

## 1. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ

### 1.1 วิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ เป้าหมายหรือกลยุทธ์ในการดำเนินงานของบริษัท

บริษัทมุ่งมั่นที่จะก้าวสู่การเป็นผู้นำในธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยความเชื่อมั่นในศักยภาพของธุรกิจในภูมิภาคที่มีแนวโน้มการเติบโตสูงอย่างต่อเนื่องในอนาคต

#### กลยุทธ์ในการดำเนินงาน

1. ขยายการให้บริการครอบคลุมภูมิภาคในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
2. ให้บริการครอบคลุมเกี่ยวกับความบันเทิงออนไลน์
3. จัดหาเกมที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจในแต่ละประเภทของเกมสู่สัสมออนไลน์ ซึ่งจะเป็นเกมดั่งระดับโลกโดยร่วมมือกับบริษัทพัฒนาเกมชั้นนำทั่วโลก
4. เพื่อพัฒนาปรับปรุงการมีส่วนร่วมของสังคมและทำงานร่วมกัน

### 1.2 การเปลี่ยนแปลงพัฒนาการที่สำคัญ

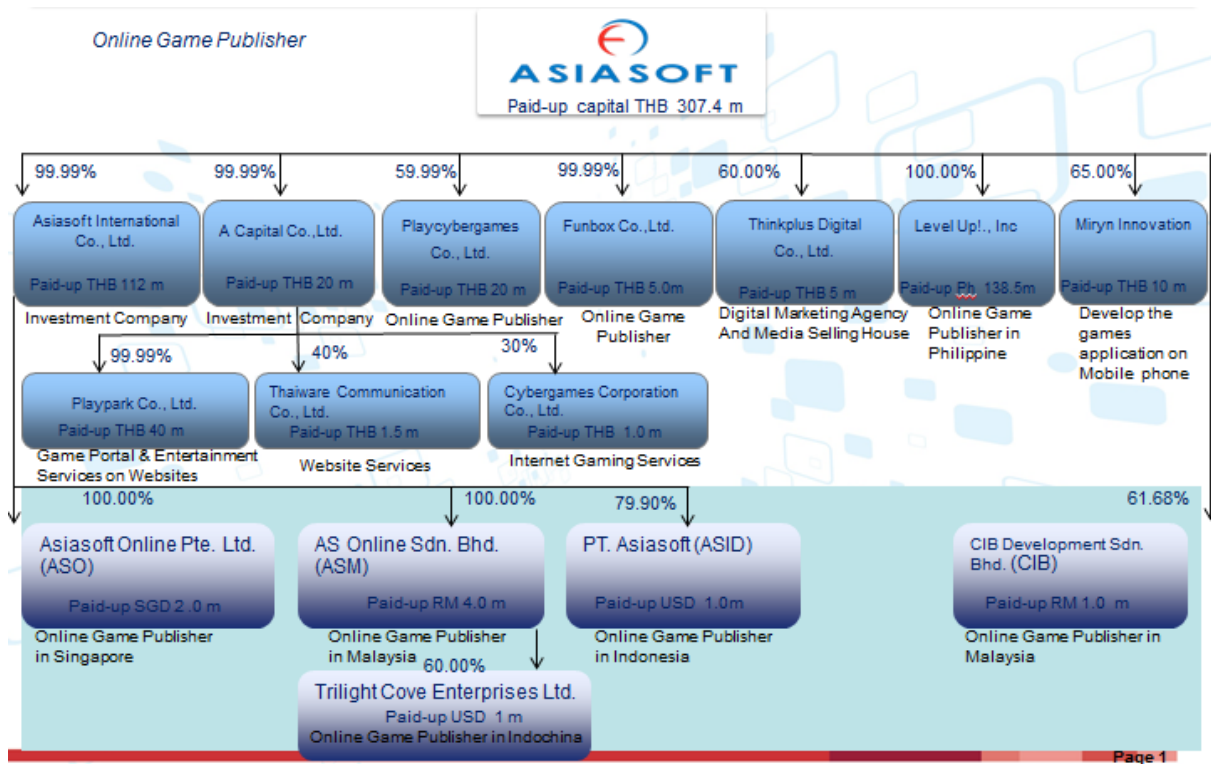
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ” หรือ “AS”) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาท เพื่อบริการประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้ง คือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร นายตัน เตียวลิ้ม และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

ต่อมาในปี 2546 บริษัทฯ ได้เริ่มธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยได้เปิดตัวเกม “Ragnarok Online” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก กราวิดี คอร์ปอเรชั่น ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทยเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศ จนประสบความสำเร็จอย่างสูงด้วยจำนวน Peak Concurrent User สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย และในปี 2547-2548 บริษัทฯ ได้ปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่างๆ ดังกล่าวจากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน

### 1.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัท

ณ 31 ธันวาคม 2557 กลุ่มเอเชียซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่างๆ รวม 16 แห่ง ดังนี้

\_\_\_\_\_ รับรองความถูกต้อง



กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Group) ดังนี้

กลุ่มบริษัทฯ	ประเทศ	ประเภทธุรกิจหลัก
1. บมจ. เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น (“AS”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์และจัดจำหน่ายเกมพีซีในประเทศไทย
2. บจก. เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล (“ASF”)	ไทย	เพื่อการลงทุนในต่างประเทศ
3. บจก. เพลย์พาร์ก (“PlayPark”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย
4. บจก. เอ แคปิตอล (“A Capital”)	ไทย	เพื่อการลงทุนในประเทศ
5. บจก. ฟัน บ็อกซ์ (“FunBox”)	ไทย	ให้บริการเว็บไซต์ทำ (Game Portal) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์
6. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)	ไทย	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลด

รับรองความถูกต้อง

ซอฟต์แวร์		
และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ "www.thaiware.com"		
7. บจก. ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น "TCG")	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์บน LAN ของ TCG Network
8. Asiasoft Online PTE LTD. ("ASO")	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของASO ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศสิงคโปร์
9. AS Online SDN.BHD. ("ASM")	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของASM ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศมาเลเซีย
10. PT. Asiasoft ("ASID")	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย
11. CIB Development SDN. BHD. ("CIB")	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย
12. บจก.เพลย์ไชเบอร์เกมส์ ("PCG")	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย
13. Trilight Cove Enterprises Ltd ("TLC")	บริติช เวอร์จิน	ให้บริการเกมออนไลน์ในกลุ่มอินโดจีนรวมถึง เวียดนาม พม่า กัมพูชา
14. Thinkplus Digital Co., Ltd	ไทย	ให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และขายสื่อโฆษณา
15. Level Up! Inc.	ฟิลิปปินส์	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์
16. บจก. มิวิน อินโนเวชั่น จำกัด	ไทย	พัฒนาเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่

#### 1.4 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

-ไม่มี-

## 2. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

### 2.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้หลักของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจ สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักดังนี้

ประเภทรายได้	2555		2556		2557	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	1,662	82	1,530	89	998	79
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	277	14	115	7	110	9
3. รายได้อื่นๆ	77	4	68	4	154	12
รวมรายได้	2,016	100	1,713	100	1,262	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ สามารถแบ่งรายได้ออกเป็น 2 ประเภทหลักดังนี้

รายได้แยกตามภูมิศาสตร์อ้างอิงตามงบรวม (ล้านบาท)	2555		2556		2557	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในประเทศไทย	1,155	57	926	54	656	52
2. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในต่างประเทศ	861	43	787	46	606	48
รวม	2,016	100	1,713	100	1,262	100

### 2.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

#### 2.2.1 ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

รับรองความถูกต้อง

กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ขึ้นมาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่ได้รับการยอมรับทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “Ragnarok Online” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงด้วยจำนวน Peak Concurrent User สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม “Maple Story” ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศไทยสิงคโปร์ ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัท ฯเป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย จนกระทั่งปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการรวม 35 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (19 เกม) สิงคโปร์ (11 เกม) มาเลเซีย (12 เกม) อินโดนีเซีย (4 เกม) ฟิลิปปินส์ (9 เกม) และ อินโดจีน (8 เกม) โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 75-80 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศ จะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบ Server เป็นของตนเองเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้โดยมีประสิทธิภาพ

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ โดยเรียกเก็บค่าบริการจากการจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, 1-2 Call, @CashPlus และ Truemoney ให้แก่ผู้เล่นเกม เพื่อใช้เติมเวลา แลกคะแนน หรือใช้เป็นเงินเสมือนจริงสำหรับซื้อ Item ในเกม สำหรับ @CashPlus นั้นมีจำหน่ายเฉพาะบัตรอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น ในขณะที่บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash , 1-2 Call และ Truemoney, จะมี 2 ประเภท คือ 1) บัตรพลาสติก ซึ่งจะจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่าย ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่, 7-Eleven, BIG C, เทสโก้ โลตัส และ ร้านทรูซ้อป/ทรูมูฟ และ 2) บัตรอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับบัตร @Cash จะจำหน่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลาย เช่น 7-Eleven หรือ e-pay ผ่านเครื่องจำหน่าย (Terminal) โทรศัพท์มือถือ และระบบชำระเงินออนไลน์ @Shop และ @Cash Online ของกลุ่มบริษัทฯ ด้วยวิธีการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี) สำหรับบัตรอิเล็กทรอนิกส์ 1-2 Call, @CashPlus และ ทรูมันนี่จะจำหน่ายผ่านร้านค้า 7-Eleven, BIG C, เทสโก้ โลตัส, โลตัส เอ็กเพรส, ทรูซ้อป/ทรูมูฟ ทั้งนี้ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, 1-2Call, @CashPlus และ Truemoney จะสามารถนำมาใช้กับเกมออนไลน์ทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ เฉพาะที่ให้บริการในประเทศนั้นๆ และยังสามารถใช้เล่นเกมออนไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยในด้านเทคนิคและวิธีการเล่นผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) และทางอีเมล (Email) ตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้ง ผ่านทาง Counter Service “@Club” อีกด้วย

รับรองความถูกต้อง

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์แล้วรวม 35 เกม ใน 6 ประเทศ ดังนี้

การให้บริการเกมออนไลน์	ประเภทเกม <sup>ก</sup>	รูปแบบการคิดค่าบริการ <sup>ข</sup>
1. Ragnarok Online	MMORPG	Hybrid Sale
2. Maple Story	MMORPG	Item Sale
3. Yulgang	MMORPG	Item Sale
4. 3Kingdom	MMORPG	Item Sale
5. RAN	MMORPG	Item Sale
6. Perfect World	MMORPG	Item Sale
7. Granado Espada	MMORPG	Item Sale
8. Cabal	MMORPG	Item Sale
9. 8Inw	MMORPG	Item Sale
10. Sheng Mo Online	MMORPG	Item Sale
11. Dragon Nest	MMORPG	Item Sale
12. Elsword	MMORPG	Item Sale
13. Ninedragons	MMORPG	Item Sale
14. RO2 (EN) (TH)	MMORPG	Item Sale
15. Assault Fire	MMORPG	Item Sale
16. TZ2	MMORPG	Item Sale
17. Phantasy Star2	MMORPG	Item Sale
18. Lyss	MMORPG	Item Sale
19. DC Universe Online	MMORPG	Item Sale
20. Yulgang2	MMORPG	Item Sale
21. Four	MMORPG	Item Sale
22. Audition	Casual	Item Sale
23. GetAmped	Casual	Item Sale
24. Super Dance Online	Casual	Item Sale
25. GetAmped 2	Casual	Item Sale

