

## 1. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ

### 1.1 วิสัยทัศน์ และ กลยุทธ์ของบริษัท

บริษัทมุ่งมั่นที่จะก้าวสู่การเป็นผู้นำในธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยความเชื่อมั่นในศักยภาพของธุรกิจนี้ในภูมิภาคที่มีแนวโน้มการเติบโตสูงอย่างต่อเนื่องในอนาคต

#### กลยุทธ์ในการดำเนินงาน

1. ขยายการให้บริการครอบคลุมภูมิภาคในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
2. ขยายการบริการที่เกี่ยวกับความบันเทิงออนไลน์ไม่เพียงแต่เกมออนไลน์แต่รวมถึงความบันเทิงออนไลน์อื่น ๆ
3. จัดหาเกมดังระดับโลกที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจหลากหลายประเภทมาป้อนสู่สังคมออนไลน์ โดยร่วมมือกับบริษัทพัฒนาเกมชั้นนำทั่วโลก
4. พัฒนาด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม โดยร่วมกับชุมชนออนไลน์ในการพัฒนาสังคมอินเทอร์เน็ตที่ทุกคนใช้ร่วมกัน

### 1.2 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ” หรือ “AS”) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาทเพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้ง คือ นายปราโมทย์ สุจิตพร นายตันเตี่ยว ลิม และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

ต่อมาในปี 2546 บริษัทฯ ได้เริ่มธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยได้เปิดตัวเกม “Ragnarok Online” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก กราวิตี้ คอร์ปอเรชั่น ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทยเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศ จนประสบความสำเร็จอย่างสูง ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย และในปี 2547-2548 บริษัทฯ ได้ปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัท

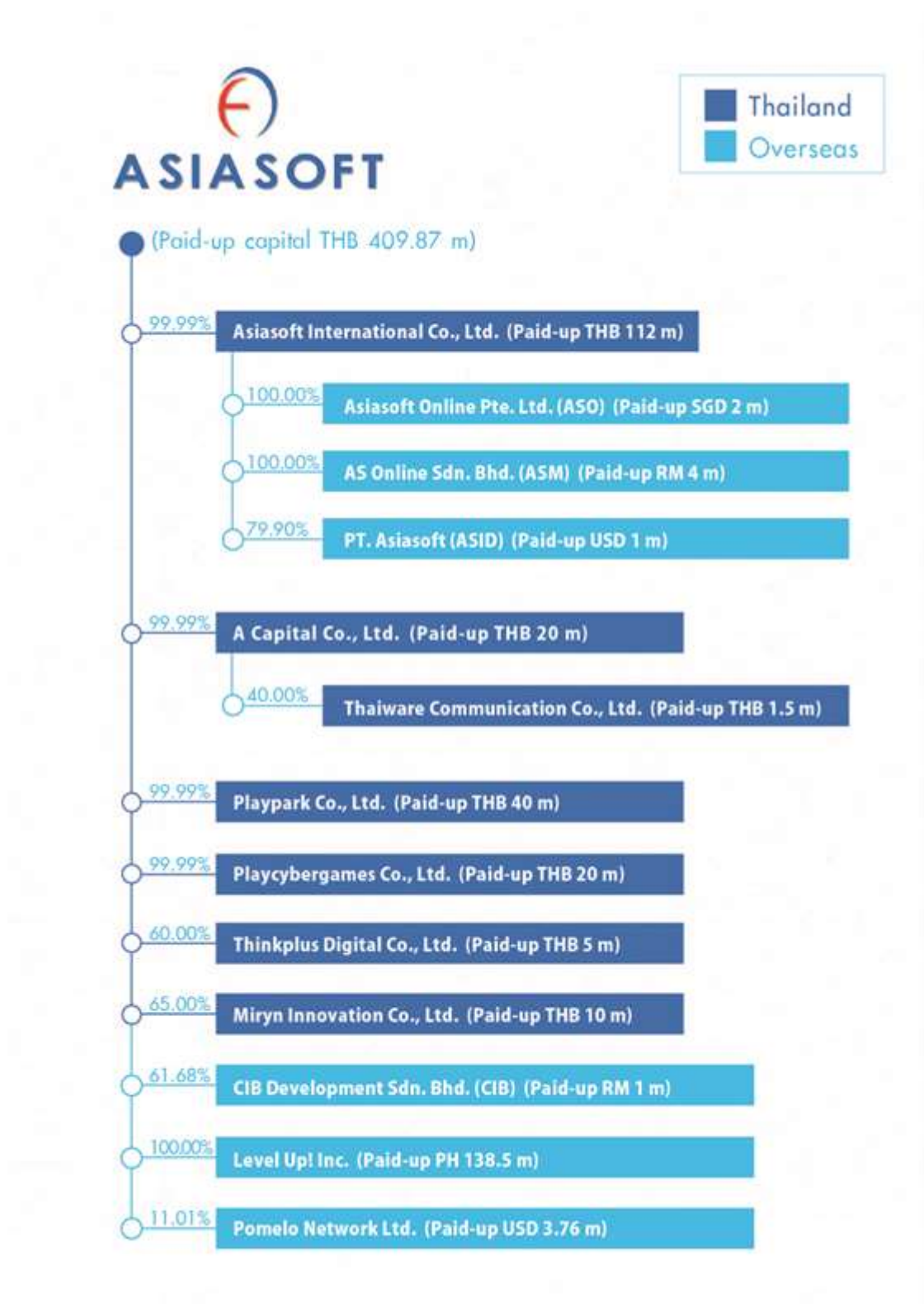
\_\_\_\_\_ รับรองความถูกต้อง

ต่างๆ ดังกล่าวจากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน

จากนั้นในปี 2549 บริษัทฯ ได้ขยายตลาดสู่เกมแนว Casual ด้วยการเปิดให้บริการเกม Audition ที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก และยังคงครองอันดับ 1 ของเกมต้นในประเศไทยจนถึงวันนี้ รวมทั้งการเปิดให้บริการเกมทั้งแนว MMO และ Casual ในรูปแบบ PC Game มาตลอดอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ในปี 2557 ได้ขยายไปสู่ตลาดเกมมือถือมากขึ้น ถือเป็นการต่อยอดธุรกิจที่สำคัญ

### 1.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัท

ณ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มเอเชียซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่างๆ รวม 14 บริษัท ดังนี้



กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ ดังนี้

| กลุ่มบริษัทฯ                                      | ประเทศ      | ประเภทธุรกิจหลัก   |
|---|-------------|--|
| 1. บมจ. เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น “AS”             | ไทย         | ให้บริการเกมออนไลน์และจัดจำหน่ายเกมพีซีในประเทศไทย   |
| 2. บจก. เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล (“ASI”) | ไทย         | เพื่อการลงทุนในต่างประเทศ  |
| 3. บจก. เพลย์พาร์ค (“Playpark”)                   | ไทย         | ให้บริการเกมออนไลน์รูปแบบโมบายในประเทศไทย  |
| 4. บจก. เอ แคปิตอล (“A Capital”)                  | ไทย         | เพื่อการลงทุนในประเทศ  |
| 5. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)       | ไทย         | ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “www.thaiware.com” |
| 6. Asiasoft Online PTE LTD. (“ASO”)               | สิงคโปร์    | ให้บริการเกมออนไลน์และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของ ASO ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศสิงคโปร์                                     |
| 7. AS Online SDN.BHD. (“ASM”)                     | มาเลเซีย    | หยุดดำเนินการชั่วคราว  |
| 8. PT. Asiasoft (“ASID”)                          | อินโดนีเซีย | ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย   |
| 9. CIB Development SDN. BHD. (“CIB”)              | มาเลเซีย    | ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย  |
| 10. บจก.เพลย์ไชเบอร์เกมส์ (“PCG”)                 | ไทย         | ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย   |

รับรองความถูกต้อง

|                              |            |   |
|------------------------------|------------|---|
| 11. บจก. ริงค์พลัส ดิจิตอล   | ไทย        | ให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และขายสื่อโฆษณา |
| 12. Level Up! Inc.           | ฟิลิปปินส์ | ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์                         |
| 13. บจก. มีริน อินโนเวชั่น   | ไทย        | พัฒนาเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่                                  |
| 14. Pomelo Network Pte. Ltd. | สิงคโปร์   | พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่                          |

#### 1.4 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

- ไม่มี -

## 2. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

### 2.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 3 ประเภท ดังนี้

| ประเภทรายได้                       | 2557    |        | 2558    |        | 2559    |        |
|------------------------------------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
|                                    | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| 1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ | 955     | 77     | 718     | 83     | 761     | 89     |
| 2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย   | 113     | 9      | 50      | 6      | 28      | 3      |
| 3. รายได้อื่นๆ                     | 173     | 14     | 92      | 11     | 72      | 8      |
| รวม                                | 1,241   | 100    | 860     | 100    | 861     | 100    |

