

## ส่วนที่ 1

### ข้อมูลสรุป (Executive Summary)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ก่อตั้งขึ้นในปี 2544 ในประเทศไทย โดยกลุ่มผู้ร่วมก่อตั้งหลัก คือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร นายตัน เตียว ลิม และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน โดยในปัจจุบันผู้ร่วมก่อตั้งทั้ง 3 ท่านดังกล่าวได้ดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการและผู้บริหาร รวมทั้งเป็นผู้ถือหุ้นหลัก (นับรวมผู้ที่เกี่ยวข้อง) ในสัดส่วนร้อยละ 55.0 ร้อยละ 15.0 และ ร้อยละ 5.0 ภายหลังการเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนในครั้งนี้ ตามลำดับ

จากการขยายการดำเนินงานทั้งในประเทศและต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้กลุ่มเอเชียซอฟท์ในปัจจุบันประกอบไปด้วย บริษัทฯ และบริษัทย่อยต่างๆ รวม 6 แห่ง (กลุ่มบริษัทฯ หรือ เอเชียซอฟท์) ซึ่งดำเนินธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยปัจจุบันเป็นผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) ในภูมิภาคด้วยส่วนแบ่งการตลาดตามรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในปี 2549 เป็นอันดับ 1 ในประเทศไทย (ร้อยละ 59.6) และสิงคโปร์ (ร้อยละ 69.8) และเป็นอันดับ 2 ในมาเลเซีย (ร้อยละ 21.2) และเวียดนาม (ร้อยละ 15.8) (ที่มา: IDC, ASEAN Online Gaming 2007) ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 12 เกมใน 4 ประเทศ ดังนี้

เกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550
ไทย	7	Ragnarok Online, TS Online, Maple Story, Yulgang, Audition, Granado Espada และ Cabal
สิงคโปร์	5	Maple Story, Pangya, Audition, GetAmped และ Grand Chase
มาเลเซีย	5	Maple Story, Pangya, Audition, GetAmped และ Grand Chase
เวียดนาม <sup>n</sup>	6	TS Online, Yulgang, Legend of 3 Kingdom, GetAmped, Ghost Online และ Cabal

หมายเหตุ : <sup>n</sup> ผ่านการให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CTCM ซึ่งเป็นผู้ร่วมทุนชาวเวียดนามที่เป็นบุคคลภายนอก

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ถือเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่มีมูลค่ารวมของตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกในปี 2549 ประมาณ 3,823.00 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือ 129,982.00 ล้านบาท อีกทั้งยังเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งเป็นตลาดเป้าหมายของกลุ่มบริษัทฯ ที่ยังคงเป็นตลาดที่อยู่ในช่วงเริ่มต้น โดยในปี 2549 มีมูลค่าตลาดรวม 3,316.02 ล้านบาท และคาดว่าจะเติบโตที่อัตราเติบโตเฉลี่ยสะสม (CAGR) ที่ร้อยละ 18.7 ในอีก 5 ปีข้างหน้า รวมเป็นมูลค่าตลาดในปี 2554 ประมาณ 7,822.04 ล้านบาท โดยมีการขยายตัวของบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยส่งเสริมการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ ในปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ในแต่ละประเทศของภูมิภาคนี้ จะให้บริการเฉพาะภายในประเทศ (Local Game Operator) โดยมีผู้ให้บริการน้อยรายที่ดำเนินธุรกิจหลายประเทศ (Regional Game Operator) ดังเช่น เอเชียซอฟท์

