

หนังสือชี้ชวน



บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

Asiasoft Corporation Public Company Limited

เสนอขายหุ้นสามัญต่อนักลงทุนตามดุลยพินิจของบริษัทฯ และผู้จัดจำหน่ายหลักทรัพย์ จำนวน 75,000,000 หุ้น

ราคาเสนอขายหุ้นละ 12.00 บาท

ระยะเวลาจองซื้อ

ตั้งแต่วันที่ 9.00 น. ถึง 16.00 น. ของวันที่ 20 - 22 พฤษภาคม 2551

ที่ปรึกษาทางการเงิน

บริษัทหลักทรัพย์ ดีพีเอส วิคเคอร์ส (ประเทศไทย) จำกัด

ผู้จัดการการจัดจำหน่ายและรับประกันการจำหน่าย

บริษัทหลักทรัพย์ ดีพีเอส วิคเคอร์ส (ประเทศไทย) จำกัด

วันที่ยื่นแบบแสดงรายการข้อมูลการเสนอขายหลักทรัพย์และหนังสือชี้ชวน วันที่ 5 ตุลาคม 2550

วันที่แบบแสดงรายการข้อมูลการเสนอขายหลักทรัพย์และหนังสือชี้ชวนมีผลบังคับใช้ วันที่ 16 พฤษภาคม 2551

คำเตือน

“ก่อนตัดสินใจลงทุน ผู้ลงทุนต้องใช้วิจารณญาณในการพิจารณาข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับผู้ออกหลักทรัพย์และเงื่อนไขของหลักทรัพย์ รวมทั้งความเหมาะสมในการลงทุน และความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างดี การมีผลใช้บังคับของแบบแสดงรายการข้อมูลการเสนอขายหลักทรัพย์และหนังสือชี้ชวนนี้ มิได้เป็นการแสดงว่าคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์แนะนำให้ผู้ลงทุนในหลักทรัพย์ที่เสนอขาย หรือมิได้ประกันราคาหรือผลตอบแทนของหลักทรัพย์ที่เสนอขาย หรือรับรองความครบถ้วนและถูกต้องของข้อมูลในแบบแสดงรายการข้อมูลการเสนอขายหลักทรัพย์และหนังสือชี้ชวนนี้แต่อย่างใด ทั้งนี้ การรับรองความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูลในแบบแสดงรายการข้อมูลการเสนอขายหลักทรัพย์และหนังสือชี้ชวนนี้เป็นความรับผิดชอบของผู้เสนอขายหลักทรัพย์

หากแบบแสดงรายการข้อมูลการเสนอขายหลักทรัพย์และหนังสือชี้ชวนมีข้อความหรือรายการที่เป็นเท็จหรือขาดข้อความที่ควรต้องแจ้งในสาระสำคัญ ผู้ถือหลักทรัพย์มีสิทธิเรียกร้องค่าเสียหายจากบริษัทหรือเจ้าของหลักทรัพย์ได้ตามมาตรา 82 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ. 2535 ทั้งนี้ ภายในหนึ่งปีนับแต่วันที่แบบแสดงรายการข้อมูลการเสนอขายหลักทรัพย์และหนังสือชี้ชวนมีผลใช้บังคับ

บุคคลทั่วไปสามารถขอตรวจสอบหรือขอสำเนาแบบแสดงรายการข้อมูลการเสนอขายหลักทรัพย์และหนังสือชี้ชวนได้ที่ศูนย์สารนิเทศสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ชั้น 15 อาคารดิทีแอสล์ ทาวเวอร์ส บี เลขที่ 93/1 ถนนวิฑู แขวงลุมพินี เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร ในทุกวันทำการของสำนักงาน ระหว่างเวลา 9.00 น.-12.00 น. และ 13.00 น.-16.00 น. หรือทาง <http://www.sec.or.th>”

สารบัญ

	หน้า
คำนิยาม	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลสรุป (Executive Summary)	1
ส่วนที่ 2 บริษัทที่ออกหลักทรัพย์	
1. ปัจจัยความเสี่ยง	2
2. ลักษณะการประกอบธุรกิจ	7
3. การประกอบธุรกิจของแต่ละสายผลิตภัณฑ์	
3.1 ลักษณะบริการ	
3.1.1 ธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ (Online Game Operator)	14
3.1.2 ธุรกิจการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกม (Game Distributor)	25
3.2 ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขัน	27
4. การวิจัยและพัฒนา	35
5. ทรัพย์สินที่ใช้ในการประกอบธุรกิจ	36
6. โครงการในอนาคต	38
7. ข้อพิพาททางกฎหมาย	40
8. โครงสร้างเงินทุน	41
9. การจัดการ	43
10. การควบคุมภายใน	59
11. รายการระหว่างกัน	61
12. ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน	64
ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับการเสนอขายหลักทรัพย์	
1. รายละเอียดของหลักทรัพย์ที่เสนอขาย	1
2. ข้อจำกัดการโอนหลักทรัพย์ที่เสนอขาย	3
3. ที่มาของการกำหนดราคาหลักทรัพย์ที่เสนอขาย	4
4. ราคาหุ้นสามัญในตลาดรอง	4
5. การจอง การจำหน่าย และการจัดสรร	4
ส่วนที่ 4 การรับรองความถูกต้องของข้อมูล	
เอกสารแนบ 1 รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการ ผู้บริหารและผู้มีอำนาจควบคุมบริษัท	
เอกสารแนบ 2 รายละเอียดเกี่ยวกับกรรมการของบริษัทย่อย	
เอกสารแนบ 3 แบบประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายใน	
เอกสารแนบ 4 งบการเงินตรวจสอบของบริษัท ประจำปี 2548 2549 และ 2550	
งบสอบทานของบริษัท สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด วันที่ 31 มีนาคม 2551 และ 2550	