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

| ประเภทรายได้                         | 2557    |        | 2558    |        | 2559    |        |
|--------------------------------------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
|                                      | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ | ล้านบาท | ร้อยละ |
| 1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย        | 644     | 52     | 499     | 58     | 419     | 49     |
| 2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ | 597     | 48     | 361     | 42     | 442     | 51     |
| รวม                                  | 1,241   | 100    | 860     | 100    | 861     | 100    |

### 2.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

#### 2.2.1 ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ขึ้นมาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ 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 2559 มีเกมออนไลน์ที่เปิด

รับรองความถูกต้อง

ให้บริการรวม 36 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (20 เกม) สิงคโปร์ (16 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) ฟิลิปปินส์ (18 เกม) อินโดนีเซีย (13 เกม) และเวียดนาม (14 เกม) โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 80-85 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศ จะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบ Server เป็นของตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นจะสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านบริการต่างๆ ดังนี้

- บัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ยื่นออกโดยกลุ่มบริษัทฯ อาทิ บัตร @Cash, บัตร LevelUp ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านตัวแทนจำหน่าย และร้านค้าปลีกชั้นนำทั่วภูมิภาค South East Asia

- บัตรเติมเงินโทรศัพท์หรือบัตรเงินสดที่ยื่นออกโดยผู้ให้บริการมือถือในแต่ละประเทศ อาทิ บัตรเงินสด One-2-Call!, บัตรเงินสด True Money ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์

- การชำระผ่านบัตรเครดิตและบัตรเครดิตที่ได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard

- Internet Banking ของ 5 ธนาคารในไทย ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ, ธนาคารกรุงศรีอยุธยา, ธนาคารกรุงไทย, ธนาคารกสิกรไทย และ ธนาคารไทยพาณิชย์

- การชำระผ่านกระเป๋าเงิน Rabbit LINE Pay

- การชำระผ่านบัญชี PayPal

- การชำระผ่านทางบริการ SMS ในประเทศที่เปิดให้บริการ

ทั้งนี้บริการที่กล่าวมาข้างต้น จะสามารถนำมาใช้กับเกมออนไลน์ทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ ที่ให้บริการในแต่ละประเทศ และยังสามารถใช้เล่นเกมออนไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ ด้วย

สำหรับเกมบนแพลตฟอร์ม Mobile ผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางการชำระเงินของ AppStore สำหรับมือถือระบบปฏิบัติการ iOS และ Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

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

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

รับรองความถูกต้อง

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกม ใน 6 ประเทศ ดังนี้

| เกมออนไลน์                        | ประเภทเกม <sup>1</sup> | รูปแบบการคิดค่าบริการ <sup>2</sup> |
|-----------------------------------|------------------------|------------------------------------|
| 1. Maple Story                    | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 2. Yulgang                        | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 3. Kritika (Regional)             | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 4. Cabal2                         | 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. Zone 4                        | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 12. Phantasy Star Online 2        | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 13. Moxiang                       | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 14. 3Kingdoms                     | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 15. Audition                      | Casual                 | Item Sale                          |
| 16. GetAmped 2                    | Casual                 | Item Sale                          |
| 17. Super Dance Online            | Casual                 | Item Sale                          |
| 18. Tales Runner                  | Casual                 | Item Sale                          |
| 19. Special Force II              | FPS                    | Item Sale                          |
| 20. Mission Against Terror Online | FPS                    | Item Sale                          |
| 21. Assault Fire                  | FPS                    | Item Sale                          |
| 22. Special Force                 | FPS                    | Item Sale                          |
| 23. Heroes of the Storm           | MOBA                   | Item Sale                          |

รับรองความถูกต้อง



|                                   |        |           |
|-----------------------------------|--------|-----------|
| 24. Pocket Maple Story (Regional) | Mobile | Item Sale |
| 25. Dragonica Mobile (Regional)   | Mobile | Item Sale |
| 26. Dragon Encounter              | Mobile | Item Sale |
| 27. Meng Huan Wu Lin 萌幻武林 (M50)   | Mobile | Item Sale |
| 28. The Heroes                    | Mobile | Item Sale |
| 29. Happy Island (3V Vuon Vui Ve) | Mobile | Item Sale |
| 30. Destiny of Thrones            | Mobile | Item Sale |
| 31. Genki Heroes                  | Mobile | Item Sale |
| 32. Disney Catch Catch            | Mobile | Item Sale |
| 33. Disney Magic Kingdom          | Mobile | Item Sale |
| 34. Super Slug                    | Mobile | Item Sale |
| 35. Legend of Sabac               | Mobile | Item Sale |
| 36. Puzzle Guardians              | Mobile | Item Sale |
| รวม 36 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

รับรองความถูกต้อง

- ผู้เล่นเกมสามารถเพิ่มประสบการณ์ (Level) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่างๆ (Item) เช่น อาวุธ หรือคะแนน เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่นๆ และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขาย Item ในเกมได้
- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์เสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นเป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ แต่จะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีความสิ้นสุด
- ผู้เล่นเกมโดยส่วนใหญ่มีความรักดีต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเก็บประสบการณ์หรือ Level ในเกม

<sup>๓</sup>2. Casual Game คือเกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารัก สีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ผู้เล่นเกมไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

<sup>๓</sup>3. First-Person Shooting คือเกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก แข่งกันง่ายๆ แบ่งเป็นทีมแล้วช่วยกันโจมตีศัตรูต่างๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

<sup>๓</sup>4. Web-based Game คือเกมออนไลน์ที่เล่นบนเว็บเบราว์เซอร์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมก่อนใช้งาน

<sup>๓</sup>5. MOBA คือเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมเพียงตัวละครของตัวเองเท่านั้น และแบ่งเป็นสองฝ่ายโจมตีกัน

<sup>๓</sup>6. Mobile Game คือเกมที่สามารถเล่นเกมได้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ททีวี, ฟีเจอร์โฟน, แท็บเล็ต เป็นต้น โดยมักมีรูปแบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อนเกินไปและใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งไม่มาก

กลุ่มบริษัทฯ ยังมีรายได้จากค่าสมาชิก @Cafe ที่เรียกเก็บจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทย ซึ่งจะมีอยู่ 2 ประเภท คือ สมาชิกที่มีการจ่ายเงินสมัครเป็นรายปีรับสิทธิประโยชน์จากทุกเกม และ สมาชิกที่สมัครฟรีรับสิทธิประโยชน์ได้บางเกม โดยสมาชิก @Cafe จะได้รับสิทธิพิเศษในการเข้าเล่นเกมหรือ IP Bonus เมื่อผู้เล่นเกมเข้าเล่นเกมพีซีที่กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการผ่านร้านของตนเอง และได้รับสิทธิประโยชน์อื่นๆ เช่น ของตกแต่งร้าน, ไอเทมเกมต่างๆ เพื่อนำไปทำกิจกรรม และ แจกให้ผู้เล่นในร้าน เป็นต้น และในปี 2559 ที่ผ่านมาเพื่ออำนวยความสะดวกและมอบสิทธิประโยชน์เพิ่มเติมให้กับสมาชิก @Cafe บริษัทฯ ได้มีการลงทุนจัดหาระบบที่ช่วยในการดาวน์โหลดติดตั้งและอัปเดตเกมแบบอัตโนมัติสำหรับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เข้ามาให้บริการ เรียกว่า โปรแกรม @Updater (เอ-อัปเดต-เตอร์) โดยไม่คิดค่าบริการอีกด้วย โปรแกรม @Updater นี้จะช่วยลดภาระในการดำเนินงานและค่าใช้จ่ายของร้านสมาชิก และช่วยให้การติดตั้งและอัปเดตเกมของบริษัทฯ เป็นไปด้วยความสะดวกและเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

กลุ่มบริษัทฯ ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยแบ่งธุรกิจออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ การให้บริการเกมออนไลน์ และการเป็นตัวแทนจัดจำหน่ายเกม

รับรองความถูกต้อง

เกมออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนา (Chat) กับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบ Server ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน ที่ได้ติดตั้งโปรแกรมเครื่องลูกข่าย เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และได้เข้าลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์เกมออนไลน์