การให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในแต่ละประเทศยกเว้นเวียดนาม จะดำเนินการผ่านบริษัทย่อยที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบ Server เป็นของตนเองเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางด้านความเร็วในการให้บริการแก่ผู้เล่นเกม รวมทั้งสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้ ซึ่ง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 ระบบ Server ในไทย และในสิงคโปร์และมาเลเซีย (ปัจจุบันการให้บริการเกมออนไลน์ใน 2 ประเทศนี้ใช้ระบบ Server ร่วมกันซึ่งติดตั้งอยู่ในสิงคโปร์) สามารถรองรับ Peak Concurrent User ได้ถึง 357,800 ราย และ 106,000 ราย โดยมีอัตราการใช้งานที่ร้อยละ 46.8 และ 38.8 ของความสามารถในการรองรับทั้งหมดตามลำดับ ทั้งนี้ หากมีจำนวนผู้เล่นเกมเพิ่มขึ้นในอนาคต กลุ่มบริษัทฯ จะสามารถจัดซื้อ Server รวมทั้งอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของระบบ Server ได้โดยง่ายในระยะเวลาอันสั้น สำหรับการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CONG TY TNHH CHAU A MEM ภายใต้ชื่อการค้า "AsiaSoft" ทั้งนี้ ภายหลังการเปิดเสรีทางการค้าเมื่อวันที่ 11 มกราคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการลงทุนโดยตรงในธุรกิจเกมออนไลน์ในเวียดนามภายในปี 2551

ลักษณะเด่นของการให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ คือ การได้รับชำระค่าบริการเกมล่วงหน้าผ่านการขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash (Prepaid Card) ให้แก่ผู้เล่นเกม ซึ่งปัจจุบันได้จัดจำหน่ายผ่าน 2 ช่องทาง คือ 1) การขายขาดผ่านตัวแทนจำหน่ายประเภทร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven ซึ่ง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 มีจุดขายอยู่ทั่วประเทศประมาณ 18,000 แห่งในไทย 750 แห่งในสิงคโปร์ และ 250 แห่งในมาเลเซีย ตามลำดับ และ 2) การขายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่น e-pay, โทรศัพท์มือถือ (@Cash on Mobile) และเว็บไซต์ของกลุ่มบริษัทฯ เช่น @Shop และ @Cash Online เป็นต้น โดยในช่วงที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ได้ขายบัตรเติมเงินล่วงหน้าผ่านการขายขาดให้แก่ร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven ในสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 30.0 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งหมด และจากการได้รับชำระค่าบริการเกมล่วงหน้าทำให้กลุ่มบริษัทฯ มีกระแสเงินสดที่ค่อนข้างแน่นอนและสม่ำเสมอ โดยตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจกลุ่มบริษัทฯ ไม่เคยประสบปัญหาเรื่องหนี้เสีย และหากเปรียบเทียบกระแสเงินสดจากการดำเนินงานกับกำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ พบว่าในปี 2549 และ 2550 มีสัดส่วนเท่ากับ 1.28 และ 1.84 เท่า ตามลำดับ ซึ่งถือว่าเป็นธุรกิจที่สร้างกระแสเงินสดได้ในระดับสูง

ตั้งแต่เริ่มให้บริการเกมออนไลน์ในปี 2546 ผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ได้เติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยมีอัตราเติบโตเฉลี่ยสะสม (CAGR) ของรายได้รวมและกำไรสุทธิที่ร้อยละ 33.2 ต่อปี และร้อยละ 191.9 ต่อปี ตามลำดับ ซึ่งเป็นผลมาจากการขยายธุรกิจเกมออนไลน์ทั้งในและต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง โดยการเติบโตของรายได้ในไทยเป็นผลมาจากความสำเร็จของการเปิดตัวเกมใหม่ โดยเฉพาะเกม Audition และ Cabal ซึ่งได้เริ่มให้บริการในช่วงปลายปี 2549 และ 2550 ตามลำดับ และการเติบโตของรายได้ในต่างประเทศส่วนใหญ่มาจากรายได้ที่เพิ่มขึ้นของเกม Maple Story ทั้งนี้ ในช่วงเริ่มขยายธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ไปยังต่างประเทศนั้น กลุ่มบริษัทฯ ได้เริ่มต้นในสิงคโปร์ด้วยเกม Maple Story ในเดือนมิถุนายน 2548 ผ่าน ASO ซึ่งในขณะนั้นถือหุ้นโดยกลุ่มผู้ถือหุ้นใหญ่ของบริษัทฯ และ ASO มีกำไรสุทธิในปี 2548 น้อยกว่า 1.0 ล้านบาท ต่อมาในปี 2549 เกม Maple Story เริ่มได้รับความนิยมและสร้างรายได้สูงขึ้น ซึ่งในขณะเดียวกันได้มีการปรับโครงสร้างการถือหุ้นของบริษัทภายในกลุ่ม โดยบริษัทฯ ได้เข้าไปซื้อหุ้น ASO ทั้งหมดจากผู้ถือหุ้นเดิม ส่งผลให้ ASO เป็นบริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และถูกรวมผลประกอบการในงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2549 เป็นต้นมา ปัจจุบันสัดส่วนรายได้จากการดำเนินงานในประเทศและต่างประเทศคิดเป็นร้อยละ 59.6 และ 40.4 ของรายได้ทั้งหมด ตามลำดับ

ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา อัตรากำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ ได้ปรับตัวเพิ่มสูงขึ้นจากร้อยละ 13.8 ในปี 2548 เป็นร้อยละ 16.27 ในปี 2550 ซึ่งเป็นผลมาจากการที่กลุ่มบริษัทฯ ประสบผลสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ อีกทั้ง จากลักษณะธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ที่มีต้นทุนแปรผันต่ำ ได้ส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ มีอัตรากำไรสุทธิที่เพิ่มสูงขึ้นเมื่อมียอดขายพันจุดคุ้มทุน

#### สรุปผลประกอบการและฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมา

กลุ่มบริษัทฯ มีผลประกอบการที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ซึ่งได้ส่งผลให้ขนาดของธุรกิจ รวมทั้งฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ แข็งแกร่งขึ้นเป็นลำดับ โดยข้อมูลทางการเงินที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของกลุ่มบริษัทฯ สามารถสรุปได้ดังนี้ (รายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนที่ 2 ข้อ 12 - ฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงาน)

#### 1. สรุปรายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2548 - 2550

- รายได้หลักของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจ สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักดังนี้

ประเภทรายได้ข้างอิงตามงบรวม (ล้านบาท)	2548		2549		2550	
	ลบ.	%	ลบ.	%	ลบ.	%
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ <sup>ก</sup>	673.52	78.5	817.11	77.3	1,166.72	74.8
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมพีซี และเกมออนไลน์ <sup>ข</sup>	173.86	20.3	210.77	19.9	334.62	21.5
3. รายได้อื่น <sup>ค</sup>	10.16	1.2	29.50	2.8	57.21	3.7
รวม	857.54	100.0	1,057.38	100.0	1,558.55	100.0

หมายเหตุ : <sup>ก</sup> ไม่รวมรายได้จากเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดย CTCM ซึ่งรับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามจากกลุ่มบริษัทฯ

<sup>ข</sup> รวมรายได้ค่าสมาชิก @Cafe ที่ได้ให้สิทธิแก่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในการให้บริการเกมที่เป็นลิขสิทธิ์ของกลุ่มบริษัทฯ

<sup>ค</sup> รวมรายได้ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการเกมออนไลน์ในเวียดนามที่ให้แก่ CTCM

ในช่วงที่ผ่านมา รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ อาจได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมนของกลุ่มลูกค้าหลักซึ่งเป็นวัยรุ่น นักเรียน และนักศึกษา แต่ผลกระทบดังกล่าวไม่มีนัยสำคัญต่อรายได้ของกลุ่มบริษัทฯ เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ ได้บริหารจัดการเปิดตัวเกม รวมทั้งทำการตลาดเพื่อลดผลกระทบดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง

- หากพิจารณารายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ตามภูมิศาสตร์ สามารถแบ่งรายได้ออกเป็น 2 ประเภทหลัก ดังนี้

รายได้แยกตามภูมิศาสตร์อ้างอิงตามงบรวม (ล้านบาท)	2548		2549		2550	
	ลบ.	%	ลบ.	%	ลบ.	%
1. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในประเทศไทย <sup>ก</sup>	857.54	100.0	701.68	66.4	929.53	59.6
2. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในต่างประเทศ <sup>ข</sup>	-	-	355.70	33.6	629.02	40.4
รวม	857.54	100.0	1,057.38	100.0	1,558.55	100.0

