

## 1. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ

### 1.1 วิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ เป้าหมายหรือกลยุทธ์ในการดำเนินงานของบริษัท

บริษัทมุ่งมั่นที่จะก้าวสู่การเป็นผู้นำในธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยความเชื่อมั่นในศักยภาพของธุรกิจบันเทิงในภูมิภาคที่มีแนวโน้มการเติบโตสูงอย่างต่อเนื่องในอนาคต

#### กลยุทธ์ในการดำเนินงาน

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

### 1.2 การเปลี่ยนแปลงพัฒนาการที่สำคัญ

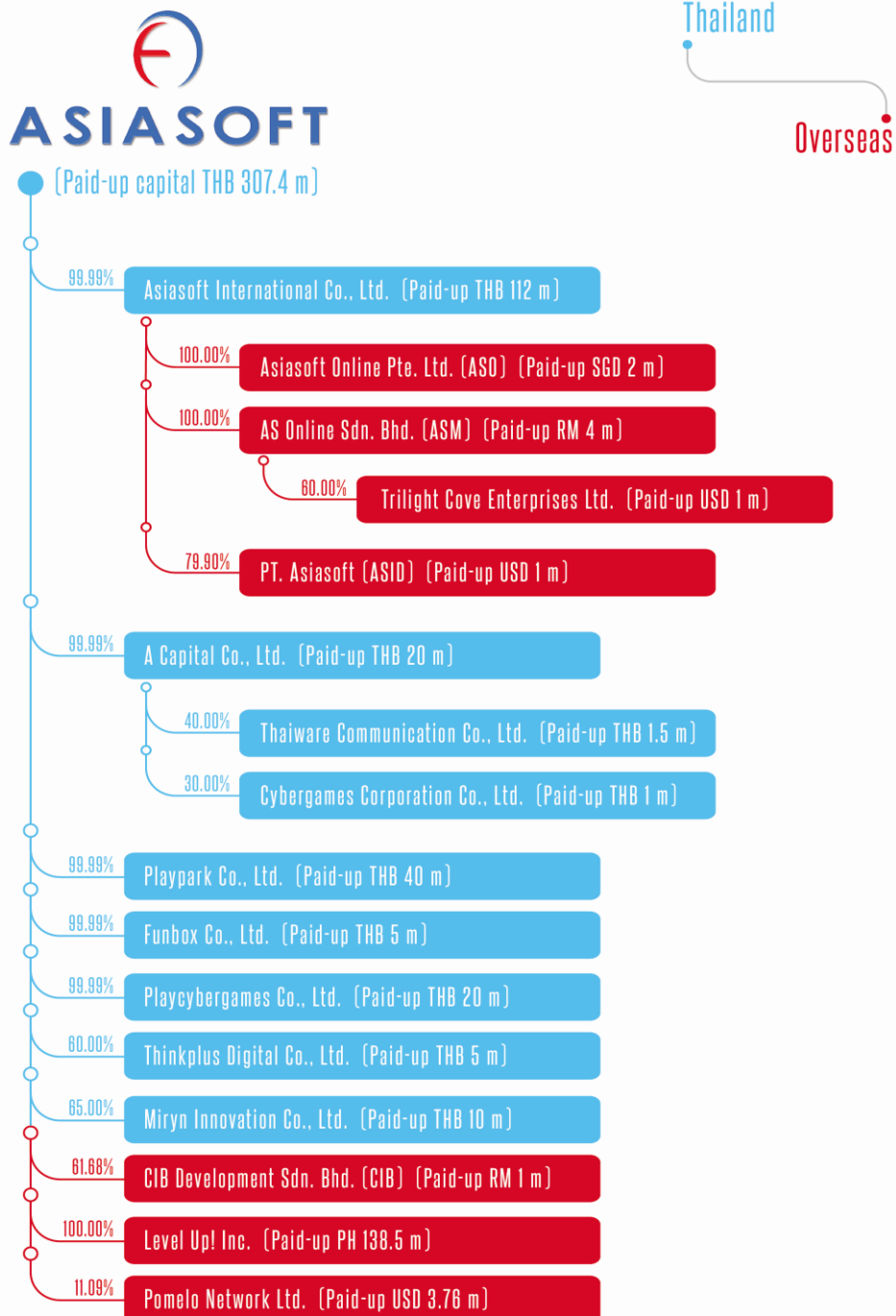
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ” หรือ “AS”) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาท เพื่อบริการประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้ง คือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร นายตัน เตียวลิ้ม และนายเลิศชาย กันภัย 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	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “www.thaiware.com”
7. บจก. ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น (“TCG”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์บน LAN ของ TCG Network
8. Asiasoft Online PTE LTD. (“ASO”)	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของASO ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศสิงคโปร์
9. AS Online SDN.BHD. (“ASM”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของASM ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศมาเลเซีย
10. PT. Asiasoft (“ASID”)	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย
11. CIB Development SDN. BHD. (“CIB”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย

รับรองความถูกต้อง

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. มิวรีน อิน โนเวชั่น จำกัด	ไทย	พัฒนาเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่
17. Pomalo Network LTD.	สิงคโปร์	พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ และ Mobile Messenger

#### 1.4 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

-ไม่มี-

## 2. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

### 2.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 3 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2556		2557		2558	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	1,530	89	1,003	79	729	81
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	115	7	114	9	76	8
3. รายได้อื่นๆ	68	4	153	12	94	11
รวม	1,713	100	1,270	100	899	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2556		2557		2558	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย	805	53	572	57	437	60
2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ	725	46	431	43	292	40
รวม	1,530	100	1,003	100	729	100

## 2.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

### 2.2.1 ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ (Online Game) ชำนาญในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งมีชื่อเสียงที่ได้รับการยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “Ragnarok Online” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงด้วยจำนวน Peak Concurrent User สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม “MapleStory” ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศสิงคโปร์ ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย จนกระทั่งปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558 มีเกมออนไลน์ที่เปิด

รับรองความถูกต้อง

ให้บริการรวม 27 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (17 เกม) สิงคโปร์ (12 เกม) มาเลเซีย (11 เกม) ฟิลิปปินส์ (13 เกม) อินโดนีเซีย (6 เกม) และอินโดจีน (9 เกม) โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัท ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 80-85 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศ จะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบ Server เป็นของตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลุ่มบริษัท มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ โดยเรียกเก็บค่าบริการจากการจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, One-2-Call!, TrueMoney และบัตรเดบิตของธนาคารกสิกรไทย ธนาคารกรุงเทพ และธนาคารกรุงไทย รวมถึงบัตรเครดิตของธนาคารที่ได้รับการเปิดสิทธิ์และรับรองจาก Visa และ MasterCard เพื่อใช้เติมเวลา แลกคะแนน หรือใช้เป็นเงินเสมือนจริงสำหรับซื้อ Item ในเกม

บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, One-2-Call! และ TrueMoney มี 2 ประเภท คือบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับบัตรพลาสติก จะจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่ายอย่างร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่, 7-Eleven, BIG C, Tesco Lotus และ True Shop

ส่วนบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash จะจำหน่ายผ่านระบบที่หลากหลาย เช่น ที่ 7-Eleven ผ่านเครื่องจำหน่าย (Terminal) ด้วยวิธีการชำระเงินสด ส่วนบัตรอิเล็กทรอนิกส์ One-2-Call! และ TrueMoney จะจำหน่ายที่ 7-Eleven, BIG C, Tesco Lotus, Lotus Express, True Shop และ Telewiz หรือชำระผ่านบัตรเดบิตของธนาคารกสิกรไทย ธนาคารกรุงเทพ และธนาคารกรุงไทย รวมถึงบัตรเครดิตของทุกธนาคารที่ได้รับการเปิดสิทธิ์และรับรองจาก Visa และ MasterCard

ทั้งนี้ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, One-2-Call!, TrueMoney และบัตรเดบิตหรือบัตรเครดิต จะสามารถนำมาใช้กับเกมออนไลน์ทุกเกมของกลุ่มบริษัท เฉพาะที่ให้บริการในประเทศนั้นๆ และยังสามารถเล่นเกมออนไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัท ด้วย

ในปี 2558 ที่ผ่านมา บริษัทฯ เพิ่มช่องทางการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบ PlayMall ซึ่งทำหน้าที่เสมือนกระเป๋าสตางค์กลาง สำหรับใช้จ่ายซื้อ Item และบริการต่างๆ ของ Playpark มุ่งเน้นความสะดวกและง่ายในการเติมเงินของผู้เล่นเกมจากทั่วภูมิภาคอาเซียน โดยรองรับสกุลเงินต่างๆ เช่น ดอลลาร์สหรัฐ, บาท (ไทย), ริงกิต (มาเลเซีย), ดอลลาร์สิงคโปร์, ดอง (เวียดนาม), เปโซ (ฟิลิปปินส์) และรูเปีย (อินโดนีเซีย)

โดยช่องทางการเติมเงินในระบบ PlayMall มีหลายช่องทาง เช่น บัตรเครดิต บัตรเดบิต และบัตรเงินสดของผู้ให้บริการมือถือในแต่ละประเทศ โดยสามารถเติมเข้าเกมได้ทุกประเทศในเครือ Playpark

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยด้านเทคนิคและวิธีการเล่น ผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) และทางอีเมล (Email) ตลอด 24 ชั่วโมง

