

## สรุปข้อเสนอเทศ

### บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (AS)

ที่ตั้งสำนักงานใหญ่: เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9 / 283 – 5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์ 66 2769 8888 โทรสาร 66 2717 4251 Website [www.asiasoft.net](http://www.asiasoft.net) และ [www.asiasoft.co.th](http://www.asiasoft.co.th)

ที่ตั้งสำนักงานในสิงคโปร์: 76 Tanjong Pagar Road, Singapore 088497 โทรศัพท์ 65-68258500 โทรสาร 65-67447025

ที่ตั้งสำนักงานในมาเลเซีย: A – 19 – 4, Northpoint Offices, Mid Valley City, No. 1 Medan Syed Putra Utara, 5200 Kuala Lumpur, Malaysia โทรศัพท์ 603-22871503 โทรสาร 603-22871500

เป็นหลักทรัพย์จดทะเบียน เมื่อวันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2551 (เริ่มทำการซื้อขายวันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2551)

ประเภทหลักทรัพย์จดทะเบียน หุ้นสามัญ 300,000,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท รวม 300.00 ล้านบาท (เสนอขายต่อนักลงทุนทั่วไปจำนวน 75,000,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท รวม 75.00 ล้านบาท)

ทุนของบริษัท ณ วันที่ 29 พฤษภาคม 2551 (วันที่เริ่มทำการซื้อขาย)  
ทุนจดทะเบียน  
 หุ้นสามัญ 316.00 ล้านบาท  
 หุ้นบุริมสิทธิ -0- ล้านบาท  
ทุนชำระแล้ว  
 หุ้นสามัญ 300.00 ล้านบาท  
 หุ้นบุริมสิทธิ -0- ล้านบาท

ตลาดรอง ตลาดหลักทรัพย์ (SET)

ราคาเสนอขาย 12.00 บาท

วันที่เสนอขาย 20 – 22 พฤษภาคม 2551

- วัตถุประสงค์การใช้เงินเพิ่มทุน
1. การลงทุนในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในมาเลเซีย และเวียดนาม และขยายธุรกิจที่เกี่ยวข้อง
  2. การจัดซื้อสิทธิเกมออนไลน์ชั้นนำเพิ่มเติม
  3. การลงทุนเพิ่มเติมในระบบเครือข่ายและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาประสิทธิภาพการให้บริการ
  4. การพัฒนาเกมออนไลน์
  5. เงินทุนหมุนเวียน

#### ประเภทกิจการและลักษณะการดำเนินงาน

กลุ่มบริษัทฯ ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย และเวียดนาม และมีจุดเด่นในการดำเนินธุรกิจดังนี้

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

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจ สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้อ้างอิงตามงบรวม (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 และ เกมออนไลน์ <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 CONG TY TNHH CHAU A MEM (“CTCM”) ซึ่งรับช่วง ลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามจากกลุ่มบริษัทฯ

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

<sup>ค</sup> รวมรายได้ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการเกมออนไลน์ในเวียดนามที่ให้แก่ CTCM

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภทหลัก ดังนี้

#### 1. ธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์

ธุรกิจประเภทนี้ทำรายได้ร้อยละ 74.8 เทียบกับรายได้ทั้งหมด ณ 31 ธันวาคม 2550 โดยปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยส่วนแบ่งตลาดตามรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในปี 2549 เป็นอันดับ 1 ในประเทศไทย (ร้อยละ 59.6) และสิงคโปร์ (ร้อยละ 69.8) และเป็นอันดับ 2 ในมาเลเซีย (ร้อยละ 21.2) และเวียดนาม (ร้อยละ 15.8) โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 12 เกมใน 4 ประเทศดังกล่าว และมีฐานผู้เล่นเกม Registered User รวมมากกว่า 8.20 ล้านราย

เกมออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนา (Chat) กับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบ Server ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ได้ติดตั้ง Client Program เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและได้เข้าถึงทะเบียนเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์เกมออนไลน์ ทั้งนี้ เกมออนไลน์ไม่รวมถึงเกมที่เล่นบนระบบ LAN เท่านั้น

เกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

##### ก) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (“MMORPG”)*

คือ เกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกมได้พร้อมกัน (Real Time Interaction) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม ซึ่งเกมประเภท MMORPG ที่กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 คือ Ragnarok Online, TS Online, Yulgang, Granado Espada, Legend of 3 Kingdom, CABAL และ Ghost Online โดยในปี 2550 รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ประเภท MMORPG คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 32.0 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งหมด

##### ข) *Casual Game*

คือ เกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ผู้เล่นเกมไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย ซึ่งเกมประเภท Casual ที่กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 คือ Maple Story, Audition, Pangya, GetAmped และ Grand Chase โดยในปี 2550 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ประเภท Casual Game คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 68.0 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งหมด

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกมใน 2 ลักษณะ คือ

##### ก) *การคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่นเกม (Air Time Sale)*

ผู้เล่นเกมจะจ่ายค่าบริการตามระยะเวลาที่ใช้เล่นเกม ซึ่งวิธีนี้จะใช้สำหรับเกม MMORPG เป็นส่วนใหญ่ โดยมีอัตราค่าบริการทั้งแบบรายชั่วโมงและรายวัน ตั้งแต่ 3.98 – 5.60 บาท/ ชั่วโมง และ 9.87 – 12.60 บาท/ วัน ขึ้นอยู่กับประเภทเกมและจำนวนเวลาที่ซื้อ

### ข) การขาย Item ในเกม (Item Sale)

ในวิธีคิดค่าบริการลักษณะนี้ ผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขาย Item ในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิ์ที่จะซื้อหรือไม่ซื้อ Item ก็ได้ โดย Item ที่ขายได้จะถือเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขาย Item จะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกม ประเทศที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวน Item ที่เสนอขาย ซึ่งกรณีขาย Item เหมารวมเป็นแพ็คเกจจะมีราคาที่ถูกลง

ปัจจุบัน แนวโน้มการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจาก Air Time Sale เป็น Item Sale เพิ่มขึ้น โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมทั้งกลุ่มเดิมและกลุ่มใหม่เข้ามาทดลองเล่นเกม ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในการมีรายได้จากการขาย Item ได้มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ เกมออนไลน์บางเกมอาจคิดค่าบริการโดยใช้ทั้ง 2 วิธีดังกล่าวร่วมกัน ซึ่งจะเรียกว่า Hybrid Sale ดังเช่น เกม Ragnarok Online เป็นต้น

ลูกค้าเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ของกลุ่มบริษัทฯ เป็นวัยรุ่น นักเรียนและนักศึกษา ที่ต้องการความบันเทิงราคาถูกลง ควบคู่ไปกับการมีสังคมในโลกออนไลน์เสมือนจริงที่สามารถติดต่อสื่อสารกันได้แบบ Real Time และจากจุดเด่นที่เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกลงกว่าเมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่น ประกอบกับการสามารถเข้าเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างสะดวกในทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต จึงทำให้เกมออนไลน์เป็นทางเลือกอันดับต้นๆ ของลูกค้ากลุ่มดังกล่าว ซึ่งมักมีรายได้ไม่สูงแต่มีกำลังเงินเพียงพอที่จะจ่ายค่าบริการเกมได้อย่างต่อเนื่อง โดยกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคนี้ส่วนใหญ่จะนิยมเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่มีกระจายอยู่ทั่วประเทศ ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมให้เกมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางในกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย ในช่วง 2 ปี ที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ได้เจาะตลาดผู้เล่นเกมกลุ่มใหม่ เช่น กลุ่มครอบครัวและคนทำงาน ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อสูงกว่าและมีพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอในตลาดเกมออนไลน์ที่พัฒนาแล้ว

การให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในแต่ละประเทศยกเว้นเวียดนาม จะดำเนินการผ่านบริษัทย่อยที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบ Server เป็นของตนเองเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางด้านความเร็วในการให้บริการแก่ผู้เล่นเกม โดยในการให้บริการเกมออนไลน์นั้น กลุ่มบริษัทฯ จะได้รับชำระค่าบริการเกมล่วงหน้าผ่านการขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash (Prepaid Card) ผ่านช่องทางจำหน่าย 2 ช่องทาง คือ 1) การขายขาดผ่านตัวแทนจำหน่ายประเภทร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และร้านสะดวกซื้อ ซึ่ง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 มีจำนวนกว่า 18,000 แห่งในประเทศไทย 750 แห่งในสิงคโปร์ และ 250 แห่งในมาเลเซีย และ 2) การขายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการได้รับชำระค่าบริการล่วงหน้า ได้ส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ มีกระแสเงินสดที่ค่อนข้างแน่นอนและสม่ำเสมอ

ในการจัดหาเกมออนไลน์ เพื่อนำมาให้บริการในแต่ละประเทศนั้น กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Manager) ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดหาและเตรียมความพร้อมสำหรับการให้บริการ โดยจะแยกทีมจัดการเพื่อดูแลในแต่ละเกม ซึ่งขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์มี 6 ขั้นตอนดังนี้