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 80-85 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ จะดำเนินงานเติมรูปแบบเพื่อสามารถให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกม การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การจัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมและเครือข่ายรับชำระเงิน และที่สำคัญจะต้องจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์ และ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึงการจัดทำเว็บไซต์เกมออนไลน์ ทั้งนี้ บริษัทในแต่ละประเทศจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์เป็นของตนเองแยกออกจากกัน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 6 ประเทศ รวม 36 เกม ดังนี้

| ประเทศที่ให้บริการ | จำนวน (เกม) | เกมออนไลน์ที่ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559   |
|--------------------|-------------|---|
| ไทย                | 20          | Yulgang, Granado Espada, Cabal, Dragon Nest, Elsword, Phantasy Star Online 2, Cabal2, Kritika, Audition, Tales Runner, Heroes of the Storm, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Disney Magic Kingdom, Super Slug, Destiny Of Thrones, Puzzle Guardians, Disney Catch Catch, The Heroes และ Pocket Maple Story SEA |
| สิงคโปร์           | 16          | MapleStory, Phantasy Star Online 2, Kritika, Audition, Heroes of the Storm, Special Force II, Special Force , Zone4 , Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Poceket Maple Story SEA, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Super Slug , Destiny Of Thrones และ Disney Magic Kingdom                                 |
| มาเลเซีย           | 20          | TLBB, Phantasy Star Online 2, Super Dance Online, Mission Against Terror, Heroes of the Storm, Moxiang, Meng Huan Wu Lin, Zone4, Special Force, Special Force II, Kritika, Dragonica Mobile, Dragon   |

รับรองความถูกต้อง

|             |    |   |
|-------------|----|---|
| เวียดนาม    | 14 | Encounter, Pocket Maple Story SEA, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Super Slug, Disney Magic Kingdom, Destiny Of Thrones และ Genki Heroes  |
| ฟิลิปปินส์  | 18 | 3 Kingdoms, Yulgang, Phantasy Star Online 2, Special Force, Zone4, Kritika, GetAmred 2, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Puzzle Guardians, Super Slug, Disney Magic Kingdom, Happy Island และ Legend of Sabac  |
| อินโดนีเซีย | 13 | Perfect World, Cabal, Phantasy Online Star 2, Assault Fire, Special Force, Special Force II, Audition, Zone4, Kritika, Heroes of the Storm, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Pocket Maple Story SEA, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Disney Magic Kingdom, Super Slug และ Destiny Of Thrones |
|             |    | Phantasy Star Online 2, Special Force, Kritika, Maple Story, Zone 4, Audition, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Disney Magic Kingdom, Super Slug และ Destiny Of Thrones  |

หมายเหตุ : มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนรวมมากกว่า 36 เกม

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ ได้แก่ [www.playpark.com](http://www.playpark.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ Game Portal ที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่างๆ ทั้งเกมออนไลน์และเกมพีซี เป็นศูนย์รวมการดาวน์โหลดทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ และเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม อัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูล รูปภาพ และความคิดเห็น

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

รับรองความถูกต้อง

กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งบริษัทใหม่ภายใต้ชื่อ บริษัท เพลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย เมื่อเดือนกรกฎาคม 2555 ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 20 ล้านบาท บริษัทฯ ถือหุ้น 100% ของทุนจดทะเบียน

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

กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกมในลักษณะการขาย Item ในเกม (Item Sale) : ผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขาย Item ในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิที่จะซื้อหรือไม่ซื้อ Item ก็ได้ โดย Item ที่ขายได้จะเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขาย Item จะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกม ในแต่ละประเทศที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวนไอเทม ที่เสนอขาย ซึ่งโดยส่วนใหญ่ราคาของไอเทมจะมีราคาที่ถูกลงเมื่อซื้อเป็นแพ็คเกจ

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 ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นชื่อที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้เล่นเกมทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในฐานะผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ ทั้งในด้านการคัดสรรเกมชั้นนำ การทำการตลาดเพื่อรักษารฐานผู้เล่นเกม รวมทั้งความน่าเชื่อถือของระบบเครือข่ายในการให้บริการ

รับรองความถูกต้อง

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

#### การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายสินค้า คือ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และร่วมมือกับผู้ให้บริการในรูปแบบต่างๆ เพื่อรับชำระค่าบริการเติมเงินเข้าเกม โดยกลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพเป็นช่องทางสำคัญที่จะนำบริการเกมออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว สำหรับผู้เล่นเกมในประเทศไทยสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ด้วยบัตรเติมเงินล่วงหน้า@Cash, บัตรเงินสด One-2-Call!, บัตรเงินสด truemoney, บัตรเครดิต, บัตรเดบิต, อินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง และการชำระผ่านกระเป๋าเงิน Rabbit LINE Pay รายละเอียดดังนี้

#### ประเทศไทย :

##### @Cash

บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash คือ บัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ผู้เล่นเกมจ่ายเงินเพื่อซื้อรหัสแล้วจะได้รับหมายเลข (Serial No.) และรหัส (Password) โดยจะได้รับเงินเสมือนจริงเพื่อใช้ซื้อ Item ในเกมทุกเกมหรือเติมเงินเข้ากระเป๋าเงิน PlayMall ของบริษัท นอกจากนี้เงินเสมือนจริง @Cash ยังใช้ชำระค่าบริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยบริษัทที่ร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัทฯ ได้ด้วย



รับรองความถูกต้อง

### One-2-Call!

บริษัทฯ ร่วมมือกับบริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) ผู้ให้บริการบัตรเงินสด One-2-Call! เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด One-2-Call! ได้จากร้านสะดวกซื้อต่าง ๆ แล้วนำมาเติมเงินเข้าเกมได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash



### บัตรเงินสด True Money

บริษัทฯ ร่วมมือกับ บริษัท ทรูมันนี่ จำกัด ผู้ให้บริการบัตรเงินสด True Money ซึ่งเป็นบัตรที่ได้รับความนิยมในการใช้เติมเงินเกมมากที่สุดในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด True Money ได้จากร้านสะดวกซื้อต่างๆ และนำมาเติมเงินได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash



### บัตรเดบิต และ บัตรเครดิต

บริษัทฯ ได้เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมผ่านบัตรเดบิตที่รองรับการทำธุรกรรมผ่านระบบออนไลน์ และบัตรเครดิตของสถาบันการเงินในประเทศไทย ซึ่งได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard

รับรองความถูกต้อง





#### Internet Banking

บริษัทฯ ได้เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมโดยตัดบัญชีธนาคารผ่านระบบ Internet Banking ได้ 5 ธนาคาร คือ ธนาคารกรุงเทพ, ธนาคารกรุงศรีอยุธยา, ธนาคารกรุงไทย, ธนาคารกสิกรไทย, และ ธนาคารไทยพาณิชย์



#### กระเป๋าสเงิน Rabbit LINE Pay

บริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ บริษัท ไลน์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ผู้ให้บริการ Line Massaging ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดในประเทศไทย โดยผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้ากระเป๋าสเงิน PlayMall ของบริษัทฯ ได้อย่างสะดวกผ่านกระเป๋าสเงิน Rabbit LINE Pay



รับรองความถูกต้อง



มาเลเซีย :

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

สิงคโปร์ :

- Self-Service Automated Machine : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อโค้ด @Cash ด้วยตัวเองผ่านตู้ AXS Station และ S.A.M. ซึ่งสามารถทำธุรกรรมได้หลากหลาย โดยรับชำระค่าบริการต่าง ๆ ผ่านบัตรเครดิตหรือเดบิตด้วยระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สามารถใช้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง โดยตู้นี้จะติดตั้งอยู่ในย่านชุมชน เช่น สถานีรถไฟฟ้า MRT และศูนย์การค้า
- Mobile Service : จำหน่ายโค้ด @Cash ผ่านช่องทาง SMS ของ SingTel (GXCredits) และ StarHub
- Online Payment : จำหน่ายโค้ด @Cash ผ่านทางหน้าเว็บไซต์ อาทิ MOL AccessPortal, OffGamers, Digital+ และเว็บไซต์ซื้อปิงออนไลน์ Qoo10
- Direct Top-up : ผู้เล่นสามารถซื้อและเติมเงิน @Cash ผ่านทางบัญชี PayPal บัตรเครดิต Visa และ MasterCard และบัตรเดบิต eNETS
- Physical Prepaid Card : บัตรเติมเงิน @Cash มีจำหน่ายที่ร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven และ NTUC Cheers ซึ่งเปิดให้บริการ 24 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังมีจำหน่ายที่ร้านค้าปลีกและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- @Global Game : บริการที่ทำให้ผู้เล่นเกมในโซนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถเล่นเกมภายใต้เซิร์ฟเวอร์เดียวกัน และสามารถแข่งขันเกมกันผ่าน SEA Online Games Tournaments เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในเกมแบบข้ามประเทศ และผู้เล่นเกมสามารถซื้อ @Cash จากทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้โดยผ่านระบบชำระเงินของเอเชียซอฟท์

รับรองความถูกต้อง

อินโดนีเซีย :

