู้ประกอบการชาวไทย ทำให้บริษัทเริ่มมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในฐานะเป็นหนึ่งในผู้บุกเบิกการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย

ในปี 2547 บริษัทได้รับการส่งเสริมการลงทุนจากคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI) เป็นระยะเวลา 8 ปี และ ในปี 2551 บริษัทได้รับอนุญาตอย่างเป็นทางการจาก Nintendo Co.,Ltd (“นินเทนโด”) ประเทศญี่ปุ่น ให้สามารถพัฒนาและจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมคอนโซลสำหรับเครื่องเล่นเกม Nintendo Wii และเครื่องเล่นเกมพกพา Nintendo DS ซึ่งปัจจุบันถือได้ว่าเป็นผู้ประกอบการไทยรายเดียวที่ได้รับสิทธิดังกล่าว อีกทั้งในปี 2552 บริษัทยังได้รับอนุญาตจากโซนี่ ให้ผลิตเกมบนเครื่องเล่น Playstation และ PSP และในปี 2553 ได้รับอนุญาตจากไมโครซอฟต์ ให้ผลิตเกมบนเครื่องเล่น XBOX อีกด้วย

ในปี 2552 กลุ่มบริษัทได้เริ่มดำเนินการเปิดสถาบันเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 ในนาม จีเนียส แพลนเน็ต โดยมีหลักสูตรการเรียนการสอนผ่านโปรแกรมเกม (Casual Edutainment Software) บนเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพา โดยโปรแกรมห้างกลุ่มบริษัทเป็นผู้ออกแบบและผลิตขึ้นเองภายใต้แนวคิดความรู้ความเข้าใจคู่ความสนุก นอกจากนี้ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2552 บริษัทได้ดำเนินการแปรสภาพบริษัทเป็นบริษัทมหาชนและได้จดทะเบียนเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ (mai) เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2553 โดยปัจจุบันมีทุนจดทะเบียนชำระแล้วทั้งสิ้น 140 ล้านบาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นสามัญจำนวน 280 ล้านหุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท โดย ณ วันที่ 26 ธันวาคม 2555 กลุ่มครอบครัววานิชวงศ์และบุคคลที่เกี่ยวข้องตามมาตรา 258 ซึ่งเป็นผู้บริหารหลักของกลุ่มบริษัทถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 21.14 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัท (ดูรายละเอียดในข้อ 7.2 เรื่องผู้ถือหุ้น)

ภาพรวมการประกอบธุรกิจ

ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย กลุ่มบริษัทจะเป็นผู้ออกแบบเนื้อหา พัฒนาโปรแกรมเกม ออกแบบแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิก พร้อมทั้งสร้างเสียงและดนตรีประกอบฉากภายในเกม รวมทั้งการทดสอบแก้ไขจุดบกพร่องของซอฟต์แวร์เกม จากนั้นจึงจัดจำหน่ายผ่านบริษัท โดยลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของกลุ่มบริษัท สำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะการรับจ้างพัฒนา จะแตกต่างจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย ตรงที่ผู้ว่าจ้างจะเป็นผู้ออกแบบเนื้อหาของเกม และลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของลูกค้า

ปัจจุบันบริษัทได้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล Nintendo Wii Nintendo DS และ Playstation 2 รวมกว่า 50 เกม ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเล่นบนคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์จำนวนกว่า 30 เกม ซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์บนหน้าเว็บจำนวน 3 เกม และซอฟต์แวร์เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่กว่า 100 เกม และยังมีการดัดแปลงเกมเป็นภาษาต่าง ๆ อีกไม่น้อยกว่า 8 ภาษาเพื่อจัดจำหน่ายในต่างประเทศ โดยมีคู่ค้าสำคัญที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติอาทิเช่น Activision Value Publishing, Inc., Mindscape, Lexicon, Valcon Games LLC. และ UFO Interactive Games, Inc. เป็นต้น

อีกทั้งในปี 2552 กลุ่มบริษัทเริ่มมีรายได้จากการเปิดดำเนินการสถาบันพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในนาม จีเนียส แพลนเน็ต โดยปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้เริ่มทยอยขยายสาขาผ่านรูปแบบแฟรนไชส์ ให้กับผู้ที่สนใจทั่วไป

นอกจากนี้กลุ่มบริษัทยังได้ส่งผลงานเข้าประกวดและได้รับรางวัลจากการประกวดทั้งในระดับประเทศ และ เอเชียแปซิฟิก มาแล้วถึง 46 รางวัล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถและศักยภาพในการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีคุณภาพ และมีแนวคิดที่โดดเด่น รวมทั้งได้รับรางวัล Business Innovation Award จากการเป็นตัวแทนของประเทศไทยเพื่อเข้าแข่งขันในโครงการ Asia Pacific ICT Award ติดต่อกันถึง 5 ปี นอกจากนี้ในปี 2553 บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด (บริษัทในเครือ ฯ) ซึ่งเปิดสถาบันพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในนาม "Genius Planet " ยังได้รับรางวัล TFBO New Franchise Biz Award จากโครงการ TFBO Franchise Awards และ ในปี 2554 ได้รับรางวัลมาตรฐานคุณภาพแฟรนไชส์ 2011 จากกรมพัฒนาธุรกิจการค้าอีกด้วย ตัวอย่างรางวัลที่กลุ่มบริษัทได้รับจากงานประกวดต่างๆ ระหว่างปี 2546-2555 มีดังนี้

ปี	ผู้ให้รางวัล	จำนวนรางวัล	ประเภทรางวัล
2554	กรมพัฒนาธุรกิจการค้า	1	- มาตรฐานคุณภาพแฟรนไชส์ (โดยบริษัทย่อย— Informatix Plus Co., Ltd)
	TFBO Franchise Awards	1	- TFBO New Franchise Biz Award (โดยบริษัท ย่อย—Informatix Plus Co., Ltd)
2553	Thailand Excellence Software Contest and Award (TESCA)	1	- The Winner in Social Networking Game
	SIPA Game Award	4	- The Winner in Social Networking Game - Runner-up in Console & Mobile Game
	Thailand ICT Awards (TICTA)	2	- Runner-up in Media and Entertainment - Runner-up in E-Learning (โดยบริษัทย่อย— Informatix Plus Co., Ltd)
	TFBO Franchise Awards	1	- TFBO New Franchise Biz Award (โดยบริษัท ย่อย—Informatix Plus Co., Ltd)
	Venture Capital Forum Asia	1	- The Winner in Mobile Games/Handheld Game

ปี	ผู้ให้รางวัล	จำนวนรางวัล	ประเภทรางวัล
2552	Thailand Excellence Software Contest and Award (TESCA)	2	- Best of E-Learning Application (โดยบริษัทย่อย—Informatix Plus Co., Ltd) - Best of offline game
	Thailand ICT Awards (TICTA)	1	- Best of E-Learning Application (โดยบริษัทย่อย—Informatix Plus Co., Ltd)
	SIPA Game Award	3	- Best of offline game award - Runner-up in Handheld and mobile game award (โดยบริษัทย่อย—Informatix Plus Co., Ltd) - Runner-up in creative game award (โดยบริษัทย่อย—Informatix Plus Co., Ltd)
2551	Thailand ICT Awards (TICTA)	3	- 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)	2	- Media and Entertainment
	Thailand ICT Award (TICTA)	1	- Application And Infrastructure Tools
2549	Thailand Animation and Multimedia (TAM)	1	- Short Animation
	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	1	- Application And Infrastructure Tools
	Thailand ICT Award (TICTA)	3	- Best of Media and Entertainment - Best of Tourism and Hospitality Application - Runner-up in Communication on Virtual Messenger Application
2548	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	- Third prize in Short Animation - Best of Mobile Game – Symbian - Best of Mobile Game
	Thailand ICT Award (TICTA)	4	- Best of Entertainment Application - Best of Education and Training Application - Best of Business Application
2547	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	2	- Winner in Media and Entertainment - Certificate of Merit in General Applications
	Asia Pacific ICT Awards (APICTA)	1	- Best Entertainment Applications
2546	Thailand BEST Innovation Awards	1	- Excellent for Small and Medium-Sized Businesses
	The United Nations 60 Anniversary Short Animation Competition	1	- Second Prize Winner on “ The Story of Child and War”

3.2 โครงสร้างรายได้

โครงสร้างรายได้ของกลุ่มบริษัทแบ่งตามรูปแบบการพัฒนาซอฟต์แวร์ระหว่างปี 2553 – 2555 สามารถแสดงได้ดังนี้

รายได้จำแนกตาม กลุ่มธุรกิจ	ปี 2555		ปี 2554		ปี 2553	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
พัฒนาเพื่อจำหน่าย						
- เกมคอมพิวเตอร์ (ออฟไลน์)	-	0.00%	-	0.00%	11.01	11.44%
- เกมคอนโซล	-	0.00%	2.50	16.52%	40.11	41.69%
- เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
รวมพัฒนาเพื่อจำหน่าย	-	0.00%	2.50	16.52%	51.12	53.14%
รับจ้างพัฒนา						
- เกมคอมพิวเตอร์(ออฟไลน์และออนไลน์)	0.37	10.22%	4.32	28.55%	8.88	9.23%
- เกมคอนโซล	-	0.00%	1.30	8.60%	6.04	6.28%
- แอนิเมชัน	-	0.00%	-	0.00%	4.67	4.85%
- เกมสำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	0.00%	-	0.00%	-	0.00%
รวมรับจ้างพัฒนา	0.37	10.22%	5.62	37.15%	19.59	20.36%
รายได้จากการขาย	1.28	35.36%	1.12	7.40%	-	0.00%
สถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก	1.97	54.42%	5.89	38.93%	25.49	26.50%
รวมรายได้จากการขายและบริการ	3.62	100.00%	15.13	100.00%	96.20	100.00%

กลุ่มบริษัทได้เริ่มพัฒนาเกมคอนโซลตั้งแต่ปี 2550 ซึ่งปัจจุบันถือว่าเป็นผู้ประกอบการไทยรายแรกที่ได้รับสิทธิในการพัฒนาเกมคอนโซลให้แก่ผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซลรายใหญ่ทั้ง 3 ราย คือ โซนี่ (Playstation และ PSP) นินเทนโด (Nintendo DS และ Nintendo Wii) และไมโครซอฟท์ (XBOX) รายได้ค่าบริการในปี 2553 ส่วนใหญ่จึงเกิดจากการพัฒนาเกมประเภทคอนโซลเป็นหลัก โดยมีสัดส่วน ร้อยละ 47.97 ของรายได้จากการขายและให้บริการรวม สำหรับปี 2554 รายได้จากเกมคอนโซลมีการปรับตัวลดลงเหลือเพียงร้อยละ 25.12 และไม่มีการจำหน่ายในปี 2555 สืบเนื่องจากการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการดำเนินธุรกิจเพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเกม โดยเริ่มหันมาพัฒนาซอฟต์แวร์เกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการเติบโตขึ้นอย่างสูง และเริ่มพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อใช้งานในธุรกิจระดับองค์กรในประเทศ พร้อมทั้งมุ่งเน้นพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษาเป็นหลัก โดยจะเห็นได้ว่า สัดส่วนของรายได้ในระหว่างปี 2554-2555 โดยส่วนใหญ่จะเป็นรายได้จากการรับจ้างพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ (ออนไลน์) ซึ่งปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้พัฒนาเกมบนเฟซบุ๊กแล้วจำนวน 3 เกม คือ Island Escape , KSME และ Singha World

นอกจากนี้ตั้งแต่ปี 2552 เป็นต้นมา กลุ่มบริษัทได้เริ่มต้นให้บริการในรูปแบบของสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็กในนาม "Genius Planet " โดยใช้ ซอฟต์แวร์เกมบนเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพาเป็นสื่อการเรียนการสอน ส่งผลให้ในปี 2553-2555 กลุ่มบริษัทมีรายได้ค่าบริการจากธุรกิจดังกล่าวจำนวน 25.49 ล้านบาท 5.89 ล้านบาท และ 1.97 ล้านบาท ตามลำดับ อีกทั้งเกิดรายได้จากการจำหน่ายเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพาให้กับผู้ที่ได้รับสิทธิในการเปิดสถาบัน จีเนียสแพลนเน็ต ในระหว่างปี 2554 – 2555 โดยเฉลี่ยจำนวนประมาณ 1.1 ล้านบาทต่อปี อีกด้วย

3.3 เป้าหมายการดำเนินธุรกิจ

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด(มหาชน) เป็นบริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ชั้นนำของประเทศไทย ซึ่งอยู่ภายใต้การดำเนินธุรกิจของคนไทย โดยบริษัทวางเป้าหมายที่จะใช้ความสามารถและศักยภาพทางด้านเทคโนโลยีที่มีอยู่เพื่อนำบริษัทไปสู่การเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ชั้นนำของโลกเทียบเท่ากับบริษัทผู้ผลิตซอฟต์แวร์ชั้นนำในต่างประเทศ ซึ่งเป้าหมายหลักของบริษัท คือการผลิตรายการที่มีคุณภาพมาตรฐานระดับโลก และสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้กับลูกค้า

4. การประกอบธุรกิจ

4.1 ลักษณะผลิตภัณฑ์และบริการ

กลุ่มบริษัทดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน โดยถือเป็นหนึ่งในผู้บุกเบิกในธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยเฉพาะซอฟต์แวร์เกมคอนโซลในประเทศไทย ภายใต้เครื่องหมายการค้า “CyberPlanet Interactive” ทั้งนี้ปัจจุบันผลิตภัณฑ์ของกลุ่มบริษัทสามารถแบ่งแยกได้ 5 ลักษณะ ได้แก่ ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ แอปพลิเคชันสำหรับองค์กรบนเครื่องคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet PC) แอนิเมชัน และซอฟต์แวร์เกมสำหรับสถาบันเสริมทักษะ

ในส่วนของการพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์แต่ละประเภทนั้น จะมีความแตกต่างในเรื่องรูปแบบความซับซ้อนของซอฟต์แวร์ เพื่อให้สามารถใช้งานได้อย่างสอดคล้องกับเทคโนโลยีทั้งทางด้านฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และรูปแบบในการใช้งานของแต่ละประเภทอุปกรณ์ โดยวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์แต่ละประเภทมีความแตกต่างกันตามระยะเวลาการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงทางด้านการตลาด

ทั้งนี้ สัดส่วนรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์ระหว่างปี 2553 - 2555 สามารถแสดงได้ดังนี้

	ปี 2553	ปี 2554	ปี 2555
ซอฟต์แวร์เกมคอนโซล	-	27.13%	47.97%
ซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์	15.85%	30.80%	20.68%
ซอฟต์แวร์สำหรับสถาบันเสริมทักษะ	84.15%	42.07%	26.50%
แอนิเมชัน	-	-	4.85%
รวมรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์	100.00%	100.00%	100.00%

4.1.1 ซอฟต์แวร์เกมคอนโซล (Console game)

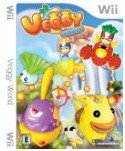
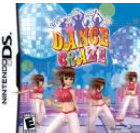
กลุ่มบริษัทเริ่มทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลตั้งแต่ปี 2550 โดยในปี 2553-2554 มีรายได้การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลในสัดส่วน ร้อยละ 47.97 และร้อยละ 27.13 ของรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์ ตามลำดับ

ทั้งนี้ เครื่องเล่นเกมคอนโซล คือ เครื่องเล่นเกมประเภทหนึ่งที่แสดงผลภาพผ่านทางหน้าจอภายในเครื่อง หรือต่อกับเครื่องแสดงผลภาพอื่นๆ เช่น โทรทัศน์ หรือ เครื่องฉายภาพ (Projector) ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลักตามลักษณะการใช้งาน ได้แก่ เครื่องเล่นเกมคอนโซลที่มีไว้เล่นเพื่อความบันเทิงภายในบ้าน และเครื่องเล่นเกมคอนโซลประเภทพกพา โดยปัจจุบันมีบริษัทผู้ผลิตเครื่องเกมคอนโซลรายใหญ่เพียง 3 ราย ได้แก่ นินเทนโด (เครื่องเล่น DS, Wii) โซนี่ (เครื่องเล่น Playstation) และไมโครซอฟต์ (เครื่องเล่น Xbox)

โดยในช่วงระหว่างปี 2551-2554 กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลของนินเทนโด และโซนี่เป็นหลัก เนื่องจากเครื่องเล่นดังกล่าวมีจำนวนผู้เล่นเป็นจำนวนมาก มีลูกค้ากลุ่มเป้าหมายและเทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอนโซลดังกล่าวที่ความเหมาะสมกับซอฟต์แวร์เกมของกลุ่มบริษัท โดยกลุ่มบริษัทได้รับการแต่งตั้งจากนินเทนโดให้เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่ได้รับอนุญาต (Nintendo Licensed Developer) ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่น Nintendo Wii และ Nintendo DS รวมทั้งมีสิทธิในการใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลดังกล่าว นอกจากนี้กลุ่มบริษัทยังได้รับสิทธิในการใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์สำหรับเครื่องเล่นเกม

Playstaion2 และเครื่องเล่นเกม PSP ซึ่งเป็นเครื่องเล่นเกมคอนโซลที่ผลิตโดยโซนี่ รวมทั้งได้รับสิทธิในการใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์สำหรับเครื่องเล่นเกม Xbox360 ซึ่งผลิตโดยไมโครซอฟต์อีกด้วย

ตัวอย่างซอฟต์แวร์เกมคอนโซลที่พัฒนาโดยกลุ่มบริษัท จำแนกตามประเภทเครื่องเล่นเกมคอนโซล มีดังนี้

Nintendo Wii					
					
Nintendo DS					
					
Playstation2					

ซอฟต์แวร์เกมคอนโซลที่กลุ่มบริษัทพัฒนาในระยะเริ่มต้นนั้น เป็นการนำซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มบริษัทพัฒนาไว้แล้วมาปรับปรุงเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถใช้งานได้กับเครื่องเล่นเกมคอนโซลของผู้ผลิตต่างๆ ต่อมาจึงได้มีการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลใหม่ๆ ที่จัดเป็นเกมที่มีคุณภาพสูง (Premium Game) เช่น เกม Barbie Fashion Show และเกม Beauty Salon เป็นต้น โดยกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแนวแคชวล (Casual) ที่มีเนื้อหาที่สร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับผู้เล่นเด็กและครอบครัวเป็นหลัก ซึ่งเกมแนวแคชวลนั้นเป็นเกมที่เหมาะสำหรับการผ่อนคลายยามว่าง (Casual gamer) มีเนื้อหาและรูปแบบการเล่นที่หลากหลาย อาทิเช่น เกมแนวผจญภัย (Adventure), เกมแนววางแผนกลยุทธ์ (Strategy), เกมไขปริศนา (Puzzle) เป็นต้น ทั้งนี้กลุ่มบริษัทได้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมเนื้อหาเดียวกันสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลมากกว่าหนึ่งประเภทเพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงกลุ่มลูกค้าปลายทางที่มีความหลากหลายในการเลือกใช้งานเครื่องเล่นเกมคอนโซลของผู้ผลิตเครื่องเล่นแต่ละราย

4.1.2 ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer Game)

ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นผลิตภัณฑ์หลักของกลุ่มบริษัทในช่วงระหว่างปี 2543-2550 โดยในปี 2553 – 2555 กลุ่มบริษัทมีรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ในสัดส่วนร้อยละ 20.68 ร้อยละ 30.80 และร้อยละ 15.85 ของรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ตามลำดับ

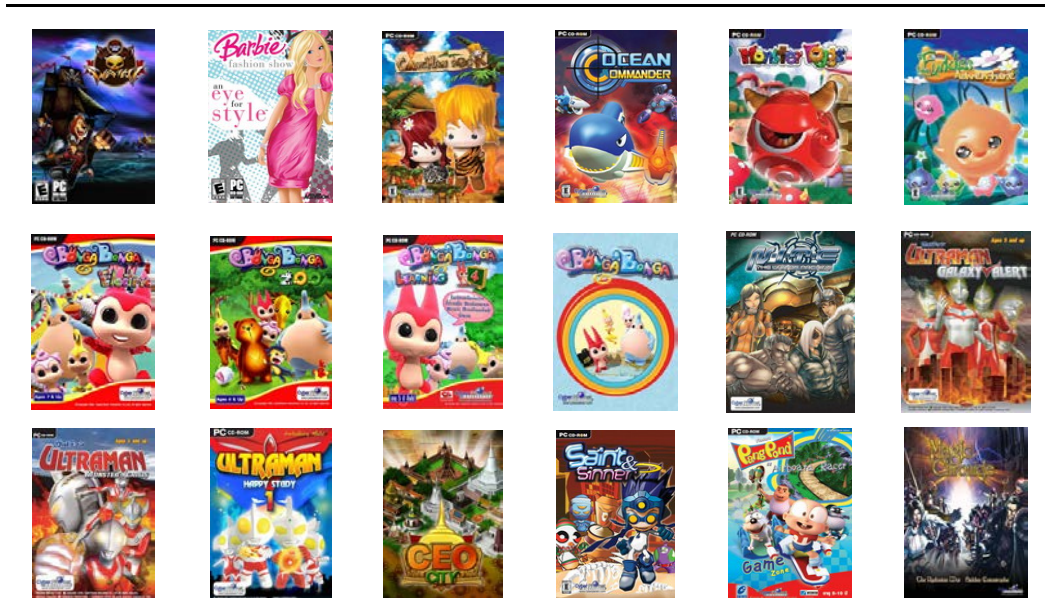
ทั้งนี้ ซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ คือ เกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ (Offline Game) และเกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ (Online Game) โดยจากเดิมกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ในลักษณะออฟไลน์เป็นหลัก แต่ปัจจุบันได้หันมาเน้นให้บริการรับจ้างพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์บนหน้าเว็บ (Web Base Game Online) เช่น เฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในขณะนี้

กลุ่มบริษัทเริ่มพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ปี 2543 โดยในช่วงแรกของการประกอบธุรกิจ กลุ่มบริษัทมีการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์หลากหลายรูปแบบ ทั้งเกมวางแผนกลยุทธ์ (Real-time Strategy) เกมต่อสู้ (Action) เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) รวมถึงการนำเอาตัวละครที่ได้รับความนิยมมาเป็นตัวละครหลักในเกมที่ทำการพัฒนา เช่น บังปอนด์ อุลตราแมน เป็นต้น นอกจากนี้กลุ่มบริษัท ยังให้ความร่วมมือกับหน่วยงานของภาครัฐและเอกชน ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์ต่อเยาวชนและสนับสนุนนโยบายของภาครัฐ อาทิเช่น เกม Moontra Kid ซึ่งเป็นเกมที่มีเนื้อหาต่อต้านยาเสพติด และเกม CEO City ที่มีเนื้อหาประชาสัมพันธ์สินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) เป็นต้น

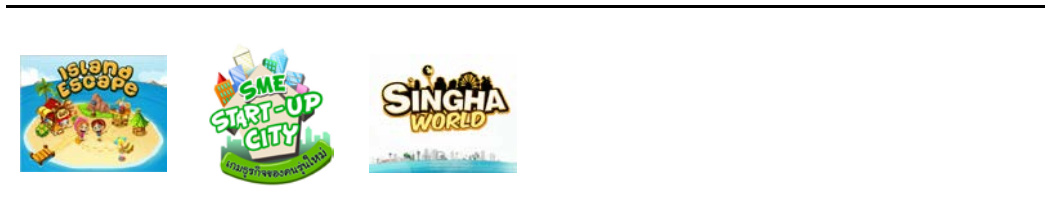
ตั้งแต่ปี 2550 กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแนวแคชชวลเพื่อความบันเทิงและส่งเสริมความรู้ (Edutainment) สำหรับเด็กเล็กอายุตั้งแต่ 2 ปีจนถึงระดับประถมศึกษา โดยจะเป็นเกมที่มีเนื้อหาส่งเสริมการเรียนรู้และความรู้รอบตัวต่างๆ ควบคู่ไปกับการเล่นเกม โดยใช้ตัวการ์ตูนเป็นสื่อในการเรียนรู้

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ไปแล้วกว่า 30 เกม และพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์บนหน้าเฟซบุ๊กจำนวน 3 เกม โดยตัวอย่างซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาโดยกลุ่มบริษัทมีดังนี้

เกมคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ (Offline Game)



เกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์บนหน้าเว็บ (Web Base Game Online)



4.1.3 ซอฟต์แวร์เกมสำหรับสถาบันเสริมทักษะ

ในปี 2553-2555 กลุ่มบริษัทมีรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับสถาบันเสริมทักษะในสัดส่วนร้อยละ 26.50 ร้อยละ 42.07 และร้อยละ 84.15 ของรายได้จากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ตามลำดับ โดยในปี 2552 กลุ่มบริษัทได้เริ่มดำเนินธุรกิจเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กภายใต้ชื่อเครื่องหมายการค้า “Genius planet” โดยได้ทำการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา หรือเรียกว่า Casual Edutainment Software เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนผ่านเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพา ซึ่งถือเป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ทำให้เด็กสามารถได้รับความรู้ทั้งทางด้านวิชาการ การฝึกทักษะด้านต่างๆ และความเพลิดเพลินจากการเล่นเกมควบคู่กันไปได้ โดยหลักสูตรแรกที่กลุ่มบริษัทพัฒนาขึ้น เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้สำหรับวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งหลักสูตรดังกล่าวมีระยะเวลาของหลักสูตร 16 เดือน โดยลูกค้ากลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเด็กระดับประถมศึกษา

4.1.4 สิทธิพิเศษจากการส่งเสริมการลงทุน

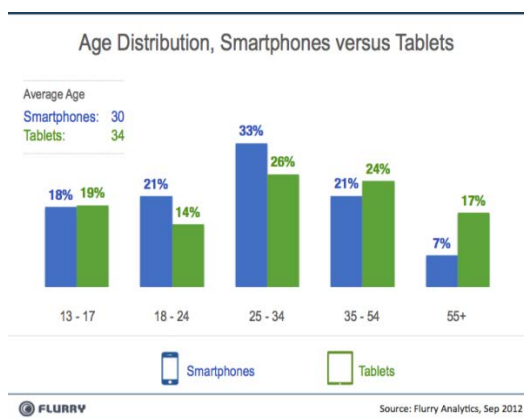
บริษัทและบริษัทย่อยได้รับสิทธิพิเศษทางด้านภาษีอากรจากกรมส่งเสริมการลงทุนตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการลงทุน พ.ศ. 2520 สำหรับการประกอบธุรกิจผลิตซอฟต์แวร์ (Digital Content) โดยการอนุมัติของคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุนภายใต้เงื่อนไขต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ โดยมีสาระสำคัญ ดังต่อไปนี้

รายละเอียด	บมจ. ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ	บจก. อินโฟเมติกส์ พลัส	บจก. บลูวิชาร์ต สตูดิโอ	บจก. แพลนเน็ต จี
1. บัตรส่งเสริมเลขที่	2084(7)/2547	1804(7)/2551	1356(7)/2554	1357(7)/2554
2. เพื่อส่งเสริมการลงทุนในกิจการ	ซอฟต์แวร์	ซอฟต์แวร์	ซอฟต์แวร์	ซอฟต์แวร์
3. สิทธิประโยชน์สำคัญที่ได้รับ				
3.1 ได้รับยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลสำหรับกำไรสุทธิที่ได้จากการประกอบกิจการที่ได้รับการส่งเสริมและได้รับอนุญาตให้นำผลขาดทุนประจำปีที่เกิดขึ้นในระหว่างเวลานั้นไปหักออกจากกำไรสุทธิที่เกิดขึ้นภายหลังระยะเวลาได้รับยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลมีกำหนดเวลาไม่เกิน 5 ปีนับแต่วันพ้นกำหนดเวลานั้น	8 ปี	8 ปี	8 ปี	8 ปี
3.2 ได้รับยกเว้นไม่ต้องนำเงินปันผลจากกิจการที่ได้รับการส่งเสริมซึ่งได้รับยกเว้นภาษีเงินได้ นิติบุคคลไปรวมคำนวณเพื่อเสียภาษีตลอดระยะเวลาที่ได้รับการยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคลนั้น	ได้รับ	ได้รับ	ได้รับ	ได้รับ
3.3 ได้รับยกเว้นอากรขาเข้าสำหรับเครื่องจักรตามที่คณะกรรมการพิจารณาอนุมัติ	ได้รับ	ได้รับ	ได้รับ	ได้รับ
4. วันที่เริ่มใช้สิทธิตามบัตรส่งเสริม	17 มี.ค. 2549	2 พ.ค. 2552	ยังไม่เริ่มใช้	ยังไม่เริ่มใช้