26. FC Manager	Casual	Item Sale
27. World In Audition	Casual	Item Sale
การให้บริการเกมออนไลน์	ประเภทเกม <sup>ก</sup>	รูปแบบ การคิดค่าบริการ <sup>ข</sup>
28. Sudden Attack	FPS	Item Sale
29. Mission Against Online	FPS	Item Sale
30. S4League	FPS	Item Sale
31. Chaos	MOBA	Item Sale
32. STRIFE	MOBA	Item Sale
33. KH	Web	Item Sale
34. RO Mobile	Mobile	Item Sale
35. Advance Dino	Mobile	Item Sale
รวม 35 เกม		

หมายเหตุ : <sup>ก</sup> MMORPG เป็นเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์ กับโลกของเกมได้พร้อมกัน ผ่านระบบเครื่องแม่ข่าย / Casual Game คือ เป็นเกมตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใสที่ผู้เล่นไม่ต้องใช้เวลาและทักษะในการเล่นมากนัก

<sup>ข</sup> Air Time Sale คือ การคิดค่าบริการเกมตามระยะเวลาการเล่น,  
Item Sale = การคิดค่าบริการเกมจากการขาย Item ในเกม,  
Hybrid Sale คือ การคิดค่าบริการรวมทั้ง 2 รูปแบบ

#### A1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (“MMORPG”)

คือ เกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกมได้พร้อมกัน (Real Time Interaction) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม โดยมีลักษณะทั่วไปดังนี้

- ผู้เล่นเกมจะเล่นเป็นตัวละครหนึ่งๆ หรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (Multi Character Control System: MCC) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่น/ จุดด้อยที่แตกต่างกันไป

## ส่วนที่ 1 การประกอบธุรกิจ

- ผู้เล่นเกมสามารถเพิ่มประสบการณ์ (Level) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่างๆ (Item) เช่น อาวุธ หรือคะแนนเพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่นๆ และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขาย Item ในเกมได้
- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์และการใช้ชีวิตเสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นๆ เป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ โดยการเล่นเกมจะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีความสิ้นสุด
- ผู้เล่นเกมโดยส่วนใหญ่จะมีความภักดีต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเก็บประสบการณ์/ Level ในเกม

## A2. Casual Game

คือ เกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ผู้เล่นเกมไม่ต้องใช้เวลา หรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

## A3. First Person Shooting

คือ เกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กัน โดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก แข่งกันง่ายๆทำการแบ่งเป็นทีมแล้วช่วยกันในโหมดต่างๆมีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

## A4. Web –based Game

คือ เกมออนไลน์ที่เล่นบนเว็บ Browser ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมก่อนใช้งาน

## A5. MOBA

คือ เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมเพียงตัวละครของตัวเองเท่านั้นและแบ่งเป็นสองฝ่ายโจมตีกัน

กลุ่มบริษัทฯ ยังมีรายได้ค่าสมาชิก @Café ที่เรียกเก็บจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทย สำหรับการให้สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์และเกมพีซี ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์แก่ลูกค้าภายในร้านของตนเอง นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ธุรกิจให้บริการโฆษณาออนไลน์ในเว็บไซด์เกมและเว็บไซด์ทำ [www.playpark.com](http://www.playpark.com) , [www.thaiware.com](http://www.thaiware.com) ,และ [www.thaicybergames.com](http://www.thaicybergames.com)

รับรองความถูกต้อง



กลุ่มบริษัทฯ ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยแบ่งธุรกิจออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ การให้บริการเกมออนไลน์ และการเป็นตัวแทนจัดจำหน่ายเกม โดยมีรายละเอียดสำหรับธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ดังนี้

#### ธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ (Online Game Service)

เกมออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนา (Chat) กับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบ Server ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ได้ติดตั้ง Client Program เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และได้เข้าลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์เกมออนไลน์

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 82-88 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ จะดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อสามารถให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกม การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การจัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมและเครือข่ายรับชำระเงิน และที่สำคัญจะต้องจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบ Server อุปกรณ์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ Client Program รวมถึงการจัดทำเว็บไซต์เกมออนไลน์ ทั้งนี้ บริษัทในแต่ละประเทศจะมีระบบ Server เป็นของตนเองแยกออกจากกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 6 ประเทศ รวม 35 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557
ไทย	19	Ragnarok, Yulgang, 3Kingdoms, Granado Espada, Cabal, 8 inw, Dragon Nest, Elsword, Phantasy Star 2, DC Universe Online, Yulgang2, Ragnarok Online 2, Audition, FC Manager, S4League, Choas, Strife, RO Mobile และ Advance Dino.
สิงคโปร์	11	Maple Story, Cabal, Phantasy Star 2, DC Universe Online, Audition, FC Manager, World In Audition, Sudden Attack, Choas, Strife และ Advance Dino
มาเลเซีย	12	SMO, TZ2, Lyss, Four, Phantasy Star 2, DC Universe Online, TLBB, SDO, MAT, Choas, Strife , Advance Dino และ KH

อินโดจีน	8	Yulgang, Ninedragon, Cabal, Phantasy Star 2, DC Universe Online, FC Manager,
อินโดนีเซีย	4	Choas, Advance Dino และ Strife
ฟิลิปปินส์	9	Phantasy Star 2, DC Universe Online, Choas , Advance Dino และ Strife RAN, Cabal, RO, Perfect World, Phantasy Star 2, DC Universe Online, Audition, Assault Fire , Advance Dino และ Strife

หมายเหตุ: มีบางเกมที่เปิดให้บริการในหลายประเทศ ซึ่งส่งผลให้จำนวนรวมของเกมในตารางข้างต้นมากกว่า 35 เกม

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ ได้แก่ [www.playpark.com](http://www.playpark.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ Game Portal ที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่างๆ ทั้งเกมออนไลน์ เกมพีซี รวมถึงการดาวน์โหลดเกม (Game Download) ทุกเกมของกลุ่มบริษัท และยังเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม (Gamer Community) อัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูล รูปภาพ และความคิดเห็น

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ลงทุนในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอที ได้แก่ [www.thaiware.com](http://www.thaiware.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ ที่เป็นศูนย์รวมด้านไอทีและยังเป็นแหล่งสำหรับดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่างๆ ทั้งไทยและต่างประเทศ ทั้งที่จำหน่ายและฟรี ตลอดจนเป็นแหล่งชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

กลุ่มบริษัทฯ ยังได้จัดตั้งบริษัทแห่งใหม่ภายใต้ชื่อ บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย เมื่อเดือนกรกฎาคม 2555 ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 20 ล้านบาท บริษัทฯ ถือหุ้นในอัตราร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน ทั้งนี้บริษัทฯ ได้เตรียมการในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ในกลุ่ม MOBA ซึ่งเป็นเกมที่มีความนิยมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

ในปี 2556 กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท ชิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 5 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ถือหุ้นในอัตราร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน ซึ่งการลงทุนในชิงค์พลัสเป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น

สำหรับต้นปี 2557 กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนซื้อหุ้นสามัญของบริษัท Level Up! Inc. ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านเกมออนไลน์ ในประเทศฟิลิปปินส์ ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 103 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ถือ 100 % ของทุนจดทะเบียน ซึ่งบริษัทเห็นว่า Level Up! มีศักยภาพในการ

รับรองความถูกต้อง

ดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ ตลอดจนมีทีมงานที่มีความชำนาญ ซึ่งจะเป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น และเป็นการเพิ่มแหล่งรายได้ในต่างประเทศให้กับกลุ่มบริษัทฯ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกมใน 2 ลักษณะ คือ

#### 1.การคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่นเกม (Air Time Sale)

ผู้เล่นเกมจะจ่ายค่าบริการตามระยะเวลาที่ใช้เล่นเกม ซึ่งวิธีนี้จะใช้สำหรับเกม MMORPG เป็นส่วนใหญ่ โดยในปัจจุบันมีเพียง Rangnarok เพียงเกมเดียว ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนน้อยมากของรายได้ทั้งหมดในปี 2555

#### 2.การขาย Item ในเกม (Item Sale)

ในวิธีคิดค่าบริการลักษณะนี้ ผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขาย Item ในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิ์ที่จะซื้อหรือไม่ซื้อ Item ก็ได้ โดย Item ที่ขายได้จะถือเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขาย Item จะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกม ประเทศที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวน Item ที่เสนอขาย ซึ่งกรณีขาย Item เหมารวมเป็นแพ็คเกจจะมีราคาที่ถูกลง

ปัจจุบัน สัดส่วนการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจาก Air Time Sale เป็น Item Sale เป็นส่วนมาก โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมทั้งกลุ่มเดิมและกลุ่มใหม่เข้ามาทดลองเล่นเกม ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในการมีรายได้จากการขาย Item ได้มากยิ่งขึ้น

### 2.2.2 การจัดจำหน่ายและช่องทางการจัดจำหน่าย

#### - กิจกรรมทางการตลาด

กลุ่มบริษัทฯ ใช้ชื่อ “เอเชียซอฟท์” หรือ “Asiasoft” เป็นชื่อทางการค้ามาตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจในปี 2544 ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นชื่อที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้เล่นเกมทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในฐานะผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ ทั้งในด้านการคัดสรรเกมชั้นนำ การทำการตลาดเพื่อรักษฐานผู้เล่นเกม รวมทั้งความน่าเชื่อถือของระบบเครื่องแม่ข่ายในการให้บริการ

โดยกิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารให้ลูกค้ารับทราบและเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้นำเสนอ รวมทั้งได้ตระหนักว่ากลุ่มบริษัทฯ เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่เราคุ้นเคยและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานะทางการตลาด ภาพลักษณ์องค์กร และเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้สำรวจตลาดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ลูกค้า อีกทั้ง ยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับร้านตัวแทนจำหน่ายและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อให้ร้านดังกล่าวเข้าใจเกมออนไลน์ การบริการ และกลยุทธ์ทางด้านราคาของกลุ่มบริษัทฯ

#### - การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายสินค้า คือ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และร่วมมือกับ เอไอเอส, เทสโก้โลตัส, และทรู จำหน่ายบัตร 1-2-Call, @CashPlus และ ทรูมันนี่ เพื่อสามารถรับชำระค่าบริการเกม โดยกลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพและเป็นช่องทางสำคัญที่จะนำบริการเกมออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

#### การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash

กลุ่มบริษัทฯ จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash เพื่อรับชำระค่าบริการเกม โดยเมื่อผู้เล่นเกมได้จ่ายเงินเพื่อซื้อบัตรแล้วจะได้รับหมายเลขบัตร (Serial No.) และรหัสบัตร (Password) สำหรับลงทะเบียนเติมเวลา แลกคะแนน หรือเงินเสมือนจริง เพื่อใช้ซื้อ Item ในเกมทุกเกมของบริษัทที่ให้บริการในแต่ละประเทศ โดยบัตรแต่ละใบจะมีอายุใช้งานสูงสุด 90 วัน (ไทย) และ 365 วัน (สิงคโปร์และมาเลเซีย) นับจากวันที่ลงทะเบียน นอกจากนี้ เงินเสมือนจริงในบัตรยังใช้ชำระค่าบริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยบริษัทที่ร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัทฯ

การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash สามารถกระทำได้ 2 วิธี ดังนี้

#### (1) การจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่าย

โดยส่วนใหญ่แล้ว กลุ่มบริษัทฯ จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ในรูปแบบบัตรพลาสติก (Plastic @Cash Card) ผ่านตัวแทนจำหน่ายต่างๆ คิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 1 ของยอดขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ทั้งหมดในปี 2555 เนื่องจากร้านค้าต่างๆ ส่วนใหญ่ได้ปรับเปลี่ยนเป็นผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic @Cash Card)