รับรองความถูกต้อง

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 27 เกม ใน 6 ประเทศ ดังนี้

เกมออนไลน์	ประเภทเกม <sup>1</sup>	รูปแบบการคิดค่าบริการ <sup>2</sup>
1. Ragnarok Online	MMORPG	Hybrid Sale
2. MapleStory	MMORPG	Item Sale
3. Yulgang	MMORPG	Item Sale
4. 3Kingdoms	MMORPG	Item Sale
5. Perfect World	MMORPG	Item Sale
6. Granado Espada	MMORPG	Item Sale
7. Cabal	MMORPG	Item Sale
8. TLBB	MMORPG	Item Sale
9. Dragon Nest	MMORPG	Item Sale
10. Elsword	MMORPG	Item Sale
11. 9Dragons	MMORPG	Item Sale
12. Phantasy Star Online 2	MMORPG	Item Sale
13. Audition	Casual	Item Sale
14. GetAmped 2	Casual	Item Sale
15. Super Dance Online	Casual	Item Sale
16. World In Audition (Audition World)	Casual	Item Sale
17. Special Force II	FPS	Item Sale
18. Mission Against Terror Online	FPS	Item Sale
19. Assault Fire	FPS	Item Sale
20. Line of Sight	MOBA	Item Sale
21. Strife	MOBA	Item Sale
22. Heroes of the Storm	MOBA	Item Sale
23. Onimusha Soul	Web	Item Sale
24. Advance Dino	Mobile	Item Sale
25. Heart Castle	Mobile	Item Sale

รับรองความถูกต้อง

26. Dragonica Mobile	Mobile	Item Sale
27. Dragon Encounter	Mobile	Item Sale
รวม 27 เกม		

หมายเหตุ :

<sup>n</sup> MMORPG คือเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกัน ผ่านระบบเครื่องแม่ข่าย / Casual Game คือเกมที่มีตัวการ์ตูนน่ารัก สีสันสดใส ผู้เล่นไม่ต้องใช้เวลาและทักษะในการเล่นมากนัก

<sup>๓</sup> Air Time Sale คือการคิดค่าบริการเกมตามระยะเวลาการเล่น / Item Sale คือการคิดค่าบริการเกมจากการขาย Item ในเกม / Hybrid Sale คือการคิดค่าบริการรวมทั้ง 2 รูปแบบ

<sup>n1</sup> 1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (“MMORPG”) คือเกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกมได้พร้อมกัน (Real-Time Interaction) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม โดยมีลักษณะทั่วไปดังนี้

- ผู้เล่นเกมจะเล่นเป็นตัวละครหนึ่งๆ หรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (Multi Character Control System : MCC) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่น/จุดด้อยที่แตกต่างกันไป
- ผู้เล่นเกมสามารถเพิ่มประสบการณ์ (Level) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่างๆ (Item) เช่น อาวุธ หรือคະແນน เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่นๆ และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขาย Item ในเกมได้
- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์เสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นเป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ แต่จะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีวันสิ้นสุด
- ผู้เล่นเกมโดยส่วนใหญ่มีความภักดีต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่ทำให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเก็บประสบการณ์หรือ Level ในเกม

<sup>n2</sup> 2. Casual Game คือเกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารัก สีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ผู้เล่นเกมไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

<sup>n3</sup> 3. First-Person Shooting คือเกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก แข่งกันง่ายๆ แบ่งเป็นทีมแล้วช่วยกันโน้มน้าวกัน มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

รับรองความถูกต้อง



<sup>4</sup> Web-based Game คือเกมออนไลน์ที่เล่นบนเว็บเบราว์เซอร์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมก่อนใช้งาน

<sup>5</sup> MOBA คือเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมเพียงตัวละครของตัวเองเท่านั้น และแบ่งเป็นสองฝ่ายโจมตีกัน

กลุ่มบริษัทฯ ยังมีรายได้ค่าสมาชิก @Cafe ที่เรียกเก็บจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทย สำหรับการให้สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์และเกมพีซีที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์แก่ลูกค้าภายในร้านของตนเอง นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ธุรกิจให้บริการโฆษณาออนไลน์ในเว็บไซต์เกมและเว็บไซต์ทำ

[www.playpark.com](http://www.playpark.com), [www.thaiware.com](http://www.thaiware.com) และ [www.thaicybergames.com](http://www.thaicybergames.com)

กลุ่มบริษัทฯ ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยแบ่งธุรกิจออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ การให้บริการเกมออนไลน์ และการเป็นตัวแทนจัดจำหน่ายเกม

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

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 80-85 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ จะดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อสามารถให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกม การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การจัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมและเครือข่ายรับชำระเงิน และที่สำคัญจะต้องจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบ Server อุปกรณ์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ Client Program รวมถึงการจัดทำเว็บไซต์เกมออนไลน์ ทั้งนี้ บริษัทในแต่ละประเทศจะมีระบบ Server เป็นของตนเองแยกออกจากกัน

รับรองความถูกต้อง

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 6 ประเทศ รวม 27 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558
ไทย	17	Ragnarok, Yulgang, Granado Espada, Cabal, Dragon Nest, Elsword, Phantasy Star Online 2, Audition, Audition World (World In Audition), Strife, Heroes of the Storm, Line of Sight, Advance Dino, Heart Castle, Onimusha Soul, Dragonica Mobile, and Dragon Encounter
สิงคโปร์	12	MapleStory, Cabal, Phantasy Star Online 2, Audition, World In Audition, Strife, Heroes of the Storm, Special Force II, Advance Dino, Heart Castle, Dragonica Mobile, and Dragon Encounter
มาเลเซีย	11	TLBB, Phantasy Star Online 2, Super Dance Online, World In Audition, Mission Against Terror, Strife, Heroes of the Storm, Advance Dino, Heart Castle, Dragonica Mobile, and Dragon Encounter
เวียดนาม	9	Yulgang, Cabal, 9Dragons, Phantasy Star Online 2, Strife, Advance Dino, Heart Castle, Dragonica Mobile, and Dragon Encounter
ฟิลิปปินส์	12	Perfect World, Cabal, Phantasy Online Star 2, Assault Fire, World In Audition, Special Force II, Strife, Heroes of the Storm, Advance Dino, Heart Castle, Dragonica Mobile, and Dragon Encounter
อินโดนีเซีย	6	Phantasy Star Online 2, Strife, Advance Dino, Heart Castle, Dragonica Mobile, and Dragon Encounter

หมายเหตุ : มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนรวมมากกว่า 27 เกม

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ ได้แก่ [www.playpark.com](http://www.playpark.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ Game Portal ที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่างๆ ทั้งเกมออนไลน์และเกม

รับรองความถูกต้อง

พีซี เป็นศูนย์รวมการดาวน์โหลดทุกเกมของกลุ่มบริษัท และเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม อัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูล รูปภาพ และความคิดเห็น

กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอที ได้แก่ [www.thaiware.com](http://www.thaiware.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์รวมด้านไอที และยังเป็นแหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่างๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ ทั้งที่จำหน่ายและฟรี ตลอดจนเป็นแหล่งชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งบริษัทใหม่ภายใต้ชื่อ บริษัท เพลย์ไฮเบอร์เกมส์ จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย เมื่อเดือนกรกฎาคม 2555 ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 20 ล้านบาท บริษัทฯ ถือหุ้น 100% ของทุนจดทะเบียน พร้อมทั้งเปิดให้บริการเกมออนไลน์ในกลุ่ม MOBA ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับความนิยมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

ในปี 2556 กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 5 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ถือหุ้นในอัตราร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน ซึ่งการลงทุนในริงค์พลัสเป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น

เมื่อต้นปี 2557 กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อหุ้นสามัญของบริษัท Level Up! Inc. ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 103 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ถือ 100% ของทุนจดทะเบียน บริษัทฯ เห็นว่า Level Up! มีศักยภาพในการดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ ตลอดจนมีทีมงานที่มีความชำนาญ ซึ่งจะเป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น และเป็นการเพิ่มแหล่งรายได้ในต่างประเทศให้แก่กลุ่มบริษัทฯ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกมใน 2 ลักษณะ คือ

- การคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่น (Air Time Sale) : ผู้เล่นเกมจะจ่ายค่าบริการตามระยะเวลาที่ใช้เล่นเกม ซึ่งวิธีนี้จะใช้สำหรับเกม MMORPG เป็นส่วนใหญ่ ในปัจจุบันมีเพียง Ragnarok Online เพียงเกมเดียวซึ่งคิดเป็นสัดส่วนน้อยมากของรายได้ทั้งหมดในปี 2558
- การขาย Item ในเกม (Item Sale) : ผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขาย Item ในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิที่จะซื้อหรือไม่ซื้อ Item ก็ได้ โดย Item ที่ขายได้จะถือเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขาย Item จะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกม ประเทศที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวน Item ที่เสนอขาย หากขายเหมารวมเป็นแพ็คเกจก็จะมีราคาที่ถูกลง

รับรองความถูกต้อง

ปัจจุบัน สัดส่วนการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจาก Air Time Sale เป็น Item Sale เป็นส่วนมาก โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมทั้งกลุ่มเดิมและกลุ่มใหม่เข้ามาทดลองเล่นเกม ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการขาย Item มากยิ่งขึ้น

## 2.2.2 การจัดจำหน่ายและช่องทางการจัดจำหน่าย

### กิจกรรมทางการตลาด

กลุ่มบริษัทฯ ใช้ชื่อ “เอเชียซอฟท์” หรือ “Asiasoft” เป็นชื่อทางการค้ามาตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจในปี 2544 ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นชื่อที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่นักเล่นเกมทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในฐานะผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ ทั้งในด้านการคัดสรรเกมชั้นนำ การทำการตลาดเพื่อรักษาสถานะผู้เล่นเกม รวมทั้งความน่าเชื่อถือของระบบเครือข่ายในการให้บริการ

โดยกิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารให้ลูกค้ารับทราบและเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้นำเสนอ รวมทั้งได้ตระหนักว่ากลุ่มบริษัทฯ เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่ราคาถูกลงและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานะทางการตลาด ภาพลักษณ์องค์กร และเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้สำรวจตลาดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ลูกค้า อีกทั้งยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับร้านตัวแทนจำหน่ายและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อให้ร้านดังกล่าวเข้าใจเกมออนไลน์ การบริการ และกลยุทธ์ทางด้านราคาของกลุ่มบริษัทฯ

### การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายสินค้า คือบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และร่วมมือกับ AIS และ True จำหน่ายบัตร One-2-Call! และ TrueMoney เพื่อรับชำระค่าบริการเกม โดยกลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพเป็นช่องทางสำคัญที่จะนำบริการเกมออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

การจัดจำหน่าย @Cash, One-2-Call! และ TrueMoney ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ :

กลุ่มบริษัทฯ จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash เพื่อรับชำระค่าบริการเกม โดยเมื่อผู้เล่นเกมได้จ่ายเงินเพื่อซื้อรหัสแล้ว จะได้รับหมายเลข (Serial No.) และรหัส (Password) สำหรับลงทะเบียนเติมเวลา แลกคะแนน หรือได้รับเงินเสมือนจริงเพื่อใช้ซื้อ Item ในเกมทุกเกมของบริษัทที่ให้บริการในแต่ละประเทศ นอกจากนี้ เงินเสมือนจริง @Cash ยังใช้ชำระค่าบริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยบริษัทที่ร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัทฯ

- ผ่านบัตรเครดิตและเดบิตของธนาคารในประเทศไทยที่สามารถใช้ซื้อสินค้าออนไลน์ได้

รับรองความถูกต้อง

- จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า One-2-Call! และ TrueMoney ผ่านร้านสะดวกซื้อ
- ผ่านระบบ PlayMall

ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ด้วยบัตรเงินสด @Cash, One-2-Call! และ TrueMoney รวมถึงระบบ PlayMall ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

**ประเทศไทย :**

- บัตรเงินสด One-2-Call! : คือช่องทางที่บริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ AIS เพื่อให้ผู้เล่นมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด One-2-Call! ที่มีสัญลักษณ์ @ ตรงมุมบัตร สามารถนำมาเติมเงินได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash บริษัทฯ เริ่มให้บริการส่วนนี้ตั้งแต่เดือนกันยายน 2553
- บัตรเงินสด TrueMoney : คือช่องทางที่บริษัทฯ ร่วมมือกับ True เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด TrueMoney ได้ที่ True Shop และ 7-Eleven เพื่อเติมเงินสำหรับใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ของบริษัท
- PlayMall : ช่องทางใหม่ล่าสุด รองรับผู้เล่นเกมจากทุกภูมิภาค โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินผ่านบัตรเครดิต บัตรเดบิต และบัตรเงินสดของผู้ให้บริการมือถือในแต่ละประเทศที่ให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ

**มาเลเซีย :**

- Online Credit Card : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านเว็บไซต์ passport.asiasoftsea.com หรือ paypal.com โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต
- MOL e-Pin : ระบบชำระเงินในมาเลเซีย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน MOLPoints ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยชำระเงินผ่านร้านค้าที่เป็นตัวแทนจำหน่าย หรือชำระเงินออนไลน์ผ่านเว็บ www.offgamers.com หรือร้านค้าที่มีสัญลักษณ์ E-Pay Service
- @Cash on Mobile : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือในมาเลเซีย ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Maxis

**สิงคโปร์ :**

- S.A.M Kiosk e-Pin เป็นระบบรับชำระเงินในสิงคโปร์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านทางเครื่องจ่ายเงินอัตโนมัติ S.A.M. และผ่านทางเครื่องจ่ายอัตโนมัติ AXS
- @Cash on Mobile : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือในสิงคโปร์ ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Singtel, StarHub และ GX
- MOL e-Pin : ระบบชำระเงินในสิงคโปร์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน MOLPoints, eNETS และ PayPal ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

รับรองความถูกต้อง

- @Global Game : ระบบที่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้ ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างมิตรภาพ รวมทั้งสามารถแข่งขันกันในระดับภูมิภาค ในกลุ่ม SEA Online Tournaments โดยผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @Cash ได้ทุกช่องทางในทุกประเทศในกลุ่มบริษัทเอเชียซอฟท์

#### อินโดนีเซีย :

- Uni-Pin : เป็นระบบรับชำระเงินในอินโดนีเซีย ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสดอิเล็กทรอนิกส์ โดยชำระเงินผ่านตัวแทนจำหน่าย Indomaret ซึ่งเป็นร้านสะดวกซื้อที่มีสาขามากที่สุดในอินโดนีเซีย
- @Cash Prepaid Card : จำหน่ายผ่านร้านค้าตัวแทนจำหน่าย

#### ฟิลิปปินส์ :

- MOL e-Pin : ระบบชำระเงินในฟิลิปปินส์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ผ่าน MOLPoint ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- Online Credit Card : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านเว็บไซต์ passport.asiasoftsea.com หรือ paypal.com โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต

#### การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash

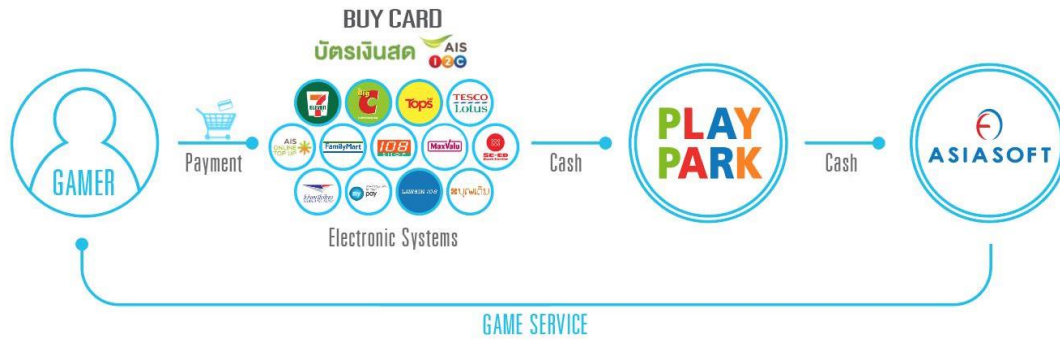
ผู้เล่นเกมสามารถชำระค่าบริการเกมออนไลน์ผ่านการซื้อบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ทั้งในรูปแบบบัตรพลาสติกจากตัวแทนจำหน่าย และในรูปแบบบัตรอิเล็กทรอนิกส์จากระบบอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ



#### การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า One-2-Call!!

ในปี 2553 บริษัทฯ เพิ่มช่องทางการเติมเงินผ่านบัตรเงินสด One-2-Call!!

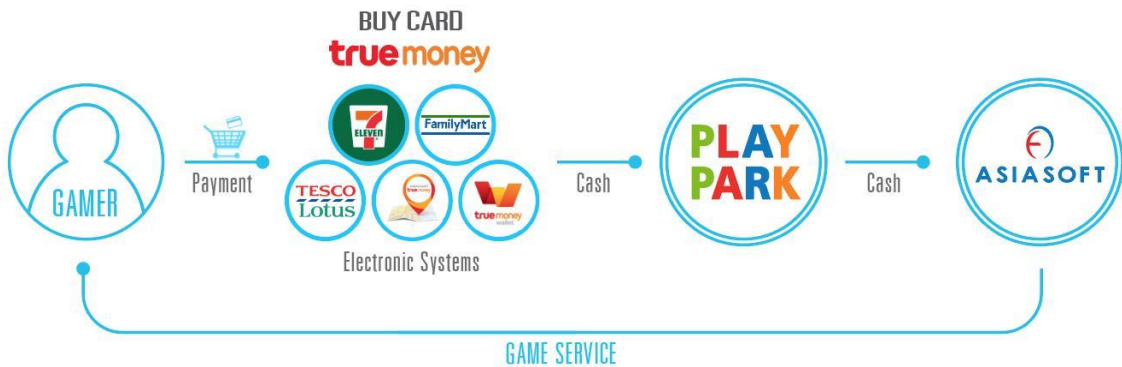
รับรองความถูกต้อง



(รูป)

การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า TrueMoney

ในปี 2555 บริษัทฯ เพิ่มช่องทางการเติมเงินผ่านบัตรเงินสด TrueMoney



### 2.2.3 กลยุทธ์การแข่งขัน

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ กระจายการลงทุนในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ไปยัง 6 ประเทศ/กลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และอินโดจีน (เวียดนาม พม่า และกัมพูชา) เพื่อลดความเสี่ยงจากการลงทุนภายในประเทศ หรือในประเทศใดประเทศหนึ่ง โดยมีกลยุทธ์การบริหารจัดการในระดับภูมิภาคที่ช่วยให้สามารถลดต้นทุนการดำเนินงาน ทั้งจากการร่วมกันจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้ทรัพยากรบุคคลร่วมกัน การถ่ายทอดความรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์จากการดำเนินธุรกิจในประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศหนึ่ง ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของธุรกิจ

การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และปรับปรุงเกมเดิมให้ทันสมัยอยู่เสมอ

รับรองความถูกต้อง

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 27 เกม ใน 6 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ร่วมกับผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบและเนื้อหาเกมให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการทั้งในด้านรูปแบบกราฟิก และเนื้อหาเกม โดยครอบคลุมในทุกประเภทของเกม

โดยในปีที่ผ่านมาได้ปรับสถานะเป็นผู้นำส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่ม Web Game และมีการเพิ่มส่วนแบ่งตลาดในกลุ่มเกม FPS เพิ่มเติมจากเดิมที่เป็นผู้นำส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่มเกม MMORPG และ Casual

#### การเสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ 3 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานะการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์อันดับ 1 ในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและนิยมในตลาดต่างประเทศ : กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศ มักมีจุดเด่นทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดในประเทศเป้าหมาย
- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย : กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทเป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนั้นในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น
- การเพิ่มจำนวนและกระจายช่องทางจัดจำหน่ายให้ครอบคลุมและทั่วถึง : กลุ่มบริษัทฯ มีแผนเพิ่มจำนวนตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และสินค้าเกมออนไลน์อื่นๆ เช่น คู่มือ Items package เป็นต้น เพื่อให้ครอบคลุมทั่วประเทศมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย โดยจะเห็นได้จากการเพิ่มช่องทางใหม่ๆ ที่ผ่านมานี้ ซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้มากขึ้น ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างรายได้เปรียบในการแข่งขัน โดยรักษารฐานลูกค้าเดิมและเพิ่มฐานผู้เล่นเกมใหม่ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ ยังพัฒนาช่องทางการจำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อลดต้นทุนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต โดยเครือข่ายการจัดจำหน่ายดังกล่าวสามารถใช้เป็นช่องทางการตลาดได้เป็นอย่างดี จากการจัดกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เช่น การแจกโปสเตอร์และสื่อโฆษณา เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกมโดยตรง

#### การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขาย Item

เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในปัจจุบัน คิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม กลุ่มบริษัทฯ จึงมุ่งเน้นทำการตลาดโดยตรงต่อกลุ่มผู้เล่นเกม เพื่อกระตุ้นการซื้อ Item อย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดแพ็คเกจการขาย Item ในแต่ละเดือน การทำ Item Shop / Item Mall ในเว็บไซต์ การส่ง Newsletter และ SMS ให้ผู้เล่นเกม เป็นต้น

รับรองความถูกต้อง



### การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยผู้เล่นเกมให้สามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่น และต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมมีความมั่นใจและเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีต่อเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่น และเพิ่มโอกาสในการซื้อ Item ในเกม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทาง Call Center, Email และ Live Chat ตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งจัดหาบุคลากรและอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมที่คาดว่าจะมีจำนวนมากขึ้นในอนาคต

### การพัฒนาระบบ Server ที่ใช้ให้บริการเกมออนไลน์

กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าระบบ Server ที่ดีและมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้น การพัฒนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของระบบ Server อย่างต่อเนื่อง การปรับปรุงระบบรักษาข้อมูลให้มีความทันสมัย รวมถึงการเพิ่มขนาดวงจรสื่อสารความเร็วสูงให้สามารถรองรับจำนวนผู้เล่นเกมที่เพิ่มขึ้นในอนาคต จะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ มีความพร้อมและสามารถให้บริการเกมออนไลน์ด้วยความเร็วเต็มประสิทธิภาพ ลดความผิดพลาดหรือการสูญหายของข้อมูล และลดปัญหาการหยุดให้บริการที่อาจเกิดขึ้นได้

บริษัทฯ ได้รับ ISO/IEC 27001:2005 (Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) โดยกำหนดเป็นมาตรฐานด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยให้กับระบบสารสนเทศ ที่องค์กรต่างๆ นำมาให้บริการแก่ลูกค้าภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

### ประโยชน์หลักจากการใช้มาตรฐาน ISO/IEC 27001:2005

- ข้อมูลของลูกค้า และระบบต่างๆ ที่ให้บริการมีความปลอดภัย ถูกต้อง และพร้อมใช้งานเสมอ ทำให้ลูกค้าพึงพอใจ
- ให้ความมั่นใจแก่ลูกค้าและบริษัทคู่ค้า ว่าบริษัทจะสามารถดำเนินธุรกิจได้อย่างต่อเนื่อง ไม่สะดุด ทั้งด้านการให้บริการและการทำธุรกิจระหว่างคู่ค้า

### อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดยมุ่งเน้นการให้เล่นเกมฟรีและคิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับผู้ประกอบการทั้งในอุตสาหกรรมเดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่นๆ ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้อง

รับรองความถูกต้อง

สามารถสร้างผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีนโยบายทำการตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง (Price War)

## 2.3 การตลาดและภาวะการแข่งขัน

### 2.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือเป็นตลาดเป้าหมายในการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ปัจจุบันอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากกระแสสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น Facebook หรือ Twitter ก็ตาม ซึ่งจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์จะสัมพันธ์กับจำนวนผู้เล่นอินเทอร์เน็ต รวมทั้งค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่มีราคาถูกลงอย่างรวดเร็ว เนื่องจากภาวะการแข่งขันของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ยิ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เห็นว่า ตลาดเกมออนไลน์ในภูมิภาคนี้ยังคงมีศักยภาพในการเติบโตได้อีกมาก

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่น เช่น เกมพีซี เกมอาร์เชด การดูหนัง การฟังเพลง และคาราโอเกะ ในหลายๆ ด้าน ดังนี้

- เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกลงและเข้าถึงง่าย : เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่มีอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นส่วนใหญ่ในภูมิภาคนี้จะนิยมเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายที่ถูกกว่าสะดวกสบาย และยังเป็นแหล่งชุมนุมพบปะของผู้เล่นเกม ยกเว้นในสิงคโปร์ ซึ่งประชากรส่วนใหญ่มักนิยมเล่นเกมออนไลน์จากคอมพิวเตอร์ของตนเอง เนื่องจากสิงคโปร์เป็นประเทศที่มีระบบเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตครอบคลุมอย่างกว้างขวางและเข้าถึงง่าย ประกอบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ยังคงมีอัตราที่ต่ำกว่า เมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่นๆ อย่างไรก็ตาม แนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต ทั้งนี้ ในปัจจุบัน ประเทศไทย มาเลเซีย และอินโดนีเซียนั้น มีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าที่เล่นในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

- ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้บริการเกมอย่างต่อเนื่อง : เนื่องจากลักษณะการเล่นเกมนออนไลน์ส่งเสริมผู้เล่นเกมให้มีความสัมพันธ์ในเชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกัน โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นเกมแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุภารกิจในเกม จึงทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่างๆ ในเกม เพื่อให้เป็นผู้ชนะ ทำให้ผู้เล่นเกมมีความผูกพันกับเกมมากยิ่งขึ้น

- การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและสัญญาณอินเทอร์เน็ต : เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาไม่สูงนัก ทำให้สามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสปีดที่สูงขึ้นกว่าเดิม ทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพสูงๆ ได้ ถือเป็นการขยายตลาดไปยังตลาดใหม่ๆ ซึ่งในประเทศไทยเองก็กำลังก้าวเข้าสู่สภาวะ

รับรองความถูกต้อง

นี้เช่นกัน เนื่องจากปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแข่งขันกันด้านความเร็วอินเทอร์เน็ต ทำให้ค่าบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยราคาถูกลง ในขณะที่มีความเร็วเพิ่มขึ้น

- ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ : ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งในด้านการเพลง เกมพีซี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่นๆ ถือเป็นปัญหาใหญ่ของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้ และส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน จนทำให้ไม่สามารถดำเนินกิจการได้ต่อไป ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์มีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบ Server ของผู้ให้บริการ ซึ่งผู้เล่นเกมไม่สามารถเข้าถึงได้ อีกทั้ง Client Program ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมในครั้งแรกยังมีราคาต่ำ ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่นที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปแบบซีดี ดีวีดี หรือตลับเกม ซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่

### 2.3.2 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ใน 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ที่สูงและต่อเนื่อง โดยในอดีตผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่เป็นรายเล็กที่เปิดให้บริการเกมเพียงไม่กี่เกม ซึ่งมักเป็นประเภท MMORPG และคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่น แต่ในปัจจุบันการแข่งขันในอุตสาหกรรมมีมากขึ้นจากการเข้ามาของผู้ประกอบการรายใหญ่และการเปิดตัวเกมออนไลน์ใหม่อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งการเปลี่ยนรูปแบบการคิดค่าบริการเกม จากการคิดตามเวลาเป็นการให้เล่นเกมฟรีแต่คิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม ส่งผลให้การแข่งขันมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ถือเป็นต้นทุนการดำเนินงานที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการในธุรกิจนี้ ซึ่งในปัจจุบันผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่ในประเทศดังกล่าวมักจะจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมและ/หรือประสบความสำเร็จในประเทศอื่นๆ มาจากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศ มากกว่าจะพัฒนาเกมเอง อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการเกมเริ่มมีแนวโน้มพัฒนาเกมออนไลน์ของตนเอง เพื่อลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม เกมออนไลน์ที่พัฒนาโดยผู้พัฒนาเกมในไทยยังไม่ได้รับความนิยม

### ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยปี 2558 มีมูลค่าตลาดอยู่ที่ประมาณกว่า 4,500 ล้านบาท (ข้อมูลจากภายในบริษัท) โดยปี 2558 มีการแข่งขันกันที่ไม่รุนแรง ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่ลดลงจาก 49 รายในปี 2557 เป็น 35 รายในปี 2558 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการลดลงจาก 158 เกมในปี 2557 เป็น 94 เกม ในปี 2558 โดยมีเกมที่เปิดใหม่ในปี 2558 เพียง 23 เกม

**รับรองความถูกต้อง**

### **ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย**

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet) : ในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเติบโตขึ้นในอัตราสูงจากการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการ ทั้งในด้านบริการและราคา โดยปัจจุบันมีอัตราค่าบริการประมาณ 599 บาทต่อเดือน สำหรับความเร็วประมาณ 10 เมกะบิตต่อวินาที ซึ่งถือว่าค่อนข้างต่ำ จึงทำให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และเนื่องจากความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูลมีผลต่อความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ จึงทำให้มีผู้สนใจเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

- ความหลากหลายของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ : ในช่วงที่ผ่านมา ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทยเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลาย ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ ที่ช่วยเพิ่มความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทางเลือกของผู้เล่นเกม รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากยิ่งขึ้น