หมายเหตุ : <sup>ก</sup> รวมรายได้จากการดำเนินงานของบริษัท 4 แห่งที่ตั้งอยู่ในประเทศไทย ได้แก่ บริษัท ASI PlayPark และ PlayPal รวมถึงรายได้ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการเกมออนไลน์ในเวียดนามที่ให้แก่ CTCM

<sup>ข</sup> รวมรายได้จากการดำเนินงานของ ASO (สิงคโปร์) และ ASM (มาเลเซีย)

## 2. ตารางสรุปงบการเงินของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2548 – 2550

(หน่วย : ล้านบาท)	2548		2549		2550	
	ลบ.	ร้อยละ	ลบ.	ร้อยละ	ลบ.	ร้อยละ
สินทรัพย์รวม :	468.47	100.0	642.35	100.0	863.45	100.0
เงินสด	81.20	17.3	81.98	12.8	180.02	20.8
ลูกหนี้การค้า	75.27	16.1	178.22	27.7	234.52	27.2
อุปกรณ์ – สุทธิ <sup>ก</sup>	88.52	18.9	108.03	16.8	119.01	13.8
ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าและรอตัดจ่าย – สุทธิ <sup>ข</sup>	101.37	21.6	120.43	18.7	131.30	15.2
สินทรัพย์อื่น	122.11	26.1	153.69	23.9	198.50	23.0
หนี้สินรวม :	219.25	46.8	316.90	49.3	465.75	53.9
เจ้าหนี้การค้า	21.69	4.6	53.18	8.3	65.12	7.5
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย <sup>ค</sup>	54.44	11.6	67.49	10.5	47.45	5.5
รายได้ค่าบริการเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า <sup>ง</sup>	86.72	18.5	95.67	14.9	206.49	23.9
หนี้สินอื่น	56.40	12.0	100.56	15.7	146.69	17.0
ส่วนของผู้ถือหุ้น :	249.22	53.2	325.46	50.7	397.70	46.1
รายได้รวม	857.54		1,057.38		1,558.55	
กำไรสุทธิ	118.38		125.74		253.64	
อัตรากำไรสุทธิ (ร้อยละ)	13.80		11.89		16.27	
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาท)	3.95		0.75		1.13	
กำไรต่อหุ้นปรับลด (บาท) <sup>จ</sup>	0.37		0.40		0.80	

หมายเหตุ : <sup>ก</sup> ประกอบด้วยอุปกรณ์เครื่องแม่ข่าย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์สำนักงาน เป็นต้น

<sup>ข</sup> ค่าลิขสิทธิ์รอตัดจ่าย - สุทธิ โดยส่วนใหญ่เป็นค่าลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งเมื่อกลุ่มบริษัทฯ ได้ตกลงซื้อลิขสิทธิ์เกมแล้ว จะชำระค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นให้แก่เจ้าของ/ผู้จัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เมื่อได้ลงนามในสัญญา และ/หรือ ภายในระยะเวลาที่กำหนด โดยส่วนใหญ่จะเริ่มตัดจำหน่ายเมื่อเริ่มให้บริการเชิงพาณิชย์ โดยวิธีเส้นตรงเป็นระยะเวลา 2 - 3 ปีขึ้นอยู่กับอายุสัญญา

<sup>ค</sup> ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ชำระเป็นรายเดือน ซึ่งเป็นอัตราแปรผันตามกำไรขั้นต้นจากการให้บริการเกม

<sup>ง</sup> ประกอบด้วย 1) รายได้จากการขายบัตรเติมเงิน @Cash โดยกลุ่มบริษัทฯ จะรับรู้เป็นรายได้ค่าบริการเกมเมื่อผู้เล่นเกมได้นำบัตรเติมเงินไปลงทะเบียน (Refill) ในเว็บไซต์ระบบเติมเงิน (Refill Center) (สำหรับประเทศไทย) หรือ รับรู้เป็นรายได้ตามสัดส่วนที่ผู้เล่นใช้ในการเล่นเกมจริง (Usage) (สำหรับสิงคโปร์) และ 2) ค่าสิทธิรับล่วงหน้า ซึ่งเป็นค่าสมาชิก @Cafe ที่เรียกเก็บจากร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ สำหรับการให้สิทธิในการติดตั้งโปรแกรมเกมและโปรแกรมลูกข่าย ซึ่งจะรับรู้เป็นรายได้ตามระยะเวลาที่ให้สิทธิ