รับรองความถูกต้อง

- ร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven ซึ่งจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ต่อให้แก่ผู้เล่นเกมโดยตรงผ่านสาขาของร้านซึ่งมีกระจายอยู่ทั่วประเทศ
- ร้านค้าเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเกม ได้แก่ บริษัทที่มีเครือข่ายร้านค้าผลิตภัณฑ์เกม ผู้ค้าส่งผลิตภัณฑ์เกม และผู้ค้าส่งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น โดยตัวแทนจำหน่ายดังกล่าวอาจจำหน่ายโดยตรงให้กับผู้เล่นเกมผ่านเครือข่ายร้านค้าของตนเอง หรือ อาจขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ให้แก่ผู้ค้าปลีกซึ่งจะจำหน่ายต่อให้แก่ผู้เล่นเกมต่อไป
- ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งให้บริการเช่าคอมพิวเตอร์และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ต่อให้แก่ผู้เล่นเกม เพื่อใช้เล่นเกมภายในร้าน

(2) การจำหน่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์

กลุ่มบริษัทฯ ได้เริ่มการขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic @Cash Card) ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรดังกล่าวผ่านการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี)

- การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า 1-2-Call, @Cash Plus และ True Money Cash Card

กลุ่มบริษัทฯ ได้เพิ่มช่องทางใหม่โดยได้ร่วมมือกับ เอไอเอส, ทู และ เทสโก้ โลตัส โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ด้วยบัตร 1-2-Call, ทรูมันนี่ และ @CashPlus ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ดังนี้

ประเทศไทย :

- เว็บไซต์ : ซึ่งรวมถึงเว็บไซต์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้แก่ @Shop และ @Cash Online (เฉพาะสมาชิก @Café)
- โทรศัพท์มือถือ : @Cash on Mobile คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินด้วยการส่ง SMS ผ่านโทรศัพท์มือถือในเครือข่าย AIS โดยระบบ prepaid
- @Cash on e-pay ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านทางเครื่องจำหน่าย (Terminal) ในรูปแบบ Voucher เติมเงินเกมออนไลน์
- 1-2-Call cash card : คือช่องทางที่บริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ AIS เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสดวัน-ทู-คอลที่มีแถบ @ Card

ตรงมุมบัตร วัน-ทศ-คอล สามารถนำมาเติมเงินได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash ซึ่งบริษัทฯ ได้เริ่มให้บริการในส่วนนี้ในเดือนกันยายน ปี 2553

- ทูมนี้ cash card : คือช่องทางใหม่ที่บริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ ทูม เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสดทูมนี้เพื่อเติมเงินในการใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ของบริษัทได้ โดยสามารถซื้อบัตรเงินสดได้ที่ทูมซ้อป/ทูมฟ และ 7-Eleven ทุกสาขา โดยได้เริ่มให้บริการในส่วนนี้ในเดือนกันยายน ปี 2555
- บัตร @CashPlus: คือช่องทางใหม่ที่บริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ เทสโก้ โลตัสเพื่อให้ผู้เล่นมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อรหัสเกมสล็อตพร้อมแจ้งราคาที่ต้องการ โดยสามารถเติมเงินได้ตั้งแต่ 50-10,000 บาทในขณะที่บัตรประเภทอื่นจะมีหลายราคา ตั้งแต่ 50 บาท และราคาสูงสุดไม่เกิน 10,000 บาท ก็สามารถเล่นเกมออนไลน์ของบริษัทได้ โดยสามารถซื้อ @Cash Plus ได้ที่เทสโก้โลตัส, โลตัสเอ็กเพลส ทุกสาขา โดยได้เริ่มให้บริการในส่วนนี้ในเดือนกันยายน ปี 2555

#### มาเลเซีย :

- Online Credit Card คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @ Cash ผ่าน [https://passport.asiasoftsea.com/general/ap\\_landing.aspx](https://passport.asiasoftsea.com/general/ap_landing.aspx) หรือ [www.paypal.com](http://www.paypal.com) โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต
- MOL e-Pin เป็นระบบรับชำระเงินในมาเลเซีย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน MOL e-Points ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยชำระเงินผ่านร้านค้าที่เป็นตัวแทนจำหน่าย หรือชำระผ่านออนไลน์ในเว็บ [www.offgamers.com](http://www.offgamers.com) หรือชำระผ่านร้านค้าที่มีสัญลักษณ์ E-Pay
- โทรศัพท์มือถือ หรือ @Cash on Mobile คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือในมาเลเซียซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Maxis

#### สิงคโปร์ :

- S.A.M Kiosk e-Pin เป็นระบบรับชำระเงินในสิงคโปร์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านทางเครื่องจ่ายเงินอัตโนมัติ S.A.M. และผ่านทางเครื่องจ่ายเงินอัตโนมัติ AXS
- โทรศัพท์มือถือ หรือ @Cash on Mobile คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือในสิงคโปร์ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Singtel, StarHub และ GX

- MOL e-Pin เป็นระบบชำระเงินในสิงคโปร์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @ Cash ผ่าน MOL e-Points, Enets และ Paypal ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- A Global Game Concept เป็นระบบที่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้ ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างมิตรภาพรวมทั้งสามารถแข่งขันกันในระดับภูมิภาค ในกลุ่ม SEA Online Tournaments โดยผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @ Cash ได้ทุกช่องทางในทุกประเทศในกลุ่มของบริษัท เอเชียซอฟท์

#### อินโดนีเซีย :

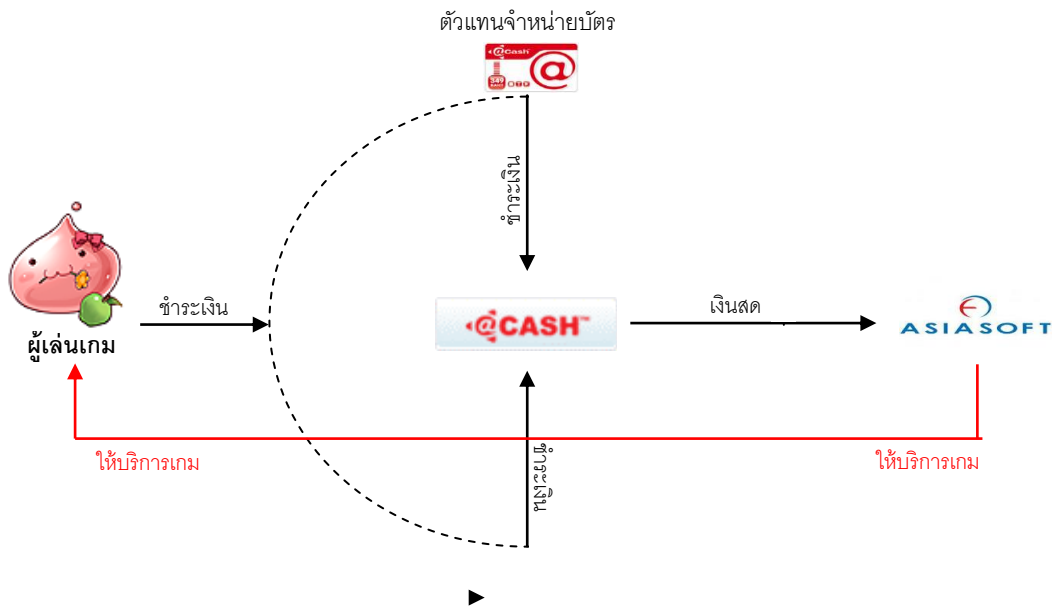
- จำหน่าย Uni-Pin เป็นระบบรับชำระเงินในอินโดนีเซียโดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์โดยชำระเงินผ่านร้านค้าที่เป็นตัวแทนจำหน่าย IndoMaret ซึ่งเป็นร้านสะดวกซื้อที่มีสาขามากที่สุดในอินโดนีเซีย
- จำหน่าย Prepaid Card ผ่านตัวแทนจำหน่าย

#### ฟิลิปปินส์ :

- MOL e-Pin เป็นระบบชำระเงินในฟิลิปปินส์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ผ่าน MOL e-Point ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- Online Credit Card คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน [https://passport.asiasoftsea.com/general/ap\\_landing.aspx](https://passport.asiasoftsea.com/general/ap_landing.aspx) หรือ [www.paypal.com](http://www.paypal.com) โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต

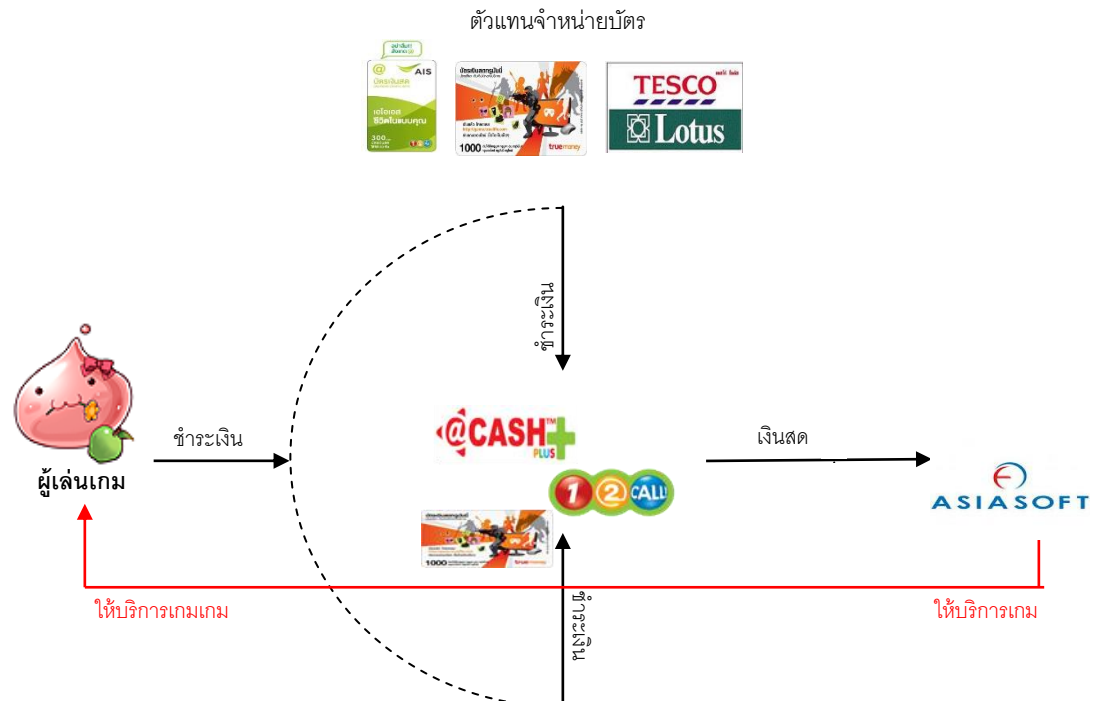
#### แผนภาพแสดงการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash

ผู้เล่นเกมจะสามารถชำระค่าบริการเกมออนไลน์ผ่านการซื้อบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ทั้งในรูปแบบบัตรพลาสติก (Plastic @Cash Card) จากตัวแทนจำหน่าย และในรูปแบบบัตรอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic @Cash Card) จากระบบอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ ดังแสดงในแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพแสดงการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า 1-2-Call, @Cash Plus และ ทรูมันนี่

ในปี 2553 บริษัทฯ ได้เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านบัตรเงินสด 1-2-Call โดยผู้เล่นเกมจะสามารถชำระค่าบริการเกมออนไลน์ผ่านการซื้อบัตรเติมเงินสด 1-2-Call และในปี 2555 บริษัทฯ ได้เพิ่มช่องทางการเติมเงินผ่าน @CashPlus และ ทรูมันนี่ออนไลน์ ดังแสดงในแผนภาพต่อไปนี้