4.2 ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขัน

อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมในปี 2555 โดยภาพรวมของตลาดเกมคอนโซล ไม่ได้มีการเจริญเติบโตที่สูงขึ้นอย่างที่มีการคาดหวังไว้ เนื่องจากปัจจุบันฐานผู้เล่นเกมคอนโซลทั่วโลกเริ่มอิ่มตัว ซึ่งจะเห็นได้จากยอดขายเกมคอนโซลในประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นซึ่งเป็นตลาดขายเกมคอนโซลใหญ่ที่สุดในโลก มียอดขายตกลงถึงร้อยละ 24 (ข้อมูลจาก: CNET) โดยถึงแม้บริษัทผู้ผลิตเครื่องเกมได้ออกเครื่องรุ่นใหม่ และมีแผนการตลาดเพื่อสนับสนุนการขายเครื่องเล่นเกม โดยลดราคาเครื่องเกมพร้อมกับให้ดาวน์โหลดเกมฟรี เพื่อกระตุ้นยอดขาย แต่ก็ยังไม่สามารถแก้ไขการซบเซาของตลาดเกมคอนโซลได้

แนวโน้มของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ในประเทศไทยในปี 2555 ได้เปลี่ยนจากเกมคอนโซลและเกมออนไลน์ไปเป็นเกมบนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) และเกมบนคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet PC) รวมถึงโซเชียลเน็ตเวิร์ก



(Social Network) ซึ่งถือเป็นคู่แข่งทางอ้อมกับตลาดซอฟต์แวร์เกม โดยจากรายงานของศูนย์วิจัยกสิกรไทยกล่าวถึงภาพรวมว่า คนไทยใช้สมาร์ทโฟนและพีซีแท็บเล็ตเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จากเดิมในปี 2553 ตลาดสมาร์ทโฟนและพีซีแท็บเล็ตมีจำนวนผู้ใช้งาน 29.7% ของตลาดรวมโทรศัพท์เคลื่อนที่และพีซีแท็บเล็ตทั้งหมด แต่ในปี 2554 มีการขยายตัว 31.7-38.8% คิดเป็นสัดส่วนมูลค่าของตลาดรวม 38% ผลสำรวจชี้ชัดว่า ผู้ใช้สมาร์ทโฟนและพีซีแท็บเล็ตมีความต้องการใช้แอปพลิเคชันที่รองรับฟังก์ชันการถ่ายรูป ใช้งานมัลติมีเดีย และโซเชียลเน็ตเวิร์ก

โดยโซเชียลมีเดีย ที่คนไทยนิยมใช้งานมากที่สุดคือ Facebook รองลงมาคือ Twitter, YouTube, และ google+ โดยข้อมูลจาก socialbakers ได้แสดงให้เห็นถึงการเติบโตอย่างรวดเร็วของยอดผู้ใช้งาน Facebook ในไทย โดยในเดือนธันวาคม ปี 2012 มีผู้ใช้งาน Facebook อยู่ที่ 18,202,320 คน ซึ่งคิดเป็นอัตราการเติบโตเป็นอันดับที่ 4 ของเอเชีย และเป็นอันดับที่ 13 ของโลก จากจำนวน 212 ประเทศ



จากข้อมูลดังกล่าว กลุ่มบริษัทได้เล็งเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จึงได้มีการวางแผนรองรับตลาดซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาให้มากขึ้น ซึ่งตลาดโดยรวมจะเน้นไปในบริการดิจิทัล คอนเทนท์ กลุ่มบริษัทจึงได้เน้นการพัฒนาคอนเทนท์และซอฟต์แวร์เพื่อตอบสนองลูกค้าองค์กร เพื่อให้ซอฟต์แวร์ที่ผลิตสามารถช่วยส่งเสริมการตลาดและการขาย รวมถึงการประชาสัมพันธ์ต่างๆ ได้

ภาวะการแข่งขัน

- ภาพรวมของการแข่งขัน

อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเป็นอุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิงที่มีการเติบโตและขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ผู้บริโภคทั่วโลกหันมาให้ความสนใจในการแสวงหาความบันเทิงจากการเล่นเกมเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องจากการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนโดยทั่วไป

จากข้อมูลในเบื้องต้นจะเห็นว่ากลุ่มผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต เป็นกลุ่มที่ต้องการความบันเทิงและรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ทันสมัย ซึ่งเป็นผลให้จำนวนผู้เล่นโซเชียลเกมมีจำนวนที่ใกล้เคียงกับตลาดเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก ซึ่งหากประเมินจากข้อมูลการเติบโตของผู้ใช้งาน Facebook แล้ว ในปี 2555 นี้ จำนวนผู้เล่นโซเชียลเกมจะมากกว่าเกมออนไลน์ เพราะในปัจจุบันฐานคนเล่นเกมออนไลน์ในไทยเริ่มจะอิ่มตัวแล้ว

สำหรับตลาดเกมและแอปพลิเคชันบนมือถือ Smart Phone และ Tablet PC นั้นก็มีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ด้วยกระแสของระบบ 3G กำลังทำให้มาตรฐานของโทรศัพท์มือถือเปลี่ยนไปจากเดิม โทรศัพท์มือถือทั่วไปที่เป็น Feature Phone กำลังจะหมดไป และตลาดกำลังถูกแทนที่ด้วย Smart Phone แทน

- ภาวะการแข่งขันในประเทศไทย

สำหรับภาวะการแข่งขันภายในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมในประเทศไทยนั้น แม้ปัจจุบันตลาดซอฟต์แวร์เกมพัฒนาโดยผู้ประกอบการในประเทศไทยจะยังมีขนาดเล็ก แต่จากการสนับสนุนจากภาครัฐและหน่วยงานการศึกษาที่ได้จัดให้มีหลักสูตรการฝึกอบรมรวมทั้งจัดให้มีการแข่งขันพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและอนิเมชันมากขึ้น ทำให้จำนวนบุคลากรทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับประเทศไทยมีอัตราค่าจ้างต่ำกว่าประเทศอื่นที่มีแรงงานคุณภาพในระดับเดียวกัน เป็นผลให้ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ในต่างประเทศมีแนวโน้มที่จะย้ายฐานการผลิตมายังประเทศไทยมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากที่ปัจจุบันมีนักลงทุนจากต่างประเทศเข้ามาก่อตั้งบริษัทเพื่อประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน และมีการว่าจ้างบริษัทในประเทศในลักษณะการว่าจ้าง (Outsource) เพื่อพัฒนาโปรแกรมและคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ให้กับบริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในต่างประเทศ ส่งผลให้จำนวนคู่แข่งในอุตสาหกรรมเพิ่มมากขึ้น ขณะที่ตลาดเกมในประเทศไทยยังมีขนาดเล็ก ทำให้ธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน เป็นธุรกิจที่มีความเสี่ยงสูงสำหรับบริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันรายย่อยที่เพิ่งเริ่มดำเนินธุรกิจ เนื่องจากผู้พัฒนาซอฟต์แวร์รายย่อยมักมีปัญหาขาดแคลนเงินทุนหมุนเวียนทำให้ไม่สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ที่ต้องใช้เวลาและเงินทุนในการสร้างงานได้ ปัจจุบันผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ในประเทศไทยจำนวนมากจึงยังเป็นผู้ประกอบการรายย่อยหรือเป็นผู้รับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ให้กับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ใหญ่ในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งการดำเนินธุรกิจดังกล่าวจำเป็นต้องได้รับความเชื่อถือด้านความสามารถของผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ คุณภาพและการส่งมอบชิ้นงานตรงต่อเวลา จากลูกค้าโดยเฉพาะลูกค้าในต่างประเทศ

- **ความสามารถในการแข่งขันของกลุ่มบริษัท**

ในด้านการแข่งขันในอุตสาหกรรมพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันนั้น กลุ่มบริษัทมีข้อได้เปรียบในด้านประสบการณ์ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลและซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์มาเป็นเวลาถึง 12 ปี ทั้งจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในนามของกลุ่มบริษัทและการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ทำให้ปัจจุบันกลุ่มบริษัทมีบุคลากรที่มีความชำนาญ สามารถวางแผนการผลิตและควบคุมต้นทุนการผลิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถพัฒนาและส่งมอบซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ที่มีคุณภาพให้แก่ผู้จัดจำหน่ายหรือลูกค้าผู้ว่าจ้างในระยะเวลาที่กำหนด อีกทั้งการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเป็นระยะเวลานานยังส่งผลให้กลุ่มบริษัทได้รับประโยชน์จากการมีจำนวนซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วจำนวนมาก ซึ่งซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วนั้นยังสามารถนำมาประยุกต์หรือพัฒนาต่อเนื่องเป็นซอฟต์แวร์เกมใหม่ได้ในอนาคต ทำให้กลุ่มบริษัทสามารถลดต้นทุนโดยเฉลี่ยต่อเกมลง และสามารถลดระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้ลดลง

อย่างไรก็ตาม จากปัจจัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี ทำให้บริษัทจำเป็นต้องได้ปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยได้ทำการค้นคว้าและพัฒนาความรู้ต่างๆ และรูปแบบแผนธุรกิจใหม่ๆ ให้สามารถทำรายได้และมีศักยภาพในการแข่งขันให้มากยิ่งขึ้นไป โดยมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันต่างๆ บนเครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือที่เรียกว่า Tablet PC ที่ปัจจุบันมียอดขายจำหน่ายแข่งหน้าเกมคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่นเกมคอนโซล

4.3 แนวทางในการดำเนินธุรกิจและกลยุทธ์ในการแข่งขัน

ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์แต่ละรายจะให้ความสำคัญกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนให้มีแนวคิด และรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของตนเองเป็นหลัก โดยกลุ่มบริษัทมีแนวทางที่ชัดเจนในการดำเนินธุรกิจ ดังนี้

- **แนวทางในการดำเนินธุรกิจ**

1. **มุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน บน Smartphone และ Tablet PC**

กลุ่มบริษัทกำหนดแนวทางในการดำเนินธุรกิจโดยมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน บน Smart phone และ Tablet PC ทั้งนี้เนื่องจากเป็นประเภทของซอฟต์แวร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยปัจจุบันมีจำนวนใช้งาน Smart phone และ Tablet PC มากกว่า 303.6 ล้านเครื่องทั่วโลก (ข้อมูลจาก: IDC Worldwide Quarterly Smart Connected Device Tracker, December 10, 2012)

2. **มุ่งเน้นการให้บริการ Content และพัฒนาแอปพลิเคชัน บนโซเชียลเน็ตเวิร์ก**

กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการสร้าง Content และแอปพลิเคชันบนโซเชียลเน็ตเวิร์ก เพื่อรองรับลูกค้าระดับองค์กร โดยช่วยขยายช่องทางด้านการตลาดและการขาย รวมถึงการประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการของลูกค้าองค์กร เพื่อให้เข้าถึงผู้บริโภคได้สะดวกยิ่งขึ้น

3. **มุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็ก**

กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็ก โดยซอฟต์แวร์เกมที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาจะเป็นเกมที่สมาชิกในครอบครัวสามารถเล่นร่วมกันได้เพื่อความผ่อนคลาย รวมถึงซอฟต์แวร์เกมในลักษณะสื่อความรู้ (Edutainment Game) เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะด้านต่างๆ ให้แก่เด็กโดยจะสามารถเล่นเกมร่วมกับสมาชิกอื่นๆ ในครอบครัว ซึ่งซอฟต์แวร์เกมในลักษณะดังกล่าวจะช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างสมาชิกภายในครอบครัว ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทตระหนักดีว่าความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัวจะมีส่วนช่วยพัฒนาบุคลากรที่มีคุณภาพออกสู่สังคมในอนาคต

ทั้งนี้ตลาดสินค้าซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็กถือเป็นตลาดที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ เนื่องจากปัจจุบันเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าการนำเทคโนโลยีรูปแบบต่างๆ เข้ามาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนมีผลต่อเนื่องถึงการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ของเด็กอย่างมาก ทำให้ซอฟต์แวร์เกมสำหรับครอบครัวและเด็กจึงเป็นสื่อในการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เป็นที่นิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องและแพร่หลายในวงกว้าง

4. **มุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์แอปพลิเคชัน สำหรับลูกค้าองค์กรผ่านทางเครื่องคอมพิวเตอร์พกพา Tablet PC**

กลุ่มบริษัทได้เล็งเห็นโอกาสในการพัฒนาธุรกิจรูปแบบใหม่ โดยพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันสำหรับลูกค้าองค์กร อาทิสมาชิกและนักธุรกิจในการซื้อขายตรงและเครือข่ายขายประกัน ผ่านทางเครื่องคอมพิวเตอร์พกพา Tablet PC ของบริษัท ด้วยเทคโนโลยี Multi Media ที่มีการพัฒนาก้าวไกลไปมากในปัจจุบัน และวิวัฒนาการอันเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมากของอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ที่มีอินเทอร์เน็ตเป็นตัวขับเคลื่อน ที่ทำให้ตลาดสมาร์ทโฟนซึ่งหมายรวมถึงคอมพิวเตอร์พกพาส่วนบุคคล Tablet PC มีอัตราการเติบโตที่สูงจนมีการคาดการณ์กันว่าจะเติบโตจนแซงส่วนแบ่งของคอมพิวเตอร์ทั้งหมดในระยะเวลานี้

- กลยุทธ์ในการแข่งขัน

โดยกลุ่มบริษัทได้กำหนดกลยุทธ์ในการแข่งขัน อันจะนำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินธุรกิจ ดังนี้

1. การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่มีแนวคิดแตกต่าง

การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีแนวคิดแตกต่างถือเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่ทำการพัฒนาได้รับความนิยมและมีโอกาสประสบความสำเร็จ โดยกลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีรายละเอียด หรือรูปแบบ แตกต่างจากซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีเสนอขายอยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำเสนอทางเลือกเพิ่มเติมให้แก่ผู้บริโภค ตลอดจนลดการแข่งขันโดยตรงกับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันรายอื่น ซึ่งถือเป็นการเพิ่มโอกาสให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาได้รับความนิยมในหมู่นักเล่นเกมเพิ่มขึ้น และจากการที่กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันสำหรับครอบครัวและเด็ก ทำให้การกำหนดแนวคิดในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันของกลุ่มบริษัทนอกจากจะให้ความสนุกสนานและความเพลิดเพลินแล้วนั้น การคำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้ใช้งานได้รับจึงเป็นอีกหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่กลุ่มบริษัทจะนำมาพิจารณาร่วมด้วย

ทั้งนี้ แนวคิดในการสร้างสรรค์เกมและแอปพลิเคชันใหม่ของกลุ่มบริษัทจะมีการออกแบบอย่างมีระบบและแบบแผน โดยกลุ่มบริษัทจะทำการวิจัยความต้องการของตลาดเพื่อศึกษาแนวโน้มความนิยมของผู้ใช้งาน เพื่อกำหนดรูปแบบที่จะทำการพัฒนา หลังจากนั้นกลุ่มบริษัทจะกำหนดรายละเอียดและแนวคิดโดยรวมของเกมและแอปพลิเคชัน (Software Concept) ซึ่งเป็นตัวกำหนดความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness) ที่จะทำให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่ทำการพัฒนาโดยกลุ่มบริษัทมีรูปแบบที่แตกต่างจากผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันรายอื่น

2. การให้ความสำคัญกับคุณภาพของซอฟต์แวร์เกม

กลุ่มบริษัทตระหนักดีว่า คุณภาพของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันซึ่งรวมถึงรูปลักษณะของเกม รูปแบบภาพกราฟิกที่มีสีสันสวยงาม และการเคลื่อนไหวภายในเกมที่มีความสมจริงและตรงตามรสนิยมของผู้เล่นนั้น จะมีส่วนช่วยให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาได้รับความนิยม ตลอดจนสามารถเพิ่มมูลค่าของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันของกลุ่มบริษัทได้ กลุ่มบริษัทจึงได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในทุกขั้นตอนการพัฒนา ตั้งแต่การวิจัยพัฒนารูปแบบ การเขียนโปรแกรม รวมทั้งการตรวจสอบคุณภาพของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน โดยระบบการตรวจสอบตามมาตรฐานของผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมคอนโซล โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทมีการดำเนินการในรูปแบบต่างๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพโดยรวมของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้การให้ความสำคัญกับการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันให้มีคุณภาพโดยเฉพาะด้านความสมจริง สวยงาม และมีรูปลักษณะที่ตรงตามรสนิยมและความสนใจของผู้ใช้งานนั้น กลุ่มบริษัทเชื่อว่าจะมีส่วนช่วยเพิ่มโอกาสให้ซอฟต์แวร์ที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาได้รับความนิยมจากผู้บริโภค ซึ่งจะส่งผลต่อการขยายตัวเพิ่มขึ้นของรายได้และความสามารถในการทำกำไรของกลุ่มบริษัทได้ในอนาคต

3. การบริหารต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้มีประสิทธิภาพ

การบริหารต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้มีประสิทธิภาพถือเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลกระทบต่อความสามารถในการทำกำไรของบริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันโดยทั่วไป โดยกลุ่มบริษัทมีการดำเนินงานหลากหลายแนวทางเพื่อบริหารต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันเกมให้ลดลงซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วจะมีความเกี่ยวข้องกับการบริหารและควบคุมระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเป็นหลัก เนื่องจากค่าจ้างแรงงานถือเป็นต้นทุนหลักของต้นทุนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันโดยรวม โดยกลุ่มบริษัทได้มีนโยบายในการดำเนินงานดังนี้

- ทำการพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน (Software Engine) การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันจะสามารถช่วยลดต้นทุนในส่วนของคุณค่าลิขสิทธิ์ในการจัดหาซอฟต์แวร์สำเร็จรูป เช่น โปรแกรม 3D Max, Maya, Adobe Illustrator ของกลุ่มบริษัทลงได้ทำให้ต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยรวมของกลุ่มบริษัทลดลง
- ทำการพัฒนาชุดคำสั่ง (Source Code) ซึ่งเป็นการเขียนภาษา C++ เพื่อกำหนดคำสั่งต่างๆ ในซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน โดยกลุ่มบริษัทสามารถนำชุดคำสั่งที่มีการพัฒนาไว้แล้ว มาใช้ซ้ำในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีลักษณะการทำงานที่คล้ายคลึงกันได้ในอนาคต ทำให้ระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลำดับถัดไปมีความรวดเร็วเพิ่มขึ้น ส่งผลให้ระยะเวลาและต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันใหม่ของกลุ่มบริษัทลดลง และกลุ่มบริษัทสามารถพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันได้มากขึ้น และมีต้นทุนในการพัฒนาที่สามารถแข่งขันกับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมรายอื่นในตลาดโลกได้
- การบริหารวางแผนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยกลุ่มบริษัทกำหนดแผนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในแต่ละปี เพื่อวางแผนกระจายงานและทรัพยากรบุคคลในแต่ละโครงการให้มีประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากการใช้ทรัพยากรภายในกลุ่มบริษัทแล้วยังมีการว่าจ้างบริษัทและบุคคลภายนอกในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันบางส่วน ซึ่งการบริหารทรัพยากรบุคคลในลักษณะดังกล่าวมีส่วนช่วยให้ต้นทุนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันโดยรวมของกลุ่มบริษัทลดลงได้ เนื่องจากกลุ่มบริษัทจะทำการว่าจ้างบริษัทและบุคคลภายนอกสำหรับลักษณะงานบางส่วนของเกมที่ต้องการทักษะหรือความเชี่ยวชาญเฉพาะบุคคลสูง ซึ่งกรณีนี้ที่กลุ่มบริษัทต้องจัดหาพนักงานที่มีคุณสมบัติดังกล่าวในลักษณะพนักงานประจำ จะทำให้กลุ่มบริษัทมีต้นทุนการดำเนินงานคงที่เพิ่มสูงขึ้นมาก นอกจากนี้การว่าจ้างบุคคลภายนอกทำให้กลุ่มบริษัทสามารถควบคุมระยะเวลาในการผลิตได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อต้นทุนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันโดยรวมของกลุ่มบริษัทด้วย
- การวางระบบการบริหารจัดการที่ดีที่กลุ่มบริษัทตระหนักดีว่าการมีระบบบริหารจัดการที่ดีและมีประสิทธิภาพ จะทำให้การทำงานมีความคล่องตัวและสามารถลดความล่าช้าในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันลงได้ โดยเฉพาะระบบการจัดการในด้านการจัดทำเอกสารการออกแบบเกมและแอปพลิเคชัน (Design Document) โดยกลุ่มบริษัทให้ความสำคัญกับการจัดทำเอกสารการออกแบบเกมและแอปพลิเคชันให้มีรายละเอียดและครอบคลุมเนื้อหาของเกมและแอปพลิเคชันโดยละเอียด เพื่อให้การสื่อสารทั้งภายในองค์กร และระหว่างกลุ่มบริษัทและลูกค้ามี

ความชัดเจนเป็นไปทิศทางเดียวกัน ซึ่งจะสามารถช่วยลดการแก้ไขอันเกิดจากความเข้าใจในความต้องการที่ผิดพลาด อันจะนำมาสู่ความรวดเร็วในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันและส่งผลให้ต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันของกลุ่มบริษัทลดลง

ทั้งนี้ การบริหารจัดการดังกล่าวมาแล้วข้างต้น ทั้งทางด้านการพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน (Software Engine) การพัฒนาชุดคำสั่ง (Source Code) การวางแผนพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันและการบริหารทรัพยากรบุคคล รวมทั้งการวางระบบการจัดการที่ดีนั้น กลุ่มบริษัทเชื่อว่าจะช่วยให้กลุ่มบริษัทสามารถพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันได้อย่างมีประสิทธิภาพได้การควบคุมต้นทุนในการพัฒนาที่เหมาะสม ซึ่งจะส่งผลต่อความสามารถในการแข่งขัน และความสามารถในการทำกำไรของกลุ่มบริษัทได้

4. การกำหนดช่องทางการจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพ

ช่องทางการจัดจำหน่ายถือเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่จะช่วยสนับสนุนให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนากระจายไปสู่ผู้เล่นในภูมิภาคต่างๆ ซึ่งจะนำมาถึงโอกาสในการเพิ่มยอดขายและรายได้ของกลุ่มบริษัท ทั้งนี้ สำหรับเกมคอนโซลและคอมพิวเตอร์กลุ่มบริษัทมีนโยบายที่จะมุ่งเน้นการติดต่อจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมผ่านผู้จัดจำหน่ายเกมรายใหญ่ของโลก เช่น Activision Value Publishing, Inc., Zoo game, Inc., THQ, Inc. เป็นต้น เนื่องจากการจัดจำหน่ายเกมผ่านผู้จัดจำหน่ายรายใหญ่ของโลกที่มีศักยภาพในการกระจายสินค้าได้ทั่วถึง ย่อมเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้บริโภคปลายทางเข้าถึงสินค้าของกลุ่มบริษัทได้มากขึ้น และซอฟต์แวร์สำหรับลูกค้าองค์กร ทางบริษัทจะติดต่อโดยตรงกับลูกค้าหรือผ่านเอเจนซี่ เป็นต้น

4.4 การจัดจำหน่ายและช่องทางการจำหน่าย

การจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน

เนื่องจากปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้ดำเนินนโยบายผลิตซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเพื่อตอบสนองลูกค้าองค์กรในประเทศไทยเป็นหลัก ช่องทางการจัดจำหน่าย จึงเน้นไปที่การติดต่อซื้อขายโดยตรงกับลูกค้าองค์กรหรือบริษัทเอกชนี่ เป็นต้น

ช่องทางการจัดจำหน่าย

ในการจัดจำหน่ายซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันนั้น กลุ่มบริษัทดำเนินการผ่าน 3 ช่องทางคือ

1. การจัดจำหน่ายโดยตรงกับลูกค้าองค์กร

กลุ่มบริษัทจะติดต่อกับลูกค้าองค์กรโดยตรงเพื่อนำเสนอซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาให้แก่ลูกค้า หรือนำเสนอบริการในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีคุณลักษณะเฉพาะเจาะจงที่ลูกค้าต้องการ โดยลูกค้าที่กลุ่มบริษัททำการติดต่อโดยตรงนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

- เจ้าของผลิตภัณฑ์ที่มีความต้องการนำสินค้าของกลุ่มบริษัทเป็นสินค้าแถมเพื่อส่งเสริมการจำหน่ายสินค้าของตน โดยส่วนใหญ่จะเป็นผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะทำการซื้อสิทธิในการนำซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาไว้แล้ว ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือแนบเป็นสินค้าแถมแก่ลูกค้าเพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้แก่ตัวสินค้า นอกจากนี้ยังมีผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตบางราย ซึ่งจะทำการซื้อสิทธิในการนำซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่กลุ่มบริษัททำการพัฒนาไว้แล้ว ติดตั้งในเว็บไซต์ของตนเพื่อให้ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ต ตัวอย่างผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ได้แก่ บริษัท ทีโอที จำกัด(มหาชน) เป็นต้น ทั้งนี้ การจำหน่ายสิทธิให้แก่ลูกค้าโดยตรงในกลุ่มนี้ โดยส่วนใหญ่จะเป็นการให้สิทธิในลักษณะรวมซอฟต์แวร์เกมหลายเกมเข้าด้วยกัน
- เจ้าของผลิตภัณฑ์ที่มีความต้องการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีคุณลักษณะเฉพาะสำหรับตนเอง เพื่อใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมการขายสินค้าของตน โดยลูกค้าจะระบุรายละเอียดของเกมที่ต้องการเพื่อให้กลุ่มบริษัททำการพัฒนา ตัวอย่างลูกค้ากลุ่มนี้ได้แก่ บริษัท Activision Value Publishing, Inc. ซึ่งว่าจ้างกลุ่มบริษัทให้ทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม Barbie Fashion Show บริษัท GameDuell ที่จ้างกลุ่มบริษัทให้พัฒนาซอฟต์แวร์เกม Island Escape ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่เล่นบนเฟซบุ๊ก และบริษัท ยูนิลีเวอร์ไทย เทรดิง จำกัด ซึ่งทำสัญญาว่าจ้างกลุ่มบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์เกม Paddle Pop: The Pyrata โดยเป็นการนำตัวการ์ตูนหลักที่เป็นตัวแทนของไอศกรีม Paddle Pop ในสื่อโฆษณารูปแบบต่างๆ มาพัฒนาสู่รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์และเกมคอนโซลให้เป็นเกมผจญภัยไขปริศนา ซึ่งผู้เล่นสามารถนำรหัสที่ได้รับเมื่อซื้อไอศกรีม Paddle Pop แลกเป็นรางวัลและอุปกรณ์ต่างๆ ภายในเกมได้ โดยซอฟต์แวร์เกมดังกล่าวนี้ลูกค้าจะนำไปแจกโดยสามารถดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ต หรือใช้วิธีแจกแผ่นซอฟต์แวร์เกมแก่ผู้ที่ซื้อไอศกรีมเป็นการส่งเสริมการขาย

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทยังได้ผลิตเกมบน Facebook ได้แก่เกม StartUpCity เพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการให้แก่ธนาคารกสิกรไทย จำกัด (มหาชน) โดยเป็นเกมที่จำลองสถานการณ์การตั้งธุรกิจ โดยสอดแทรกให้ผู้เล่นได้ความรู้เรื่องการทำธุรกิจ และเกม SinghaWorld พัฒนาให้แก่บริษัท บุญรอด บิเวอร์รี่ จำกัด โดยเน้นให้ผู้เล่นเกมมีความเข้าใจในอุตสาหกรรมผลิตเครื่องดื่มเป็นต้น

2. การจัดจำหน่ายโดยผ่านบริษัทเอเจนซี่โฆษณา

กลุ่มบริษัทได้เป็นพันธมิตรกับบริษัทเอเจนซี่โฆษณาหลายบริษัท เพื่อร่วมมือกันพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน เพื่อตอบสนองแผนการตลาดให้กับลูกค้าองค์กร ตัวอย่างที่ผ่านมา ทางบริษัทได้ร่วมมือกับเอเจนซี่โฆษณาเพื่อสร้างสรรค์เกมให้กับลูกค้าองค์กร DELL และ นำยาปรับผ้านุ่ม คอมฟอร์ท เป็นต้น