<sup>จ</sup> จำนวนหุ้นสามัญภายหลังการเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนในครั้งนั้นและภายหลังการใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิ เท่ากับ 316.00 ล้านหุ้น

### 3. การเติบโตของกลุ่มบริษัทฯ โดยพิจารณาจากผลประกอบการรายไตรมาสในปี 2549 - 2550

(หน่วย : ล้านบาท)	2549				2550			
	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
รายได้								
จากการให้บริการเกมออนไลน์ <sup>ก</sup>	165.71	201.77	205.78	243.85	242.86	270.14	290.11	363.61
จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย <sup>ข</sup>	37.43	39.42	65.42	68.50	103.77	61.16	75.40	94.29
อื่น <sup>ค</sup>	8.61	2.03	6.94	11.92	11.09	16.13	11.87	18.12
รวมรายได้	211.75	243.22	278.14	324.27	357.72	347.43	377.38	476.02
กำไรสุทธิ	18.32	33.25	39.06	35.11	59.75	55.17	68.1	70.62
อัตรากำไรสุทธิ (ร้อยละ)	8.65	13.67	14.04	10.83	16.70	15.88	18.05	14.84

หมายเหตุ : <sup>ก</sup> ไม่รวมรายได้จากเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดย CTCM ซึ่งรับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามจากกลุ่มบริษัทฯ

<sup>ข</sup> รวมรายได้ค่าสมาชิก @Cafe ที่ได้ให้สิทธิแก่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในการให้บริการเกมที่เป็นลิขสิทธิ์ของกลุ่มบริษัทฯ

<sup>ค</sup> รวมรายได้ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการเกมออนไลน์ในเวียดนามที่ให้แก่ CTCM

### 4. สรุปผลประกอบการในไตรมาส 1 ปี 2551

ณ วันที่ 31 มีนาคม 2551 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม 809.73 ล้านบาทหนี้สินรวม 458.27 ล้านบาท และส่วนของผู้ถือหุ้นรวม 351.46 ล้านบาท โดยสินทรัพย์หลักของกลุ่มบริษัทฯ ประกอบไปด้วยสินทรัพย์หมุนเวียนประเภท ลูกหนี้การค้า 174.17 บาท เงินสดและเงินฝากสถาบันการเงิน 169.53 บาท และเงินลงทุนระยะสั้นในกองทุนเปิดตราสารหนี้ 78.75 คิดเป็นร้อยละ 21.5 ร้อยละ 20.9 และร้อยละ 9.7 ตามลำดับ ในส่วนของหนี้สินนั้น กลุ่มบริษัทฯ ยังคงมีรายได้ค่าบัตรและค่าสิทธิรับล่วงหน้าเป็นส่วนประกอบหลักรวม 186.80 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 40.8 ของหนี้สินรวม ซึ่งรายได้ค่าบัตรและค่าสิทธิรับล่วงหน้าจะทยอยรับรู้เป็นรายได้ในไตรมาสต่อไป

ในไตรมาส 1 ปี 2551 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้รวม 386.61 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 28.89 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 8.1 อันเป็นผลมาจากการเติบโตของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ และมีกำไรสุทธิรวม 45.50 ล้านบาท ซึ่งเมื่อเทียบกับช่วงเวลาเดียวกันของปีก่อนพบว่ามีจำนวนลดลง 14.25 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 23.8 โดยกำไรสุทธิที่ปรับตัวลดลงนี้มีสาเหตุหลักมาจากค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นรวม 27.51 ล้านบาท หรือ ร้อยละ 112.7 เมื่อเทียบกับไตรมาส 1 ปี 2550 จากการขยายธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย ซึ่งส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ บันทึกค่าใช้จ่ายล่วงหน้าก่อนการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกม อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการขายผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ World of Warcraft (WoW) ที่ลดลงจำนวน 27.11 ล้านบาท เมื่อเทียบกับไตรมาส 1 ปี 2550 เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าว WoW ได้ออก Major Expansion Pack "Burning Crusade" ซึ่งทำให้กลุ่มบริษัทฯ มียอดขายที่สูงกว่าปกติ