- GudangVoucher : การชำระผ่านระบบ ออนไลน์ ที่ผู้ใช้บริการ สามารถเติมเงินเข้าเพื่อจ่ายค่าบริการ ต่างๆ เช่น ค่าโทรศัพท์, ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรม, ค่าบริการต่างๆ รวมถึงการเติมเงินเข้าเกม
- Indomog: บริการ ชำระเงินที่เน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยสามารถชำระเงินได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นบัตร Voucher, บัตรเครดิต Visa และ MasterCard หรือโอนเงินผ่านธนาคาร
- Mimopay: กลุ่มบริษัทโทรคมนาคม Telkomsel, XL Axiata และ Three Hutchison ร่วมกันเปิดช่องทางให้ผู้เล่นเกมซื้อบัตรเติมเวลาเล่นเกม (Airtime Vouchers) โดยชำระเงินผ่านกระเป๋าเงิน MIMO และ Mandiri e-cash ซึ่งสามารถเติมเงินผ่านบริการอีแบงก์กิ้ง หรือผ่านตู้เอทีเอ็มของธนาคาร นอกจากนี้ Mimopay ยังร่วมมือกับ 7-Eleven ในการจำหน่ายบัตรเติมเงินเข้าเกมอีกด้วย

ฟิลิปปินส์ :

- Abra: จำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านระบบ AbraPoints ณ ร้านค้าที่ได้รับสิทธิในการจำหน่าย หรือผ่าน แอปพลิเคชัน
- ePLUS: จำหน่ายบัตร อิเล็กทรอนิกส์ @Cash โดยชำระเงิน ผ่านบัตร debit cards

### 2.2.3 กลยุทธ์การแข่งขัน

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เผยแพร่เกมออนไลน์ไปยัง 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

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกม ใน 6 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ร่วมกับผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบและเนื้อหาเกมให้ทันสมัยอยู่เสมอ

รับรองความถูกต้อง

รวมทั้งมีแผนเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการทั้งในด้านรูปแบบ กราฟิก และเนื้อหาเกม โดยครอบคลุมในทุกประเภทของเกม

โดยในปีที่ผ่านมาได้ปรับสถานะเป็นผู้นำส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่ม Web Game และมีการเพิ่มส่วนแบ่งตลาดในกลุ่มเกม FPS เพิ่มเติมจากเดิมที่เป็นผู้นำส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่มเกม MMORPG และ Casual

#### การเสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ 4 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานะการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์อันดับ 1 ในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและนิยมในตลาดต่างประเทศ : กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศ มักมีจุดเด่นทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดในประเทศเป้าหมาย
- การนำเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง : กลุ่มบริษัทฯ เล็งเห็นถึงเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตและยังคงมีฐานลูกค้าของเกมออนไลน์นั้น ในปัจจุบันเกมเหล่านี้มักมีจุดเด่นในด้านเนื้อหาที่ทำให้ได้รับความนิยม ซึ่งให้น่ากลับมาเปิดให้บริการอีกครั้งพร้อมการปรับแผนกลยุทธ์ให้เข้ากับบริบทของเกมออนไลน์ในปัจจุบันและพฤติกรรมของฐานลูกค้าจะช่วยเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้และขยายฐานลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ
- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย : กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทเป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนั้นในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น
- การเพิ่มจำนวนและกระจายช่องทางการจัดจำหน่ายให้ครอบคลุมและทั่วถึง กลุ่มบริษัทฯ มีแผนเพิ่มช่องทางการเดิมเงินเพื่อให้ครอบคลุมทั่วประเทศมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย รวมถึงการเพิ่มช่องทางใหม่ๆ เพื่อเข้าถึงผู้บริโภคได้มากขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน โดยรักษาฐานลูกค้าเดิมและเพิ่มฐานผู้เล่นเกมใหม่ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ ยังพัฒนาช่องทางการจำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ให้ดียิ่งขึ้นเพื่อลดต้นทุนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต รวมทั้งช่องทางการจัดจำหน่ายสามารถใช้เป็นช่องทางการตลาดได้เป็นอย่างดี เช่น การจัดกิจกรรมทางการตลาด การแจกโปสเตอร์และการมีสื่อโฆษณาในช่องทาง เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกมโดยตรง

รับรองความถูกต้อง

#### 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

#### การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมมีความมั่นใจและเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีต่อเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่น และเพิ่มโอกาสในการซื้อ Item ในเกม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทาง Call Center ในเวลา 11.00-20.00 น. และ Live Chat ในเวลา 9.00-23.00 น. นอกจากนี้ยังรับแจ้งปัญหาผ่านระบบ E-Support ตลอด 24 ชั่วโมง พร้อมทั้งสื่อสารกับผู้เล่นผ่านทาง แฟนเพจ Facebook ของทุกเกม กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการทั้งหลายดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการจัดหาบุคลากรและอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมที่คาดว่าจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในอนาคต

#### การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ใช้ในการให้บริการเกมออนไลน์

ในการเล่นเกมนออนไลน์จะต้องมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลาระหว่างเครื่องของผู้เล่นและ เซิร์ฟเวอร์ ที่ให้บริการซึ่งระบบ เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีประสิทธิภาพดีและมีความปลอดภัยสูงจะช่วยให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นกลุ่มบริษัทฯ จึงลงทุนพัฒนาประสิทธิภาพและความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้กลุ่มบริษัทฯ ยังมีทีมงานที่ศึกษา วิเคราะห์ และปรับปรุงระบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมและการให้บริการอื่นๆ ให้มีความทันสมัยและง่ายต่อการใช้งานยิ่งขึ้นในทุกปี

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการด้านความมั่นคงปลอดภัยในระบบสารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมทั้งกระบวนการทำงานภายในของทีมงานและระบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับให้บริการลูกค้า โดยบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมในประเทศไทยรายแรกที่ได้รับ ISO/IEC 27001:2013 (Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) ซึ่งกำหนดมาตรฐาน

รับรองความถูกต้อง

ด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ ที่องค์กรต่างๆ นำมาให้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

- อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

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

การพัฒนาช่องทางธุรกิจใหม่

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายปรับปรุงพัฒนาแนวทางใหม่ๆ ที่ตอบโจทย์พฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือแอปพลิเคชันของคนรุ่นใหม่ โดยมุ่งเน้นที่การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงบริการของกลุ่มบริษัทฯ เช่น การเข้าถึงเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ , การรับข้อมูลข่าวสารของเกม และการรับรางวัลพิเศษต่างๆ จากเกม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายผูกพันกับการบริการของกลุ่มบริษัทฯ และเปิดขยายช่องทางการสื่อสารระหว่างกลุ่มบริษัทฯ กับกลุ่มเป้าหมาย และกลุ่มพันธมิตรทางธุรกิจและผู้พัฒนา ที่ต้องการเข้าสู่ตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ภายใต้ Platform ของ Playpark

รวมถึงกลุ่มผู้พัฒนาเกมและแอปพลิเคชันสัญชาติไทยที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน และได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพออกสู่ตลาด ซึ่งเป็นการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมของไทยโดยภาพรวมอีกด้วย กลยุทธ์คือประยุกต์ใช้โครงสร้างพื้นฐานของกลุ่มบริษัทฯ เช่น ฐานลูกค้า ระบบและช่องทางการชำระเงินต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงลูกค้าได้โดยใช้ต้นทุนลดลง

## 2.3 การตลาดและภาวะการแข่งขัน

### 2.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นตลาดเป้าหมายในการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ของกลุ่ม บริษัทฯ ประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ปัจจุบันอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นจะสัมพันธ์โดยตรงกับจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต การที่ค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมีราคาถูกลง เนื่องจากภาวะการแข่งขันของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการ

รับรองความถูกต้อง

เติบโตในอัตราที่สูงของผู้ใช้ smart Phone ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ยิ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนให้ ตลาดเกมออนไลน์ในภูมิภาคนี้ยังคงมีศักยภาพในการเติบโตได้อีกมาก

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่นในหลายๆ ด้าน ดังนี้

- **เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย** : เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต ประกอบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ยังคงมีอัตราที่ต่ำกว่า เมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่นๆ อย่างไรก็ตาม แนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต ปัจจุบันมีหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าที่เล่นในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- **ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้บริการเกมอย่างต่อเนื่อง** : เนื่องจากลักษณะการเล่นเกมออนไลน์ส่งเสริมผู้เล่นเกมให้มีความสัมพันธ์ในเชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกัน โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นเกมแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุภารกิจในเกม จึงทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่างๆ ในเกม เพื่อให้เป็นผู้ชนะ ทำให้ผู้เล่นเกมมีความผูกพันกับเกมมากยิ่งขึ้น
- **การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและสัญญาณอินเทอร์เน็ต** : เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาไม่สูงนัก ทำให้สามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสปีดที่เร็วกว่าเดิม ทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพสูงๆ ได้ ถือเป็นการขยายตลาดไปยังตลาดใหม่ๆ ซึ่งในประเทศไทยเองก็กำลังก้าวเข้าสู่สภาวะนี้เช่นกัน เนื่องจากปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแข่งขันกันด้านความเร็วอินเทอร์เน็ต ทำให้ค่าบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยราคาลดลง ในขณะที่มีความเร็วเพิ่มขึ้น
- **ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์** : ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งในด้านการเพลง เกมพีซี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่นๆ ถือเป็นปัญหาใหญ่ของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้ และส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน จนทำให้ไม่สามารถดำเนินกิจการได้ต่อไป ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์มีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบ Server ของผู้ให้บริการ ซึ่งผู้เล่นเกมไม่สามารถเข้าถึงได้ อีกทั้ง Client Program ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมในครั้งแรกยังมีราคาต่ำ ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่นที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปแบบซีดี ดีวีดี หรือดัดแปลง เกม ซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่