- การให้บริการลูกค้ามีความสำคัญมากขึ้น : ในช่วง 2-3 ปีต่อจากนี้ ตลาดเกมออนไลน์จะมีการแข่งขันที่เข้มข้นขึ้น ซึ่งการให้บริการแก่ลูกค้าจะกลายเป็นปัจจัยหลักที่จะรักษาลูกค้าไว้ ผู้ให้บริการจึงพัฒนาการให้บริการให้ดีขึ้นเพื่อให้เป็นที่พอใจของลูกค้า เช่น มีระบบ Call Center 24 ชม. มีการอัปเดตคอนเทนต์อย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมและโปรโมชั่นผ่านสื่อช่องทางต่างๆ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นมากขึ้น

- การจัดตั้งสมาคม E-Sports : ในอดีต ยังมีปริมาณผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์น้อย การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมเฉพาะกลุ่ม และบางครั้งเกมคอมพิวเตอร์ก็ถูกมองว่าเป็นสิ่งมอมเมาเยาวชนและเป็นปัญหาดังคม แต่ปัจจุบัน เกมคอมพิวเตอร์ได้รับการยอมรับจากคณะกรรมการโอลิมปิกสากล (International Olympic Committee : IOC) ในฐานะกีฬาชนิดหนึ่ง เรียกว่า Electronic Sports หรือ E-Sports โดยเชื่อกันว่า E-Sports จะช่วยพัฒนางานกีฬาก็ให้เติบโตขึ้นได้ ทำให้มีการจัดแข่งขันเกมทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับภูมิภาค และระดับประเทศ โดยการแข่งขันที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่คือการแข่งขันเกมออนไลน์ จึงเป็นที่มาของการจัดตั้งสมาคม E-Sports ขึ้นในประเทศไทย เพื่อทำหน้าที่บริหารจัดการและควบคุมดูแล รวมถึงส่งเสริมและสนับสนุนให้นักกีฬา E-Sports มีโอกาสไปแข่งขันในระดับสากล หากแนวคิดนี้เกิดขึ้นได้จริงเหมือนที่เกิดขึ้นในประเทศเกาหลีใต้ จะส่งผลกระทบอย่างมากต่อการเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ในไทย โดยปรับเปลี่ยนเกมที่เดิมเป็นเพียงสิ่งบันเทิงให้กลายเป็นอาชีพ ซึ่งอาจพัฒนาไปถึงการแข่งขันรายการใหญ่ๆ ได้ในที่สุด

### **ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศสิงคโปร์**

ประเทศสิงคโปร์ยังคงมีความก้าวหน้า และมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่องจากระบบ Network และ Infrastructure ในปีที่ผ่านมา ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ง่ายและสะดวก องค์กรพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจมีความคิดริเริ่มที่จะดึงดูดบริษัทผู้พัฒนาเกมจากต่างประเทศให้เข้ามาลงทุน

**รับรองความถูกต้อง**

จัดตั้งบริษัทในสิงคโปร์ ซึ่งปัจจุบันเกมบนมือถือได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น สิงคโปร์ส่งเสริมและเปิดกว้างให้บริษัทผู้พัฒนาเกมทั้งในและต่างประเทศสามารถทำการตลาดได้ง่ายขึ้น

ในปี 2558 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศสิงคโปร์จำนวน 14 ราย และมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 26 เกม โดยมีผู้เล่นเกมคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 49 ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA ในขณะที่ผู้ชื่นชอบ MMORPG มีสัดส่วนร้อยละ 24

#### *ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย*

ในปี 2558 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซียจำนวนทั้งสิ้น 9 ราย และมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 148 เกม โดยมีสัดส่วนร้อยละ 57 ให้ความสนใจเกมประเภท MMORPG ในขณะที่ FPS และ Casual มีสัดส่วนร้อยละ 36 และ 7 ตามลำดับ เกมประเภท MMORPG ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ให้บริการเป็นภาษาจีน ในขณะที่เกมประเภทอื่นจะให้บริการเป็นภาษาอังกฤษ

ช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีผู้ให้บริการเกมเข้ามาทำการตลาดในประเทศมาเลเซีย ส่วนใหญ่จะมาจากบริษัทเกมในประเทศจีน เช่น Perfect World และ Akamo รวมถึงบริษัทผู้ให้บริการรายเล็ก ซึ่งมุ่งทำตลาดเกมบนเว็บเบราว์เซอร์

เนื่องจากการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและภาษาจีนในโรงเรียนที่ประเทศสิงคโปร์และมาเลเซีย ทำให้เกมส่วนใหญ่ทั้งภาษาอังกฤษและจีนไม่ได้เป็นอุปสรรคกับผู้เล่นเกม ทำให้ง่ายต่อบริษัทผู้พัฒนาเกมทั้งจากจีนและอเมริกา เพราะไม่จำเป็นต้องแปลเป็นภาษาท้องถิ่น ซึ่งได้เปรียบในการอัปเดตเวอร์ชัน เมื่อเปรียบเทียบกับเกมจากเกาหลี

#### *ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย*

- ความถี่ของการอัปเดตเกมปัจจุบันและการเปิดตัวเกมใหม่ : เกมที่ให้บริการอยู่ในปัจจุบัน ทั้งเกมเก่าและเกมใหม่ในตลาดนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่ให้บริการในระบบ Free-to-Play เป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในการรักษาสถานะลูกค้าเดิม ทำให้ผู้ให้บริการต้องอัปเดต Virtual Items ให้บ่อยขึ้น รวมทั้งมีการเปิดตัวเกมใหม่ๆ เพิ่มขึ้น

- เครือข่ายการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าสูงในราคาที่ถูกลง : สิงคโปร์จัดเป็นประเทศที่มีเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและไร้สายที่มีความก้าวหน้าในระดับสูง ซึ่งช่วยสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ และรองรับการพัฒนาเกมในอนาคต ทั้งในรูปแบบเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์มือถือ นอกจากนี้ อัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั้งใหม่และเก่าหันมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้อัตราการใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

รับรองความถูกต้อง

*ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทยเวียดนาม*

ภาวะตลาดเกมออนไลน์ในเวียดนามค่อนข้างเงียบเหงา เนื่องจากรัฐบาลเวียดนามไม่มีการอนุมัติเกมออนไลน์ประเภท Client Base ใหม่ ๆ ในปีที่แล้วและปีก่อนหน้าเลย สำหรับการอนุมัติการเปิดเกมใหม่ หน่วยงานรัฐบาลยังไม่มี ความชัดเจนว่าเมื่อไหร่จะให้ใบอนุญาต และทุกเกมต้องมีการขออนุญาต

ในปี 2558 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยเวียดนามมีการแข่งขันกันพอสมควร ดังจะเห็นได้จาก จำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 37 ราย และมีจำนวนเกมที่ให้บริการ 465 เกม ผู้เล่นเกมในเวียดนามส่วนใหญ่ให้ความสนใจเกม ประเภท MOBA และ MMORPG

*ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทยเวียดนาม*

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ต : ภาครัฐของเวียดนามส่งเสริมให้การใช้อินเทอร์เน็ตของประชากร สูงขึ้น จึงทำให้เวียดนามมีการพัฒนาเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ประชากรสามารถใช้ บริการอินเทอร์เน็ตครอบคลุมพื้นที่ห่างไกลได้มากขึ้นในอัตราค่าบริการที่ลดลง ทำให้ในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา มีจำนวนผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานและเพื่อความบันเทิงเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้มีจำนวนผู้ใช้บริการเกมออนไลน์เพิ่มขึ้น เช่นกัน

*ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย*

ในปี 2558 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซียเพียง 29 ราย มีเกมที่เปิดให้บริการ 90 เกม และผู้เล่น เกมในประเทศอินโดนีเซียให้ความสนใจเกมประเภท MMORPG มากที่สุด ด้วยสัดส่วนถึงร้อยละ 66 ตามด้วยเกมประเภท FPS ที่มีสัดส่วนร้อยละ 14

*ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์*

ในปี 2558 อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์มีการแข่งขันกันไม่สูงมาก ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ ให้บริการที่มีอยู่เพียง 7 ราย และมีเกมที่เปิดให้บริการ 21 เกม โดยผู้เล่นเกมในฟิลิปปินส์ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA มากที่สุด ตามด้วย FPS รวมกันแล้วคิดเป็นสัดส่วนถึงร้อยละ 94 ไม่มีเกมประเภท MMORPG ที่โดดเด่นมาเปิด ให้บริการในฟิลิปปินส์มา 2-3 ปีแล้ว นอกจากนี้ เกมมือถือเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต อินเทอร์เน็ตสำหรับมือถือมีราคาที่ถูกลง

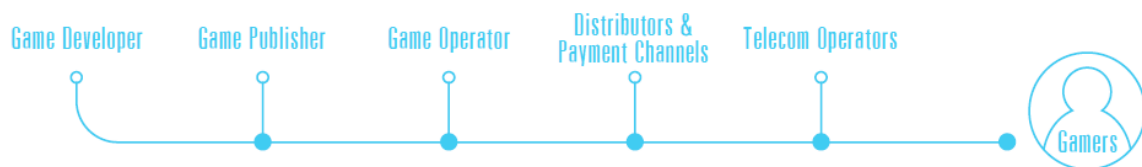
รับรองความถูกต้อง

## 2.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

### 2.4.1 ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วน ดังที่แสดงในแผนภาพ โดยเริ่มต้นจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาเกม จากนั้นจะขายลิขสิทธิ์เกมต่อหรือแต่งตั้งให้ผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) เป็นผู้เสาะหาตลาดและขายลิขสิทธิ์การให้บริการเกมให้กับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Operator) ในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละประเทศ ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ประกอบการในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในส่วนของผู้พัฒนาเกม ผู้ให้บริการเกม และผู้จัดจำหน่าย

ภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์



ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบ Server สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์ สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยการจำหน่ายเองหรือผ่านผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม (ISPs) จะเป็นผู้ให้บริการเช่าช่องสัญญาณเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่อง Server ของผู้ให้บริการเกม ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกมโดยตรง

### 2.4.2 ขั้นตอนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ เพื่อให้บริการเกมออนไลน์

ในการจัดหาเกมออนไลน์ เพื่อนำมาให้บริการในแต่ละประเทศนั้น กลุ่มบริษัทฯ จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Manager) ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดหาและเตรียมความพร้อมสำหรับการให้บริการ โดยจะแยกทีมจัดการเพื่อดูแลในแต่ละเกม ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์มี 6 ขั้นตอนดังนี้



รับรองความถูกต้อง

### คัดสรรเกมออนไลน์

ในเบื้องต้น ทีมงานจะคัดเลือกเกมออนไลน์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่างๆ เช่น เกมที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีนโยบายการกลั่นกรองเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งเกมจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

- มีรูปแบบและเนื้อหาที่สร้างสรรค์ เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย และไม่มีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและยั่วยุทางเพศ
- เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจและมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมที่ให้บริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย ณ เวลานั้น
- มีต้นทุนในการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถทำกำไรจากการให้บริการได้
- โปรแกรมเกมออนไลน์สามารถใช้ได้กับระบบเครื่องคอมพิวเตอร์ของกลุ่มผู้เล่นเกมเป้าหมาย

### เจรจาและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อลิขสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

### เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบ Server และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่อง Server ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกมจะประมาณการจากการคาดการณ์โดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- Client Program : ทีมจัดการเกมจะดัดแปลงและปรับปรุง Client Program ซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมในครั้งแรก รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น (Game Localization)
- การจัดทำเว็บไซต์ : ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- ระบบจัดการการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์เพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ “Game Master” เพื่อดูแลการเล่นเกม อำนวยความสะดวก และแก้ไขปัญหาต่างๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

### กระจายโปรแกรมลูกค้า (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ จะกระจาย Client Program ผ่านช่องทางการจัดจำหน่ายต่างๆ เพื่อให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึง ทั้งจากการให้ดาวน์โหลดฟรีจากเว็บไซต์เกม การแจกเป็นของแถมพร้อมนิตยสารเกม และการขายเป็นชุดพร้อมคู่มือการ

รับรองความถูกต้อง



เล่นเกมและบัตรเติมเงิน @Cash อีกทั้งยังจัดส่งโปรแกรมดังกล่าวให้แก่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิก @Cafe โดยไม่คิดค่าบริการเพิ่มเติม

### เปิดให้บริการเกมออนไลน์

เมื่อจัดเตรียมความพร้อมในด้านต่างๆ เรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเริ่มเปิดให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 4 ช่วงดังนี้

- ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test) : ทีมจัดการเกมและพนักงานของกลุ่มบริษัทฯ จะทดลองเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องแม่ข่าย เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องของการให้บริการเกมและปรับปรุงแก้ไขต่อไป
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบปิด (Closed Beta) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกม โดยไม่คิดค่าบริการ แต่จำกัดจำนวนผู้เล่น เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกม
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบเปิด (Open Beta) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกม โดยไม่คิดค่าบริการและไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นเกม เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกมแก่ผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน
- ช่วงเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) : ภายหลังจากได้ทดสอบการให้บริการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมโดยทั่วไป โดยคิดค่าบริการตามอัตราที่กำหนด

### การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 4 ช่วงคือ

- ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) : เช่น แนะนำเกมบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ นิตยสารเกม และนิตยสารเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
- ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) : เช่น โฆษณาบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และจดหมายแนะนำเกม
- ช่วงส่งเสริมการขาย (Promoting) : เน้นทั้งกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ผ่านสื่อทั่วไป เช่น โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และกิจกรรมในเกมออนไลน์ เช่น การแข่งขันภายในเกม
- ช่วงรักษายอดขาย (Maturing) : เน้นกิจกรรมทางการตลาดและประชาสัมพันธ์เฉพาะในเกมออนไลน์ และกิจกรรมผ่านตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน @Cash และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

รับรองความถูกต้อง

#### 2.4.3 ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

- ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น (Initial Fee) : ชำระเป็นจำนวนคงที่ ณ วันที่ลงนามในสัญญา หรือภายในระยะเวลาที่กำหนด
- ค่าลิขสิทธิ์รายเดือน (Monthly Fee) : ชำระเป็นจำนวนตามยอดการใช้จ่ายในเกมจากการให้บริการเกมนั้นๆ ในแต่ละเดือน
- ค่าลิขสิทธิ์รายได้ขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) : บางสัญญาจะมีการกำหนดจำนวนค่าลิขสิทธิ์รายเดือนขั้นต่ำ จากการให้บริการเกมนั้นๆ ในแต่ละเดือน
- ค่าผลสำเร็จของงาน (Success Fee) : ชำระเมื่อสร้างรายได้จากการให้บริการเกมนั้นๆ ถึงจำนวนที่กำหนด

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัท และผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกม

### 3. ปัจจัยความเสี่ยง

#### 3.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

##### 3.1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม (Censor) ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ส่วนกรมทรัพย์สินทางปัญญาจะดูแลเรื่องการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ดีวีดี ส่วนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงพาณิชย์ ได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในขณะที่ยังคงควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก เนื่องจากรัฐบาลไม่ได้ปิดกั้น การทำธุรกิจเกมออนไลน์แต่อย่างใด ในขณะที่มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนใน การควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต รวมถึงการออกใบอนุญาต และการตรวจสอบ เนื้อหาเกม

ในขณะที่การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนามถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม ใน การควบคุมเรื่องการออกใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ซึ่งปัจจุบัน รัฐบาลเวียดนามให้ความสำคัญและเข้มงวดในการตรวจสอบประเภทเนื้อหาของเกมก่อนที่จะนำออกให้บริการ เนื้อหาของเกมที่มีความรุนแรงหรือต่อต้านรัฐบาล จะไม่สามารถให้บริการได้ในประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน กลุ่ม บริษัทฯ ไม่สามารถเข้าถึงเงินทุนในเวียดนามโดยตรงได้ อันเป็นผลมาจากข้อจำกัดด้านการลงทุนโดยชาวต่างชาติ

อย่างไรก็ดี อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือออกมาตรการกำกับหรือกฎระเบียบต่างๆ ใหม่เพิ่มเติม เพื่อ ควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ สถานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

##### 3.1.2 ความเสี่ยงจากการแข่งขันและการเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหม่

ปัจจุบัน การแข่งขันในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนามมีความรุนแรงมากขึ้น จากการเพิ่มจำนวนของผู้ให้บริการรายใหม่ในตลาดที่นำเสนอเกมออนไลน์ เพิ่มอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ให้บริการในแต่ละประเทศมีจำนวนหลายราย และผู้ให้บริการต่างประเทศที่รุกเข้ามา แข่งขันกับผู้บริการในประเทศมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากอัตราการเจริญเติบโตของตลาด เกมออนไลน์ ประกอบกับเป็นธุรกิจที่มีอัตรากำไรสูง อย่างไรก็ตาม บริษัทในฐานะผู้นำทางการตลาดในระดับ ภูมิภาค ซึ่งมีเกมให้บริการครอบคลุมในทุกประเภท และมีประสบการณ์มากกว่า 15 ปี เมื่อเทียบกับคู่แข่งแล้ว

รับรองความถูกต้อง

ยังไม่มีผู้ประกอบการรายใดที่มีสถานะเป็นผู้ให้บริการในระดับภูมิภาคและครอบคลุมเกมทุกประเภท ทั้งนี้ บริษัทให้ความสำคัญกับความเปลี่ยนแปลงในภาคอุตสาหกรรม และแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงความนิยมของเกม จึงพัฒนาทีมงานด้านความรู้ความเข้าใจตลาด เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน

### 3.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

3.2.1 ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

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 จะคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด โดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มผู้เล่นเกมอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใดๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกมออนไลน์ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยเปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่างๆ โดยปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 27 เกมใน 6 ประเทศ คือ ไทย (17 เกม) สิงคโปร์ (12 เกม) มาเลเซีย (11 เกม) อินโดนีเซีย (6 เกม) ฟิลิปปินส์ (13 เกม) และอินโดจีน (9 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

3.2.2 ความเสี่ยงจากการคิดค่าบริการเกมออนไลน์โดยการขาย Item ในเกม

ในอดีต กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ตามระยะเวลาที่ให้บริการ (Air Time Sale) แต่ในปัจจุบัน รายได้หลักมาจากการขาย Item เกือบทั้งหมด และมีแนวโน้มปรับตัวสูงขึ้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นเกมในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลก ที่หันมานิยมเล่นเกมฟรีและซื้อ Item เมื่อพึงพอใจเท่านั้น รวมทั้งผู้ประกอบการเกมก็หันมานิยมคิดค่าบริการแบบ Item Sale เช่นกัน เนื่องจากเชื่อว่าจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมได้ ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการแข่งขันที่

รับรองความถูกต้อง

รุนแรงขึ้น และหากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อ Item อย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลกระทบต่อ การดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัท ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของ การเล่นเกมออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการซื้อ Item เพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นรายอื่น ทั้งในด้านความสวยงามและความสามารถ กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการทำ การตลาดเชิงรุก และการทำกิจกรรมที่กลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอ Item ที่น่าสนใจอย่างต่อเนื่อง จะช่วย กระตุ้นการซื้อ Item ในเกมเพิ่มมากขึ้น

### 3.2.3 ความเสี่ยงจากการเกิดภัยธรรมชาติ

ปัญหาน้ำท่วมในปี 2554 ได้สร้างความเสียหายแก่บ้านเรือนและทรัพย์สินในหลายจังหวัด ส่งผล กระทบต่อร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิกของบริษัท ดังนั้นถ้าปัญหาน้ำท่วมยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างบูรณา การจากรัฐบาล กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการต่ออายุสมาชิกของร้าน อินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพื่อลดต้นทุนของร้านค้า