- 1) การคัดสรรเกมออนไลน์
- 2) การเจรจาและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์
- 3) การเตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์
- 4) การกระจาย Client Program ซึ่งเป็นโปรแกรมเกมที่ผู้เล่นเกมออนไลน์จะต้องติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองก่อนการเล่นในเกมในครั้งแรก
- 5) การเปิดให้บริการเกมออนไลน์
- 6) การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

### สรุปสาระสำคัญของ การซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะซื้อลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการแต่เพียงรายเดียว (Exclusive Distributor) ในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน ซึ่ง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ ได้ทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์จากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์จากเกาหลีใต้ ได้วัน และญี่ปุ่น รวมมูลค่าประมาณ 316.31 ล้านบาท (ไม่รวมค่าลิขสิทธิ์รายเดือน) (คำนวณจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ 34.00 บาท ต่อ ดอลลาร์สหรัฐฯ โดยส่วนใหญ่มีอายุสัญญา 2 - 4 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) และมีสิทธิ์ต่ออายุสัญญาได้ในราคาและเงื่อนไขเดิม ทั้งนี้ ผู้พัฒนา/ผู้จัดจำหน่ายเกมสามารถยกเลิกสัญญาได้ หากกลุ่มบริษัทฯ ทำผิดสัญญา และ/หรือมีปัญหาด้านการเงิน และ/หรืออยู่ในสถานะล้มละลาย และ/หรือไม่สามารถเปิดให้บริการเกมในระยะเวลาที่กำหนด โดยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ดังนี้

- 1) ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น (Initial Fee): โดยจะชำระเป็นจำนวนคงที่ ณ วันที่ลงนามในสัญญา หรือ ภายในระยะเวลาที่กำหนด
- 2) ค่าลิขสิทธิ์รายเดือน (Monthly Fee): โดยจะชำระเป็นจำนวนแปรผันตามกำไรขั้นต้นจากการให้บริการเกมนั้นๆ ในแต่ละเดือน โดยบางสัญญามีการกำหนดจำนวนค่าลิขสิทธิ์รายเดือนขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) ที่ต้องจ่ายในระยะเวลาที่กำหนด

- 3) ค่าลิขสิทธิ์รายปี (Annual Fee): โดยจะชำระเป็นจำนวนแปรผันตามกำไรขั้นต้นจากการให้บริการเกมในแต่ละปี นอกเหนือจากค่าลิขสิทธิ์รายเดือน
- 4) ค่าผลสำเร็จของงาน (Success Fee): โดยจะชำระเมื่อสร้างรายได้จากการให้บริการเกมนั้นๆ ถึงจำนวนที่กำหนด ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกม

#### ภาวะอุตสาหกรรมเกมออนไลน์

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 ในระหว่างปี 2549 - 2554 รวมเป็นมูลค่าตลาดในปี 2554 ประมาณ 7,822.04 ล้านบาท โดยมีการขยายตัวของบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยส่งเสริมการเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ ในปีปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ในแต่ละประเทศของภูมิภาคนี้ จะให้บริการเฉพาะภายในประเทศ (Local Game Operator) โดยมีผู้ให้บริการน้อยรายที่ดำเนินธุรกิจในหลายประเทศ (Regional Game Operator) ดังเช่น เอเชียซอฟท์

## 2. ธุรกิจการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกม

ธุรกิจประเภทนี้ทำรายได้ร้อยละ 21.5 เทียบกับรายได้ทั้งหมด ณ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ตัวแทนจำหน่ายเกมออนไลน์ และตัวแทนจำหน่ายเกมพีซี โดยมีรายละเอียดดังนี้

### ก) ตัวแทนจำหน่ายเกมออนไลน์

กลุ่มบริษัทฯ เป็นตัวแทนจำหน่ายเกมออนไลน์ โดยการนำเข้าผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ซึ่งประกอบด้วยบัตรเติมเงินและ Client Program จากต่างประเทศ เพื่อนำมาขายต่อให้แก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดยปัจจุบันได้เป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกม World of WarCraft เพียงเกมเดียว นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังเป็นตัวแทนจำหน่ายให้แก่เกมออนไลน์ของบริษัทอื่นในแต่ละประเทศที่ร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจผ่านระบบรับชำระเงินล่วงหน้า @Cash ซึ่ง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 มีจำนวนทั้งหมด 20 เกม ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ จะทำหน้าที่เป็นเพียงตัวแทนจำหน่ายเท่านั้น โดยเจ้าของเกมออนไลน์จะเป็นผู้ดำเนินการระบบ Server สำหรับให้บริการเกมออนไลน์เอง

### ข) ตัวแทนจำหน่ายเกมพีซี

เกมพีซี คือ ผลิตภัณฑ์เกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นเกมจะเล่นเกมได้ด้วยการนำโปรแกรมเกมมาติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ซึ่งโดยส่วนใหญ่ผู้เล่นเกมจะเล่นได้เพียงคนเดียวหรือเฉพาะในวงแคบ ทั้งนี้ โปรแกรมของเกมพีซีจะวางจำหน่ายในรูปแบบของดีสก์เก็ต หรือ ดีวีดี อย่างไรก็ตาม เกมพีซีบางประเภทอาจมีระบบเครือข่ายให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมร่วมกันหลายคนได้ เช่น บนระบบ LAN (Local Area Network) หรือ ระบบ Server ของเจ้าของลิขสิทธิ์เกม แต่ไม่มีการเก็บข้อมูลของผู้เล่นในระบบดังกล่าว ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ เป็นตัวแทนจำหน่ายเกมพีซี ทั้งในประเทศไทย สิงคโปร์ และมาเลเซีย

ในอดีต กลุ่มบริษัทฯ เป็นตัวแทนจำหน่ายเกมพีซีในจำนวนหลายเกม แต่ต่อมาได้ทยอยลดการดำเนินธุรกิจประเภทนี้ เนื่องจากปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ผลิตภัณฑ์เกมซึ่งถือเป็นปัญหาหลักของผู้ประกอบการทุกราย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ ชื่อลิขสิทธิ์และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมพีซีมากกว่า 10 เกม เช่น Counter Strike Anthology, Half Life 2: Orange Box, Diablo II Battle Chest และ WarCraft III Battle Chest เป็นต้น โดยจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมมาจากบริษัทเกมชั้นนำของสหรัฐอเมริกา คือ Blizzard Entertainment, Vivendi และ Valve เพื่อนำไปจัดจำหน่ายแก่ผู้เล่นเกมใน 3 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ และมาเลเซีย

ลูกค้าเป้าหมายของกลุ่มบริษัทฯ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มหลัก ดังนี้

#### • กลุ่มผู้เล่นเกม

ลูกค้าเป้าหมายจะเป็นประเภทเดียวกับลูกค้าเกมออนไลน์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็น วัยรุ่น และนักศึกษา สำหรับกลุ่มผู้เล่นเกมพีซี จะเป็นผู้ที่ต้องการเล่นเกมส่วนตัวหรือในวงแคบ ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับลักษณะและประเภทของเกม เช่น เกมการต่อสู้จะมีกลุ่มลูกค้าเป็นผู้เล่นเกมที่จริงจัง (Hard Core Gamer) เกมวางกลยุทธ์จะมีกลุ่มลูกค้าเป็นผู้ที่มีการศึกษาค่อนข้างสูง เกมผจญภัยและเกมการสร้างโลกเสมือนจริงจะมีกลุ่มลูกค้าเป็นบุคคลทั่วไป และเกมสื่อการศึกษาจะมีกลุ่มลูกค้าเป็นเด็กนักเรียน นักศึกษา เป็นต้น

#### • ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

กลุ่มบริษัทฯ จะให้สิทธิแก่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิก @Café ในการติดตั้งโปรแกรมเกมในเครื่องคอมพิวเตอร์ของร้านตนเองสำหรับให้บริการแก่ผู้เล่นเกม โดยคิดค่าสมาชิกในอัตราที่กำหนด ทั้งนี้ ระบบร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิก @Café จะมีเฉพาะในประเทศไทยซึ่ง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2550 มีจำนวนมากกว่า 13,300 แห่งทั่วประเทศไทย

กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์และเกมพีซีโดยส่วนใหญ่ผ่านร้านค้าเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเกม ในส่วนของการเป็นตัวแทนจำหน่ายให้แก่เกมออนไลน์ของบริษัทที่ร่วมเป็นพันธมิตร กลุ่มบริษัทฯ จะใช้ช่องทางการจัดจำหน่ายของบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash

### ภาวะอุตสาหกรรมเกมพีซี

การละเมิดลิขสิทธิ์ผลิตภัณฑ์เกมพีซี ในปัจจุบัน ยังคงเป็นปัญหาใหญ่สำหรับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมนี้ ถึงแม้ว่าทางภาครัฐบาลในประเทศต่างๆ ได้พยายามแก้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์สินค้าต่างๆ แต่ยังคงมีผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ผลิตภัณฑ์เกมพีซี อยู่อีกเป็นจำนวนมาก เนื่องจากเกมพีซี เป็นผลิตภัณฑ์ที่ง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่ และสามารถสร้างผลกำไรให้แก่ผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ในอัตราที่ค่อนข้างสูง จากการที่ไม่ต้องจ่ายค่าอนุญาตใช้สิทธิ์ให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งถือเป็นต้นทุนหลักสำหรับธุรกิจประเภทนี้ จึงยังคงมีผู้ละเมิดลิขสิทธิ์รายใหม่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ถึงแม้ว่าผลิตภัณฑ์เกมพีซี ที่ได้รับลิขสิทธิ์การผลิตและจัดจำหน่ายจะมีคุณภาพที่ดีกว่า แต่กลุ่มลูกค้าโดยส่วนใหญ่ยังคงนิยมผลิตภัณฑ์เกมพีซี ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากราคาที่ถูกและหาซื้อได้ง่ายกว่า ซึ่งจากเหตุผลดังกล่าวมานี้ ทำให้ผู้ประกอบการที่ได้รับลิขสิทธิ์ประสบปัญหาการลดลงของอัตรากำไรหรือขาดทุน อีกทั้ง การทำการตลาดและการจัดจำหน่ายเพื่อแข่งขันกับตลาดละเมิดลิขสิทธิ์นั้นเป็นไปได้ยาก

ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (ถ้ามี)	-ไม่มี-
การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ	-ไม่มี-
การให้ความช่วยเหลือด้านเทคนิคและการจัดการ	-ไม่มี-

### โครงการดำเนินงานในอนาคต

กลุ่มบริษัทฯ มีแผนการขยายธุรกิจเพื่อให้สามารถให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์อย่างครบวงจรและกระจายการลงทุนไปยังประเทศต่างๆ ที่มีศักยภาพ ดังนี้

1. การร่วมทุนและลงทุนในบริษัทชั้นนำ
- 1.1. การเข้าลงทุนโดยตรงในประเทศเวียดนาม

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

- 1.2. การร่วมทุนกับผู้พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากต่างประเทศเพื่อดำเนินธุรกิจจัดจำหน่ายโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ กำลังอยู่ในขั้นตอนการดำเนินการร่วมทุนกับบริษัทผู้พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ชั้นนำจากต่างประเทศ โดยจะร่วมกันจัดตั้งบริษัทเพื่อดำเนินธุรกิจจัดจำหน่ายโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใน 3 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ และมาเลเซีย ซึ่งบริษัทร่วมทุนที่จะได้จัดตั้งขึ้นใหม่นี้ จะจัดซื้อโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากผู้พัฒนารายดังกล่าว ซึ่งจะเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ประเภท Software Applications โดยมีนโยบายการกำหนดราคาขายที่ต่ำกว่าราคาตลาดโดยทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญและเหมาะสมแก่กลุ่มผู้ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยทั่วไป ทั้งนี้ ในขั้นต้น กลุ่มบริษัทฯ ได้วางแผนเป้าหมายการขายไปยังฐานลูกค้าในปัจจุบัน ซึ่งได้แก่ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกม เป็นต้น

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

2. การเปิดให้บริการเกมออนไลน์เกมใหม่ๆ ในประเทศต่างๆ โดยในปี 2551 กลุ่มบริษัทฯ มีแผนเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์เกมต่างๆ ใน ประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย และเวียดนาม ได้แก่ Freestyle Street Basketball, CABAL, Ghost Online, Huang Yi Online, Sudden Attack, Rich Man และ Summoner

**รายการระหว่างกันที่มีสาระสำคัญ (หน่วย: ล้านบาท)**

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่า ณ วันที่ 31 ธ.ค.		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			2549	2550	
บจก. เอเชียซอฟต์แวร์ อินเทอร์เน็ต เซ็นแนล (ASI) ถือหุ้นในบริษัทอื่น (Holding Company)	<ul style="list-style-type: none"> <li>บริษัททยอยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีกรรมการร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ลูกหนี้เนื่องกิจการที่เกี่ยวข้องกับ บริษัทฯ ชำระค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่ ASI ได้ให้ลิขสิทธิ์ช่วงต่อกับ CTCM เพื่อให้บริการในเวียดนาม</li> </ul>	2.98	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>ในอดีต ASI เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์ที่ได้ให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CTCM โดยบริษัทฯ จะชำระค่าลิขสิทธิ์เกมให้แก่เจ้าของ/ ตัวแทนจำหน่าย ลิขสิทธิ์เกม และเรียกเก็บต่อจาก ASI ซึ่งมีจำนวน ASI ได้โอนลิขสิทธิ์เกมทั้งหมดให้แก่บริษัทฯ แล้ว</li> </ul>
Asiasoft Online PTE LTD (ASO) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ และมาเลเซีย	<ul style="list-style-type: none"> <li>บริษัททยอยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมการร่วมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>เงินให้กู้ยืมแก่บริษัทที่เกี่ยวข้อง บริษัทฯ ให้เงินกู้แก่ ASI</li> <li>รายได้จากการขายสินค้า</li> </ul>	-	18.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>บริษัทให้เงินกู้แก่ ASI เพื่อลงทุนในบริษัททยอยที่เพิ่งเริ่มจัดตั้งในมาเลเซียที่อัตราดอกเบี้ยร้อยละ 5.0 ต่อปี</li> <li>บริษัทฯ ขายสินค้าดังกล่าวให้ ASO เพื่อใช้สำหรับการดำเนินงานตามปกติ ในราคาและเงื่อนไขทางการค้า โดยปกติ</li> </ul>
CONG TY TNHH CHAU A MEM (CTCM) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม โดยเกมที่ให้บริการทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จากกลุ่มบริษัทฯ เท่านั้น	<ul style="list-style-type: none"> <li>ผู้รับช่วงลิขสิทธิ์การ ให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม โดย CTCM เป็นผู้ร่วมทุนขายเวียดนามที่ไม่มี บุคคลภายนอก และไม่มี ความสัมพันธ์อื่นใดกับกลุ่มผู้ถือหุ้น กรรมการ และผู้บริหาร ของกลุ่มบริษัทฯ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>ลูกหนี้การค้า</li> <li>บริษัทฯ และ ASI เก็บค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จาก CTCM ตามสัญญาการ ให้ลิขสิทธิ์ช่วง</li> <li>รายได้จากการขายทรัพย์สิน</li> <li>ลูกหนี้เนื่องกิจการที่เกี่ยวข้องกับ บริษัทฯ ขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ใช้งานแล้ว</li> </ul>	7.70 8.71	13.60 9.08	<ul style="list-style-type: none"> <li>บริษัทฯ ให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามแก่ CTCM โดยเก็บค่าธรรมเนียมลิขสิทธิ์ ช่วงในราคาทุนบวกอัตรากำไรที่ร้อยละ 15.0</li> </ul>

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่า ณ วันที่ 31 ธ.ค.		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			2549	2550	
บจก. เพลย์พอล (PlayPal) ผู้พัฒนาเกมพีซี และ เกมออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 50.99 และมีกรรมกรรวมกัน</li> <li>• หุ้นที่เหลือร้อยละ 49.01 ถือโดย นายอนุสรณ์ พจนัฒน์ ซึ่งเป็นบุคคลภายใน นอกที่มีความเชี่ยวชาญด้านการเขียน Software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• รายได้จากการขายทรัพย์สิน บริษัทฯ ขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ งานแล้ว</li> <li>• เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>• บริษัทฯ ให้เงินกู้แก่ PlayPal เพื่อดำเนินธุรกิจซึ่งไม่ได้เป็นไปตาม สัดส่วนการถือหุ้น เนื่องจากเป็นการ ร่วมทุนกับผู้มีความเชี่ยวชาญในธุรกิจ</li> </ul>	0.33	0.05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บริษัทฯ ขายทรัพย์สินที่ใช้งานแล้วแก่ PlayPal เพื่อ ใช้งานต่อไป ในราคาเท่ากับมูลค่าทางบัญชีสุทธิ และราคาต้นทุน<sup>ก</sup></li> <li>• นายอนุสรณ์ พจนัฒน์ ในฐานะ Strategic Partner ที่มีประสบการณ์ในการพัฒนาเกมออนไลน์ ได้ร่วมทุนในการจัดตั้ง PlayPal กับบริษัทฯ และ บริษัทฯ ให้ความช่วยเหลือทางการเงินทั้งระยะสั้น และยาว แก่ PlayPal ที่เพิ่งเริ่มต้นดำเนินงานที่อัตรา ดอกเบี้ยร้อยละ 5.0 ต่อปี ซึ่งอ้างอิงจากอัตรา ดอกเบี้ยเงินฝากบวกวงกตราคาไว้ โดยมีกำหนดชำระ คืนภายใน 3 ปี</li> </ul>
บจก. เพลย์พาร์ค (PlayPark) ผู้ให้บริการเว็บไซต์ทำ และโฆษณาใน เว็บไซต์	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีกรรมกรรวมกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>• ลูกหนี้การค้า</li> <li>• บริษัทฯ ได้รับส่วนแบ่งรายได้จากการ โฆษณาในเว็บไซต์ต่างๆของบริษัทฯ ตามสัญญา</li> </ul>	-	1.36	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บริษัทฯ ได้จ้าง PlayPark เป็นผู้ออกแบบ พัฒนา และบริหารจัดการเว็บไซต์ต่างๆของบริษัทฯ โดย บริษัทฯ ได้มอบสิทธิในการขายโฆษณาและจัด กิจกรรมบนเว็บไซต์ต่างๆของบริษัทฯ ให้แก่ PlayPark ซึ่ง PlayPark ตกลงแบ่งรายได้ในอัตรา ร้อยละ 10 จากค่าโฆษณาตั้งกล่าวให้แก่บริษัทฯ</li> </ul>
Uncharted Business Pte. Ltd. ธุรกิจการจัดการและที่ บริการด้านบริการ และ พัฒนา E-Commerce Applications	<ul style="list-style-type: none"> <li>• มีกรรมกรและผู้บริหาร ร่วมกันกับ ASO ซึ่งปัจจุบัน กรรมการและผู้บริหารราย ดังกล่าวได้ลาออกจาก ASO แล้ว และไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง ใดๆ กับกลุ่มบริษัทฯ ใน ปัจจุบัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• รายได้จากการขาย</li> <li>• ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>• ASO ขายบัตร @Cash ให้แก่ Uncharted เพื่อนำไปจำหน่ายต่อ ให้แก่ผู้เล่นเกม</li> <li>• ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร</li> <li>• ASO จ่ายค่าธรรมเนียมการจัดการเกม Maple Story ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับ จุดให้บริการลูกค้า และค่าบริการการ จัดกิจกรรมทางการตลาด</li> </ul>	24.00 0.53	- -	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ASO ได้แต่งตั้งบริษัทตั้งกล่าวเป็นผู้จัดจำหน่ายบัตร @Cash ในระบบ e-Pin ในราคาและเงื่อนไขที่ได้ กำหนดตามบันทึกความเข้าใจที่ได้จัดทำในปี 2548 เพื่อให้ช่วยบุกเบิกตลาดในสิงคโปร์ ทั้งนี้ บันทึก ความเข้าใจฉบับดังกล่าวได้หมดอายุลงในเดือน ส.ค. 2549 และไม่มีข้อตกลงสัญญา โดยในปัจจุบัน ASO ได้ดำเนินการจำหน่ายบัตร @Cash และการ จัดการเกมออนไลน์ด้วยตนเองและผ่านบริษัทย่อย ในกลุ่ม บริษัทฯ ทั้งนี้ จะไม่มีรายการประเภทนี้อีกใน อนาคต</li> </ul>