รับรองความถูกต้อง

### 2.3.2 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ใน 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซียและฟิลิปปินส์ ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ที่สูงและต่อเนื่อง ในปีที่ผ่านมาภูมิภาคนี้มีการเติบโตด้านตลาดเกมมือถือสูงสุด โดยเฉพาะในประเทศ อินโดนีเซีย ไทย และมาเลเซีย ซึ่งเป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและ Smart Phone นอกจากนี้เนื่องจากผู้ประกอบการจากต่างประเทศเข้ามาเปิดให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะในตลาดเกมมือถือ ส่งผลให้การแข่งขันในอุตสาหกรรมมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ประเทศไทยเป็นตลาดที่ทำรายได้จากการให้บริการเกมมากที่สุด ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตามด้วยอินโดนีเซียและมาเลเซีย และในภาพรวมของตลาด เวียดนามและไทยยังคงเติบโตและรักษาส่วนแบ่งทางการตลาดเอาไว้ได้อย่างดี

ส่วนอีสปอร์ต ( E-Sport ) ในภูมิภาคนี้ ยังคงมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ไม่เพียงแต่ในตลาดเกมพีซีเท่านั้น แต่เริ่มเห็นกระแสของการแข่งขัน E-Sport ในตลาดเกมมือถือเช่นกัน โดยเฉพาะในประเทศฟิลิปปินส์

ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ถือเป็นต้นทุนการดำเนินงานที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการในธุรกิจนี้ ซึ่งในปัจจุบันผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่ในประเทศดังกล่าวมักจะจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมและ/หรือประสบความสำเร็จในประเทศอื่นๆ มาจากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศ มากกว่าจะพัฒนาเกมเอง อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการเกมเริ่มมีแนวโน้มพัฒนาเกมออนไลน์ของตนเอง เพื่อลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม เกมออนไลน์ที่พัฒนาโดยผู้พัฒนาเกมในไทยยังไม่ได้รับความนิยม

#### ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยปี 2559 มีมูลค่าตลาดรวมทั้งพีซีและสมาร์ตดีไวซ์อยู่ที่ประมาณ 18,700 ล้านบาท แบ่งเป็นพีซีประมาณ 9,000 ล้านบาทและสมาร์ตดีไวซ์ประมาณ 9,700 ล้านบาท (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo) โดยปี 2559 พีซีออนไลน์เกมมีสถานการณ์ตลาดเกมออนไลน์ค่อนข้างคงตัว ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลงไปไม่มากโดยลดลงจาก 35 รายในปี 2558 เป็น 32 รายในปี 2559 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการลดลงจาก 94 เกมในปี 2558 เป็น 88 เกม ในปี 2559 โดยมีเกมที่เปิดใหม่ในปี 2559 เพียง 21 เกม

#### ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet) : ในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเติบโตขึ้นในอัตราสูงจากการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการ ทั้งในด้านบริการและราคา โดยปัจจุบันมีอัตราค่าบริการประมาณ 599 บาทต่อเดือน สำหรับความเร็วประมาณ 15-20 เมกะบิตต่อวินาที ซึ่งถือ

รับรองความถูกต้อง

ว่าค่อนข้างต่ำ และการเข้ามาของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายใยแก้วนำแสง (Fiber Optic) : ซึ่งมีคุณภาพของสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่สูงกว่าเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายเคเบิล ส่งผลให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และเนื่องจากความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูลมีผลต่อความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ จึงทำให้มีผู้สนใจเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

- ความหลากหลายของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ : ในช่วงที่ผ่านมา ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทยเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลาย ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ ที่ช่วยเพิ่มความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทางเลือกของผู้เล่นเกม รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากยิ่งขึ้น

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

- การเติบโตของตลาดเกมมือถือ ในปี 2559 มีเกมมือถือเปิดให้บริการมากกว่า 320 เกม ส่งผลให้มูลค่าตลาดเกมมือถือเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งคาดว่าในปี 2560 จะมีมูลค่าถึง 10,000 ล้านบาท อีกทั้งการเติบโตของโทรศัพท์มือถือและระบบ 3G/4G ยังเป็นปัจจัยที่ทำให้การเข้าถึงเกมนออนไลน์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นเรื่องที่ง่ายขึ้น จำนวนผู้ใช้บริการเกมมือถือจึงเติบโตมากขึ้นตามไปด้วย

- การพัฒนาทางด้าน E-Sports อย่างต่อเนื่อง : ในปี 2559 มีการผลักดันวงการอีสปอร์ตจากระดับท้องถิ่นสู่ระดับโลกโดยจัดการแข่งขันทั้งแบบทัวร์นาเมนต์และแบบลีกอย่างต่อเนื่อง และนักกีฬาอีสปอร์ตชาวไทยก็เริ่มได้รับการยอมรับบนเวทีระดับโลก เช่น Jab-Kaneki นักแข่งอีสปอร์ตชาวไทยสังกัดทีมระดับโลกอย่าง Faceless เป็นทีมผู้ชนะเลิศอันดับ 7 ของโลกในปีที่ผ่านมา ถือเป็นการสร้างชื่อเสียงและยกระดับวงการอีสปอร์ตในประเทศไทยขึ้นไปอีกขั้น ซึ่งจะช่วยผลักดันธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทยให้เติบโตมากยิ่งขึ้น

#### ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทยยังคงเติบโตอย่างแข็งแกร่งไปพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐานในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้าถึงเกมใหม่ๆ ได้ง่ายและสะดวก

รับรองความถูกต้อง



องค์กรพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจมีความคิดริเริ่มที่จะดึงดูดบริษัทผู้พัฒนาเกมจากต่างประเทศให้เข้ามาลงทุนจัดตั้งบริษัทในสิงคโปร์ ซึ่งปัจจุบันเกมบนมือถือได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น สิงคโปร์ส่งเสริมและเปิดกว้างให้บริษัทผู้พัฒนาเกมทั้งในและต่างประเทศสามารถทำการตลาดได้ง่ายขึ้น

ในปี 2559 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศสิงคโปร์จำนวน 15 ราย และมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 36 เกม โดยมีผู้เล่นเกมคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 66 ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA ในขณะที่ผู้ชื่นชอบ MMORPG มีสัดส่วนร้อยละ 13

#### ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย

ในปี 2559 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซียจำนวนทั้งสิ้น 20 ราย และมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 167 เกม โดยมีสัดส่วนร้อยละ 71 ให้ความสนใจเกมประเภท MMORPG และ FPS ในสัดส่วนร้อยละ 15 และ 12 ตามลำดับ ในขณะที่ Casual มีสัดส่วนร้อยละ 2 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 ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในการรักษาฐานลูกค้าเดิม ทำให้ผู้ให้บริการต้องหมั่นอัปเดต ไอเทมในเกมบ่อย ๆ รวมทั้งเปิดตัวเกมใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ

- เครือข่ายการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าสูงในราคาที่ถูกลง : สิงคโปร์จัดเป็นประเทศที่มีเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและไร้สายที่มีความก้าวหน้าในระดับสูง ซึ่งช่วยสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ และรองรับการพัฒนาเกมในอนาคต ทั้งในรูปแบบเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์มือถือ นอกจากนี้ อัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั้งใหม่และเก่าหันมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้อัตราการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

รับรองความถูกต้อง

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทยเวียดนาม

เกมโมบายล์ยังคงความนิยมในตลาดเกมเวียดนามในปี 2559 โดยมีเกมโมบายล์เปิดใหม่ในปี 201 เกม คิดเป็น 72% ของเกมที่เปิดใหม่ทั้งหมด รองลงมาคือเกมที่เล่นบนเบราว์เซอร์ คิดเป็น 25% และที่เหลือคือเกมพีซี

ในปี 2559 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยเวียดนามมีการแข่งขันกันพอสมควร ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 45 ราย และมีจำนวนเกมที่ให้บริการมากกว่า 500 เกม ผู้เล่นเกมในเวียดนามส่วนใหญ่ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA และ MMORPG

