

## 6. โครงการในอนาคต

กลุ่มบริษัทฯ กำหนดเป้าหมายและกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจ เพื่อให้สามารถเป็นผู้นำในการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์อย่างครบวงจร (Total Online Entertainment Solution) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยจะกระจายการลงทุนไปยังประเทศต่างๆ ที่มีศักยภาพ เพื่อบริหารต้นทุนการบริการ รวมทั้งลดความเสี่ยงจากการลงทุนในประเทศใดประเทศหนึ่ง โดยมีแผนการขยายธุรกิจดังนี้

### 6.1 การร่วมทุนและลงทุนในบริษัทชั้นนำ

#### 6.1.1 การลงทุนโดยตรงในประเทศเวียดนาม

กลุ่มบริษัทฯ ได้เล็งเห็นศักยภาพการเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ในเวียดนาม ซึ่งเป็นตลาดเกิดใหม่ที่มีอัตราการเติบโตสูง จึงได้จัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ต่างๆ สำหรับให้บริการในประเทศดังกล่าว และได้ให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CTCM มาตั้งแต่ปี 2547 เนื่องจากไม่สามารถเข้าลงทุนในประเทศดังกล่าวได้จากข้อจำกัดด้านการลงทุนโดยต่างชาติ ความไม่ชัดเจนในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในช่วงเวลาดังกล่าว ประกอบกับกลุ่มบริษัทฯ ยังไม่มีความเชี่ยวชาญในตลาดเกมออนไลน์ของเวียดนาม จึงได้เริ่มทดลองตลาดโดยการให้ลิขสิทธิ์ช่วงดังกล่าวข้างต้น อย่างไรก็ตาม ภายหลังการเปิดเสรีทางการค้าในวันที่ 11 มกราคม 2550 ประกอบกับการเติบโตอย่างต่อเนื่องของตลาดเกมออนไลน์ในเวียดนาม ความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้ให้ลิขสิทธิ์ช่วง รวมทั้งความพร้อมด้านการลงทุนของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งในด้านลิขสิทธิ์เกมในการให้บริการ เงินทุน และทรัพยากรอื่นๆ กลุ่มบริษัทฯ จึงได้วางแผนลงทุนโดยการจัดตั้งบริษัทหรือเข้าถือหุ้นของผู้ประกอบการเกมออนไลน์ในเวียดนามภายในปี 2551 โดยปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ กำลังอยู่ในขั้นตอนศึกษาการลงทุน ซึ่งการเข้าลงทุนในเวียดนาม จะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถกระจายความเสี่ยงในการลงทุนไปยังประเทศที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถบริหารต้นทุนในการดำเนินงานได้ดียิ่งขึ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ในการให้บริการในเวียดนามแล้วจำนวน 9 เกม

#### 6.1.2 การร่วมทุนกับผู้พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อดำเนินธุรกิจการจัดจำหน่ายโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ กำลังอยู่ในขั้นตอนการดำเนินการร่วมทุนกับบริษัทผู้พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ชั้นนำจากต่างประเทศ โดยร่วมกันจัดตั้งบริษัทเพื่อดำเนินธุรกิจจัดจำหน่ายโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใน 3 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ และมาเลเซีย ซึ่งบริษัทร่วมทุนที่ได้จัดตั้งขึ้นใหม่นี้ จะจัดซื้อโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากผู้พัฒนารายดังกล่าว ซึ่งจะเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้ใช้อุปกรณ์ประเภท Software Applications โดยมีนโยบายการกำหนดราคาขายที่ต่ำกว่าราคาตลาดโดยทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญ และเหมาะสมแก่กลุ่มผู้ใช้คอมพิวเตอร์โดยทั่วไป ทั้งนี้ ในขั้นต้น กลุ่มบริษัทฯ ได้วางแผนการขายไปยังฐานลูกค้าในปัจจุบัน ซึ่งได้แก่ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกม เป็นต้น

โดยในการจัดจำหน่ายในระยะเริ่มต้นนั้น กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการใช้ช่องทางการจัดจำหน่ายบัตรเครดิตเงิน @Cash และเกมพีซี เดิมที่มีอยู่แล้วในการช่วยสนับสนุนการขาย ไม่ว่าจะเป็นร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้านค้าคอมพิวเตอร์และเกม รวมทั้งร้านสะดวกซื้อ ที่มีรวมกันมากกว่า 13,800 แห่งในไทย 600 แห่งในสิงคโปร์ และ 250 แห่งในมาเลเซีย ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ คาดว่าโครงการนี้จะส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถกระจายแหล่งรายได้ให้หลากหลายมากยิ่งขึ้นในอนาคต