นายปราโมทย์ สุดจิต พร นางชัชวาลิณี สวาน เจริญ เฟอร์ ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นในกลุ่ม นาย ดัน เตียว ลิม	<ul style="list-style-type: none"> <li>ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการ และผู้บริหาร</li> <li>ผู้ถือหุ้นรายใหญ่</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ชื่อเงินลงทุนใน ASO ASI ชื่อหุ้น ASO ในสัดส่วนร้อยละ 100.0 จากบุคคลดังกล่าว</li> </ul>	2.39	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>การซื้อหุ้น ASO เพื่อปรับโครงสร้างการถือหุ้นของ บริษัทต่างๆ ที่มีผู้ถือหุ้นใหญ่ร่วมกัน โดยบริษัทฯ จะถือหุ้นโดยตรงในบริษัทย่อยในไทย และ ASI จะถือหุ้นบริษัทย่อยในต่างประเทศ ในราคาตามมูลค่าที่ตราไว้</li> </ul>
นายปราโมทย์ สุดจิต พร นายเลิศชาย กันภัย น.ส. เสาวลักษณ์ จิต สัมพันธ์ ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นในกลุ่ม นายปราโมทย์ สุดจิต พร	<ul style="list-style-type: none"> <li>ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการ และผู้บริหาร</li> <li>ผู้ถือหุ้นรายใหญ่</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ลูกหนี้บุคคลที่เกี่ยวข้องกัน ยอดคงค้างจากที่บริษัทฯ ไม่ได้หักภาษี ณ ที่จ่ายในการจ่ายเงินปันผล ให้แก่บุคคลดังกล่าว</li> </ul>	17.05	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>บริษัทฯ ได้จ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้น ในวันที่ 27 เม.ย. 2549 โดยไม่ได้หักภาษี ณ ที่จ่าย จึงได้ดำเนินการติดตามภาษีจำนวนดังกล่าว ซึ่งได้รับชำระ ทั้งจำนวนแล้วในเดือน พ.ค. 2550 ทั้งนี้ จะไม่มี รายการประเภทนี้อีกในอนาคต</li> </ul>
นายอนุสรณ์ พจนันท์ พัฒนา	<ul style="list-style-type: none"> <li>ผู้ถือหุ้นรายใหญ่และ กรรมการของ PlayPal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บุคคลที่เกี่ยวข้องกัน PPAL ให้เงินกู้ยืมแก่ยานนุสรณ์ พจนันท์พัฒนา</li> </ul>	0.90	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>เป็นเงินให้กู้ที่อัตราดอกเบี้ยร้อยละ 5.0 ต่อปีวงเงิน 2.10 ล้านบาท ระยะเวลา 2 ปี ในเดือน มี.ค. 2550 ได้ชำระคืนทั้งหมดแล้วและยกเลิกสัญญาฉบับนี้ ทั้งนี้ จะไม่มีรายการนี้อีกในอนาคต</li> </ul>

หมายเหตุ : \* กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อระดับภูมิภาค ซึ่งหน้าที่ในการจัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อ ได้ในราคาและเงื่อนไขที่ดีกว่าการจัดซื้อแยกแต่ละบริษัทฯ

ภาวะผูกพัน ณ วันที่ 31 มีนาคม 2551

### สัญญาการใช้สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์กับบริษัทในต่างประเทศ

บริษัทฯ มีสัญญาการใช้สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์และจำหน่ายเกมพีซีกับบริษัทในต่างประเทศหลายแห่ง และมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิและค่าการตลาดตามที่กำหนดไว้ในสัญญา

### ปัจจัยเสี่ยง

#### 1. ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

##### 1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทยถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรมในการตรวจสอบเนื้อหาเกม (Censor) กรมทรัพย์สินทางปัญญาในการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ ดีวีดี และกระทรวงพาณิชย์ในการออกใบอนุญาต นอกจากนี้ กระทรวงวัฒนธรรมยังอยู่ระหว่างจัดทำเรตติ้งเกมออนไลน์ เพื่อควบคุมและกำหนดความเหมาะสมของเกม ในขณะที่การควบคุมในสิงคโปร์ มาเลเซียและเวียดนามยังไม่เข้มงวดเท่ากับในประเทศไทย อีกทั้ง ธุรกิจนี้ในมาเลเซียและเวียดนามยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น จึงยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือการออกมาตรการกำกับหรือกฎระเบียบใหม่เพิ่มเติมเพื่อควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

##### 1.2 ความเสี่ยงจากการแข่งขันและการเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหม่

ปัจจุบัน การแข่งขันในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย และเวียดนาม มีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น จากการเพิ่มจำนวนของผู้ให้บริการรายใหม่ที่ได้นำเสนอเกมอย่างต่อเนื่อง โดยมีผู้ประกอบการหลักรายใหม่ในไทยที่ได้เข้ามาในธุรกิจนี้ได้แก่ บจ. ทู ดิจิตอล เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ซึ่งให้บริการเกม Special Force และ บมจ. ทีโอที ซึ่งให้บริการเกม Tales Runner เป็นต้น ทั้งนี้ เกมออนไลน์โดยส่วนใหญ่ที่เปิดให้บริการในปัจจุบันมักจะเปิดให้เล่นฟรีโดยคิดค่าบริการจากการขาย Item เท่านั้น ซึ่งถือเป็นจุดขายหลักที่ดึงดูดให้ผู้เล่นเกมเปลี่ยนการเล่นจากเกมหนึ่งไปยังอีกเกมหนึ่งโดยง่าย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อยอดขายและอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าจะสามารถรักษาสถานะผู้นำในส่วนแบ่งตลาดได้ต่อไปในอนาคต จากจุดแข็งทั้งในด้านการจัดหาและทำการตลาดเกมออนไลน์ในระดับภูมิภาคซึ่งจะช่วยลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกม รวมถึงจุดแข็งด้านความชำนาญในการคัดสรรเกม ระบบการกระจายบัตรเติมเงิน @Cash และระบบการบริการลูกค้าที่มีประสิทธิภาพ

#### 2. ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

##### 2.1 ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์เกมและเปิดให้บริการ

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

##### 2.2 ความเสี่ยงจากการคิดค่าบริการเกมออนไลน์โดยการขาย Item ในเกม

ปัจจุบัน เกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่ให้บริการโดยกลุ่มบริษัทฯ จะอนุญาตให้ผู้เล่นเข้าเล่นเกมฟรี โดยกลุ่มบริษัทฯ จะมิรายได้เมื่อผู้เล่นซื้อ Item ในเกม ดังนั้น จึงอาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้หากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อ Item อย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของเกมออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันจะทำให้ผู้เล่นต้องการซื้อ Item เพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นอื่น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการตลาดเชิงรุก และกิจกรรมตรงโดยเจาะกลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอ Item อย่างต่อเนื่องจะช่วยกระตุ้นการซื้อ Item เพิ่มขึ้น