#### สรุปรายการระหว่างกันในช่วงที่ผ่านมาและนโยบายหรือแนวโน้มการทำรายการระหว่างกันในอนาคตของกลุ่มบริษัทฯ

ในอดีตกลุ่มบริษัทฯ มีรายการระหว่างกันกับกลุ่มผู้ถือหุ้นเดิม กรรมการ และผู้บริหาร รวมทั้งกับบริษัทในกลุ่มของบุคคลดังกล่าว ได้แก่ Asiasoft International Inc., Uncharted Business Pte. Ltd. และ บริษัท อัลกอริทึมส์ จำกัด ทั้งนี้ ภายหลังจากปรับโครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัทฯ เมื่อปี 2548 การเข้าทำรายการระหว่างกันกับบริษัททั้ง 3 แห่งได้ลดน้อยลง และไม่มีการทำรายการอีกในปัจจุบัน ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ จะหยุดทำรายการระหว่างกันกับบริษัทดังกล่าวในอนาคต โดยปัจจุบัน รายการระหว่างกันส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทฯ เป็นรายการระหว่างบริษัท กับบริษัทย่อยในกลุ่ม ซึ่งเป็นรายการทางการค้าในราคาและเงื่อนไขตามปกติ

ในอนาคต บริษัทฯ และบริษัทย่อยอื่นๆ อาจมีการเข้าทำรายการระหว่างกันกับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ โดยหากเป็นรายการที่เป็นปกติธุรกิจ จะตั้งอยู่บนเงื่อนไขทางการค้าตามปกติ ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบจะพิจารณาตรวจสอบการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และให้ความเห็นถึงความเหมาะสมผลของรายการที่เกิดขึ้นทุกไตรมาส ในกรณีที่เป็นการรายการระหว่างกันที่มีได้เป็นไปตามปกติในการทำธุรกิจ บริษัทฯ จะจัดให้มีการดำเนินการตามมาตรการและขั้นตอนการอนุมัติการทำรายการระหว่างกัน

#### สรุปข้อพิพาททางกฎหมาย

ปัจจุบัน ASO ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.9 ของบริษัทฯ ได้รับหนังสือบอกกล่าวเรียกชดเชยค่าเสียหายจาก Uncharted Business Pte. Ltd. ในจำนวนเงิน 1.78 ล้านเหรียญสิงคโปร์ หรือ ประมาณ 41.43 ล้านบาท ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 11.79 ของ

ส่วนของผู้ถือหุ้นของกลุ่มบริษัทฯ (งบการเงินรวม) ณ วันที่ 31 มีนาคม 2551 เนื่องจาก ASO ได้บอกเลิกสัญญาการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับ Uncharted Business Pte. Ltd. ทั้งนี้ ผู้บริหารของบริษัทย่อยได้หารือกับที่ปรึกษาทางกฎหมายและมีความเห็นว่า ASO มีสิทธิบอกเลิกสัญญาดังกล่าวได้ในทางกฎหมาย ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงไม่มีการตั้งค่าเผื่อผลเสียหายจากคดีความดังกล่าว

กลุ่มบริษัทฯ มีจุดเด่นในการดำเนินธุรกิจดังนี้ (รายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนที่ 2 ข้อ 2.4 จุดเด่นในการประกอบธุรกิจ)

1. กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Leading Regional Online Game Operator)
2. กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักในการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นธุรกิจที่มีศักยภาพในการเติบโตสูงทั้งในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกและภูมิภาคนี้ อีกทั้งยังสามารถสร้างกระแสเงินสดได้อย่างต่อเนื่อง ผ่านการขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ผ่านช่องทางการจัดจำหน่ายต่างๆ ที่หลากหลายและเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึง
3. กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินกลยุทธ์การกระจายการลงทุนในตลาดเกมออนไลน์ที่มีศักยภาพในหลายประเทศของภูมิภาค เพื่อลดความเสี่ยงจากการลงทุนในตลาดใดตลาดหนึ่ง และเพิ่มโอกาสการเติบโตของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต
4. กลุ่มบริษัทฯ มีระบบ Server สำหรับการให้บริการเกมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นในจำนวนมากพร้อมกัน

ปัจจัยความเสี่ยง (รายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนที่ 2 ข้อ 1 - ปัจจัยความเสี่ยง)

## 1. ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

- ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทยถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรมและกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ ซึ่งรวมถึงใบอนุญาต การตรวจสอบเนื้อหาเกม (Censor) และการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ ดีวีดี นอกจากนี้ กระทรวงวัฒนธรรมยังอยู่ระหว่างจัดทำร่างตั้งเกมออนไลน์ เพื่อควบคุมและกำหนดความเหมาะสมของเกม ในขณะที่การควบคุมในสิงคโปร์ มาเลเซียและเวียดนามยังไม่เข้มงวดเท่ากับในประเทศไทย อีกทั้ง ธุรกิจนี้ในมาเลเซียและเวียดนามยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น จึงยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือการออกมาตรการกำกับหรือกฎระเบียบใหม่เพิ่มเติมเพื่อควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

- ความเสี่ยงจากการแข่งขันและการเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหม่

ปัจจุบัน การแข่งขันในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย และเวียดนาม มีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น จากการเพิ่มจำนวนของผู้ให้บริการรายใหม่ที่ได้นำเสนอเกมอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าจะสามารถรักษาสถานะผู้นำในส่วนแบ่งตลาดได้ต่อไปในอนาคต จากจุดแข็งทั้งในด้านการจัดหาและทำการตลาดเกมออนไลน์ในระดับภูมิภาคซึ่งจะช่วยลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกม รวมถึงจุดแข็งด้านความชำนาญในการคัดสรรเกม ระบบการกระจายบัตรเติมเงิน @Cash และระบบการบริการลูกค้าที่มีประสิทธิภาพ

## 2. ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

- ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์เกมและเปิดให้บริการ

ในการให้บริการเกมออนไลน์ใดๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนขั้นต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วย ค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบ Server อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง และค่าใช้จ่ายด้านการตลาด หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ได้มากกว่าเงินลงทุนขั้นต้นดังกล่าว อาจส่งผลกระทบต่อผลประกอบการและอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะมุ่งเน้นการคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยได้เปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่างๆ โดยปัจจุบันได้ให้บริการเกมออนไลน์รวม 12 เกมใน 4 ประเทศ และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

- ความเสี่ยงจากการคิดค่าบริการเกมออนไลน์โดยการขาย Item ในเกม

เกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่ให้บริการโดยกลุ่มบริษัทฯ จะอนุญาตให้ผู้เล่นเข้าเล่นเกมฟรี โดยกลุ่มบริษัทฯ จะมีรายได้เมื่อผู้เล่นซื้อ Item ในเกม ดังนั้น จึงอาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้หากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อ Item อย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของเกมออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน จะทำให้ผู้เล่นต้องการซื้อ Item เพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นอื่น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการตลาดเชิงรุก และกิจกรรมตรงโดยเจาะกลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอ Item อย่างต่อเนื่องจะช่วยกระตุ้นการซื้อ Item เพิ่มขึ้น

- ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้จัดจำหน่ายรายใหญ่

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ จัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ในประเทศไทยผ่านการขายขาดให้แก่ บมจ. ซีพี ออลล์ ("CPALL") ซึ่งมีเครือข่ายร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven ทั่วประเทศ มากกว่า 4,200 แห่ง คิดเป็นสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 30.0 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งหมด ซึ่งหาก CPALL หยุดดำเนินการหรือยกเลิกการส่งซื้อบัตรเติมเงิน @Cash อาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม โอกาสที่ผู้จัดจำหน่ายรายดังกล่าวจะยกเลิกการจำหน่ายบัตรเติมเงิน @ Cash มีความเป็นไปได้น้อย นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังมีช่องทางจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน @Cash ผ่านร้านสะดวกซื้อและผู้จัดจำหน่ายรายย่อยอื่นๆ มากกว่า 13,600 แห่ง (ไม่รวมร้าน 7-Eleven) อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ ยังจำหน่ายบัตรดังกล่าวผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่น e-pay, โทรศัพท์มือถือ (@Cash on Mobile) และเว็บไซต์ของกลุ่มบริษัทฯ เช่น @Shop, @Cash Online

- ความเสี่ยงในการพึ่งพิงรายได้หลักจากเกมออนไลน์เกมใดเกมหนึ่ง

ในปี 2549 และ 2550 เกม Maple Story สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ คิดเป็นร้อยละ 35.2 และ 35.5 ของรายได้รวมตามลำดับ โดยหากเกม Maple Story ได้รับความนิยมลดลงอย่างรวดเร็ว อาจส่งผลกระทบต่อรายได้และผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ อย่างไรก็ตาม เพื่อลดการพึ่งพิงรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์เกมใดเกมหนึ่งและในตลาดใดตลาดหนึ่ง กลุ่มบริษัทฯ จึงได้ดำเนินนโยบายการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องทั้งในและต่างประเทศ เพื่อช่วยกระจายรายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ไปยังเกมต่างๆ ในแต่ละประเทศ และลดผลกระทบหากการทำการตลาดของเกมออนไลน์ใดๆ ไม่ประสบผลสำเร็จและ/หรือไม่ได้รับความนิยมตามที่คาดการณ์

### สรุปข้อมูลหลักทรัพย์ที่เสนอขาย

ปัจจุบัน บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 316.00 ล้านบาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญ 316.00 ล้านหุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1.00 บาท โดยเป็นหุ้นที่เรียกชำระแล้วจำนวน 225.00 ล้านบาท และภายหลังการเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนในครั้งนี้ บริษัทฯ จะมีทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้วจำนวน 300.00 ล้านบาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญ 300.00 ล้านหุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1.00 บาท โดยทุนจดทะเบียนในส่วนที่เหลือจำนวน 16.00 ล้านบาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญ 16.00 ล้านหุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1.00 บาท เพื่อรองรับการใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของบริษัทฯ ที่ได้ออกและเสนอขายให้แก่กรรมการและพนักงานในวันที่ 16 พฤษภาคม 2551 ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 5.06 ของทุนจดทะเบียนบริษัทฯ ภายหลังการเสนอขายหุ้นเพิ่มทุนในครั้งนี้

หุ้นสามัญเพิ่มทุนที่จะเสนอขายแก่นักลงทุนทั่วไปในครั้งนี้ (IPO) มีจำนวนรวม 75.00 ล้านหุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1.00 บาท เสนอขายในราคาหุ้นละ 12.00 บาท รวมเป็นเงินทั้งสิ้น (ภายหลังหักค่าใช้จ่ายในการเสนอขาย) ประมาณ 871 ล้านบาท โดยบริษัทฯ มีวัตถุประสงค์ในการนำเงินที่ได้จากการเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนเพื่อใช้ในการขยายการลงทุนในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในต่างประเทศโดยเฉพาะในมาเลเซียและเวียดนาม และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เพื่อจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์เพิ่มเติม เพื่อลงทุนในระบบ Server และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัท และเพื่อใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียน

การเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนในครั้งนี้ได้รับอนุญาตจากสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ เมื่อวันที่ 30 พฤศจิกายน 2550 โดยภายหลังการเสนอขายหุ้นเรียบร้อยแล้ว บริษัทฯ จะดำเนินการนำหุ้นสามัญของบริษัทฯ เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยต่อไป

(ผู้ลงทุนควรพิจารณารายละเอียดข้อมูลในส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3 ก่อนตัดสินใจลงทุน)