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทยเวียดนาม

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ต : ภาครัฐของเวียดนามส่งเสริมให้การใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรสูงขึ้น จึงทำให้เวียดนามมีการพัฒนาเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ประชากรสามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตครอบคลุมพื้นที่ห่างไกลได้มากขึ้นในอัตราค่าบริการที่ลดลง ทำให้ในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานและเพื่อความบันเทิงเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้มีจำนวนผู้ใช้บริการเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นเช่นกัน

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย

ในปี 2559 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซียเพียง 14 ราย มีเกมที่เปิดให้บริการ 36 เกม และผู้เล่นเกมในประเทศอินโดนีเซียให้ความสนใจเกมประเภท FPS มากที่สุด ด้วยสัดส่วนถึงร้อยละ 49 ตามด้วยเกมประเภท MOBA ที่มีสัดส่วนร้อยละ 24

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์

ในปี 2559 อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์มีการแข่งขันกันไม่สูงมาก ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่เพียง 6 ราย และมีเกมที่เปิดให้บริการ 18 เกม โดยผู้เล่นเกมในฟิลิปปินส์ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA มากที่สุด ตามด้วย FPS รวมกันแล้วคิดเป็นสัดส่วนถึงร้อยละ 94 ไม่มีเกมประเภท MMORPG ที่โดดเด่นมาเปิดให้บริการในฟิลิปปินส์มา 3-4 ปีแล้ว นอกจากนี้ เกมมือถือเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตอินเทอร์เน็ตสำหรับมือถือมีราคาที่ถูกลง

รับรองความถูกต้อง

## 2.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

### 2.4.1 ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วน ดังที่แสดงในแผนภาพ โดยเริ่มต้นจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาเกม จากนั้นจะขายลิขสิทธิ์เกมต่อหรือแต่งตั้งให้ผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) เป็นผู้แสวงหาตลาดและขายลิขสิทธิ์การให้บริการเกมให้กับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (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 โดยมีนโยบายการถ่วงน้ำหนักเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งเกมจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

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

### เจรจาและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อลิขสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

### เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบ Server และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่อง Server ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกมจะประมาณการจากการคาดการณ์โดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- Client Program : ทีมจัดการเกมจะดัดแปลงและปรับปรุง Client Program ซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมในครั้งแรก รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น (Game Localization)
- การจัดทำเว็บไซต์ : ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- 

รับรองความถูกต้อง

- ระบบจัดการการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์เพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ “Game Master” เพื่อดูแลการเล่น เกม อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่างๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

#### กระจายโปรแกรมลูกค้า (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ กระจาย Client Program เกมพีซีให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึงจากการให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์เกม ในส่วนของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิก @Cafe ทางบริษัท ฯ ได้ยกเลิกการผลิตแผ่น Client Program แจกจ่ายแก่ร้านสมาชิก โดยได้นำระบบโปรแกรม @Updater (เอ-อัป-เดท-เตอร์) มาให้บริการทดแทน ซึ่งโปรแกรกดังกล่าวสามารถอำนวยความสะดวกให้ร้านสมาชิกสามารถดาวน์โหลด และ อัปเดตแพทช์เกมได้แบบอัตโนมัติ

สำหรับเกมบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลด Client Program เกมผ่านทาง AppStore สำหรับมือถือระบบปฏิบัติการ iOS และ Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

#### 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

รับรองความถูกต้อง

### การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 4 ช่วง คือ

- ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) : เช่น แนะนำเกมบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ นิติสารเกม และนิติสารเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
- ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) : เช่น โฆษณานบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และจดหมาย แนะนำเกม
- ช่วงส่งเสริมการขาย (Promoting) : เน้นทั้งกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ผ่านสื่อทั่วไป เช่น โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ บ้ายโฆษณา ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และกิจกรรมในเกมออนไลน์ เช่น การแข่งขันภายในเกม
- ช่วงรักษายอดขาย (Maturing) : เน้นกิจกรรมทางการตลาดและประชาสัมพันธ์เฉพาะในเกมออนไลน์ และกิจกรรมผ่านตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน @Cash และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

### 2.4.3 ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะซื้อลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศจำนวนหลายราย 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

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

รับรองความถูกต้อง

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกม

### 3. ปัจจัยความเสี่ยง

#### 3.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

##### 3.1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

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

ในขณะที่การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนามถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม ใน การควบคุมเรื่องการออกใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ซึ่งปัจจุบัน รัฐบาลเวียดนามให้ความสำคัญและเข้มงวดในการตรวจสอบประเภทเนื้อหาของเกมก่อนที่จะนำออกให้บริการ เนื้อหาของเกมที่มีความรุนแรงหรือต่อต้านรัฐบาล จะไม่สามารถให้บริการได้ในประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน กลุ่ม บริษัทฯ ไม่สามารถเข้าถึงทุนในเวียดนามโดยตรงได้ 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 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 หรือในจำนวนตามที่เราคาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประกอบการและอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ทั้งนี้ หากเกมออนไลน์ใดๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่เราคาดการณ์ไว้ กลุ่มบริษัทฯ อาจพิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งจำนวน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในงวดบัญชีนั้นๆ

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด โดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มผู้เล่นเกมอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใดๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกมออนไลน์ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยเปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่างๆ โดยปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 35 เกมใน 6 ประเทศ คือ ไทย (20 เกม) สิงคโปร์ (16 เกม) มาเลเซีย (201 เกม) อินโดนีเซีย (13 เกม) ฟิลิปปินส์ (18 เกม) และเวียดนาม (14 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 อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการแข่งขันที่รุนแรงขึ้น และหากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อ Item อย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลกระทบต่อ การดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของ

การเล่นเกมนออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการซื้อ Item เพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นรายอื่น ทั้งในด้านความสวยงามและความสามารถ กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการทำการตลาดเชิงรุก และการทำกิจกรรมที่กลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอ Item ที่น่าสนใจอย่างต่อเนื่อง จะช่วยกระตุ้นการซื้อ Item ในเกมเพิ่มมากขึ้น

### 3.2.3 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนน้อยราย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์โดยเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ในการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Bandwidth) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPs) เพียงน้อยราย ในแต่ละประเทศดังนี้

ไทย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการ Bandwidth จาก บจก. ทู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์

สิงคโปร์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก Net Mediacorp และใช้บริการ Bandwidth จาก StarHub

มาเลเซีย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการ Bandwidth จาก IPServerOne Hosting

เวียดนาม : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการ Bandwidth จาก DTS Communication Technologies Corporation

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

โดยทำสัญญาเช่าระยะสั้นตามปกติธุรกิจ และสามารถต่อสัญญาเช่าได้ตลอดเวลาที่ผ่านมา ทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อการใช้งานบริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้อรรถรสและความพึงพอใจในการเล่นเกมนลดลง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทุกรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นหนึ่งในผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพด้านบริการ และมีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยในระดับที่สูงมากเมื่อเทียบกับข้อกำหนดในมาตรฐานสากล

### 3.2.4 ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) เป็นเวลาประมาณ 2-3 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมจะสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่างๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออก Patch File การแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค (Bug) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความ

เสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ หากกลุ่มบริษัทฯ มิได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ และ/หรือไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

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

### 3.2.5 ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ปัจจุบัน ผู้ประกอบการบางรายลักลอบนำเข้าโปรแกรมเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครื่องแม่ข่าย (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อกลุ่มบริษัทฯ สูญเสียรายได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม การให้บริการจากเครื่องแม่ข่ายของผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์มักมีคุณภาพต่ำ ทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน อีกทั้งผู้เล่นจะเข้าเล่นเกมได้จำกัดเฉพาะบนเครือข่ายของเครื่อง Server ที่ลักลอบติดตั้งเกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น ไม่สามารถเข้าเล่นเกมในเครือข่ายของกลุ่มบริษัทฯ ได้ ทำให้มีสังคมผู้เล่นเกมในขนาดจำกัด นอกจากนี้ ผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ไขความผิดพลาดในโปรแกรมเกม (Bug) หรือแก้ปัญหาทางเทคนิค จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่นเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการสูญเสียรายได้จากการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ และเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ จัดให้มีทีมงานสืบหาและดำเนินคดีกับผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์

### 3.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 58.26 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 17 มีนาคม 2560) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยัง

เป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัท โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 ท่าน จากทั้งหมด 7 ท่าน รวมถึงมีกรรมการภายนอกที่มาจากการเลือกตั้งของผู้ถือหุ้น 1 ท่าน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

#### 4. ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ

ทรัพย์สินหลักที่ใช้ในการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2558 และ 2559 มีดังนี้

##### 4.1 สินทรัพย์หมุนเวียน

###### 4.1.1 สินค้าคงเหลือ

สินค้าคงเหลือของกลุ่มบริษัทฯ คือ ชุดเกมพีซี (เกมกล่อง) บัตรเติมเงิน @Cash และสินค้าที่ระลึกของเกมต่างๆ (Game Premium) โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2558 และ 2559 กลุ่มบริษัทฯ มีสินค้าคงเหลือหลังหักค่าเผื่อสินค้าเสื่อมสภาพ รวม 2.30 ล้านบาท และ 0.12 ล้านบาท ตามลำดับ