คำนิยาม

Air Time Sale	การคิดค่าบริการตามระยะเวลา
Avg. Active Paying Accounts (Avg. APAs)	จำนวนผู้เล่นเกมเฉลี่ยที่ชำระค่าบริการในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยคำนวณจากผลรวมของผู้เล่นเกมในแต่ละเกมที่เข้าไปเล่นเกมและชำระเงินค่าบริการเกมให้แก่บริษัทฯ อย่างน้อยหนึ่งครั้งในช่วงเวลาหนึ่ง แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยในช่วงเวลาที่ต้องการ
Avg. Concurrent User (Avg. CCUs)	จำนวนผู้เล่นพร้อมกันเฉลี่ย ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยคำนวณจากผลรวมของผู้เล่นเกมพร้อมกันเฉลี่ยของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งได้จากการสุ่มเก็บข้อมูลจำนวนผู้เล่น ณ ช่วงเวลาหนึ่งๆ แล้วนำมาหาค่าเฉลี่ยในช่วงเวลาดังกล่าว
Avg. Revenue per User (ARPU)	รายได้เฉลี่ยต่อผู้เล่นเกมในแต่ละช่วงเวลา โดยคำนวณจากรายได้รวมจากการให้บริการเกมในช่วงเวลาหนึ่งๆ หารด้วย Avg. CCUs (ในกรณี Air Time Sale) หรือ Avg. APAs (ในกรณี Item Sale) ในช่วงเวลาดังกล่าว
Broadband Internet	บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง
CAGR	Compound Annual Growth Rate หรือ อัตราเติบโตเฉลี่ยสะสมต่อปี $CAGR = \left(\frac{\text{Ending Value}}{\text{Beginning Value}} \right)^{\left(\frac{1}{\text{No. of Years}} \right)} - 1$ <div> <div>โดย</div> <div>Beginning Value</div> <div>หมายถึง</div> <div>มูลค่าในปีเริ่มต้นก่อนการคำนวณ</div> </div> <div> <div>Ending Value</div> <div>หมายถึง</div> <div>มูลค่าในปีสุดท้ายของการคำนวณ</div> </div> <div> <div>No. of Years</div> <div>หมายถึง</div> <div>จำนวนปีที่ใช้ในการคำนวณ</div> </div>
Casual Game	คือ เกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ผู้เล่นเกมไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย
Client Program	โปรแกรมลูกข่าย ซึ่งผู้เล่นเกมออนไลน์จะต้องติดตั้งในคอมพิวเตอร์ของตนเองก่อนการเล่นเกมออนไลน์ในครั้งแรก
IDC	International Data Corporation คือ บริษัทสำรวจข้อมูล ซึ่งมีสำนักงานใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกา และมีสำนักงานในประเทศต่างๆ ทั่วโลก รวมถึงสำนักงานใน 6 ประเทศของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ปัจจุบัน IDC ให้บริการด้านการสำรวจข้อมูลต่างๆ ซึ่งรวมถึงข้อมูลด้านอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
Item	สินค้าที่ขายในเกมออนไลน์ เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ เพื่อใช้ในการเล่นเกม
Item Sale	การคิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ
MMORPG	คือ เกมออนไลน์ประเภท Massively Multiplayer Online Role-Playing Game ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้เล่นจะสวมบทบาทต่างๆ กันในโลกเสมือนจริง
Online Game	เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนา (Chat) กับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที
Peak Concurrent User (Peak CCUs)	จำนวนผู้เล่นเกมพร้อมกันสูงสุด ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งได้จากการสุ่มเก็บข้อมูลจำนวนผู้เล่น ณ เวลาใดๆ ในแต่ละชั่วโมงของช่วงเวลาที่สำรวจ แล้วนำมาหาค่าสูงสุดของจำนวนผู้เล่น
Registered User	ฐานผู้เล่นเกมที่ลงทะเบียนไว้กับกลุ่มบริษัทฯ
เกมพีซี (PC Game)	ผลิตภัณฑ์เกมคอมพิวเตอร์ หรือ เกมกล่อง
ระบบ Server	ระบบเครื่องแม่ข่ายที่ใช้ในการเก็บโปรแกรมเกม เก็บข้อมูลผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ และเชื่อมต่อระหว่างผู้ให้บริการเกม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และผู้เล่นเกม