### 3.2.4 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนน้อยราย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์โดยเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ใ้ นการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Bandwidth) จากผู้ให้บริการ อินเทอร์เน็ต (ISPs) เพียงน้อยราย ในแต่ละประเทศดังนี้

ไทย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการ Bandwidth จาก บจก. ทรู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์

สิงคโปร์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก Net Mediacorp และใช้บริการ Bandwidth จาก Singtel และ StarHub

มาเลเซีย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการ Bandwidth จาก Colocation Hosting

เวียดนาม : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการ Bandwidth จาก DTS Communication Technologies Corporation และ FPT Telecom International

ฟิลิปปินส์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการ Bandwidth จาก Philippine Long Distance Telephone Company (ePLDT)

โดยทำสัญญาเช่าระยะสั้นตามปกติธุรกิจ และสามารถต่อสัญญาเช่าได้ตลอดเวลาที่ผ่านมา ทั้งนี้ หาก ผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อ การให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้อรรถรสและ

รับรองความถูกต้อง

ความพึงพอใจในการเล่นเกมนลดลง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายดังกล่าวนั้นในแต่ละประเทศเป็นหนึ่งในผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพด้านบริการ และมีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยที่เป็นไปตามมาตรฐานสากล นอกจากนี้ เพื่อเป็นการกระจายความเสี่ยงจากความขัดข้องในการให้บริการ ในปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ จึงเข้าศูนย์ 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 การแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค (Bug) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีที่เจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่ได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ และ/หรือไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

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

### 3.2.6 ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ปัจจุบัน ผู้ประกอบการบางรายลักลอบนำเข้าโปรแกรมเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครื่องแม่ข่าย (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ สูญเสียรายได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม การให้บริการจากเครื่องแม่ข่ายของผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์มักมีคุณภาพต่ำ ทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน อีกทั้งผู้เล่นจะเข้าเล่นเกมได้จำกัดเฉพาะบนเครือข่ายของเครื่อง Server ที่ลักลอบติดตั้งเกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น ไม่สามารถเข้าเล่นเกมในเครือข่ายของกลุ่มบริษัทฯ ได้ ทำให้มีสังคมผู้เล่นเกมในขนาด

รับรองความถูกต้อง

จำกัด นอกจากนี้ ผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ไขความผิดพลาดในโปรแกรมเกม (Bug) หรือ แก้ปัญหาทางเทคนิค จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่นเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการสูญเสียรายได้จากการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ และเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ จัดให้มีทีมงานสืบหาและดำเนินคดีกับผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์

### 3.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 51.43 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 18 มีนาคม 2558) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องของผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 ท่าน จากทั้งหมด 7 ท่าน รวมถึงมีกรรมการภายนอกที่มาจากการเลือกตั้งของผู้ถือหุ้น 1 ท่าน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

#### 4. ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

ทรัพย์สินหลักที่ใช้ในการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2557 และ 2558 มีดังนี้

##### 4.1 สินทรัพย์หมุนเวียน

###### 4.1.1 สินค้าคงเหลือ

สินค้าคงเหลือของกลุ่มบริษัทฯ คือ ชุดเกมพีซี (เกมกล่อง) บัตรเติมเงิน @Cash และสินค้าที่ระลึกของเกมต่างๆ (Game Premium) โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2557 และ 2558 กลุ่มบริษัทฯ มีสินค้าคงเหลือหลังหักค่าเผื่อสินค้าเสื่อมสภาพ รวม 9.11 ล้านบาท และ 2.30 ล้านบาท ตามลำดับ

###### 4.1.2 ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน

ในการซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์บางเกม กลุ่มบริษัทฯ จะชำระค่าลิขสิทธิ์ให้แก่เจ้าของหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ล่วงหน้าก่อนการเปิดให้บริการเกม รวมถึงค่าลิขสิทธิ์ขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) ซึ่งต้องชำระล่วงหน้าเพื่อประกันยอดขายขั้นต่ำ ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าได้จัดแบ่งการรับรู้เป็นหมุนเวียนหรือภายใน 1 ปี และไม่หมุนเวียน โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2557 และ 2558 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน จำนวน 29.20 ล้านบาท และ 18.93 ล้านบาท ตามลำดับ

##### 4.2 สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน

###### 4.2.1 สินทรัพย์ถาวร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2557 และ 2558 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์ถาวรที่ใช้ในการดำเนินธุรกิจ ดังตารางต่อไปนี้

ประเภททรัพย์สิน	มูลค่าบัญชีสุทธิ (ล้านบาท)		ลักษณะกรรมสิทธิ์	ภาระผูกพัน
	31 ธ.ค. 2557	31 ธ.ค. 2558		
1. อุปกรณ์แม่ข่าย	89.13	62.84	เจ้าของ	ไม่มี
2. อุปกรณ์และเครื่องตกแต่งสำนักงาน	17.79	16.43	เจ้าของ	ไม่มี
3. ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	11.66	7.54	เจ้าของ	ไม่มี
4. ยานพาหนะ	3.58	1.90	เช่าซื้อ	ไม่มี
5. สินทรัพย์ระหว่างติดตั้ง	1.61	-	เจ้าของ	ไม่มี
รวม	123.76	88.71		

นโยบายการตั้งค่าเสื่อมราคา

ค่าเสื่อมราคาคำนวณโดยวิธีเส้นตรงตามเกณฑ์อายุการใช้งานโดยประมาณของสินทรัพย์ตามระยะเวลา 3 - 5 ปี

###### 4.2.2 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2557 และ 2558 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ จำนวน 332.40 ล้านบาท และ 138.28 ล้านบาท ตามลำดับ โดยสินทรัพย์ไม่มีตัวตน-สุทธิ ส่วนใหญ่เป็นค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจ่าย ของเกมออนไลน์ โดยกลุ่ม

รับรองความถูกต้อง



บริษัทฯ ได้ตกลงซื้อลิขสิทธิ์แล้ว จะชำระค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นให้แก่เจ้าของหรือผู้จัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์เมื่อได้ลงนามในสัญญา และ/หรือ ภายในระยะเวลาที่กำหนด ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว ค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจำหน่ายจำนวนดังกล่าวจะถูกตัดจำหน่ายเมื่อเริ่มให้บริการเชิงพาณิชย์ และตัดจำหน่ายด้วยวิธีเส้นตรงเป็นเวลาประมาณ 2 - 4 ปีขึ้นอยู่กับอายุของสัญญา และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน-สุทธิ ยังรวมถึงความสัมพันธ์กับลูกค้า และเครื่องหมายการค้า จะตัดจำหน่ายด้วยวิธีเส้นตรงเป็นเวลาประมาณ 3 - 7 ปี และ 20 ปีตามลำดับ การตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่มีอายุการให้ประโยชน์จำกัดอย่างมีระบบตลอดอายุการให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้น ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ดังกล่าวเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่าสินทรัพย์นั้นเกิดการด้อยค่า กลุ่มบริษัทฯ จะทบทวนระยะเวลาการตัดจำหน่ายและวิธีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนดังกล่าวทุกสิ้นปีเป็นอย่งน้อย

ในปี 2558 กลุ่มบริษัทฯ ได้ทบทวนและพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนในกลุ่มของความสัมพันธ์กับลูกค้า และเครื่องหมายการค้าทั้งจำนวนที่เหลืออยู่แล้ว

#### 4.2.3 เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2557 และ 2558 บริษัทฯ มีเงินลงทุนในบริษัทย่อย รวมมูลค่าเงินลงทุนตามวิธีราคาทุนจำนวน 396.17 ล้านบาท และ 54.67 ล้านบาท ตามลำดับ

หน่วย: ล้านบาท

บริษัทย่อย	ทุนชำระแล้ว	ผู้ลงทุน	สัดส่วนเงินลงทุน (ร้อยละ)	จำนวนคณะกรรมการ ตัวแทน / คณะกรรมการ ทั้งหมด	มูลค่าเงินลงทุน ด้วยวิธีราคาทุน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	112.00	บริษัทฯ	99.99	1/2	112.00
บริษัท ฟันบ็อกซ์ 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 เพลย์ไฮเบอร์เกมส์ จำกัด	20.00	บริษัทฯ	60.00	2/2	12.00
บริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด	3.00	บริษัทฯ	60.00	2/2	3.00
Level Up! Inc.	137.96	บริษัทฯ	100.00	1/5	136.35
บริษัท มิวิน อินโนเวชั่น จำกัด	10.00	บริษัทฯ	65.00	2/3	6.50
บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อ บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด)	40.00	บริษัทฯ	99.99	1/2	1.00
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อย					585.62
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุน					556.02
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อยสุทธิ					29.60
ASIASOFT ONLINE PTE LTD	50.07	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์	100.00	2/3	-

รับรองความถูกต้อง

AS ONLINE SDN BHD	40.03	เนชั่นแนล จำกัด บริษัท เอเชีย ซอฟท์ อินเตอร์ เนชั่นแนล จำกัด	100.00	2/3	-
PT. ASIASOFT	27.68	บริษัท เอเชีย ซอฟท์ อินเตอร์ เนชั่นแนล จำกัด	80.00	1/1	-
TRILIGHT COVE ENTERPRISES LTD	30.63	AS ONLINE SDN BHD	60.00	2/3	17.34