###### 4.1.2 ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน

ในการซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์บางเกม กลุ่มบริษัทฯ จะชำระค่าลิขสิทธิ์ให้แก่เจ้าของหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ล่วงหน้าก่อนการเปิดให้บริการเกม รวมถึงค่าลิขสิทธิ์ขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) ซึ่งต้องชำระล่วงหน้าเพื่อประกันยอดขายขั้นต่ำ ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าได้จัดแบ่งการรับรู้เป็นหมุนเวียนหรือภายใน 1 ปี และไม่หมุนเวียน โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2558 และ 2559 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน จำนวน 18.93 ล้านบาท และ 25.61 ล้านบาท ตามลำดับ

##### 4.2 สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน

###### 4.2.1 สินทรัพย์ถาวร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2558 และ 2559 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์ถาวรที่ใช้ในการดำเนินธุรกิจ ดังตารางต่อไปนี้

| ประเภททรัพย์สิน                    | มูลค่าบัญชีสุทธิ (ล้านบาท) |              | ลักษณะกรรมสิทธิ์ | ภาวะผูกพัน |
|------------------------------------|----------------------------|--------------|------------------|------------|
|                                    | 31 ธ.ค. 2558               | 31 ธ.ค. 2559 |                  |            |
| 1. อุปกรณ์แม่ข่าย                  | 62.84                      | 40.02        | เจ้าของ          | ไม่มี      |
| 2. อุปกรณ์และเครื่องตกแต่งสำนักงาน | 16.43                      | 4.01         | เจ้าของ          | ไม่มี      |
| 3. ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า        | 7.54                       | 4.51         | เจ้าของ          | ไม่มี      |
| 4. ยานพาหนะ                        | 1.90                       | 0.37         | เช่าซื้อ         | ไม่มี      |
| 5. สินทรัพย์ระหว่างติดตั้ง         | -                          | -            | เจ้าของ          | ไม่มี      |
| รวม                                | 88.71                      | 48.91        |                  |            |

รับรองความถูกต้อง

#### นโยบายการตั้งค่าเสื่อมราคา

ค่าเสื่อมราคาคำนวณโดยวิธีเส้นตรงตามเกณฑ์อายุการใช้งานโดยประมาณของสินทรัพย์ตามระยะเวลา 3 - 5 ปี

#### 4.2.2 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2558 และ 2559 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ จำนวน 138.28 ล้านบาท และ 81.29 ล้านบาท ตามลำดับ โดยสินทรัพย์ไม่มีตัวตน-สุทธิ ส่วนใหญ่เป็นค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจ่าย ของเกมออนไลน์ โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้ตกลงซื้อลิขสิทธิ์แล้ว จะชำระค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นให้แก่เจ้าของหรือผู้จัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์เมื่อได้ลงนามในสัญญา และ/หรือ ภายในระยะเวลาที่กำหนด ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว ค่าลิขสิทธิ์หรือตัดจ่ายจำนวนดังกล่าวจะถูกตัดจำหน่ายเมื่อเริ่มให้บริการเชิงพาณิชย์ และตัดจำหน่ายด้วยวิธีเส้นตรงเป็นเวลาประมาณ 2 - 4 ปีขึ้นอยู่กับอายุของสัญญา และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน-สุทธิ ยังรวมถึงความสัมพันธ์กับลูกค้า และเครื่องหมายการค้า จะตัดจำหน่ายด้วยวิธีเส้นตรงเป็นเวลาประมาณ 3 - 7 ปี และ 20 ปีตามลำดับ การตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่มีอายุการให้ประโยชน์จำกัดอย่างมีระบบตลอดอายุการให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้น ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ดังกล่าวเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่าสินทรัพย์นั้นเกิดการด้อยค่า กลุ่มบริษัทฯ จะทบทวนระยะเวลาการตัดจำหน่ายและวิธีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนดังกล่าวทุกสิ้นปีเป็นอย่างน้อย

ในปี 2558 กลุ่มบริษัทฯ ได้ทบทวนและพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนในกลุ่มของความสัมพันธ์กับลูกค้า และเครื่องหมายการค้าทั้งจำนวนที่เหลืออยู่แล้ว ดังนั้นในปี 2559 มูลค่าสุทธิของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนจึงเป็นค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่ายของเกมออนไลน์ทั้งจำนวน

#### 4.2.3 เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2558 และ 2559 บริษัทฯ มีเงินลงทุนในบริษัทย่อย รวมมูลค่าเงินลงทุนตามวิธีราคาทุน จำนวน 54.67 ล้านบาท และ 27.16 ล้านบาท ตามลำดับ ในปี 2559 บริษัทพิน็อกซ์ จำกัด (เดิมชื่อบริษัทเพลย์พาร์ก จำกัด) ได้รับอนุมัติในการชำระบัญชีและจดทะเบียนเลิกบริษัทแล้ว และ AS ONLINE SDN BHD ได้ขายหุ้นทั้งหมดจำนวนร้อยละ 60 ใน TRILIGHT COVE ENTERPRISES LTD ประเทศเวียดนามเช่นกัน

รับรองความถูกต้อง

หน่วย: ล้านบาท

| บริษัทย่อย  | ทุนชำระแล้ว | ผู้ลงทุน                                   | สัดส่วนเงินลงทุน (ร้อยละ) | จำนวน คณะกรรมการ ตัวแทน / คณะกรรมการ ทั้งหมด | มูลค่าเงินลงทุน ด้วยวิธีราคาทุน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 |
|---|-------------|--|---------------------------|--|--|
| บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด                | 112.00      | บริษัทฯ                                    | 99.99                     | 1/2  | 112.00   |
| 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 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 มิวรินทร์ 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                                  |             |  |                           |  | 579.72   |
| หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุน                        |             |  |                           |  | 565.56   |
| รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อยสุทธิ                             |             |  |                           |  | 14.16  |
| ASIASOFT ONLINE PTE LTD                                   | 50.07       | บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด | 100.00                    | 2/3  | -  |
| AS ONLINE SDN BHD   | 40.03       | บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด | 100.00                    | 2/3  | -  |
| PT. ASIASOFT  | 27.68       | บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด | 80.00                     | 1/1  | -  |

ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2559 บริษัทฯ มีเงินลงทุนในบริษัทรวม รวมมูลค่าเงินลงทุนตามวิธีราคาทุนจำนวน 8.53 ล้านบาท โดยผ่าน บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด สัดส่วนเงินลงทุนร้อยละ 40 ได้ลงทุนใน บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนเป็นจำนวน 8.45 ล้านบาท และสัดส่วนเงินลงทุนร้อยละ 30 ได้ลงทุนบริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนเป็นจำนวน 12.08 ล้านบาท บริษัทฯ ได้ดำเนินการแจ้งเลิกกิจการ ขณะนี้อยู่ระหว่างการชำระบัญชี และโดยผ่าน Level Up! Inc. สัดส่วนเงินลงทุนร้อยละ 40 ได้ลงทุนใน Playpark

รับรองความถูกต้อง

Inc. โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนเป็นจำนวน 0.00 ล้านบาท และ บริษัทฯ มีเงินลงทุนในบริษัทร่วมในประเทศ สิงคโปร์ โดยได้ลงทุนในบริษัท Pomelo Network Pte. Ltd. โดยมีมูลค่าการลงทุนตามวิธีราคาทุนจำนวน 19.16 ล้านบาท ซึ่งรายละเอียดเงินลงทุนในบริษัทร่วมมีดังนี้

หน่วย: ล้านบาท

| บริษัทร่วม                             | ทุนชำระแล้ว | ผู้ลงทุน                      | สัดส่วนเงินลงทุน (ร้อยละ) | จำนวนคณะกรรมการตัวแทน / คณะกรรมการทั้งหมด | มูลค่าเงินลงทุนด้วยวิธีราคาทุน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 |
|--|-------------|-------------------------------|---------------------------|---|---|
| บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด    | 1.50        | ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน | 40                        | -   | 8.45  |
| บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด | 1.00        | ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน | 30                        | -   | 12.08   |
| Playpark Inc.                          | 2.95        | ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน | 40                        | -   | 0.00  |
| Pomelo Network Pte. Ltd.               |             | ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน |                           | -   |   |
| -หุ้นบุริมสิทธิ                        | 99.45       |                               | 11.01                     |   | 19.16   |
| -หุ้นสามัญ                             | 50.15       |                               | -                         |   | -   |
| รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม               |             |                               |                           |   | 39.69   |
| หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุน     |             |                               |                           |   | 31.16   |
| รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วมสุทธิ          |             |                               |                           |   | 8.53  |

