

5. ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

ทรัพย์สินหลักที่ใช้ในการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2549 และ 2550 มีดังนี้

5.1 สินทรัพย์หมุนเวียน

5.1.1 สินค้าคงเหลือ

สินค้าคงเหลือของกลุ่มบริษัทฯ คือ ชุดเกมพีซี (เกมกล่อง) ชุดโปรแกรมลูกข่าย (Client Program) บัตรเติมเงิน @Cash (ไม่นับรวมมูลค่าตามหน้าบัตรเนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ จะใส่มูลค่าบัตรต่อเมื่อได้ขายออกไปแล้ว) และสินค้าที่ระลึกของเกมต่างๆ (Game Premium) โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2549 และ 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีสินค้าคงเหลือหลังหักค่าเผื่อสินค้าเสื่อมสภาพ รวม 13.72 และ 12.70 ล้านบาท ตามลำดับ ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ ได้พิจารณาตั้งค่าเผื่อสินค้าเสื่อมสภาพสำหรับสินค้าที่ระลึกของเกมจำนวน 1.74 ล้านบาท

5.1.2 ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า

ในการซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์บางเกม กลุ่มบริษัทฯ จะชำระค่าลิขสิทธิ์ให้แก่เจ้าของหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ล่วงหน้าก่อนการเปิดให้บริการเกม รวมถึงค่าลิขสิทธิ์ขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) ซึ่งต้องชำระล่วงหน้าเพื่อประกันยอดขายขั้นต่ำ โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2549 และ 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าจำนวน 12.43 และ 21.26 ล้านบาท ตามลำดับ

5.2 สินทรัพย์สินไม่หมุนเวียน

5.2.1 สินทรัพย์ถาวร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2549 และ 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์ถาวรที่ใช้ในการดำเนินธุรกิจ ดังตารางต่อไปนี้ โดยมีอุปกรณ์เครื่องแม่ข่ายเป็นสินทรัพย์ถาวรหลัก ซึ่งมีมูลค่าก่อนหักค่าเสื่อมราคา รวม 100.88 และ 123.93 ล้านบาท ตามลำดับ

ประเภททรัพย์สิน	มูลค่าบัญชีสุทธิ (ล้านบาท)		ลักษณะกรรมสิทธิ์	ภาวะผูกพัน
	31 ธ.ค. 2549	31 ธ.ค. 2550		
1. อุปกรณ์เครื่องแม่ข่าย	60.78	57.75	เจ้าของและเช่าซื้อ	ไม่มี
2. โปรแกรมคอมพิวเตอร์	12.04	7.76	เจ้าของ	ไม่มี
3. ยานพาหนะ	11.49	17.67	เช่าซื้อ	ไม่มี
4. อุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์สำนักงาน	7.68	11.11	เจ้าของ	ไม่มี
5. ส่วนปรับปรุงอาคาร	7.14	12.06	เจ้าของ	ไม่มี
6. เครื่องตกแต่งสำนักงาน	6.18	7.46	เจ้าของ	ไม่มี
7. อุปกรณ์สำนักงาน	2.72	5.20	เจ้าของ	ไม่มี
รวม	108.03	119.01		

นโยบายการตั้งค่าเสื่อมราคา

ค่าเสื่อมราคาคำนวณโดยวิธีเส้นตรงตามเกณฑ์อายุการใช้งานโดยประมาณของสินทรัพย์ตามระยะเวลา 3 - 5 ปี ทั้งนี้ บริษัทฯ ซึ่งให้บริการเกมออนไลน์ในไทย จะจัดซื้ออุปกรณ์เครื่องแม่ข่ายเป็นของตนเอง โดยหักค่าเสื่อมราคาเป็นเวลา 5 ปี แต่ ASO ซึ่งเป็นบริษัทย่อยได้เช่าซื้ออุปกรณ์เครื่องแม่ข่ายเพื่อให้บริการในสิงคโปร์และมาเลเซีย โดยผ่อนชำระเป็นเวลา 18 เดือน

5.2.2 ค่าลิขสิทธิ์รื้อตัดจ่าย - สุทธิ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2549 และ 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าลิขสิทธิ์รื้อตัดจ่าย - สุทธิ จำนวน 108.01 ล้านบาท และ 110.04 ล้านบาท ตามลำดับ โดยค่าลิขสิทธิ์รื้อตัดจ่ายส่วนใหญ่เป็นค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งเมื่อกลุ่มบริษัทฯ ได้ตกลงซื้อลิขสิทธิ์แล้ว จะชำระค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นให้แก่เจ้าของหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์เมื่อได้ลงนามในสัญญา และ/หรือ ภายในระยะเวลาที่กำหนด ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าลิขสิทธิ์รื้อตัดจ่ายสำหรับเกมออนไลน์รวม 15 เกม ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว ค่าลิขสิทธิ์รื้อตัดจ่ายจำนวนดังกล่าวจะถูกตัดจำหน่ายเมื่อเริ่มให้บริการเชิงพาณิชย์ และตัดจำหน่ายด้วยวิธีเส้นตรงเป็นเวลาประมาณ 2 - 3 ปีขึ้นอยู่กับอายุของสัญญา ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพิจารณาการตัดจ่ายของค่าลิขสิทธิ์รื้อตัดจ่ายหากเกมออนไลน์ใดๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้