3. การจัดจำหน่ายคอร์สการเรียนการสอนของสถาบันเสริมทักษะโดยตรงต่อลูกค้ากลุ่มครอบครัวและเด็ก

กลุ่มบริษัทได้มุ่งเน้นให้ บริษัท อินฟอร์เมติก พลัส จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทในเครือ ให้ขยายสาขาสถาบันสอนภาษาให้เพิ่มมากขึ้น โดยมีเป้าหมาย จะเปิดสาขาให้ครบ 50 สาขาภายในสิ้นปี 2558

ลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มลูกค้าเป้าหมายของกลุ่มบริษัท ได้แก่ กลุ่มผู้จัดจำหน่ายเกม (Game Publisher) ในต่างประเทศ และกลุ่มลูกค้าเอกชนในประเทศไทย

กลุ่มบริษัททำการจำหน่ายซอฟต์แวร์ให้กับลูกค้าใน 3 ลักษณะคือ

- 1) การจัดจำหน่ายโดยตรงกับลูกค้าองค์กร กลุ่มบริษัทจะออกแบบและผลิตซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ให้ตรงกับความต้องการของของลูกค้าองค์กรให้มากที่สุด เพื่อเน้นให้ซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเป็นตัวกระตุ้นการตลาดและการขายให้มากที่สุด
- 2) การจัดจำหน่ายโดยผ่านบริษัทเอเจนซี่โฆษณา กลุ่มบริษัทจะเน้นออกแบบและผลิตซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ให้ตรงกับภาพลักษณ์ของสินค้า เพื่อส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ของลูกค้าองค์กร
- 3) การจัดจำหน่ายคอร์สการเรียนการสอนของสถาบันเสริมทักษะ โดยขายตรงสู่กลุ่มลูกค้าครอบครัวและเด็ก โดยจะเน้นไปยังกลุ่มครอบครัวและเด็กเล็กที่ต้องการพัฒนาทักษะการเรียนรู้เป็นหลัก

4.5 การจัดหาผลิตภัณฑ์

นโยบายการผลิต

กลุ่มบริษัทมีนโยบายการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันใน 2 ลักษณะ คือ

1. การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเพื่อเสนอขายต่อลูกค้า (Made to stock)

กลุ่มบริษัทจะเป็นผู้ออกแบบและกำหนดรายละเอียดทั้งหมดของเกม จากนั้นจึงดำเนินการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันจนแล้วเสร็จและจึงนำเสนอต่อลูกค้า ทั้งลูกค้าซึ่งเป็นผู้จัดจำหน่ายเกม หรือเจ้าของผลิตภัณฑ์ที่มีความต้องการนำสินค้าของกลุ่มบริษัทเป็นสินค้าแถมเพื่อส่งเสริมการจำหน่ายสินค้าของตน เช่น ผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยส่วนใหญ่แล้วการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันเพื่อเสนอขายแก่ลูกค้า นั้น ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์โปรแกรมที่ทำการพัฒนาจะเป็นของกลุ่มบริษัท โดยกลุ่มบริษัทจะให้สิทธิลูกค้าในการทำการจำหน่ายตามจำนวน หรือระยะเวลาที่ได้ตกลงกัน

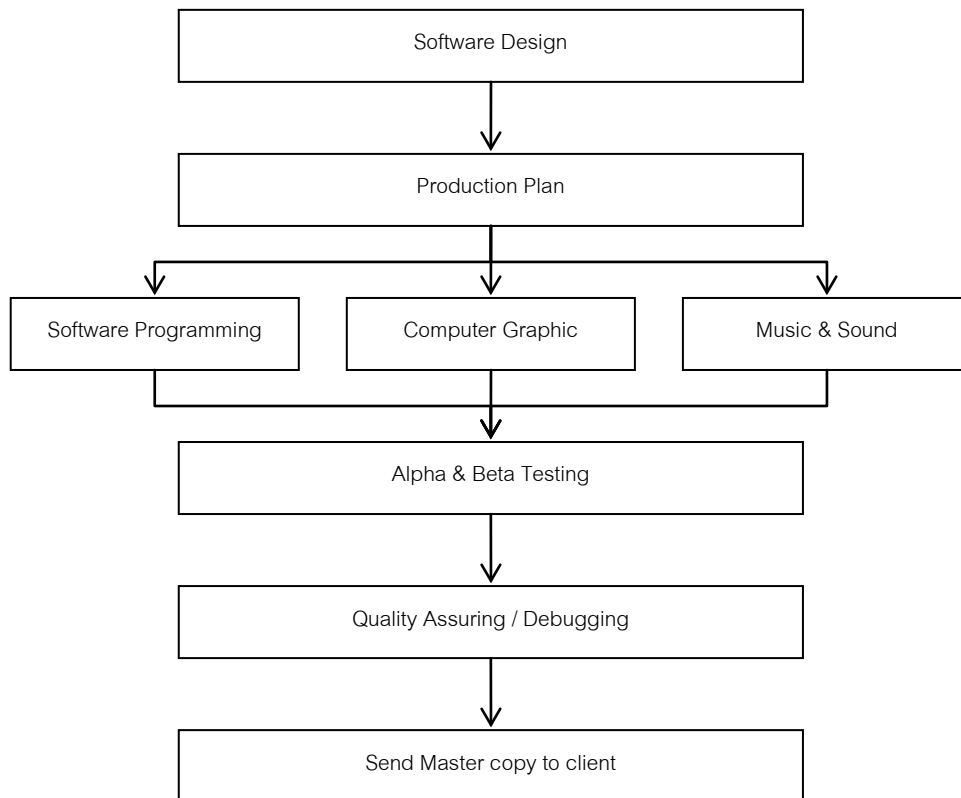
2. การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันตามความต้องการของลูกค้า (Made to order)

กลุ่มบริษัทจะพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันตามความต้องการของลูกค้า ทั้งลูกค้าที่เป็นผู้จัดจำหน่ายเกมหรือลูกค้าที่เป็นเจ้าของผลิตภัณฑ์ โดยลูกค้าเป็นผู้กำหนดรายละเอียดของเกมที่ต้องการและมีตรวจสอบคุณภาพ และชำระค่าบริการให้การผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกมให้แก่กลุ่มบริษัทตามระดับความสำเร็จของชิ้นงานนับตั้งแต่เอกสารประกอบการออกแบบเกม (Design Document) เกมขั้นทดลอง (Alpha & Beta Testing) ไปจนถึงขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพครั้งสุดท้าย (Quality Assuring) การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันในลักษณะนี้ส่วนมากใช้กับการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันที่มีต้นทุนการผลิตสูงหรือมีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์อันถือเป็นเกมที่มีคุณภาพสูง (Premium) โดยส่วนใหญ่ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์โปรแกรมสำหรับการพัฒนาในลักษณะนี้จะเป็นของลูกค้า

ภาพรวมของขั้นตอนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน

ในการดำเนินธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชันนั้น กลุ่มบริษัทจะมีการจัดประชุมผู้บริหารระดับสูงของแต่ละส่วนงานเพื่อวางแผนการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์ ตลอดจนการออกแบบในเบื้องต้น อาทิเช่น ออกแบบแนวคิด และส่วนประกอบต่างๆ โดยทำการศึกษาข้อมูล ภาวะอุตสาหกรรม และงานวิจัยจากที่ปรึกษาทางการตลาดเพื่อติดตามแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของตลาดซอฟต์แวร์ซึ่งจะมีส่วนช่วยให้ซอฟต์แวร์ที่กลุ่มบริษัทจะทำการผลิตและพัฒนานั้น มีแนวคิดและรูปแบบตรงกับความต้องการใช้งานของลูกค้า ส่งผลโดยตรงต่อการประสบความสำเร็จและการได้รับความนิยมของซอฟต์แวร์เกมที่จะทำการผลิต

ทั้งนี้เมื่อกลุ่มบริษัทกำหนดแนวคิดของซอฟต์แวร์ที่จะทำการพัฒนาได้แล้วนั้น จะเข้าสู่กระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์โดยละเอียดซึ่งสามารถแสดงได้ดังนี้

แผนภาพแสดงขั้นตอนการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์เกม

กระบวนการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์และแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ดังต่อไปนี้

1. Software Design เป็นขั้นตอนการออกแบบแนวคิดของซอฟต์แวร์เกมและแอปพลิเคชัน ในขั้นตอนนี้ฝ่ายออกแบบจะกำหนดรูปแบบและออกแบบรายละเอียดต่างๆของซอฟต์แวร์ อาทิเช่น รูปแบบภาพกราฟิก ตัวละครในเกม การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน(User Interface) การออกแบบระดับความยากง่ายของเกม (Level Design) เป็นต้น รายละเอียดการออกแบบทั้งหมดจะถูกรวบรวมเป็นเอกสารการออกแบบเกม (Design Document) เพื่อใช้ในการนำเสนอต่อลูกค้าและใช้ในการวางแผนการผลิตต่อไป
2. Production Plan เป็นขั้นตอนวางแผนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยบริษัท เป็นการกำหนดขอบเขตของงาน กำหนดระยะเวลาแล้วเสร็จของงานแต่ละส่วน การบริหารและจัดสรรบุคลากรจากพนักงานภายในกลุ่มบริษัทหรือการจัดจ้างบุคคลภายนอก (Outsource) เพื่อทำงานร่วมกันเป็นทีมตามความเหมาะสม โดยลักษณะงานจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนงานพัฒนาโปรแกรม (Software Programming) ส่วนงานพัฒนาภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphic) และส่วนงานสร้างดนตรีและเสียงประกอบภายในเกม (Music and sound)
3. Alpha and Beta Testing เป็นขั้นตอนการทดสอบซอฟต์แวร์เกมที่อยู่ระหว่างพัฒนาตามระยะขั้นความสำเร็จของงานโดยแบ่งขั้นความสำเร็จออกเป็น
 1. ขั้นอัลฟา(Alpha) ซึ่งซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาจนถึงขั้นตอนนี้ดังกล่าวจะสามารถใช้งานได้บางส่วน ในขณะที่ภาพกราฟิกและเสียงประกอบภายในเกมยังไม่เสร็จสมบูรณ์ การทดสอบเกมในขั้นนี้เพื่อตรวจสอบภาพรวมและทดสอบความสมดุลของระบบการเล่นในเกม

2. **ขั้นเบต้า (Beta)** ซึ่งซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาจนถึงขั้นตอนนี้เป็นซอฟต์แวร์เกมที่ใช้งานได้เกือบสมบูรณ์ เหลือเพียงการทดสอบข้อบกพร่องของโปรแกรมเท่านั้น ซึ่งการทดสอบในขั้นตอนนี้จะเป็นการตรวจสอบในรายละเอียดเพื่อหาจุดบกพร่องภายในเกม
4. **Quality Assuring / Debugging** เป็นขั้นตอนตรวจสอบคุณภาพและหาจุดบกพร่องของซอฟต์แวร์เกมขั้นสุดท้าย ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว ในกรณีที่เป็นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซลนั้นผู้ผลิตเครื่องเกมคอนโซลจะมีรายการตรวจสอบเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านต่างๆ เช่น การตรวจสอบข้อบกพร่อง (Bug) ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นและระหว่างการเปลี่ยนเข้าหน้าจอสั่งต่างๆ การตรวจสอบข้อบกพร่องระหว่างการบันทึกข้อมูล เป็นต้น ก่อนที่จะส่งต้นฉบับซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้ว (Master copy) ให้แก่ผู้จัดจำหน่ายเพื่อส่งให้ผู้ผลิตเครื่องเกมคอนโซลทำการตรวจสอบคุณภาพขั้นสุดท้าย และเมื่อได้รับการอนุมัติให้ทำการผลิตจากผู้ผลิตเครื่องเกมคอนโซลแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการจัดจำหน่ายต่อไป

ทั้งนี้ระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์จะแตกต่างกันตามแต่ละประเภทของ Platform และรายละเอียดของแต่ละเกม ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เวลาประมาณ 3-4 เดือน อย่างไรก็ตาม สำหรับซอฟต์แวร์เกมที่มีความรายละเอียดสูงและมีความยากในการพัฒนา ตลอดจนต้องมีการพัฒนาชุดคำสั่งและเครื่องมือเพิ่มเติม จะใช้เวลาเพิ่มขึ้นเป็นประมาณ 5-7 เดือน โดยระหว่างขั้นตอนการพัฒนาซอฟต์แวร์ดังกล่าว ลูกค้าหรือผู้จัดจำหน่ายเกม อาจเข้ามามีส่วนร่วมในการทดสอบเกมตั้งแต่ขั้นระหว่างการผลิต เพื่อเป็นการตรวจสอบคุณภาพ และติดตามความคืบหน้าของการพัฒนาซอฟต์แวร์ ทั้งนี้ ในการจัดทำแผนการผลิตและพัฒนาซอฟต์แวร์นั้น บริษัทจะทำการเผื่อระยะเวลาในการพัฒนาซอฟต์แวร์ไว้เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้ ที่จะทำให้ไม่สามารถนำส่งเกมที่พัฒนาสำเร็จแล้วให้แก่ลูกค้าได้ทันตามกำหนด

4.6 ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

-ไม่มี-

5. ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

5.1 ทรัพย์สินถาวรหลักที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

ทรัพย์สินถาวรที่สำคัญของบริษัทและบริษัทย่อยมีรายละเอียดตามมูลค่าตามบัญชี ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 ดังนี้

ที่ดิน อาคาร และสิ่งปลูกสร้าง

ที่อยู่	ประเภท	ลักษณะกรรมสิทธิ์	มูลค่าสุทธิ (ล้านบาท)	ภาระผูกพัน
โฉนดเลขที่ 101314 เลขที่ 67/2 ซอยสุขุมวิทซอย 8 แขวง/เขต คลองเตย กรุงเทพฯ	ที่ดินและอาคารสตูดิโอพัฒนาซอฟต์แวร์เกม จำนวน 1 หลัง	เจ้าของ	24.64	*จดจำนองกับสถาบันการเงิน
อาคารชุด ดีเอ็มไพร์โอเพิลส ห้องชุดเลขที่ 93/352 ชั้น 8 อาคาร C แขวง คลองตัน เขต คลองเตย กรุงเทพฯ	อาคารชุด	เจ้าของ	12.72	**จดจำนองกับสถาบันการเงิน

ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า เครื่องใช้สำนักงาน เครื่องตกแต่งติดตั้ง และยานพาหนะ

ประเภท	ลักษณะกรรมสิทธิ์	มูลค่าสุทธิ (ล้านบาท)	ภาระผูกพัน
ส่วนปรับปรุงสำนักงาน			
- อาคารสำนักงาน	เจ้าของ	0.42	*ปลอดภาระผูกพัน
- ห้องชุด	เจ้าของ	1.80	ปลอดภาระผูกพัน
เครื่องใช้สำนักงาน	เจ้าของ	2.69	ปลอดภาระผูกพัน
เครื่องตกแต่งและติดตั้ง	เจ้าของ	2.07	ปลอดภาระผูกพัน
ยานพาหนะ	เจ้าของ	0.72	ติดสัญญาเช่าซื้อ ซึ่งจะสิ้นสุดวันที่ 15 มีนาคม 2558

* ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 ที่ดินโฉนดเลขที่ 101314 (เนื้อที่ 106.5 ตารางวา) และอาคารรวมทั้งส่วนปรับปรุงอาคารของบริษัทฯ ซึ่งตั้งอยู่ที่ เลขที่ 67/2 ซอยสุขุมวิท 8 ถ.สุขุมวิท แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพฯ ได้ถูกจัดประเภทเป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย เนื่องจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ในวันที่ 13 พฤศจิกายน พ.ศ. 2555 ได้มีมติอนุมัติให้จำหน่ายสินทรัพย์ดังกล่าวให้แก่บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกันในมูลค่าจำนวน 28.00 ล้านบาท เพื่อชำระหนี้ให้แก่สถาบันการเงินแห่งหนึ่ง โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 บริษัทฯมีมูลค่าหนี้คงค้างกับสถาบันการเงินดังกล่าวจำนวน 31.52 ล้านบาท โดยได้โอนกรรมสิทธิ์ในสินทรัพย์ให้แก่ผู้ซื้อในวันที่ 29 มกราคม 2556

** ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทได้จำนองห้องชุดเลขที่ 93/352 กับสถาบันการเงินในประเทศอีกแห่งหนึ่ง เพื่อค้ำประกันวงเงินเบิกเกินบัญชีและวงเงินกู้ยืมจากสถาบันดังกล่าวในวงเงินจำนวน 15.00 ล้านบาท

กลุ่มบริษัทมีนโยบายในการตั้งค่าเสื่อมราคาโดยวิธีเส้นตรง โดยส่วนปรับปรุงอาคารตัดตามอายุการใช้งานประมาณ 5 ปี และอุปกรณ์ประมาณ 5 ปี

5.2 ทรัพย์สินที่ไม่มีตัวตนที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทมีสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน อันได้แก่ ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาแล้วเสร็จ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ลิขสิทธิ์ และซอฟต์แวร์ที่อยู่ระหว่างพัฒนา โดยมีมูลค่า 38.83 ล้านบาท 2.41 ล้านบาท 0.04 ล้านบาท และ 48.29 ล้านบาท ตามลำดับ ทั้งนี้กลุ่มบริษัทมีนโยบายการตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์และซอฟต์แวร์เกมเป็นระยะเวลา 3-10 ปี โดยพิจารณาสอดคล้องกับระยะเวลาการใช้ประโยชน์เป็นหลัก

ทั้งนี้ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 มีการจดลิขสิทธิ์ในสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนทั้งสิ้น 253 รายการประกอบด้วยลิขสิทธิ์ในด้านวรรณกรรมซึ่งได้แก่รายละเอียดการออกแบบเกมจำนวน 21 รายการ ลิขสิทธิ์ในด้านสื่อบันเทิงซึ่งได้แก่ภาพและเสียงรวมถึงอนิเมชั่นที่ใช้ในเกมจำนวน 210 รายการ และลิขสิทธิ์ด้านศิลปกรรมซึ่งได้แก่ภาพกราฟิกตัวละครในเกมจำนวน 22 รายการ

5.3 เครื่องหมายการค้า

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทเป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้า/บริการ ดังต่อไปนี้

เครื่องหมายการค้า/บริการ	วันที่จดทะเบียนกับกระทรวงพาณิชย์	รูปเครื่องหมายการค้า/บริการ
CyberPlanet Interactive Public Co., Ltd.	31 พฤษภาคม 2554	
Genius planet	13 กุมภาพันธ์ 2552	
Genius planet	10 มีนาคม 2554	

6. ข้อพิพาททางกฎหมาย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 บริษัทฯ มีข้อพิพาททางกฎหมายกับคู่ค้ารายหนึ่งของบริษัท โดยบริษัทได้รับแจ้งคู่ค้ารายดังกล่าวทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์จำนวน 4 เกม และเมื่อพัฒนาเกมแล้วเสร็จบริษัทดังกล่าวจะทำการผลิตแผ่นซีดีซอฟต์แวร์เกมโดยแต่งตั้งให้บริษัทเป็นผู้จัดจำหน่ายและรับประกันการจำหน่าย

อย่างไรก็ตาม เมื่อทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแล้วเสร็จจำนวน 2 เกม คู่ค้ารายดังกล่าวได้ผิดสัญญาว่าจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแก่บริษัทโดยไม่ชำระค่าจ้างงวดแรก ซึ่งแสดงเป็นลูกหนี้คงค้างในงบการเงินของบริษัทมูลค่า 2.78 ล้านบาท และเมื่อบริษัทผลิตและพัฒนาเกมในส่วนของงานที่ตกลงกันจนแล้วเสร็จ คู่ค้ายังคงเพิกเฉยไม่ยอมชำระค่าจ้างบริษัทจึงยื่นฟ้องร้องต่อศาลโดยเมื่อศาลได้พิจารณาแล้วเสนอให้บริษัทเตรียมเอกสารประกอบการฟ้องร้องเพิ่มเติม รวมทั้งต้องยกเลิกสัญญาระหว่างบริษัทกับคู่ค้ารายดังกล่าวก่อน ซึ่งปัจจุบันบริษัทได้บอกเลิกการทำสัญญาระหว่างกันดังกล่าวแล้วเพื่อเตรียมทำการยื่นฟ้องร้องใหม่อีกครั้ง โดยมีมูลค่าความเสียหายประมาณ 5.20 ล้านบาท พร้อมดอกเบี้ยร้อยละ 7.5 ต่อปี แต่เนื่องจากคู่ค้ารายดังกล่าวได้ยื่นอุทธรณ์เพื่อขอให้สัญญาว่าจ้างดังกล่าวเป็นโมฆะ โดยในวันที่ 28 มิถุนายน 2555 ศาลอุทธรณ์ได้พิพากษายืนตามศาลชั้นต้นว่าสัญญาว่าจ้างดังกล่าวเกิดขึ้นแล้ว ต่อมาในวันที่ 27 กรกฎาคม 2555 คู่ค้ารายดังกล่าวได้ยื่นฎีกาเพื่อคัดค้านคำพิพากษาศาลอุทธรณ์ ทางบริษัทฯ จึงยังไม่สามารถทำการฟ้องชำระหนี้คดีเดียวกันได้ในขณะนี้ โดยต้องรอให้การพิจารณาคดีในศาลฎีกาดังกล่าวเสร็จสิ้นก่อน อีกทั้งคู่ค้ารายดังกล่าวได้ยื่นฟ้องร้องบริษัทสำหรับค่าเสียหายในการผิดสัญญารับประกันการจำหน่ายแผ่นซีดีเกมที่พัฒนาแล้วเสร็จแล้ว เป็นมูลค่าตามสัญญาทั้งสิ้น 1.82 ล้านบาท ทั้งนี้บริษัทได้มีการจ่ายชำระค่าซอฟต์แวร์เกมดังกล่าวเป็นมูลค่าทั้งสิ้น 0.91 ล้านบาทเท่ากับจำนวนแผ่นซีดีซอฟต์แวร์เกมที่บริษัทได้รับ สำหรับซีดีซอฟต์แวร์เกมในส่วนที่เหลือนั้น บริษัทได้ขอรับสินค้าแต่ไม่ได้รับการตอบรับจากคู่ค้ารายดังกล่าว บริษัทจึงมิได้ชำระเงินสำหรับสินค้าในส่วนที่ยังมิได้รับมอบสินค้านั้น คู่ค้ารายดังกล่าวจึงได้ฟ้องเรียกค่าเสียหายจากบริษัทเป็นจำนวนเงิน 0.83 ล้านบาท พร้อมดอกเบี้ยร้อยละ 7.5 ต่อปี โดยขณะนี้คดียังไม่ถึงที่สุด อย่างไรก็ดีตามบริษัทได้นำเงินฝากธนาคารจำนวน 1.20 ล้านบาท ไปจำนำไว้เป็นหลักทรัพย์ค้ำประกันคดีความฟ้องร้องดังกล่าวแล้ว

นอกจากนี้ สืบเนื่องจากทางกลุ่มบริษัทได้ตรวจพบว่า อดีตเจ้าหน้าที่การเงินของบริษัทฯได้ร่วมกับบุคคลภายนอกในการทำการปลอมเอกสารและใช้เอกสารปลอมในการเบิกเงินฝากธนาคารในนามของกลุ่มบริษัทฯไปใช้เป็นการส่วนตัว โดยมีมูลค่าความเสียหายที่ตรวจสอบพบจำนวน 14.36 ล้านบาท และ 16.66 ล้านบาทในปี 2553 และ 2554 ตามลำดับ กลุ่มบริษัทได้แจ้งความดำเนินคดีกับพนักงานดังกล่าวและบุคคลที่เกี่ยวข้องแล้วบางส่วน และปัจจุบันสามารถตามจับกุมตัวได้แล้ว โดยในระหว่างปี 2555 บริษัทฯ ได้ดำเนินการฟ้องร้องอดีตพนักงานดังกล่าวและพวกโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1) เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2555 บริษัทฯ ได้ดำเนินการฟ้องร้องอดีตพนักงานคนดังกล่าวที่ศาลแรงงานกลาง ในข้อหาละเมิดนายจ้างเกี่ยวกับการทำงานตามสัญญาจ้าง, เรียกเงินคืน, เรียกค่าเสียหาย และเมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2555 ศาลแรงงานกลางได้พิพากษาให้อดีตพนักงานคนดังกล่าวให้ชำระเงินคืนแก่บริษัทฯ จำนวน 9.58 ล้านบาท พร้อมดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 7.5 ต่อปี เป็นจำนวน 0.51 ล้านบาท รวมทั้งสิ้น 10.09 ล้านบาท

เมื่อวันที่ 27 เมษายน 2555 ศาลแรงงานกลางได้ออกหมายบังคับคดีจัดการยึดอายัดทรัพย์สินของอดีตพนักงานดังกล่าว ต่อมา เมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2555 สำนักงานบังคับคดีได้ออกรายงานการยึดอสังหาริมทรัพย์ของอดีตพนักงานดังกล่าว

อย่างไรก็ตามเมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม 2555 อดีตพนักงานคนดังกล่าวได้ยื่นคำร้องขอพิจารณาคดีดังกล่าวใหม่ต่อศาลแรงงานกลาง และในวันที่ 15 ตุลาคม 2555 ศาลแรงงานกลางได้พิพากษาให้เพิกถอนการพิจารณาคดีเดิมเพื่อพิจารณาใหม่ตามที่ขอ ปัจจุบันอยู่ระหว่างการพิจารณาคดีดังกล่าว

- 2) ใน 17 กุมภาพันธ์ 2555 และ วันที่ 18 พฤษภาคม 2555 บริษัทฯ ได้ดำเนินการฟ้องร้องอดีตพนักงานคนดังกล่าวและพวกที่ศาลอาญากรุงเทพได้ในข้อหาลักทรัพย์ ปลอมและใช้เอกสารปลอม ปัจจุบันอยู่ระหว่างการพิจารณาคดีของศาล
- 3) ในวันที่ 21 พฤศจิกายน 2555 ได้ดำเนินการฟ้องแพ่งต่อสถาบันการเงินที่เกี่ยวข้องรวมทั้งพนักงานคนดังกล่าวและพวกในข้อหาผิดสัญญาฝากทรัพย์ ละเมิดและเรียกค่าเสียหายที่ศาลแพ่งรัชดา ปัจจุบันอยู่ระหว่างการพิจารณาของศาล

ปัจจุบันความเสียหายส่วนที่ทราบเพิ่มเติมอยู่ระหว่างการรวบรวมพยานหลักฐานของบริษัทฯ และพนักงานสอบสวนเพื่อดำเนินคดีกับพนักงานดังกล่าวและพวกเพื่อให้รับผิดชอบและชดเชยเงินคืนบริษัทฯต่อไป หากคดีมีความคืบหน้าประการใด ทางบริษัทฯจะเรียนให้ทราบต่อไป

7. โครงสร้างเงินทุน

7.1 หลักทรัพย์ของบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 บริษัทมีทุนจดทะเบียน 140,000,000 ล้านบาท เรียกชำระแล้ว 140,000,000 ล้านบาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญ 280,000,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

7.2 ผู้ถือหุ้น

รายชื่อผู้ถือหุ้นใหญ่ 10 อันดับแรกที่ปรากฏตามสมุดทะเบียนผู้ถือหุ้น ณ วันที่ 26 ธันวาคม 2555 มีดังนี้

รายชื่อ	จำนวนหุ้น (หุ้น)	ร้อยละของ จำนวนหุ้นทั้งหมด
1. กลุ่มวานิชวงศ์ และบุคคลที่เกี่ยวข้องตามม.258 *	59,187,080	21.14
2. นาย ชูชาติ ชัยชูเกียรติ	13,950,000	4.98
3. นาย ทวี จงพิพัฒน์กุล	9,680,000	3.46
4. นาย ปรีชา วสุโสภณ	8,539,600	3.05
5. นาย วีระ วินิจจรัส	6,790,000	2.43
6. น.ส. พิสมัย วสุโสภณ	6,300,000	2.25
7. นาย วศินน์ ผาติกุลเศรษฐ์	6,251,400	2.23
8. น.ส. อรุณีย์ อาชวเมธีกุล	3,700,000	1.32
9. น.ส. นุชนาถ ระวีแสงสุรย์	3,000,000	1.07
10. นายพิศลย์ มีแก้ว	2,820,000	1.01
ยอดรวม	120,218,080	42.94