### 2.2.3 กลยุทธ์การแข่งขัน

#### การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ได้กระจายการลงทุนในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ไปยัง 6 ประเทศ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และ อินโดจีน (เวียดนาม, พม่า, กัมพูชา) เพื่อลดความเสี่ยงจากการลงทุนภายในประเทศ หรือในประเทศใดประเทศหนึ่ง โดยมีกลยุทธ์การบริหารจัดการในระดับภูมิภาคที่ช่วยให้สามารถลดต้นทุนการดำเนินงาน ทั้งจากการร่วมกันจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้ทรัพยากรบุคคลร่วมกัน การถ่ายทอดความรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์จากการดำเนินธุรกิจในประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศหนึ่ง ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของธุรกิจได้

#### การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และปรับปรุงเกมเดิมในปัจจุบันให้มีรูปแบบทันสมัยอยู่เสมอ (Updated Version)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ใน 6 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ได้ร่วมกับผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบรวมทั้งเนื้อหาเกมให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการทั้งในด้านรูปแบบ กราฟิก และเนื้อหาเกม และครอบคลุมในทุกประเภทของเกม โดยในปีที่ผ่านมาได้ปรับสถานะเป็นผู้นำส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่ม Web Game และมีการเพิ่มส่วนแบ่งตลาดในกลุ่มเกม FPS เพิ่มเดิมจากเดิมที่เป็นผู้นำในเชิงส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่มเกม MMORPG และ Casual

#### การเสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง

กลุ่มบริษัทฯ ได้เสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ใน 3 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่งและรักษาสถานะการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์อันดับ 1 ในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและนิยมในตลาดต่างประเทศ  
กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการนำเสนอเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศแล้วนั้น มักมีจุดเด่นทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดต่อกลุ่มลูกค้าในประเทศเป้าหมาย
- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย

รับรองความถูกต้อง

ส่วนที่ 1 การประกอบธุรกิจ

กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทเป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมที่ในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น

- การเพิ่มจำนวนและกระจายช่องทางการจัดจำหน่ายให้ครอบคลุมและทั่วถึง

กลุ่มบริษัทฯ มีแผนเพิ่มจำนวนตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และสินค้าเกมออนไลน์อื่นๆ เช่น คู่มือ Items package เป็นต้น เพื่อให้ครอบคลุมทั่วประเทศมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งที่จะขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย โดยจะเห็นได้จากการเพิ่มช่องทางใหม่ ๆ ที่ผ่านมาซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้มากขึ้น ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันโดยการรักษาฐานลูกค้าเดิมและเพิ่มฐานผู้เล่นเกมใหม่ อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ ยังได้พัฒนาช่องทางการจำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อสามารถลดต้นทุนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ได้ในอนาคต โดยเครือข่ายการจัดจำหน่ายดังกล่าวสามารถใช้เป็นช่องทางการทำตลาดได้เป็นอย่างดี จากการจัดกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เช่น การแจกโปสเตอร์และสื่อโฆษณา เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกมโดยตรง

การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขาย Item

เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในปัจจุบันคิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม กลุ่มบริษัทฯ จึงมุ่งเน้นการทำตลาดโดยตรงต่อกลุ่มผู้เล่นเกมเพื่อกระตุ้นการซื้อ Item อย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดแพ็คเกจการขาย Item ในแต่ละเดือน การทำ Item Shop / Item Mall ในเว็บไซต์ การส่ง Newsletter และ SMS ให้ผู้เล่นเกม เป็นต้น

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยผู้เล่นเกมให้สามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมมีความมั่นใจและเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีในเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่น และเพิ่มโอกาสในการซื้อ Item ในเกม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ได้ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทาง Call Center, Email และ Live Chat ตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้ง ให้บริการผ่านทาง Counter Service @Club สำหรับลูกค้าที่มาติดต่อด้วยตนเอง ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น พร้อมทั้ง

รับรองความถูกต้อง

จัดหาบุคลากรและอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมที่คาดว่าจะมีจำนวนมากขึ้นในอนาคต ซึ่งในส่วนของการบริการบริษัทฯ ได้รับ ISO9001:2008

#### การพัฒนาระบบ Server ในการให้บริการเกมออนไลน์

กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าระบบ Server ที่ดีและมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้น การพัฒนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของระบบ Server อย่างต่อเนื่อง การปรับปรุงระบบรักษาข้อมูลเพื่อป้องกันการขโมยข้อมูลให้มีความทันสมัย รวมถึงการเพิ่มขนาดวงจรสื่อสารความเร็วสูงให้เพียงพอสำหรับรองรับจำนวนผู้เล่นเกมที่เพิ่มขึ้นในอนาคต จะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ มีความพร้อมและสามารถให้บริการเกมออนไลน์ด้วยความเร็วเต็มประสิทธิภาพ ลดความผิดพลาดหรือการสูญหายของข้อมูล และลดปัญหาการหยุดให้บริการที่อาจเกิดขึ้นได้ ซึ่งบริษัทฯ ได้รับ ISO/IEC 27001:2005 (Information Security Management System: ISMS)

ISO/IEC 27001:2005 เป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) โดยกำหนดเป็นมาตรฐาน ด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัย ให้กับระบบสารสนเทศที่องค์กรต่างๆ นำมาให้บริการกับลูกค้าภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ครอบคลุม ทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

#### ประโยชน์หลักจากการใช้มาตรฐาน ISMS/ISO27001:2005

- ข้อมูลของลูกค้า และระบบต่างๆ ที่ให้บริการมีความปลอดภัย ข้อมูลมีความถูกต้อง และพร้อมใช้งานเสมอ ทำให้เกิดความพึงพอใจให้กับลูกค้า
- ให้ความมั่นใจให้ลูกค้า และกับบริษัทคู่ค้า ว่าบริษัทจะสามารถดำเนินธุรกิจได้อย่างต่อเนื่องไม่สะดุด ทั้งการให้บริการ และในการทำธุรกิจระหว่างคู่ค้า

#### อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดยมุ่งเน้นการให้เล่นเกมฟรีและคิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับผู้ประกอบการทั้งในอุตสาหกรรมเดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่นๆ ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้องสามารถสร้างผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีนโยบายการทำการตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง (Price War)

รับรองความถูกต้อง

## 2.3 การตลาดและภาวะการแข่งขัน

### ตลาดเกมออนไลน์

2.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Southeast Asia Online Gaming Market) ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือเป็นตลาดเป้าหมายในการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย ปัจจุบันอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากกระแสสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น เฟซบุ๊ก หรือ ทวิตเตอร์ ก็ตาม ซึ่งจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ นั้นจะสัมพันธ์กับจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต รวมทั้งค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่มีราคาถูกลงอย่างรวดเร็วเนื่องจากภาวะการแข่งขันของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ยิ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เห็นว่าตลาดเกมออนไลน์ในภูมิภาคนี้ยังคงมีศักยภาพในการเติบโตได้อีกมาก

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่น เช่น เกมพีซี เกมอาเขต การดูหนัง ฟังเพลง การหาโอเกะ ในหลายๆ ด้าน ดังนี้

- เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย

เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นส่วนใหญ่ในภูมิภาคนี้จะนิยมเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายที่ถูกกว่า สะดวกสบาย และยังเป็นแหล่งชุมนุมพบปะของผู้เล่นเกม ยกเว้นในสิงคโปร์ซึ่งประชากรส่วนใหญ่มักนิยมเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง เนื่องจากสิงคโปร์เป็นประเทศที่มีระบบเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตครอบคลุมอย่างกว้างขวางและเข้าถึงได้ง่าย ประกอบกับ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ยังคงมีอัตราที่ต่ำกว่าเมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่นๆ ใดก็ตามแนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต ทั้งนี้ในปัจจุบันประเทศไทย มาเลเซีย และอินโดนีเซียนั้นมีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าที่เล่นในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

- ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้บริการเกมอย่างต่อเนื่อง

เนื่องจากลักษณะการเล่นเกมนออนไลน์ส่งเสริมผู้เล่นเกมให้มีความสัมพันธ์ในเชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกันได้ โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นเกม

รับรองความถูกต้อง

ร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุภารกิจในเกม จึงทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้ง ผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่างๆ ในเกมเพื่อเป็นผู้ชนะ ทำให้ผู้เล่นเกมมีความผูกพันกับเกมมากยิ่งขึ้น

- การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และ สัญญาณอินเทอร์เน็ต

เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาไม่สูงนักทำให้คนสามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสเปคที่สูงขึ้นกว่าเดิมทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพสูงๆ ได้ ซึ่งถือเป็นการขยายตลาดไปยังตลาดใหม่ๆ อีกด้วย ซึ่งในประเทศไทยเองก็กำลังก้าวเข้าสู่สภาวะนี้เช่นกัน เนื่องจากปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมีการแข่งขันกันในเรื่องของความเร็วอินเทอร์เน็ต ทำให้ค่าบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยราคาลดลง ในขณะที่มีความเร็วเพิ่มขึ้น

- ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์

ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งในด้านการเพลง เกมพีซี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่นๆถือเป็นปัญหาใหญ่ของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้ และส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน จนทำให้ไม่สามารถดำเนินกิจการได้ต่อไป ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์จะมีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบ Server ของผู้ให้บริการ ซึ่งผู้เล่นเกมไม่สามารถเข้าถึงได้ อีกทั้ง Client Program ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมในครั้งแรกยังมีราคาต่ำ ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่นที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปซีดี ดีวีดี หรือ ดิสก์เกมซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่

### 2.3.2 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และ อินโดนีเซีย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ใน 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และ อินโดนีเซีย ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ที่สูงและต่อเนื่อง โดยในอดีตผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่เป็นรายเล็กที่เปิดให้บริการเกมเพียงไม่กี่เกม ซึ่งมักเป็นประเภท MMORPG และคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่น แต่ในปัจจุบันการแข่งขันในอุตสาหกรรมมีมากขึ้นจากการเข้ามาของผู้ประกอบการรายใหญ่และการเปิดตัวเกมออนไลน์ใหม่อย่างต่อเนื่อง อีกทั้ง การเปลี่ยนรูปแบบการคิดค่าบริการเกมจากการคิด

ตามเวลา เป็นการให้เล่นเกมฟรีแต่คิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม ได้ส่งผลให้การแข่งขันมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ถือเป็นต้นทุนการดำเนินงานที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการในธุรกิจนี้ ซึ่งในปัจจุบันผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่ในประเทศดังกล่าวมักจะจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมและ/หรือประสบความสำเร็จในประเทศอื่นๆ มาจากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศมากกว่าการพัฒนาเกมเอง อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการเกมได้เริ่มมีแนวโน้มในการพัฒนาเกมออนไลน์ของตนเองเพื่อลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตามเกมออนไลน์ที่พัฒนาโดยผู้พัฒนาเกมในไทยยังไม่ได้รับความนิยม

โดยภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และ อินโดนีเซีย สามารถสรุปได้ดังนี้

#### 1. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยปี 2557 มีมูลค่าตลาดอยู่ที่ประมาณกว่า 4,000 ล้านบาท (ข้อมูลจาก ภายในบริษัท) โดยปี 2557 มีการแข่งขันกันที่ค่อนข้างรุนแรง ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ ที่เพิ่มขึ้น จาก 47 รายในปี 2556 เป็น 49 รายในปี 2557 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการลดลงจากจาก 196 เกม ในปี 2556 เป็น 158 เกม ในปี 2557 โดยเป็นเกมที่เปิดใหม่ 47 เกม ในปี 2557

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet)

ในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้เติบโตในอัตราสูงจากการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการทั้งในด้านบริการและราคา โดยปัจจุบันมีอัตราค่าบริการที่ความเร็วประมาณ 10 เมกะบิตต่อวินาที ที่ประมาณ 599 บาทต่อเดือน ซึ่งถือว่าค่อนข้างต่ำจึงทำให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และจากการที่การเล่นเกมออนไลน์ต้องการความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูลเพื่อความสนุกในการเล่น เกม จึงทำให้มีผู้สนใจเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งได้ช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

- ความหลากหลายของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ

ในช่วงที่ผ่านมา ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทยได้เปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลาย ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ ที่ช่วยเพิ่มความสุขในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็น

การเพิ่มทางเลือกของผู้เล่นเกม รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากยิ่งขึ้น

- การให้บริการลูกค้ามีความสำคัญมากขึ้น

ในช่วง 2 - 3 ปี ต่อจากนี้ ตลาดเกมออนไลน์จะมีการแข่งขันที่เข้มข้นขึ้น ซึ่งการให้บริการแก่ลูกค้าจะกลายเป็นปัจจัยหลักที่จะรักษฐานลูกค้าไว้ ซึ่งผู้ให้บริการ ได้พัฒนาการให้บริการให้ดีขึ้น และเป็นที่พอใจแก่ลูกค้า เช่น มีระบบ call center 24 ชม. มีการอัปเดต content อย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรม และ การจัดโปรโมชั่น ผ่านสื่อช่องทางต่างๆ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นได้มากขึ้น

## 2. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศสิงคโปร์

ประเทศสิงคโปร์ยังคงมีความก้าวหน้า และมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่องจากระบบ Network และ Infrastructure ในปีที่ผ่านมา ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ง่ายและสะดวก

องค์กรพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ และคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจมีความคิดริเริ่มที่จะดึงดูดบริษัทผู้พัฒนาเกมจากต่างประเทศให้เข้ามาลงทุนจัดตั้งบริษัทในสิงคโปร์ ซึ่งปัจจุบันเกมบนมือถือได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น โดยสิงคโปร์ได้ส่งเสริมและเปิดกว้างให้บริษัทผู้พัฒนาเกมทั้งในและต่างประเทศสามารถทำตลาดได้ง่ายขึ้น

ในปี 2557 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศสิงคโปร์จำนวน 14 ราย และมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 40 เกม

## 3. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย

ในปี 2557 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซียจำนวนทั้งสิ้น 37 รายและมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 129 เกม โดยมีสัดส่วนร้อยละ 44 ให้ความสนใจเกมประเภท MMORPG ในขณะที่ FPS และ Casual มีสัดส่วน ร้อยละ 29 และ 27 ตามลำดับ ซึ่งเกมประเภท MMORPG ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่ให้บริการเป็นภาษาจีน ในขณะที่เกมประเภทอื่นนั้นจะให้บริการเป็นภาษาอังกฤษสำหรับผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ในตลาด

ช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีผู้ให้บริการเกมได้เข้ามาทำตลาดเกมในประเทศมาเลเซีย ส่วนใหญ่จะมาจากบริษัทเกมในประเทศจีน เช่น Perfect World, Akarnu รวมถึงบริษัทผู้ให้บริการรายเล็กซึ่งมุ่งทำตลาดเกมบนคอมพิวเตอร์



ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย

- เกมที่ให้บริการอยู่ในปัจจุบันทั้งเกมเก่าและเกมใหม่ในตลาดนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่ให้บริการในระบบ Free-to-Play และเป็นที่ยอมรับอย่างมากในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่จะรักษฐานลูกค้าเดิม ทำให้ผู้ให้บริการต้องทำการอัปเดต Virtual Items ให้บ่อยขึ้น รวมทั้งมีการเปิดตัวเกมใหม่ๆ เพิ่มขึ้น
- เครือข่ายการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าสูงในราคาที่ถูกลง

สิงคโปร์จัดเป็นประเทศที่มีเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและไร้สายที่มีความก้าวหน้าในระดับสูง ซึ่งได้ช่วยสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์และรองรับการพัฒนาของเกมในอนาคตทั้งในรูปแบบของเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์มือถือ นอกจากนี้ อัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง ได้ส่งเสริมให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั้งใหม่และเก่าหันมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้อัตราการใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

- สัดส่วนในการใช้มือถือ

สิงคโปร์จัดเป็นประเทศที่ใช้สัดส่วนมือถือต่อจำนวนประชากรสูงเป็นอันดับ 1 ในอาเซียน ปัจจุบันมีผู้ใช้มือถือคิดเป็น 154% ของจำนวนประชากร หรือ 6.8 ล้านคนทั้งในระบบ 3จี และ 4จี

อ้างอิงจากสมาคมมือถือในสิงคโปร์ ระบุว่า

- 90% ของประชากรสิงคโปร์ ใช้มือถืออย่างน้อย 1 เครื่อง
- 43% ใช้สำหรับคุยกับเพื่อน
- 39% ใช้พร้อมคอมพิวเตอร์และแท็บเล็ต
- 60% ใช้พร้อมกับคู่มือโทรศัพท์
- 84% คู่มือโทรศัพท์มือถือหลังจากตื่นนอน

ภาษาอังกฤษและภาษาจีน ได้รับการเรียนการสอนในโรงเรียนทั้งที่ประเทศสิงคโปร์และมาเลเซีย ทำให้เกมส่วนใหญ่ทั้งอังกฤษและจีนไม่ได้เป็นอุปสรรคกับผู้เล่นเกม ทำให้ง่ายต่อบริษัทผู้พัฒนาเกมทั้งจากจีนและอเมริกา โดยไม่จำเป็นต้องแปลเป็นภาษาท้องถิ่น ซึ่งได้เปรียบในการอัปเดตเวอร์ชัน เปรียบเทียบกับเกมในเกาหลี



#### 4. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ภาวะตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทยก่อนช่วงเฝ้าระวังเนื่องจากรัฐบาลเวียดนามไม่มีการอนุมัติเกมออนไลน์ประเภท Client Base ใหม่ ๆ ในปีที่แล้วและปีก่อนหน้าเลย การอนุมัติการเปิดเกมใหม่หน่วยงานรัฐบาลยังไม่มีความชัดเจนว่าเมื่อไรจะให้ใบอนุญาต และทุกเกมต้องมีการขออนุญาต

ในปี 2557 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีการแข่งขันกันพอสมควร ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 49 รายมีจำนวนเกมที่ให้บริการ 190 เกม ผู้เล่นเกมในเวียดนาม ให้ความสนใจ อยู่ในเกมประเภท MMORPG และเกมประเภท FPS

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ต

ด้วยภาครัฐของเวียดนามส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรให้สูงขึ้น จึงทำให้เวียดนามมีการพัฒนาเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ประชากรสามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตครอบคลุมพื้นที่ห่างไกลได้มากขึ้นในอัตราค่าบริการที่ลดลง ทำให้ในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมาจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานและความบันเทิงเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว และได้ส่งผลให้มีจำนวนผู้ใช้บริการเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นเช่นกัน

#### 5. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์

ในปี 2557 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ มีการแข่งขันกันไม่สูงมาก ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่เพียง 11 รายในปี 2557 มีเกมที่เปิดให้บริการ 38 เกม สำหรับประเภทของเกมที่ถูกเล่นในประเทศฟิลิปปินส์ ให้ความสนใจ อยู่ในเกมประเภท MOBA และเกมประเภท FPS

### 2.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

- ก. ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วนดังแสดงในแผนภาพ โดยเริ่มต้นจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาเกม จากนั้นจะขายลิขสิทธิ์เกมต่อหรือแต่งตั้งให้ผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) เป็นผู้สืบทอดและ

ขายลิขสิทธิ์การให้บริการเกมต่อให้กับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Operator) ในแต่ละพื้นที่หรือ แต่ละประเทศ

แผนภาพแสดงภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์

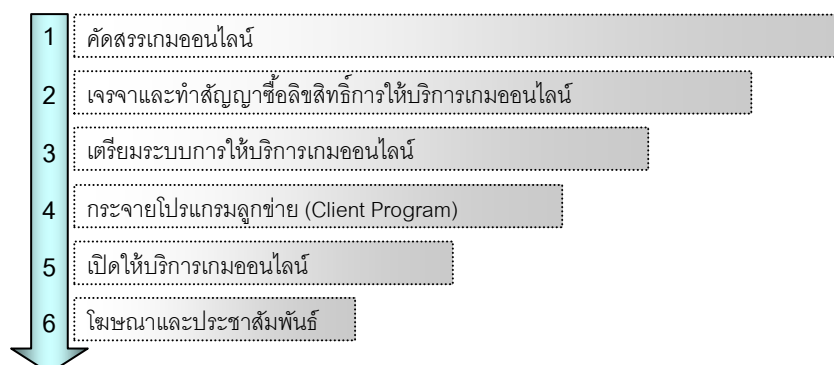


ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบ Server สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์ สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยการจำหน่ายเองหรือผ่านผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม (ISPs) จะเป็นผู้ให้บริการเช่าช่องสัญญาณเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่อง Server ผู้ให้บริการเกม ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกมโดยตรง ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ประกอบการในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในส่วนของผู้พัฒนาเกม ผู้ให้บริการเกม และผู้จัดจำหน่าย

ข. ขั้นตอนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ เพื่อให้บริการเกมออนไลน์

ในการจัดหาเกมออนไลน์ เพื่อนำมาให้บริการในแต่ละประเทศนั้น กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Manager) ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดหาและเตรียมความพร้อมสำหรับการให้บริการ โดยจะแยกทีมจัดการเพื่อดูแลในแต่ละเกม ซึ่งขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์มี 6 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์



### 1) การคัดสรรเกมออนไลน์

ในเบื้องต้น ทีมงานจะคัดเลือกเกมออนไลน์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่างๆ เช่น เกมที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีนโยบายการกลั่นกรองเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งเกมจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

- 1.1) มีรูปแบบและเนื้อหาที่สร้างสรรค์เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย และไม่มีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและยั่วเย้าทางเพศ
- 1.2) เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจและมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมที่ให้บริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย ณ เวลานั้น
- 1.3) มีต้นทุนในการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถทำกำไรจากการให้บริการได้
- 1.4) โปรแกรมเกมออนไลน์สามารถใช้ได้กับระบบเครื่องคอมพิวเตอร์ของกลุ่มผู้เล่นเกมเป้าหมาย

### 2) การเจรจาและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อลิขสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

### 3) การเตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- 3.1) อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบ Server และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่อง Server ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกมจะประมาณการจากการคาดการณ์โดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- 3.2) Client Program : ทีมจัดการเกมจะดัดแปลงและปรับปรุง Client Program ซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมในครั้งแรก รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น (Game Localization)
- 3.3) การจัดทำเว็บไซต์: ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- 3.4) ระบบจัดการการให้บริการ: ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์เพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ “Game Master” เพื่อดูแลการเล่นเกม อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่างๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

รับรองความถูกต้อง

4) การกระจาย Client Program

กลุ่มบริษัทฯ จะกระจาย Client Program ผ่านช่องทางการจัดจำหน่ายต่างๆ เพื่อให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึง ทั้งจากการให้ดาวน์โหลดฟรีจากเว็บไซต์เกม การแจกเป็นของแถมพร้อมนิตยสารเกม และการขายเป็นชุดพร้อมคู่มือการเล่นเกมและบัตรเติมเงิน @Cash อีกทั้งยังได้จัดส่งโปรแกรมดังกล่าวให้แก่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิก @Café โดยไม่คิดค่าบริการเพิ่มเติมด้วย

5) การเปิดให้บริการเกมออนไลน์

เมื่อจัดเตรียมความพร้อมในด้านต่างๆ เรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเริ่มเปิดให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 4 ช่วงดังนี้

5.1) ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test): ทีมจัดการเกมและพนักงานของกลุ่มบริษัทฯ จะทำการทดลองเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องแม่ข่าย เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องของการให้บริการเกมและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

5.2) ช่วงทดสอบการให้บริการแบบปิด (Closed Beta): ซึ่งเปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกมโดยไม่คิดค่าบริการแต่จำกัดจำนวนผู้เล่นเพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกม

5.3) ช่วงทดสอบการให้บริการแบบเปิด (Open Beta): ซึ่งเปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกมโดยไม่คิดค่าบริการและไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นเกม เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกมแก่ผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน

5.4) ช่วงเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch): ภายหลังได้ทดสอบการให้บริการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมโดยทั่วไป โดยคิดค่าบริการตามอัตราที่กำหนด

6) การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 4 ช่วง คือ

6.1) ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) เช่น การแนะนำเกมบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ นิตยสารเกม และนิตยสารเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

- 6.2) ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) เช่น การโฆษณาบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และจดหมายแนะนำเกม
- 6.3) ช่วงส่งเสริมการขาย (Promoting) เป็นช่วงที่เน้นทั้งกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ผ่านสื่อทั่วไป เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ป้ายโฆษณา ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และกิจกรรมในเกมออนไลน์ เช่น การจัดการแข่งขันในเกม
- 6.4) ช่วงรักษายอดขาย (Maturing) ซึ่งเป็นช่วงที่เน้นกิจกรรมทางการตลาดและประชาสัมพันธ์เฉพาะในเกมออนไลน์ และกิจกรรมผ่านตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน @Cash และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

#### ก. ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะซื้อลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการแต่เพียงรายเดียว (Exclusive Distributor) ในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลง โดยส่วนใหญ่มีอายุสัญญา 2 - 4 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) และมีสิทธิต่ออายุสัญญาได้ในราคาและเงื่อนไขเดิม ทั้งนี้ ผู้พัฒนา/ผู้จัดจำหน่ายเกมสามารถยกเลิกสัญญาได้ หากกลุ่มบริษัทฯ ทำผิดสัญญา และ/หรือมีปัญหาด้านการเงิน และ/หรืออยู่ในสถานะล้มละลาย และ/หรือไม่สามารถเปิดให้บริการเกมในระยะเวลาที่กำหนด โดยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ดังนี้

- 1) ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น (Initial Fee): โดยจะชำระเป็นจำนวนคงที่ ณ วันที่ลงนามในสัญญา หรือ ภายในระยะเวลาที่กำหนด
- 2) ค่าลิขสิทธิ์รายเดือน (Monthly Fee): โดยจะชำระเป็นจำนวนแปรผันตามกำไรขั้นต้นจากการให้บริการเกมนั้นๆ ในแต่ละเดือน โดยบางสัญญาจะมีการกำหนดจำนวนค่าลิขสิทธิ์รายเดือนขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) ที่ต้องจ่ายในระยะเวลาที่กำหนด
- 3) ค่าลิขสิทธิ์รายปี (Annual Fee): โดยจะชำระเป็นจำนวนแปรผันตามกำไรขั้นต้นจากการให้บริการเกมในแต่ละปีนอกเหนือจากค่าลิขสิทธิ์รายเดือน
- 4) ค่าผลสำเร็จของงาน (Success Fee): โดยจะชำระเมื่อสร้างรายได้จากการให้บริการเกมนั้นๆ ถึงจำนวนที่กำหนด

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกม

### 3. ปัจจัยความเสี่ยง

#### 3.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

##### 3.1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ ซึ่ง กระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม (Censor) ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ส่วนกรมทรัพย์สินทางปัญญาดูแลเรื่องการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ ดีวีดี ส่วน กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงพาณิชย์ได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก เนื่องจากรัฐบาลไม่ได้ปิดกั้นการทำธุรกิจเกมออนไลน์แต่อย่างใด ในมาเลเซียยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือการออกมาตรการกำกับหรือกฎระเบียบต่างๆ ใหม่เพิ่มเติมเพื่อควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ และธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น อาจส่งผลกระทบต่อการค้าดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

##### 3.1.2 ความเสี่ยงจากการแข่งขันและการเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหม่

ปัจจุบัน การแข่งขันในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และเวียดนามมีความรุนแรงมากขึ้น จากการเพิ่มจำนวนของผู้ให้บริการรายใหม่ในตลาดที่ได้นำเสนอเกมออนไลน์เพิ่มอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ให้บริการในแต่ละประเทศมีจำนวนหลายรายและมีผู้ให้บริการต่างประเทศรุกเข้ามาแข่งขันกับผู้บริการในประเทศมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากอัตราการเจริญเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ ประกอบกับเป็นธุรกิจที่มีอัตราการกำไรสูง อย่างไรก็ตาม บริษัทในฐานะผู้นำทางการตลาดในระดับภูมิภาค ซึ่งมีเกมให้บริการครอบคลุมในทุกประเภท ประกอบกับประสบการณ์มากกว่า 10 ปี เมื่อเทียบกับคู่แข่ง แล้วยังไม่มีผู้ประกอบการรายใดที่มีสถานะเป็นผู้ให้บริการในระดับภูมิภาค และครอบคลุมเกมทุกประเภท ทั้งนี้บริษัทให้ความสำคัญกับความเปลี่ยนแปลงในภาคอุตสาหกรรม และแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงความนิยมของเกม พร้อมพัฒนาทีมงานในด้านความรู้ความเข้าใจตลาดเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน

รับรองความถูกต้อง

## 3.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

### 3.2.1 ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใดๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนขั้นต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบ Server อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง และค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้น หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนขั้นต้นดังกล่าว หรือในจำนวนตามที่คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประกอบการและอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ทั้งนี้ หากเกมออนไลน์ใดๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ กลุ่มบริษัทฯ อาจพิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งจำนวน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในงวดบัญชีนั้นๆ

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะมุ่งเน้นการคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาดโดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มตลาดผู้เล่นเกมเป้าหมายอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใดๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกมออนไลน์ อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยได้เปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่างๆ โดยปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการรวม 35 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (19 เกม) สิงคโปร์ (11 เกม) มาเลเซีย (12 เกม) อินโดนีเซีย (4 เกม) ฟิลิปปินส์ (9 เกม) และ อินโดจีน (เวียดนาม, กัมพูชา, พม่า 8 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

### 3.2.2 ความเสี่ยงจากการคิดค่าบริการเกมออนไลน์โดยการขาย Item ในเกม

ในอดีต กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ตามระยะเวลาที่ให้บริการ (Air Time Sale) แต่ในปัจจุบัน รายได้หลักมาจากการขาย Item เกือบทั้งหมดและมีแนวโน้มปรับตัวสูงขึ้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นเกมในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกที่หันมานิยมการเล่นฟรีและซื้อ Item เมื่อพึงพอใจเท่านั้น รวมทั้งผู้ประกอบการเกมได้หันมานิยมคิดค่าบริการแบบ Item Sale เช่นกัน เนื่องจากเชื่อว่าจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมได้ ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการแข่งขันที่รุนแรงขึ้น และหากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อ Item อย่างต่อเนื่อง อาจส่งผล

รับรองความถูกต้อง



กระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการซื้อ Item เพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นรายอื่น ทั้งในด้านความสวยงามและความสามารถ กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการทำการตลาดเชิงรุก และการทำกิจกรรมตรงโดยเจาะกลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอ Item ที่น่าสนใจอย่างต่อเนื่องจะช่วยกระตุ้นการซื้อ Item ในเกมเพิ่มมากขึ้น

### 3.2.3 ความเสี่ยงจากการเกิดภัยธรรมชาติ

ปัญหาน้ำท่วมในปี 2554 ได้สร้างความเสียหายให้กับบ้านเรือนและทรัพย์สิน ซึ่งในปี 2554 นั้นมีหลายจังหวัดที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาน้ำท่วมซึ่งมีผลกระทบต่อร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิกของบริษัท ดังนั้นถ้าปัญหาน้ำท่วมยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างบูรณาการจากรัฐบาลกลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการต่ออายุสมาชิกของร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพื่อลดต้นทุนของร้านค้า

### 3.2.4 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนน้อยราย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์โดยเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ในการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Bandwidth) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPs) เพียงน้อยราย โดยการให้บริการในไทยได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต จาก บจก. ทู อินเทอร์เน็ต คาต้า เซ็นเตอร์ , บริษัท ทีทีแอนด์ที ซับสไครเบอร์ เซอร์วิส จำกัด และ บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) และในส่วนของ Bandwidth ใช้บริการจาก บจก. ทู อินเทอร์เน็ต คาต้า เซ็นเตอร์ ในขณะที่การให้บริการในประเทศสิงคโปร์ได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก Equinix Singapore Pte. Ltd. และ StarHub Ltd. และในส่วนของ Bandwidth ใช้บริการจาก Singtel และ StarHub Ltd. และประเทศมาเลเซีย ได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต จาก Extreme Broadband Sdn Bhd. และในส่วนของ Bandwidth ใช้บริการจาก Global transit communication โดยได้ทำสัญญาเช่าระยะสั้นตามปกติธุรกิจและสามารถต่อสัญญาเช่าได้ตลอดเวลาที่ผ่านมา ทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการจะส่งผลกระทบต่อการให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งการขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้อรรถรสและความพึงพอใจในการเล่นเกมนลดลง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นหนึ่งในผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพด้านบริการ และมีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยที่เป็นไปตาม

รับรองความถูกต้อง



มาตรฐานสากล นอกจากนี้ เพื่อเป็นการกระจายความเสี่ยงจากการขัดข้องในการให้บริการ ในปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ จึงได้เข้าศูนย์ IDC เพิ่มขึ้นทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ

### 3.2.5 ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) เป็นเวลาประมาณ 2-3 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมจะสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่างๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออก Patch File การแก้ไขปัญหา ด้านเทคนิค (Bug) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่ได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ และ/หรือ ไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือ เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ปฏิบัติตามสัญญาอย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกยกเลิกสัญญา นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนา/ผู้จัดจำหน่ายเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ ซึ่งสามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือการให้บริการเกมได้ตลอดอายุสัญญา โดยกำหนดให้มีสิทธิต่อสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถต่ออายุสัญญาในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้ เกมส่วนใหญ่ทั้งประเภท MMORPG และ Casual Game จะมีอายุการให้บริการตามสัญญาประมาณ 2-3 ปี

### 3.2.6 ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ปัจจุบัน ผู้ประกอบการบางรายได้ลักลอบนำเข้าโปรแกรมเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครื่องแม่ข่าย (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ สูญเสียรายได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม การให้บริการจากเครื่องแม่ข่ายของผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์มักมีคุณภาพต่ำทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นในจำนวนมากพร้อมกัน อีกทั้ง ผู้เล่นจะเข้าเล่นเกมได้จำกัดเฉพาะบนเครือข่ายของเครื่อง Server ที่ลักลอบติดตั้งเกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น โดยไม่สามารถเข้าเล่นในเครือข่ายของกลุ่มบริษัทฯ ได้ จึงทำให้มีสังคมผู้เล่นเกมในขนาดจำกัด นอกจากนี้ ผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ไขความผิดพลาดในโปรแกรมเกม (Bug) หรือ

แก้ปัญหาทางเทคนิค จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่นเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการสูญเสียรายได้จากการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทอย่างมีนัยสำคัญ และเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดให้มีทีมงานเพื่อสืบหาและดำเนินคดีกับผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์

### 3.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ จะถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 51.43 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 18 มีนาคม 2557) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 ท่าน จากทั้งหมด 7 ท่าน รวมถึงมีกรรมการภายนอกที่มาจากการเลือกตั้งของผู้ถือหุ้น 1 ท่าน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 ท่านเพื่อทำหน้าที่ในการตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

#### 4. ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

ทรัพย์สินหลักที่ใช้ในการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 และ 2557 มีดังนี้