5.2.3 เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2549 และ 2550 บริษัทฯ มีเงินลงทุนในบริษัทย่อย 3 แห่ง รวมมูลค่าเงินลงทุนตามวิธีราคาทุนจำนวน 23.55 ล้านบาท และ 57.55 ล้านบาท ตามลำดับ โดย ASI ซึ่งเป็นบริษัทย่อยของบริษัทฯ ในสัดส่วนร้อยละ 99.99 ได้ลงทุนใน ASO ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในสิงคโปร์ โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุน จำนวน 48.02 ล้านบาท นอกจากนี้ ในเดือนพฤษภาคม 2550 ASI ได้เข้าลงทุนในประเทศมาเลเซีย โดยจัดตั้งบริษัทย่อย ASM เพื่อช่วยขยายตลาดเกมออนไลน์ในประเทศดังกล่าว โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 มูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนใน ASM เท่ากับ 19.86 ล้านบาท

หน่วย: ล้านบาท

บริษัทย่อย	ทุนชำระแล้ว	ผู้ลงทุน	สัดส่วนเงินลงทุน (ร้อยละ)	จำนวนคณะกรรมการตัวแทน / คณะกรรมการทั้งหมด	มูลค่าเงินลงทุนด้วยวิธีราคาทุน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550
ASI	50.00	บริษัทฯ	99.99	2/2	50.00
PlayPal	5.00	บริษัทฯ	50.99	1/2	2.55
PlayPark	5.00	บริษัทฯ	99.99	1/1	5.00
รวม					57.55
ASO	48.02	ASI	100.00	2/2	-
ASM	19.86	ASI	100.00	3/3	-

ทั้งนี้ บริษัทฯ มีนโยบายการลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้าในอนาคต โดยการลงทุนดังกล่าวจะดำเนินการโดยบริษัทฯ หรือ ASI ซึ่งประกอบธุรกิจเป็น Investment Arm ของกลุ่มบริษัท โดยพิจารณาจากปัจจัยหลักๆ ดังนี้

- 1) ประสิทธิภาพที่เกี่ยวเนื่องกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ที่สามารถเอื้อประโยชน์ (Synergy) ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้
- 2) ผลตอบแทนจากการลงทุน
- 3) สถานะทางการเงินของบริษัทผู้ลงทุน
- 4) ภาวะเศรษฐกิจและการเมือง

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังมีนโยบายที่จะขยายธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ไปยังตลาดต่างประเทศที่มีศักยภาพสูงในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อย่างไรก็ตาม โครงการลงทุนของบริษัทฯ ต้องผ่านการพิจารณาจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท และ/หรือ ที่ประชุมผู้ถือหุ้น ตามขอบเขตอำนาจการอนุมัติที่บริษัทฯ ได้กำหนดไว้ และตามกฎหมายที่ต่างๆ ของคณะกรรมการ ก.ล.ต. และ/หรือ ตลาดหลักทรัพย์ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ บริษัทฯ จะส่งผู้แทนบริษัทฯ ตามสัดส่วนการถือหุ้นของบริษัทฯ เข้าร่วมบริหารงานและดูแลการดำเนินธุรกิจตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ ได้มอบหมาย โดยบุคคลนั้นจะต้องเป็นผู้ที่ไม่มีผลประโยชน์ขัดแย้งในทางธุรกิจกับบริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือกิจการร่วมค้านั้นๆ

5.3 อาคารและสำนักงาน

กลุ่มบริษัทฯ ได้ทำสัญญาเช่าพื้นที่ของอาคารต่างๆ เพื่อใช้เป็นสำนักงาน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ และบริษัทย่อยที่ดำเนินกิจการในไทยได้เช่าพื้นที่อาคาร ยู.เอ็ม. ทาวเวอร์ ชั้นใต้ดิน ชั้น 1, 15, 16, 17 และ 28 ถนนรามคำแหง รวมพื้นที่ประมาณ 3,628.20 ตารางเมตร เป็นเวลา 1-3 ปี และได้ต่อสัญญาเช่าเรื่อยมา สำหรับการดำเนินงานในประเทศสิงคโปร์ ASO ได้เช่าพื้นที่อาคาร Singapore Post Centre #14-04 และอาคาร Suntec City Mall #03-029C/029D เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงานและศูนย์บริการลูกค้า รวมพื้นที่ประมาณ 5,996 ตารางฟุต เป็นเวลา 2 - 3 ปี และเช่าพื้นที่ Eunost Technolink #02-02 เพื่อเป็นที่เก็บสินค้า รวมพื้นที่ทั้งสิ้นประมาณ 3,100 ตารางฟุต เป็นเวลา 2 ปี การดำเนินงานในมาเลเซีย ASM ได้เช่าพื้นที่อาคาร Northpoint Offices Suite A-19-4 และอาคาร The Gardens Suite 16.02 เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน รวมพื้นที่ประมาณ 11,841 ตารางฟุต เป็นเวลา 2 - 3 ปี