หมายเหตุ :

- * กลุ่มครอบครัววานิชวงศ์ ประกอบด้วย นายชินนทร์เดช วานิชวงศ์ ถือหุ้นจำนวน 41,219,479 หุ้น และนายชินนทร์ วานิชวงศ์ ถือหุ้น 17,967,601 หุ้น

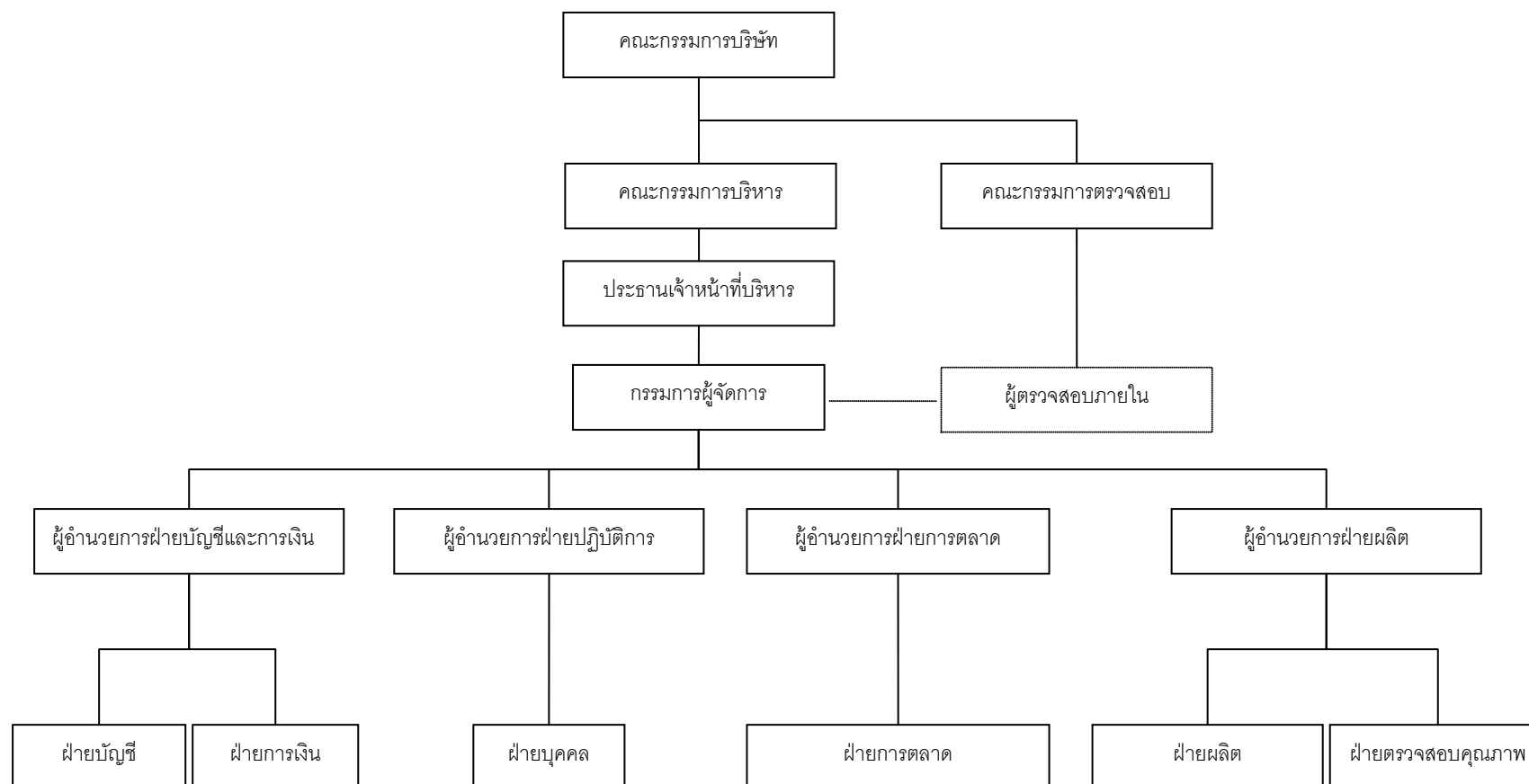
7.3 นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีที่กลุ่มบริษัทไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการ และมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทมีนโยบายจ่ายเงินปันผลไม่น้อยกว่าร้อยละ 40 ของกำไรสุทธิหลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล และสำรองตามกฎหมาย ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสมโดยพิจารณาจากประโยชน์สูงสุดของผู้ถือหุ้นเป็นสำคัญ ทั้งนี้ มติของคณะกรรมการบริษัทที่อนุมัติให้จ่ายเงินปันผลจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล ซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้และให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

8. การจัดการ

โครงสร้างการจัดการ

โครงสร้างการจัดการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2555 สามารถแสดงได้ดังนี้



คณะกรรมการบริษัท

ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2556 บริษัทมีกรรมการทั้งหมด 7 ท่าน ดังนี้

ลำดับ	รายชื่อ	ตำแหน่ง
1.	นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	ประธานกรรมการ
2.	นายชนินทร์ วานิชวงศ์	รองประธานกรรมการ
3.	นายไกรภพ แพ่งสภา	กรรมการ
4.	นายศรัณย์ วิชยาภัย	กรรมการ
5.	ดร.โสรัชญ์ อัสวะประภา	กรรมการอิสระและประธานกรรมการตรวจสอบ
6.	นายพงศ์พรหม ยามะรัต	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ
7.	นายจตุพร ชาติกวนิชย์	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ

กรรมการผู้มีอำนาจลงนามแทนบริษัท มีดังนี้

นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์ หรือ นายชนินทร์ วานิชวงศ์ หรือ นายไกรภพ แพ่งสภา 2 ใน 3 ท่าน ลงลายมือชื่อร่วมกันและประทับตราสำคัญของบริษัท

ขอบเขตและอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัท

นอกจากคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจและหน้าที่ตามที่กำหนดในข้อบังคับของบริษัทแล้ว ให้คณะกรรมการบริษัทมีอำนาจหน้าที่ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 3/2552 เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2552 ดังต่อไปนี้

- 1) ดูแลและกำหนดนโยบายที่สำคัญของบริษัท ได้แก่ นโยบายหลักในการดำเนินธุรกิจ นโยบายทางการเงิน นโยบายการระดมทุน นโยบายในการบริหารเงินทุน นโยบายในการบริหารความเสี่ยงของบริษัท
- 2) พิจารณาเกี่ยวกับการลงทุน โดยพิจารณาอนุมัติงบประมาณ โครงการลงทุนของบริษัท และกำกับดูแลดำเนินโครงการให้เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้
- 3) ดูแลการดำเนินงานของบริษัท เพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายหรือดีกว่าเป้าหมายที่วางไว้และกำหนดแนวทางแก้ไขกรณีที่มีปัญหาอุปสรรคเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้หรือดีกว่าเป้าหมายที่วางไว้
- 4) จัดให้มีรายงานข้อมูลทั่วไป และข้อมูลทางการเงินของบริษัท เพื่อรายงานต่อผู้ถือหุ้นและผู้มีส่วนได้เสียหรือผู้ลงทุนทั่วไปอย่างถูกต้อง ทันกาลและเป็นไปตามที่กฎหมายกำหนด
- 5) รับทราบรายงานการตรวจสอบที่สำคัญของคณะกรรมการตรวจสอบหรือฝ่ายตรวจสอบภายใน รวมทั้งผู้ตรวจสอบบัญชี และที่ปรึกษาฝ่ายต่าง ๆ ของบริษัท และมีหน้าที่กำหนดแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข กรณีที่พบข้อบกพร่องที่เป็นสาระสำคัญ
- 6) สอบทานความเพียงพอและความเหมาะสมของระบบควบคุมภายในและการบริหารความเสี่ยงของบริษัท

- 7) จัดให้มีกระบวนการสร้างผู้บริหารระดับสูงของบริษัทเพื่อให้มีขึ้นมาทดแทนอย่างต่อเนื่อง (Succession Plan)
- 8) แต่งตั้งกรรมการตรวจสอบ และให้ความเห็นชอบเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ
- 9) แต่งตั้งคณะกรรมการบริหารหรือมอบหมายให้กรรมการคนหนึ่งคนใดหรือหลายคนหรือบุคคลอื่นกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งแทนคณะกรรมการบริษัท ทั้งนี้การมอบอำนาจดังกล่าว ผู้ได้รับมอบอำนาจนั้นต้องไม่มีอำนาจอนุมัติรายการที่บุคคลดังกล่าวหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง (“บุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง” ให้มีความหมายตามที่กำหนดไว้ในประกาศของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์) มีส่วนได้เสียหรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดกับบริษัทหรือบริษัทย่อย

เว้นแต่เรื่องต่อไปนี้จะกระทำได้อีกเมื่อได้รับอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นก่อน ทั้งนี้กำหนดให้รายการที่กรรมการหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใดกับบริษัทหรือบริษัทย่อย ให้กรรมการซึ่งมีส่วนได้เสียในเรื่องนั้น ไม่มีสิทธิออกเสียงลงคะแนนในเรื่องนั้น

- เรื่องที่กฎหมายกำหนดให้ต้องได้มติที่ประชุมผู้ถือหุ้น
- การทำรายการที่กรรมการมีส่วนได้เสียและอยู่ในข่ายที่กฎหมาย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์หรือข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ระบุให้ต้องได้รับอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น
- นอกจากนั้นในกรณีดังต่อไปนี้จะต้องได้รับความเห็นชอบจากที่ประชุมคณะกรรมการและที่ประชุมผู้ถือหุ้นด้วยคะแนนเสียงไม่น้อยกว่า 3 ใน 4 ของจำนวนเสียงทั้งหมดของผู้ถือหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียงลงคะแนน

- การขายหรือโอนกิจการของบริษัททั้งหมดหรือบางส่วนที่สำคัญให้แก่บุคคลอื่น
- การรับซื้อหรือรับโอนกิจการของบริษัทมหาชนอื่นหรือบริษัทเอกชนมาเป็นของบริษัท
- การทำ แก้วไข หรือเลิกสัญญา เกี่ยวกับการให้เข้ากิจการของบริษัททั้งหมดหรือบางส่วนที่สำคัญ การมอบหมายให้บุคคลอื่นเข้าจัดการธุรกิจของบริษัท หรือการรวมกิจการกับบุคคลอื่นโดยมีวัตถุประสงค์จะแบ่งกำไรขาดทุนกัน
- การออกหุ้นใหม่เพื่อชำระแก่เจ้าหนี้ของบริษัท ตามโครงการแปลงหนี้เป็นทุน
- การลดทุนจดทะเบียนของบริษัท โดยการลดจำนวนหุ้น หรือลดมูลค่าหุ้น
- การเพิ่มทุน การลดทุน การออกหุ้นกู้ การควบหรือเลิกบริษัท
- เรื่องอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด

คณะกรรมการตรวจสอบ/คณะกรรมการอิสระ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 คณะกรรมการตรวจสอบของบริษัท ประกอบด้วย 3 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

ลำดับ	รายชื่อ	ตำแหน่ง
1.	ดร.โสรัจย์ อัคระประภา*	ประธานกรรมการตรวจสอบ/กรรมการอิสระ
2.	นายพงศ์พรหม ยามะรัตน์	กรรมการตรวจสอบ/กรรมการอิสระ
3.	นายจตุพร โชติกวนิชย์	กรรมการตรวจสอบ/กรรมการอิสระ

หมายเหตุ : เป็นกรรมการตรวจสอบที่มีความรู้ความสามารถด้านบัญชีและการเงิน

ขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของคณะกรรมการตรวจสอบ

ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 3/2552 เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2552 ได้มีการกำหนดขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของคณะกรรมการตรวจสอบดังต่อไปนี้

1. สอบทานให้บริษัทมีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้อง และเปิดเผยอย่างเพียงพอ โดยการประสานงานกับผู้สอบบัญชีภายนอกและผู้บริหารที่รับผิดชอบจัดทำรายงานทางการเงิน ทั้งรายไตรมาสและประจำปี คณะกรรมการตรวจสอบอาจเสนอแนะให้ผู้สอบบัญชีสอบทานหรือตรวจสอบรายการใดๆ ที่เห็นว่าจำเป็น และเป็นเรื่องสำคัญในระหว่างการตรวจสอบบัญชีของบริษัทก็ได้
2. สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย เลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน
3. สอบทานการปฏิบัติงานของบริษัทให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท
4. พิจารณาคัดเลือกและเสนอแต่งตั้ง บุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทและเสนอคำตอบแทนของผู้สอบบัญชี รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการเกี่ยวโยงหรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผลและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท
6. จัดทำรายงานกิจกรรมของคณะกรรมการตรวจสอบ โดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัท ซึ่งรายงานดังกล่าวลงนามโดยประธานกรรมการตรวจสอบและต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้
 - ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้องครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัท
 - ความเห็นเกี่ยวกับความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัท
 - ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท
 - ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี
 - ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์
 - จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของกรรมการตรวจสอบแต่ละท่าน
 - ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมาย
 - รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบ ภายใต้ขอบเขต หน้าที่ และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท
7. ปฏิบัติงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการบริษัทมอบหมายด้วยความเห็นชอบของคณะกรรมการตรวจสอบ เช่น ทบทวนนโยบายการบริหารทางการเงิน และบริหารความเสี่ยง ทบทวนการปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางธุรกิจของผู้บริหาร ทบทวนร่วมกับผู้บริหารของบริษัทในรายงานที่สำคัญ ๆ ที่ต้องเสนอต่อสาธารณชนตามที่กฎหมายกำหนด ได้แก่ บทรายงานและวิเคราะห์ของฝ่ายบริหาร เป็นต้น เพื่อให้การปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบมีประสิทธิภาพที่ดี คณะกรรมการตรวจสอบอาจแสวงหาความเห็นที่เป็นอิสระ

จากที่ปรึกษาทางวิชาชีพอื่นใดเมื่อเห็นว่าจำเป็นก็ได้ ทั้งนี้ด้วยค่าใช้จ่ายของบริษัท โดยผู้ที่เข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการตรวจสอบของบริษัท จะต้องเป็นกรรมการอิสระ ซึ่งบริษัททำการสรรหาโดยพิจารณาคุณสมบัติ ให้สอดคล้องกับคุณสมบัติ ของกรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบที่สำนักงาน กสท. และ ตลาดหลักทรัพย์กำหนดไว้ดังนี้

- **คุณสมบัติของกรรมการตรวจสอบ**

- 1) ต้องเป็นกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติดังนี้

- ก. ถือหุ้นไม่เกินร้อยละหนึ่งของจำนวนหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงทั้งหมดของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ทั้งนี้ ให้นับรวมการถือหุ้นของผู้ที่เกี่ยวข้องของกรรมการอิสระรายนั้นๆ ด้วย
- ข. ไม่เป็นหรือเคยเป็นกรรมการที่มีส่วนร่วมบริหารงาน ลูกจ้าง พนักงาน ที่ปรึกษาที่ได้รับเงินเดือนประจำ หรือผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือบริษัทย่อยลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง เว้นแต่จะได้พ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปี ก่อนวันที่ยื่นขออนุญาตต่อสำนักงาน
- ค. ไม่เป็นบุคคลที่มีความสัมพันธ์ทางสายโลหิต หรือ โดยการจดทะเบียนตามกฎหมาย ในลักษณะที่เป็น บิดามารดา คู่สมรส พี่น้อง และบุตร รวมทั้งคู่สมรสของบุตร ของผู้บริหาร ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ ผู้มีอำนาจควบคุม หรือบุคคลที่จะได้รับการเสนอชื่อเป็นผู้บริหารหรือผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท หรือ บริษัทย่อย
- ง. ไม่มีหรือเคยมีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ในลักษณะที่อาจขัดขวางการใช้วิจารณญาณอย่างอิสระของตน รวมทั้งไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ หรือผู้บริหาร ของผู้มีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง เว้นแต่ได้พ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปี ก่อนวันที่ยื่นขออนุญาตต่อสำนักงาน

ความสัมพันธ์ทางธุรกิจตามวรรคหนึ่ง รวมถึงการทำรายการทางการค้าที่กระทำเป็นปกติเพื่อประกอบกิจการ การเช่าหรือให้เช่าอสังหาริมทรัพย์ รายการเกี่ยวกับสินทรัพย์หรือบริการ หรือการให้หรือรับความช่วยเหลือทางการเงิน ด้วยการรับหรือให้กู้ยืม คำประกัน การให้สินทรัพย์เป็นหลักประกันหนี้สิน รวมถึงพฤติกรรมอื่นทำนองเดียวกัน ซึ่งเป็นผลให้บริษัทหรือคู่สัญญาที่มีภาระหนี้ที่ต้องชำระต่ออีกฝ่ายหนึ่ง ตั้งแต่ร้อยละสามของสินทรัพย์ที่มีตัวตนสุทธิของบริษัทหรือตั้งแต่ยี่สิบล้านบาทขึ้นไปแล้วแต่จำนวนใดจะต่ำกว่า ทั้งนี้ การคำนวณภาระหนี้ดังกล่าวให้เป็นไปตามวิธีการคำนวณมูลค่าของรายการที่เกี่ยวข้องกันตามประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยว่าด้วยการเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติการของบริษัทจดทะเบียนในรายการที่เกี่ยวข้องกัน โดยอนุโลมแต่ในการพิจารณาภาระหนี้ดังกล่าว ให้นับรวมภาระหนี้ที่เกิดขึ้นในระหว่างหนึ่งปีก่อนวันที่มีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบุคคลเดียวกัน

- จ. ไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้สอบบัญชีของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง และไม่เป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ ผู้บริหาร หรือหุ้นส่วนผู้จัดการของสำนักงานสอบบัญชี ซึ่งมีผู้สอบบัญชีของบริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคล

ที่อาจมีความขัดแย้งสังกัดอยู่ เว้นแต่จะได้พ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันยื่นคำขออนุญาตต่อสำนักงาน

- ฉ. ไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้ให้บริการทางวิชาชีพใดๆ ซึ่งรวมถึงการให้บริการเป็นที่ปรึกษากฎหมายหรือที่ปรึกษาทางการเงิน ซึ่งได้รับความบริการเกินกว่าสองล้านบาทต่อปีจาก บริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ทั้งนี้ ในกรณีที่ผู้ให้บริการทางวิชาชีพเป็นนิติบุคคล ให้รวมถึงการเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ ผู้บริหาร หรือหุ้นส่วนผู้จัดการ ของผู้ให้บริการทางวิชาชีพนั้นด้วย เว้นแต่จะได้พ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันยื่นคำขออนุญาตต่อสำนักงาน
- ช. ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของกรรมการของบริษัท ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ หรือผู้ถือหุ้นซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัท
- ซ. ไม่ประกอบกิจการที่มีสภาพอย่างเดียวกันและเป็นการแข่งขันที่มีนัยกับกิจการของผู้อนุญาตหรือบริษัทย่อย หรือไม่เป็นผู้ถือหุ้นที่มีนัยในทางหุ้นส่วน หรือเป็นกรรมการที่มีส่วนร่วมบริหารงาน ลูกจ้าง พนักงาน ที่ปรึกษาที่รับเงินเดือนประจำ หรือถือหุ้นเกินร้อยละหนึ่งของจำนวนหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงทั้งหมดของบริษัทอื่น ซึ่งประกอบกิจการที่มีสภาพอย่างเดียวกันและเป็นการแข่งขันที่มีนัยกับกิจการของผู้อนุญาตหรือบริษัทย่อย
- ฅ. ไม่มีลักษณะอื่นใดที่ทำให้ไม่สามารถให้ความเห็นอย่างเป็นอิสระเกี่ยวกับการดำเนินงานของบริษัท
- ญ. ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทให้ตัดสินใจในการดำเนินงานของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งและไม่เป็นกรรมการของบริษัทจดทะเบียนที่เป็นบริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยในลำดับเดียวกัน

ภายหลังได้รับการแต่งตั้งให้เป็นกรรมการอิสระที่มีลักษณะเป็นไปตามวรรคหนึ่ง (ก) ถึง (ฅ) แล้ว กรรมการอิสระอาจได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการ ให้ตัดสินใจในการดำเนินกิจการของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง โดยมีการตัดสินใจในรูปแบบขององค์คณะ (Collective decision) ได้

- 2) ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการ ให้ตัดสินใจในการดำเนินกิจการของบริษัท บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง
- 3) ไม่เป็นกรรมการของบริษัทใหญ่ บริษัทย่อย หรือบริษัทย่อยลำดับเดียวกัน เฉพาะที่เป็นบริษัทจดทะเบียน
- 4) มีความรู้ และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่ในฐานะกรรมการตรวจสอบ ทั้งนี้ ต้องมีกรรมการตรวจสอบอย่างน้อยหนึ่งคนที่มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่ในการสอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงินได้

คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 คณะกรรมการบริหารของบริษัท ประกอบด้วย 4 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

ลำดับ	รายชื่อ	ตำแหน่ง
1.	นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	ประธานกรรมการบริหาร
2.	นายชนินทร์ วานิชวงศ์	กรรมการบริหาร
3.	นายไกรภพ แพ่งสภา	กรรมการบริหาร
4.	นางสาวอริยา วงศ์วารี	กรรมการบริหาร

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2552 เมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม 2552 ได้มีการกำหนดขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริหารดังต่อไปนี้

- กำหนดนโยบาย ทิศทาง กลยุทธ์ และโครงสร้างการบริหารงานหลักในการดำเนินธุรกิจของบริษัทที่กำหนดให้ ☐ สอดคล้องและสนับสนุนต่อสภาพเศรษฐกิจและการแข่งขันที่ได้ ☐ กำหนดและแถลงไว้ ☐ ต่อผู้ถือหุ้นเพื่อเสนอให้ ☐ คณะกรรมการบริษัทเห็นชอบ
- กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจการบริหารต่างๆ ของบริษัท ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจและกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติแล้วภายใต้กฎหมาย เงื่อนไขกฎระเบียบ และข้อบังคับบริษัท ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เชื่อมต่อสภาพการดำเนินธุรกิจ
- กำหนดโครงสร้างองค์กรและการบริหาร โดยให้ ☐ ครอบคลุมถึงนโยบายอัตราค่าตอบแทนและสวัสดิการ โครงสร้างเงินเดือนของบริษัท และภาพรวมในการคัดเลือก การฝึกอบรม การว่าจ้าง การแต่งตั้ง การโยกย้าย การเลิกจ้างพนักงานของบริษัท
- มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติของบริษัทฯ เช่นการจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อสินทรัพย์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาซึ่งมากกว่า 4 ล้านบาท แต่ไม่เกิน 8 ล้านบาท
- ตรวจสอบ ติดตามผลการดำเนินงานของบริษัทฯ ที่กำหนด ให้ ☐ เป็นไปตามแผนธุรกิจที่ใด ☐ รับอนุมัติไว้ ☐
- ดำเนินการจัดทำธุรกรรมทางการเงินกับสถาบันการเงินในการเปิดบัญชี กู้ ☐ ยืม จำน่า จำนอง ค้ำประกัน และการอื่น รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดินใด ๆ ตามวัตถุประสงค์ เพื่อดำเนินงานตามปกติตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 10 ล้านบาท
- พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลหรือเงินปันผลประจำปี เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท
- มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใดๆ แทนคณะกรรมการบริหารตามเห็นสมควรภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้
- ดำเนินการอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทมอบหมายเป็นคราวๆ ไป

ทั้งนี้การมอบอำนาจดังกล่าวข้างต้นให้ ☐ แก่คณะกรรมการบริหารนั้น จะไม่ ☐ รวมถึงการมอบอำนาจในการอนุมัติรายการใดที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งมีส่วนได้เสียหรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ☐ อื่นใด (ตามข้อบังคับของบริษัทฯและตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์ ☐ และตลาดหลักทรัพย์ ☐ กำหนด) กับบริษัทหรือบริษัทย่อย ซึ่งการอนุมัติรายการดังกล่าวจะต้องนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท เพื่อให้ ☐ คณะกรรมการบริษัทพิจารณาต่อไป โดยกรรมการบริหารท่านนั้นและบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งจะไม่มีสิทธิออกเสียงลงคะแนนในการประชุมคณะกรรมการบริษัทในเรื่องดังกล่าว

ผู้บริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 ผู้บริหารของบริษัทประกอบด้วย 4 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

ลำดับ	รายชื่อ	ตำแหน่ง
1.	นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
2.	นายชนินทร์ วานิชวงศ์	รองประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
3.	นางสาวอริยา วงศ์วารี	ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน
5.	นางสาวนุสรา สิทธิวงษ์	ผู้อำนวยการฝ่ายปฏิบัติการ

เลขานุการบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 เลขานุการบริษัท คือ นางสาว กรกานต์ ศรีสอาด

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 3/2552 เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2552 ได้มีการกำหนดขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของประธานเจ้าหน้าที่บริหารดังต่อไปนี้

1. ควบคุมดูแลการดำเนินงานและ/หรือบริหารงานทั่วไปของบริษัทและบริษัทย่อย
2. ดำเนินการหรือปฏิบัติงานให้เป็นไปตามนโยบาย แผนงาน และงบประมาณที่ได้อนุมัติจากคณะกรรมการบริษัท
3. มีอำนาจอนุมัติ และมอบอำนาจช่วงอนุมัติเบิกจ่ายเพื่อการอนุมัติการซื้อขายสินค้าอันเป็นปกติธุระของบริษัทในวงเงินไม่เกิน 4 ล้านบาท หากเกินจำนวนที่สามารถอนุมัติให้นำเสนอเพื่อขออนุมัติต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท
4. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บันทึกลง เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบาย และผลประโยชน์ของบริษัท และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร
5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนของบริษัทต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัท
6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทและบริษัทย่อย
7. เป็นผู้รับมอบอำนาจของบริษัทในการบริหารกิจการของบริษัทให้เป็นตามวัตถุประสงค์ ข้อบังคับ นโยบาย ระเบียบ ข้อกำหนด คำสั่ง มติที่ประชุมผู้ถือหุ้นและ/หรือมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททุกประการ

ทั้งนี้การมอบอำนาจให้แก่ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ตลอดจนการมอบอำนาจแก่บุคคลอื่นที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเห็นควร จะไม่รวมถึงอำนาจและ/หรือการมอบอำนาจในการอนุมัติรายการใดที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งมีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด (ตามข้อบังคับของบริษัทและตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด) กับบริษัทหรือบริษัทย่อย ซึ่งการอนุมัติรายการในลักษณะดังกล่าวจะต้องเสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท และ/หรือที่ ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาและอนุมัติรายการดังกล่าวตามข้อบังคับของบริษัท หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกำหนด เว้นแต่เป็นการอนุมัติรายการที่เป็นลักษณะการดำเนินธุรกรรมการค้าปกติทั่วไปของบริษัทที่เป็นไปตามนโยบายและหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการบริษัทได้พิจารณาอนุมัติไว้

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 3/2552 เมื่อวันที่ 22 เมษายน 2552 ได้มีการกำหนดขอบเขตอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบของกรรมการผู้จัดการ ดังต่อไปนี้

1. ควบคุมดูแลการดำเนินงานกิจการและ/หรือบริหารงานทั่วไปของบริษัท
2. ดำเนินการหรือปฏิบัติงานให้เป็นไปตามนโยบาย แผนงาน และงบประมาณที่ได้อนุมัติจากคณะกรรมการบริษัท
3. มีอำนาจอนุมัติ และมอบอำนาจช่วงอนุมัติเบิกจ่ายเพื่อการซื้อขายสินค้าอันเป็นปกติธุระของบริษัทในวงเงินไม่เกิน 1 แสนบาท หากเกินจำนวนที่สามารถอนุมัติให้นำเสนอเพื่อขออนุมัติต่อประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
4. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บันทึกลง เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบาย และผลประโยชน์ของบริษัท และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร
5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนของบริษัท ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัท
6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาในด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัท
7. เป็นผู้รับมอบอำนาจของบริษัทในการบริหารกิจการของบริษัทให้เป็นตามวัตถุประสงค์ ข้อบังคับ นโยบาย ระเบียบ ข้อกำหนด คำสั่ง มติที่ประชุมผู้ถือหุ้นและ/หรือมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททุกประการ

ทั้งนี้การมอบอำนาจให้แก่กรรมการผู้จัดการ ตลอดจนการมอบอำนาจแก่บุคคลอื่นที่กรรมการผู้จัดการเห็นควร จะไม่รวมถึงอำนาจและ/หรือการมอบอำนาจในการอนุมัติรายการใดที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งมีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด (ตามข้อบังคับของบริษัทและตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด) กับบริษัทหรือบริษัทย่อย ซึ่งการอนุมัติรายการในลักษณะดังกล่าวจะต้องเสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท และ/หรือที่ ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาและอนุมัติรายการดังกล่าวตามข้อบังคับของบริษัท หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกำหนด เว้นแต่เป็นการอนุมัติรายการที่เป็นลักษณะการดำเนินธุรกรรมการค้าปกติทั่วไปของบริษัทที่เป็นไปตามนโยบายและหลักเกณฑ์ที่คณะกรรมการบริษัทได้พิจารณาอนุมัติไว้

การสรรหากรรมการ

• การสรรหากรรมการบริษัท

การคัดเลือกบุคคลที่จะดำรงตำแหน่งกรรมการของบริษัท แม้ปัจจุบันยังไม่ได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการสรรหา (Nominating Committee) แต่คณะกรรมการบริษัทจะพิจารณาคัดเลือกกรรมการโดยใช้หลักเกณฑ์และวิธีการสรรหา โดยคณะกรรมการบริษัทจะเป็นผู้พิจารณาคัดเลือกตามเกณฑ์คุณสมบัติตามมาตรา 68 แห่งพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 และตามประกาศคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังเน้นถึงประสบการณ์ ความรู้ และความสามารถ จากนั้นจึงนำรายชื่อเสนอที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณาแต่งตั้ง

ในการเลือกตั้งคณะกรรมการบริษัท ที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้แต่งตั้ง โดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับจำนวนหุ้นที่ตนถือ
2. ผู้ถือหุ้นแต่ละคนจะใช้คะแนนเสียงที่มีอยู่ทั้งหมดตามที่ตนมี เลือกตั้งบุคคลเดียวหรือหลายคนเป็นกรรมการก็ได้ ในกรณีที่เลือกตั้งบุคคลหลายคนเป็นกรรมการจะแบ่งคะแนนเสียงให้แก่ผู้ใดมากที่สุดเพียงใดก็ได้
3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมา เป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากัน เกินจำนวนที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ผู้เป็นประธานเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

• การสรรหากรรมการตรวจสอบ/กรรมการอิสระ

คณะกรรมการบริษัทหรือที่ประชุมผู้ถือหุ้นสามัญประจำปีของบริษัทเป็นผู้มีอำนาจแต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบขึ้น ซึ่งกำหนดให้มีจำนวนไม่น้อยกว่า 3 คน แต่ไม่เกิน 5 คน โดยคัดเลือกจากคณะกรรมการบริษัท และผู้ที่ได้รับคัดเลือกเป็นคณะกรรมการตรวจสอบ 1 คน ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ด้านบัญชีหรือการเงิน เมื่อกรรมการตรวจสอบว่างลงจนมีจำนวนต่ำกว่า 3 คน ให้คณะกรรมการบริษัทหรือที่ประชุมผู้ถือหุ้นแต่งตั้งให้ครบจำนวนภายในระยะเวลาไม่เกินกว่า 3 เดือนนับจากวันที่คณะกรรมการตรวจสอบมีจำนวนน้อยกว่า 3 คน

คำตอบแทนกรรมการ กรรมการบริหารและผู้บริหาร

1) คำตอบแทนที่เป็นตัวเงิน

คำตอบแทนกรรมการ กรรมการบริหารและผู้บริหารที่เป็นตัวเงินในปี 2554 และ ปี 2555 มีดังนี้

รายชื่อ	คำตอบแทนรายเดือน (บาท)		ค่าเบี้ยประชุม (บาท)		จำนวนครั้งเข้าประชุม/ จำนวนประชุมทั้งหมด	
	ปี 2554	ปี 2555	ปี 2554	ปี 2555	ปี 2554	ปี 2555
คำตอบแทนคณะกรรมการบริษัท						
1. นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	-	-	46,666.67	15,555.56	4/4	5/5
2. นายชนินทร์ วานิชวงศ์	-	-	33,333.33	-	4/4	5/5
3. นายไกรภพ แพ่งสภา	-	-	22,222.22	11,111.11	3/4	4/5
4. นายศรัณย์ วิทยามัย ¹	-	-	22,222.22	11,111.11	2/4	5/5
5. นายจตุพร โชติกวณิชย์ ²	-	-	26,666.66	39,999.99	3/4	5/5
6. ดร.โสรัชญ์ อัสวะประภา	-	-	31,111.11	15,555.56	3/4	2/5
7. นายพงศ์พรหม ยามะรัต ³	-	-	-	-	-	-
8. นายกิตติพล ปราโมทย์ ณ อยุธยา ⁴	-	-	39,999.99	26,666.66	3/4	3/4
9. นายอนันต์ ลีตระกูล ⁵	-	-	22,222.22	11,111.11	4/4	2/3
คำตอบแทนกรรมการบริษัทในฐานะของ ผู้บริหาร และคำตอบแทนกรรมการบริหาร*	7,120,783.81	3,832,149.00	-	-	-	-
คำตอบแทนผู้บริหาร*	2,418,913.11	1,646,662.51	-	-	-	-
รวมทั้งสิ้น	9,539,696.92	5,478,811.51	244,444.42	131,111.10	-	-

หมายเหตุ * ประกอบด้วย เงินเดือน โบนัส กองทุนประกันสังคม กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่านายหน้า และเงินผลประโยชน์พนักงาน

¹ นายศรัณย์ วิทยามัย ได้เข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการบริษัทตั้งแต่วันที่ 29 เมษายน 2554

² นายจตุพร โชติกวณิชย์ ได้เข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบตั้งแต่วันที่ 29 เมษายน 2554

³ นายพงศ์พรหม ยามะรัต ได้เข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบตั้งแต่วันที่ 13 พฤศจิกายน 2555

⁴ นายกิตติพล ปราโมทย์ ณ อยุธยา ได้ลาออกจากการเป็นกรรมการตรวจสอบ/กรรมการอิสระเมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 2555

⁵ นายอนันต์ ลีตระกูล ได้ลาออกจากการเป็นกรรมการอิสระของบริษัทเมื่อวันที่ 1 มิถุนายน 2555

2) คำตอบแทนอื่น

บริษัทจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ โดยมอบหมายให้บริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุน กลีกรไทย จำกัด ทำหน้าที่จัดการและบริหารกองทุนดังกล่าว โดยบริษัทจ่ายสมทบเข้ากองทุนในอัตราร้อยละ 3 ของเงินเดือนของพนักงาน

การกำกับดูแลกิจการ

บริษัทมีนโยบายนำหลักการ การปฏิบัติตามข้อพึงปฏิบัติที่ดี (Code of Best Practices) ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานของบริษัท เพื่อประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัท และเพื่อเป็นการเสริมสร้างความโปร่งใสในการดำเนินงาน ตลอดจนเพื่อเพิ่มความมีประสิทธิภาพของฝ่ายบริหารจัดการ อันจะทำให้เกิดความเชื่อมั่นขึ้นในกลุ่มผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุนและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ซึ่งหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดีของบริษัท ครอบคลุมหลักการ 5 หมวด ดังมีรายละเอียดดังนี้

1. สิทธิของผู้ถือหุ้น

บริษัทได้ตระหนักและให้ความสำคัญถึงสิทธิของผู้ถือหุ้น โดยจะไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการละเมิดหรือรบกวนสิทธิของผู้ถือหุ้น รวมถึงส่งเสริมให้ผู้ถือหุ้นได้ใช้สิทธิของตน โดยสิทธิขั้นพื้นฐานของผู้ถือหุ้นได้แก่ สิทธิในการซื้อขายหรือการโอนหุ้น สิทธิในการได้รับข่าวสารข้อมูลของกิจการอย่างเพียงพอ สิทธิในส่วนแบ่งกำไรของกิจการ สิทธิในการเลือกตั้งและถอดถอนกรรมการ และให้ความเห็นชอบในการแต่งตั้งผู้สอบบัญชีอิสระ สิทธิในการเข้าร่วมประชุมและออกเสียงลงคะแนนในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อตัดสินใจในเรื่องที่มีผลกระทบต่อบริษัท เช่น การจัดสรรเงินปันผล การกำหนดหรือการแก้ไขข้อบังคับและหนังสือบริคณห์สนธิ การลดทุนหรือเพิ่มทุน และการอนุมัติรายการพิเศษ เป็นต้น

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่างๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการในเรื่องต่างๆ ที่เป็นการส่งเสริมและอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

- จัดให้มีการประชุมใหญ่สามัญประจำปีทุกปี โดยจะจัดภายใน 4 เดือน นับจากวันสิ้นสุดรอบบัญชีในแต่ละปี พร้อมทั้งจัดส่งหนังสือนัดประชุม และข้อมูลประกอบการประชุมตามวาระต่างๆ ให้แก่ผู้ถือหุ้นรับทราบล่วงหน้าก่อนวันประชุม 7 วัน และลงประกาศหนังสือพิมพ์แจ้งวันนัดประชุมล่วงหน้าเป็นเวลา ติดต่อกัน 3 วันก่อนที่จะถึงวันประชุมไม่น้อยกว่า 3 วัน โดยในแต่ละวาระการประชุมจะมีความเห็นของคณะกรรมการประกอบไปด้วย
- เผยแพร่ข้อมูลประกอบวาระการประชุมผู้ถือหุ้นล่วงหน้าในเว็บไซต์ของบริษัทฯ พร้อมทั้งชี้แจงสิทธิของผู้ถือหุ้นในการเข้าประชุม และสิทธิออกเสียงลงมติของผู้ถือหุ้น
- ในกรณีที่ผู้ถือหุ้นไม่สามารถเข้าร่วมประชุมด้วยตนเอง บริษัทฯ จะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถมอบฉันทะให้กรรมการอิสระหรือบุคคลใดๆ เข้าร่วมประชุมแทนตนได้เพื่อสนับสนุนการใช้สิทธิออกเสียงของผู้ถือหุ้น โดยใช้หนังสือมอบฉันทะแบบหนึ่งแบบใดที่บริษัทได้จัดส่งไปพร้อมกับหนังสือนัดประชุม
- ก่อนการประชุมเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถส่งความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ข้อซักถามได้ล่วงหน้าก่อนวันประชุมผ่านอีเมลแอดเดรสของนักลงทุนสัมพันธ์ และอีเมลแอดเดรสของเลขาธิการคณะกรรมการบริษัท
- ในการประชุม บริษัทฯ จะจัดสรรเวลาให้เหมาะสม และจะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรือตั้งคำถามในวาระต่างๆ อย่างอิสระ ก่อนการลงมติในวาระใดๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้นได้ให้ข้อมูลรายละเอียดในเรื่องดังกล่าวอย่างเพียงพอต่อการตัดสินใจอนุมัติทำรายการใดๆ โดยในวาระที่ผู้ถือหุ้นมีข้อสงสัย ข้อซักถาม บริษัทฯ จะจัดเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขาเป็นผู้ให้คำตอบภายใต้ความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริษัท
- กรรมการทุกคนจะเข้าร่วมประชุม เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถซักถามข้อมูลรายละเอียดในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้

2. การปฏิบัติต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน

บริษัท มีนโยบายที่จะสร้างความเท่าเทียมกันต่อผู้ถือหุ้นทุกราย ทุกกลุ่ม ด้วยความเป็นธรรม ทั้งผู้ถือหุ้นที่เป็นผู้บริหาร ผู้ถือหุ้นที่ไม่เป็นผู้บริหาร ผู้ถือหุ้นต่างชาติ และผู้ถือหุ้นส่วนน้อย ดังนี้

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือรบกวนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะแสดงความคิดเห็นหรือข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะดำเนินการตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัท กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดมาตรการป้องกันการให้ข้อมูลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้องซึ่งรวมถึง กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว) รวมถึงได้กำหนดโทษเกี่ยวกับการเปิดเผยข้อมูลของบริษัท หรือการนำข้อมูลของบริษัทไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตนไว้แล้วตามนโยบายการป้องกันการนำข้อมูลภายในไปใช้ประโยชน์ รวมทั้งได้ให้ความรู้ความเข้าใจแก่คณะกรรมการของบริษัทและผู้บริหาร ในหน้าที่การรายงานการถือหลักทรัพย์ต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (กลต.) ตามมาตรา 59 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ.2535 รวมทั้งจะแจ้งข่าวสารและข้อกำหนดต่างๆ ของสำนักงาน กลต. และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยให้แก่คณะกรรมการของบริษัท และผู้บริหารตามที่ได้รับแจ้งจากทางหน่วยงานดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

3. บทบาทของผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทได้ตระหนักถึงสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับบริษัท ทั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายใน ได้แก่ ผู้ถือหุ้น พนักงาน และผู้บริหารของบริษัท หรือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก ได้แก่ คู่แข่ง คู่ค้า ลูกค้า เป็นต้น โดยบริษัทตระหนักดีว่าการสนับสนุน และรับฟังข้อคิดเห็น ตลอดจนการสร้างสัมพันธ์อันดี กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม จะเป็นประโยชน์ในการดำเนินงาน และพัฒนาให้ธุรกิจของบริษัทมีการเติบโต และขยายตัวได้ในอนาคต โดยบริษัทจะจัดให้ทุกกลุ่มมีสิทธิได้รับการปฏิบัติอย่างเท่าเทียมกันและเป็นธรรม รวมทั้งปฏิบัติตามข้อกำหนดของกฎหมาย และกฎระเบียบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทจะเป็นตัวแทนที่ดีของผู้ถือหุ้นในการดำเนินธุรกิจ โดยคำนึงถึงการเจริญเติบโตของมูลค่าบริษัทในระยะยาว รวมทั้งมีระบบการควบคุมและตรวจสอบภายใน
- พนักงาน : บริษัทตระหนักดีว่าพนักงานเป็นหนึ่งในทรัพยากรหลักที่มีความสำคัญในการพัฒนาองค์กรให้มีความเติบโต บริษัทจึงสนับสนุนในการพัฒนาศักยภาพของทรัพยากรบุคคลให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท รวมทั้งส่งเสริมการทำงานในลักษณะเป็นทีมเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการทำงาน และจัดให้สภาพแวดล้อม

ในการทำงานมีความปลอดภัยต่อพนักงาน รวมทั้งปฏิบัติต่อพนักงานทุกคนอย่างเท่าเทียม เป็นธรรม โดยให้ผลตอบแทนที่เหมาะสม

- คู่ค้า : ปฏิบัติต่อคู่ค้าตามกรอบการค้าที่สุจริต โดยยึดหลักการปฏิบัติตามสัญญาเงื่อนไขทางการค้า และคำมั่นที่ให้ไว้กับคู่ค้าอย่างเคร่งครัด
- คู่แข่ง : ปฏิบัติต่อคู่แข่งอย่างมีจรรยาบรรณในเชิงธุรกิจ ตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี โดยหลีกเลี่ยงการแข่งขันด้วยวิธีไม่สุจริต
- ลูกค้า : บริษัทมีความมุ่งมั่นที่จะผลิตสินค้าที่มีคุณภาพ และให้บริการที่ดีแก่ลูกค้า โดยทำการค้ากับลูกค้าด้วยความซื่อสัตย์และเป็นธรรม
- สังคม : บริษัทให้ความสำคัญในการดูแลรักษาภาพแวดล้อมของชุมชนรอบๆ ที่ตั้งสำนักงานของบริษัท

ทั้งนี้ บริษัทได้กำหนดแนวทางที่ต้องปฏิบัติเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่มไว้อย่างชัดเจนใน “จริยธรรมธุรกิจ” พร้อมทั้งเผยแพร่และรณรงค์ให้คณะกรรมการบริษัท ฝ่ายบริหาร ตลอดจนผู้ปฏิบัติงาน ยึดถือเป็นหลักปฏิบัติในการดำเนินงาน และถือเป็นภาระหน้าที่ที่สำคัญของทุกคน

4. การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

บริษัทตระหนักดีถึงความสำคัญของการเปิดเผยข้อมูลที่มีความถูกต้อง ครบถ้วน และโปร่งใส ทั้งรายงานข้อมูลทางการเงินและข้อมูลทั่วไป ตามหลักเกณฑ์การเปิดเผยข้อมูลและสารสนเทศของสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ตลอดจนข้อมูลอื่นที่สำคัญที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัท ซึ่งมีผลต่อกระบวนการตัดสินใจของผู้ลงทุนและผู้มีส่วนได้เสียของบริษัท

โดยบริษัทจะเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศของบริษัทต่อผู้ถือหุ้น นักลงทุน และสาธารณชนผ่านช่องทางและสื่อการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ของสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัท คือ www.cpigames.com

ความรับผิดชอบของคณะกรรมการ

5. โครงสร้างของคณะกรรมการ

คณะกรรมการบริษัทประกอบด้วย บุคคลที่มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่สามารถเอื้อประโยชน์ให้กับบริษัท โดยเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการให้ความเห็นชอบการวางนโยบายและแผนการดำเนินธุรกิจและมีการติดตามผลการดำเนินงานเป็นรายไตรมาส อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในเพื่อประโยชน์ของบริษัทและผู้ถือหุ้นโดยรวม

คณะกรรมการของบริษัทมีจำนวน 7 ท่าน ประกอบด้วย กรรมการที่เป็นผู้บริหาร จำนวน 2 ท่าน กรรมการทั่วไป 2 ท่าน และมีกรรมการอิสระจำนวน 3 ท่าน โดยมีสัดส่วนเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการบริษัททั้งหมด เพื่อทำหน้าที่ถ่วงดุลในการออกเสียงพิจารณาเรื่องต่าง ๆ ตลอดจนสอบทานการบริหารงานของฝ่ายบริหารเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท

คณะกรรมการบริษัทได้แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบเพื่อช่วยในการกำกับดูแลกิจการของบริษัท โดยบริษัทได้มีการแบ่งแยกบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริษัทและคณะกรรมการตรวจสอบที่มีต่อผู้ถือหุ้นไว้อย่างชัดเจนเพื่อความเป็นอิสระในการตัดสินใจและนำเสนอวิสัยทัศน์ ดังรายละเอียดที่กล่าวไว้แล้วภายใต้ หัวข้อ โครงสร้างการจัดการบริษัทมีคณะกรรมการตรวจสอบทั้งสิ้น 3 ท่านเพื่อปฏิบัติหน้าที่เฉพาะเรื่องและเสนอเรื่องให้คณะกรรมการบริษัทพิจารณาหรือรับทราบตามขอบเขต อำนาจหน้าที่ที่ได้รับมอบไว้

นอกจากนี้ บริษัทมีนโยบายในการแบ่งแยกตำแหน่งประธานกรรมการและกรรมการผู้จัดการให้เป็นคนละบุคคลกัน เพื่อป้องกันมิให้บุคคลใดมีอำนาจโดยไม่จำกัด โดยคณะกรรมการของบริษัทจะเป็นผู้กำหนดอำนาจหน้าที่และคัดเลือกบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งดังกล่าว

6. คำตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทได้รายงานคำตอบแทนกรรมการของคณะกรรมการไว้อย่างชัดเจนตามประกาศของสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (กลต.) โดยคำตอบแทนดังกล่าวต้องได้รับการอนุมัติจากการประชุมผู้ถือหุ้นสามัญประจำปี (Annual General Meeting (AGM) ทุกปี กรณีที่กรรมการของบริษัท ได้รับมอบหมายให้มีหน้าที่และความรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น เช่น การเป็นกรรมการตรวจสอบร่วมด้วย เป็นต้น จะได้รับคำตอบแทนที่เหมาะสมกับหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายเพิ่มมากขึ้นด้วย ซึ่งต้องพิจารณาตามความสามารถของบริษัท ประกอบด้วย ทั้งนี้รายละเอียดคำตอบแทนกรรมการและผู้บริหารได้รายงานไว้ในหัวข้อ “คำตอบแทนกรรมการและผู้บริหาร”

7. นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดนโยบายเกี่ยวกับการกำกับดูแลกิจการเป็นลายลักษณ์อักษร โดยนโยบายดังกล่าวได้รับความเห็นชอบจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 4/2552 เมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2552

โดยบริษัทได้ตระหนักถึงความสำคัญของนโยบายการกำกับดูแลกิจการเนื่องจากเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทและจะส่งเสริมให้บริษัทมีความมั่นคงและเจริญเติบโตได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว สำหรับการกำหนดแนวทางในการดำเนินงานนั้น บริษัทให้ความสำคัญเรื่องการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายใน โดยคณะกรรมการบริษัทจะมีการประเมินความเพียงพอการควบคุมภายในร่วมกันเป็นประจำทุกปีตั้งแต่ปี 2552 เป็นต้นไป เพื่อให้บริษัทได้ปฏิบัติตามหลักการการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามแนวทางของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ทั้งนี้ คณะกรรมการจะจัดให้มีการทบทวนนโยบายและการปฏิบัติตามนโยบายดังกล่าวเป็นประจำ นอกจากนี้ภายหลังจากที่หุ้นสามัญของบริษัท เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ได้แล้ว บริษัทจะถือปฏิบัติตามกฎและข้อบังคับต่างๆ ตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

8. จรรยาบรรณธุรกิจ

บริษัทได้กำหนดหลักปฏิบัติเกี่ยวกับจรรยาบรรณของคณะกรรมการ ฝ่ายบริหาร และพนักงาน เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้อง ยึดถือเป็นแนวทางในการปฏิบัติหน้าที่ตามภารกิจของบริษัทด้วยความซื่อสัตย์ จริต และเที่ยงธรรมทั้ง การปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม ทั้งนี้ บริษัทได้มีการประกาศและแจ้งให้พนักงาน และผู้บริหารทุกคนรับทราบ และยึดปฏิบัติตามแนวทางดังกล่าวอย่างเคร่งครัด

9. ความขัดแย้งทางผลประโยชน์

คณะกรรมการบริษัทได้ ☐ กำหนดนโยบายเกี่ยวกับความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ☐ บนหลักการที่ว่า ☐ การตัดสินใจใดๆ ในการดำเนินกิจกรรมทางธุรกิจจะตั้ง ☐ ้องทำเพื่อผลประโยชน์ ☐ สูงสุดของบริษัทเท่านั้น และควรหลีกเลี่ยงการกระทำที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ☐ โดยกำหนดให้ ☐ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ☐ ้องหรือเกี่ยวข้องกับรายการที่พิจารณา ตัด ☐ ้องแจ้ง ☐ ึงให้บริษัททราบถึงความสัมพันธ์ ☐ หรือการเกี่ยวโยงของตนในรายการดังกล่าว และตัด ☐ ้องไม่ ☐ เข้ารวมการพิจารณาตัดสิน รวมถึงไม่มีอำนาจอนุมัติในธุรกรรมนั้นๆ

คณะกรรมการตรวจสอบจะนำเสนอคณะกรรมการบริษัทเกี่ยวกับรายการที่เกี่ยวข้องกัน และรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ☐ ซึ่งได้ ☐ มีการพิจารณาความเหมาะสมอย่างรอบคอบ รวมทั้งบริษัท ได้ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยอย่างเคร่งครัดในเรื่องการกำหนดราคาและเงื่อนไขต่างๆ กับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งด้านผลประโยชน์ให้เสมือนทำรายการกับบุคคลภายนอกและส่งรายงานตามระยะเวลาที่ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยกำหนด และจะได้ ☐ มีการเปิดเผยไว้ ☐ ในงบการเงิน รายงานประจำปี และแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี (แบบ 56-1) ด้วย

10. รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการบริษัทกำหนดให้มีการจัดทำรายงานความรับผิดชอบของตนต่อรายงานทางการเงินไว้ในรายงานประจำปี โดยรายงานดังกล่าวจะคัดจากรายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเพื่อรับรองว่าเป็นรายงานทางการเงินที่ต้องครบถ้วน สมเหตุสมผล เชื่อถือได้และใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสม โดยปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปและถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ

11. การประชุมคณะกรรมการ

บริษัทจะจัดให้มีการประชุมคณะกรรมการบริษัทอย่างสม่ำเสมอ อย่างน้อยทุกไตรมาส และมีการประชุมพิเศษเพิ่มเติมตามความจำเป็นโดยกำหนดวาระการประชุมที่ชัดเจนล่วงหน้า และมีวาระพิจารณาติดตามผลการดำเนินงานเป็นประจำ โดยในการประชุมคณะกรรมการบริษัททุกครั้งจะมีเลขานุการคณะกรรมการเป็นผู้จัดทำวาระต่างๆ ของการประชุมและดำเนินการจัดส่งเอกสารการประชุมให้คณะกรรมการบริษัทล่วงหน้าอย่างน้อย 7 วันก่อนการประชุมเพื่อให้กรรมการได้มีเวลาพิจารณาและศึกษาข้อมูลอย่างเพียงพอ รวมถึงการบันทึกการประชุม และจัดส่งรายงานดังกล่าวให้แก่กรรมการบริษัทเป็นรายบุคคลตามความเหมาะสม ตลอดจนจัดเก็บรายงานการประชุมกรรมการที่ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการบริษัทอย่างเป็นระบบและพร้อมให้คณะกรรมการของบริษัท และผู้ที่เกี่ยวข้องตรวจสอบได้ ในปี 2555 บริษัทจัดการประชุมคณะกรรมการบริษัททั้งหมดจำนวน 5 ครั้ง และในปี 2554 ทั้งหมด 4 ครั้ง

12. ระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายใน

บริษัทได้ ☐ ให้ความสำคัญต่อระบบควบคุมภายในทั้งในระดับบริหาร และระดับปฏิบัติงาน และเพื่อให้ ☐ เกิดความมีประสิทธิภาพในการดำเนินงาน บริษัทจึงได้ ☐ กำหนดภาระหน้าที่ อำนาจการดำเนินการของผู้ ☐ ปฏิบัติงานและผู้ ☐ บริหารไว้ ☐ เป็นลายลักษณ์ ☐ อักษรอย่างชัดเจน มีการควบคุมดูแลการใช้ ☐ ทรัพย์สินของ บริษัทให้ ☐ เกิดประโยชน์ ☐ และมีการแบ่งแยกหน้าที่ ผู้ปฏิบัติงาน ผู้ติดตามควบคุมและประเมินผลออกจากกัน นอกจากนี้ บริษัทยังจัดให้มีผู้ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบภายในเพื่อทำการสอบทานระบบการควบคุมภายใน และการ

ตรวจสอบภายในให้มีความเหมาะสม และมีประสิทธิผลมีการควบคุมทางการเงินและมีการปฏิบัติงานที่เป็นไปตามแนวทางที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการตรวจสอบการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบริษัท โดยผลการตรวจสอบจะถูกรายงานตรงต่อคณะกรรมการตรวจสอบและผู้บริหารระดับสูง

การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

บริษัทมีนโยบายและวิธีการในการดูแลผู้บริหาร และพนักงานในการนำข้อมูลภายในของบริษัทไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งเพื่อการซื้อขายหลักทรัพย์ในระหว่างที่หลักทรัพย์ของบริษัทเป็นหลักทรัพย์จดทะเบียน ดังนี้

- ให้ความรู้แก่กรรมการรวมทั้งผู้บริหารฝ่ายต่างๆ เกี่ยวกับหน้าที่ที่ต้องรายงานการถือครองหลักทรัพย์ของตน คู่สมรส และบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ต่อ สำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ตาม มาตรา 59 และบทกำหนดโทษ ตามมาตรา 275 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ. 2535
- บริษัทกำหนดให้ผู้บริหารรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือครองหลักทรัพย์ต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ตามมาตรา 59 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์ และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ. 2535 และจัดส่งสำเนารายงานนี้ให้แก่บริษัทในวันเดียวกันกับวันที่ส่งรายงานต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์
- บริษัทกำหนดมิให้คณะกรรมการ ผู้บริหาร หรือผู้ปฏิบัติงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในเปิดเผยข้อมูลภายในต่อบุคคลภายนอก หรือบุคคลที่ไม่มีหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง และควรละเว้นการซื้อขายหุ้นของบริษัทในช่วงเวลาก่อนที่จะเผยแพร่ข่าวการเงิน หรือเผยแพร่สถานะของบริษัท รวมถึงข้อมูลสำคัญอื่นๆ และควรรอคอยอย่างน้อย 24 ชั่วโมงภายหลังการเปิดเผยข้อมูลให้แก่สาธารณชนแล้ว ก่อนที่จะซื้อขายหุ้นของบริษัท