##### 4.1 สินทรัพย์หมุนเวียน

###### 4.1.1 สินค้าคงเหลือ

สินค้าคงเหลือของกลุ่มบริษัทฯ คือ ชุดเกมพีซี (เกมกล่อง) บัตรเติมเงิน @Cash และสินค้าที่ระลึกของเกมต่างๆ (Game Premium) โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2556 และ 2557 กลุ่มบริษัทฯ มีสินค้าคงเหลือหลังหักค่าเผื่อสินค้าเสื่อมสภาพ รวม 9 ล้านบาท และ 9.11 ล้านบาท ตามลำดับ

###### 4.1.2 ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า

ในการซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์บางเกม กลุ่มบริษัทฯ จะชำระค่าลิขสิทธิ์ให้แก่เจ้าของหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ล่วงหน้าก่อนการเปิดให้บริการเกม รวมถึงค่าลิขสิทธิ์ขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) ซึ่งต้องชำระล่วงหน้าเพื่อประกันยอดขายขั้นต่ำ โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2556 และ 2557 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าจำนวน 96.15 ล้านบาท และ 89 ล้านบาท ตามลำดับ

##### 4.2 สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน

###### 4.2.1 สินทรัพย์ถาวร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2556 และ 2557 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์ถาวรที่ใช้ในการดำเนินธุรกิจ ดังตารางต่อไปนี้

ประเภททรัพย์สิน	มูลค่าบัญชีสุทธิ (ล้านบาท)		ลักษณะกรรมสิทธิ์	ภาระผูกพัน
	31 ธ.ค. 2556	31 ธ.ค. 2557		
1. อุปกรณ์แม่ข่าย	109.99	89.13	เจ้าของ	ไม่มี
2. อุปกรณ์และเครื่องตกแต่งสำนักงาน	24.01	17.79	เจ้าของ	ไม่มี
3. ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	11.34	11.66	เจ้าของ	ไม่มี
4. ยานพาหนะ	8.15	3.58	เช่าซื้อ	ไม่มี
5. สินทรัพย์ระหว่างติดตั้ง	3.07	1.61	เจ้าของ	ไม่มี
รวม	156.56	123.76		

##### นโยบายการตั้งค่าเสื่อมราคา

ค่าเสื่อมราคาคำนวณโดยวิธีเส้นตรงตามเกณฑ์อายุการใช้งานโดยประมาณของสินทรัพย์ตามระยะเวลา 3 - 5 ปี

###### 4.2.2 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2556 และ 2557 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สหุติ จำนวน 519.98 ล้านบาท และ 332.40 ล้านบาท ตามลำดับ โดยสินทรัพย์ไม่มีตัวตน-สหุติ ส่วนใหญ่เป็นค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจ่าย ของเกมออนไลน์ โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้ตกลงซื้อลิขสิทธิ์แล้ว จะชำระค่าลิขสิทธิ์ ขึ้นคืนให้แก่เจ้าของหรือผู้จัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์เมื่อได้ลงนามในสัญญา และ/หรือ ภายในระยะเวลาที่กำหนด ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว ค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจ่ายจำนวนดังกล่าวจะถูกตัดจำหน่ายเมื่อเริ่มให้บริการเชิงพาณิชย์ และตัดจำหน่ายด้วยวิธีเส้นตรงเป็นเวลาประมาณ 2 - 4 ปีขึ้นอยู่กับอายุของสัญญา และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน-สหุติ ยังรวมถึงความสัมพันธ์กับลูกค้า และเครื่องหมายการค้า จะตัดจำหน่ายด้วยวิธีเส้นตรงเป็นเวลาประมาณ 3 - 7 ปี และ 20 ปีตามลำดับ การตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่มีอายุการให้ประโยชน์จำกัดอย่างมีระบบตลอดอายุการให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้น ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ดังกล่าวเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่าสินทรัพย์นั้นเกิดการด้อยค่า กลุ่มบริษัทฯ จะทบทวนระยะเวลาการตัดจำหน่ายและวิธีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนดังกล่าวทุกสิ้นปีเป็นอย่งน้อย

#### 4.2.3 เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2556 และ 2557 บริษัทฯ มีเงินลงทุนในบริษัทย่อย รวมมูลค่าเงินลงทุนตามวิธีราคาทุนจำนวน 433.06 ล้านบาท และ 396.17 ล้านบาท ตามลำดับ

หน่วย: ล้านบาท

บริษัทย่อย	ทุนชำระแล้ว	ผู้ลงทุน	สัดส่วนเงินลงทุน (ร้อยละ)	จำนวนคณะกรรมการตัวแทน / คณะกรรมการทั้งหมด	มูลค่าเงินลงทุนด้วยวิธีราคาทุน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ("ASI")	112.00	บริษัทฯ	99.99	1/2	112.00
บริษัท ฟีนบ็อกซ์ จำกัด (เดิมชื่อ บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด)	5.00	บริษัทฯ	99.99	2/2	5.00
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด	20.00	บริษัทฯ	99.99	1/2	20.00
CIB Development Sdn. Bhd.	9.43	บริษัทฯ	61.68	2/3	289.77
บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด	20.00	บริษัทฯ	60.00	2/2	12.00
บริษัท ธิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด	3.00	บริษัทฯ	60.00	2/2	3.00
Level Up! Inc.	137.96	บริษัทฯ	100.00	1/5	136.35
บริษัท มริน อินโนเวชั่น จำกัด	10.00	บริษัทฯ	65.00	2/3	6.50
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อย					584.62
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุน					188.45
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อยสุทธิ					396.17
ASIASOFT ONLINE PTE LTD	50.07	ASI	100.00	2/3	48.02

รับรองความถูกต้อง

AS ONLINE SDN BHD	40.03	ASI	100.00	2/3	-
PT. ASIASOFT	27.68	ASI	80.00	1/1	-
บริษัท เพลย์พาร์ก จำกัด (เดิม ชื่อ บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด)	40.00	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด	99.99	1/2	-
TRILIGHT COVE ENTERPRISES LTD	30.63	AS ONLINE SDN BHD	60.00	2/3	17.34

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2557 บริษัทฯ มีเงินลงทุนในบริษัทร่วม รวมมูลค่าเงินลงทุนตามวิธี  
ราคาทุนจำนวน 5.85 ล้านบาท โดยผ่าน บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด สัดส่วนเงินลงทุนร้อยละ 40 ได้  
ลงทุนใน บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนเป็นจำนวน  
4.33 ล้านบาท และสัดส่วนเงินลงทุนร้อยละ 30 ได้ลงทุนบริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด  
โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนเป็นจำนวน 0.37 ล้านบาท และโดยผ่าน Level Up! Inc.  
สัดส่วนเงินลงทุนร้อยละ 40 ได้ลงทุนใน Playpark Inc. โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนเป็น  
จำนวน 1.15 ล้านบาท ซึ่งรายละเอียดเงินลงทุนในบริษัทร่วมมีดังนี้

หน่วย: ล้านบาท

บริษัทร่วม	ทุนชำระ แล้ว	ผู้ลงทุน	สัดส่วน เงินลงทุน (ร้อยละ)	จำนวน คณะกรรมการ ตัวแทน / คณะกรรมการ ทั้งหมด	มูลค่าเงินลงทุน ด้วยวิธีราคาทุน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	1.50	ผู้ถือหุ้นและ ผู้บริหารร่วมกัน	40	-	4.33
บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ ปอเรชั่น จำกัด	1.00	ผู้ถือหุ้นและ ผู้บริหารร่วมกัน	30	-	12.00
Playpark Inc.	2.95	ผู้ถือหุ้นและ ผู้บริหารร่วมกัน	40	-	1.15
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม					17.48
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุน					11.63
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วมสุทธิ					5.85

ทั้งนี้ บริษัทฯ มีนโยบายการลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า โดยพิจารณา  
จากปัจจัยหลักๆ ดังนี้

- 1) ประเภทธุรกิจที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ที่สามารถเอื้อ  
ประโยชน์ (Synergy) ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้

รับรองความถูกต้อง

- 2) ผลตอบแทนจากการลงทุน
- 3) สถานะทางการเงินของบริษัทผู้ลงทุน
- 4) ภาวะเศรษฐกิจและการเมือง

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังมีนโยบายที่จะขยายธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ไปยังตลาดต่างประเทศที่มีศักยภาพสูงในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อย่างไรก็ตาม โครงการลงทุนของบริษัทฯ ต้องผ่านการพิจารณาจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท และ/หรือ ที่ประชุมผู้ถือหุ้น ตามขอบเขตอำนาจการอนุมัติที่บริษัทฯ ได้กำหนดไว้ และตามกฎหมายเกณฑ์ต่างๆ ของคณะกรรมการ กสท. และ/หรือ ตลาดหลักทรัพย์ฯ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ บริษัทฯ จะส่งผู้แทนบริษัทฯ ตามสัดส่วนการถือหุ้นของ บริษัทฯ เข้าร่วมบริหารงานและดูแลการดำเนินธุรกิจ ตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ ได้มอบหมาย โดยบุคคลนั้นจะต้องเป็นผู้ที่ไม่มีผลประโยชน์ขัดแย้งในทางธุรกิจกับบริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือกิจการร่วมค้าอื่นๆ

#### 4.3 อาคารและสำนักงาน

กลุ่มบริษัทฯ ได้ทำสัญญาเช่าพื้นที่ของอาคารต่างๆ เพื่อใช้เป็นสำนักงาน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ และบริษัทย่อยที่ดำเนินกิจการในไทยได้เช่าพื้นที่อาคาร ยู.เอ็ม. ทาวเวอร์ ชั้นใต้ดิน ชั้น G , 24 , 26 และ 28 ถนนรามคำแหง เป็นเวลา 3 ปี ยกเว้นบริษัท มีริน อินโนเวชั่น จำกัดได้เช่าพื้นที่อาคารเดอะไนน์ ทาวเวอร์ แกรนด์ พระราม 9 ชั้น 17 ถนนพระราม 9 เป็นเวลา 3 ปี สำหรับการดำเนินงานในประเทศสิงคโปร์ ได้เช่าพื้นที่อาคาร Tampines Central 1, #04-01 Tampines Plaza เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 3 ปี, สำหรับการดำเนินงานในมาเลเซียได้เช่าพื้นที่อาคาร Suite 6.05-6.07, 6<sup>th</sup> Floor , Menara Summit, Persiaran Kewajipan USJ1, 47600 UEP Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 3 ปี สำหรับการดำเนินงานในอินโดนีเซียได้เช่าพื้นที่อาคาร Belleza Office Tower 17<sup>th</sup> Floor, J1, Letjen Soepeno No.34 Jakarta เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 1 ปี สำหรับการดำเนินงานในหมู่เกาะบริติชเวอร์จิน ได้เช่าพื้นที่อาคาร Portcullis TrustNet Chambers, P.O. Box 3444, Road Town, Tortola เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 1 ปี และสำหรับการดำเนินงานในฟิลิปปินส์ ได้เช่าพื้นที่อาคาร OPL Building, 6<sup>th</sup> Floor, 100 CPalanca St., cor Dela Rosa St., Legaspi Village, Makati City เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 3 ปี