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2558 บริษัทฯ มีเงินลงทุนในบริษัทร่วม รวมมูลค่าเงินลงทุนตามวิธีราคาทุนจำนวน 26.23 ล้านบาท โดยผ่าน บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด สัดส่วนเงินลงทุนร้อยละ 40 ได้ลงทุนใน บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนเป็นจำนวน 9.22 ล้านบาท และสัดส่วนเงินลงทุนร้อยละ 30 ได้ลงทุนบริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนเป็นจำนวน 11.83 ล้านบาท และโดยผ่าน Level Up! Inc. สัดส่วนเงินลงทุนร้อยละ 40 ได้ลงทุนใน Playpark Inc. โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนเป็นจำนวน (3.69) ล้านบาท และ บริษัทฯ มีเงินลงทุนในบริษัทร่วมในประเทศสิงคโปร์ โดยได้ลงทุนในบริษัท Pomelo Network Pte. Ltd. โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนจำนวน 20.50 ล้านบาท ซึ่งรายละเอียดเงินลงทุนในบริษัทร่วมมีดังนี้

หน่วย: ล้านบาท

บริษัทร่วม	ทุนชำระแล้ว	ผู้ลงทุน	สัดส่วนเงินลงทุน (ร้อยละ)	จำนวนคณะกรรมการตัวแทน / คณะกรรมการทั้งหมด	มูลค่าเงินลงทุนด้วยวิธีราคาทุน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	1.50	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	40	-	9.22
บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	1.00	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	30	-	11.83
Playpark Inc.	2.95	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	40	-	(3.69)
Pomelo Network Pte. Ltd.		ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน		-	
-หุ้นบุริมสิทธิ	99.45		11.01		20.50
-หุ้นสามัญ	50.15		-		-
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม					37.86
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุน					11.63
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วมสุทธิ					26.23

รับรองความถูกต้อง

ทั้งนี้ บริษัทฯ มีนโยบายการลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า โดยพิจารณาจากปัจจัยหลักๆ ดังนี้

- 1) ประเภทธุรกิจที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ที่สามารถเอื้อประโยชน์ (Synergy) ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้
- 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 ตามสัดส่วนการถือหุ้นของบริษัทฯ เข้าร่วมบริหารงานและดูแลการดำเนินธุรกิจ ตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ ได้มอบหมาย โดยบุคคลนั้นจะต้องเป็นผู้ที่ไม่มีผลประโยชน์ขัดแย้งในทางธุรกิจกับบริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือกิจการร่วมค้านั้นๆ

#### 4.2.4 ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า

ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้ารับรู้เป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2557 และ 2558 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าส่วนที่ไม่หมุนเวียน จำนวน 59.81 ล้านบาท และ 14.20 ล้านบาท ตามลำดับ

### 4.3 อาคารและสำนักงาน

กลุ่มบริษัทฯ ได้ทำสัญญาเช่าพื้นที่ของอาคารต่างๆ เพื่อใช้เป็นสำนักงาน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ และบริษัทย่อยที่ดำเนินกิจการในไทยได้เช่าพื้นที่อาคาร ยู.เอ็ม. ทาวเวอร์ ชั้นใต้ดิน ชั้น G , 26 และ 28 ถนนรามคำแหง เป็นเวลา 3 ปี ยกเว้น บริษัท มริน อินโนเวชั่น จำกัดได้เช่าพื้นที่อาคารเดอะไนน์ ทาวเวอร์ แกรนด์ พระราม 9 ชั้น 17 ถนนพระราม 9 เป็นเวลา 3 ปี สำหรับการดำเนินงานในประเทศสิงคโปร์ ได้เช่าพื้นที่อาคาร 20, Kallang Avenue, #06-00, Pico Creative Centre, Singapore 339411 เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 3 ปี, สำหรับการดำเนินงานในมาเลเซียได้เช่าพื้นที่อาคาร E22-2, Jalan multimedia 7/AG CityPark, I-City , 40000 Shah Alam, Selangor Malaysia เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 2 ปี สำหรับการดำเนินงานในอินโดนีเซียได้เช่าพื้นที่อาคาร REGUS WTC-5 Lt 3A unit 3A20 Jl.Jendral Sudirman Kav 29-31 Jakarta 12920, Indonesia เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 1 ปี สำหรับการดำเนินงานในหมู่เกาะบริติชเวอร์จิน ได้เช่าพื้นที่อาคาร Portcullis TrustNet Chambers, P.O. Box 3444, Road Town, Tortola เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 1 ปี และสำหรับการดำเนินงานในฟิลิปปินส์ ได้เช่าพื้นที่อาคาร 6th Floor OPL Building Carlos Palanca Cor. Dela Rosa St. Legaspi Village Makati 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 2558 คิดเป็นจำนวนประมาณ 3.97 ล้านบาท ( ณ 31 ธ.ค. 2557 มี จำนวน 11 ล้านบาท ซึ่งได้รับคืนจากกรมสรรพากรในปี 2558 จำนวน 7 ล้านบาท)

## 6. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งจัดจำหน่ายเกมพีซี
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวง สวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
เลขทะเบียนบริษัท	0107550000050
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
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 2558)

ชื่อบริษัท	บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด (เดิมชื่อบริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด)
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเว็บไซต์ทำ (Website Portal) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/286-7 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 50,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็นบริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด เมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2557 ปัจจุบันอยู่ในระหว่างดำเนินการชำระบัญชี

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวง สวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	112,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,120,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตรา ไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวง สวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน



ชื่อบริษัท	บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อบริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด)
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวง สวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	<a href="http://www.playpark.com">www.playpark.com</a>
ทุนจดทะเบียน	40,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 400,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็นบริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด เมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2557

ชื่อบริษัท	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการเขียนซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ วางระบบคอมพิวเตอร์ และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์ thaiware.com
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	69/6 อาคารตึกฮั่วปัก ดิเกบี ชั้นที่ 4 ห้อง 3 ซอยศึกษาวิทยา ถนนสีลม แขวงสีลม เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร
โทรศัพท์	66 2635 0744
โทรสาร	66 2635 0745
เว็บไซต์	<a href="http://www.thaiware.com">www.thaiware.com</a>
ทุนจดทะเบียน	1,500,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 150,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท ไซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการให้บริการเกมผ่านระบบสื่อสารและเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/245 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2717 3515
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	<a href="http://www.thaicybergames.com">www.thaicybergames.com</a>
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 100,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 30 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เฟลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/244 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2717 3515
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท ธังค์พลัส ดิจิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวง สวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
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

ชื่อบริษัท	บริษัท มริน อินโนเวชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการผลิต และจำหน่าย ตลอดจนเป็นผู้พัฒนา และเป็นผู้ให้บริการ โมบายล์แอปพลิเคชัน โมบายล์เกมแอปพลิเคชัน รวมทั้งซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 33/4 อาคารเดอะไนน์ ทาวเวอร์ แกรนด์ พระราม 9 ชั้น 17 อาคาร เอ ห้องที่ เอ็นเอ 03 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร 10310
โทรศัพท์	66 2168 1325
ทุนจดทะเบียน	10,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 64.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	Asiasoft Online Pte. Ltd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ เกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ และจัดจำหน่ายเกมพีซี ในประเทศ สิงคโปร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	20 Kallang Avenue #06-00 Pico Creative Center Singapore 339411
โทรศัพท์	+65 6291 6129
โทรสาร	+65 6291 6830
เว็บไซต์	<a href="http://www.asiasoftsea.net">www.asiasoftsea.net</a>
ทุนจดทะเบียน	2,000,000 สิงคโปร์ดอลลาร์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	AS Online Sdn. Bhd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และจัดจำหน่ายเกมพีซี ในประเทศมาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	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 อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนชำระแล้ว



ชื่อบริษัท	PT. Asiasoft
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Belleza Office Tower 17 <sup>th</sup> Floor, J1. 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 อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 79.90 ของทุนชำระ แล้ว

ชื่อบริษัท	CIB Development Sdn. Bhd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในประเทศมาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Suite 6.05-6.07, 6 <sup>th</sup> Floor, Menara Summit, Persiaran Kewajipan USJ 1, 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

ชื่อบริษัท	Trilight Cove Enterprises Ltd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ ในภูมิภาคอินโดจีน
ที่ตั้งสำนักงานจดทะเบียน	Porcullis TrustNet Chambers, P.O.Box 3444, Road Town, Tortola, British Virgin Islands
สำนักงานติดต่อ	20 Kallang Avenue #06-00 Pico Creative Center Singapore 339411
โทรศัพท์	+65 6291 6129
โทรสาร	+65 6291 6830
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	AS Online Sdn. Bhd. ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	Level Up!, Inc.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในประเทศฟิลิปปินส์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	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 และ หุ้นประเภท 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 และ หุ้นประเภท ข จำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.01 เปโซฟิลิปปินส์
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท	Pomelo Network Pte. Ltd.
ประเภทธุรกิจ	พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ และ Mobile Messenger
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	1 Coleman Street #08-07 The Adelphi, Singapore 179803
โทรศัพท์	+65 6438 8858
เว็บไซต์	<a href="https://palplus.me/">https://palplus.me/</a>
ทุนจดทะเบียน	4,474,864 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.0001 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา และหุ้นบุริมสิทธิ 3,614,740 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 1 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา โดยหุ้นสามัญและหุ้นบุริมสิทธิมีสิทธิเท่าเทียมกัน
ทุนชำระแล้ว	4,474,864 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.0001 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา และหุ้นบุริมสิทธิ 3,614,740 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 1 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 11.01 ของทุนชำระแล้ว

บุคคลอ้างอิง

## นายทะเบียนหลักทรัพย์

บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด  
93 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก  
แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 0 2009 9999

โทรสาร 0 2009 9991

## ผู้สอบบัญชี

นายพิสิฐ ทางธนกุล  
ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 4095

บริษัท ไพร์ชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด  
อาคารบางกอกซิตี ทาวเวอร์ ชั้น 15  
179/74-80 ถนนสาทรใต้ สาทร  
กรุงเทพมหานคร 10120

โทรศัพท์ 0 2344 1000

โทรสาร 0 2286 5050