นอกจากนี้ บริษัทได้กำหนดโทษทางวินัยสำหรับผู้แสวงหาผลประโยชน์จากการนำข้อมูลภายในบริษัทไปใช้หรือนำไปเปิดเผยจนอาจทำให้บริษัทได้รับความเสียหาย โดยพิจารณาลงโทษตามควรแก่กรณี ได้แก่ การตักเตือนด้วยวาจา การตักเตือนเป็นตักเตือนหนังสือ การภาคทัณฑ์ ตลอดจนการเลิกจ้างพนักงานการเป็นพนักงานด้วยเหตุไล่ออกปลดออกหรือให้ออกแล้วแต่กรณี เป็นต้น

13. ข้อพิพาทด้านแรงงานในระยะเวลา 3 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี-

14. นโยบายในการพัฒนาบุคลากร

บริษัทมีนโยบายอย่างต่อเนื่องที่จะส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรในแต่ละระดับชั้นให้มีความรู้ ความชำนาญ และความสามารถในการปฏิบัติงานเพิ่มขึ้นอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพสูงสุดต่อบริษัท โดยแบ่งการพัฒนาในระดับต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ระดับบริหาร บริษัทมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาด้านการบริหารจัดการ ภาวะความเป็นผู้นำและวิสัยทัศน์ในการเป็นผู้นำขององค์กร
2. ระดับหัวหน้างาน บริษัทมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาด้านการจัดการบริหารเบื้องต้น ทักษะการเป็นหัวหน้างาน การสร้างทีมงานและการสร้างความร่วมมือในการทำงาน ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งภายในและภายนอกองค์กร ตลอดจนการส่งเสริมพัฒนาความรู้ความเข้าใจเฉพาะทาง
3. ระดับพนักงาน บริษัทมุ่งเน้นเรื่องการสร้างความรู้ ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในงานที่ตนเองรับผิดชอบ สร้างแรงจูงใจให้เกิดการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอและการมีทัศนคติที่ดีต่อฝ่ายบริหารและบริษัท

9. การควบคุมภายใน

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 1/2556 เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2556 ซึ่งมีคณะกรรมการตรวจสอบสองท่าน คือ นายจตุพร โชติกวนิชย์ และ นายพงศ์พรหม ยามะรัตน์เข้าร่วมประชุมด้วย ได้ทำการประเมินแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของ บริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) โดยการซักถามข้อมูลจากฝ่ายบริหารสรุปได้ว่า จากการประเมินระบบควบคุมภายในของกลุ่มบริษัทในด้านต่างๆ 5 ด้าน คือ

1. องค์การและสภาพแวดล้อม
2. การบริหารความเสี่ยง
3. การควบคุมการปฏิบัติงานของฝ่ายบริหาร
4. ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล
5. ระบบติดตาม

คณะกรรมการบริษัทมีความเห็นว่า ในสภาพปัจจุบันกลุ่มบริษัทมีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและสอดคล้องกับแบบประเมินการควบคุมภายในของสำนักงานคณะกรรมการ กสท. โดยเฉพาะในส่วนของการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกรรมกับผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการ ผู้บริหารและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับบุคคลดังกล่าว (ตามข้อ 3.3 ถึง 3.7 ของแบบประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายใน) นั้น กลุ่มบริษัทมีระบบการควบคุมภายในที่รัดกุมและเพียงพอให้การทำการดังกล่าวมีความโปร่งใส และเป็นธรรม สำหรับการควบคุมภายในหัวข้ออื่นของระบบควบคุมภายใน คณะกรรมการเห็นว่า ปัจจุบันกลุ่มบริษัทมีการควบคุมภายในที่เพียงพอในระดับหนึ่ง กลุ่มบริษัทมีนโยบายที่จะให้ผู้ตรวจสอบภายในโดยว่าจ้างบุคคลภายนอก คือ บริษัท ประมา คอนซัลแตนท์ จำกัด ("ปรมา") เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบระบบควบคุมภายในขององค์กร โดยได้เริ่มว่าจ้างบริษัทตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2550 ให้ทำการตรวจสอบและให้คำแนะนำในการปรับปรุงระบบควบคุมภายในของกลุ่มบริษัทให้มีความเหมาะสม โดยกลุ่มบริษัทมีการดำเนินการปรับปรุงตามคำแนะนำอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ระหว่างปี 2555 ปรมาได้ทำการประเมินระบบควบคุมภายในสำหรับเรื่องดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมการขายสิทธิซอฟต์แวร์ การตั้งลูกหนี้การค้า และการรับเงิน
2. กิจกรรมการจัดซื้อ/จัดจ้าง การตั้งเจ้าหนี้การค้า และการจ่ายเงิน
3. กิจกรรมการขายสิทธิการดำเนินธุรกิจในระบบแฟรนไชส์ การตั้งลูกหนี้การค้าและการรับเงิน
4. กิจกรรมการให้บริการอบรมภาษาอังกฤษ การตั้งลูกหนี้การค้าและการรับเงิน และ
5. กิจกรรมการบริหารสินทรัพย์ถาวร

พบว่ากลุ่มบริษัท มีระบบการควบคุมภายในอย่างเพียงพอและมีการปฏิบัติตามอย่างต่อเนื่อง สำหรับประเด็นที่ผู้ตรวจสอบภายในเสนอข้อสังเกตต่างๆ เป็นเพียงประเด็นเรื่องของเอกสารการปฏิบัติงานภายในในแต่ละฝ่ายงาน ซึ่งข้อสังเกตดังกล่าวไม่มีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทแต่ประการใด

10. รายการระหว่างกัน

รายการระหว่างกันกับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง

ในระหว่างปี 2553 ถึงปี 2555 บริษัทมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน บริษัทย่อย และบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน ส่วนใหญ่เกี่ยวเนื่องกับการดำเนินธุรกิจตามปกติ ทั้งนี้ รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขหรือเกณฑ์ที่ตกลงร่วมกันระหว่างบริษัทฯ และบุคคลหรือบริษัทที่เกี่ยวข้องกันดังกล่าว และเป็นไปตามปกติทางธุรกิจ โดยรายละเอียดรายการระหว่างกันได้เปิดเผยไว้แล้วในหมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินของบริษัท สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555 ข้อ 3 ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแล้ว

บริษัท/บุคคลที่เกี่ยวข้อง	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	ขนาดรายการ (ล้านบาท)	ความเห็นกรรมการตรวจสอบและ ความสมเหตุสมผลและความจำเป็น
คุณชนินทร์ วานิชวงศ์	เป็นกรรมการผู้มีอำนาจลงนาม และผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัท	1. ค่านายหน้าค้ำจ่าย 2. ค่านายหน้าซึ่งรวมในค่าตอบแทน ผู้บริหาร	ปี 2553 คือ 0.32 ปี 2554 คือ 0.13 ปี 2555 คือ 0.13 ปี 2553 คือ 0.51 ปี 2554 คือ 0.06 ปี 2555 -ไม่มี-	- รายการดังกล่าวเป็นรายการที่บริษัทจ่ายค่านายหน้าให้แก่ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดในการจำหน่ายสินค้าของบริษัท ซึ่งในปี 2553-2554 คุณชนินทร์ วานิชวงศ์ ดำรงตำแหน่งดังกล่าวอยู่ โดยที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 5/2552 ในวันที่ 23 กรกฎาคม 2552 ได้มีมติปรับปรุงเงื่อนไขและอัตราค่าตอบแทนในการทำตลาดแก่ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาด โดยให้ได้รับค่าตอบแทนเท่ากับร้อยละ 2.5 ของยอดขายสุทธิสำหรับการทำการตลาดเอง และไม่มีการจ่ายค่านายหน้าให้กับผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดเนื่องจากการขายของผู้ได้บังคับบัญชา ความเห็นคณะกรรมการตรวจสอบ - กรรมการตรวจสอบของบริษัทได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผล และเป็นไปตามเงื่อนไขปกติของการค้าโดยเป็นการจ่ายค่าตอบแทนในการทำการตลาดให้แก่บุคคลากรในฝ่ายการตลาด ซึ่งเป็นไปตามลักษณะการประกอบธุรกิจทั่วไป อัตราค่าตอบแทนที่กรรมการตรวจสอบของบริษัทได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผล และเป็นไปตามเงื่อนไขปกติของการค้าโดยเป็นการจ่ายค่าตอบแทนในการทำการตลาดให้แก่บุคคลากรในฝ่ายการตลาด ซึ่งเป็นไปตามลักษณะการประกอบธุรกิจทั่วไป อัตราค่าตอบแทนที่ทำการจ่ายชำระนั้น จากการสอบถามของผู้บริหารของบริษัท และสอบยันกับบริษัทที่ประกอบธุรกิจผลิตเกมพบว่าอยู่ในอัตราประมาณร้อยละ 5 ของรายได้จากการขาย ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วพบว่าอัตราที่บริษัททำการจ่ายชำนั้นมีความสมเหตุสมผลและเป็นธรรม

บริษัท/บุคคลที่เกี่ยวข้อง	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	ขนาดรายการ (ล้านบาท)	ความเห็นกรรมการตรวจสอบและ ความสมเหตุสมผลและความจำเป็น
คุณชนินทร์เดช วานิชวงศ์	เป็นกรรมการผู้มีอำนาจลงนาม และผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัท	เงินกู้ยืมกรรมการค้างจ่าย	ปี 2553 - ไม่มี - ปี 2554 - ไม่มี - ปี 2555 คือ 8.06	- รายการดังกล่าวเป็นรายการที่บริษัทฯ ได้รับความช่วยเหลือทางการเงินจากกรรมการเพื่อใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียนในการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อยเนื่องจากปัญหาการขาดสภาพคล่องทางการเงิน ดังนี้ (1) มูลค่ารวมของการรับความช่วยเหลือทางการเงิน : กู้ยืมเงินในวงเงินรวมไม่เกิน 20 ล้านบาท (2) อัตราดอกเบี้ย : ไม่คิดดอกเบี้ย (3) การชำระคืน : ชำระคืนเงินต้นในคราวเดียวเมื่อทวงถาม ความเห็นคณะกรรมการตรวจสอบ - กรรมการตรวจสอบของบริษัทฯ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า การทำรายการดังกล่าวทำให้บริษัทฯ มีสภาพคล่องในการดำเนินการมากขึ้น อีกทั้งเงื่อนไขการทำรายการเป็นไปเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ จึงเห็นชอบอนุมัติให้เข้าทำรายการดังกล่าวนี้ได้

บริษัท/บุคคลที่เกี่ยวข้อง	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	ขนาดรายการ (ล้านบาท)	ความเห็นกรรมการตรวจสอบและ ความสมเหตุสมผลและความจำเป็น
นางสาวศศิวิมล เกิดผล	เป็นกรรมการผู้มีอำนาจลงนาม ในบริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด และเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้อง ตามมาตรา 258 ของคุณชนินทร์ เดช วานิชวงศ์ ผู้ถือหุ้นใหญ่ของ บริษัท	1. ค่าลิขสิทธิ์ค้ำจ่าย 2. ค่าตอบแทนทางลิขสิทธิ์	ปี 2553 คือ 0.04 ปี 2554 คือ 0.02 ปี 2555 คือ 0.06 ปี 2553 คือ 0.13 ปี 2554 คือ 0.11 ปี 2555 คือ 0.04	- รายการดังกล่าวเป็นค่าลิขสิทธิ์ของบริษัทย่อย ในหลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษ แบบฝึกหัดทางด้านไวยากรณ์พร้อมเฉลย และคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 โดยมีเงื่อนไขการจ่ายชำระในอัตราร้อยละ 10 และร้อยละ 12 ของค่าการศึกษาทั้งหลักสูตรของผู้ศึกษาแต่ละคนหลังหัก ค่าอุปกรณ์ ในปีที 1 และปีที่ 2-10 ตามลำดับ ความเห็นคณะกรรมการตรวจสอบ - กรรมการตรวจสอบของบริษัทได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าวเป็น รายการที่เป็นไปเพื่อการดำเนินธุรกิจ ซึ่งโดยปกติทั่วไปแล้วในการพัฒนา ซอฟต์แวร์โปรแกรมต่างๆ ในกรณีที่มีการนำเนื้อหา (Content) หรือ รูปแบบ ตัวละคร (Character) ของบุคคลอื่นมาใช้ นั้น จะต้องมีการจ่ายค่าลิขสิทธิ์ ให้แก่เจ้าของเนื้อหา หรือรูปแบบตัวละครนั้นๆ ในส่วนของอัตราค่าลิขสิทธิ์ นั้น ถือว่ามีความเหมาะสมทั้งนี้มีการเปรียบเทียบกับค่าลิขสิทธิ์ที่กลุ่มบริษัท เคยมีการจ่ายชำระในอดีตในกรณีนำเนื้อหา หรือรูปแบบตัวละครของผู้อื่น มาใช้ในการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่อัตราประมาณร้อยละ 10-15 ของรายได้จาก การจำหน่าย

มาตรการหรือขั้นตอนการอนุมัติการทำรายการระหว่างกัน

กรณีที่รายการระหว่างกันของบริษัทกับบริษัทย่อยและบริษัทร่วมเกิดขึ้นกับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในอนาคต บริษัทจะให้คณะกรรมการตรวจสอบเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของรายการนั้นภายหลังการเกิดรายการในทุกๆไตรมาส ในกรณีที่คณะกรรมการตรวจสอบ ไม่มีความชำนาญในการพิจารณารายการระหว่างกันที่อาจเกิดขึ้น บริษัทจะจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญอิสระหรือผู้สอบบัญชีของบริษัท เป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการระหว่างกันนั้นก่อนให้คณะกรรมการตรวจสอบเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของรายการดังกล่าว เพื่อนำไปใช้ประกอบการตัดสินใจของคณะกรรมการ หรือผู้ถือหุ้นตามแต่กรณี โดยในการประชุมคณะกรรมการหรือผู้ถือหุ้นเพื่ออนุมัติการทำรายการ บุคคลที่อาจมีความขัดแย้งซึ่งมีส่วนได้เสียจะไม่สิทธิออกเสียงลงคะแนน

นโยบายหรือแนวโน้มนการทำรายการระหว่างกันในอนาคต

บริษัทคาดว่าในอนาคตอาจมีรายการระหว่างกันของบริษัทและบริษัทย่อย ซึ่งเป็นไปตามรายการค้าปกติที่เกิดขึ้น ทั้งนี้ บริษัทจะให้คณะกรรมการตรวจสอบหรือผู้สอบบัญชีของบริษัทหรือผู้เชี่ยวชาญอิสระ พิจารณาตรวจสอบและให้ความเห็นถึงความเหมาะสมของราคา และความสมเหตุสมผลของการทำรายการด้วย โดยรายการระหว่างกันที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตนั้น คณะกรรมการบริษัทต้องปฏิบัติให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยตลาดหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง หรือข้อกำหนดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย รวมถึงการปฏิบัติตามข้อกำหนดเกี่ยวกับการเปิดเผยข้อมูลการทำรายการเกี่ยวโยง และการได้มาหรือจำหน่ายทรัพย์สินที่สำคัญของบริษัทหรือบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วมตามมาตรฐานการบัญชีที่กำหนดโดยสมาคมนักบัญชีและผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย

11. ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

11.1 งบการเงิน

- **ผู้สอบบัญชีของบริษัท**

ผู้สอบบัญชีประจำปี 2555 คือ สำนักงาน เอ.เอ็ม.ที. แอสโซซิเอท

ผู้สอบบัญชีประจำปี 2552-2554 คือ บริษัท แกรนด์ ออดิท จำกัด

- **สรุปรายงานการตรวจสอบของผู้สอบบัญชี สำหรับงบการเงินประจำปี 2552 – 2555**

- ปี 2552

ผู้สอบบัญชีแสดงความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะบริษัท สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2552

- ปี 2553

ผู้สอบบัญชีแสดงความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะบริษัท สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2553

- ปี 2554

ผู้สอบบัญชีแสดงความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขและมีข้อสังเกตต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะบริษัท สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554

- ปี 2555

ผู้สอบบัญชีแสดงความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขและมีข้อสังเกตต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะบริษัท สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

ตารางสรุปงบการเงินรวม (งบแสดงฐานะการเงิน งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ และงบกระแสเงินสด)

บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบแสดงฐานะการเงิน

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2555	2554	2553 (ปรับปรุงใหม่)
สินทรัพย์			
สินทรัพย์หมุนเวียน			
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	0.67	2.17	38.97
ลูกหนี้การค้า - กิจการอื่น - สุทธิ	3.05	11.84	58.75
สินค้าคงเหลือ - สุทธิ	6.07	3.63	1.10
ลูกหนี้อื่น - กิจการอื่น	3.29	6.14	1.14
ลูกหนี้จากการทุจริต - สุทธิ	-	-	0.11
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	7.69	5.19	5.76
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย	25.06	-	-
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	45.83	28.97	105.83
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน			
เงินลงทุนทั่วไป - สุทธิ	-	-	6.75
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ	89.57	109.44	126.81
ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์ - สุทธิ	20.00	51.43	50.70
เงินลงทุนระยะยาว - เงินฝากประจำ	1.24	1.21	11.20
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	0.58	1.56	1.42
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	111.39	163.64	196.88
รวมสินทรัพย์	157.22	192.61	302.71

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2555	2554	2553 (ปรับปรุงใหม่)
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น			
หนี้สินหมุนเวียน			
เงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	23.38	24.92	20.21
เจ้าหนี้การค้า - กิจการอื่น	4.41	6.43	7.33
เจ้าหนี้อื่น - บุคคลและกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	3.80	3.32	0.04
เจ้าหนี้อื่น - กิจการอื่น	2.45	3.31	4.32
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน			
- ส่วนที่ครบกำหนดชำระในปี	2.40	3.30	3.32
หนี้สินภายใต้สัญญาเช่าซื้อ - ส่วนที่ครบกำหนดชำระในปี	0.34	0.29	0.28
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน	8.06	-	-
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	3.02	1.13	0.35
หนี้สินที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน ที่ถือไว้เพื่อขาย	25.29	-	-
รวมหนี้สินหมุนเวียน	73.15	42.70	35.85
หนี้สินไม่หมุนเวียน			
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน - สุทธิ	4.49	12.89	15.73
หนี้สินภายใต้สัญญาเช่าซื้อ - สุทธิ	0.47	0.81	1.12
หนี้สินผลประโยชน์พนักงาน	0.90	0.84	-
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	5.86	14.54	16.85
รวมหนี้สิน	79.01	57.24	52.70
ส่วนของผู้ถือหุ้น			
ทุนเรือนหุ้น			
ทุนจดทะเบียน (มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท)	140.00	140.00	140.00
ทุนที่ออกและชำระแล้ว (มูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท)	140.00	140.00	140.00
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	91.02	91.02	91.02
กำไรสะสม - จัดสรรเพื่อสำรองตามกฎหมาย	0.77	0.77	0.77
กำไรสะสม - ยังไม่ได้จัดสรร	(153.59)	(96.42)	18.22
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	78.20	135.37	250.01
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย			
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น	157.22	192.61	302.71

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2555	2554	2553 (ปรับปรุงใหม่)
รายได้			
รายได้จากการขาย	1.28	1.12	-
รายได้จากการให้บริการ	0.37	8.12	70.71
รายได้จากสถาบันสอนภาษา	1.97	5.90	25.49
กำไรจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	0.89	-
รายได้อื่น	0.21	1.24	2.07
รวมรายได้	3.83	17.27	98.27
ค่าใช้จ่าย			
ต้นทุนขายและต้นทุนการให้บริการ	12.84	37.24	38.16
ค่าใช้จ่ายในการขาย	3.97	9.67	6.71
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	21.25	27.00	26.70
หนี้สงสัยจะสูญ	4.85	31.44	16.41
ขาดทุนจากการด้อยค่า/ตัดจ่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	12.36	20.65	-
(กำไร) ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน	0.36	-	5.04
ขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุน	-	1.75	11.24
ค่าใช้จ่ายอื่น	0.99	0.70	-
ต้นทุนทางการเงิน	4.37	2.81	2.17
รวมค่าใช้จ่าย	60.99	131.26	106.43
กำไร(ขาดทุน) สำหรับปี	(57.16)	(113.99)	(8.16)
กำไร(ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่น สำหรับปี	-	-	-
กำไร(ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	(57.16)	(113.99)	(8.16)
การแบ่งปันกำไร(ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวม			
ส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	(57.16)	(113.99)	(8.16)
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	-	-
	(57.16)	(113.99)	(8.16)
กำไร(ขาดทุน) สุทธิส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	(0.20)	(0.41)	(0.03)

งบกระแสเงินสด

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2555	2554	2553 (ปรับปรุงใหม่)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน			
กำไร(ขาดทุน) สุทธิ	(57.16)	(113.99)	(8.16)
รายการปรับกระทบกำไร(ขาดทุน)เป็นเงินสดสุทธิได้มาจาก (ใช้ไปใน) กิจกรรมดำเนินงาน			
ค่าเสื่อมราคา	4.36	4.42	3.79
ค่าตัดจำหน่าย	8.47	24.78	23.38
หนี้สงสัยจะสูญ	4.86	31.44	16.41
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงาน	0.19	0.19	-
กลับรายการภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	(0.03)	-	-
ขาดทุนจากการลดมูลค่าสินค้าคงเหลือ (กลับรายการ)	1.40	2.49	(0.09)
ขาดทุนจากการตัดจ่ายสินค้าคงเหลือ	-	0.46	0.19
ขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุน	-	1.75	11.24
ขาดทุนจากการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	5.67	20.47	-
ขาดทุน(กำไร)จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง	0.32	(0.60)	2.02
ขาดทุน (กำไร)จากการจำหน่ายอุปกรณ์	(0.01)	0.01	(0.60)
ขาดทุนจากการตัดจ่ายสินทรัพย์ถาวร	0.99	0.34	0.33
ขาดทุนจากการตัดจ่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	6.68	3.71	-
ดอกเบี้ยจ่าย	4.10	2.73	1.64
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงานก่อนการเปลี่ยนแปลง			
ในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน			
สินทรัพย์ดำเนินงาน (เพิ่มขึ้น) ลดลง	(20.16)	(21.80)	50.15
หนี้สินดำเนินงานเพิ่มขึ้น (ลดลง)	0.82	11.33	(68.09)
หนี้สินดำเนินงานเพิ่มขึ้น (ลดลง)	(0.85)	2.48	1.02
ภาษีเงินได้ถูกหัก ณ ที่จ่าย	-	(0.09)	(0.11)
เงินสดสุทธิได้มาจาก (ใช้ไปใน) กิจกรรมดำเนินงาน	(20.19)	(8.08)	(17.03)

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

(หน่วย : ล้านบาท)

รายการ	2555	2554	2553 (ปรับปรุงใหม่)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน			
เงินลงทุนระยะยาว - เงินฝากประจำ ลดลง (เพิ่มขึ้น)	(0.03)	9.99	(9.41)
เงินสดจ่ายซื้ออาคารและอุปกรณ์	(0.01)	(5.70)	(21.26)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	(0.86)	(31.92)	(33.81)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์	1.24	0.03	1.16
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	0.34	(27.60)	(63.32)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน			
จ่ายดอกเบี้ย	(3.58)	(2.56)	(1.59)
เงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินเพิ่มขึ้น	15.32	4.72	11.30
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน เพิ่มขึ้น (ลดลง)	8.06	-	-
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน เพิ่มขึ้น (ลดลง)	(1.08)	(2.86)	8.12
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินภายใต้สัญญาเช่าซื้อ	(0.37)	(0.42)	(0.53)
เงินสดรับจากการขายและเช่ากลับคืน	-	-	1.60
เงินสดรับจากการเพิ่มทุน	-	-	89.12
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมจัดหาเงิน	18.35	(1.12)	108.02
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น (ลดลง) - สุทธิ	(1.50)	(36.80)	27.67
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันต้นปี	2.17	38.97	11.30
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันสิ้นปี	0.67	2.17	38.97

อัตราส่วนทางการเงิน

อัตราส่วนทางการเงิน	2555	2554	2553 (ปรับปรุงใหม่)
อัตราส่วนแสดงสภาพคล่อง (Liquidity Ratio)			
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	0.63	0.68	2.95
อัตราส่วนสภาพคล่องหมุนเร็ว (เท่า)	0.05	0.33	2.73
อัตราส่วนสภาพคล่องกระแสเงินสด (เท่า)	(0.35)	(0.21)	(0.62)
อัตราส่วนหมุนเวียนลูกหนี้การค้า (เท่า)	0.13	0.33	1.93
ระยะเวลาเก็บหนี้เฉลี่ย (วัน)	2,699.48	1,080.50	186.56
อัตราส่วนหมุนเวียนเจ้าหนี้ (เท่า)	2.37	5.41	5.42
ระยะเวลารับหนี้ (วัน)	152.06	66.52	66.43
วงจรเงินสด (วัน)	2,547.42	1,013.98	120.13
อัตราส่วนแสดงความสามารถในการหากำไร(Profitability Ratio)			
อัตรากำไรขั้นต้น (%)	(254.69)	(146.06)	60.24
อัตรากำไรจากการดำเนินงาน (%) *	(1,578.96)	(632.30)	18.24
อัตราส่วนเงินสดต่อการหากำไร (%)	35.33	7.09	208.57
อัตรากำไรอื่น (%)	5.51	12.38	2.11
อัตรากำไรสุทธิ (%) *	(1,491.96)	(554.04)	17.85
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	(53.53)	(59.16)	(3.90)
อัตราส่วนแสดงประสิทธิภาพในการดำเนินงาน (Efficiency Ratio)			
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	(32.68)	(46.03)	(3.25)
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ถาวรและไม่มีตัวตน (%)	(32.79)	(50.11)	12.36
อัตราการหมุนของสินทรัพย์ (เท่า)	0.02	0.07	0.39
อัตราส่วนวิเคราะห์นโยบายทางการเงิน (Financial Ratio)			
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	1.01	0.42	0.21
อัตราส่วนความสามารถชำระดอกเบี้ย (เท่า)	(4.93)	(2.92)	(10.33)
อัตราส่วนความสามารถชำระภาระผูกพัน (เท่า)	(40.09)	(0.32)	(0.27)
อัตราการจ่ายเงินปันผล (%)	N/A	N/A	N/A
มูลค่าตามบัญชีสุทธิ/หุ้น(บาท)(Par : 0.50บาท)	0.28	0.48	0.89

หมายเหตุ : *ไม่รวมขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุนและค่าเผื่อลูกหนี้จากการทุจริต

คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงานของบริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

รายได้

รายได้ของกลุ่มบริษัทสามารถจำแนกได้เป็น 4 ลักษณะ คือ รายได้จากการบริการ รายได้จากสถาบันสอนภาษา รายได้จากการขาย และรายได้อื่น โดยสัดส่วนรายได้แต่ละประเภทระหว่างปี 2553 – 2555 สามารถแสดงได้ดังนี้

รายได้ของกลุ่มบริษัท	2555		2554		2553	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
รายได้จากการบริการ	0.37	9.66%	8.12	47.02%	70.71	71.95%
รายได้จากสถาบันพัฒนาทักษะเด็ก	1.97	51.44%	5.89	34.11%	25.49	25.94%
รายได้จากการขาย	1.28	33.42%	1.12	6.49%	-	0.00%
รายได้อื่นๆ	0.21	5.48%	2.14	12.39%	2.07	2.11%
รายได้รวม	3.83	100.00%	17.27	100.00%	98.27	100.00%

จากตารางข้างต้นในปี 2553 กลุ่มบริษัทมีรายได้ส่วนใหญ่เกิดจากรูรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ทั้งจากเกมที่พัฒนาให้กับลูกค้าทั่วไปและเกมที่พัฒนาสำหรับธุรกิจสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก “จีเนียส แพลนเน็ต” ซึ่งทางกลุ่มบริษัทเริ่มมีรายได้จากรูกิจดังกล่าวตั้งแต่ปี 2552 อย่างไรก็ตามการลดลงของรายได้จากรูรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในระหว่างปี 2554-2555 สืบเนื่องจากทางบริษัทอยู่การปรับเปลี่ยนโครงสร้างการดำเนินธุรกิจเพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะการเปลี่ยนแปลงในตลาดเกม โดยเริ่มหันมาพัฒนาซอฟต์แวร์เกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการเติบโตขึ้นอย่างสูง และเริ่มพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อใช้งานในธุรกิจระดับองค์กรในประเทศ เป็นต้น