ทั้งนี้ บริษัทฯ มีนโยบายการลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า โดยพิจารณาจากปัจจัยหลักๆ ดังนี้

- 1) ประสิทธิภาพที่เกี่ยวเนื่องกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ที่สามารถเชื่อมโยง (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 ตลาดหลักทรัพย์ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ บริษัทฯ จะส่งผู้แทนบริษัทฯ ตามสัดส่วนการถือหุ้นของ

รับรองความถูกต้อง



บริษัทฯ เข้าร่วมบริหารงานและดูแลการดำเนินธุรกิจ ตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ ได้มอบหมาย โดยบุคคลนั้นจะต้องเป็นผู้ที่ไม่มีผลประโยชน์ขัดแย้งในทางธุรกิจกับบริษัทฯ ย่อย บริษัทร่วม หรือกิจการร่วมค้านั้นๆ

#### 4.2.4 ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า

ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้ารับรู้เป็นสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม ปี 2558 และ 2559 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าส่วนที่ไม่หมุนเวียน จำนวน 14.20 ล้านบาท และ 4.01 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 มิริน 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 Suites C-06-01,02,03 &3A,Level 6,Block C Sky Park One City, Jalan USJ 25/1 ,Subang Jaya Malaysia ,47650 เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 3 ปี สำหรับการดำเนินงานในอินโดนีเซียได้เช่าพื้นที่อาคาร REGUS WTC-5 Lt 3A unit 3A20 Jl.Jendral Sudirman Kav 29-31 Jakarta 12920, Indonesia เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 1 ปี และสำหรับการดำเนินงานในฟิลิปปินส์ ได้เช่าพื้นที่อาคาร 6th Floor OPL Building Carlos Palanca Cor. Dela Rosa St. Legaspi Village Makati เพื่อเป็นที่ตั้งสำนักงาน เป็นเวลา 1 ปี

## 5. ข้อพิพาททางกฎหมาย

ในระหว่างปี 2553 บริษัทฯได้รับหนังสือแจ้งการประเมินภาษีมูลค่าเพิ่มจากกรมสรรพากรเกี่ยวกับการนำส่งภาษีมูลค่าเพิ่มในปี 2548 ถึง 2553 ต่ำไป มูลค่าภาษีมูลค่าเพิ่มที่ถูกประเมินเพิ่มรวมเบี่ยปรับและเงินเพิ่มทั้งสิ้นประมาณ 20 ล้านบาท บริษัทฯได้ยื่นอุทธรณ์ต่อกรมสรรพากร ซึ่งคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของกรมสรรพากรได้มีคำวินิจฉัยลดเบี่ยปรับลงร้อยละ 50 ทำให้มูลค่าภาษีมูลค่าเพิ่มที่ถูกประเมินเพิ่มรวมเบี่ยปรับและเงินเพิ่มคงเหลือเป็นจำนวนประมาณ 14 ล้านบาท อย่างไรก็ตาม บริษัทฯได้ยื่นฟ้องต่อศาลภาษีอากรกลางให้พิจารณาเพิกถอนการประเมินภาษีดังกล่าว ต่อมาในวันที่ 22 กรกฎาคม 2557 ศาลภาษีอากรกลางได้มีคำพิพากษายกฟ้องการอุทธรณ์ของบริษัทฯ โดยบริษัทฯได้ยื่นฟ้องอุทธรณ์ต่อศาลฎีกาแล้วในวันที่ 16 ธันวาคม 2557

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 บริษัทฯได้บันทึกสำรองผลเสียหายจากการประเมินภาษีข้างต้นจำนวน 13 ล้านบาทไว้ในบัญชีแล้ว

ในการยื่นอุทธรณ์ต่อกรมสรรพากรตามที่กล่าวข้างต้น บริษัทฯได้นำบัญชีเงินฝากประจำกับธนาคารแห่งหนึ่งไปวางเป็นหลักประกันการอุทธรณ์ โดยเงินฝากประจำกับธนาคารที่นำไปวางเป็นหลักประกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2558 คิดเป็นจำนวนประมาณ 3.97 ล้านบาท ( ณ 31 ธ.ค. 2557 มีจำนวน 11 ล้านบาท ซึ่งได้รับคืนจากกรมสรรพากรในปี 2558 จำนวน 7 ล้านบาท)

## 6. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559)

|                     |   |
|---------------------|---|
| 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 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        | 409,877,016 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท  |
| ทุนชำระแล้ว         | 409,877,016 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท  |

รับรองความถูกต้อง

### การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559)

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

|                     |   |
|---------------------|---|
| ชื่อบริษัท          | บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด  |
| ประเภทธุรกิจ        | การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)  |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวง<br>สวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250      |
| โทรศัพท์            | 66 2769 8888  |
| โทรสาร              | 66 2717 4250  |
| ทุนจดทะเบียน        | 20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้<br>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<br>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<br>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 และให้บริการ<br>โฆษณาบนเว็บไซต์ thaiware.com                    |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | 69/6 อาคารตึกฮั่วปัก ตึกปี ชั้นที่ 4 ห้อง 3 ซอยศึกษาวิทยา ถนนสีลม แขวงสีลม เขต<br>บางรัก 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 หุ้น<br>ละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน   |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ชื่อบริษัท          | บริษัท ไทเบอร์เกมส์ 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 อยู่ระหว่างการชำระบัญชี                                 |



|                     |  |
|---------------------|--|
| 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<br>หยุดดำเนินการ แต่ยังมีได้ชำระบัญชี   |

|                     |  |
|---------------------|--|
| ชื่อบริษัท          | บริษัท ธังค์พลัส ดิจิตอล จำกัด   |
| ประเภทธุรกิจ        | ประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา                                    |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวง<br>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<br>หุ้นละ 5 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน   |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ชื่อบริษัท          | บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด  |
| ประเภทธุรกิจ        | ประกอบกิจการผลิต และจำหน่าย ตลอดจนเป็นผู้พัฒนา และเป็นผู้ให้บริการ<br>โมบายล์แอปพลิเคชัน โมบายล์เกมแอปพลิเคชัน รวมทั้งซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์        |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 33/4 อาคารเดอะไนน์ ทาวเวอร์ แกรนด์ พระราม 9 ชั้น 17 อาคาร เอ ห้องที่<br>เอ็นเอ 03 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร 10310 |
| โทรศัพท์            | 66 2168 1325  |
| ทุนจดทะเบียน        | 10,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้<br>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 C-06-01,02,03 & 3A,<br>Level 6, Block C,<br>Sky Park One City,<br>Jalan USJ 25/1, 47650 Subang Jaya<br>Selangor Darul Ehsan. |
| โทรศัพท์            | +603 50223020  |
| โทรสาร              | + 603 50223028   |
| เว็บไซต์            | <a href="http://www.asiasoftsea.net">www.asiasoftsea.net</a>   |
| ทุนจดทะเบียน        | 5,000,000 รिंगกิต  |
| ทุนชำระแล้ว         | 4,000,000 รिंगกิต  |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนชำระแล้ว   |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ชื่อบริษัท          | PT. Asiasoft  |
| ประเภทธุรกิจ        | ให้บริการเกมออนไลน์   |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | Regus WTC V3A Fl 3A20, Jend. Sudirman Kav29-31, Jakarta, Indonesia 12920                                      |
| โทรศัพท์            | +62 2598 5000   |
| โทรสาร              | +62 2598 5001   |
| เว็บไซต์            | <a href="http://www.asiasoft.net">www.asiasoft.net</a>  |
| ทุนจดทะเบียน        | 1,750,000 ดอลลาร์สหรัฐ  |
| ทุนชำระแล้ว         | 1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ  |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 79.90 ของทุนชำระแล้ว (หยุดดำเนินการปี 2560) |

|                     |   |
|---------------------|---|
| ชื่อบริษัท          | CIB Development Sdn. Bhd.   |
| ประเภทธุรกิจ        | ให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในประเทศมาเลเซีย   |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | Suite C-06-01,02,03 & 3A,<br>Level 6, Block C,<br>Sky Park One City,<br>Jalan USJ 25/1, 47650 Subang Jaya |
| โทรศัพท์            | Selangor Darul Ehsan.   |
| โทรสาร              | + 603 50223020  |
| เว็บไซต์            | + 603 50223028  |
| ทุนจดทะเบียน        | <a href="http://www.cib.com.my">www.cib.com.my</a>  |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | 1,000,000 ริงกิต เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า<br><br>ร้อยละ 61.68 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 8138966  |
| 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

นางสาวนภนุช อภิชาติเสถียร

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 5266

บริษัท ไพร์ชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด

อาคารบางกอกซิตี ทาวเวอร์ ชั้น 15

179/74-80 ถนนสาทรใต้ สาทร

กรุงเทพมหานคร 10120

โทรศัพท์ 0 2344 1000

โทรสาร 0 2286 5050