## 5. ข้อพิพาททางกฎหมาย

ในระหว่างปี 2553 บริษัทฯ ได้รับหนังสือแจ้งการประเมินภาษีมูลค่าเพิ่มจากกรมสรรพากร เกี่ยวกับการนำส่งภาษีมูลค่าเพิ่มในปี 2548 ถึง 2553 ต่ำไป มูลค่าภาษีมูลค่าเพิ่มที่ถูกประเมินเพิ่มรวม เบี้ยปรับและเงินเพิ่มทั้งสิ้นประมาณ 20 ล้านบาท บริษัทฯ ได้ยื่นอุทธรณ์ต่อกรมสรรพากร ซึ่ง คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของกรมสรรพากรได้มีคำวินิจฉัยลดเบี้ยปรับลงร้อยละ 50 ทำให้ มูลค่าภาษีมูลค่าเพิ่มที่ถูกประเมินเพิ่มรวมเบี้ยปรับและเงินเพิ่มคงเหลือเป็นจำนวนประมาณ 14 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้ยื่นฟ้องต่อศาลภาษีอากรกลางให้พิจารณาเพิกถอนการประเมินภาษี ดังกล่าว ต่อมาในวันที่ 22 กรกฎาคม 2557 ศาลภาษีอากรกลางได้มีคำพิพากษายกฟ้องการอุทธรณ์ ของบริษัทฯ โดยบริษัทฯ ได้ยื่นฟ้องอุทธรณ์ต่อศาลฎีกาแล้วในวันที่ 16 ธันวาคม 2557

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 บริษัทฯ ได้บันทึกสำรองผลเสียหายจากการประเมินภาษีข้างต้น จำนวน 13 ล้านบาทไว้ในบัญชีแล้ว

ในการยื่นอุทธรณ์ต่อกรมสรรพากรตามที่กล่าวข้างต้น บริษัทฯ ได้นำบัญชีเงินฝากประจำกับ ธนาคารแห่งหนึ่งไปวางเป็นหลักประกันการอุทธรณ์ โดยเงินฝากประจำกับธนาคารที่นำไปวางเป็น หลักประกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 คิดเป็นจำนวนประมาณ 11 ล้านบาท ซึ่งเงินฝากประจำกับ ธนาคารจำนวนประมาณ 7 ล้านบาทอยู่ระหว่างการรอรับคืนหลักประกันจากกรมสรรพากร

## 6. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น

### 6.1 ข้อมูลทั่วไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งจัดจำหน่ายเกมพีซี
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283 – 5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
เลขทะเบียนบริษัท	0107550000050
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4254
เว็บไซต์	<a href="http://www.asiasoft.co.th">www.asiasoft.co.th</a> และ <a href="http://www.asiasoft.net">www.asiasoft.net</a>
ทุนจดทะเบียน	307,407,762 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท
ทุนชำระแล้ว	307,407,762 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท

รับรองความถูกต้อง



**การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป**

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557)

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด (เดิมชื่อบริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด)</b>
<b>ประเภทธุรกิจ</b>	ให้บริการเว็บไซต์ทำ (Website Portal) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์
<b>ที่ตั้งสำนักงานใหญ่</b>	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/286 – 7 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
<b>โทรศัพท์</b>	66 2769 8888
<b>โทรสาร</b>	66 2717 4254
<b>เว็บไซต์</b>	<a href="http://www.playpark.com">www.playpark.com</a>
<b>ทุนจดทะเบียน</b>	5,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 50,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
<b>สัดส่วนการถือหุ้น</b>	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
<b>หมายเหตุ</b>	ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็นบริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด เมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2557

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด</b>
<b>ประเภทธุรกิจ</b>	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
<b>ที่ตั้งสำนักงานใหญ่</b>	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
<b>โทรศัพท์</b>	66 2769 8888
<b>โทรสาร</b>	66 2717 4254
<b>ทุนจดทะเบียน</b>	112,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,120,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
<b>สัดส่วนการถือหุ้น</b>	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

รับรองความถูกต้อง

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด</b>
<b>ประเภทธุรกิจ</b>	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
<b>ที่ตั้งสำนักงานใหญ่</b>	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283 – 5 ชั้น 28 ถนน รามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
<b>โทรศัพท์</b>	66 2769 8888
<b>โทรสาร</b>	66 2717 4254
<b>ทุนจดทะเบียน</b>	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
<b>สัดส่วนการถือหุ้น</b>	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท เฟลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อบริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด)</b>
<b>ประเภทธุรกิจ</b>	ให้บริการเกมออนไลน์
<b>ที่ตั้งสำนักงานใหญ่</b>	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283 – 5 ชั้น 28 ถนน รามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
<b>โทรศัพท์</b>	66 2319 8093
<b>โทรสาร</b>	66 2717 4254
<b>เว็บไซต์</b>	<a href="http://www.funbox.co.th">www.funbox.co.th</a>
<b>ทุนจดทะเบียน</b>	40,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 400,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
<b>สัดส่วนการถือหุ้น</b>	บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 99.99 ของทุนจด ทะเบียน
<b>หมายเหตุ</b>	ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็นบริษัท เฟลย์พาร์ค จำกัด เมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2557

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด</b>
<b>ประเภทธุรกิจ</b>	ประกอบกิจการเขียนซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ วางระบบคอมพิวเตอร์ และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์ thaiware.com
<b>ที่ตั้งสำนักงานใหญ่</b>	69/6 อาคารตั้งฮั่วปัก ดีกบี ชั้นที่ 4 ห้อง 3 ซอยศึกษาวิทยา ถนนสีลม แขวงสีลม เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร
<b>โทรศัพท์</b>	66 2635 0744
<b>โทรสาร</b>	66 2635 0745
<b>เว็บไซต์</b>	<a href="http://www.thaiware.com">www.thaiware.com</a>
<b>ทุนจดทะเบียน</b>	1,500,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 150,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
<b>สัดส่วนการถือหุ้นทะเบียน</b>	บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน
<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท ไซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด</b>
<b>ประเภทธุรกิจ</b>	ประกอบกิจการให้บริการเกมผ่านระบบสื่อสารและเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์
<b>ที่ตั้งสำนักงานใหญ่</b>	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/245 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
<b>โทรศัพท์</b>	66 2717 3515
<b>โทรสาร</b>	66 2717 4254
<b>เว็บไซต์</b>	<a href="http://www.thaicybergames.com">www.thaicybergames.com</a>
<b>ทุนจดทะเบียน</b>	1,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 100,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
<b>สัดส่วนการถือหุ้นทะเบียน</b>	บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 30 ของทุนจดทะเบียน

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด</b>
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/244 ชั้น 24 ถนน รามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2717 3515
โทรสาร	66 2717 4254
เว็บไซต์	<a href="http://www.playcybergames.com">www.playcybergames.com</a>
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน
<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท thinkplus ดิจิตอล จำกัด</b>
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทาง อินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนน รามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4254
เว็บไซต์	<a href="http://www.thinkplusdigital.com">www.thinkplusdigital.com</a>
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 5 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท มริน อินโนเวชัน จำกัด</b>
<b>ประเภทธุรกิจ</b>	ประกอบกิจการผลิต และจำหน่าย ตลอดจนเป็นผู้พัฒนา และเป็นผู้ให้บริการ โมบายแอปพลิเคชัน โมบายเกมแอปพลิเคชัน รวมทั้ง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
<b>ที่ตั้งสำนักงานใหญ่</b>	เลขที่ 33/4 อาคารเดอะไนน์ ทาวเวอร์ แกรนด์ พระราม 9 ชั้น 17 อาคาร เอ ห้องทีเอ็นเอ 03 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร 10310
<b>โทรศัพท์</b>	66 2168 1325
<b>โทรสาร</b>	-
<b>ทุนจดทะเบียน</b>	10,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
<b>สัดส่วนการถือหุ้น</b>	ร้อยละ 64.99 ของทุนจดทะเบียน

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>Asiasoft Online PTE. LTD.</b>
<b>ประเภทธุรกิจ</b>	ให้บริการเกมออนไลน์ เกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ และจัดจำหน่ายเกมพีซี ในประเทศสิงคโปร์
<b>ที่ตั้งสำนักงาน</b>	5 Tampines Central 1, #04-01 Tampines Plaza, Singapore 529541
<b>โทรศัพท์</b>	+65 6825 8500
<b>โทรสาร</b>	+65 6781 3532
<b>เว็บไซต์</b>	<a href="http://www.asiasoftsea.net">www.asiasoftsea.net</a>
<b>ทุนจดทะเบียน</b>	2,000,000 สิงคโปร์ดอลลาร์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
<b>สัดส่วนการถือหุ้น</b>	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>AS Online SDN. BHD.</b>
<b>ประเภทธุรกิจ</b>	ให้บริการเกมออนไลน์ และจัดจำหน่ายเกมพีซี ในประเทศมาเลเซีย

ที่ตั้งสำนักงาน	Suite 6.05 – 6.07, 6th Floor, Menara Summit, Persiaran Kewajipan USJ1, 47600 UEP Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia
โทรศัพท์	+603 8023 8315
โทรสาร	+603 8011 7468
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 รिंगกิต
ทุนชำระแล้ว	4,000,000 รिंगกิต
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนชำระแล้ว

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>PT. Asiasoft</b>
-------------------	---------------------

ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงาน	Belleza Office Tower 17 <sup>th</sup> Floor, Jl. Letjen Soepeno No. 34 Jakarta Selatan 12210, Indonesia
โทรศัพท์	+62 21 300 27855
โทรสาร	+62 21 300 27866
เว็บไซต์	<a href="http://www.asiasoft.net.id">www.asiasoft.net.id</a>
ทุนจดทะเบียน	1,750,000 ดอลลาร์สหรัฐ
ทุนชำระแล้ว	1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 79.90 ของทุนชำระแล้ว

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>CIB Development Sdn. Bhd.</b>
-------------------	----------------------------------

ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในประเทศ มาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงาน	Suite 6.05-6.07, 6 <sup>th</sup> Floor, Menara Summit, Persiaran Kewajipan USJ I, 47600 UEP Subang Jaya, Selangor, Malaysia
โทรศัพท์	+603 8023-8315
โทรสาร	+603 8023-7830

เว็บไซต์	<a href="http://www.cib.com.my">www.cib.com.my</a>
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 ริงกิต เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 61.68 ของทุนจดทะเบียน
<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>Trilight Cove Enterprises Ltd.</b>
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ ในภูมิภาคอินโดจีน
ที่ตั้งสำนักงานจดทะเบียน	Porcullis TrustNet Chambers, P.O.Box 3444, Road Town, Tortola, British Virgin Islands.
สำนักงานติดต่อ	5 Tampines Central 1, #04-01 Tampines Plaza, Singapore 529541
โทรศัพท์	+65 6825 8506
โทรสาร	+65 6782 7462
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	AS Online SDN. BHD. ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน
<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>Level Up!, Inc.</b>
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในประเทศฟิลิปปินส์
ที่ตั้งสำนักงาน	6th Floor, OPL Building, 100C Palanca St., cor Dela Rosa St., Legaspi Village, Makati City, Philippines
โทรศัพท์	+63 2 7519600
โทรสาร	+63 2 8136199
เว็บไซต์	<a href="http://www.levelupgames.ph">www.levelupgames.ph</a>
ทุนจดทะเบียน	310,020,000 เปโซฟิลิปปินส์ แบ่งออกเป็นหุ้นประเภท ก จำนวน 31,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 เปโซฟิลิปปินส์ และหุ้นประเภท ข จำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.01 เปโซฟิลิปปินส์

ทุนชำระแล้ว	138,550,850 เปโซฟิลิปปินส์ แบ่งออกเป็นหุ้นประเภท ก จำนวน 13,853,085 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 เปโซฟิลิปปินส์ และหุ้นประเภท ข จำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.01 เปโซฟิลิปปินส์
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100 ของทุนชำระแล้ว

### บุคคลอ้างอิง

นายทะเบียนหลักทรัพย์	บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด 62 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110
โทรศัพท์	0 2229 2800
โทรสาร	0 2654 5427

ผู้สอบบัญชี	นางสาวสุพรรณิ ตรียานันทกุล ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 4498 บริษัท สำนักงานอวิชัย จำกัด อาคารเลอริชดา ชั้น 33 193/136-137 ถนนรัชดาภิเษก คลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110
โทรศัพท์	0 2264 0777
โทรสาร	0 2264 0789

### 6.2 ข้อมูลสำคัญอื่น

ไม่มี