รายได้จากการบริการ

รายได้จากการให้บริการแบ่งตามรูปแบบการพัฒนาซอฟต์แวร์ระหว่างปี 2553 – 2555 สามารถแสดงได้ดังนี้

รายได้จำแนกตาม กลุ่มธุรกิจ	ปี 2555		ปี 2554		ปี 2553	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
พัฒนาเพื่อจำหน่าย						
- เกมคอมพิวเตอร์ (ออฟไลน์)	-	0.00%	-	0.00%	11.01	15.57%
- เกมคอนโซล	-	0.00%	2.50	30.83%	40.11	56.72%
รวมพัฒนาเพื่อจำหน่าย	0.00	0.00%	2.50	30.83%	51.12	72.30%
รับจ้างพัฒนา						
- เกมคอมพิวเตอร์(ออฟไลน์และออนไลน์)	0.37	100.00%	4.32	53.20%	8.88	12.56%
- เกมคอนโซล	-	0.00%	1.30	16.01%	6.04	8.54%
- แอนิเมชัน	-	0.00%	-	0.00%	4.67	6.60%
รวมรับจ้างพัฒนา	0.37	100.00%	5.62	69.17%	19.59	27.70%
รวมรายได้จากการบริการ	0.37	100.00%	8.12	100.00%	70.71	100.00%

รายได้จากการบริการเป็นรายได้ที่เกิดจากการประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม โดยคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 71.95 ร้อยละ 47.02 และร้อยละ 9.66 ของรายได้รวมในปี 2553 – 2555 ตามลำดับ ซึ่งรายได้ดังกล่าวสามารถแบ่งรูปแบบการดำเนินธุรกิจได้ 2 รูปแบบหลัก คือ การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่าย และการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ซึ่งทั้ง 2 รูปแบบจะมีความแตกต่างในแง่การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของเกม โดยในกรณีของการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของกลุ่มบริษัท ส่วนในกรณีของการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกม ลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์เกมจะเป็นของลูกค้า

การปรับตัวลดลงของรายได้จากการพัฒนาเกมสำหรับเล่นบนเครื่องเกมคอนโซลและเล่นบนคอมพิวเตอร์จาก 66.04 ล้านบาทในปี 2553 เป็นจำนวน 8.12 ล้านบาทและ 0.37 ล้านบาทในปี 2554 และ 2555 ตามลำดับ เกิดจากการที่กลุ่มบริษัทได้ลดบทบาทในการพัฒนาเกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซลและคอมพิวเตอร์(ออฟไลน์) ลง เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเกมซึ่งเริ่มหันไปเล่นเกมบนอุปกรณ์พกพา อาทิ โทรศัพท์มือถือ (Smart phone) แท็บเล็ตพีซี รวมถึงเกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น โดยในปี 2553 บริษัทได้เริ่มให้บริการรับจ้างพัฒนาแอนิเมชันและพัฒนากेमคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในขณะนี้ อีกทั้ง เกมออนไลน์บนหน้าเว็บมีแนวโน้มการขยายตัวที่ดีในอนาคต เนื่องจากสามารถเข้าเล่นได้ง่ายเพียงแค่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตามยังมีข้อจำกัดอยู่บ้างในเรื่องการใช้ภาพกราฟิกแบบง่าย ๆ เกมไม่ซับซ้อน และอาจขาดความน่าติดตาม เป็นต้น ปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้พัฒนากेमบนเฟซบุ๊ก แล้วจำนวน 3 เกม คือ Island Escape , KSME และ Singha World

รายได้จากสถาบันสอนภาษา

ในปี 2552 กลุ่มบริษัทได้เริ่มดำเนินการเปิดสถาบันเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 ในนาม จีเนียส แพลนเน็ต โดยมีหลักสูตรการเรียนการสอนผ่านโปรแกรมเกมบนเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพา ซึ่งถือเป็นการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ภายใต้แนวคิด ความรู้คู่ความสนุก ซึ่งหลักสูตรแรกเป็นหลักสูตรสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ระยะเวลาการเรียนทั้งหมด 16 เดือน ทั้งนี้ปัจจุบันโปรแกรมดังกล่าวได้ถูกพัฒนาให้มีความสวยงามมากขึ้นโดยแสดงภาพผ่าน Pre-render หรือรูปแบบ 3 มิติ ซึ่งตัวโปรแกรมถูกแบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ Monster World ซึ่งผู้เล่นจะได้รับตัวมอนสเตอร์มาดูแล ให้อาหาร แต่งตัว และดูค่าสถานะความต้องการต่างๆได้ เหมือนกับการเลี้ยงสัตว์เลี้ยงจริงๆ โดยพัฒนาการของตัวมอนสเตอร์ของเด็กแต่ละคนจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับความถี่ในการทำแบบฝึกหัดของเด็ก ซึ่งหากเด็กขยันทำแบบฝึกหัดมาก ก็จะได้เงินเพื่อซื้ออาหารหรือสิ่งของต่างๆ มาเลี้ยงดูตัวมอนสเตอร์ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถตกแต่งบ้านของตัว Monster ได้อีกด้วย ส่วนที่ 2 คือ English school ซึ่งเป็นการรวมหมวดไวยากรณ์ หมวดคำศัพท์และหมวด Quiz เข้าด้วยกัน โดยเมื่อผู้เล่นทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบที่จะออกมาในรูปแบบมินิเกมที่มีอย่างหลากหลาย ผู้เล่นจะได้เงินมาเพื่อใช้พัฒนาตัว Monster ต่อไป ส่วนที่ 3 เป็น Student Stat เป็นการสรุปผลโดยรวมของผู้เล่นซึ่งประกอบด้วย ค่าวินัย และค่าความเก่ง ซึ่งผู้ปกครองและครูสามารถตรวจสอบพัฒนาการของผู้เล่นได้จากโหมดยุติ และส่วนที่สี่ คือ My Vocab ซึ่งเป็นส่วนที่เก็บคำศัพท์ต่างๆที่ผู้เล่นได้เรียนรู้มาระหว่างเล่นเกม ซึ่งผู้เล่นสามารถกลับมาศึกษาหรือดูได้เสมือนพจนานุกรมเล่มหนึ่ง โดยในปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้ขายแฟรนไชส์ให้กับผู้ที่สนใจไปกว่า 40 สาขา ซึ่งได้ทยอยเปิดในระหว่างปี 2554-2555 แล้วจำนวน 19 สาขาทั้งในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด ทำให้ในปี 2553-2555 กลุ่มบริษัทมีรายได้จากธุรกิจสถาบันสอนภาษาจำนวน 25.49 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 25.94 จำนวน 5.89 ล้านบาท หรือร้อยละ 34.11 และจำนวน 1.97 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 51.44 ของรายได้จากการให้บริการทั้งหมดตามลำดับ

รายได้จากการขาย

รายได้จากการขายในระหว่างปี 2554-2555 ส่วนใหญ่เกิดจากการจำหน่ายเครื่องเล่นคอมพิวเตอร์พกพาให้กับผู้ที่ได้รับสิทธิ์ในการเปิดสถาบัน จีเนียส แพลนเน็ต หรือแฟรนไชส์ซี (Franchisee)

รายได้อื่น

รายได้อื่นๆ ของกลุ่มบริษัทในปี 2553-2555 มีมูลค่าเท่ากับ 2.07 ล้านบาท 2.14 ล้านบาท และ 0.21 ล้านบาท ตามลำดับ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ ประกอบด้วยดอกเบี้ยรับ รายได้จากการขายลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูน รายได้จากการเก็บค่าละเมิดลิขสิทธิ์ กำไรจากอัตราแลกเปลี่ยนและกำไรจากการขายอุปกรณ์ เป็นต้น

• ต้นทุนในการขายและการให้บริการ

ต้นทุนในการขายและการให้บริการของกลุ่มบริษัทระหว่างปี 2553 – 2555 สามารถแบ่งได้ตามลักษณะการประกอบธุรกิจโดยสรุป ดังนี้

ต้นทุนในการขาย และการให้บริการ	ปี 2555		ปี 2554		ปี 2553	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
- พัฒนาเกม	6.29	48.99%	28.52	76.58%	32.79	85.93%
- สถาบันพัฒนาทักษะเด็ก	3.99	31.07%	5.23	14.04%	5.46	14.31%
- จำหน่ายคอมพิวเตอร์พกพา และแผ่นเกมสำเร็จรูป	1.16	9.03%	1.00	2.69%	-	0.00%
- ขาดทุนจากการลดมูลค่าใน สินค้าคงเหลือ	1.40	10.90%	2.49	6.69%	(0.09)	(0.24%)
รวม	12.84	100.00%	37.24	100.00%	38.16	100.00%
- พัฒนาเกม	1,700.16%		351.23%		46.37%	
- สถาบันพัฒนาทักษะเด็ก	202.51%		88.64%		21.42%	
- *นำเข้าและจำหน่ายแผ่นเกมสำเร็จรูป	90.63%		89.29%		0.00%	

*คำนวณโดยไม่ได้รวมขาดทุนจากการลดมูลค่าในสินค้าคงเหลือ

ธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกม

ต้นทุนพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประกอบด้วยค่าแรงงานในการพัฒนาและค่าเสื่อมราคาของเครื่องมือและอุปกรณ์เป็นหลัก ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 75 และร้อยละ 25 ของต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมโดยรวม

ทั้งนี้ ในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายกลุ่มบริษัทจะทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและบันทึกต้นทุนในการพัฒนาเกมแต่ละเกมเป็นสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนและงานระหว่างทำ โดยเมื่อทำการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมแล้วเสร็จจึงจะทำการตัดจำหน่ายต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเป็นค่าใช้จ่ายตัดจำหน่าย ซึ่งแสดงในรายการต้นทุนในการขายและการให้บริการ ซึ่งกลุ่มบริษัทกำหนดนโยบายในการตัดจำหน่ายต้นทุนในการพัฒนาเกมเป็นค่าใช้จ่ายตัดจำหน่ายในอัตราเส้นตรงเป็นระยะเวลา 3 ปี สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ 5 ปีสำหรับเกมคอนโซล และ 10 ปี สำหรับเกมเพื่อใช้ในธุรกิจสถาบัน

พัฒนาทักษะสำหรับเด็กและในธุรกิจระดับองค์กร โดยระยะเวลาในการตัดจำหน่ายจะมีความสอดคล้องกับวงจรอายุทางการตลาดของเกมแต่ละประเภท อย่างไรก็ตามกลุ่มบริษัทกำหนดให้มีการทดสอบการตอบรับของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนในแต่ละปีเพื่อแจ้งการเงินของกลุ่มบริษัทสะท้อนสถานะทางการเงินที่แท้จริง ในส่วนการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมนั้น กลุ่มบริษัทจะตัดจำหน่ายต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและรับรู้รายได้ตามขั้นความสำเร็จของงานโดยจะสิ้นสุดเมื่อกลุ่มบริษัททำการส่งมอบแผ่นต้นฉบับให้แก่ลูกค้า เนื่องจากลิขสิทธิ์สำหรับซอฟต์แวร์เกมเป็นของลูกค้า โดยภาพรวมแล้วการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะการรับจ้างพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจะมีอัตรากำไรขั้นต้นอยู่ประมาณร้อยละ 35 – 45 ของรายได้ ทั้งนี้ในปี 2553 – 2555 งบการเงินของกลุ่มบริษัทแสดงต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมอยู่ที่ 32.79 ล้านบาท 28.52 ล้านบาท และ 6.29 ล้านบาทตามลำดับ โดยสัดส่วนต้นทุนในการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมต่อรายได้ของธุรกิจดังกล่าวในระหว่างปี 2553 – 2555 อยู่ที่ร้อยละ 46.37 และร้อยละ 351.23 และร้อยละ 1,700.16 ตามลำดับ

การเปลี่ยนแปลงสัดส่วนต้นทุนในการขายและการให้บริการต่อรายได้จากธุรกิจดังกล่าวในแต่ละปี จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับสัดส่วนการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมของแต่ละประเภทอุปกรณ์และรูปแบบการพัฒนาซอฟต์แวร์เกม โดยเมื่อเปรียบเทียบการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมในลักษณะการรับจ้างพัฒนาจะมีแนวโน้มที่อัตรากำไรขั้นต้นต่ำกว่าการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายสำหรับวงที่มีงบมอ่งงาน อย่างไรก็ตามจากการที่การพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อจำหน่ายจะบันทึกต้นทุนตัดจำหน่ายในอัตราคงที่ในแต่ละงวดบัญชีทำให้อัตรากำไรขั้นต้นของกลุ่มบริษัทอาจมีความผันผวนในกรณีที่กลุ่มบริษัทได้มีการส่งมอบซอฟต์แวร์เกมให้แก่ลูกค้าในงวดบัญชีนั้นๆ ดังนั้นการเพิ่มขึ้นของร้อยละต้นทุนผลิตและบริการต่อรายได้ของธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์เกมจากร้อยละ 46.37 ในปี 2553 เป็นร้อยละ 351.60 และร้อยละ 1,700.16 ในปี 2554- 2555 ตามลำดับ จึงเป็นผลจากการลดลงของรายได้จากการพัฒนาเกมเพื่อจำหน่ายเป็นสำคัญ

ธุรกิจสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก

ต้นทุนการขายและให้บริการต่อรายได้ของธุรกิจพัฒนาทักษะสำหรับเด็กในปี 2553-2555 อยู่ที่ร้อยละ 21.42 ร้อยละ 88.64 และร้อยละ 202.51 ตามลำดับ การผันผวนของอัตรากำไรขั้นต้นดังกล่าว เกิดเนื่องจากต้นทุนส่วนใหญ่ของธุรกิจนี้เป็นต้นทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนจากการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อใช้เป็นโปรแกรมในหลักสูตรของสถาบัน ซึ่งจะถูกตัดจ่ายในอัตราคงที่ในแต่ละงวดบัญชี เป็นต้น ดังนั้น เนื่องจากลักษณะต้นทุนส่วนใหญ่ของธุรกิจนี้เป็นต้นทุนคงที่ การแกว่งตัวของรายได้ในแต่ละช่วงเวลาจึงส่งผลกระทบต่ออัตรากำไรขั้นต้นของธุรกิจดังกล่าว

การจำหน่ายอุปกรณ์และแผ่นเกมสำเร็จรูป

ต้นทุนจากการจำหน่ายอุปกรณ์และแผ่นเกมสำเร็จรูปในระหว่างปี 2554-2555 โดยส่วนใหญ่เป็นต้นทุนจากการจำหน่ายคอมพิวเตอร์พกพาให้กับผู้ที่ได้รับสิทธิในการเปิดสถาบัน จีเนียส แพลนเน็ต

- ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

สัดส่วนค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารต่อรายได้จากการขาย/บริการและสถาบันสอนภาษา

	2555		2554		2553	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
ค่าใช้จ่าย						
ค่าใช้จ่ายในการขาย	3.97	109.67%	9.67	63.91%	6.71	6.98%
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	22.60	624.31%	27.71	183.15%	31.74	32.99%
หนี้สงสัยจะสูญ	4.85	133.98%	31.44	207.80%	16.41	17.06%
ขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุน	-	0.00%	1.75	11.57%	11.24	11.68%
ขาดทุนจากการด้อยค่า/ตัดจ่ายสินทรัพย์ ไม่มีตัวตน	12.36	341.44%	20.65	136.48%	-	0.00%
รวมค่าใช้จ่าย	43.78	1,209.39%	91.22	602.91%	66.10	68.71%
รายได้จากการขาย/บริการและ สถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก	3.62		15.13		96.20	

ค่าใช้จ่ายในการขาย

ค่าใช้จ่ายในการขายของกลุ่มบริษัท ประกอบด้วยค่าใช้จ่ายหลัก 4 กลุ่ม ได้แก่ ค่าตอบแทนพนักงานฝ่ายขาย ค่านายหน้าและค่าคอมมิชชั่น ค่าประชาสัมพันธ์ และค่าใช้จ่ายในการเดินทาง โดยค่าตอบแทนพนักงานฝ่ายขายและค่าประชาสัมพันธ์ถือเป็นส่วนประกอบหลักของค่าใช้จ่ายในการขาย ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายในการขายของกลุ่มบริษัทอาจไม่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับรายได้ในแต่ละงวดบัญชี เนื่องจากค่าใช้จ่ายในการขายส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นก่อนการรับรู้รายได้ของกลุ่มบริษัท เช่น ค่าใช้จ่ายในการทำเดโมเพื่อเสนอสินค้าของกลุ่มบริษัท การเข้าร่วมงานแสดงธุรกิจแฟรนไชส์ในประเทศไทย เป็นต้น ค่าใช้จ่ายในการขายของกลุ่มบริษัทในปี 2553 – 2555 มีมูลค่าอยู่ที่ 6.71 ล้านบาท 9.67 ล้านบาท และ 3.97 ล้านบาทตามลำดับ โดยคิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 6.98 ร้อยละ 63.91 และร้อยละ 109.67 ของรายได้จากการขาย/บริการและสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็กของกลุ่มบริษัท การเพิ่มขึ้น (ลดลง) ของค่าใช้จ่ายในการขายในระหว่างปี 2553-2555 โดยส่วนใหญ่สัมพันธ์กับการขยายธุรกิจของสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็กเป็นหลัก

ค่าใช้จ่ายในการบริหาร

ค่าใช้จ่ายในการบริหารของบริษัท ประกอบด้วย ค่าใช้จ่ายหลัก 4 กลุ่ม ได้แก่ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย ค่าใช้จ่ายสำนักงาน และค่าใช้จ่ายอื่นๆ โดยค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน ถือเป็นส่วนประกอบหลักของค่าใช้จ่ายในการบริหาร โดยมีสัดส่วนประมาณร้อยละ 35-45 ของค่าใช้จ่ายในการบริหารในแต่ละช่วงเวลา ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายในการบริหารของกลุ่มบริษัทส่วนใหญ่ในสัดส่วนประมาณร้อยละ 50-60 เป็นค่าใช้จ่ายคงที่

ค่าใช้จ่ายในการบริหารของกลุ่มบริษัทในปี 2554 เปลี่ยนแปลงลดลงจากปี 2553 จำนวน 4.03 ล้านบาท เกิดจากการลดลงของขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนจำนวน 5.94 ล้านบาทหักลบกับการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายพนักงานประมาณ 1.07 ล้านบาท เนื่องจากการขยายธุรกิจในส่วนของสถาบันพัฒนาทักษะสำหรับเด็ก สำหรับค่าใช้จ่ายในการบริหารของกลุ่มบริษัทในปี 2555 เปลี่ยนแปลงลดลงจากปี 2554 จำนวน 5.11 ล้านบาทส่วนใหญ่เกิดจากการลดลงของค่าใช้จ่ายพนักงานเนื่องจากการปรับโครงสร้างพนักงานภายในบริษัท

หนี้สงสัยจะสูญ

หนี้สงสัยจะสูญสำหรับปี 2553-2555 มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

	2555	2554	2553 (ปรับปรุงใหม่)
	ล้านบาท	ล้านบาท	ล้านบาท
- ลูกหนี้การค้า	4.86	14.77	2.05
- ลูกหนี้จากการทุจริต	-	16.66	14.36
	4.86	31.44	16.41

ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญจากลูกหนี้การค้าในปี 2553-2555 ส่วนใหญ่เป็นการประมาณการค่าเผื่อสำหรับลูกหนี้การค้าในต่างประเทศที่มีอายุลูกหนี้เกินกำหนดกว่า 1 ปี โดยบริษัทจะพิจารณาอายุลูกหนี้ประกอบกับการพิจารณาลูกหนี้แต่ละรายเป็นหลัก

ประมาณการค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญจากการทุจริต เกิดจากการกระทำทุจริตโดยเจ้าหน้าที่การเงินของบริษัท ร่วมกับบุคคลภายนอกในการปลอมแปลงเอกสารและใช้เอกสารปลอมในการเบิกเงินฝากธนาคารในนามของกลุ่มบริษัท ไปใช้เป็นการส่วนตัว โดยมีมูลค่าความเสียหายที่ตรวจสอบพบจำนวน 14.36 ล้านบาท และ 16.66 ล้านบาทในปี 2553 และ 2554 ตามลำดับ บริษัทฯได้แจ้งความดำเนินคดีกับพนักงานดังกล่าวและบุคคลที่เกี่ยวข้องแล้วบางส่วน โดยปัจจุบันอยู่ในระหว่างดำเนินคดีอาญา นอกจากนี้บริษัทฯได้ดำเนินการยื่นฟ้องพนักงานดังกล่าวต่อศาลแรงงานกลางและศาลแพ่งสำหรับการกระทำทุจริตที่ตรวจพบเพิ่มเติมอีกด้วย รายละเอียดดังที่กล่าวแล้วในส่วนที่ 1 ข้อ 6 หัวข้อ “ข้อพิพาททางกฎหมาย”

ขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุน

กลุ่มบริษัทมีการลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท ซี-ทู วิชั่น จำกัด ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2553 จำนวน 17.99 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 19.01 และ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2554 จำนวน 12.99 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 13.73 ของทุนที่จดทะเบียนและชำระแล้ว จึงไม่มีอำนาจในการเข้าควบคุมบริหารบริษัทดังกล่าว โดยบริษัทจะทบทวนการด้อยค่าเงินลงทุนปีละ 1 ครั้ง ณ วันสิ้นรอบปีบัญชี ซึ่งจากการพิจารณางบการเงินภายในของบริษัท ซี-ทู วิชั่น จำกัด พบว่ามีผลขาดทุนสุทธิ โดยสาเหตุหลักมาจากการประสบผลกระทบจากเหตุการณ์ความไม่สงบทางการเมือง จากข้อมูลดังกล่าวพบว่าเงินลงทุนได้เกิดการด้อยค่าจึงพิจารณาตั้งค่าเผื่อการลดมูลค่าเงินลงทุนในบริษัท ซี-ทู วิชั่น จำกัด จำนวน 11.24 ล้านบาทในปี 2553 และจำนวน 1.75 ล้านบาทในปี 2554 ตามลำดับ

ขาดทุนจากการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ขาดทุนจากการด้อยค่า/ตัดจ่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนในปี 2554-2555 จำนวน 20.65 ล้านบาท และ 12.36 ล้านบาท ตามลำดับ เป็นการประมาณการค่าเผื่อการลดมูลค่าในมูลค่าคงเหลือของลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์เกมที่เราคาดว่าจะไม่สามารถจำหน่ายซ้ำได้ในอนาคต

- ความสามารถในการทำกำไร

อัตราส่วนแสดงความสามารถในการทำกำไรของกลุ่มบริษัทระหว่างปี 2553 – 2555 สามารถแสดงได้ดังนี้

อัตรากำไร	ปี 2555	ปี 2554	ปี 2553
กำไรขั้นต้น	(254.69)%	(146.06)%	60.24%
กำไรจากการดำเนินงาน*	(1,578.96)%	(632.30)%	18.24%
กำไรสุทธิ*	(1,491.96)%	(554.04)%	17.85%

หมายเหตุ : คำนวณจากรายได้จากการขายและบริการ

* ไม่รวมขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทอื่นและค่าเผื่อลูกหนี้จากการทุจริต

อัตรากำไรขั้นต้นของกลุ่มบริษัทในปี 2553 อยู่ที่ร้อยละ 60.24 ในปี 2553 เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าวกลุ่มบริษัทมีการขยายขอบเขตการประกอบธุรกิจไปยังการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอนโซล ซึ่งมีแนวโน้มอัตรากำไรขั้นต้นที่สูงกว่าการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมประเภทอื่น เนื่องจากกลุ่มบริษัทมีการส่งสมรรถนะสินค้าไม่มีตัวตนในรูปแบบชุดคำสั่งและเครื่องมือต่างๆ ซึ่งมีส่วนช่วยให้สามารถพัฒนาซอฟต์แวร์เกมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันได้รวดเร็วยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามในระหว่างปี 2554 - 2555 พฤติกรรมของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเกมมีการเปลี่ยนแปลงไป โดยเริ่มหันไปเล่นเกมบนอุปกรณ์พกพา อาทิ มือถือและแท็บเล็ตพีซี รวมถึงเกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ซึ่งส่งผลให้รายได้จากเกมคอนโซลของบริษัทลดลง ในขณะที่บริษัทยังคงบันทึกต้นทุนตัดจำหน่ายในอัตรากำไรในแต่ละงวดบัญชี จึงส่งผลให้อัตรากำไรขั้นต้นของบริษัทลดลง อย่างไรก็ตาม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของตลาดดังกล่าว บริษัทได้เริ่มพัฒนาเกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ตั้งแต่ปี 2553 อีกทั้งมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา (education software) โดยทำการจำหน่ายผ่านธุรกิจสถาบันเสริมทักษะสำหรับเด็กในนาม จีเนียส แพลนเน็ต

ในส่วนของอัตรากำไรจากการดำเนินงานและกำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทลดลงอย่างมากในปี 2555 มีสาเหตุหลักมาจากการลดลงของรายได้จากการจำหน่ายเกมคอนโซลดังที่ได้กล่าวแล้ว

ฐานะทางการเงิน

• สินทรัพย์

สินทรัพย์รวมของงบการเงินรวมของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2553 – 2555 เท่ากับ 302.71 ล้านบาท 192.61 ล้านบาทและ 192.61 ล้านบาทตามลำดับ โดยส่วนประกอบหลักของสินทรัพย์ของกลุ่มบริษัทสามารถแสดงได้ดังนี้

รายการ	% ต่อสินทรัพย์รวม					
	2555		2554		2553 (ปรับปรุงใหม่)	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
สินทรัพย์						
สินทรัพย์หมุนเวียน						
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	0.67	0.43%	2.17	1.13%	38.97	12.88%
ลูกหนี้การค้า - กิจการอื่น - สุทธิ	3.05	1.94%	11.84	6.15%	58.75	19.41%
สินค้าคงเหลือ - สุทธิ	6.07	3.86%	3.63	1.89%	1.10	0.36%
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย	25.06	15.94%	-	-	-	-
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	45.83	29.15%	28.97	15.04%	105.83	34.96%
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน						
เงินลงทุนทั่วไป - สุทธิ	-	-	-	0.00%	6.75	2.23%
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ	89.57	56.97%	109.44	56.82%	126.81	41.89%
ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์ - สุทธิ	20.00	12.72%	51.43	26.70%	50.70	16.75%
เงินลงทุนระยะยาว - เงินฝากประจำ	1.24	0.79%	1.21	0.63%	11.20	3.70%
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	111.39	70.85%	163.64	84.96%	196.88	65.04%
รวมสินทรัพย์	157.22	100%	192.61	100%	302.71	100%

สัดส่วนของสินทรัพย์หมุนเวียนหลักมีการปรับตัวลดลงจากร้อยละ 32.65 ของสินทรัพย์รวม ณ สิ้นปี 2553 เป็นร้อยละ 9.16 ในปี 2554 เนื่องจากมีการลดลงของลูกหนี้การค้าจำนวน 46.91 ล้านบาท ซึ่งเกิดจากการได้รับชำระหนี้จากลูกหนี้การค้าระหว่างปีจำนวน 46.30 ล้านบาท การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพิ่มขึ้นจำนวน 14.77 ล้านบาท (พิจารณาจากอายุหนี้ประกอบกับการพิจารณาลูกหนี้แต่ละรายตามความเหมาะสม) และหักกลับกับรายได้ระหว่างปีจำนวน 15.13 ล้านบาท นอกจากนี้การลดลงของเงินสดจำนวน 36.81 ล้านบาท เกิดจากเงินสดรับจากกิจกรรมดำเนินงานตามปกติจำนวน 8.47 ล้านบาท หักกลับกับเงินสดจ่ายจากการทุจริตจำนวน 16.55 ล้านบาท เงินสดจ่ายสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงินจำนวน 1.13 ล้านบาท และเงินสดจ่ายในกิจกรรมลงทุนจำนวน 27.60 ล้านบาท

สำหรับในปี 2555 สัดส่วนของสินทรัพย์หมุนเวียนหลักมีการปรับตัวเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 22 สาเหตุส่วนใหญ่เกิดเนื่องจาก มีการจัดประเภทที่ดินและสิ่งปลูกสร้างของบริษัทเป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขายจำนวน 25.06 ล้านบาท โดยสินทรัพย์ดังกล่าวได้รับการอนุมัติให้ขายตามมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท เมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2555 และบริษัทได้โอนกรรมสิทธิ์ในสินทรัพย์ให้แก่ผู้ซื้อแล้วในวันที่ 29 มกราคม 2556