##### 2.3 ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้จัดจำหน่ายรายใหญ่

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ จัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ในประเทศไทยผ่านการขายขาดให้แก่ บมจ. ซีพี ออลล์ ("CPALL") ซึ่งมีเครือข่ายร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven ทั่วประเทศ มากกว่า 4,200 แห่ง คิดเป็นสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 30.0 ของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งหมด ซึ่งหาก CPALL หยุดดำเนินการหรือยกเลิกการสั่งซื้อบัตรเติมเงิน @Cash อาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการ

ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม โอกาสที่ผู้จัดจำหน่ายรายดังกล่าวจะยกเลิกการจำหน่ายบัตรเติมเงิน @Cash มีความเป็นไปได้น้อย เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ และ CPALL มีความสัมพันธ์อันดีในเชิงธุรกิจภายใต้เงื่อนไขการค้าปกติตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา และบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ยังเป็นสินค้าขายดีที่เป็นที่ต้องการของลูกค้าทั่วประเทศ ซึ่งสามารถสร้างรายได้อย่างต่อเนื่องให้แก่ผู้จัดจำหน่ายได้ 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

#### 2.4 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงรายได้หลักจากเกมออนไลน์เกมใดเกมหนึ่ง

ในปี 2549 และ 2550 เกม Maple Story สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ คิดเป็นร้อยละ 35.2 และ 35.5 ของรายได้รวม ตามลำดับ โดยหากเกม Maple Story ได้รับความนิยมลดลงอย่างรวดเร็ว อาจส่งผลกระทบต่อรายได้และผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ อย่างไรก็ตาม เพื่อลดการพึ่งพิงรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์เกมใดเกมหนึ่ง และในตลาดใดตลาดหนึ่ง กลุ่มบริษัทฯ จึงได้ดำเนินนโยบายการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องทั้งในและต่างประเทศ เพื่อช่วยกระจายรายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ไปยังเกมต่างๆ ในแต่ละประเทศ และลดผลกระทบหากการทำตลาดของเกมออนไลน์ใดๆ ไม่ประสบผลสำเร็จและ/หรือไม่ได้รับความนิยมนตามที่คาดการณ์

#### 2.5 ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะซื้อลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) เป็นเวลาประมาณ 2 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์มักจะสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่างๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออก Patch File การแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค (Bug) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาซื้อขายลิขสิทธิ์หากกลุ่มบริษัทฯ มิได้ปฏิบัติตามสัญญาลิขสิทธิ์ และ/หรือ ไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือ เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการค้าในธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ปฏิบัติตามสัญญาลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกยกเลิกสัญญา นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนา/ผู้จัดจำหน่ายเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ ซึ่งสามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือการให้บริการเกมได้ตลอดอายุสัญญา โดยกำหนดให้มีสิทธิต่อสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถต่ออายุสัญญาในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้ เกมส่วนใหญ่ทั้งประเภท MMORPG และ Casual Game จะมีอายุการให้บริการประมาณ 2 - 4 ปี นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ได้เริ่มพัฒนาเกมออนไลน์เองโดยได้จัดตั้งบริษัทย่อย PlayPal ในปี 2549 เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเติบโตและการแข่งขันในอนาคต

#### 2.6 ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้บริหารที่มีความเชี่ยวชาญในธุรกิจนี้โดยเฉพาะ

ในช่วงที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจโดยพึ่งพิงความชำนาญในธุรกิจเกมออนไลน์ของผู้ร่วมก่อตั้งกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่งกรรมการและผู้บริหาร คือ นายปราโมทย์ สดจิตพร นายต้น เตียว ลิม และนายเลิศชาย กันภัย รวมถึงความสัมพันธ์ของบุคคลดังกล่าวกับผู้พัฒนาและผู้จัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมในต่างประเทศ ตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และคู่ค้าอื่นๆ ดังนั้น หากสูญเสียบุคลากรที่สำคัญเหล่านี้ไป อาจส่งผลกระทบต่อการค้าดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้มีมาตรการลดความเสี่ยงดังกล่าว โดยจัดโครงสร้างองค์กรให้เป็นสากลเพื่อมิให้มีการบริหารงานที่ต้องพึ่งพิงผู้บริหารท่านใดท่านหนึ่ง อีกทั้ง ได้สรรหาบุคลากรที่มีอาชีพที่ชำนาญงานในด้านต่างๆ เพิ่มเติมเพื่อเข้าร่วมดำเนินงานในกลุ่มบริษัทฯ และยังได้จัดฝึกอบรมพนักงานเป็นประจำเพื่อเพิ่มพูนความรู้ในการปฏิบัติงานให้สามารถทำงานทดแทนบุคลากรที่สำคัญในช่วงเวลาที่จำเป็นได้

#### กรณีพิพาท

ปัจจุบัน Asiasoft Online Pte. Ltd. ("ASO") ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.9 ของบริษัทฯ ได้รับหนังสือบอกกล่าวเรียกค่าเสียหายจาก Uncharted Business Pte. Ltd. ซึ่งเป็นอดีตตัวแทนจำหน่ายรายหนึ่งในจำนวนเงิน 1.78 ล้านเหรียญสิงคโปร์ หรือ ประมาณ 41.43 ล้านบาท ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 11.79 ของส่วนของผู้ถือหุ้นของกลุ่มบริษัทฯ (งบการเงินรวม) ณ วันที่ 31 มีนาคม 2551 เนื่องจาก ASO ได้บอกเลิกสัญญาการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับ Uncharted Business Pte. Ltd. ทั้งนี้ ผู้บริหารของบริษัทย่อยได้หารือกับที่ปรึกษาทางกฎหมายและมีความเห็นว่า ASO มีสิทธิบอกเลิกสัญญาดังกล่าวได้ในทางกฎหมาย ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงไม่มีการตั้งค่าเผื่อผลเสียหายจากคดีความดังกล่าว

#### ความเป็นมา

ในช่วงเริ่มต้นธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์นั้น ASO ได้แต่งตั้งให้ Uncharted Business Pte. Ltd. เป็นตัวแทนจำหน่าย e-Pin @Cash Card สำหรับสินค้าและบริการของ ASO โดยได้ลงนามในบันทึกข้อตกลง (Memorandum of Understanding) เมื่อปี 2548 และนอกเหนือจากความสัมพันธ์ในทางการค้าในฐานะตัวแทนจำหน่ายแล้วนั้น ASO และ Uncharted Business Pte. Ltd. ยังมีผู้บริหารร่วมกัน ทั้งนี้ เพื่อขจัดความขัดแย้งทางผลประโยชน์ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตจากการมีผู้บริหารร่วมกันระหว่าง ASO และตัวแทนจำหน่ายรายดังกล่าว ASO และ Uncharted Business Pte.

Ltd. จึงตกลงยกเลิกบันทึกข้อตกลงเมื่อเดือนเมษายน 2549 และผู้บริหารรายดังกล่าวได้ลาออกจาก ASO ในช่วงปลายไตรมาส 1 ปี 2550 โดยต่อมาในเดือนธันวาคมปี 2550 Uncharted Business Pte. Ltd. ได้มีหนังสือบอกกล่าวเรียกกรองค่าเสียหายจาก ASO ดังกล่าวข้างต้น

จำนวนพนักงาน

ณ วันที่ 31 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2551 จำนวน 533 คน

ประวัติความเป็นมาโดยสรุป

20 กันยายน 2544 บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาทเพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้ง คือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร นายตัน เตียว ลิม และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

ปี 2546 บริษัทฯ ได้เริ่มธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยได้เปิดตัวเกม "Ragnarok Online" ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก กราวด์ คอร์ปอเรชั่น ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทยเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศไทย จนประสบความสำเร็จอย่างสูง ด้วยจำนวน Peak Concurrent User สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย

ปี 2547 - 2548 บริษัทฯ ได้ปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่างๆ ดังกล่าวจากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน ปัจจุบัน กลุ่มเอเชียซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่างๆ รวม 8 แห่ง

เงินลงทุนในบริษัทย่อย

ณ วันที่ 31 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2551 ปรากฏดังนี้

ชื่อบริษัท	ประเทศ	ประเภทกิจการและลักษณะธุรกิจ	ทุนชำระแล้ว (ล้านบาท)	ร้อยละของหุ้นที่ถือ	มูลค่าเงินลงทุนตามราคาทุน (ล้านบาท)
1. บจก. เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล	ไทย	Investment Arm	80.0	99.99	80.00
2. บจก. เพลย์พอล	ไทย	ผู้พัฒนาเกมพีซี และเกมออนไลน์ ซึ่งได้รับบัตรส่งเสริมจาก BOI	5.0	50.99	2.55
3. บจก. เพลย์พาร์ค	ไทย	ให้บริการเว็บไซต์ทำ (Game Portal) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ โดยปัจจุบันได้เปิดดำเนิน "www.playpark.com"	5.0	99.99	5.00
4. บจก. เอ เกม	ไทย	ผู้พัฒนาเกมพีซี และเกมออนไลน์ (จัดตั้งเมื่อกุมภาพันธ์ 2551 และยังไม่มีการดำเนินงาน)	0.25	99.99	0.25
5. Asiasoft Online PTE LTD.*	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์และจัดจำหน่ายเกมพีซีในสิงคโปร์และมาเลเซีย	48.02	100.00	48.02
6. AS Online SDN. BHD.*	มาเลเซีย	สนับสนุน ASO ในการให้บริการเกมออนไลน์และจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในมาเลเซีย	19.86	100.00	19.86
7. ASK Software PTE LTD.	สิงคโปร์	เป็นบริษัทร่วมทุนกับบริษัทจากต่างประเทศ เพื่อดำเนินธุรกิจจัดจำหน่าย Online Software (จัดตั้งเมื่อธันวาคม 2550 และยังไม่มีการดำเนินงาน)	0.02	80.00	0.02

หมายเหตุ \*ถือหุ้นร้อยละ 100 โดย บจก. เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล

**การเพิ่ม (ลด) ทุนในระยะ 3 ปีที่ผ่านมา**

หน่วย: ล้านบาท

วัน/เดือน/ปี	ทุนที่ (ลด) เพิ่ม	หลังเพิ่ม (ลด) ทุน	หมายเหตุ/วัตถุประสงค์การใช้เงิน
28 เมษายน 2549	195.00	225.00	ใช้เป็นเงินทุนในการขยายกิจการของบริษัทฯ
26 พฤษภาคม 2551	75.00	300.00	เพื่อเสนอขายหุ้นแก่นักลงทุนทั่วไป (IPO) จำนวน 75 ล้านหุ้น ในราคาหุ้นละ 12 บาท ระหว่างวันที่ 20 – 22 พฤษภาคม 2551

**การเสนอขายหลักทรัพย์ให้แก่กรรมการและพนักงาน (ESOP Warrant)**

ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2550 เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2550 ได้มีมติอนุมัติออกและเสนอขาย ใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย (ใบสำคัญแสดงสิทธิฯ) เพื่อเป็นการตอบแทนการทำงานและเป็นแรงจูงใจให้ปฏิบัติงานด้วยความตั้งใจกับกลุ่มบริษัทฯ ในระยะยาว จำนวนไม่เกิน 16.0 ล้านหน่วย ในราคาเสนอขายหน่วยละ 0 บาท อัตราการใช้สิทธิที่ใบสำคัญแสดงสิทธิ 1.0 หน่วย ต่อหุ้นสามัญ 1.0 หุ้น ในราคาการใช้สิทธิตามมูลค่าที่ตราไว้ (ราคาพาร์) ที่ 1.00 บาทต่อหุ้น อายุใบสำคัญแสดงสิทธิฯ ไม่เกิน 3 ปี นับจากวันที่ได้ออกและเสนอขาย ซึ่งเป็นวันที่ 16 พฤษภาคม 2551 โดยมีระยะเวลาการใช้สิทธิ 3 ปี ดังนี้

สัดส่วนการใช้สิทธิ / ใบสำคัญแสดงสิทธิฯ ทั้งหมดที่ได้รับการจัดสรร	ระยะเวลาการใช้สิทธินับตั้งแต่วันที่ออกและเสนอขาย ใบสำคัญแสดงสิทธิฯ
ร้อยละ 30	12 เดือน
ร้อยละ 30	18 เดือน
ร้อยละ 40	24 เดือน

โดยสามารถใช้สิทธิได้ในวันทำการสุดท้ายของเดือนพฤษภาคมและพฤศจิกายน ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิฯ ยกเว้นการใช้สิทธิครั้งสุดท้าย ซึ่งจะสามารถใช้สิทธิได้ครั้งสุดท้ายในวันที่ 15 พฤษภาคม 2554 ทั้งนี้ ใบสำคัญแสดงสิทธิฯ ที่ออกและเสนอขายในครั้งนี้ จะไม่นำไปจดทะเบียนเป็นหลักทรัพยจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ฯ

**รอบระยะเวลาบัญชี** 1 มกราคม ถึง 31 ธันวาคม

**ผู้สอบบัญชี** ปี 2548 -2550 นายอภิพงศ์ อธิพงศ์สกุล บริษัท เอเอ็นเอส ออดิท จำกัด  
ปี 2551 นายวิชัย รุจิตานนท์ บริษัท เอเอ็นเอส ออดิท จำกัด

**นายทะเบียนหุ้น** บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย จำกัด

**ที่ปรึกษาทางการเงิน** บริษัทหลักทรัพย์ ดีบีเอสวิเคเคอร์ส (ประเทศไทย) จำกัด

**นโยบายการจ่ายเงินปันผล**

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อยไม่น้อยกว่าร้อยละ 30.0 ของกำไรสุทธิของแต่ละบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล สรรองตามกฎหมาย และสรรองอื่นๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสมภายใต้เงื่อนไขที่การดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น ทั้งนี้ มติของคณะกรรมการบริษัทที่อนุมัติให้จ่ายเงินปันผลจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้ แล้วให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

**บัตรส่งเสริมการลงทุน** -ไม่มี-

**จำนวนผู้ถือหุ้น**

ณ วันที่ 26 พฤษภาคม พ.ศ. 2551 ปรากฏดังนี้

	จำนวนราย	จำนวนหุ้น	% ของทุนชำระแล้ว
<b>1. ผู้ถือหุ้นสามัญที่เป็น Strategic shareholders</b>	5	224,999,800	75.00
1.1 กรรมการ ผู้จัดการ และผู้บริหาร รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้อง และบุคคลที่มีความสัมพันธ์	-	-	-
1.2 ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้น > 5 % โดยนับรวมผู้ที่เกี่ยวข้องด้วย	-	-	-
1.3 ผู้มีอำนาจควบคุม	-	-	-
<b>2. ผู้ถือหุ้นสามัญรายย่อย (Non-Strategic shareholders) ที่ถือไม่ต่ำกว่า 1 หน่วยการซื้อขาย หน่วยการซื้อขาย</b>	1,722	75,000,200	25.00
<b>3. ผู้ถือหุ้นสามัญที่ถือต่ำกว่า 1 หน่วยการซื้อขาย</b>	-	-	-
<b>รวมผู้ถือหุ้นสามัญทั้งสิ้น</b>	<b>1,727</b>	<b>300,000,000</b>	<b>100.00</b>

**ผู้ถือหุ้นรายใหญ่**

ณ วันที่ 26 พฤษภาคม พ.ศ. 2551

รายชื่อผู้ถือหุ้น	หลัง IPO		ก่อน IPO	
	จำนวนหุ้น	ร้อยละของทุนชำระแล้ว	จำนวนหุ้น	ร้อยละของทุนชำระแล้ว
1) กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร <sup>ก</sup>	164,999,800	55.00	164,999,800	73.3
2) กลุ่มนายตัน เตียว ลิม <sup>ข</sup>	45,000,000	15.00	45,000,000	20.0
3) นายเลิศชาย กันภัย	15,000,000	5.00	15,000,000	6.7
4) บริษัท เอเชีย อินเวสต์เมนท์ พาร์ตเนอร์ส จำกัด <sup>ค</sup>	15,000,000	5.00	-	-
5) DBS Vickers Securities (Singapore) Pte. Ltd. <sup>ง</sup>	12,000,000	4.00	-	-
6) นายชยดม ลีอิสสระนกุล	1,000,000	0.33	-	-
7) นางสาวอุษณา มหากิจศิริ	1,000,000	0.33	-	-
8) นายฤทธิรงค์ บุญมีโชติ	900,000	0.30	-	-
9) นายเลียง แซ่โล้ว	800,000	0.27	-	-
10) นายพิชัย วิจักขณพันธ์ Mr. Sovan Lo	800,000	0.27	-	-
<b>รวม</b>	<b>257,299,800</b>	<b>85.77</b>	<b>224,999,800</b>	<b>100.00</b>

หมายเหตุ : <sup>ก</sup> ประกอบด้วย นายปราโมทย์ สุดจิตพร และ น.ส. เสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ ซึ่งถือหุ้นจำนวน 134,999,800 หุ้น และ 30,000,000 หุ้น ตามลำดับ โดยหลังจากการขายหุ้นให้แก่ บริษัท เอเชีย อินเวสต์เมนท์ พาร์ตเนอร์ส จำกัด ในวันซื้อขายหลักทรัพย์วันแรก กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร จะเหลือหุ้นรวมกันเป็นจำนวน 152,999,800 หุ้น

<sup>ข</sup> ประกอบด้วย นายตัน เตียว ลิม และ นาง ชีท จิง ฮวน เจนนิเฟอร์ ซึ่งถือหุ้นจำนวน 30,000,000 หุ้น และ 15,000,000 หุ้น ตามลำดับ โดยหลังจากการขายหุ้นให้แก่ บริษัท เอเชีย อินเวสต์เมนท์ พาร์ตเนอร์ส จำกัด ในวันซื้อขายหลักทรัพย์วันแรก กลุ่มนายตัน เตียว ลิม จะเหลือหุ้นรวมกันเป็นจำนวน 42,000,000 หุ้น

<sup>ค</sup> คือ บริษัทเพื่อการลงทุนในกลุ่มกองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III (Lombard Asia III) ซึ่งได้รับการสนับสนุนและบริหารกองทุนโดย บริษัท ลอมบาร์ด อินเวสต์เมนท์ (Lombard Investment, Inc.) ที่มีสำนักงานใหญ่ที่รัฐซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา โดยผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของกองทุนดังกล่าวเป็นนักลงทุนสถาบันที่มีชื่อเสียง ได้แก่ กองทุนสำรองเลี้ยงชีพข้าราชการแห่งรัฐแคลิฟอร์เนีย (CalPERS) ธนาคารเพื่อการพัฒนาเอเชีย (Asian Development Bank) บรรษัทเงินทุนระหว่างประเทศในเครือธนาคารโลก (International Finance Corporation of the World Bank Group) กองทุน Fund of Funds ที่จัดตั้งโดยรัฐบาลของ

สหราชอาณาจักร (CDC Group PLC) กองทุน Employees Provident Fund Board ของประเทศมาเลเซีย และ กองทุน Retirement Fund (Incorporated) ของประเทศมาเลเซีย ซึ่งบริษัท เอเชีย อินเวสต์เมนท์ พาร์ทเนอร์ส จำกัด ได้รับการจัดสรรหุ้นสามัญเพิ่มทุนในครั้งนี้อัตรา 15.0 ล้านหุ้น และจะได้หุ้นเพิ่มเติมจากกลุ่มนายปราโมทย์ สุตจิตพร และกลุ่มนายตัน เตียว ลิม ในวันซื้อขายหลักทรัพย์วันแรก อีกจำนวน 15.0 ล้านหุ้น รวมเป็นทั้งสิ้น 30.0 ล้านหุ้น คิดเป็นร้อยละ 10.0 ภายหลัง IPO เป็นผู้ซื้อหลักทรัพย์เพื่อนักลงทุนในต่างประเทศ

### ผู้ถือหุ้นต่างด้าว

ณ วันที่ 26 พฤษภาคม พ.ศ. 2551 บริษัทมีผู้ถือหุ้นต่างด้าว 26 ราย ถือหุ้นรวมกัน 74,454,600 หุ้น คิดเป็นร้อยละ 24.82 ของทุนจดทะเบียนแล้ว

**หมายเหตุ** บริษัทฯ มีข้อจำกัดเกี่ยวกับการถือหุ้นของผู้ถือหุ้นต่างด้าวตามข้อบังคับของบริษัทข้อ 6 ว่า " หุ้นของบริษัทสามารถโอนได้โดยไม่มีข้อจำกัด เว้นแต่การโอนหุ้นนั้นเป็นเหตุให้มีบุคคลที่ไม่มีสัญชาติไทยถือหุ้นอยู่ในบริษัทมีจำนวนมากกว่าร้อยละ 49 ของจำนวนหุ้นที่จำหน่ายได้ทั้งหมด การโอนหุ้นรายใดที่จะทำให้อัตราส่วนการถือหุ้นของบุคคลที่ไม่มีสัญชาติไทยของบริษัทเกินอัตราส่วนข้างต้น บริษัทมีสิทธิปฏิเสธการโอนหุ้นของบริษัทรายนั้นได้ "

### คณะกรรมการ

ชื่อ	ตำแหน่ง	วันที่ดำรงตำแหน่ง
1. นายตัน เตียว ลิม	ประธานกรรมการ	28 เมษายน 2549
2. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และรองประธานกรรมการ	20 กันยายน 2544
3. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการ	28 เมษายน 2549
4. นางสาว อรุณี พุนทวี	กรรมการ	4 เมษายน 2550
5. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	ประธานกรรมการตรวจสอบ	28 เมษายน 2549
6. นางธัญพร มั่นมี	กรรมการตรวจสอบ	28 เมษายน 2549
7. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการตรวจสอบ	23 พฤศจิกายน 2550

**คณะกรรมการตรวจสอบ** ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นครั้งที่ 1/2550 เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2550 และที่ประชุมคณะกรรมการครั้งที่ 4/2550 วันที่ 23 พฤศจิกายน 2550 ได้มีมติแต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบ

### รายนามคณะกรรมการตรวจสอบ

1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	ประธานกรรมการตรวจสอบ
2. นางธัญพร มั่นมี	กรรมการตรวจสอบ
3. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการตรวจสอบ

เลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบ นางสาวสาอางค์ ยอดดี

### ขอบเขต หน้าที่ และความรับผิดชอบ

- 1) สอบทานให้บริษัทฯ มีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเปิดเผยอย่างเพียงพอ โดยการประสานงานกับผู้สอบบัญชีภายนอกและผู้บริหารที่รับผิดชอบจัดทำรายงานทางการเงินทั้งรายไตรมาสและประจำปี ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบอาจเสนอแนะให้ผู้สอบบัญชีสอบทานหรือตรวจสอบรายการใดๆ ที่เห็นว่าจำเป็นและเป็นเรื่องสำคัญในระหว่างการตรวจสอบบัญชีของบริษัทฯ ก็ได้
- 2) สอบทานให้บริษัทฯ และ ASO ซึ่งเป็นบริษัทย่อยของบริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน (Internal Control) และการตรวจสอบภายใน (Internal Audit) ที่เหมาะสมและมีประสิทธิผล โดยสอบทานร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอกและผู้ตรวจสอบภายใน
- 3) สอบทานการปฏิบัติงานของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
- 4) พิจารณาคัดเลือกและเสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ รวมถึงพิจารณาเสนอคำตอบแทนของผู้สอบบัญชี โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือ ความเพียงพอของทรัพยากร และปริมาณงานตรวจสอบของสำนักงานตรวจสอบบัญชีนั้น รวมถึงประสบการณ์ของบุคลากรที่ได้รับมอบหมายให้ทำการตรวจสอบบัญชีของบริษัทฯ เพื่อเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท เพื่อขออนุมัติการแต่งตั้งจากที่ประชุมใหญ่ผู้ถือหุ้น
- 5) พิจารณาอนุมัติและการเปิดเผยข้อมูลของบริษัทฯ ในกรณีที่เกิดรายการที่เกี่ยวข้องกันหรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้มีความถูกต้องและครบถ้วน
- 6) พิจารณาทบทวนนโยบายการบริหารทางการเงิน และการบริหารความเสี่ยงตามที่คณะกรรมการบริษัทมอบหมายและคณะกรรมการตรวจสอบเห็นชอบ
- 7) จัดทำรายงานการกำกับดูแลกิจการของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัทฯ โดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบเป็นผู้ลงนามในรายงานดังกล่าว ทั้งนี้ รายงานดังกล่าวควรประกอบด้วยข้อมูลดังต่อไปนี้
  - ความเห็นเกี่ยวกับกระบวนการจัดทำและการเปิดเผยข้อมูลในรายงานทางการเงินของบริษัทฯ ถึงความถูกต้องครบถ้วน และเป็นที่ยอมรับได้

- ความเห็นเกี่ยวกับความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ
  - เหตุผลที่เชื่อว่าผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ เหมาะสมที่จะได้รับการแต่งตั้งต่อไปอีกวาระหนึ่ง
  - ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
  - รายงานอื่นใดที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและนักลงทุนทั่วไปควรทราบ ภายใต้ขอบเขต หน้าที่ และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท
- 8) มีอำนาจในการดำเนินการตรวจสอบและสอบสวนตามที่จำเป็นในเรื่องต่างๆ รวมถึงการแสวงหาความเห็นที่เป็นอิสระจากที่ปรึกษาทางวิชาชีพอื่นใดเมื่อเห็นว่าจำเป็นด้วยค่าใช้จ่ายของบริษัทฯ เพื่อให้การปฏิบัติงานภายใต้หน้าที่ความรับผิดชอบสำเร็จลุล่วงด้วยดี
- 9) ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯมอบหมายด้วยความเห็นชอบของคณะกรรมการตรวจสอบ

ในการปฏิบัติงานตามขอบเขต หน้าที่ และความรับผิดชอบ ให้คณะกรรมการตรวจสอบมีอำนาจเชิญให้ฝ่ายบริหาร ผู้บริหาร หรือพนักงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อยที่เกี่ยวข้องมารายงาน ให้ความเห็น ร่วมประชุม หรือส่งเอกสารที่เห็นว่าเกี่ยวข้องและจำเป็น ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทมีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

**วาระการดำรงตำแหน่ง**

1. ประธานกรรมการตรวจสอบ มีวาระ 3 ปี
2. กรรมการตรวจสอบ มีวาระ 3 ปี

**เงื่อนไขในการรับหลักทรัพย์** -ไม่มี-

**ระยะเวลาห้ามจำหน่ายหุ้น**

ผู้ถือหุ้นเดิมก่อนเสนอขายหุ้นต่อประชาชนทั่วไปที่ถือหุ้นจำนวน 165,000,000 หุ้น คิดเป็นร้อยละ 55 ของทุนชำระแล้วหลังเสนอขายหุ้นต่อประชาชนทั่วไป ให้คำรับรองต่อตลาดหลักทรัพย์ว่าจะไม่นำหุ้นจำนวนดังกล่าวออกจำหน่ายเป็นระยะเวลา 1 ปี นับแต่วันที่หลักทรัพย์ของบริษัทเริ่มทำการซื้อขายในตลาดหลักทรัพย์ โดยเมื่อครบกำหนดระยะเวลา 6 เดือน ผู้ถือหุ้นดังกล่าวได้รับการผ่อนผันให้ทยอยขายหุ้นหรือหลักทรัพย์ที่ถูกสั่งห้ามขายได้ในจำนวนร้อยละ 25 ของจำนวนหุ้นหรือหลักทรัพย์ทั้งหมดที่ถูกสั่งห้ามขาย และเมื่อครบกำหนด 1 ปี สามารถขายส่วนที่เหลือได้ทั้งหมด

**การผ่อนผันของตลาดหลักทรัพย์** -ไม่มี-

**อื่น ๆ ที่สำคัญ** -ไม่มี-

**สถิติ**

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ปี	รายได้จากการขาย (ล้านบาท)	กำไร (ขาดทุน) สุทธิ (ล้านบาท)	กำไร (ขาดทุน) สุทธิ (บาท/หุ้น)*	เงินปันผล (บาท/หุ้น)*	มูลค่าหุ้นตามบัญชี (บาท/หุ้น)*	เงินปันผลต่อกำไร (%)
2548	783.60	118.38	3.95	0.89	8.31	22.66
2549	674.81	50.63	0.30	1.48	1.40	485.88
2550	902.79	336.48	1.50	0.78	1.75	52.26
งวด 3 เดือน สิ้นสุด 31 มี.ค. 2551 (สอบทานแล้ว)	223.59	31.26	0.14	0.40	1.49	285.89

\* มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท และใช้จำนวนหุ้นสามัญเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ออกอยู่ในระหว่างปีในการคำนวณ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

ปี	รายได้จากการขาย (ล้านบาท)	กำไร(ขาดทุน) สุทธิ (ล้านบาท)	กำไร(ขาดทุน) สุทธิ (บาท/หุ้น)*	เงินปันผล (บาท/หุ้น)*	มูลค่าหุ้นตามบัญชี (บาท/หุ้น)*	เงินปันผลต่อกำไร (%)
2548	850.79	118.38	3.95	0.89	8.31	22.66
2549	1,049.84	125.74	0.75	1.48	1.95	195.64
2550	1,547.07	253.64	1.13	0.78	1.77	69.33
งวด 3 เดือน สิ้นสุด 31 มี.ค. 2551 (สอบทานแล้ว)	386.17	45.50	0.20	0.40	1.56	196.42

\* มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท และใช้จำนวนหุ้นสามัญเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ออกอยู่ในระหว่างปีในการคำนวณ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
สำหรับรอบระยะเวลาบัญชี 1 มกราคม – 31 ธันวาคม  
(หน่วย: ล้านบาท)  
รายการที่สำคัญในงบการเงิน

รายการ	งบตรวจสอบแล้ว			งบสอบทาน
	31 ธ.ค. 2548	31 ธ.ค. 2549	31 ธ.ค. 2550	31 มี.ค. 2551
เงินสด	49.49	48.14	48.97	47.02
ลูกหนี้การค้า	71.84	109.13	148.14	137.80
ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมแก่บุคคล และบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	6.67	21.71	22.40	7.39
ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	52.45	2.03	19.15	14.41
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	292.19	274.14	466.57	337.36
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บุคคลและ บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	4.00	8.00	8.00
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	20.57	23.55	57.55	87.82
อุปกรณ์ – สุทธิ	87.85	85.02	72.62	74.61
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	47.68	95.42	78.34	122.66
<b>รวมสินทรัพย์</b>	<b>449.33</b>	<b>484.25</b>	<b>690.96</b>	<b>638.68</b>
เจ้าหนี้การค้า	22.90	23.99	17.25	17.03
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	54.44	66.89	47.45	47.35
รายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับ ล่วงหน้า	64.57	87.98	130.58	125.40
รวมหนี้สินหมุนเวียน	187.78	240.88	289.99	297.19
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	12.33	10.10	7.08	5.70
<b>รวมหนี้สิน</b>	<b>200.11</b>	<b>250.98</b>	<b>297.07</b>	<b>302.90</b>
ทุนที่ออกและเรียกชำระแล้ว	30.00	225.00	225.00	225.00
กำไรสะสมที่ยังไม่ได้จัดสรร	217.65	0.70	144.30	84.62
<b>รวมส่วนของผู้ถือหุ้น</b>	<b>249.22</b>	<b>233.28</b>	<b>393.89</b>	<b>335.78</b>
	<b>2548</b>	<b>2549</b>	<b>2550</b>	<b>3 เดือน สิ้นสุด 31 มี.ค. 2551</b>
รายได้จากการขายและบริการ	783.60	674.81	902.79	223.59
รายได้รวม	825.43	679.07	1,113.78	223.59
ต้นทุนการขายและบริการ	530.19	457.05	512.48	125.07

	2548	2549	2550	3 เดือน สิ้นสุด 31 มี.ค. 2551
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร ดอกเบี้ยจ่าย	125.46	154.13	206.03	53.40
ภาษีเงินได้นิติบุคคล	0.13	0.20	0.32	0.08
	51.26	16.83	57.64	13.53
<b>กำไรสุทธิ</b>	<b>118.38</b>	<b>50.63</b>	<b>336.48</b>	<b>31.26</b>
<b>กระแสเงินสดจากกิจกรรม ดำเนินงาน</b>	<b>7.72</b>	<b>138.51</b>	<b>218.27</b>	<b>61.83</b>
<b>กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน</b>	<b>(212.99)</b>	<b>(88.07)</b>	<b>(40.62)</b>	<b>25.91</b>
<b>กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน</b>	<b>(7.32)</b>	<b>(51.78)</b>	<b>(176.82)</b>	<b>(89.69)</b>

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย  
สำหรับรอบระยะเวลาบัญชี 1 มกราคม – 31 ธันวาคม  
(หน่วย: ล้านบาท)  
รายการที่สำคัญในงบการเงิน

รายการ	งบตรวจสอบแล้ว			งบสอบทาน
	31 ธ.ค. 2548	31 ธ.ค. 2549	31 ธ.ค. 2550	31 มี.ค. 2551
เงินสด	81.20	81.98	180.02	169.53
ลูกหนี้การค้า	75.27	178.22	234.52	174.17
ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมแก่บุคคล และบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	1.93	19.25	0.60	0.69
ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	52.45	12.43	21.26	17.36
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	329.26	415.81	614.21	506.38
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บุคคลและ บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	0.90	-	-
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	-	-	-
อุปกรณ์ – สุทธิ	88.52	108.03	119.01	125.67
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	48.92	112.50	116.40	158.87
<b>รวมสินทรัพย์</b>	<b>468.47</b>	<b>642.35</b>	<b>863.45</b>	<b>809.73</b>
เจ้าหนี้การค้า	21.69	53.18	65.12	61.34
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	54.44	67.49	47.45	47.35
รายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับ ล่วงหน้า	86.72	95.67	206.49	186.80
รวมหนี้สินหมุนเวียน	206.86	304.18	450.07	444.99
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	12.39	12.71	15.68	13.29
<b>รวมหนี้สิน</b>	<b>219.25</b>	<b>316.90</b>	<b>465.75</b>	<b>458.27</b>

รายการ	งบตรวจสอบแล้ว			งบสอบทาน
	31 ธ.ค. 2548	31 ธ.ค. 2549	31 ธ.ค. 2550	31 มี.ค. 2551
ทุนที่ออกและเรียกชำระแล้ว	30.00	225.00	225.00	225.00
กำไรสะสมที่ยังไม่ได้จัดสรร	217.65	91.39	152.15	106.71
<b>รวมส่วนของผู้ถือหุ้น</b>	<b>249.22</b>	<b>325.46</b>	<b>397.70</b>	<b>351.46</b>
	<b>2548</b>	<b>2549</b>	<b>2550</b>	<b>3 เดือน สิ้นสุด 31 มี.ค. 2551</b>
รายได้จากการขายและบริการ	850.79	1,049.84	1,547.07	386.17
รายได้รวม	857.54	1,057.38	1,558.55	386.61
ต้นทุนการขายและบริการ	510.98	672.58	896.33	230.38
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	170.64	218.91	322.87	96.15
ดอกเบี้ยจ่าย	0.16	0.28	0.65	0.20
ภาษีเงินได้นิติบุคคล	57.37	40.60	85.71	14.12
<b>กำไรสุทธิ</b>	<b>118.38</b>	<b>125.74</b>	<b>253.64</b>	<b>45.50</b>
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน	<b>10.15</b>	<b>154.50</b>	<b>467.04</b>	<b>122.96</b>
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน	<b>(215.34)</b>	<b>(76.63)</b>	<b>(185.09)</b>	<b>(39.35)</b>
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน	<b>(2.32)</b>	<b>(77.10)</b>	<b>(179.86)</b>	<b>(91.73)</b>

จัดทำโดย

บริษัทหลักทรัพย์ ดีบีเอส วิคเคอร์ส (ประเทศไทย) จำกัด