### 6.2 การเปิดให้บริการเกมออนไลน์เพิ่ม

จากการที่กลุ่มบริษัทฯ มีเป้าหมายที่จะรักษาความเป็นผู้นำในธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กลุ่มบริษัทฯ จึงได้วางแผนการเปิดให้บริการเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีลิขสิทธิ์สำหรับการให้บริการเกมออนไลน์เกมใหม่ เพื่อเปิดให้บริการทั้งในประเทศไทย มาเลเซีย สิงคโปร์ และเวียดนาม ภายในปี 2551 ซึ่งมีเงินลงทุนในค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นจำนวนทั้งสิ้นประมาณ 4.85 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือ ประมาณ 164.90 ล้านบาท (คำนวณจากอัตราแลกเปลี่ยน 34.00 บาทต่อ 1 ดอลลาร์สหรัฐ) โดยปัจจุบันได้ชำระค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้นดังกล่าวแล้วบางส่วน และคาดว่าจะชำระในส่วนที่เหลือภายในปี 2551 ประเมินการแผนการเปิดให้บริการเกมออนไลน์มีรายละเอียดดังนี้

## เกมออนไลน์ที่คาดว่าจะเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ในปี 2551

เกมออนไลน์ ที่คาดว่าจะเปิด ให้บริการ <sup>ก</sup>	ประเภท เกม	รูปแบบ การเก็บ ค่าบริการ	ระยะเวลาที่คาดว่าจะเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ <sup>ข</sup>			ลักษณะของเกม
			ไทย	สิงคโปร์ & มาเลเซีย	เวียดนาม <sup>ค</sup>	
• Freestyle Street Basketball	Casual Game	Item Sale	2Q/ 2551	3Q/ 2551	-	Fast-Paced Online Basketball Game with Virtual Courts
• CABAL	MMORPG	Item Sale	เปิดแล้ว	1Q/ 2551	เปิดแล้ว	Battle Action
• Ghost Online	MMORPG	Item Sale	1Q/ 2551	-	เปิดแล้ว	Spiritual Fantasy Action Game
• Huang Yi Online	MMORPG	Item Sale	-	-	3Q/ 2551	Martial Arts Adventure
• Sudden Attack	Casual Game	Item Sale	3Q/ 2551	4Q/ 2551	-	Fast-Paced Online Shooting Game
• Rich Man	Casual Game	Item Sale	3Q/ 2551	3Q/ 2551	2Q/ 2551	Online Board Game
• Summoner <sup>ง</sup>	Casual Game	Item Sale	3Q/ 2551	-	-	Card Game

- หมายเหตุ : <sup>ก</sup> กลุ่มบริษัทฯ จะซื้อลิขสิทธิ์เกมใดๆ สำหรับให้บริการเกมออนไลน์ในหลายประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย และเวียดนาม ซึ่งกำหนดการเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ในแต่ละประเทศอาจแตกต่างกันไป
- <sup>ข</sup> ระยะเวลาการเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ พิจารณาจากสถานการณ์ปัจจุบันและปัจจัยความเหมาะสมทางด้านต่างๆ ของแต่ละประเทศ ซึ่งรวมถึงสภาวะเศรษฐกิจ การเมือง และสภาพตลาด ซึ่งในอนาคตอาจมีการเปลี่ยนแปลงและอาจกระทบต่อแผนการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้
- <sup>ค</sup> ผ่านการให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CTCM
- <sup>ง</sup> เป็นเกมออนไลน์ที่พัฒนาโดย PayPal

กลุ่มบริษัทฯ คาดว่าการเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์สำหรับให้บริการในประเทศต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น จะสามารถเพิ่มความหลากหลายและทางเลือกให้แก่ผู้เล่นเกมกลุ่มต่างๆ พร้อมกันนั้นจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถเจาะตลาดผู้เล่นเกมกลุ่มใหม่ได้อีกด้วย ซึ่งจะส่งผลให้จำนวนผู้เล่นเกมโดยรวมและรายได้รวมของกลุ่มบริษัทฯ เพิ่มขึ้นในอนาคต