สัดส่วนของสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนมีการปรับตัวเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 65.04 ของสินทรัพย์รวม ณ สิ้นปี 2553 เป็นร้อยละ 84.96 ในปี 2554 และมีการปรับตัวลดลงเป็นร้อยละ 70.85 ในปี 2555 ทั้งนี้มีสาเหตุหลัก 4 ประการได้แก่

- **การลดมูลค่าของเงินลงทุนในบริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด**

กลุ่มบริษัทมีการลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2553 และ 2554 จำนวน 17.99 ล้านบาท (คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 19.01) และจำนวน 12.99 ล้านบาท (คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 13.73) ของทุนที่จดทะเบียนและชำระแล้วตามลำดับ ทั้งนี้การลงทุนในบริษัทดังกล่าว เป็นผลสืบเนื่องจากการปรับโครงสร้างการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท โดยบริษัททำการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต พับลิชชิง จำกัด ซึ่งประกอบธุรกิจการนำเข้าและจำหน่ายเกม คิดเป็นมูลค่ารวม 18.00 ล้านบาท ให้แก่ บริษัท ซี-ทู วิชชั่น จำกัด (ผู้จำหน่ายปลีกเกมคอมพิวเตอร์รายใหญ่ของประเทศไทย) และทำการลงทุนในบริษัทดังกล่าว โดยจากการพิจารณางบการเงินของบริษัทดังกล่าว พบว่ามีผลขาดทุนสุทธิ ซึ่งส่งผลให้เงินลงทุนเกิดการด้อยค่าจึงพิจารณาตั้งค่าเผื่อการลดมูลค่าเงินลงทุนในบริษัทดังกล่าว จำนวน 11.24 ล้านบาทในปี 2553 และจำนวน 1.75 ล้านบาทในปี 2554

- **การลดลงของที่ดินอาคารและอุปกรณ์**

ที่ดิน อาคาร และอุปกรณ์ ของกลุ่มบริษัท ณ สิ้นปี 2553 – 2555 อยู่ที่ 34.02 ล้านบาท 50.70 ล้านบาท 51.43 ล้านบาทและ 20 ล้านบาทตามลำดับ ทั้งนี้ ในปี 2555 ที่ดิน อาคาร และอุปกรณ์ ลดลงจากปี 2554 จำนวน 31.43 ล้านบาท เกิดจากการจัดประเภทที่ดินและสิ่งปลูกสร้างของบริษัทเป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขายจำนวน 25.06 ล้านบาทดังกล่าวแล้ว และค่าเสื่อมราคาสำหรับปีจำนวน 4.36 ล้านบาท

- **การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน**

การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ณ สิ้นปี 2554 เมื่อเทียบกับปี 2553 จำนวน 17.37 ล้านบาท เป็นผลจากการตั้งประมาณการค่าเผื่อการลดมูลค่าในมูลค่าคงเหลือของลิขสิทธิ์เกมที่คาดว่าจะไม่สามารถจำหน่ายซ้ำได้ในอนาคตจำนวน 20.47 ล้านบาท การตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนจำนวน 24.78 ล้านบาท และหักลบกับการลงทุนในสินทรัพย์ไม่มีตัวตนระหว่างปีจำนวน 29 ล้านบาท สำหรับการลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนในปี 2555 จากปี 2554 จำนวน 19.87 ล้านบาท เป็นผลมาจากการตั้งประมาณการการลดมูลค่าในมูลค่าคงเหลือ/การตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนรวมจำนวน 12.36 ล้านบาท และการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนจำนวน 8.47 ล้านบาท ทั้งนี้ สินทรัพย์ไม่มีตัวตนของกลุ่มบริษัท ประกอบด้วย ซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาแล้วเสร็จ และอยู่ระหว่างการพัฒนา รวมทั้งชุดคำสั่ง (Source Code) และเครื่องมือในการพัฒนาเกมต่างๆ (Game Engine) ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นสินทรัพย์สำคัญในการดำเนินงาน โดยชุดคำสั่งของซอฟต์แวร์เกมที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้วนั้น สามารถถูกนำไปประยุกต์ใช้หรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพื่อพัฒนาต่อเป็นซอฟต์แวร์เกมอื่นๆ ได้หลากหลาย ทำให้สามารถลดต้นทุนและระยะเวลาในการผลิตของกลุ่มบริษัทในอนาคตได้

- **การลดลงของเงินลงทุนระยะยาว - เงินฝากประจำ**

ณ สิ้นปี 2553 เงินฝากประจำจำนวน 11.20 ล้านบาท ประกอบด้วยเงินฝากเพื่อค้ำประกันวงเงินเบิกเกินบัญชีจากสถาบันการเงินจำนวน 10.00 ล้านบาท และเพื่อค้ำประกันคดีความฟ้องร้อง จำนวน 1.20 ล้านบาท สำหรับ ณ สิ้นปี 2554 และ 2555 ลดลงเหลือ 1.21 ล้านบาท และ 1.24 ล้านบาท ตามลำดับ เนื่องจากการถอนค้ำประกันวงเงินเบิกเกินบัญชีจำนวน 10.00 ล้านบาท ดังกล่าว

แหล่งที่มาของเงินทุน

โครงสร้างและแหล่งที่มาของเงินทุนเพื่อการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท สามารถแสดงได้ดังนี้

รายการ	% ต่อสินทรัพย์รวม					
	2555		2554		2553 (ปรับปรุงใหม่)	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น						
หนี้สินหมุนเวียน						
เงินเบิกเกินบัญชีธนาคาร	23.38	14.87%	24.92	12.94%	20.21	6.68%
เจ้าหนี้การค้า - กิจการอื่น	4.41	2.81%	6.43	3.34%	7.33	2.42%
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน	8.06	5.13%	-		-	
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน						
- ส่วนที่ครบกำหนดชำระในปี	2.40	1.52%	3.30	1.71%	3.32	1.10%
หนี้สินที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสินทรัพย์						
ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย	25.29	16.09%	-		-	
หนี้สินหมุนเวียนรวม	73.15	46.53%	42.70	22.17%	35.85	11.84%
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน						
ที่ครบกำหนดเกินกว่า 1 ปี	4.49	2.86%	12.89	6.69%	15.73	5.20%
หนี้สินไม่หมุนเวียนรวม	5.86	3.73%	14.54	7.55%	16.85	5.57%
หนี้สินรวม	79.01	50.26%	57.24	29.72%	52.70	17.41%
ส่วนของผู้ถือหุ้น	78.20	49.74%	135.37	70.28%	250.01	82.59%
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น	1.01 เท่า		0.42 เท่า		0.21 เท่า	

โครงสร้างแหล่งที่มาของเงินทุนส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทเป็นแหล่งเงินทุนระยะยาว ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 50-85 ของเงินทุนทั้งสิ้นของกิจการ ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทมีอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นในระดับไม่สูงมากนัก โดยอยู่ที่ประมาณ 0.21 เท่า ในปี 2553 และปรับตัวเพิ่มขึ้นเป็น 0.42 เท่า และ 1.01 เท่า ณ สิ้นปี 2554 และ 2555 ตามลำดับ ทั้งนี้การปรับตัวเพิ่มขึ้นของอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นในปี 2554-2555 เกิดจากการที่บริษัทได้รับความเสียหายจากเหตุการณ์โดยพนักงานการเงินร่วมกับบุคคลภายนอก ในการปลอมแปลงเอกสารเพื่อเบิกเงินจากธนาคาร ในส่วนของวงเงินเบิกเกินบัญชีและในส่วนของเงินสดที่ฝากในธนาคารจำนวนประมาณ 31 ล้านบาท ทำให้กลุ่มบริษัทมีความจำเป็นต้องขยายวงเงินสินเชื่อระยะสั้นกับทางธนาคารเพื่อนำมาชดเชยเงินทุนหมุนเวียนในส่วนที่ขาดหายไป ขณะนี้บริษัทอยู่ในระหว่างดำเนินคดีกับพนักงานดังกล่าวและบุคคลที่เกี่ยวข้อง รายละเอียดดังที่กล่าวแล้วในส่วนที่ 1 ข้อ 6 หัวข้อ “ข้อพิพาททางกฎหมาย”

- **หนี้สิน**

กลุ่มบริษัทมีหนี้สินรวม ณ สิ้นปี 2553-2555 จำนวน 52.70 ล้านบาท 57.24 ล้านบาทและ 79.01 ล้านบาท ตามลำดับ หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 17.41 ร้อยละ 29.72 และร้อยละ 50.26 ของสินทรัพย์รวมตามลำดับ ทั้งนี้ภาระหนี้สิน ณ สิ้นปี 2553-2555 ของกลุ่มบริษัทส่วนใหญ่เป็นหนี้สินหมุนเวียนระยะสั้น อันได้แก่ เจ้าหนี้การค้า และเงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินเป็นหลัก และกลุ่มบริษัทมีภาระหนี้สินที่มีดอกเบี้ยในสัดส่วนประมาณร้อยละ 65-75 ของหนี้สินรวม ทั้งนี้ ณ สิ้นปี 2555 บริษัทได้จัดประเภทหนี้สินบางส่วนเป็นหนี้สินที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขาย เนื่องจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท เมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2555 ได้อนุมัติให้ขายที่ดินและอาคารของบริษัทและนำเงินที่ได้รับบางส่วนไปชำระหนี้ให้กับสถาบันการเงินในจำนวนดังกล่าว และบริษัทได้โอนกรรมสิทธิ์ในสินทรัพย์ให้แก่ผู้ซื้อแล้วในวันที่ 29 มกราคม 2556

- **ส่วนของผู้ถือหุ้น**

ณ สิ้นปี 2553 – 2555 บริษัทมีส่วนของผู้ถือหุ้น เท่ากับ 250.01 ล้านบาท 135.37 ล้านบาทและ 78.20 ล้านบาท ตามลำดับ การลดลงในส่วนของผู้ถือหุ้นในปี 2554 จำนวน 114.64 ล้านบาทจากปี 2553 เกิดจากผลขาดทุนสำหรับปีจำนวน 113.99 ล้านบาทและการปรับปรุงค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงานเนื่องจากการนำมาตราฐานการบัญชีใหม่มาถือปฏิบัติ จำนวน 0.65 ล้านบาท ส่วนการลดลงในปี 2555 จำนวน 57.16 ล้านบาทเกิดจากผลประกอบการขาดทุนในปีดังกล่าว

- **สภาพคล่อง**

กระแสเงินสด

ณ สิ้นปี 2553 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดเพิ่มขึ้นสุทธิจำนวน 27.67 ล้านบาท เป็นผลมาจากการมีกระแสเงินสดสุทธิใช้ไปจากการดำเนินงาน 17.03 ล้านบาท (ในจำนวนนี้รวมกระแสเงินสดที่เสียไปจากการทุจริตจำนวน 14.36 ล้านบาท) กระแสเงินสดใช้ไปสุทธิในกิจกรรมลงทุน 63.32 ล้านบาท ซึ่งเป็นการลงทุนในสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนจำนวน 33.81 ล้านบาท และมีเงินลงทุนในอาคารและอุปกรณ์เพิ่มขึ้น 21.27 ล้านบาท โดยส่วนใหญ่เกิดจากการลงทุนซื้อห้องชุดจำนวน 1 ห้อง ที่อาคาร ดีเอ็มไพร์โอเพิลส มูลค่า 13.75 ล้านบาท เพื่อใช้เป็นสำนักงานสำหรับ บริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด (บริษัทย่อย) ส่วนที่เหลือโดยส่วนใหญ่เป็นการซื้ออุปกรณ์ เฟอร์นิเจอร์ และการตกแต่งสำนักงานใหญ่และสาขาของสถาบันสอนภาษาจีเนียสแพลนเน็ต และกระแสเงินสดสุทธิได้มาในการจัดหาเงินทุน 108.02 ล้านบาท ซึ่งเป็นผลจากการเพิ่มทุนจำนวน 60 ล้านหุ้นในราคาหุ้นละ 1.60 บาท โดยจำหน่ายให้แก่บุคคลทั่วไป

ณ สิ้นปี 2554 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดลดลงสุทธิจำนวน 36.81 ล้านบาท เป็นผลมาจากการมีกระแสเงินสดสุทธิใช้ไปจากการดำเนินงาน 8.09 ล้านบาท (ในจำนวนนี้รวมกระแสเงินสดที่เสียไปจากการทุจริตจำนวน 16.66 ล้านบาท) กระแสเงินสดใช้ไปสุทธิในกิจกรรมลงทุน 27.60 ล้านบาท ซึ่งเป็นการลงทุนในสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนจำนวน 31.91 ล้านบาท และมีเงินลงทุนในอุปกรณ์จำนวน 5.70 ล้านบาทหักลบกับการลดลงของเงินฝากที่ติดภาระค้ำประกันจำนวน 9.99 ล้านบาท และกระแสเงินสดสุทธิได้มาในการจัดหาเงินทุน 1.13 ล้านบาท

ณ สิ้นปี 2555 กลุ่มบริษัทมีกระแสเงินสดลดลงสุทธิจำนวน 1.50 ล้านบาท เป็นผลมาจากการมีกระแสเงินสดสุทธิใช้ไปจากการดำเนินงาน 20.20 ล้านบาท หักลบกับกระแสเงินสดรับจากกิจกรรมลงทุน 1.24 ล้านบาท และกระแสเงินสดสุทธิได้มาในการจัดหาเงินทุน 18.35 ล้านบาท

คำตอบแทนผู้สอบบัญชี

ที่ประชุมคณะกรรมการครั้งที่ 1/2556 ในวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2556 มีมติอนุมัติแต่งตั้ง นางณัฐสรณ์ สโรชนันท์จีน ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 4563 หรือนายสมิทร ขอไพบุณย์ ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 4885 แห่งสำนักงาน เอ.เอ็ม.ที. แอสโซซิเอท เป็นผู้สอบบัญชีของกลุ่มบริษัทเพื่อตรวจสอบงบการเงินของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปี 2556 โดยมีคำตอบแทนของผู้สอบบัญชีในอัตรา 1,050,000 บาทต่อปี

ปัจจัยและอิทธิพลที่อาจมีผลต่อการดำเนินงานในอนาคต

- เนื่องจากปัจจุบันพฤติกรรมของผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเกมมีการเปลี่ยนแปลงไปจากในช่วงปีที่ผ่านมา โดยผู้บริโภคส่วนใหญ่เริ่มหันไปเล่นเกมบนอุปกรณ์พกพา อาทิ มือถือและแท็บเล็ตพีซี รวมถึงเกมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ที่มีแนวโน้มการขยายตัวที่ดีในอนาคตข้างหน้าเกมพีซีและคอนโซล กลุ่มบริษัทจึงลดบทบาทในการทำการพัฒนาเกมสำหรับเครื่องเล่นเกมคอนโซล และคอมพิวเตอร์(ออฟไลน์)ลง โดยเริ่มหันไปสู่การพัฒนาContent และ แอปพลิเคชันบนโซเชียลเน็ตเวิร์ก เพื่อรองรับลูกค้าระดับองค์กร อีกทั้งมุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์เกมและ แอปพลิเคชัน บน Smart phone และ Tablet PC พร้อมทั้งพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา (education software) บนเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์พกพาที่ใช้ระบบปฏิบัติการ วินโดวส์ โมบาย และ ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เป็นต้น
- กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นการขยายการดำเนินธุรกิจไปยังธุรกิจสถาบันเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็ก ซึ่งดำเนินธุรกิจโดยบริษัท อินฟอร์เมติกส์ พลัส จำกัด โดยบริษัทถือหุ้นในบริษัทดังกล่าวในอัตราร้อยละ 99 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัทดังกล่าว
- กลุ่มบริษัทมุ่งเน้นแสวงหาโอกาสในการลงทุนในธุรกิจที่เกี่ยวข้องหรือธุรกิจอื่นที่มีศักยภาพในอนาคต

เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผลการประกอบการของกลุ่มบริษัทในอนาคต อาจมีความแตกต่างจากผลประกอบการที่แสดงในอดีตได้

12 ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง

- ไม่มี -

ส่วนที่ 2

การรับรองความถูกต้องของข้อมูล

“บริษัทได้สอบทานข้อมูลในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปีฉบับนี้แล้ว และด้วยความระมัดระวัง บริษัทขอรับรองว่า ข้อมูลดังกล่าวถูกต้องครบถ้วน ไม่เป็นเท็จ ไม่ทำให้ผู้อื่นสำคัญผิด หรือไม่ขาดข้อมูลที่ควรต้องแจ้งในสาระสำคัญ นอกจากนี้ บริษัทขอรับรองว่า

(1) งบการเงินและข้อมูลทางการเงินที่สรุปมาในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปีได้แสดงข้อมูลอย่างถูกต้องครบถ้วนในสาระสำคัญเกี่ยวกับฐานะการเงิน ผลการดำเนินงาน และกระแสเงินสดของบริษัทและบริษัทย่อยแล้ว

(2) บริษัทได้จัดให้มีระบบการเปิดเผยข้อมูลที่ดี เพื่อให้แน่ใจว่าบริษัทได้เปิดเผยข้อมูลในส่วนที่เป็นสาระสำคัญทั้งของบริษัทและบริษัทย่อยอย่างถูกต้องครบถ้วนแล้ว รวมทั้งควบคุมดูแลให้มีการปฏิบัติตามระบบดังกล่าว

(3) บริษัทได้จัดให้มีระบบการควบคุมภายในที่ดี และควบคุมดูแลให้มีการปฏิบัติตามระบบดังกล่าว และบริษัทได้แจ้งข้อมูลการประเมินระบบการควบคุมภายใน ณ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2556 ต่อผู้สอบบัญชีและกรรมการตรวจสอบของบริษัทแล้ว ซึ่งครอบคลุมถึงข้อบกพร่องและการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของระบบการควบคุมภายใน รวมทั้งการกระทำที่มีขอบที่อาจมีผลกระทบต่อการจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย

ในการนี้ เพื่อเป็นหลักฐานว่าเอกสารทั้งหมดเป็นเอกสารชุดเดียวกันกับที่บริษัทได้รับรองความถูกต้องแล้ว บริษัทได้มอบหมายให้ นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์ หรือ นายชนินทร์ วานิชวงศ์ ท่านใดท่านหนึ่งเป็นผู้ลงลายมือชื่อกำกับเอกสารนี้ไว้ทุกหน้าด้วย หากเอกสารใดไม่มีลายมือชื่อของ นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์ หรือ นายชนินทร์ วานิชวงศ์ ท่านใดท่านหนึ่งกำกับไว้ บริษัทจะถือว่าไม่ใช่ข้อมูลที่บริษัทได้ รับรองความถูกต้องของข้อมูลแล้วดังกล่าวข้างต้น

ชื่อ	ตำแหน่ง	ลายมือชื่อ
1. นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	ประธานกรรมการ/ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	<u>ชนินทร์เดช วานิชวงศ์</u>
2. นายชนินทร์ วานิชวงศ์	กรรมการ/รองประธานกรรมการ	<u>ชนินทร์ วานิชวงศ์</u>

ผู้รับมอบอำนาจ

1. นายชนินทร์เดช วานิชวงศ์	ประธานกรรมการ/ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	<u>ชนินทร์เดช วานิชวงศ์</u>
2. นายชนินทร์ วานิชวงศ์	กรรมการ/รองประธานกรรมการ	<u>ชนินทร์ วานิชวงศ์</u>

เอกสารแนบ 1

รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการ ผู้บริหาร และผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท
ข้อมูลการดำรงตำแหน่งของคณะกรรมการ ผู้บริหาร ในบริษัทย่อย

เอกสารแนบ 1

รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการ ผู้บริหารและผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท (สัดส่วนการถือหุ้น ณ 26 ธันวาคม 2555)

ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง		อายุ (ปี)	คุณวุฒิการศึกษา	สัดส่วนการ ถือหุ้นใน บริษัท* (%)	ความสัมพันธ์ทาง ครอบครัวระหว่าง ผู้บริหาร	ประวัติการทำงาน	
						ช่วงเวลา	ตำแหน่งและสถานที่
1.	นายชินนิตเดช วานิชวงศ์ ประธานกรรมการ กรรมการผู้มีอำนาจลงนาม ผูกพันบริษัท	42	ปริญญาโท Master Management สถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ ผ่านการอบรม Director Accreditation Program (DAP) รุ่นที่ 26/2547 จากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย	14.72	พี่ชายของ นายชินนิตเดช วานิชวงศ์	2543 – ปัจจุบัน 2541 – 2544	ประธานกรรมการ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท มิเลนเนียม เทเลคอม จำกัด
2.	นายชินนิตเดช วานิชวงศ์ กรรมการผู้จัดการ กรรมการผู้มีอำนาจลงนาม ผูกพันบริษัท	35	ปริญญาโท การตลาด สถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ ผ่านการอบรม Director Accreditation Program (DAP) รุ่นที่ 70/2551 จากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย	6.42	น้องชายของ นายชินนิตเดช วานิชวงศ์	2543 – ปัจจุบัน 2541 – 2542 2537 - 2541	กรรมการผู้จัดการและผู้อำนวยการฝ่ายการตลาด บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) กรรมการ บริษัท มิเลนเนียม เทเลคอม จำกัด กรรมการ บริษัท เซิร์ฟ อินฟอร์มีเดีย จำกัด
3.	นายไกรภพ แพ่งสภา กรรมการและกรรมการบริหาร	39	ปริญญาโท บริหารธุรกิจ สถาบัน บัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ ผ่านการอบรม Director Accreditation Program (DAP) รุ่นที่ 72/2551 จากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย	-	-ไม่มี-	2551 - ปัจจุบัน 2551-ปัจจุบัน 2551-ปัจจุบัน 2550-ปัจจุบัน 2547-2549	กรรมการ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) กรรมการผู้จัดการ บริษัท แพ่งสภา จำกัด ที่ปรึกษา Cotton Incorporated ที่ปรึกษา United States Potato Board ผู้อำนวยการฝ่ายปฏิบัติการ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด

ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง		อายุ (ปี)	คุณวุฒิการศึกษา	สัดส่วนการ ถือหุ้นใน บริษัท* (%)	ความสัมพันธ์ทาง ครอบครัวระหว่าง ผู้บริหาร	ประวัติการทำงาน	
						ช่วงเวลา	ตำแหน่งและสถานที่
4.	ดร. ไสริชัย อัคระประภา กรรมการอิสระและประธาน กรรมการตรวจสอบ	47	ปริญญาเอก ธุรกิจระหว่างประเทศ United States International University ผ่านการอบรม Director Accreditation Program (DAP) รุ่นที่ 106/2551 จากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย	-	-ไม่มี-	2552-ปัจจุบัน 2551-ปัจจุบัน 2550-ปัจจุบัน 2547-ปัจจุบัน	กรรมการอิสระและประธานกรรมการตรวจสอบ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) รองประธานกรรมการ บริษัท โมโน เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) กรรมการ บริษัท อาซาว่า จำกัด กรรมการบริหาร บริษัท ไทโยต้า พีเอส เอนเตอร์ไพรส์ จำกัด
5.	นาย พงศ์พรหม ยามะรัต กรรมการอิสระและกรรมการ ตรวจสอบ	40	ปริญญาโท สาขาการเงิน การตลาด สถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ ปริญญาโท สาขาเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอีสเทิร์น มิชิแกน ปริญญาตรี สาขาวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	-	-ไม่มี-	2555 -ปัจจุบัน 2554 - ปัจจุบัน 2550 - ปัจจุบัน	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) Partnership, Business Development Friend>On>Site Architect-Experience Design ประธานกรรมการ และผู้ก่อตั้ง บริษัท บีอ่าวเฟรนด์ จำกัด
6.	รศ. นพ. จตุพร โชติกวณิชย์ กรรมการอิสระและกรรมการ ตรวจสอบ	42	ปริญญาโท วิทยาศาสตร์การแพทย์ คลินิก ป. ชั้นสูง ศัลยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล 2538 ผ่านการอบรมหลักสูตร Director Certification Program (DCP) รุ่นที่ 89/2554, หลักสูตร Financial Statement s of Directors (FSD รุ่น ที่ 14/2011) จากสมาคมส่งเสริม สถาบันกรรมการบริษัทไทย	-	-ไม่มี-	2554- ปัจจุบัน 2547-ปัจจุบัน	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) รองประธานองค์กรแพทย์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล กรรมการบริหารวิชาการ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล กรรมการ บริษัท เวนท์ (ประเทศไทย) จำกัด กรรมการ บริษัท ทีเอส ปาเท็กซ์ จำกัด

ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่ง		อายุ (ปี)	คุณวุฒิการศึกษา	สัดส่วนการ ถือหุ้นใน บริษัท* (%)	ความสัมพันธ์ทาง ครอบครัวระหว่าง ผู้บริหาร	ประวัติการทำงาน	
						ช่วงเวลา	ตำแหน่งและสถานที่
7.	นายศรัณย์ วิชาภัย	38	ปริญญาตรี สาขาการตลาด Rensselaer University, USA ปริญญาโท สาขาการเงิน สถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์ ผ่านการอบรมหลักสูตร Director Certification Program (DCP) รุ่นที่ 23/2547	-	-ไม่มี-	2554-ปัจจุบัน 2551-ปัจจุบัน 2550-ปัจจุบัน 2543-ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) กรรมการผู้จัดการ บริษัท บิลบอร์ด เน็ตเวิร์ค จำกัด กรรมการ บริษัท เซ็นทรัล ดิจิตอล มีเดีย จำกัด กรรมการ บริษัท คอร์โน แอนด์ เนช จำกัด กรรมการ บริษัท แซบ แซบ ดอท คอม จำกัด กรรมการผู้จัดการ / กรรมการ บริษัท เอส เอฟ จี จำกัด (มหาชน)
8.	นางสาวอริยา วงศ์วารี ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน	36	ปริญญาโทสาขาการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	-	-ไม่มี-	2554-ปัจจุบัน 2552-2554 2548-2552	ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) ผู้จัดการฝ่ายบัญชี บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) ผู้จัดการ(ตรวจสอบบัญชี) บริษัท ไพร์ชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอบีเอส จำกัด
9.	นางสาวนุสรา สิทธิวงษ์ ผู้อำนวยการฝ่ายปฏิบัติการ	32	ปริญญาตรี สาขามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	-	-ไม่มี-	2550-ปัจจุบัน 2548-2550 2545-2547	ผู้อำนวยการฝ่ายปฏิบัติการ บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน) ผู้ช่วยผู้บริหารฝ่ายการตลาด บริษัท แวนเทจ บิสซิเนส โซลูชั่น เจ้าหน้าที่บริหารงานลูกค้าสัมพันธ์ บริษัท ฮัทชิสัน มัลติมีเดียเซอร์วิส

เอกสารแนบ 1

รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการ ผู้บริหาร และผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท
ข้อมูลการดำรงตำแหน่งของคณะกรรมการ ผู้บริหาร ในบริษัทย่อย

เอกสารแนบ 1

ข้อมูลการดำรงตำแหน่งของคณะกรรมการ ผู้บริหาร ในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม

รายชื่อกรรมการและผู้บริหาร	บริษัท ไซเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด (มหาชน)	บริษัทย่อย		
		บจก. แพลนเน็ต จี	บจก. บลู วิชาร์ด สตูดิโอ	บจก. อินฟอร์เมติกส์ พลัส
นาย ชรินทร์เดช วานิชวงศ์	X, /, //, ///	/, //	/, //	/, //, ///
นาย ชรินทร์ วานิชวงศ์	/, //, ///	/, //	/, //	/
นาย ไกรภพ แพ่งสภา	/, //			
ดร. ไสริชย์ อัสวะประภา	XO, /			
นายพงศ์พรหม ยามะรัต	XX, /			
นายจตุพร โชติกวณิชย์	XX, /			
นายศรัณย์ วิทยากัย	/			
นางสาว อริยา วงศ์วารี	//, ///, V			
นางสาวนุสรา สิทธิวงษ์	///			
นางสาวศศิวิมล เกิดผล				/, //, ///

หมายเหตุ:

X = ประธานกรรมการ XO = ประธานกรรมการตรวจสอบ XX = กรรมการตรวจสอบ / = กรรมการ
// = กรรมการบริหาร /// = ผู้บริหาร V = ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชี