

BLAZING NEW TRAILS

สารบัญ

1. สารจากประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	1
2. รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ	2
3. คณะกรรมการบริษัท	5
4. คณะผู้บริหาร.....	14
5. เหตุการณ์สำคัญในปี 2560	21
6. เกมที่เปิดให้บริการในปี 2560.....	44
7. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ	47
8. ลักษณะการประกอบธุรกิจ	51
9. ปัจจัยความเสี่ยง	68
10. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท	71
11. ข้อมูลหลักกรรณียและผู้ถือหุ้น	78
12. โครงสร้างการจัดการ.....	80
13. การกำกับดูแลกิจการ	86
14. ความรับผิดชอบต่อสังคม.....	95
15. การควบคุมภายในและการบริหารจัดการความเสี่ยง	109
16. รายการระหว่างกัน.....	111
17. รายงานความรับผิดชอบต่อคณะกรรมการต่อรายงานทางการเงิน	116
18. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ	117
19. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน.....	119
20. งบการเงิน	126
กั้วต่อไปของเอเซียซอฟท์	205

1

สารจากประธานกรรมการ และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

ในปี 2560 อุตสาหกรรมเกมโดยภาพรวมยังคงมีการแข่งขันสูง ท่ามกลางสภาพตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในปีนี้ บริษัทจึงปรับแผนกลยุทธ์การดำเนินธุรกิจให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของตลาดที่เกิดขึ้น ส่งผลให้ผลประกอบการของเอเซียซอฟท์มีผลกำไรและเติบโตขึ้นกว่าปีที่ผ่านมา โดยมีปัจจัยหลายด้านที่ช่วยส่งเสริมให้ผลประกอบการดีขึ้น อาทิ บริษัทปรับโครงสร้างการบริหารงานใหม่ให้มีความกระชับและมีประสิทธิภาพการดำเนินงานมากขึ้น และเลือกผลิตภัณฑ์ที่ตรงกับความต้องการของตลาด ทำให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นมากขึ้น ส่งผลให้การสร้างรายได้เป็นไปตามที่คาดหวัง และเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2560 เกมพีซีเก่าที่มีฐานผู้เล่นจำนวนมากยังได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ส่วนเกมโมบายล์ก็ยังคงมีค่าการตลาดที่สูง ดังนั้นบริษัทจึงมุ่งเน้นกลยุทธ์การเลือกเกมที่มีคุณภาพในลักษณะ Co-Publishing มาเปิดบริการ เพื่อลดความเสี่ยงในการลงทุน และต้นทุนในการเปิดเกมใหม่ก็ไม่สูง จึงทำให้ผลประกอบการโดยรวมในปีนี้มีแนวโน้มที่ดีขึ้น

สำหรับปีหน้า บริษัทยังคงมุ่งหวังการเติบโตด้านผลกำไรมากขึ้นเช่นเดิม และเน้นสร้างธุรกิจใหม่ที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงออนไลน์เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ ยังคงให้ความสำคัญกับการลงทุนในส่วนต่าง ๆ อย่างระมัดระวัง เพื่อให้บริษัทเดินหน้าต่อไปบนเส้นทางอุตสาหกรรมเกมอย่างแข็งแกร่ง เอเซียซอฟท์ขอขอบคุณทุกฝ่ายที่เป็นส่วนสำคัญในการทำให้บริษัทก้าวข้ามอุปสรรคที่เกิดขึ้นจนกลับมาประสบความสำเร็จอีกครั้ง ขอขอบคุณพนักงานทุกคนและทีมผู้บริหารทุกท่าน สำหรับการทุ่มเทแรงกายแรงใจฝ่าฟันปัญหาต่าง ๆ ในปีที่ผ่านมาด้วยกัน ขอขอบคุณลูกค้าทุกท่านที่ให้ความไว้วางใจในบริการของเรา ขอขอบคุณคู่ค้าและพันธมิตรที่คอยอยู่เคียงข้าง ให้การสนับสนุนและไว้วางใจเอเซียซอฟท์มาโดยตลอด และขอบคุณผู้ถือหุ้นและนักลงทุนทุกท่านที่ยืนเคียงข้างเรา พร้อมทั้งคอยให้คำแนะนำติชมอันเป็นประโยชน์ในการบริหารงาน เราขอให้ความเชื่อมั่นว่า เอเซียซอฟท์จะดำเนินธุรกิจด้วยความมุ่งมั่น รอบคอบ โปร่งใส รับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายได้รับผลตอบแทนที่ดีที่สุด



Mr. Tan Tgow Lim
ประธานกรรมการ



นายปราโมทย์ สุตจิตพร
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด จำนวน 3 ท่าน คือ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์ เป็นประธานกรรมการตรวจสอบ นางมณฑิลา สุขพันธ์รัตน์ และ พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน (ซึ่งได้รับการแต่งตั้งแทนนายธนา เลหาศิริวงศ์) เป็นกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบ และระเบียบกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ในรอบปี 2560 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบมีการประชุมรวมทั้งสิ้น 7 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชีและการเงิน ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) และผู้สอบบัญชีภายนอก เป็นประจำทุกไตรมาส ตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

1. สอบทานให้บริษัทมีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

พิจารณาสอบทานงบการเงินรายไตรมาสและงบการเงินประจำปีของบริษัท ร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก ฝ่ายจัดการ โดยสอบถามรับฟังคำชี้แจง รวมทั้งให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงินของบริษัท ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบได้มีการประชุมร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก โดยไม่มีฝ่ายจัดการของบริษัทฯ 1 ครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สอบบัญชีภายนอกนำเสนอข้อมูลปัญหาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

2. สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิผล ตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัท ร่วมกับที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) เช่น บริษัท Crowe Horwath First Trust Risk Advisory Pte. Ltd. ซึ่งตรวจสอบบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd. (ASO) ในปี 2560

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ

3. พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบภายในประจำปี 2561

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัท Baker Tilly Monteiro Heng Governance Sdn. Bhd. ประเทศมาเลเซีย เป็นที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท CIB Development Sdn. Bhd. ประจำปี 2561 ซึ่งบริษัท Baker Tilly Monteiro Heng Governance Sdn. Bhd. ประเทศมาเลเซีย ได้มอบหมายให้ Mr. Kuan Yew Choong, Head of Internal Audit and Governance Advisory เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบระบบการควบคุมภายในของระบบงานรายได้และค่าใช้จ่ายทั้งในส่วนของเกมพีซีและเกมโมบายล์

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาคุณสมบัติของบริษัท Baker Tilly Monteiro Heng Governance Sdn. Bhd. ประเทศมาเลเซีย และ Mr. Kuan Yew Choong แล้วเห็นว่ามีความเหมาะสมเพียงพอในการปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าว เนื่องจากมีความเป็นอิสระและมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานด้านการตรวจสอบภายใน

4. สอบทานให้บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

5. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชีประจำปี 2561

นำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท เพื่อนำเสนอต่อไปในที่ประชุมผู้ถือหุ้นให้พิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชีในสังกัดของบริษัท Marzar Limited เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทประจำปี 2561 ซึ่งบริษัท Marzar Limited ได้มอบหมายให้นายสมภพ ผลประसार ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 และนางสาววรรณวัฒน์ เหมชะญาติ ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049 เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ในการตรวจสอบบัญชีของบริษัท เนื่องจากมีความเป็นอิสระ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานตรวจสอบบัญชี และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

6. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกันและรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาสอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัท เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

7. การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (Self-Assessment) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาว่าการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบเป็นไปตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวปรากฏว่า คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติหน้าที่ส่วนใหญ่ครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

8. อื่น ๆ

- 8.1 สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2560 (แบบ 56-2) และในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2560 ของบริษัท (แบบ 56-1)
- 8.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททราบอย่างต่อเนื่องทุกครั้ง
- 8.3 พิจารณาทบทวนกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร
- 8.4 จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ มีรายละเอียดดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วม
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	7/7
2. นางมฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	7/7
3. นายธันวา เลหาศิริวงศ์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	4/7 (ลาออกเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2560)
4. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	0/7 (ได้รับการแต่งตั้งเมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2560)

ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ



(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์)
ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ
วันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2561

ANU-ASSUMISÜSŪN BOARD OF DIRECTORS

คณะกรรมการบริษัท



Mr. Tan Tgow Lim

ประธานกรรมการ

อายุ 57 ปี

ประวัติการศึกษา

- Cambridge GCE Ordinary Level สาขาบริหารธุรกิจ
- Presbyterian Boys School ประเทศสิงคโปร์

ประวัติการทำงาน

- ประธานกรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด
- กรรมการ Asiasoft Online Pte. Ltd.
- กรรมการ AS Online Sdn. Bhd.
- กรรมการ PT. Asiasoft
- กรรมการ CIB Development Sdn. Bhd.
- กรรมการ Level Up!, Inc.
- กรรมการ Playpark Inc.

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560

- หุ้น 30,023,300
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

การถือครองหุ้นบริษัทของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560

- หุ้น 10,888,600
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -



นายปราโมทย์ สุดจิตพร

รองประธานกรรมการ

อายุ 43 ปี

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองประธานกรรมการ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และประธานกรรมการบริหาร บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
- กรรมการ บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อ บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด)
- กรรมการ บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด
- กรรมการ บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการ Asiasoft Online Pte. Ltd.

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560

- หุ้น 197,397,907
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 49,349,476

การถือครองหุ้นบริษัทของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560

- หุ้น 41,397,656
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 10,349,414



นายเลิศชาย กันภัย

กรรมการ

อายุ 57 ปี

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- กรรมการ และกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด
- กรรมการ บริษัท เฟลย์พาร์ค จำกัด

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการ บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
- กรรมการ บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 51/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560

- หุ้น 14,177,800
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -



นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์

กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ

อายุ 57 ปี

ประวัติการศึกษา

- นิติศาสตรมหาบัณฑิต Cornell University ประเทศสหรัฐอเมริกา
- เนติบัณฑิตไทย เนติบัณฑิตยสภา
- นิติศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขากฎหมายธุรกิจ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำงาน

- กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- ทนายความ บริษัท สำนักกฎหมาย ดำเนิน สมเกียรติ และบุญมา จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 53/2006)
- หลักสูตร Understanding the Fundamental of Financial Statements (UFS 9/2007)

ความรู้ความชำนาญ

- กฎหมาย

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560

- หุ้น 407,600
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 76,425



นางมลฤดี สุขพันธุ์รัตน์

กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ

อายุ 53 ปี

ประวัติการศึกษา

- บัณฑิตมหาบัณฑิต สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการสอบบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- บัณฑิตบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย เลขทะเบียน 4020
- อนุญาโตตุลาการ สถาบันอนุญาโตตุลาการ (Thailand Arbitration Center : THAC)
- อนุญาโตตุลาการ สำนักงานอนุญาโตตุลาการ สำนักงานศาลยุติธรรม (Thai Arbitration Institute : TAI)
- นักบัญชีวิชาชีพอาเซียน

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ บริษัท แพลน บี มีเดีย จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ และประธานคณะกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเอสเอ็น โปรกเกอร์ จำกัด (มหาชน)
- รองกรรมการผู้จัดการด้านบัญชีและการเงิน บริษัท นวนคร จำกัด (มหาชน)
- รองกรรมการผู้จัดการด้านบัญชีและการเงิน บริษัท ผลิตไฟฟ้า นวนคร จำกัด
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการสอบบัญชี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการ บริษัท เวฟ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงินส่วนกลาง กลุ่มบริษัท เวฟ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
- ผู้จัดการฝ่ายตรวจสอบ บริษัท สำนักงานอวิวาย จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Certification Program (DCP 31/2003)
- วุฒิบัตรกรรมการบริษัทไทย Director Diploma Award (Fellow Member) (รุ่น 11/2003)
- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 34/2005)
- หลักสูตร Audit Committee Program (ACP 23/2008)

การผ่านหลักสูตรอบรมอื่น ๆ ระหว่างปี 2560

- KPMG Audit Committee Forum “TFRS9 Financial Instruments: Overview and key challenges”, บจก. เคพีเอ็มจี ภูมิภาค ไทย สอบบัญชี :KPMG
- “การเตรียมความพร้อมของบริษัทจดทะเบียนกับ CG Code ใหม่” CG Code: ประโยชน์ในการสร้างความสามารถในการแข่งขันและสร้างคุณค่าให้แก่กิจการอย่างยั่งยืน และแผนขับเคลื่อนในช่วง 3 ปี, สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- PwC Forensics Seminar on Internal Investigation and Legal Housekeeping to Prevent and Tackle Employee Fraud, บริษัท ไพร์ซวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด
- EY Center for Board Matters “Critical Insight for Board and Audit Committees”, บริษัท สำนักงานอีวาย จำกัด
- Audit Committee Forum “The Audit Committee’s Role in Compliance and Ethical Culture Oversight”, สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย ร่วมกับ บริษัท บางจากปิโตรเลียม จำกัด, ธนาคารกสิกรไทย, บริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน) และบริษัท ไพร์ซวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด
- การสัมมนา EY Center for Board Matters หัวข้อ “ธุรกิจในยุคแห่งความผันแปร ผิดปกติ”, บริษัท สำนักงานอีวาย จำกัด

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560

- หุ้น 116,000
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

การถือครองหุ้นบริษัทของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560

- หุ้น 185,000
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 46,250



พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน

กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ

อายุ 64 ปี

ประวัติการศึกษา

- ร.ป.บ.(ตร.) (ร.ร.นายร้อยตำรวจ รุ่น 28)
- พังเมืองมหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (สาขาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์) ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- หลักสูตรผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูง (CIO) รุ่นที่ 16
- หลักสูตรนักระบบบริหารชั้นสูง สำนักงาน ก.พ. (นบส.46)
- หลักสูตรวิทยาลัยตลาดทุน รุ่นที่ 7 (วตท.7)
- หลักสูตรการบริหารความมั่นคงแห่งชาติ รุ่นที่ 3 (บมช.3)
- หลักสูตรนักระบบบริหารชั้นสูง สำนักงาน ก.พ. 2 รุ่นที่ 3 (นบส.2-3)
- หลักสูตรการพัฒนาการเมืองและการเลือกตั้งระดับสูง รุ่นที่ 3 (พตส.3)
- หลักสูตรการบริหารจัดการความมั่นคงชั้นสูง รุ่นที่ 4 (สวปอ.มส.4)

ประวัติการทำงาน

สำนักงานตำรวจแห่งชาติ

- สายป้องกันปราบปราม สน.จักรวรรดิ สน.พระราชวัง และ สน.บางซื่อ
- สายสนับสนุน ผ.ประวัติและจัดกำลัง บช.น., ผ.สถิติพลาภัณฑ์ กก.1 กองพลอาชีวกร โครงการ AFIS กองทะเบียนประวัติอาชญากร(ทว.), ผกก.3 (พัฒนาระบบงาน) ศูนย์ข้อมูลข้อสนเทศ
- รองผู้บังคับการ ศูนย์ข้อมูลข้อสนเทศ

กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม

- ผู้บัญชาการสำนักคดีเทคโนโลยีและสารสนเทศ
- ผู้บัญชาการสำนักเทคโนโลยีและศูนย์ข้อมูลการตรวจสอบ
- รองอธิบดีกรมสอบสวนคดีพิเศษ

สำนักงาน ป.ป.ท.

- รองเลขาธิการคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตในภาครัฐ (ป.ป.ท.)

ผลงานและความรู้ความสามารถ

- โครงการระบบตรวจสอบลายพิมพ์นิ้วมืออัตโนมัติ (AFIS)
- โครงการจัดเก็บและเรียกใช้ข้อมูลอาชญากรรม (CDOS)
- ผู้ออกแบบและพัฒนาโปรแกรม ระบบมือปืนรับจ้าง ระบบข้อมูลบุคคลในท้องถิ่น ระบบรถหาย และระบบเงินเดือนของหน่วยงานย่อยหลายหน่วยงาน

- โครงการ C3I และโครงการ POLIS
- ผู้ออกแบบและพัฒนาโปรแกรม ระบบสถิติคดีอาญา
- ผู้พัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ www.police.go.th
- คณะกรรมการพิจารณาพิพากษาฎีกาอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 2550, 2559
- อนุกรรมการการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านสื่อออนไลน์
- คณะอนุกรรมการกำหนดนโยบายด้านอินเทอร์เน็ตสำหรับประเทศไทย
- ประธานชมรมไทยเว็บมาสเตอร์ www.webmaster.or.th
- นายกสมาคมผู้ดูแลเว็บไทย www.webmaster.or.th
- อุปนายกสมาคมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย
- นายกสมาคมความมั่นคงปลอดภัยระบบสารสนเทศ (TISA)
- นายกสมาคมศิษย์เก่าโรงเรียนวัดมกุฏกษัตริย์

ผู้บรรยายพิเศษ วิชานิติเวชวิทยาอาชญากรรม วิชาคอมพิวเตอร์ และวิชาอาชญากรรมคอมพิวเตอร์

- รร.นายร้อยตำรวจ หลักสูตรสารวัตร ผู้กำกับการ และผู้บริหารงานตำรวจชั้นสูง, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)
- คณะนิติศาสตร์ และคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และพระนครเหนือ
- รร.เสนาธิการทหาร
- คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยมหิดล และมหาวิทยาลัยรามคำแหง
- มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนคร สอนดุสิต สงขลา และเชียงราย

ผลงานทางวิชาการ

- การศึกษาทางด้านนิติเวชวิทยาเพื่อวางแผนป้องกันอาชญากรรมในเขตกรุงเทพมหานคร (ฝั่งพระนคร)
- ระบบช่วยการตัดสินใจเพื่อการบริหารงานด้านยานพาหนะของกรมตำรวจ

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 144/2018)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

การบริหาร MANAGEMENT

4

คณะผู้บริหาร



Mr. Ung Chek Wai, Gerry

Chief Financial Officer

ประวัติการศึกษา

- Business Administration, Middlesex University
- Master of Science in Corporate Finance, Salford University

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายการเงิน กลุ่มบริษัท Asiasoft

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการ Singtel (International Group)
- กรรมการผู้จัดการ Asiasoft Online Pte. Ltd.
- ผู้จัดการเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ Danone

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 88/2011)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



Mr. Quang Quach Dong

Chief Operation Officer

ประวัติการศึกษา

- University of Warwick - Warwick Business School
- University of Nottingham
- Dudley College of Technology

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายปฏิบัติการ กลุ่มบริษัท Asiasoft
- กรรมการผู้จัดการ Asiasoft Online Pte. Ltd.
- กรรมการผู้จัดการ AS Online Sdn. Bhd.
- กรรมการผู้จัดการ PT. Asiasoft
- กรรมการผู้จัดการ Level Up! Inc.
- กรรมการผู้จัดการ Playpark Inc.
- กรรมการผู้จัดการ Asiasoft (VN) Co., Ltd.

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- Game and Biz Development, Asiasoft (VN) Co., Ltd.
- ผู้จัดการ (SEA) Vivendi Universal Games
- ผู้จัดการ BIC ASIA - Indochina
- ผู้จัดการ Danone International Brand - Vietnam

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



นายกิตติพงศ์ พงษ์อรุณ

รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท อิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
- ผู้ช่วยผู้อำนวยการ บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท แอดวานซ์ อินเทลลิเจนท์ โมเดิร์นไนน์ จำกัด
- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอชส คอมพิวเตอร์ จำกัด
- ผู้จัดการทั่วไป บริษัท กลุ่มแอดวานซ์ รีเสิร์ช จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Successful Formulation & Execution of Strategy (รุ่น 13/2011)

ความรู้ความชำนาญ

- บริหารธุรกิจ

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560

- หุ้น 17,300
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 4,325



นางสาวศิริรัตน์ ไวศรายุทธ์

รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท บริหารธุรกิจ Southeastern University ประเทศสหรัฐอเมริกา
- ปริญญาตรี ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- ผู้ช่วยผู้อำนวยการ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท มรินทร์ อินโนเวชั่น จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Successful Formulation & Execution of Strategy (รุ่น 13/2011)

ความรู้ความชำนาญ

- การจัดการโครงการ

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



นางรัตนา มะโนมงคลกุล

รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท การจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
- ปริญญาตรี บัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- Shared Service Manager บริษัท เอบีบี จำกัด
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท อินแกรมไมโคร (ประเทศไทย) จำกัด
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท ร็อคเซล (ไทยแลนด์) จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 126/2559)

ความรู้ความชำนาญ

- บัญชี

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

คณะผู้บริหารบริษัทย่อย



นายพิพัฒน์ รุ่งเรือง

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท เฟลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด



นางสาวเกษรา ปริญานุสรณ์

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท อีจี้พลัส ดิจิตอล จำกัด



นายสุรพงษ์ วีระรักษ์เดชา

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท มรินทร์ อินโนเวชั่น จำกัด

5

เหตุการณ์สำคัญในปี 2560

ไทย

มกราคม

“Audition Thailand Championship 2017 by true money” เปิดรับสมัครผู้เล่นจากทั่วประเทศ เพื่อค้นหาตัวแทนประเทศไทย เข้าร่วมแข่งขันระดับโลกที่ประเทศเกาหลีใต้ในเดือนกันยายน



Audition เปิดตัวสติ๊กเกอร์ LINE สุดน่ารัก พร้อมจัดกิจกรรมแจกฟรี 100 รางวัลให้แก่ผู้เล่นใหม่



Dragonica กลับมาอย่างยิ่งใหญ่ในรูปแบบเกมโมบายล์ โดยร่วมกับ Playpark ในชื่อ Dragonica Mobile SEA



“DOT Battle Arena 2017” เปิดรับสมัครผู้เข้าแข่งขัน ซึ่งรางวัลมูลค่ารวมกว่า 80,000 บาท



กุมภาพันธ์

“Audition Dance Party EP.9” เปิดปาร์ตี้สุดเอ็กซ์คลูซีฟ ด้วยมินิคอนเสิร์ตจากวง “Sleep Runway” นำโดย เก้า จิรายุ มีชาแดนซ์ร่วมงานกว่า 1,000 คน ที่ร้าน SNOB รัชดา ซอย 4



Playpark ต้อนรับตรุษจีน แจกอังเปาให้ผู้สมัครใหม่ทุกไอดี



Tales Runner ปลอยตัวละครใหม่ “Kinnaree” ผู้มาพร้อมเอกลักษณ์ความเป็นไทย



Destiny of Thrones เปิดรับสมัครผู้แข่งขัน “1v1 Tournament 2017” ซึ่งรางวัลมูลค่ารวมกว่า 20,000 บาท



Playpark ชวนทั้งผู้เล่นเก่าและใหม่มา “หวานไม่มีกั๊ก” รับวันวาเลนไทน์ ด้วยกิจกรรมโดนใจจาก 6 เกม



มีนาคม

Tales Runner ฉลองครบรอบ 10 ปี จัด 3 กิจกรรมแจกไอเทมฟรีกเชิร์ฟ



Audition จัดการประกวดออกแบบไอเทมคทา ซึ่งเงินรางวัล 20,000 บาท ผลงานที่ชนะได้กลายเป็นของรางวัลในการแข่งขัน Audition Thailand Championship 2017 by true money



Tales Runner เปิดให้ลงทะเบียนล่วงหน้า เพื่อรับไอเทมฟรีกเซิต



Tales Runner จัดกิจกรรม “Friend Get Friends” ชวนเพื่อนหน้าใหม่มาเล่นเกม เพื่อรับไอเทมฟรี



Destiny of Thrones จัดการแข่งขัน “Mid Wars Tournament 2017 Season 1” ในรูปแบบ 3V3 ซึ่งไอเทมและบัตรเติมเงินมูลค่ารวมกว่า 20,000 บาท



เมษายน

การประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2560



“DOT SEA Tournament Thailand Qualifier 2017” เปิดการแข่งขันออนไลน์ 5v5 ซึ่งรางวัลรวมมูลค่า 100,000 บาท พร้อมชิงตำแหน่งตัวแทนประเทศไทยไปแข่งในระดับนานาชาติ



Tales Runner ฉลองอัปเดตแพตช์ “Miho” จิ้งจอกน้อย โดยพาเน็ตไอดอล “เอมี - สุนันทา เควา” มาพากย์เสียงให้ตัวละคร



กิจกรรม “Tales Runner เฟรชชี” ค้นหาหนุ่มหล่อสาวสวยมาเป็นฟรีเซนต์เกม Tales Runner ซึ่งเงินรางวัลรวมกว่า 100,000 บาท



Granado Espada เปิดตัวคอนสตูมใหม่ ชุดว่ายน้ำสุดเซ็กซี่ โดยนางแบบสาว “เจสซี่ วาร์ด” มาทำให้ดูร้อนฮอตขึ้นกว่าเดิม



Dragon Nest ร่วมกับ Redbull Extra แจกไอเทมกระหน่ำ โดยขยายเวลาให้ถึง 30 มิถุนายน 2560



“Playpark Live Party” ยกขบวน 9 เกมมาสร้างความสนุกผ่าน Facebook แบบสด ๆ 5 วันเต็ม 26 – 30 เมษายน 2560



“แอปพลิเคชัน Playpark” ซึ่งรวบรวมพีเจอาร์ต่าง ๆ ที่เกมเมอร์พลาดไม่ได้ พร้อมให้ดาวน์โหลดใน App Store และ Google Play



พฤษภาคม

“Meeting Mobile Game @Lazgam” รวมตัวผู้เล่นเกมโมบายล์ในเครือ Playpark ครั้งแรก สนุกกับการแข่ง Laser Games ซึ่งถ้วยรางวัลและรางวัลอื่น ๆ อีกมากมาย



Audition ร่วมกับธนาคารออมสิน จัดแคมเปญ “GSB GEN” ชวนเกมเมอร์มาลงทะเบียนสมัครสมาชิกเว็บไซต์ธนาคาร เพื่อรับไอเทมเกม Audition ฟรี



“ซีดี กันดั้ม” จากเวที The Star 10 เปิดตัวชุดนักเรียนคอลเลกชันใหม่ล่าสุดจากเกม Granado Espada



Destiny of Thrones จัดการแข่งขันระดับนานาชาติ “Southeast Asia Online League 2017” ซึ่งรางวัลมูลค่ารวมกว่า 60,000 บาท



Playpark จัดการประกวดคอสเพลย์ประจำปี “Playpark Cosplay Contest 2017 by Sponsor” ซึ่งเงินรางวัลรวม 100,000 บาท



เติมเงินผ่าน PlayMall รับสิทธิ์หมุนวงล้อลุ้นรับโทรศัพท์มือถือ Vivo หูฟัง คีย์บอร์ด และไอเทมแรร์อีกมากมาย



มิถุนายน

Audition ฉลองครบรอบ 11 ปีด้วยการเปิดตัวเวอร์ชันใหม่ “ซอย 2” ซึ่งปรับปรุงแบบให้เล่นง่าย รองรับผู้เล่นใหม่โดยเฉพาะ ทำให้มียอดผู้เล่นใหม่เพิ่มขึ้นกว่า 100% นับเป็นยอดสูงสุดของปี 2017



Luna X Online จัดงานมีตติ้ง เปิดโอกาสให้ผู้เล่นร่วมทดสอบเกม พร้อมรับฟัง Road Map ของเกมภายใต้การให้บริการของ เอเชียวอฟท์



Audition เปิดตัวแคมเปญ “ทำเดิน...เล่นออ디션” เพื่อขยายฐานผู้เล่นวัยมัธยม โดยเชิญนักแสดงขวัญใจวัยรุ่นจากค่ายนาดาวบางกอก มาไลฟ์โชว์การเล่นเกมแบบสด ๆ ตลอดเดือน



Granado Espada เชิญ “เกรซ The Face Thailand Season 3” มาโชว์เล่นเกมแบบสด ๆ ผ่าน Facebook Live



“Audition Thailand Championship 2017 by true money” เปิดสนามการแข่งขันระดับภูมิภาค เพื่อหาแชมป์ประเทศไทยที่จะเป็นตัวแทนไปแข่ง Audition World Championship ที่ประเทศเกาหลีใต้



6 หนุ่มฮอตจากซีรีส์ดัง “เดือนเกี้ยวเดือน” มา “ชวนเดินเล่นชอย 2” เชียร์เวอร์ใหม่ที่ตั้งใจดูผู้เล่นใหม่ของเกม Audition



“Audition School Tour” เสริมความสุขให้กลุ่มเป้าหมายวัยมัธยมในกรุงเทพฯ และปริมณฑล จำนวน 10 โรงเรียน ตลอดเดือนมิถุนายนและกรกฎาคม



เติมเงินผ่าน PlayMall เพื่อหมุนวงล้อลุ้นรางวัลได้อีกครั้งใน Season 2 ของรางวัลมีทั้งโทรศัพท์ Vivo Y51 และเกมมิงเกียร์อีกมากมาย



กรกฎาคม

Granado Espada เปิดตัวเซิร์ฟเวอร์ใหม่ "Orion" การันตีความสนุก โดยเหล่าเซเลบ เกรช The Face Thailand Season 3, เจสซี่ วาร์ด และ ซิตี กันต์ธีร์ The Star 10



Dragon Nest จัดแคมเปญ "จับคู่จิ้น DN ฟินยันเข้า" ให้ร่วมโหวตคู่จิ้น เพื่อลุ้นของที่ระลึกจากหนุ่ม ๆ "Make It Right" พร้อมเปิดให้ลงทะเบียนร่วมอีเวนต์พิเศษในเดือนสิงหาคม



กิจกรรม Pre-Register สำหรับเซิร์ฟเวอร์ใหม่ แจกไอเทมเริ่มต้น และเปิดให้โหวตคลาสที่ชอบ โดยคลาสที่ได้คะแนนสูงสุดได้รับไอเทมถาวรทั้งเซิร์ฟเวอร์



การแข่งขัน "Dragon Nest Thailand Championship 2017" รอบชิงชนะเลิศ จัดขึ้นในงาน "Playpark Fan Fest ครั้งที่ 8" เมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม



"Playpark Fan Fest ครั้งที่ 8" งานรวมพลคนเล่นเกมครั้งใหญ่ของ Playpark จัดขึ้นเมื่อวันที่ 29 - 30 กรกฎาคม 2560 ณ MCC Hall เดอะมอลล์งามวงศ์วาน



ระเบิดความมันส์ในงาน “Audition Dance Party EP.10” กับวง “Lomosonic” ขาแดนซ์ร่วมมันส์แน่นฮอลล์ ณ งาน Playpark Fan Fest ครั้งที่ 8



เปิดให้บริการเกม “Luna X Online” พร้อมเปิดตัวฟรีเซนต์อร์ “zbing z.” แคลสเตอร์หญิงที่มียอดติดตามทาง YouTube มากกว่า 3,000,000 คน



Luna X Online เอาใจแฟนคลับวัยใส จัด Meet & Greet กับ “zbing z.” พร้อมโชว์การแคสต์เกมภายในงาน Playpark Fan Fest ครั้งที่ 8



เปิดตัว “Toykart” เกมโมบายล์แนวแข่งรถสไตล์น่ารักสดใสจาก Playpark



แคสเตอร์ “Maser Gamer” พบปะเกมเมอร์ที่บูท Toykart ในงาน Playpark Fan Fest ครั้งที่ 8



แคมเปญ “แดนซ์ ลี จี” ขวนผู้เล่น Audition โพสต์คลิปแดนซ์บนสื่อโซเชียล เพื่อลุ้น Meet & Greet กับ 6 หนุ่มจากซีรีส์ “เดือนเกี้ยวเดือน”



Destiny of Thrones จัดการแข่งขัน “Mid Wars Tournament Season 2 by true money” ด้วยเงินรางวัลรวมกว่า 20,000 บาท ค้นหา 4 ทีมสุดท้ายที่ได้ไปตัดสินกันในงาน Playpark Fan Fest ครั้งที่ 8

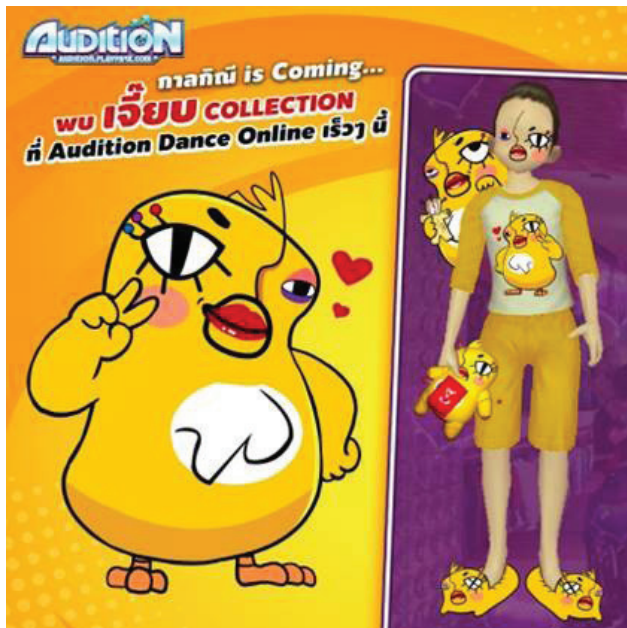


สิงหาคม

Audition ฉลองครบรอบ 11 ปีด้วยแคมเปญ “โตมาด้วยกัน” จัดทำเสื้อ I Love Audition สุดพิเศษ แจกให้ผู้โชคดีตลอดเดือนสิงหาคม



Audition เจาะกลุ่มผู้เล่นสายโซเชี่ยล โดยออกแบบชุดไอเทมจากคาแรกเตอร์ของ “อีเจียบ เลียบด่วน” ที่มีผู้ติดตามทาง Facebook ถึง 2,545,898 คน



Audition ชวนผู้เล่นแสดงความรักต่อแม่ ด้วยการแต่งกลอนบอกรักแม่ พร้อมโพสตรูปคู่น่ารัก ๆ ในวันแม่



“สายแสบขวนตี” การแข่งขัน PVP Tournament ครั้งแรกของ Luna X Online เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเข้ามาช่วงชิงไอเทมสุดแรร์



Dragon Nest เปิดเซิร์ฟเวอร์ “Fire Dragon” พร้อมกิจกรรมฉลองแพตช์ใหม่ แจกเงินรางวัลให้ผู้เล่นที่เลเวล 95 รวม 100,000 บาท พร้อมแคมเปญโปรโมตผ่านคนดัง YouTube ที่มียอดเข้าชมรวมกว่า 4,700,000 วิว



Luna X Online ค้นหาแคสเตอร์หน้าใหม่ มีผู้เล่นใจเข้าร่วมกิจกรรมมากมาย



Toykart แจกโทรศัพท์มือถือ Huawei GR5 2017 รถ Reverta และรางวัลอื่น ๆ ให้แก่ผู้โชคดีที่เติมเงินเข้าเกมผ่าน PlayMall ด้วยบัตรเงินสด DTAC และชนะรางวัลจากการหมุนวงล้อ



เปิดสมรภูมิรบครั้งใหม่กับ “War of Heroes” เกมโมบายล์แนววางแผนกลยุทธ์เพื่อป้องกันป้อม มาพร้อมฮีโร่ที่โด่งดังทั่วโลก



ชาแดนซ์ 80 คนจาก 8 FAM รวมพลังกันทำความดีในกิจกรรมเพื่อสังคม “Audition FAM Outing ครั้งที่ 4” โดยนำสิ่งของที่บริจาคไปมอบให้น้อง ๆ ที่บ้านจริงใจ ในจังหวัดชลบุรี



กันยายน

Tales Runner ต้อนรับตัวละครใหม่ “ไคต์เนม R” ด้วยกิจกรรมมากมาย



Yulgang อัปเดตตัวละครใหม่ “แมงจิน” และเซิร์ฟเวอร์ใหม่ “พลิกฟ้าพลิกปฐพี” โดยมีนักแสดงวัยรุ่นชื่อดัง “นารา” มาช่วยสร้างสีสันในการโปรโมต



Granado Espada ฉลองครบรอบ 11 ปี อัปเดตเนื้อเรื่องใหม่ครั้งใหญ่ในแพตช์ “Resurrection of Orden” และ “The Storm and The Dragon”



Dragon Nest เปิดเซิร์ฟเวอร์ “Ice Dragon” อีกครั้ง พร้อมจัดกิจกรรม “Online Marathon” เพื่อต้อนรับการกลับมา



Audition ร่วมกับ true money ต้อนรับผู้เล่นใหม่ที่สมัครและเล่นถึงเลเวล 15 ด้วย 15,000 Cash ในกิจกรรม “เดินได้ตั้งค์!” รวมรางวัลทั้งหมด 5,000,000 Cash



ตัวแทนทีมชาติไทยเข้าร่วมการแข่งขัน “Audition World Championship 2017” ที่ประเทศเกาหลีใต้ โดยทีมไทยคว้ารางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ประเภททีม



RAN Online ประกาศให้วันที่ 7 กันยายน ก่อนเปิดเกม 1 วัน เป็น “Exclusive Day” ที่ผู้เล่นสามารถเลือกไอเทมในช้อปได้ฟรี ในมูลค่า 5,000 R-Coins



Destiny of Thrones แจกโทรศัพท์มือถือ Huawei GR5 2017 และไอเทมอื่น ๆ ให้แก่ผู้เล่นที่เติมเงินผ่าน PlayMall และชนะรางวัลจาก Lucky Spin



Fantasy Squad จัดภารกิจพิเศษก่อนเปิดเซิร์ฟเวอร์ แจก Huawei GR5 2017 และอุปกรณ์ 5 ดาว ให้แก่ผู้โชคดีที่ร่วมกิจกรรม Like & Share



“Fantasy Squad” เปิดตัวให้ผู้เล่นสัมผัสความสนุกพร้อมกันทั้งระบบ Android และ iOS



Luna X Online “ทำเด็ก(ก)เรียน” มอบทุนการศึกษารวม 25,000 บาทให้แก่ผู้เล่นที่มีผลการเรียน 3.00 ขึ้นไป และทำภารกิจตามกำหนดได้สำเร็จ



Luna X Online อัปเดตแพตช์ครั้งใหญ่ ขยายเลเวลถึง 70 เพิ่มอาชีพคลาส 3 และแผนที่ใหม่



Luna x Online พาแอดมินเพจดัง “ท๊อฟฟี่เป็นตุ๊ดช่อมคอม” ที่มีผู้ติดตามถึง 220,394 คน มาเล่นเกมผ่าน Facebook Live พร้อมกิจกรรมชิงรางวัลเพียบ



Audition เอาใจวัยรุ่น เพียงชวนเพื่อนมาเล่นในเกม ลุ้นรับนาฬิกา BABY-G ทุกสัปดาห์ ตลอดเดือนกันยายน



ตุลาคม

Audition เชิญชวนผู้เล่นร่วมถวายอาลัยแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร โดยแต่งกายด้วยชุดสีดำอย่างพร้อมเพรียง



“Fantasy Squad Showing” ขวณผู้เล่นโชว์ตัวละครตัวเก่งในทีม
ลุ้นรับโทรศัพท์มือถือ Huawei GR5 2017 และฮีโร่ 5 ดาว



Fantasy Squad แจก iPhone X ให้แก่ผู้โชคดีที่มาร่วมสนุกใน
กิจกรรมออนไลน์ผ่านสื่อโซเชียล



พฤศจิกายน

Luna X Online เปิดสงคราม “Siege War” ให้ทุกคนมาแย่งชิง
ความเป็นหนึ่งได้ทุกคืนวันเสาร์ในช่วงเวลากิจกรรม



Audition อัปเดตระบบ “Matching Card” ให้ผู้เล่นโชว์รูปจริง
ของตัวเองในโปรไฟล์แทนรูปคาแรกเตอร์ในเกมได้



Luna X Online และ Audition จับมือกันจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน
ผู้เล่น หากทำภารกิจที่กำหนดได้สำเร็จ รับไปเลยไอเทมจากทั้ง 2 เกม



การแข่งขันนัดพิเศษ “ท้าชนแชมป์” เปิดโอกาสให้ผู้เล่น Audition
ลงสนามท้าทายฝีมือกับแชมป์ประเทศไทย ซึ่งเงินรางวัลกว่า
100,000 บาท



Audition อัปเดตเพลง “คนละชั้น” ของ “เจ้านาย” ให้แดนซ์กันสนุกที่ Audition ที่เดียว



RAN Online จัดกิจกรรม “Boss Hunt” ฆ่าได้ ฆ่าไว รับไปเลย 10,000 บาท ที่งาน “Thailand Game Show 2017”



การแข่งขันสุดยิ่งใหญ่ “Dragon Nest Ultimate Championship 2017” เกิดขึ้นที่งาน “Thailand Game Show 2017” ซึ่งรางวัลเงินสดรวม 220,000 บาท



RAN Online อัปเดตแพตช์ใหม่ “Shaper - Ultimate Rush LV.210” สะเทือนทุกสถาบัน



“Dice Legend” เกมบันไดงูสุดคลาสสิกจากฝีมือคนไทย เปิดให้ทดสอบช่วง Alpha Test ในวันที่ 8 พฤศจิกายน



Destiny Of Thrones เปิดรับสมัครผู้แข่งขันออนไลน์ “1v1 Last Man Standing” วัดความแกร่ง ซึ่งของรางวัลสุดพิเศษ



“Audition Dance Party EP.11” ชวนชาแดนซ์มาสนุกกับคอนเสิร์ตจาก “เก่ง รัชช” พร้อมแจกไอเทมพิเศษจากศิลปิน



Audition จัด Meet & Greet หนุ่มสุดฮอต “เจ้านาย” เจ้าของเพลง “คนละชั้น” พร้อมอัปเดตเพลงเวอร์ชันรีมิกซ์ลงในเกม



ธันวาคม

Audition อัปเดตไอเทมสุดแรร์ “มอเตอร์ไซค์” คันแรกของเกมให้ชาแดนซ์ขี่มาแว่นกันสนั่นเซิร์ฟเวอร์



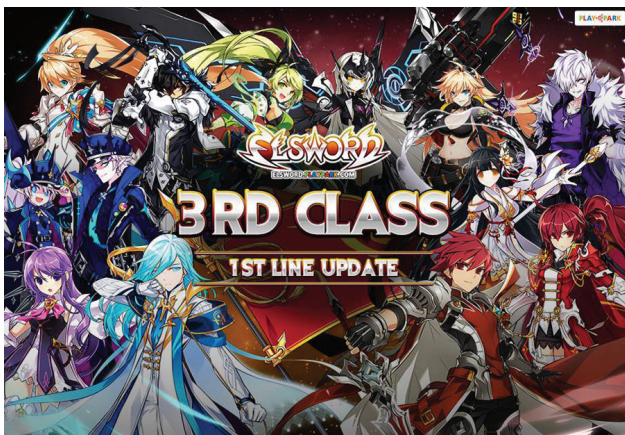
RAN Online จัด 4 กิจกรรมส่งท้ายปีในแคมเปญ “คนบ้าเวล”



Dragon Nest จัดการแข่งขัน “Dragon Nest League Season 1” ซึ่งเงินรางวัล 780,000 บาท นำร่องไปสู่การแข่งขันต่อเนื่องตลอดปี 2018



Elsword อัปเดตครั้งใหญ่ ด้วยตัวละคร Class 3 Line 2 สกิลใหม่ และระบบ Force Skill ที่ทำให้จำนวนผู้เล่นใหม่เพิ่มขึ้นกว่า 100%



Audition ขวนสาว ๆ อัปเดตเทรนด์แต่งหน้ากับเพลงความงาม “จือปาก” ที่มีผู้ติดตามถึง 490,268 คน พร้อมโปรโมตระบบใหม่ “Matching Card”



“Playpark 12.12 Knockout Sale” ส่งท้ายปีโดยยกขบวนไอเทมจากเกมในเครือ Playpark ทั้งพีซีและโมบายล์ มาลดราคาให้ช้อปมันส์หยุดโลกพร้อมกัน 5 ประเทศ (ไทย มาเลเซีย สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย) เพียงวันเดียวเท่านั้น



Audition ขวนมา “LIVE เม้าท์ เม้า มันส์” กับแซ่บรับเชิญ “ลือตเต้ สุกร” พร้อมสาว “Milk และ Mild วง So-M” ทั้งให้สัมภาษณ์และโชว์เล่นเกมผ่าน Facebook Live



สิงคโปร์

กุมภาพันธ์

MapleStorySEA จัดกิจกรรม “Maple V-Day MMV Challenge”



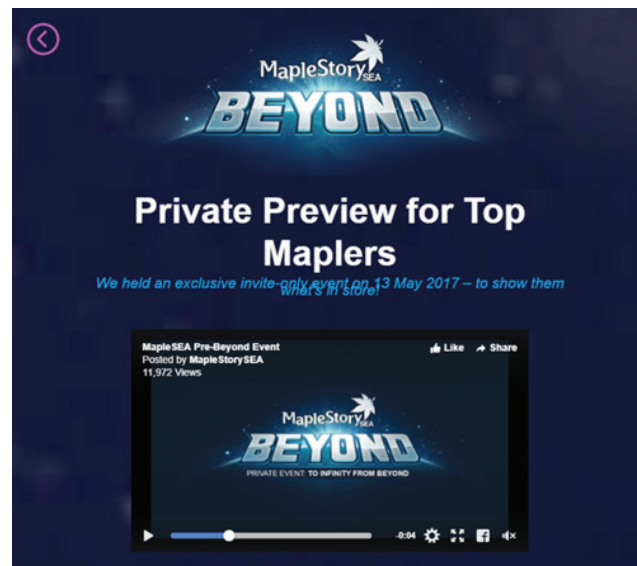
เมษายน

AuditionSEA จัดแคมเปญใหญ่เพื่อดึงดูดกลุ่มผู้เล่นใหม่ พร้อมปรับเปลี่ยนลักษณะภายในเกมให้ทันสมัย



พฤษภาคม

ผู้เล่น MapleStorySEA 150 คนได้รับเชิญให้มาร่วมทดสอบแพตช์ใหม่ของเกม ในกิจกรรม “Beyond Private Event”



กรกฎาคม

MapleStorySEA จัดงาน “Funfest!” ฉลองครบรอบ 12 ปี



กันยายน

MapleStorySEA จัดกิจกรรม “MapleStorySEA Community Day” อย่างเต็มอิม 2 วันภายในงาน “Finding Party” งานใหญ่ที่เกมเมอร์มารวมตัวกันมากกว่า 600 คน



ผู้เล่น MapleStorySEA รวมตัวกันอย่างคึกคักก่อนในงานเกม “Finding Party”



MapleStorySEA จัดกิจกรรม “My Real Stop Hidden Challenge” สำหรับกลุ่มผู้เล่นหน้าใหม่ ซึ่งมีความหลากหลายทั้งเพศและวัย



AuditionSEA ฉลองครบรอบ 11 ปี โดยเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของงาน “Finding Party” พร้อมจัดการแข่งขัน “FAM of the Year”



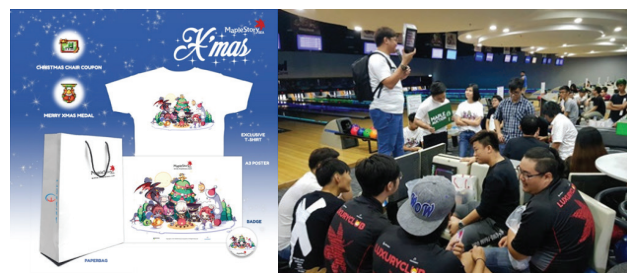
ตุลาคม

MapleStorySEA จัดกิจกรรมฉลองวันฮาโลวีน “MapleSEA Hallowoots”



ธันวาคม

รวมตัวผู้เล่น MapleStorySEA เล่นโบว์ลิงด้วยกันเพื่อฉลองวันคริสต์มาส



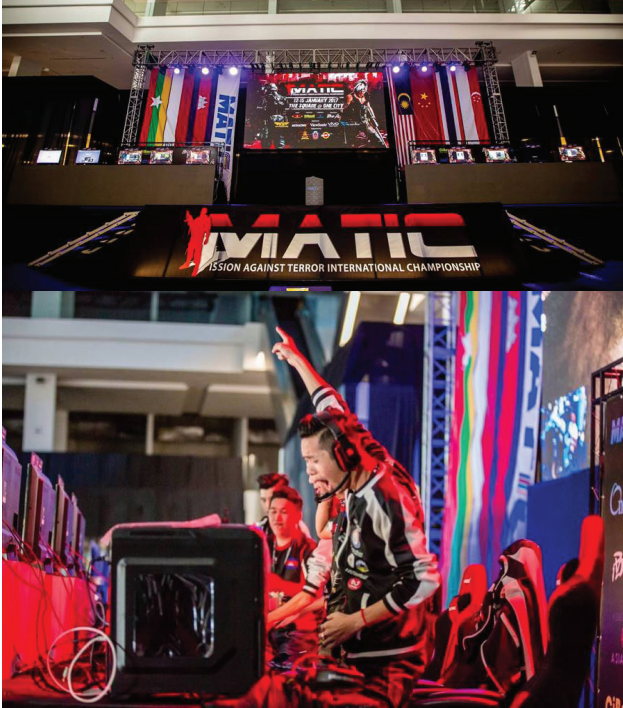
AuditionSEA จัดกิจกรรม “Clubber of the Year”



มาเลเซีย

มกราคม

Mission Against Terror 2 จัดการแข่งขันระดับนานาชาติ “MATIC 2017” หรือ “Mission Against Terror International Championship 2017”



Destiny of Thrones และ Genki Heroes ร่วมงาน “MATIC VIVO 2017” ผู้สนใจสามารถทดลองเล่นเกมและลุ้นรางวัล Lucky Draw ที่ได้บูท



เมษายน

Destiny of Thrones และ Genki Heroes ยังคงเดินสายออกบูทกิจกรรมในงาน “CIB Carnival @ MMU” ผู้สนใจสามารถทดลองเล่นเกม และลุ้นรางวัล Lucky Draw



พฤษภาคม

Mission Against Terror 2 จัดการแข่งขันรายการพิเศษสำหรับผู้หญิงล้วน “MAT Girls Championship 2017”



ผู้เล่น Mission Against Terror 2 มาชิงชัยกันอีกครั้งในรูปแบบทีม ในการแข่งขัน “Battle of the Clan 2017”



กรกฎาคม

Destiny of Thrones, Genki Heroes และ Kung Fu All-Star เปิดตัวกิจกรรมในงาน “HELP Tech Day” ที่มหาวิทยาลัย HELP



กันยายน

Super Dancer Online Xtreme จัดการแข่งขันในชื่อ “Multiple Mode Elite Tournament 2017”



ธันวาคม

ในงาน “CIB Game Fest 2017” ขบวนเกมยกทัพมาเปิดตัวกิจกรรมและจัดการแข่งขัน ทั้ง Moxiang, Wulin Online, Super Dancer Online Xtreme, Mission Against Terror 2, Genki Heroes, Kung Fu All-Star, Mahjong Kaki 3P และ Fair Fight / Global Ops



ฟิลิปปินส์

มกราคม

“Playpark GameFest 2017” จัดขึ้นช่วง มกราคม - พฤษภาคม และสิงหาคม - ตุลาคม นอกจากจะมีการแข่งขันเกมอันดุเดือดแล้ว ยังมีสิทธิพิเศษจาก Playpark และผู้สนับสนุนหลักอย่าง MSI มานำเสนอด้วย



ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นพันธมิตรกับ Playpark ได้รับเชิญให้เข้าร่วมสัมมนา “NVIDIA Internet Cafe Assembly Partnership” ภายในงานมีกิจกรรมมากมายจาก Playpark รวมถึงการอัปเดตเกมใหม่และเกมที่กำลังเป็นที่นิยม



กุมภาพันธ์

งาน “Playpark All-Stars 2017” รวบรวมการแข่งขันที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของปีไว้ที่เดียว ไม่ว่าจะเป็น Special Force Philippine Championship, Special Force 2 Ultimatum Philippine Championship, Audition Dance Battle Philippine Championship, Cabal Online 5v5 Carnage - Road to Thailand, Perfect World Phoenix Council Wars และ Kritika Online Seize and Secure



เมษายน

Playpark เปิดตัวในงาน “Cyberzone Games and Gaming Fair” มีกิจกรรมหลากหลายให้ผู้เล่นร่วมสนุก และมีสินค้าเกี่ยวกับเกมมากมายให้เลือกซื้อ



กรกฎาคม

“Playpark All-Stars 2017 Finals” พาไปพบบทสรุปของการค้นหาทีมที่ดีที่สุดจากทั่วประเทศ จัดขึ้นที่ Skydome, SM City North EDSA



ตุลาคม

งาน “Playpark Launchpad” ร่วมฉลองการเปิดตัวของ “RF Online” และยังอัดแน่นด้วยกิจกรรมจากเกมอื่น ๆ ของ Playpark เช่น Special Force และ Audition Dance Battle



ธันวาคม

เกมเมอร์หลายพันคนมาร่วมฉลองคริสต์มาสด้วยกันในงานใหญ่ส่งท้ายปี “Playpark XP 2017” โดยมีแขกรับเชิญพิเศษอย่าง Tana Kuta และ Chicosci มาร่วมสร้างความสนุกสนาน



6

เกมที่เปิดให้บริการในปี 2560



Luna X Online

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์



RAN Online

ไทย



Fantasy Squad

ไทย



Toykart

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย,
ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย



War of Heroes
 ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย,
 ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย



RF Online
 ฟิลิปปินส์



Dragonica Mobile
 ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย,
 ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย



Kung Fu All-Star
 มาเลเซีย



Wulin Online

มาเลเซียบ



Mahjong Kaki 3P

มาเลเซียบ



168 Slot

มาเลเซียบ

បទប្បញ្ញត្តិ-ការសង្ខេបស្រុកសង្ខេប
POLICY AND OVERVIEW
OF THE COMPANY'S BUSINESS

นโยบาย และภาพรวมการประกอบธุรกิจ

7.1 วิสัยทัศน์และกลยุทธ์ของบริษัท

เรามุ่งมั่นที่จะก้าวสู่การเป็นผู้นำในธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยความเชื่อมั่นในศักยภาพของธุรกิจที่มีแนวโน้มการเติบโตสูงอย่างต่อเนื่องในอนาคต โดยมีกลยุทธ์ในการดำเนินงาน ดังนี้

- ขยายการบริการให้ครอบคลุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ขยายการบริการที่เกี่ยวกับความบันเทิงออนไลน์ ไม่เพียงแต่เกมออนไลน์ แต่รวมถึงความบันเทิงออนไลน์อื่น ๆ ด้วย
- จัดหาเกมดังระดับโลกที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจหลากหลายประเภทมาป้อนสู่สังคมออนไลน์ โดยร่วมมือกับบริษัทพัฒนาเกมชั้นนำทั่วโลก
- พัฒนาด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม โดยร่วมกับชุมชนออนไลน์ในการพัฒนาสังคมอินเทอร์เน็ตที่ทุกคนใช้ร่วมกัน

7.2 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ” หรือ “AS”) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาท เพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้งคือนายปราโมทย์ สุตจิตพร Mr. Tan Tgow Lim และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

- ปี 2546 บริษัทฯ เริ่มธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยเปิดตัวเกม “Ragnarok Online” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก Gravity Co., Ltd. ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทย เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศจนประสบความสำเร็จอย่างสูง เป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย
- ปี 2547 - 2548 มีการปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่าง ๆ จากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน
- ปี 2549 ขยายตลาดสู่เกมแนว Casual ด้วยการเปิดให้บริการเกม “Audition” ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก และยังคงครองอันดับ 1 ของเกมเด่นในประเทศไทยจนถึงวันนี้ และในปีเดียวกัน บริษัทฯ ยังได้ลงทุนเปิดบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd. ในประเทศสิงคโปร์ นับเป็นก้าวแรกในการขยายตลาดสู่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ปี 2554 ขยายธุรกิจออนไลน์ที่นอกเหนือจากการให้บริการเกมออนไลน์ ด้วยการเข้าลงทุนในบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ผู้ให้บริการเว็บไซต์ www.thaiware.com ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอที และเป็นแหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ โดยได้รับการจัดอันดับโดย Truehits ให้เป็นเว็บไซต์ทำด้านไอทีอันดับ 1 และยังเป็นแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซที่จำหน่ายซอฟต์แวร์ อุปกรณ์ไอที และแอดเจ็คทีฟด้วย
- ปี 2555 ขยายตลาดสู่ประเทศมาเลเซีย ด้วยการลงทุนในบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.
- ปี 2557 ก้าวเข้าสู่ตลาดเกมโมบายล์ เพื่อรองรับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้น และด้วยกระแสนิยมของสื่อออนไลน์และการทำตลาดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทฯ จึงขยายธุรกิจด้านเอเจนซีการตลาดดิจิทัลด้วยการจัดตั้งบริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด เพื่อให้บริการด้านการวางแผนการตลาดดิจิทัลแบบครบวงจรแก่ลูกค้าองค์กรต่าง ๆ รวมถึงบริษัทในเครือ นอกจากนี้ในปีเดียวกัน ได้มุ่งสู่ธุรกิจการผลิตเนื้อหาดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนภายใต้บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด เพื่อพัฒนาเกมออนไลน์ เกมโมบายล์ และแอปพลิเคชันจากฝีมือคนไทย นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังรุกตลาดภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยการขยายตลาดสู่ประเทศฟิลิปปินส์ จากการเข้าซื้อกิจการในบริษัท Level Up!, Inc.
- ปี 2560 ร่วมลงทุนในบริษัท สกายเน็ต ชิสเต็มส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทเทคโนโลยีการเงินรูปแบบใหม่ (FinTech Startup) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์ ถือเป็นการต่อยอดทางธุรกิจใหม่ของบริษัทฯ

7.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัท

ณ 31 ธันวาคม 2560 กลุ่มเอเชียซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่าง ๆ รวม 15 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	ให้บริการเกมโมบายล์ในประเทศไทย
4. บจก. เอ แคปปิตอล (“A Capital”)	ไทย	เพื่อการลงทุนในประเทศ
5. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)	ไทย	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “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.เพลย์โซเบอร์เกมส์ (“PCG”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย
11. บจก. ริงค์พลัส ดิจิตอล	ไทย	ให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และขายสื่อโฆษณา
12. Level Up! Inc.	ฟิลิปปินส์	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์
13. บจก. มิริน อินโนเวชั่น	ไทย	พัฒนาเกมโมบายล์
14. Pomelo Network Pte. Ltd.	สิงคโปร์	พัฒนาแอปพลิเคชัน
15. บจก. สกายเน็ต ซิสเต็มส์	ไทย	พัฒนาแอปพลิเคชันด้านการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์

8

ลักษณะการประกอบธุรกิจ

8.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 3 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2560		2559	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	760	91	867	90
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	19	2	28	3
3. รายได้อื่น ๆ	56	7	72	7
รวม	835	100	967	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2560		2559	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย	476	57	468	48
2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ	359	43	499	52
รวม	835	100	967	100

8.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

8.2.1 ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ชื่อนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งมีชื่อเสียงที่ได้รับการยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “Ragnarok Online” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม “MapleStory” ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศสิงคโปร์ ถือเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย จนกระทั่งปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีและโมบายล์ รวม 36 เกม ใน 5 ประเทศ คือ ไทย (15 เกม) สิงคโปร์ (6 เกม) มาเลเซีย (19 เกม) ฟิลิปปินส์ (11 เกม) และอินโดนีเซีย (11 เกม) โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 80 - 85 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศจะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้น ๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์เป็นของตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านบริการต่าง ๆ ดังนี้

- บัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ออกโดยกลุ่มบริษัทฯ ได้แก่ บัตร @Cash และบัตร LevelUp ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านตัวแทนจำหน่ายและร้านค้าปลีกชั้นนำทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- บัตรเติมเงินโทรศัพท์หรือบัตรเงินสดที่ออกโดยผู้ให้บริการมือถือในแต่ละประเทศ ได้แก่ บัตรเงินสด One-2-Call! และบัตรเงินสด true money ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์
- การชำระผ่านบัตรเครดิตและบัตรเดบิตที่ได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard
- Internet Banking ของ 5 ธนาคารในไทย ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย ธนาคารกสิกรไทย และธนาคารไทยพาณิชย์
- การชำระผ่านกระเป๋าเงิน Rabbit LINE Pay
- การชำระผ่านบัญชี PayPal
- การชำระผ่านบริการ SMS ในประเทศที่เปิดให้บริการ

ทั้งนี้ บริการที่กล่าวมาข้างต้น สามารถใช้ได้กับเกมออนไลน์ทุกเกมที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในแต่ละประเทศ และยังสามารถใช้เติมเงินเกมออนไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ ด้วย

สำหรับเกมบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางการชำระเงินของ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และ Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

ในปี 2558 ที่ผ่านมา บริษัทฯ เพิ่มช่องทางการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบ PlayMall ซึ่งทำหน้าที่เสมือนกระเป๋าเงินกลางสำหรับใช้จ่ายซื้อไอเทมและบริการต่าง ๆ ของ Playpark มุ่งเน้นความสะดวกและง่ายในการเติมเงินของผู้เล่นเกมจากทั่วภูมิภาคอาเซียน โดยรองรับสกุลเงินต่าง ๆ เช่น ดอลลาร์สหรัฐ, บาท (ไทย), รिंगิต (มาเลเซีย), ดอลลาร์สิงคโปร์, ดอง (เวียดนาม), เปโซ (ฟิลิปปินส์) และรูเปีย (อินโดนีเซีย) โดยผู้เล่นสามารถใช้บริการช่องทางการเติมเงินข้างต้น เพื่อเติมเงินเข้ากระเป๋าเงินกลางของระบบ PlayMall

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยด้านเทคนิคและวิธีเล่นเกมผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) ทุกวัน เวลา 11.00 - 20.00 น. และทางอีเมล (Email) ตลอด 24 ชั่วโมง

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกม ใน 5 ประเทศ ดังนี้

เกมออนไลน์	ประเภทเกม ^๑	รูปแบบการคิดค่าบริการ ^๒
1. MapleStory	MMORPG	Item Sale
2. Yulgang	MMORPG	Item Sale
3. Cabal II	MMORPG	Item Sale
4. Perfect World	MMORPG	Item Sale
5. Granado Espada	MMORPG	Item Sale
6. Cabal	MMORPG	Item Sale
7. TLBB	MMORPG	Item Sale

8. Dragon Nest	MMORPG	Item Sale
9. Tales Runner	MMORPG	Item Sale
10. Elsword	MMORPG	Item Sale
11. Zone4	MMORPG	Item Sale
12. Moxiang	MMORPG	Item Sale
13. Luna Online	MMORPG	Item Sale
14. RAN Online	MMORPG	Item Sale
15. Rising Force Online	MMORPG	Item Sale
16. Wulin Online	MMORPG	Item Sale
17. Audition	Casual	Item Sale
18. Super Dancer Online Xtreme	Casual	Item Sale
19. Tales Runner	Casual	Item Sale
20. Mission Against Terror 2	FPS	Item Sale
21. Special Force 2	FPS	Item Sale
22. Special Force	FPS	Item Sale
23. Dragonica Mobile	Mobile	Item Sale
24. Dragon Encounter	Mobile	Item Sale
25. The Heroes	Mobile	Item Sale
26. Destiny of Thrones	Mobile	Item Sale
27. Genki Heroes	Mobile	Item Sale
28. Disney Catch Catch	Mobile	Item Sale
29. Fantasy Squad	Mobile	Item Sale
30. Disney Magic Kingdom	Mobile	Item Sale
31. Super Slug	Mobile	Item Sale
32. War of Heroes	Mobile	Item Sale
33. Puzzle Guardians	Mobile	Item Sale
34. Dice Legend	Mobile	Item Sale
35. Toykart	Mobile	Item Sale
36. Kung Fu All-Star	Mobile	Item Sale

מנהל 36

หมายเหตุ :

¹1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) คือเกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกมได้พร้อมกัน (Real-Time Interaction) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม มีลักษณะทั่วไปดังนี้

- ผู้เล่นจะเล่นเป็นตัวละครหนึ่งหรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (Multi Character Control System : MCC) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่นจุดด้อยที่แตกต่างกันไป
- ผู้เล่นสามารถเพิ่มประสบการณ์ (Level) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่าง ๆ (Item) เช่น อาวุธ หรือคະແນน เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่น และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขายไอเทมในเกมได้
- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์เสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นเป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ แต่จะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีความสิ้นสุด
- ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่มีความภักดีต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเก็บประสบการณ์หรือเลเวลในเกม

²2. Casual Game คือเกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารัก สีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ผู้เล่นเกมไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

³3. First-Person Shooting คือเกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก แข่งกันโดยแบ่งเป็นทีมแล้วช่วยกันต่อสู้ในโหมดต่าง ๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

⁴4. Web-based Game คือเกมออนไลน์ที่เล่นบนเว็บเบราว์เซอร์โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมก่อนใช้งาน

⁵5. MOBA คือเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมเพียงตัวละครของตัวเองเท่านั้น และแบ่งเป็นสองฝ่ายโจมตีกัน

⁶6. Mobile Game คือเกมที่สามารถเล่นได้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ทดีไวซ์ ฟีเจอร์โฟน แท็บเล็ต เป็นต้น โดยมักมีรูปแบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อน และใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งไม่มาก

⁷7. Airtime Sale คือการคิดค่าบริการเกมตามระยะเวลาการเล่น / Item Sale คือการคิดค่าบริการเกมจากการขายไอเทมในเกม / Hybrid Sale คือการคิดค่าบริการรวมทั้ง 2 รูปแบบ

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังมีรายได้จากค่าสมาชิก @Cafe ซึ่งเรียกเก็บจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทย มี 2 ประเภท คือ สมาชิกที่จ่ายเงินสมัครเป็นรายปีเพื่อรับสิทธิประโยชน์จากทุกเกม และสมาชิกที่สมัครฟรีและได้รับสิทธิประโยชน์บางเกม โดยสมาชิก @Cafe จะได้รับสิทธิพิเศษ IP Bonus เมื่อเข้าเล่นเกมพีซีที่กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการผ่านร้านของตนเอง และได้รับสิทธิประโยชน์อื่น ๆ เช่น ของตกแต่งร้านและไอเทมเกมต่าง ๆ เพื่อนำไปทำกิจกรรมหรือแจกให้ผู้เล่นในร้าน เป็นต้น

เกมออนไลน์คือเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนากับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบเซิร์ฟเวอร์ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่ได้ติดตั้งโปรแกรมเครื่องลูกข่าย เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และได้เข้าถึงระบบเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์เกมออนไลน์

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักแก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 80 - 85 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ จะดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกม การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การจัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมและเครือข่ายรับชำระเงิน และที่สำคัญ จะต้องจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึงการจัดทำเว็บไซต์เกมออนไลน์ ทั้งนี้ บริษัทในแต่ละประเทศจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์เป็นของตนเองแยกออกจากกัน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 5 ประเทศ รวม 36 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560
ไทย	15	Yulgang, Granado Espada, Dragon Nest, Elsword, Cabal II, Audition, Tales Runner, Luna Online, RAN Online, Dragon Encounter, Destiny of Thrones, The Heroes, Fantasy Squad, War of Heroes, Toykart
สิงคโปร์	6	MapleStory, Audition, Special Force 2, Special Force, Dragonica Mobile, Dragon Encounter
มาเลเซีย	19	TLBB, Super Dancer Online Xtreme, Mission Against Terror 2, Moxiang, Zone4, Special Force, Special Force 2, Wulin Online, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Super Slug, Disney Magic Kingdom, Destiny of Thrones, Kung Fu All-Star, Genki Heroes, Mahjong Kaki 3P, 168 Slot
ฟิลิปปินส์	11	Perfect World, Cabal, Special Force, Special Force 2, Audition, Dragon Encounter, Destiny of Thrones, Luna Online, War of Heroes, Dice Legend, Rising Force Online
อินโดนีเซีย	11	Special Force, Zone4, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Disney Magic Kingdom, Super Slug, Destiny of Thrones, Toykart, War of Heroes

หมายเหตุ : มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนรวมมากกว่า 36 เกม

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ ได้แก่ www.playpark.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ทำที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่าง ๆ ทั้งเกมออนไลน์พีซีและเกมโมบายล์ เป็นศูนย์รวมการดาวน์โหลดทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ และเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม อัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูล รูปภาพ และความคิดเห็น

กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอที ได้แก่ www.thaiware.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์รวมด้านไอที และยังเป็นแหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ ทั้งที่จำหน่ายและฟรี ตลอดจนเป็นแหล่งชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งบริษัทใหม่ภายใต้ชื่อ บริษัท เฟลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย เมื่อเดือนกรกฎาคม 2555 ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 20 ล้านบาท บริษัทฯ ถือหุ้นร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียน

ในปี 2556 กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท อิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 5 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ถือหุ้นในอัตราร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน ซึ่งการลงทุนในอิงค์พลัสเป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น

เมื่อต้นปี 2557 กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อหุ้นสามัญของบริษัท Level Up! Inc. ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 103 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ถือร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียน บริษัทเห็นว่า Level Up! มีศักยภาพในการดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ ตลอดจนมีทีมงานที่มีความชำนาญ ซึ่งจะเป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น และเป็นการเพิ่มแหล่งรายได้ในต่างประเทศให้แก่กลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกมในลักษณะการขายไอเทมในเกม (Item Sale) โดยผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขายไอเทมในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิที่จะซื้อหรือไม่ซื้อไอเทมก็ได้ โดยไอเทมที่ขายได้จะถือเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขายไอเทมจะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกมในแต่ละประเทศที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวนไอเทมที่เสนอขาย ซึ่งโดยส่วนใหญ่ ราคาของไอเทมจะถูกกลงเมื่อซื้อเป็นแพ็คเกจ

ปัจจุบัน สัดส่วนการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจาก Airtime Sale เป็น Item Sale เป็นส่วนมาก โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมทั้งกลุ่มเดิมและกลุ่มใหม่เข้ามาทดลองเล่นเกม ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการขายไอเทมมากยิ่งขึ้น

8.2.2 การจัดจำหน่ายและช่องทางการจัดจำหน่าย

กิจกรรมทางการตลาด

กลุ่มบริษัทฯ ใช้ชื่อ “เอเชียซอฟท์” หรือ “Asiasoft” เป็นชื่อทางการค้ามาตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจในปี 2544 ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นชื่อที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้เล่นเกมทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในฐานะผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในด้านการคัดสรรเกมชั้นนำ การทำการตลาดเพื่อรักษาสถานะผู้เล่นเกม รวมทั้งความน่าเชื่อถือของระบบเครื่องมือช่วยในการให้บริการ

โดยกิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารให้ลูกค้ารับทราบและเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ นำเสนอ รวมทั้งได้ตระหนักว่ากลุ่มบริษัทฯ เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่เราถูกกว่าและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานทางการตลาด ภาพลักษณ์องค์กร และเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้สำรวจตลาดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดแก่ลูกค้า อีกทั้งยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับร้านตัวแทนจำหน่ายและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อให้ร้านดังกล่าวเข้าใจเกมออนไลน์ การบริการ และกลยุทธ์ทางด้านราคาของกลุ่มบริษัทฯ

การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายสินค้า คือ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และร่วมมือกับผู้ให้บริการในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อรับชำระค่าบริการเติมเงินเข้าเกม โดยกลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพเป็นช่องทางสำคัญที่จะนำบริการเกมออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว สำหรับผู้เล่นเกมในประเทศไทยสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ด้วยบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash บัตรเงินสด One-2-Call! บัตรเงินสด true money บัตรเครดิต บัตรเดบิต บริการธนาคารทางอินเทอร์เน็ต และการชำระผ่านกระเป๋าเงิน Rabbit LINE Pay ตามรายละเอียดดังนี้

ประเทศไทย :

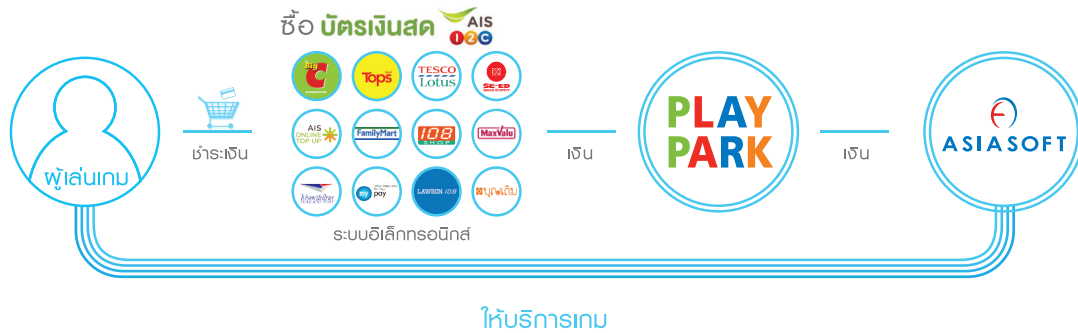
@Cash

@Cash คือบัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ผู้เล่นเกมจ่ายเงินเพื่อซื้อหมายเลข (Serial No.) และรหัส (Password) เพื่อแลกเป็นเงินเสมือนจริง ซึ่งสามารถนำไปใช้ซื้อไอเทมในเกมทุกเกม หรือใช้เติมเงินเข้ากระเป๋าเงิน PlayMall ของบริษัทฯ นอกจากนี้ เงินเสมือนจริง @Cash ยังใช้ชำระค่าบริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยบริษัทที่ร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัทฯ ได้ด้วย



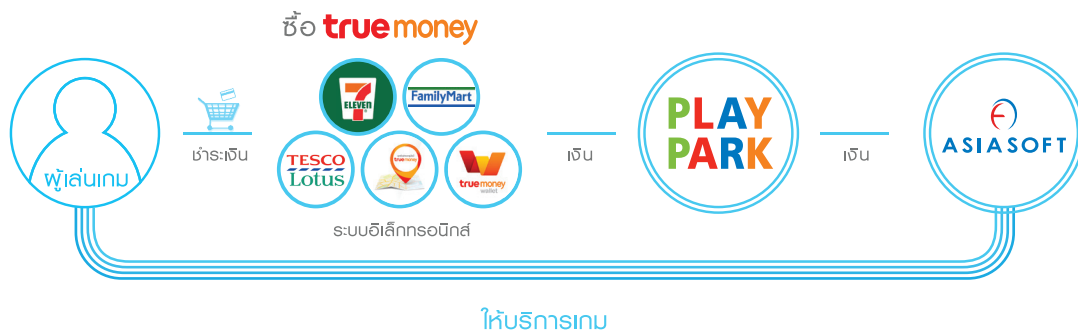
One-2-Call!!

บริษัทฯ ร่วมมือกับบริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) ผู้ให้บริการบัตรเงินสด One-2-Call!! เพื่อให้ผู้เล่นเกม มีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นสามารถซื้อบัตรเงินสด One-2-Call!! ได้จากร้านสะดวกซื้อต่าง ๆ แล้วนำมาเติมเงินเข้า เกมได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash



true money

บริษัทฯ ร่วมมือกับบริษัท ทรูมันนี่ จำกัด ผู้ให้บริการบัตรเงินสด true money ซึ่งเป็นบัตรที่ได้รับความนิยมในการใช้เติมเงิน เข้าเกมมากที่สุดในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด true money ได้จากร้านสะดวกซื้อต่าง ๆ แล้วนำมาเติมเงินเข้า เกมได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash



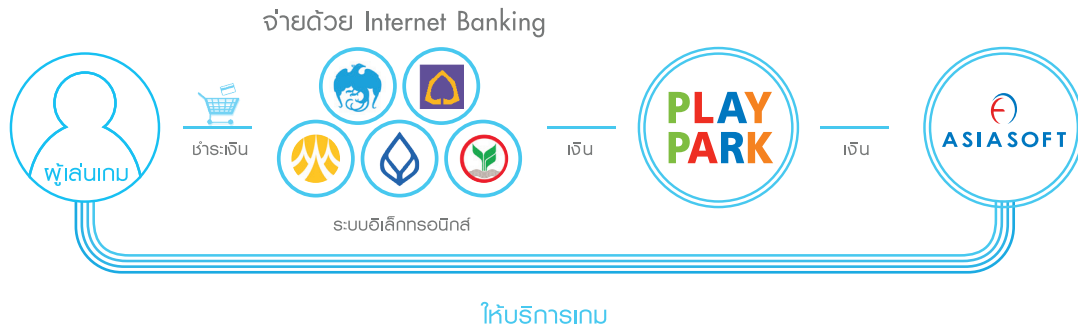
บัตรเครดิตและบัตรเครดิต

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมผ่านบัตรเครดิตที่รองรับการทำธุรกรรมผ่านระบบออนไลน์ และบัตรเครดิตของสถาบัน การเงินในประเทศไทย ซึ่งได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard



บริการธนาคารทางอินเทอร์เน็ต

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมโดยตัดบัญชีธนาคารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ 5 ธนาคาร คือ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย ธนาคารกสิกรไทย และธนาคารไทยพาณิชย์



Rabbit LINE Pay

บริษัทฯ ร่วมมือกับ บริษัท ไลน์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ผู้ให้บริการแอปพลิเคชันเมสเซนเจอร์ LINE ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้ากระเป๋าเงิน PlayMall ของบริษัทฯ ได้อย่างสะดวกผ่านกระเป๋าเงิน Rabbit LINE Pay



มาเลเซีย :

- Online Credit Card : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านเว็บไซต์ passport.asiasoftsea.com หรือ www.paypal.com โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต
- MOL e-Pin : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน MOLPoints ซึ่งเป็นระบบเติมเงินออนไลน์ผ่านเว็บ www.offgamers.com หรือเติมเงินที่ร้านค้าที่มีสัญลักษณ์ E-Pay Service
- @Cash on Mobile : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยผู้เล่นเกมชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Maxis

สิงคโปร์ :

- Self-Service Automated Machine : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อโค้ด @Cash ผ่านเครื่องทำธุรกรรม AXS Station และ S.A.M. ซึ่งรับชำระค่าบริการผ่านบัตรเครดิตหรือเดบิตด้วยระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สามารถใช้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง โดยจะติดตั้งอยู่ในย่านชุมชน เช่น สถานีรถไฟ MRT และศูนย์การค้า
- Mobile Service : จำหน่ายโค้ด @Cash ผ่านช่องทาง SMS ของ SingTel (GXCredits)
- Online Payment : จำหน่ายโค้ด @Cash ผ่านทางหน้าเว็บไซต์ อาทิ MOL AccessPortal และ OffGamers
- 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 แข่งขันเกมกันผ่าน SEA Online Games Tournaments และสามารถซื้อ @Cash จากทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้โดยผ่านระบบชำระเงินของเอเชียซอฟท์

อินโดนีเซีย :

- GudangVoucher : ระบบชำระเงินออนไลน์ที่ผู้ใช้บริการสามารถเติมเงินเพื่อใช้จ่ายค่าบริการต่าง ๆ เช่น ค่าโทรศัพท์ ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรม ค่าบริการต่าง ๆ รวมถึงการเติมเงินเข้าเกม
- Indomog : บริการรับชำระเงินที่เน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยสามารถชำระเงินได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นบัตร Voucher บัตรเครดิต Visa และ MasterCard หรือการโอนเงินผ่านธนาคาร
- Mimopay : กลุ่มบริษัทโทรคมนาคม Telkomsel, XL Axiata และ Three Hutchison ร่วมกันเปิดช่องทางให้ผู้เล่นเกมซื้อบัตรเติมเวลาเล่นเกม (Airtime Voucher) โดยชำระเงินผ่านกระเป๋าเงิน MIMO และ Mandiri e-cash ซึ่งสามารถเติมเงินผ่านบริการธนาคารทางอินเทอร์เน็ตหรือตู้เอทีเอ็มของธนาคาร นอกจากนี้ Mimopay ยังร่วมมือกับ 7-Eleven ในการจำหน่ายบัตรเติมเงินเข้าเกมอีกด้วย

ฟิลิปปินส์ :

- Sale via POS : จำหน่าย @Cash ทั้งแบบบัตรเติมเงินและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ผ่านร้านค้าต่าง ๆ ได้แก่ ร้าน MINISTOP (บัตรเติมเงิน) 7-Eleven (บัตรเติมเงินและบัตรอิเล็กทรอนิกส์) และ Cebuana Lhuillier (บัตรอิเล็กทรอนิกส์)
- Sale via Debit Card : ePLUS จำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash โดยให้ชำระเงินผ่านบัตรเดบิต
- Sale via Customized Platform : ALL SERVE จำหน่ายบัตรเติมเงินและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านระบบเติมเงินของตัวเอง
- Sale on Web Platform : จำหน่ายบัตรเติมเงิน บัตรรายเดือน และบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านเว็บไซต์และระบบเรียกเก็บเงิน ได้แก่ GAMEX จำหน่ายบัตรรายเดือนและบัตรเติมเงิน Smart/Sun ซึ่งแปลงเป็นโค้ด @Cash ได้ GAMER จำหน่ายบัตรเติมเงินของ Globe ซึ่งแปลงเป็นโค้ด @Cash ได้เช่นกัน ส่วนเว็บไซต์ Load Central, LoadXtreme, Offgamers และ PONDO จำหน่าย @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์

8.2.3 กลยุทธ์การแข่งขัน

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เผยแพร่เกมออนไลน์ใน 5 ประเทศ/กลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และอินโดจีน (พม่า และกัมพูชา) เพื่อลดความเสี่ยงจากการลงทุนภายในประเทศ หรือในประเทศใดประเทศหนึ่ง โดยมีกลยุทธ์การบริหารจัดการในระดับภูมิภาคที่ช่วยให้สามารถลดต้นทุนการดำเนินงาน ทั้งจากการร่วมกันจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้ทรัพยากรบุคคลร่วมกัน การถ่ายทอดความรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์จากการดำเนินธุรกิจในประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศหนึ่ง ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของธุรกิจ

การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และปรับปรุงเกมเดิมให้ทันสมัยอยู่เสมอ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกมใน 5 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ร่วมกับผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบและเนื้อหาเกมให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการทั้งในด้านรูปแบบ กราฟิก และเนื้อหาเกม โดยครอบคลุมในทุกประเภทของเกม

การเสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่องและเน้นลูกค้าเป็นสำคัญ

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ 4 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานะการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์อันดับ 1 ในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและเป็นที่นิยมในตลาดต่างประเทศ : กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศ มักมีจุดเด่นทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดในประเทศเป้าหมาย
- การนำเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง : กลุ่มบริษัทฯ เล็งเห็นว่าเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตนั้นยังคงมีฐานลูกค้าที่เฝ้ารอการนำเกมกลับมาให้บริการใหม่อีกครั้ง จุดแข็งของเกมจะต้องมีเนื้อหาและภาพรวมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เล่นเกมยุคใหม่ จึงต้องปรับเปลี่ยนให้เกมเข้ากับพฤติกรรมของผู้บริโภค และพัฒนากลยุทธ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้และขยายฐานลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ
- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย : กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทเป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนั้นในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น
- การกระจายช่องทางการจัดจำหน่ายให้ครอบคลุมและทั่วถึง : กลุ่มบริษัทฯ มีแผนเพิ่มช่องทางการเติมเงินให้ครอบคลุมทั่วประเทศมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย รวมถึงการเพิ่มช่องทางใหม่ ๆ เพื่อเข้าถึงผู้บริโภคได้มากขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน โดยรักษาฐานลูกค้าเดิมและเพิ่มฐานผู้เล่นเกมใหม่ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ ยังพัฒนาช่องทางการจำหน่ายบัตรเติมเงินอิเล็กทรอนิกส์ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อลดต้นทุนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต นอกจากนี้ ช่องทางการจัดจำหน่ายยังสามารถใช้เป็นช่องทางการตลาดได้เป็นอย่างดี เช่น การจัดกิจกรรมทางการตลาด การแจกโปสเตอร์ และการวางสื่อโฆษณาให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกมโดยตรง

การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขายไอเทม

เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในปัจจุบัน คิดค่าบริการจากการขายไอเทมในเกม กลุ่มบริษัทฯ จึงมุ่งเน้นทำการตลาดโดยตรงต่อกลุ่มผู้เล่นเกม เพื่อกระตุ้นการซื้อไอเทมอย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดแพ็คเกจการขายไอเทมในแต่ละเดือน การทำ Item Shop/Item Mall ในเว็บไซต์ การส่ง Newsletter และ SMS ให้ผู้เล่นเกม เป็นต้น

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีต่อเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่นเกม และเพิ่มโอกาสในการซื้อไอเทมในเกม 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 พร้อมทั้งสื่อสารกับผู้เล่นผ่านทางแฟนเพจ Facebook ของทุกเกม กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการทั้งหลายดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงจัดหาบุคลากรและอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมที่คาดว่าจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในอนาคต

การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ในการให้บริการเกมออนไลน์

ในการเล่นเกมนั้นจะต้องมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลาระหว่างเครื่องของผู้เล่นและเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพดีและความปลอดภัยสูงจะช่วยให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นกลุ่มบริษัทฯ จึงลงทุนพัฒนาประสิทธิภาพและความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังมีทีมงานที่ศึกษา วิเคราะห์ และปรับปรุงระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมและการให้บริการอื่น ๆ ให้มีความทันสมัยและง่ายต่อการใช้งานยิ่งขึ้นในทุกปี

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการด้านความมั่นคงปลอดภัยในระบบสารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมทั้งกระบวนการทำงาน ภายในของทีมงานและระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการลูกค้า โดยบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมในประเทศไทยรายแรกที่ได้รับ ISO/IEC 27001:2013 (Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียง และมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) ซึ่งกำหนดมาตรฐานด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศที่องค์กรต่าง ๆ นำมาให้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดยมุ่งเน้นการให้เล่นเกมฟรีและคิดค่าบริการจากการขายไอเทมในเกม เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับผู้ประกอบการทั้งในอุตสาหกรรมเดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่น ๆ ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้องสามารถสร้างผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีนโยบายทำการตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง (Price War)

การพัฒนาช่องทางธุรกิจใหม่

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายปรับปรุงพัฒนาแนวทางใหม่ ๆ ที่ตอบโจทย์พฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือแอปพลิเคชันของคนรุ่นใหม่ โดยมุ่งเน้นที่การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงบริการของกลุ่มบริษัทฯ เช่น การเข้าถึงเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ การรับข้อมูลข่าวสารของเกม และการรับรางวัลพิเศษต่าง ๆ จากเกม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายผูกพันกับการบริการของกลุ่มบริษัทฯ และยังเปิดขยายช่องทางการสื่อสารระหว่างกลุ่มบริษัทฯ กับกลุ่มเป้าหมาย และกลุ่มพันธมิตรทางธุรกิจและผู้พัฒนาที่ต้องการเข้าสู่ตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ภายใต้แพลตฟอร์มของ Playpark

รวมถึงกลุ่มผู้พัฒนาเกมและแอปพลิเคชันสัญชาติไทยที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน และได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพออกสู่ตลาด ซึ่งเป็นการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมของไทยโดยภาพรวมอีกด้วย กลยุทธ์คือประยุกต์ใช้โครงสร้างพื้นฐานของกลุ่มบริษัทฯ เช่น ฐานลูกค้า ระบบและช่องทางชำระเงินต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงลูกค้าได้โดยใช้ต้นทุนลดลง

8.3 การตลาดและภาวะการแข่งขัน

8.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นตลาดเป้าหมายในการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ปัจจุบันอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นจะสัมพันธ์โดยตรงกับจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต การที่ค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมีราคาถูกลง เนื่องจากภาวะการแข่งขันของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการเติบโตในอัตราที่สูงของผู้ใช้สมาร์ทโฟนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ยิ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนให้ตลาดเกมออนไลน์ในภูมิภาคนี้ยังคงมีศักยภาพในการเติบโตอีกมาก

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่นในหลาย ๆ ด้าน ดังนี้

- เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย : เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต ประกอบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ยังคงมีอัตราที่ต่ำกว่า เมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม แนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต ปัจจุบันมีหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าผู้เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้บริการอย่างต่อเนื่อง : เนื่องจากลักษณะของเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมมีความสัมพันธ์เชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกันได้ โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุภารกิจในเกม ทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่าง ๆ ในเกม เพื่อให้เป็นผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเกมมีความผูกพันกับเกมอย่างมาก

- การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและสัญญาณอินเทอร์เน็ต : เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาไม่สูงนัก ทำให้สามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสเปกที่สูงขึ้นกว่าเดิม ทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพสูง ๆ ได้ ถือเป็นการขยายตลาดไปยังตลาดใหม่ ๆ ซึ่งในประเทศไทยเองก็กำลังก้าวเข้าสู่สภานี้เช่นกัน เนื่องจากปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแข่งขันกันด้านความเร็วอินเทอร์เน็ต ทำให้ค่าบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยราคาลดลง ในขณะที่มีความเร็วเพิ่มขึ้น
- ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ : ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งในด้านการเพลง เกมพีซีแบบออฟไลน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่น ๆ ถือเป็นปัญหาใหญ่ของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้ และส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน จนทำให้ไม่สามารถดำเนินกิจการต่อไปได้ ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์มีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ ซึ่งผู้เล่นเกมไม่สามารถเข้าถึงได้ อีกทั้งโปรแกรมสำหรับติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมครั้งแรกยังมีราคาต่ำ ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่นที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปแบบซีดี ดีวีดี หรือดัดแปลง ซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่

8.3.2 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ปัจจุบันกลุ่มบริษัท ให้บริการเกมออนไลน์ใน 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่สูงและต่อเนื่อง ในปีที่ผ่านมา ภูมิภาคนี้มีการเติบโตด้านตลาดเกมมอบายล์สูงสุด โดยเฉพาะในประเทศอินโดนีเซีย ไทย และมาเลเซีย ซึ่งเป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟน นอกจากนี้ เนื่องจากมีผู้ประกอบการจากต่างประเทศเข้ามาเปิดให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะในตลาดเกมมอบายล์ ส่งผลให้การแข่งขันในอุตสาหกรรมมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ประเทศไทยเป็นตลาดที่ทำรายได้จากการให้บริการเกมมากที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตามด้วยอินโดนีเซียและมาเลเซีย และในภาพรวมของตลาด ไทยยังคงเติบโตและรักษาส่วนแบ่งทางการตลาดเอาไว้ได้อย่างดี

ส่วนอีสปอร์ตส์ (Esports) ในภูมิภาคนี้ก็ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง ไม่เพียงแค่ว่าในตลาดเกมพีซีเท่านั้น แต่เริ่มเห็นกระแสของการแข่งขันอีสปอร์ตส์ในตลาดเกมมอบายล์เช่นกัน โดยเฉพาะในประเทศฟิลิปปินส์

ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ถือเป็นต้นทุนการดำเนินงานที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการในธุรกิจนี้ ซึ่งในปัจจุบันผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่ในประเทศดังกล่าวมักจะจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมและ/หรือประสบความสำเร็จในประเทศอื่น ๆ มาจากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศ มากกว่าจะพัฒนาเกมเอง อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการเกมเริ่มมีแนวโน้มพัฒนาเกมออนไลน์ของตนเอง เพื่อลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม เกมออนไลน์ที่พัฒนาโดยผู้พัฒนาเกมในไทยยังไม่ได้ได้รับความนิยม

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในไทย

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยในปี 2560 มีมูลค่าตลาดรวมทั้งพีซีและมอบายล์อยู่ที่ประมาณ 19,700 ล้านบาท* แบ่งเป็นพีซีประมาณ 3,958 ล้านบาท* และมอบายล์ประมาณ 9,075 ล้านบาท* (*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo) โดยปี 2560 เกมพีซีออนไลน์มีสถานการณ์ตลาดค่อนข้างคงตัว ในส่วนของจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลงไปไม่มาก โดยลดลงจาก 32 ราย ในปี 2559 เป็น 28 รายในปี 2560 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการลดลงจาก 88 เกมในปี 2559 เป็น 70 เกม ในปี 2560 โดยมีเกมที่เปิดใหม่ในปี 2560 จำนวน 15 เกม

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในไทย ได้แก่

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet) : ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเติบโตขึ้นในอัตราสูงจากการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการ ทั้งในด้านบริการและราคา โดยปัจจุบันมีอัตราค่าบริการประมาณ 599 บาทต่อเดือน สำหรับความเร็วประมาณ 15 - 20 เมกะบิตต่อวินาที ซึ่งถือว่าค่อนข้างต่ำ และการเข้ามาของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายใยแก้วนำแสง (Fiber Optic) ซึ่งมีคุณภาพของสัญญาณอินเทอร์เน็ตสูงกว่าเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายเคเบิล ส่งผลให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และเนื่องจากความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูลมีผลต่อความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ จึงทำให้มีผู้สนใจเล่นเกม

ออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

- ความหลากหลายของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ : ในช่วงที่ผ่านมา ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทยเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลาย ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ ที่ช่วยเพิ่มความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทางเลือกของผู้เล่นเกม รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากยิ่งขึ้น
- การให้บริการลูกค้ามีความสำคัญมากขึ้น : ในช่วง 2 - 3 ปีต่อจากนี้ ตลาดเกมออนไลน์จะมีการแข่งขันที่เข้มข้นขึ้น ซึ่งการให้บริการแก่ลูกค้าจะกลายเป็นปัจจัยหลักที่จะรักษาลูกค้าไว้ ผู้ให้บริการจึงพัฒนาการให้บริการให้ดีขึ้น เพื่อให้เป็นที่พอใจของลูกค้า เช่น มีระบบ Call Center 24 ชั่วโมง มีการอัปเดตเนื้อหาใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมและโปรโมชั่นผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นมากขึ้น
- การเติบโตของตลาดเกมโมบายล์ในปี 2560 : มีเกมโมบายล์เปิดให้บริการมากกว่า 300 เกม ส่งผลให้มูลค่าตลาดเกมโมบายล์เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งคาดว่าในปี 2561 จะมีมูลค่าถึง 10,000 ล้านบาท อีกทั้งการเติบโตของโทรศัพท์มือถือและระบบ 3G/4G ยังเป็นปัจจัยที่ทำให้ทำให้ผู้บริโภคเข้าถึงเกมออนไลน์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้ง่ายขึ้น ประกอบกับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตบนสมาร์ตโฟนมากถึงร้อยละ 70 โดยในปี 2560 มีผู้ใช้สมาร์ตโฟนประมาณร้อยละ 60 ของประชากรทั้งหมด หรือเกือบ 38 ล้านคน อายุการใช้งานเฉลี่ยเครื่องละ 1 ปี ส่งผลให้จำนวนผู้ใช้บริการเกมโมบายล์เติบโตมากขึ้นตามไปด้วย
- การพัฒนาอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง : ปี 2560 ถือเป็นก้าวสำคัญของวงการกีฬาอีสปอร์ตส์ในไทย เนื่องด้วยภาครัฐได้ประกาศบรรจุให้อีสปอร์ตส์เป็นกีฬารูปแบบเต็มรูปแบบ รวมถึงอนุมัติให้สมาคมไทยอีสปอร์ต (TESF) เป็นสมาคมกีฬาภายใต้หน่วยงานการกีฬาแห่งประเทศไทยในช่วงปลายปีที่ผ่านมา สมาคมไทยอีสปอร์ตพยายามผลักดันนักกีฬาอีสปอร์ตส์ในไทยให้มีความเป็นมืออาชีพ เพื่อรองรับการแข่งขันในระดับโลก ในปัจจุบันนักกีฬาไทยได้เข้าร่วมแข่งขันในระดับสากลหลายรายการ และล่าสุด นักกีฬาไทยได้รางวัลรองชนะเลิศของโลกจากการแข่งขัน 9th Esports World Championship ถือเป็นการสร้างชื่อเสียงและกระตุ้นวงการเกมออนไลน์ในไทยอย่างยิ่ง นอกจากนี้ กระแสอีสปอร์ตส์ยังคงรุดหน้าอย่างต่อเนื่อง โดยได้รับการสนับสนุนจากสื่อต่าง ๆ มากขึ้น สถาบันวิทยุโทรทัศน์เตรียมเปิดตัวรายการแข่งขันอีสปอร์ตส์ขนาดใหญ่ บริษัทยักษ์ใหญ่แห่งวงการไอทีก็ร่วมมือกันเปิด Mineski Infinity ร้านเกมมาตรฐานแห่งแรกในไทย เพื่อยกระดับเหล่าเกมเมอร์สู่ความเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตส์ และในบางมหาวิทยาลัยก็เริ่มมีหลักสูตรการสอนการแข่งขันอีสปอร์ตส์ เพื่อเสริมสร้างนักกีฬาสายเกมอย่างเต็มรูปแบบ

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในสิงคโปร์

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ประกอบไปด้วยผู้พัฒนาเกมและผู้ให้บริการเกมมากกว่า 60 บริษัท ถือเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการเติบโตด้านสื่อมากที่สุด สิงคโปร์สามารถเป็นศูนย์กลางสื่อในระดับภูมิภาคที่มีศักยภาพในการผลิตและจัดจำหน่ายเนื้อหาเกมที่มีล้ำสมัย ด้วยแรงงานที่มีทักษะ โครงสร้างด้านไอทีที่แข็งแกร่ง และระบบการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เด็ดขาด

ประเทศนี้เป็นที่ตั้งของผู้ประกอบการหลักในตลาด เช่น Gumi Asia, Konami Singapore, Koei Tecmo และ Ubisoft นอกจากนี้ยังมีผู้ประกอบการท้องถิ่น เช่น Touch Dimensions, LambdaMu และ Tyler Projects และสิงคโปร์ยังเป็นที่ตั้งกำเนิดของสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียง เช่น DigiPen Institute of Technology และ LASALLE College of the Arts

นอกจากนี้ การพัฒนาอุตสาหกรรมเกมในระดับท้องถิ่นนั้น IMDA มุ่งเน้นการสนับสนุนผู้พัฒนาเกมภายในประเทศ ทั้งในรูปแบบเกมพีซีและโมบายล์ โดยในเดือนตุลาคม 2554 ผู้ก่อตั้ง MDA หรือ IMDA ในปัจจุบันได้เปิดตัว Games Solution Center (GSC) ซึ่งตั้งอยู่ที่ Mediapolis Phase 0 (หรือที่รู้จักกันในชื่อ Block 71) เพื่อเป็นศูนย์รวมของผู้พัฒนาเกมระดับเล็กและกลางในประเทศสิงคโปร์ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์และพัฒนาเกม นอกจากนี้ GSC ยังเป็นที่ตั้งของ PlayStation Incubation Studio แห่งแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยหนึ่งในเกมที่พัฒนาขึ้นใน GSC คือ Rocketbirds: Hardboiled Chicken โดย Ratloop Asia ซึ่งได้รับการเผยแพร่เป็นครั้งแรกในเครือข่าย Sony PlayStation ในปี 2554 และได้พัฒนาเป็นเวอร์ชัน Sony PS Vita ซึ่งเป็นเกมในหมวด Vita ที่มียอดขายสูงสุดเป็นอันดับ 3 ในเอเชียในปี 2555

ในปี 2560 มีจำนวนผู้เล่นเกมในสิงคโปร์ 2.9 ล้านคน และมีรายได้จากอุตสาหกรรมเกม 318 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ร้อยละ 68 ของรายได้ทั้งหมดมาจากเกมโมบายล์ ทำให้สิงคโปร์เป็นประเทศที่ทำรายได้จากอุตสาหกรรมเกมเป็นอันดับที่ 36 ของโลก

ในส่วนของเกมคอนโซลเป็นผู้เล่นชายมากถึงร้อยละ 66 ซึ่งประมาณ 1 ใน 3 ของผู้เล่นชายนี้อยู่ในช่วงอายุ 21 - 35 ปี ส่วนผู้เล่นเกมทีวีนี้อาวุโสน้อยกว่าร้อยละ 49 ชอบดูวิดีโอประเภทแนะนำเกม มีผู้เล่นเกมสัดส่วนประมาณเพียงร้อยละ 27 ที่เล่นเกมบนทั้ง 3 แพลตฟอร์ม ได้แก่ โมบายล์ พีซี และคอนโซล

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ ได้แก่

- ความถี่ของการอัปเดตเกมในปัจจุบันและการเปิดตัวเกมใหม่ : เกมที่ให้บริการอยู่ในปัจจุบัน ทั้งเกมเก่าและเกมใหม่นั้น ส่วนใหญ่จะให้บริการในระบบ Free-to-Play ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับผู้ให้บริการในการรักษาลูกค้าเดิม ผู้ให้บริการจึงต้องหมั่นอัปเดตไอเทมในเกมบ่อย ๆ รวมทั้งเปิดตัวเกมใหม่อย่างสม่ำเสมอ
- เครือข่ายการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าสูงในราคาที่ถูกลง : การมีเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารไร้สายที่มีความก้าวหน้าจะช่วยสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ และรองรับการพัฒนาเกมในอนาคต ทั้งในรูปแบบเกมพีซีและโมบายล์ นอกจากนี้ อัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้มีผู้หันมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพิ่มมากขึ้น

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในมาเลเซีย

ในปี 2560 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซียจำนวน 22 ราย และมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 150 เกม โดยมีผู้เล่นเกมร้อยละ 56 ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA ตามมาด้วยเกมประเภท MMORPG และ FPS ในสัดส่วนร้อยละ 17 และ 23 ตามลำดับ ในขณะที่เกม Casual มีสัดส่วนร้อยละ 4 เกมประเภท MMORPG ส่วนใหญ่ให้บริการเป็นภาษาจีน ในขณะที่เกมประเภทอื่นจะให้บริการเป็นภาษาอังกฤษ

ช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีผู้ให้บริการเกมเข้ามาทำการตลาดในประเทศมาเลเซีย ส่วนใหญ่จะมาจากบริษัทเกมในประเทศจีน เช่น Perfect World และ Akarnu รวมถึงบริษัทผู้ให้บริการรายเล็ก ซึ่งมุ่งทำตลาดเกมบนเว็บเบราว์เซอร์

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในมาเลเซีย ได้แก่

- ความถี่ของการอัปเดตเกมในปัจจุบันและการเปิดตัวเกมใหม่ : เกมที่ให้บริการอยู่ในปัจจุบัน ทั้งเกมเก่าและเกมใหม่นั้น ส่วนใหญ่จะให้บริการในระบบ Free-to-Play ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับผู้ให้บริการในการรักษาลูกค้าเดิม ผู้ให้บริการจึงต้องหมั่นอัปเดตไอเทมในเกมบ่อย ๆ รวมทั้งเปิดตัวเกมใหม่อย่างสม่ำเสมอ
- เครือข่ายการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าสูงในราคาที่ถูกลง : การมีเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารไร้สายที่มีความก้าวหน้าจะช่วยสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ และรองรับการพัฒนาเกมในอนาคต ทั้งในรูปแบบเกมพีซีและโมบายล์ นอกจากนี้ อัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้มีผู้หันมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพิ่มมากขึ้น

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย

ในปี 2560 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซียเพียง 14 ราย มีเกมที่เปิดให้บริการ 42 เกม และผู้เล่นเกมในประเทศอินโดนีเซียให้ความสนใจเกมประเภท FPS มากที่สุด ด้วยสัดส่วนถึงร้อยละ 68 ตามด้วยเกมประเภท MOBA ที่มีสัดส่วนร้อยละ 17

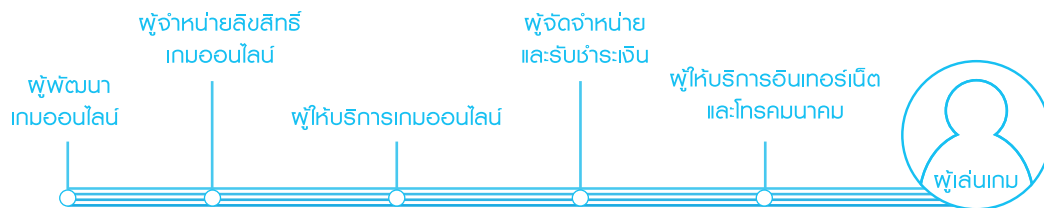
ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในฟิลิปปินส์

ในปี 2560 ประเทศฟิลิปปินส์มีผู้ให้บริการเกมจำนวน 7 ราย และมีเกมที่เปิดให้บริการ 18 เกม แม้จะมีบางเกมที่มีการปิดตัวไปแล้วก็ตาม แต่เกมเก่าประเภท MMORPG ได้ถูกนำมาเปิดบริการอีกครั้งในตลาด เช่น Ragnarok Online และ RF Online แม้ตลาด MMORPG จะยังคงมีการเติบโต แต่เป็นการเติบโตขึ้นเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ยังไม่สามารถแข่งขันกับเกมประเภท MOBA, FPS และประเภทเกมที่โดดเด่นที่สุดอย่าง Battle Royale เช่น Playerunknown's Battlegrounds ที่ครองตลาดกว่าร้อยละ 95 จากส่วนแบ่งของตลาดรวม กระแสความนิยมนี้ทำให้มีการพัฒนาและเปิดตัวเกมโมบายล์ประเภท MOBA และ Battle Royale จำนวนมากด้วยเช่นกัน ได้แก่ Mobile Legends, Arena of Valor และ Rules of Survival ส่วนเกมประเภท Casual ก็เริ่มขยับตัวไปสู่แพลตฟอร์มโมบายล์ โดยเหลือเกม Casual แบบพีซีที่เปิดให้บริการในฟิลิปปินส์อยู่จำนวนหนึ่งเท่านั้น

8.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

8.4.1 ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วน ดังที่แสดงในแผนภาพ โดยเริ่มต้นจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาเกม จากนั้นจะขายลิขสิทธิ์เกมต่อหรือแต่งตั้งให้ผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) เป็นผู้เสนอตลาดและขายลิขสิทธิ์การให้บริการเกมให้กับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Operator) ในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละประเทศ ปัจจุบัน กลุ่มบริษัท เป็นผู้ประกอบการในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในส่วนของผู้พัฒนาเกม ผู้ให้บริการเกม และผู้จัดจำหน่าย



ภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์

ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์ สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยการจำหน่ายเองหรือผ่านผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม (ISPs) จะเป็นผู้ให้บริการเช่าช่องสัญญาณเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกม กับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกมโดยตรง

8.4.2 ขั้นตอนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัท เพื่อให้บริการเกมออนไลน์

ในการจัดหาเกมออนไลน์ เพื่อนำมาให้บริการในแต่ละประเทศนั้น กลุ่มบริษัท จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Manager) ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดหาและเตรียมความพร้อมสำหรับการให้บริการ โดยจะแยกทีมจัดการเพื่อดูแลในแต่ละเกม ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์มี 6 ขั้นตอนดังนี้



ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์

คัดสรรเกมออนไลน์

ในเบื้องต้น ทีมงานจะคัดเลือกเกมออนไลน์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่าง ๆ เช่น เกมที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีนโยบายการกลั่นกรองเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งเกมจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

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

เจรจาและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อลิขสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกมจะประมาณจากการคาดการณ์โดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- โปรแกรมเครื่องลูกข่าย : ทีมจัดการเกมจะดัดแปลงและปรับปรุงโปรแกรมซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมในครั้งแรก รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น
- การจัดทำเว็บไซต์ : ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- ระบบจัดการการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์เพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ “Game Master” เพื่อดูแลการเล่น เกม อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

กระจายโปรแกรมเครื่องลูกข่าย (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ กระจายโปรแกรมให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึงจากการให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์เกม แต่ในส่วนของบริษัท อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิก @Cafe ทางบริษัทฯ ยกเลิกการผลิตแผ่นโปรแกรมเพื่อแจกจ่ายแก่ร้านสมาชิกแล้ว โดยนำโปรแกรม @Updater มาให้บริการแทน ซึ่งโปรแกรมหากล่าวสามารถอำนวยความสะดวกให้ร้านสมาชิกสามารถดาวน์โหลดและอัปเดตเกมได้แบบอัตโนมัติ

สำหรับเกมบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

เปิดให้บริการเกมออนไลน์

เมื่อจัดเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ 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

การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัท จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 4 ช่วง คือ

- ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) : เช่น แนะนำเกมบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ นิตยสารเกม และนิตยสารเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
- ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) : เช่น โฆษณบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และจดหมายแนะนำเกม
- ช่วงส่งเสริมการขาย (Promoting) : เน้นทั้งกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ผ่านสื่อทั่วไป เช่น โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และกิจกรรมในเกมออนไลน์ เช่น การแข่งขันภายในเกม
- ช่วงรักษายอดขาย (Maturing) : เน้นกิจกรรมทางการตลาดและประชาสัมพันธ์เฉพาะในเกมออนไลน์ และกิจกรรมผ่านตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน @Cash และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

8.4.3 ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัท จะซื้อลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ ในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการแต่เพียงรายเดียว (Exclusive Distributor) ในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลง โดยส่วนใหญ่มีอายุสัญญา 2 - 4 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) และมีสิทธิต่ออายุสัญญาได้ในราคาและเงื่อนไขเดิม ทั้งนี้ ผู้พัฒนา/ผู้จัดจำหน่ายเกมสามารถยกเลิกสัญญาได้ หากกลุ่มบริษัท ทำผิดสัญญา และ/หรือมีปัญหาด้านการเงิน และ/หรืออยู่ในสถานะล้มละลาย และ/หรือไม่สามารถเปิดให้บริการเกมในระยะเวลาที่กำหนด โดยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ดังนี้

- ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น (Initial Fee) : ชำระเป็นจำนวนคงที่ ณ วันที่ลงนามในสัญญา หรือภายในระยะเวลาที่กำหนด
- ค่าลิขสิทธิ์รายเดือน (Monthly Fee) : ชำระเป็นจำนวนตามยอดการใช้จ่ายในเกมจากการให้บริการเกมนั้น ๆ ในแต่ละเดือน
- ค่าลิขสิทธิ์รายได้ขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) : บางสัญญาจะมีการกำหนดจำนวนค่าลิขสิทธิ์รายเดือนขั้นต่ำ จากการให้บริการเกมนั้น ๆ ในแต่ละเดือน
- ค่าผลสำเร็จของงาน (Success Fee) : ชำระเมื่อสร้างรายได้จากการให้บริการเกมนั้น ๆ ถึงจำนวนที่กำหนด

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัท และผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกม

9.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

9.1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม (Censor) ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ส่วนกรมทรัพย์สินทางปัญญาดูแลเรื่องการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ดีวีดี ส่วนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงพาณิชย์ ได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก เนื่องจากรัฐบาลไม่ได้ปิดกั้นการทำธุรกิจเกมออนไลน์แต่อย่างใด ในขณะที่มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต รวมถึงการออกใบอนุญาต และการตรวจสอบเนื้อหาเกม

9.1.2 ความเสี่ยงจากการแข่งขันและการเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหม่

ปัจจุบัน การแข่งขันในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ มีความรุนแรงมากขึ้น จากการเพิ่มจำนวนของผู้ให้บริการรายใหม่ในตลาดที่นำเสนอเกมออนไลน์เพิ่มอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ให้บริการในแต่ละประเทศมีจำนวนหลายราย และผู้ให้บริการต่างประเทศที่รุกเข้ามาแข่งขันกับผู้ให้บริการในประเทศมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากอัตราการเจริญเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ ประกอบกับเป็นธุรกิจที่มีอัตรากำไรสูง อย่างไรก็ตาม บริษัทในฐานะผู้นำทางการตลาดในระดับภูมิภาค ซึ่งมีเกมให้บริการครอบคลุมในทุกประเภท และมีประสบการณ์มากกว่า 17 ปี เมื่อเทียบกับคู่แข่งแล้ว ยังไม่มีผู้ประกอบการรายใดที่มีสถานะเป็นผู้ให้บริการในระดับภูมิภาคและครอบคลุมเกมทุกประเภท ทั้งนี้ บริษัทให้ความสำคัญกับความเปลี่ยนแปลงในภาคอุตสาหกรรม และแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงความนิยมของเกม จึงพัฒนาทีมงานด้านความรู้ความเข้าใจตลาด เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน

9.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

9.2.1 ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใด ๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนขั้นต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง และค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้น หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนขั้นต้นดังกล่าว หรือในจำนวนตามที่คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประกอบการและอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ทั้งนี้ หากเกมออนไลน์ใด ๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ กลุ่มบริษัทฯ อาจพิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งจำนวน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในงวดบัญชีนั้น ๆ

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด โดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มผู้เล่นเกมอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใด ๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกมออนไลน์ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายกระจายแหล่งที่มาของรายได้โดยเปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่าง ๆ โดยปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 36 เกมใน 5 ประเทศ คือ ไทย (15 เกม) สิงคโปร์ (6 เกม) มาเลเซีย (19 เกม) อินโดนีเซีย (11 เกม) และฟิลิปปินส์ (11 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

9.2.2 ความเสี่ยงจากการคิดค่าบริการเกมออนไลน์โดยการขายไอเทมในเกม

ในอดีต กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ตามระยะเวลาที่ให้บริการ (Airtime Sale) แต่ในปัจจุบัน รายได้หลักมาจากการขายไอเทมเกือบทั้งหมด และมีแนวโน้มปรับตัวสูงขึ้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่นเกมในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลก ที่หันมานิยมเล่นเกมฟรีและซื้อไอเทมเมื่อพึงพอใจเท่านั้น รวมทั้งผู้ประกอบการเกมก็หันมานิยมคิดค่าบริการแบบ Item Sale เช่นกัน เนื่องจากเชื่อว่าจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมได้ ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการแข่งขันที่รุนแรงขึ้น และหากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อไอเทมอย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการซื้อไอเทมเพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นรายอื่น ทั้งในด้านความสวยงามและความสามารถ กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการทำการตลาดเชิงรุก และการทำกิจกรรมที่กลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอไอเทมที่น่าสนใจอย่างต่อเนื่อง จะช่วยกระตุ้นการซื้อไอเทมในเกมเพิ่มมากขึ้น

9.2.3 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนน้อยราย

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

ไทย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก บจก. ทู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์

สิงคโปร์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก 1-Net Mediacorp และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก StarHub

มาเลเซีย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก IPServerOne Hosting

ฟิลิปปินส์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Philippine Long Distance Telephone Company (ePLDT)

โดยทำสัญญาเช่าระยะสั้นและสามารถต่อสัญญาเช่าได้ตลอด ทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความซับซ้อนของระบบการให้บริการอาจทำให้อรรถรสและความพึงพอใจในการเล่นเกมนลดลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทุกรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพ มีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยในระดับสูงมาก เมื่อเทียบกับข้อกำหนดในมาตรฐานสากล

9.2.4 ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) เป็นเวลาประมาณ 2 - 3 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมจะสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่าง ๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออก Patch File การแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค (Bug) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ หากกลุ่มบริษัทฯ มิได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์และ/หรือไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

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

9.2.5 ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

9.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุตจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 58.26 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 ท่าน จากทั้งหมด 7 ท่าน รวมถึงมีกรรมการภายนอกที่มาจากการเลือกตั้งของผู้ถือหุ้น 1 ท่าน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย 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	www.asiasoft.co.th และ www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	512,346,270 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 512,346,270 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท
ทุนชำระแล้ว	409,877,016 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	112,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,120,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ 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 แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.playpark.com
ทุนจดทะเบียน	150,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด เมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2557

ชื่อบริษัท	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการเขียนซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ วางระบบคอมพิวเตอร์ และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์ thaiware.com
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	69/6 อาคารตึกฮั่วปึก ตึกบี ชั้นที่ 4 ห้อง 3 ซอยศึกษาวิทยา ถนนสีลม แขวงสีลม เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร
โทรศัพท์	66 2635 0744
โทรสาร	66 2635 0745
เว็บไซต์	www.thaiware.com
ทุนจดทะเบียน	1,500,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 150,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการให้บริการเกมผ่านระบบสื่อสารและเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9/283-5 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.thaicybergames.com
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 100,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 30 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	อยู่ระหว่างการชำระบัญชี

ชื่อบริษัท	บริษัท เฟลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9/283-5 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	หยุดดำเนินการ แต่ยังมีได้ชำระบัญชี

ชื่อบริษัท	บริษัท ธังค์พลัส ดิจิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.thinkplusdigital.com

ทุนจดทะเบียน	5,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 5 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน
ชื่อบริษัท	บริษัท มริน อินโนเวชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการผลิตและจำหน่าย ตลอดจนเป็นผู้พัฒนา และเป็นผู้ให้บริการโมบายล์แอปพลิเคชัน เกมโมบายล์ และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 140 อาคารวันแปซิฟิกเพลส ชั้นที่ 10 ห้องเลขที่ 1005-06 ถนนสุขุมวิท แขวง คลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110
โทรศัพท์	0 2653 0330
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 64.99 ของทุนจดทะเบียน
ชื่อบริษัท	บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9/283-285 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	3,500,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 35,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 70 ของทุนจดทะเบียน
ชื่อบริษัท	Asiasoft Online Pte. Ltd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ และจัดจำหน่ายเกมพีซีในประเทศสิงคโปร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	20 Kallang Avenue #06-00 Pico Creative Center, Singapore, 339411
โทรศัพท์	+65 6291 6129
โทรสาร	+65 6291 6830
เว็บไซต์	www.asiasoftsea.net
ทุนจดทะเบียน	2,000,000 ดอลลาร์สิงคโปร์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	AS Online Sdn. Bhd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์และจัดจำหน่ายเกมพีซีในประเทศมาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Suite C-06-01, 02, 03 & 3A, Level 6, Block C, Sky Park One City, Jalan USJ 25/1, 47650, Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia
โทรศัพท์	+603 50223020
โทรสาร	+603 50223028
เว็บไซต์	www.asiasoftsea.net
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 รिंगกิต
ทุนชำระแล้ว	4,000,000 รिंगกิต
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100.00 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท	PT. Asiasoft
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Gd. Cyber Lt. 6, Jalan Kuningan Barat No. 8 Mampang Prapatan Jakarta Selatan
โทรศัพท์	+62 2598 5000
โทรสาร	+62 2598 5001
เว็บไซต์	www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	1,750,000 ดอลลาร์สหรัฐฯ
ทุนชำระแล้ว	1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐฯ
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 79.90 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท	CIB Development Sdn. Bhd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Suite C-06-01, 02, 03 & 3A, Level 6, Block C, Sky Park One City, Jalan USJ 25/1, 47650, Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia
โทรศัพท์	+603 50223020
โทรสาร	+603 50223028
เว็บไซต์	www.cib.com.my
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 รिंगกิต เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 61.68 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	Level Up!, Inc.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศฟิลิปปินส์
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	www.levelupgames.ph
ทุนจดทะเบียน	310,020,000 เปโซฟิลิปปินส์ แบ่งออกเป็นหุ้นประเภท ก จำนวน 31,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 เปโซฟิลิปปินส์ และหุ้นประเภท 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 และหุ้นประเภท ข จำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.01 เปโซฟิลิปปินส์
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท	Pomelo Network Pte. Ltd.
ประเภทธุรกิจ	พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ รวมถึงโมบายล์เมสเซนเจอร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	1 Coleman Street #08-07 The Adelphi, Singapore, 179803
โทรศัพท์	+65 6438 8858
เว็บไซต์	https://palplus.me/
ทุนจดทะเบียน	4,474,864 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.0001 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา และหุ้นบริมสิทธิ์ 3,614,740 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 1 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา โดยหุ้นสามัญและหุ้นบริมสิทธิ์มีสิทธิเท่าเทียมกัน
ทุนชำระแล้ว	4,474,864 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.0001 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา และหุ้นบริมสิทธิ์ 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

อาคารบางกอกซีที ทาวเวอร์ ชั้น 15

179/74-80 ถนนสาทรใต้ สาทร

กรุงเทพมหานคร 10120

โทรศัพท์ 0 2344 1000

โทรสาร 0 2286 5050

ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น

11.1 หลักทรัพย์ของบริษัทฯ

ณ วันที่ 5 พฤษภาคม 2560 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 512,346,270 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น ใบสำคัญแสดงสิทธิจำนวน 102,469,254 ใบ มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท โดยเป็นทุนชำระแล้วจำนวน 409,877,016 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท

11.2 ผู้ถือหุ้น

ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นสูงสุด 10 รายแรก มีดังนี้

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (ณ วันปิดสมุดทะเบียน ล่าสุด 17 มีนาคม 2560)	จำนวนใบสำคัญ แสดงสิทธิ (ณ วันที่ออกใบสำคัญแสดง สิทธิ 15 พฤษภาคม 2560)	สัดส่วนการ ถือหุ้น (%)
1. นายปราโมทย์ สุตจิตพร ⁽¹⁾	197,397,907	49,349,476	48.160
2. นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์ ⁽¹⁾	41,397,656	10,349,414	10.100
3. Mr. Tan Tgow Lim ⁽²⁾	30,023,300	7,505,825	7.325
4. Asia Investment Partners Limited ⁽³⁾	25,453,500	6,363,375	6.210
5. นายทวีวัตร จุฬางกูร	18,933,333	4,733,333	4.619
6. นายเลิศชาย กันภัย	15,509,500	3,877,375	3.784
7. Miss Seet Jing Huan, Jennifer ⁽²⁾	15,000,000	3,750,000	3.660
8. นายบุญรัตน์ วิศิษฐ์กุล	2,650,000	662,500	0.647
9. นายปรีชา เหมสถาปัตย์	2,032,432	508,108	0.496
10. นายนิวัฒน์ ดีหลาย	1,870,000	467,500	0.456

หมายเหตุ :

⁽¹⁾ นายปราโมทย์ สุตจิตพร เป็นคู่สมรสกับ นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์

⁽²⁾ Mr. Tan Tgow Lim เป็นคู่สมรสกับ Miss Seet Jing Huan, Jennifer

⁽³⁾ คือ บริษัทเพื่อการลงทุนในกลุ่มกองทุน Lombard Asia III ซึ่งได้รับการสนับสนุนและบริหารกองทุนโดยบริษัท Lombard Investment, Inc. ที่มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา

ทั้งนี้ Asia Investment Partners Limited คือบริษัทเพื่อการลงทุนซึ่งมีกองทุน Lombard Asia III เป็นผู้ถือครองหุ้นทั้งหมดของ Asia Investment Partners Limited โดยมีสำนักงานตั้งอยู่ที่ฮ่องกง กองทุน Lombard Asia III เน้นลงทุนในประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีนโยบายการลงทุนหุ้นระยะยาวในบริษัทที่มีศักยภาพการแข่งขันสูง ผู้ถือหุ้นรายลงทุนของกองทุนดังกล่าวเป็นนักลงทุนสถาบันที่มีชื่อเสียง ได้แก่ กองทุนสำรองเลี้ยงชีพข้าราชการแห่งรัฐแคลิฟอร์เนีย (California Public Employees' Retirement System : CalPERS) ธนาคารพัฒนาเอเชีย (Asian Development Bank) บริษัทเงินทุนระหว่างประเทศในเครือธนาคารโลก (International Finance Corporation of the World Bank Group) และกองทุน Fund of Funds ที่จัดตั้งโดยรัฐบาลของสหราชอาณาจักร (CDC Group PLC)

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤตินัยมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ (กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ หรือส่งตัวแทนเข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุตจิตพร

11.3 นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อย ปีละ 2 ครั้ง โดยการจ่ายครั้งที่ 1 จะจ่ายเป็นเงินปันผลระหว่างกาล และการจ่ายครั้งที่ 2 จะจ่ายเป็นเงินปันผลประจำปี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 30.0 ของกำไรสุทธิของแต่ละบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล สำรองตามกฎหมาย และสำรองอื่น ๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ภายใต้เงื่อนไขที่การดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น ทั้งนี้ มติของคณะกรรมการบริษัทที่อนุมัติให้จ่ายเงินปันผลจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้ แล้วให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

12.1 คณะกรรมการบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 คณะกรรมการบริษัท ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 6 ท่าน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2560
1. Mr. Tan Tgow Lim	ประธานกรรมการ	4/5
2. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	รองประธานกรรมการ	5/5
3. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการ	5/5
4. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธาน กรรมการตรวจสอบ	5/5
5. นางมณฑิลา สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	5/5
6. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	1/5

นางมณฑิลา สุขพันธ์รัตน์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน

โดยมี นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัท

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัท

นายปราโมทย์ สุตจิตพร ลงลายมือชื่อร่วมกับ นายเลิศชาย กันภัย หรือ Mr. Tan Tgow Lim รวมเป็น 2 คนและประทับตราสำคัญของบริษัท

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัท

1. กำกับ ดูแล และจัดการให้การดำเนินงานของบริษัทฯ เป็นไปตามกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ ตลอดจนมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น บนพื้นฐานของหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตลอดจนปฏิบัติให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และข้อบังคับของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ด.

2. กำหนดหรือเปลี่ยนแปลงชื่อกรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อผูกพันบริษัท

3. กำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และทิศทางการดำเนินงานของบริษัทฯ รวมทั้งกำกับดูแลให้ฝ่ายบริหารดำเนินการให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่ผู้ถือหุ้นและการเติบโตอย่างยั่งยืน

4. พิจารณาตัดสินใจในเรื่องที่มีสาระสำคัญ เช่น แผนธุรกิจ งบประมาณ โครงการลงทุนขนาดใหญ่ อำนาจการบริหาร และรายการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด

5. แต่งตั้งคณะกรรมการหรือบุคคลใด เพื่อทำหน้าที่ช่วยดูแล ติดตาม และควบคุมการบริหารงานของบริษัทฯ ในเรื่องที่เป็นสาระสำคัญภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริษัทฯ เช่น คณะกรรมการบริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ และกรรมการผู้จัดการ เป็นต้น รวมทั้งประเมินผลการปฏิบัติงานและกำหนดค่าตอบแทนของคณะกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือมอบอำนาจเพื่อให้คณะกรรมการหรือบุคคลดังกล่าวมีอำนาจตามที่คณะกรรมการเห็นสมควร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริษัทฯ เห็นสมควร ซึ่งคณะกรรมการบริษัทฯ อาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

6. จัดให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน และมาตรการการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินการในเรื่องดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

7. จัดทำรายงานคณะกรรมการประจำปี และรับผิดชอบต่อการจัดทำและการเปิดเผยงบการเงิน เพื่อแสดงถึงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอต่อผู้ถือหุ้น

ทั้งนี้ การมอบอำนาจแก่คณะกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นจะไม่รวมถึงการมอบอำนาจที่ทำให้คณะกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว สามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย รวมทั้งกำหนดให้ต้องขอความเห็นชอบจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ที่สำคัญของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องตามข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ ในกรณีการดำเนินการเรื่องใดที่กรรมการท่านใดหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง (ตามประกาศสำนักงาน ก.ล.ต. และ/หรือตลาดหลักทรัพย์ฯ) มีส่วนได้เสียหรือมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ กรรมการและบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งนั้นไม่มีสิทธิออกเสียง และไม่มียานาจอนุมัติการดำเนินการในเรื่องดังกล่าว

นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ ได้พิจารณามอบอำนาจให้แก่คณะกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นในการทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานและการลงทุนตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ โดยได้มีการกำหนดขอบเขตและวงเงินในแต่ละระดับอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ไม่มีการมอบอำนาจในลักษณะไม่จำกัดวงเงินแต่อย่างใด

12.2 คณะผู้บริหาร (ตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 6 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
2. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	ประธานเจ้าหน้าที่ด้านการเงิน
3. Mr. Quach Dong Quang	ประธานเจ้าหน้าที่ด้านปฏิบัติการ
4. นายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ	รองกรรมการผู้จัดการ – Mobile Games
5. นางสาวศิริรัตน์ ไวศรายุทธิ์	รองกรรมการผู้จัดการ – PC Games
6. นางรัตนา มะโนมงคลกุล	รองกรรมการผู้จัดการ – ฝ่ายบัญชีและการเงิน

โครงสร้างภายในบริษัท

Chief Executive Officer (CEO)

Chief Financial Officer (CFO)

DMD - Finance

HR

• HRD • Recruitment • HRM

Accounting

• Purchasing & Admin
• Accounting • Finance

Corporate Service

• Corporate Finance • Legal

Chief Operating Officer (COO)

DMD - PC Games

PC Online Game Operation

Marketing

Game Community

Customer Support

DMD - Mobile Games

Mobile Game Operation

Marketing Activation

Business Development

Creative

DMD - IT

Management
Information System

• Application Support • QA
• Data Management • IT Operation
• Web Management • Software Development
• Game Services • Mobile Application

IT Infrastructure

• Network Management
• System Management
• Operations Center
• IT Support

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ และบริษัทย่อยให้เป็นไปตามมติและนโยบายของคณะกรรมการบริษัทฯ และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใด ๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้ตามเห็นสมควร
 2. ดำเนินการและบริหารจัดการการดำเนินงานกิจการที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
 3. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อสิทธิ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 20.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
 4. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหารตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหารในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และภายในระยะเวลาที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเห็นสมควร และประธานเจ้าหน้าที่บริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
 5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ และบริษัทย่อย ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ และบริษัทย่อย
 6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย โดยอยู่ภายใต้กรอบงบประมาณที่ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทฯ ในแต่ละปี
 7. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ หรือคณะกรรมการบริหารเป็นคราว ๆ ไป
- ทั้งนี้ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อคณะกรรมการบริหาร และให้ประธานเจ้าหน้าที่บริหารปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนดไว้

อนึ่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหารไม่มีอำนาจในการดำเนินการใด ๆ ในหรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใด ๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ ได้ตามเห็นสมควร
2. ดำเนินการและบริหารจัดการกิจการที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานทั่วไปของบริษัทฯ
3. มีอำนาจจ้าง แต่งตั้ง โยกย้าย ปลดออก เลิกจ้าง กำหนดอัตราค่าจ้าง ให้บำเหน็จรางวัล ปรับขึ้นเงินเดือน ค่าตอบแทน เงินโบนัส ของพนักงานทั้งหมดของบริษัทฯ ในตำแหน่งต่ำกว่าระดับผู้บริหาร ตลอดจนแต่งตั้งตัวแทนฝ่ายนายจ้างในคณะกรรมการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพของบริษัทฯ

4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 10.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ

5. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนกรรมการผู้จัดการตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนกรรมการผู้จัดการในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของกรรมการผู้จัดการ และภายในระยะเวลาที่กรรมการผู้จัดการเห็นสมควร และกรรมการผู้จัดการอาจยกเลิก เพิกถอนเปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บันทึก เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร

7. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ

8. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหารเป็นคราว ๆ ไป

ทั้งนี้ กรรมการผู้จัดการจะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และให้กรรมการผู้จัดการปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารกำหนดไว้ อนึ่ง กรรมการผู้จัดการไม่มีอำนาจในการดำเนินการใด ๆ ในหรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่กรรมการผู้จัดการ หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงาน ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

12.3 เลขานุการบริษัทฯ

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 5/2551 ประชุมเมื่อวันที่ 13 สิงหาคม 2551 ได้มีมติแต่งตั้ง นายเฉลิมชัย ดุฬสกุล เป็นเลขานุการบริษัทฯ แต่ในปี 2558 นายเฉลิมชัย ดุฬสกุล ลาออกจากบริษัทฯ มีผลตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2558 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 5/2558 ประชุมเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2558 มีมติแต่งตั้ง นายปริญา แก้วมณี เป็นเลขานุการบริษัทฯ มีผลตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน 2558 และเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2559 นายปริญา แก้วมณี ลาออกจากบริษัทฯ ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2559 ประชุมเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2559 มีมติแต่งตั้ง นางรัตนา มะโนมงคลกุล เป็นเลขานุการบริษัทฯ ต่อมา นางรัตนา มะโนมงคลกุล ได้ลาออกจากการเป็นเลขานุการบริษัทฯ โดยมีผลเมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 2/2560 ประชุมเมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2560 มีมติแต่งตั้ง นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล เป็นเลขานุการบริษัทคนใหม่ โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2560 เป็นต้นไป โดยมีอำนาจ หน้าที่ และความรับผิดชอบ เป็นไปตามที่กฎหมายได้กำหนดไว้สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้

- ทะเบียนกรรมการ
- หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี
- หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น

2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร

3. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด

4. ให้คำแนะนำด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อพึงปฏิบัติด้านการกำกับดูแลการดำเนินกิจกรรมของคณะกรรมการให้เป็นไปตามกฎหมาย

5. ทำหน้าที่ในการดำเนินการจัดประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ และการประชุมผู้ถือหุ้น

6. ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่กำกับดูแล เช่น สำนักงาน ก.ล.ต. ตลาดหลักทรัพย์ฯ และดูแลการเปิดเผยข้อมูลและรายงานสารสนเทศต่อหน่วยงานที่กำกับดูแลและสาธารณชนให้ถูกต้องครบถ้วนตามกฎหมาย

ซึ่งนางสาวชลธิชา สมบัติมงคล จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และปริญญาโท สาขา International and Comparative Law จาก Chicago-Kent College of Law, Illinois Institute of Technology ประเทศสหรัฐอเมริกา และปริญญาโท สาขา Intellectual Property Law จาก Queensland University of Technology ประเทศออสเตรเลีย

12.4 ค่าตอบแทนผู้บริหาร

ค่าตอบแทนกรรมการที่เป็นตัวเงินในปี 2560

กรรมการ	ค่าตอบแทน (บาท)	เบี้ยประชุม (บาท)
1. Mr. Tan Tgow Lim	360,000.00	-
2. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	240,000.00	-
3. นายเลิศชาย กันภัย	240,000.00	-
4. นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม	100,000.00	-
5. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	240,000.00	280,000.00
6. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	240,000.00	210,000.00
7. นายธันวา เลหาศิริวงศ์	180,000.00	120,000.00
8. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	40,000.00	-
รวม	1,640,000.00	610,000.00

ค่าตอบแทนผู้บริหารที่เป็นตัวเงินในปี 2560

ตำแหน่ง	จำนวน (คน)	ค่าตอบแทน ^ก (บาท)
ผู้บริหาร ^ข	8	15,214,535.34 ^ค

หมายเหตุ :

^ก ประกอบด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา และค่าสวัสดิการ

^ข ตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ซึ่งรวมถึง นายปราโมทย์ สุตจิตพร ในฐานะประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

^ค คำนวณค่าตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง โดยมีผู้บริหารบางท่านได้ลาออกจากบริษัท ในระหว่างปี

13.1 นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

คณะกรรมการบริษัทฯ เข้าใจบทบาทหน้าที่ และความรับผิดชอบของคณะกรรมการที่มีต่อบริษัทฯ และผู้ถือหุ้น และได้อนุมัตินโยบายการกำกับดูแลกิจการเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีหลักการและแนวทางปฏิบัติที่สอดคล้องกับหลักการการกำกับดูแลกิจการที่ดีของตลาดหลักทรัพย์ฯ เพื่อกำหนดนโยบายสนับสนุนการกำกับดูแลกิจการสำหรับเป็นแนวทางในการปฏิบัติ นอกจากนี้ บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับต่าง ๆ ตามที่สำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ กำหนดทุกประการ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ จะทบทวนนโยบายการกำกับดูแลกิจการของบริษัทฯ และประเมินผลการปฏิบัติตามนโยบายดังกล่าวอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2550 เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2550 มีมติกำหนดนโยบายการกำกับดูแลกิจการสำหรับเป็นแนวทางในการปฏิบัติ ซึ่งมีสาระสำคัญแบ่งออกเป็น 5 หมวด ดังนี้

1. สิทธิของผู้ถือหุ้น

สิทธิของผู้ถือหุ้นครอบคลุมสิทธิพื้นฐานต่าง ๆ ของผู้ถือหุ้น เช่น สิทธิในการซื้อ ขาย โอน หลักทรัพย์ที่ตนถืออยู่ สิทธิในการที่จะได้รับส่วนแบ่งผลกำไรจากบริษัทฯ สิทธิต่าง ๆ ในการประชุมผู้ถือหุ้น สิทธิในการแสดงความคิดเห็น สิทธิในการร่วมตัดสินใจในเรื่องสำคัญของบริษัทฯ เช่น การเลือกตั้งกรรมการ การอนุมัติธุรกรรมที่สำคัญและมีผลต่อทิศทางในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ การแก้ไขหนังสือบริคณห์สนธิ ข้อบังคับของบริษัทฯ เป็นต้น

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่าง ๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นการส่งเสริมและอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

- เผยแพร่ข้อมูลประกอบวาระการประชุมผู้ถือหุ้นล่วงหน้าในเว็บไซต์ของบริษัทฯ ก่อนจัดส่งเอกสาร นอกจากนี้ ยังชี้แจงสิทธิของผู้ถือหุ้นในการเข้าประชุม และสิทธิออกเสียงลงมติของผู้ถือหุ้นไว้ด้วยกัน
- ในกรณีที่ผู้ถือหุ้นไม่สามารถเข้าร่วมประชุมด้วยตนเอง บริษัทฯ เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถมอบฉันทะให้กรรมการอิสระหรือบุคคลใด ๆ เข้าร่วมประชุมแทนตนได้ โดยใช้หนังสือมอบฉันทะแบบหนึ่งแบบใดที่บริษัทฯ ได้จัดส่งไปพร้อมกับหนังสือนัดประชุม
- เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถส่งความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และข้อซักถามได้ล่วงหน้าก่อนวันประชุมผ่านอีเมลของนักลงทุนสัมพันธ์ และอีเมลของเลขานุการคณะกรรมการบริษัทฯ
- ในการประชุม บริษัทฯ จะจัดสรรเวลาให้เหมาะสม และจะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรือตั้งคำถามในวาระต่าง ๆ อย่างอิสระ ก่อนการลงมติในวาระใด ๆ ทั้งนี้ การประชุมผู้ถือหุ้นได้ให้ข้อมูลรายละเอียดในเรื่องดังกล่าวอย่างเพียงพอแก่ผู้ถือหุ้น โดยในวาระที่ผู้ถือหุ้นมีข้อสงสัยหรือข้อซักถาม บริษัทฯ จะจัดเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขาเป็นผู้ให้คำตอบภายใต้ความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริษัทฯ
- กรรมการทุกคนจะเข้าร่วมประชุม เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถซักถามข้อมูลรายละเอียดในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องได้

2. ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใด ๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือรุกรานสิทธิของผู้ถือหุ้น

- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น หรือส่งข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะ ที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัท กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า
- คณะกรรมการบริษัท ได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้ข้อมูลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัท ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

3. บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ได้ให้ความสำคัญกับการกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น เป็นต้น ตลอดจนสาธารณชนและสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติต่อบุคคลเหล่านั้นตามสิทธิ เงื่อนไข ข้อกฎหมาย และกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลและปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะให้มีการร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้เสียในกลุ่มต่าง ๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่ อินทราเน็ต และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน นอกจากนี้ บริษัทฯ จัดให้มีช่องทางที่ผู้มีส่วนได้เสียสามารถติดต่อสื่อสาร เสนอแนะ หรือให้ข้อมูลต่อคณะกรรมการบริษัทฯ โดยผ่านทางกรรมการอิสระ

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้การดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ มีผลการดำเนินงานที่ดี เติบโตอย่างมั่นคง และมีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสถานะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สินและธำรงไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ
- คณะกรรมการบริษัทฯ : คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม
- พนักงาน : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถ และประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ อีกทั้งยังพัฒนาพนักงานอย่างต่อเนื่องให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมและสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเท่าเทียม และเป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อการดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การให้เงินกู้ยืมแก่พนักงาน การจัดให้มีการช้อปปิ้ง การจัดทำมีระบบป้องกันภัย เป็นต้น
- ลูกค้า : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยนำเสนอบริการที่มีคุณภาพและเป็นเลิศ และพร้อมตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยเอาใจใส่ รับผิดชอบต่ลูกค้า และรักษาความลับของลูกค้า รวมถึงเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็น และจัดให้มีผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า
- คู่ค้า : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา ประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี หลีกเลี่ยงวิธีการไม่สุจริต
- คู่แข่ง : บริษัทฯ ประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริตเพื่อทำลายคู่แข่ง
- ชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม จึงมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม

เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มีความรุนแรง การสอดแทรกคำเตือนในเกมและโฆษณา รวมทั้งการจัดสัมมนาต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาอย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายแรกในประเทศไทยที่จัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม ซึ่งเป็นการสนับสนุนนโยบายภาครัฐในการจัดกลุ่มอายุ รวมทั้งจัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อทำหน้าที่ตรวจตราดูแลกิจกรรมในเกม และป้องกันไม่ให้ความรุนแรง การพนัน หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ มีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์ แก่ผู้เล่นเกม และมีส่วนช่วยการขยายตัวของการใช้อินเทอร์เน็ตและโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น

4. การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่น ๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินธุรกิจ

- เปิดเผยข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่ในคณะกรรมการชุดต่าง ๆ เช่น จำนวนครั้งที่เข้าประชุม
- เปิดเผยแนวทางในการสรรหากรรมการ แนวทางการประเมิน และผลประเมินการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
- เปิดเผยนโยบายการจ่ายค่าตอบแทนแก่กรรมการและผู้บริหารระดับสูง รวมทั้งรูปแบบ ลักษณะ และจำนวนค่าตอบแทนที่แต่ละคนได้รับจากการเป็นกรรมการในคณะกรรมการชุดต่าง ๆ
- เปิดเผยนโยบายการดูแลสิ่งแวดล้อมและสังคม และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- รายงานนโยบายการกำกับดูแลกิจการ และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านหน่วยงานนักลงทุนสัมพันธ์

5. ความรับผิดชอบต่อของคณะกรรมการ โครงสร้าง และคณะกรรมการชุดต่าง ๆ

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ

ในการดำเนินการเพื่อให้บรรลุถึงวิสัยทัศน์ของกลุ่มบริษัทฯ ที่ว่า “กลุ่มบริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะรักษาความเป็นผู้นำทางด้านความบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี” คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงที่สุด ภายใต้กรอบของกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ และมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ด้วยความรับผิดชอบต่อ ชื่อสัตย์ สุจริต ะมัดระวัง ตามหลักการข้อพึงปฏิบัติที่ดี เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่กิจการ และเพื่อความมั่นคงสูงสุดของผู้ถือหุ้น

โดยคณะกรรมการของบริษัทฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์จากหลากหลายอาชีพ ทั้งด้านเกมพีซี ธุรกิจออนไลน์ การเงิน การตลาด กฎหมาย การบริหารจัดการ ไอที และประสบการณ์ด้านอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินงานของคณะกรรมการ และมีความเป็นอิสระในการตัดสินใจเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้นโดยรวม คณะกรรมการมีส่วนร่วมในการกำหนด (หรือให้ความเห็นชอบ) วิสัยทัศน์ การกิจ กลยุทธ์ เป้าหมาย แผนธุรกิจ และงบประมาณของบริษัทฯ ตลอดจนกำกับดูแลให้ฝ่ายจัดการดำเนินการให้เป็นไปตามแผนธุรกิจและงบประมาณที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดให้แก่กิจการ และมอบความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น รวมทั้งดูแลให้มีกระบวนการประเมินความเหมาะสมของการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน การบริหารความเสี่ยง การรายงานทางการเงิน และการติดตามผลการดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ

ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทฯ มีจำนวน 7 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 3 ท่าน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 4 ท่าน โดยมีกรรมการที่มีคุณสมบัติเป็นอิสระ 3 คน ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งคณะ จึงถือเป็นการถ่วงดุลกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

บริษัทฯ แบ่งแยกบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบระหว่างคณะกรรมการบริษัทฯ กับผู้บริหารระดับสูงไว้อย่างชัดเจน โดยกรรมการบริษัทฯ ทำหน้าที่กำหนดนโยบายและกำกับดูแลการดำเนินงานผู้บริหารระดับสูงในระดับนโยบาย ขณะที่ผู้บริหารระดับสูงทำหน้าที่บริหารงานของบริษัทฯ ในด้านต่าง ๆ ให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนด ทั้งนี้ ประธานกรรมการบริษัทฯ มิได้เป็นบุคคลเดียวกันกับประธานกรรมการบริหาร เพื่อเป็นการแบ่งแยกหน้าที่ในการกำหนดนโยบายกำกับดูแลและการบริหารงานประจำ แต่ทั้งสองท่านเป็นตัวแทนจากกลุ่มผู้ถือหุ้นใหญ่ ซึ่งแม้เป็นกลุ่มผู้ถือหุ้นคนละกลุ่ม แต่เป็นกลุ่มผู้ร่วมก่อตั้งบริษัทฯ

คำตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปี โดยมิหลักเกณฑ์การกำหนดคำตอบแทนกรรมการ ดังนี้

- มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับขอบเขตภาระหน้าที่ความรับผิดชอบของกรรมการแต่ละคน
- คำตอบแทนอยู่ในระดับที่สามารถจูงใจ สามารถรักษากรรมการที่มีความรู้ความสามารถและมีคุณภาพในการปฏิบัติหน้าที่ให้แก่บริษัทฯ ได้
- องค์ประกอบของคำตอบแทนมีความชัดเจน โปร่งใส และง่ายต่อการเข้าใจ
- เป็นอัตราที่เทียบเคียงได้กับคำตอบแทนกรรมการในอุตสาหกรรมเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายคำตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละท่าน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

การประชุมคณะกรรมการ

บริษัทฯ จะจัดให้มีการประชุมคณะกรรมการและดำเนินการประชุมให้เป็นไปตามข้อบังคับของบริษัทฯ กฎหมายมหาชน และกฎระเบียบของตลาดหลักทรัพย์ฯ และจะจัดการประชุมพิเศษเพิ่มเติมตามความจำเป็น โดยประธานกรรมการในฐานะประธานในที่ประชุมจะส่งเสริมให้มีการใช้ดุลยพินิจที่รอบคอบและจัดสรรเวลาให้เพียงพอในการประชุม เพื่อให้ฝ่ายจัดการเสนอเรื่องและสามารถอภิปรายปัญหาสำคัญได้อย่างรอบคอบโดยทั่วกัน โดยบริษัทฯ จะนำส่งหนังสือนัดประชุมพร้อมระเบียบวาระการประชุมและเอกสารการประชุมให้แก่คณะกรรมการล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 7 วันก่อนวันประชุม พร้อมทั้งกำหนดให้กรรมการมีหน้าที่ต้องเข้าประชุมคณะกรรมการทุกครั้ง เว้นแต่กรณีที่มีเหตุจำเป็น โดยบริษัทฯ จะบันทึกการประชุมอย่างถูกต้องและครบถ้วน เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถตรวจสอบได้

รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งรวมถึงงบการเงินของบริษัทฯ งบการเงินรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี ทั้งนี้ รายงานทางการเงินดังกล่าวจัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยเลือกใช้นโยบายบัญชีที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับ และถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งได้ใช้ดุลยพินิจอย่างระมัดระวังในการจัดทำ และดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

การประเมินตนเองของคณะกรรมการ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดต่าง ๆ บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการในแต่ละคณะ โดยกรรมการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดนั้น ๆ โดยรวม เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาผลงานและปัญหา ซึ่งผลการประเมินนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ จะนำไปวิเคราะห์และหาข้อสรุป เพื่อกำหนดมาตรการในการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการต่อไป

การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ สนับสนุนให้คณะกรรมการบริษัทฯ และผู้บริหารระดับสูงเข้าร่วมสัมมนาหลักสูตรที่เป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติหน้าที่ รวมทั้งพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคณะกรรมการบริษัทฯ และผู้บริหารระดับสูงขององค์กรต่าง ๆ อยู่เสมอ ทั้งหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานที่ดูแลการฝึกอบรมพนักงานของบริษัทฯ และหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานกำกับดูแลของรัฐ หรือองค์กรอิสระ เช่น หลักสูตรกรรมการบริษัทของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยที่สำนักงาน ก.ล.ต. กำหนดให้กรรมการของบริษัทจดทะเบียนต้องผ่านการอบรมอย่างน้อยหนึ่งหลักสูตร ได้แก่ Directors Certification Program (DCP), Directors Accreditation Program (DAP) และ Audit Committee Program (ACP) ทั้งนี้ เพื่อนำความรู้และประสบการณ์มาพัฒนาบริษัทฯ ต่อไป

ความสัมพันธ์กับผู้ลงทุน

คณะกรรมการให้ความสำคัญต่อการเปิดเผยข้อมูลที่เพียงพอต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยข้อมูลที่เปิดเผยจะต้องมีความถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส ทัวถึง และทันเวลา ซึ่งรวมถึงรายงานทางการเงิน ผลการดำเนินงาน ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยจะเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน โดยผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งจากการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์ สื่อการเผยแพร่ข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงาน ก.ล.ต. รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทฯ (www.asiasoft.co.th หรือ www.asiasoft.net) และบริษัทฯ ได้จัดตั้งทีมงานนักลงทุนสัมพันธ์ (Investor Relations Unit) เพื่อดูแลและให้บริการข้อมูลข่าวสาร และตอบข้อซักถามแก่ผู้ถือหุ้น นักลงทุน นักวิเคราะห์ และประชาชนทั่วไป

13.2 คณะกรรมการชุดย่อย

คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2560
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	7/7
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	7/7
3. นายธันวา เลหาศิริวงศ์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	4/7 (ลาออกเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2560)
4. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	0/7 (ได้รับการแต่งตั้งเมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2560)

โดยมี นางสาวรุ่งฤดี เด่นลำไย เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบ

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

1. สอบทานให้บริษัทฯ มีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ
2. สอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน (Internal Control) และระบบการตรวจสอบภายใน (Internal Audit) ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย หรือเลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน หรือหน่วยงานอื่นใดที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการตรวจสอบภายใน

3. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
4. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งบุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และเสนอคำตอบแทนของบุคคลดังกล่าว รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวสมเหตุสมผลและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ
6. จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัทฯ ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้
 - ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับความพอเพียงของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี
 - ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์
 - จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบแต่ละท่าน
 - ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้จากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมาย (Charter)
 - รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบภายใต้ขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ

7. ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ มอบหมายด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 4 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2560
1. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	ประธานกรรมการบริหาร	7/7
2. Mr. Tan Tgow Lim	กรรมการบริหาร	7/7
3. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการบริหาร	7/7
4. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	กรรมการบริหาร	2/7 (ได้รับการแต่งตั้งในเดือนตุลาคม 2560)

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

1. วางแผนและกำหนดนโยบาย ทิศทาง และกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการบริษัทฯ อนุมัติ
2. กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจ และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้อนุมัติแล้ว ซึ่งอยู่ภายใต้กฎหมาย เงื่อนไข กฎระเบียบ และข้อบังคับของบริษัทฯ

3. กำหนดโครงสร้างองค์กร อำนาจการบริหารจัดการ นโยบายอัตราค่าตอบแทน และโครงสร้างเงินเดือนของบริษัทฯ รวมถึงการแต่งตั้ง การว่าจ้าง การโยกย้าย การกำหนดเงินเดือนค่าจ้าง ค่าตอบแทน โบนัสพนักงานระดับผู้บริหาร และการเลิกจ้าง
4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาซึ่งมากกว่า 20 ล้านบาท แต่ไม่เกิน 40 ล้านบาท
5. มีอำนาจในการทำธุรกรรมทางการเงินกับธนาคาร/สถาบันการเงิน ในเรื่องการเปิดบัญชี การให้กู้ยืมเงิน การกู้ยืมเงิน การจัดหาวงเงินสินเชื่อ จำนำ จำนอง ค้ำประกัน และอื่น ๆ รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดินใด ๆ เพื่อการดำเนินงานตามปกติธุรกิจตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 40 ล้านบาท
6. พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัทฯ
7. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนคณะกรรมการบริหารตามเห็นสมควรภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
8. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ มอบหมาย

อนึ่ง การอนุมัติรายการดังกล่าวข้างต้นจะต้องไม่มีลักษณะเป็นการอนุมัติรายการที่ทำให้คณะกรรมการบริหารหรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะกรรมการบริหารสามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด ที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ด. ประกาศกำหนด

ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ มีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

13.3 การสรรหาและแต่งตั้งกรรมการและผู้บริหารระดับสูงสุด

ปัจจุบันบริษัทฯ ไม่มีคณะกรรมการสรรหา เพื่อคัดเลือกบุคคลที่จะเข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่สรรหาและคัดเลือกกรรมการเพื่อนำเสนอรายชื่อต่อผู้ถือหุ้น โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 ประกาศคณะกรรมการ ก.ล.ด. และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการเลือกตั้งกรรมการของบริษัทฯ จะกระทำโดยที่ประชุมผู้ถือหุ้นโดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง
2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป
3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทฯ มีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัทฯ ทั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตาม กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

สำหรับการสรรหาผู้บริหารระดับสูง คณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่พิจารณา และแต่งตั้ง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และงานที่รับผิดชอบ

13.4 การกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

บริษัทฯ ส่งตัวแทนของบริษัทฯ ไปเป็นกรรมการในบริษัทย่อยและบริษัทร่วมตามสัดส่วนการถือหุ้นของบริษัทฯ ซึ่งตัวแทนของบริษัทฯ ดังกล่าวจะมีอำนาจควบคุมในการทำธุรกรรมที่มีนัยสำคัญ กล่าวคือ การทำนิติกรรมสัญญาใด ๆ ของบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยที่มีผลผูกพันบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยอันมีนัยสำคัญ จะต้องได้รับการลงลายมือจากกรรมการที่เป็นตัวแทนของบริษัทฯ ด้วยเสมอ โดยตัวแทนของบริษัทฯ ที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการในบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วม มีหน้าที่ดำเนินการเพื่อประโยชน์ที่ดีที่สุดของบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วมนั้น ๆ

นอกจากนี้ ในกรณีที่บริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

13.5 การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทคู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและพนักงานทุกระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ
2. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับ และ/หรือข้อมูลภายในกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผย หรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใดไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่ว่าจะได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม
3. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่ทำการซื้อขาย โอน หรือรับโอนหลักทรัพย์ของบริษัทฯ โดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใดโดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มบริษัทฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

4. กรรมการและผู้บริหารของบริษัทฯ จะต้องรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือหลักทรัพย์ของตนเอง คู่สมรส และบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (“สำนักงาน ก.ล.ต.”)

หากกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามนโยบายของบริษัทฯ ดังกล่าว บริษัทฯ จะลงโทษทางวินัยกับกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ผู้ที่ฝ่าฝืน โดยเริ่มตั้งแต่การตักเตือนเป็นหนังสือ การตัดค่าจ้าง การพักงานชั่วคราวโดยไม่ได้รับค่าจ้าง หรืออาจให้ออกจากงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความร้ายแรงของความผิดนั้น ซึ่งบริษัทฯ ได้ประกาศให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ทราบโดยทั่วกันแล้ว

นอกจากนี้ กรรมการและผู้บริหารทุกคนได้ลงนามรับทราบภาระหน้าที่ในการรายงานการถือหลักทรัพย์ของตนในบริษัทฯ รวมถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ตลอดจนรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือหลักทรัพย์ ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ตามมาตรา 59 และบทลงโทษตามมาตรา 275 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ. 2535

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

13.6 ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ในปี 2559 บริษัท ไฟรชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทย และต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 3 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท ฟิวเยส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.20 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.07 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในมาเลเซีย AS Online Sdn. Bhd. ซึ่งมี RSM RKT Group ประเทศมาเลเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.18 ล้านบาท)

ปี 2559 บริษัท ออนเนอรี่ ออดิท แอนด์ แอดไวซอรี จำกัด ให้บริการตรวจสอบระบบการควบคุมภายใน โดยมีค่าตอบแทนจำนวน 0.26 ล้านบาท ซึ่งผู้สอบบัญชีดังกล่าวไม่ได้มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องใด ๆ กับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย

ในปี 2560 บริษัท ไฟรชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทย และต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 3 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท ฟิวเยส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.14 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.07 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในมาเลเซีย AS Online Sdn. Bhd. ซึ่งมี Ari & Co. (AF 1351) ประเทศมาเลเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.01 ล้านบาท)

รายละเอียดค่าตอบแทนผู้สอบบัญชีมีดังนี้

ประเภทค่าตอบแทน	ปี 2560			ปี 2559		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (12 บริษัท)	รวม	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (12 บริษัท)	รวม
ค่าตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)						
- ค่าตรวจสอบงบการเงินประจำปี	1,110,000.00	5,490,840.00	6,600,840.00	900,000.00	4,976,933.33	5,876,933.53
- ค่าสอบทานงบการเงินรายไตรมาส (3 ไตรมาส)	1,570,000.00	-	1,570,000.00	1,260,000.00	-	1,260,000.00
รวมค่าตอบแทนการสอบบัญชี	2,680,000.00	5,490,840.00	8,170,840.00	2,160,000.00	4,976,933.33	7,136,933.53
ค่าตอบแทนอื่น (บาท)						
- บริษัท ไฟรชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด	10,500.00	-	10,500.00	36,400.00	-	36,400.00
- บริษัท ออนเนอรี่ ออดิท แอนด์ แอดไวซอรี จำกัด	-	-	-	250,000.00	8,000.00	258,000.00
รวมค่าตอบแทนอื่น	10,500.00	-	10,500.00	286,400.00	8,000.00	294,400.00
รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด	2,690,500.00	5,490,840.00	8,181,340.00	2,446,400.00	4,984,933.33	7,431,333.53

ความรับผิดชอบต่อสังคม
CORPORATE SOCIAL
RESPONSIBILITY

วิสัยทัศน์ของเอเชียซอฟท์ คือ เป็นผู้ให้บริการความบันเทิงออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และยึดมั่นในพันธกิจที่ว่า จะส่งมอบความบันเทิงออนไลน์ที่มีคุณภาพสูงสุดให้แก่ผู้ใช้บริการ เพื่อก้าวสู่การเป็นผู้นำในธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเป้าหมายที่เรายึดมั่นมาตลอด คือการให้บริการที่มีคุณภาพ จริงใจ และซื่อตรง เพื่อความพอใจสูงสุดของลูกค้า ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นการกิจสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ลูกค้า เราจึงพัฒนาและยกระดับการให้บริการแก่ลูกค้าอย่างต่อเนื่องภายใต้กรอบ “ความพอใจของคุณคือความสำเร็จของเรา” เพื่อให้การส่งมอบความบันเทิงในรูปแบบออนไลน์ให้แก่ลูกค้าในภูมิภาคมีคุณภาพอย่างสมบูรณ์ที่สุด เราให้บริการอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งมีส่วนประกอบที่สำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

14.1 ด้านเศรษฐกิจ

เอเชียซอฟท์ยึดหลักการดำเนินธุรกิจตามหลัก “บรรษัทภิบาล” จัดทำโครงสร้างและกระบวนการดำเนินงานภายในเพื่อกำหนดทิศทางและดูแลผลการดำเนินงานให้เกิดมูลค่าสูงสุด พร้อมทั้งส่งเสริมและผลักดันให้การดำเนินธุรกิจมีความมั่นคง ได้แก่

- สิทธิของผู้ถือหุ้น : ผู้ถือหุ้นมีสิทธิในความเป็นเจ้าของโดยควบคุมบริษัทฯ ผ่านการแต่งตั้งคณะกรรมการให้ทำหน้าที่แทนตน และมีสิทธิในการตัดสินใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของบริษัทฯ บริษัทฯ จึงส่งเสริมให้ผู้ถือหุ้นได้ใช้สิทธิของตน
- การปฏิบัติต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน : ผู้ถือหุ้นทุกราย ทั้งผู้ถือหุ้นที่เป็นผู้บริหารและผู้ถือหุ้นที่ไม่เป็นผู้บริหาร รวมทั้งผู้ถือหุ้นต่างชาติ ต้องได้รับการปฏิบัติที่เท่าเทียมกันและเป็นธรรม ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยที่ถูกละเมิดสิทธิควรมีโอกาสได้รับการชดเชย
- บทบาทของผู้มีส่วนได้เสีย : ผู้มีส่วนได้เสียควรได้รับการดูแลจากบริษัทฯ ตามสิทธิที่มีตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง คณะกรรมการพิจารณาให้มีกระบวนการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือระหว่างบริษัทฯ กับผู้มีส่วนได้เสียในการสร้างความมั่นคง ความมั่นคงทางการเงิน และความยั่งยืนของกิจการ
- การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส : คณะกรรมการดูแลให้บริษัทฯ เปิดเผยข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ ทั้งข้อมูลทางการเงินและข้อมูลที่มีข้อมูลทางการเงินอย่างถูกต้อง ครบถ้วน ทันเวลา โปร่งใส ผ่านช่องทางที่เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย มีความเท่าเทียมกันและน่าเชื่อถือ
- ความรับผิดชอบต่อของคณะกรรมการ : คณะกรรมการมีบทบาทสำคัญในการกำกับดูแลกิจการเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ คณะกรรมการมีความรับผิดชอบต่อผลการปฏิบัติหน้าที่ต่อผู้ถือหุ้นและเป็นอิสระจากฝ่ายจัดการ

การประเมินการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (Thailand Institute of Director : IOD) เอเชียซอฟท์ได้เข้าร่วมโครงการสำรวจการกำกับดูแลกิจการบริษัทจดทะเบียนปี 2560 โดยพิจารณาจาก 5 หมวดข้างต้น รวม 241 ข้อ โดยได้รับคะแนนประเมินภาพรวมอยู่ในระดับ 70 - 79 คะแนน หรืออยู่ในระดับดี (Good) อย่างต่อเนื่อง

การประเมินคุณภาพการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2560 ของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย โดยสมาคมส่งเสริมการลงทุนไทย เอเชียซอฟท์ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 93 ลดลงจากปีที่แล้ว และสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยทั้งหมด ซึ่งเท่ากับร้อยละ 91.97 ส่วนในปี 2559 ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 98 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ย ซึ่งเท่ากับร้อยละ 91.62

เอเซียซอฟท์กำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจของเอเซียซอฟท์ และมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของธุรกิจ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่ได้รับผลกระทบโดยตรงและโดยอ้อม ดังนี้

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลัก	นโยบายและกลยุทธ์	วิธีการและช่องทาง
ลูกค้า : ผู้เล่นเกม	- คัดเลือกแต่เกมและบริการที่มีคุณภาพและตรงความต้องการของผู้เล่น - ทำให้สินค้าและบริการมีความทันสมัย - ดูแลรักษาข้อมูลของลูกค้าให้ปลอดภัยสูงสุด	- สำรวจความพึงพอใจในการให้บริการ - มี Call Center / Live Chat / ช่องทางติดต่อผ่านหน้าเว็บไซต์ - ดำเนินงานภายใต้กรอบของ ISO 27001:2005 พร้อมทั้งดูแลระบบตลอด 24 ชั่วโมงเพื่อให้พร้อมบริการ
ลูกค้า : ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต	- อัปเดตข้อมูลเกี่ยวกับเกมใหม่ - เพิ่มโปรโมชันให้ร้านอินเทอร์เน็ต - พัฒนาโปรแกรมที่จำเป็นเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ร้านอินเทอร์เน็ต - ส่งเสริมความรู้ให้ผู้ประกอบการอย่างสม่ำเสมอ	- เยี่ยมร้านโดยตัวแทนของบริษัทฯ - มี Call Center / Live Chat - พบปะพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังข้อเสนอแนะ
พนักงาน	- ดูแลพนักงานเสมือนคนในครอบครัว - มีสวัสดิการที่ดี - มีสภาพแวดล้อมที่ดีในที่ทำงาน - ดูแลอุปกรณ์สำนักงานให้มีความทันสมัยและอยู่ในสภาพที่ดี - ให้สิทธิทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่มีการกีดกันหรือแบ่งแยก - ส่งเสริมความก้าวหน้าในการทำงานทุกระดับชั้น	- มีช่องทางติดต่อสื่อสารภายในเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง - มีกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี - มี Town Hall Meeting ผู้บริหารพบปะพูดคุยกับพนักงานอย่างสม่ำเสมอ - สำรวจความพึงพอใจของพนักงานต่อสวัสดิการและกิจกรรมต่าง ๆ - พิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในก่อนรับสมัครบุคคลจากภายนอก
ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน	- ดำเนินธุรกิจเพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่าสูงสุด - ดำเนินธุรกิจอย่างมีธรรมาภิบาล และปฏิบัติตามหลัก “บรรษัทภิบาล” - ปฏิบัติตามข้อกำหนดกฎหมาย - มีการกำกับดูแลอย่างดี	- มีช่องทางติดต่อกับบริษัทฯ ผ่านนักลงทุนสัมพันธ์ - ให้ความเสมอภาคแก่ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน ในการนำเสนอข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ โปร่งใส และถูกต้อง
คู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ	ติดต่อธุรกิจอย่างโปร่งใสและจริงใจเพื่อผลประโยชน์ที่เหมาะสม	- ประสานงานและปรับปรุงข้อสัญญาให้มีความเป็นธรรม หากมีการร้องขอ - รับฟังปัญหาและประชุมหารือเพื่อหาข้อสรุปที่ลงตัว
ชุมชนและสังคม	- ส่งเสริมให้สังคมเรียนรู้และเข้าใจเรื่องผลกระทบจากการให้บริการ - สนับสนุนโครงการร้านเกมสีขาวของกระทรวงวัฒนธรรม - ส่งเสริมและสนับสนุนมาตรฐานการศึกษาของเยาวชนไทย	- ร่วมประชุมหารือและเสนอแนะแนวทางการจัดการปัญหา - รับฟังความคิดเห็นของสังคม และนำมาปรับปรุงกระบวนการให้บริการ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด - รับเรื่องขอความช่วยเหลือ และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาแบบยั่งยืน
สิ่งแวดล้อม	รณรงค์การใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม	- สำรวจปริมาณการใช้พลังงาน - ตั้งเป้าการใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดค่าใช้จ่าย
หน่วยงานราชการและหน่วยงานตรวจสอบ	ปฏิบัติตามระเบียบขั้นตอนต่าง ๆ	- มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อนำเสนอความคิดเห็น - ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินธุรกิจอย่างโปร่งใสเป็นเรื่องที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญ จากการเข้าร่วมประกาศเจตนารมณ์เป็นแนวร่วมปฏิบัติ (Collective Action Coalition) ของภาคเอกชนไทยในการต่อต้านการทุจริต เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2557 ที่ผ่านมานั้น ได้มีการจัดอบรม เรื่องการต่อต้านทุจริตคอร์รัปชันให้พนักงานใหม่ทุกคนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทุกคนตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องนี้อย่างจริงจัง และปฏิบัติงานภายใต้กรอบนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันของบริษัทฯ บริษัทย่อยและบริษัทร่วมทั้งหมดต่างสนับสนุนการต่อต้านการทุจริตและคอร์รัปชันทุกรูปแบบ ด้วยตระหนักดีว่าการให้สินบนและคอร์รัปชันนั้นก่อให้เกิดความเสียหายต่อการพัฒนาระบบเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศ รายละเอียดของนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันปรากฏอยู่ที่หน้าเว็บไซต์ของบริษัท www.asiasoft.co.th/IR ในหัวข้อ Corporate Governance

การรับและพิจารณาข้อร้องเรียน

บริษัทฯ จัดให้มีช่องทางที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถติดต่อสื่อสาร ให้ข้อมูล รับเรื่องร้องเรียน ข้อคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะ รวมถึงแจ้งเบาะแสเกี่ยวกับพฤติกรรมที่อาจสื่อถึงการทุจริตหรือประพฤติมิชอบของบุคคลในองค์กร (Whistleblowing) ทั้งจากพนักงานเอง และผู้มีส่วนได้เสียอื่น เพื่อให้เป็นไปตามการปฏิบัติตามการดูแลกิจการที่ดี ดังนี้

- ไปรษณีย์ : บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
เลขที่ 9 อาคาร ยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง
แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
- โทรศัพท์ : 0-2769-8888
- โทรสาร : 0-2717-4250
- เว็บไซต์ : www.asiasoft.co.th/IR/index.html
- อีเมล : corpcom@asiasoft.co.th

มาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต

เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ร้องเรียนและผู้แจ้งเบาะแส บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการเก็บข้อมูลร้องเรียนไว้เป็นความลับ และมีมาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต มิให้ได้รับการข่มขู่หรือคุกคามจากการแจ้งข้อมูลหรือเบาะแสนั้น และสำหรับผู้ร้องเรียนที่เป็นพนักงาน จะได้รับความคุ้มครอง มิให้ได้รับผลกระทบต่อสถานภาพการทำงาน ส่วนผู้ใดที่กระทำการตอบโต้หรือคุกคามผู้ให้เบาะแสจะถูกดำเนินการอย่างเหมาะสม รวมทั้งถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย ซึ่งรายละเอียดของการรับและพิจารณาข้อร้องเรียน และมาตรการคุ้มครองแก่ผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต เปิดเผยไว้ในหน้าเว็บไซต์ของทางบริษัท www.asiasoft.co.th/IR ในหัวข้อ Corporate Governance

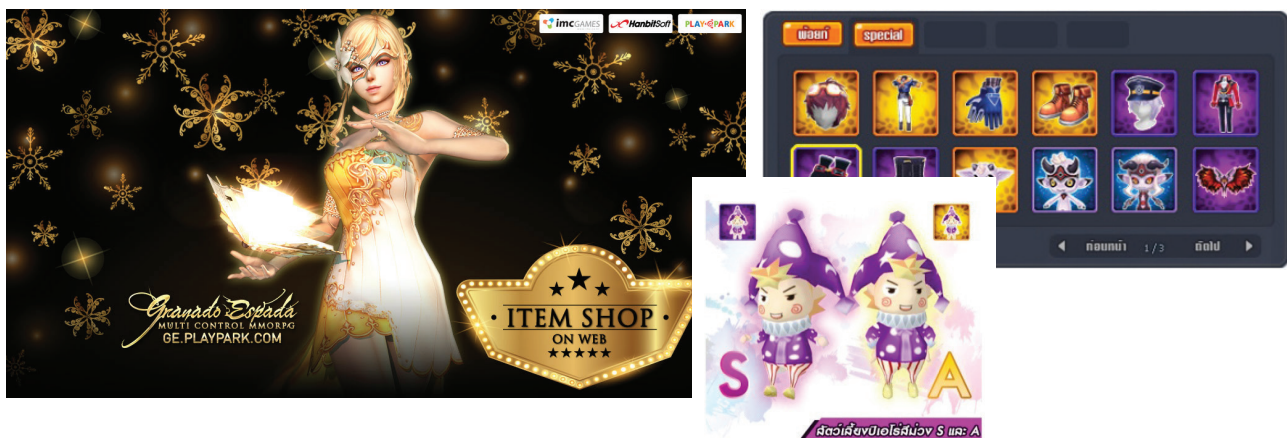
ในปีที่ผ่านมา ภาพรวมของอุตสาหกรรมเกมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก กลุ่มผู้เล่นปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากเดิมที่เคยเล่นเกมพีซีเป็นหลัก เริ่มหันมาสนใจเกมโมบายล์เพิ่มมากขึ้น บริษัทฯ จึงวางแผนการปรับตัวให้ทันตลาดและทันความต้องการของผู้เล่น โดยหันมารุกตลาดเกมโมบายล์เพิ่มขึ้น รวมถึงปรับปรุงระบบการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์อย่างสม่ำเสมอ โดยพิจารณาจากความต้องการของผู้เล่นเป็นหลัก

การปรับทิศทางการทำธุรกิจจากการให้บริการเกมพีซีออนไลน์สู่ตลาดเกมโมบายล์และแอปพลิเคชัน ทำให้เอเซียซอฟท์ มีบริการใหม่ ๆ ออกมาให้บริการ ได้แก่

Playpark Application : แอปพลิเคชันนี้รวมพีเจอร์ต่าง ๆ ที่เพิ่มความสะดวกสบายให้ผู้เล่นเกม ไม่ว่าจะเป็น Game Launcher, Chat หรือ News Alert และยังใช้เป็นช่องทางในการจัดกิจกรรม เช่น การแจกไอเทมฟรีจาก 12 เกมในเครือ Playpark



Playpark Item Shop : ในปี 2560 Playpark ขยายช่องทางการซื้อไอเทมเกมผ่าน Item Shop หน้าเว็บไซต์เพิ่มขึ้น ทั้ง Tales Runner, Dragon Nest และ Granado Espada ซึ่งได้รับผลตอบรับจากเกมเมอร์เป็นอย่างดี และสามารถช่วยสร้างรายได้จากการจำหน่ายไอเทมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

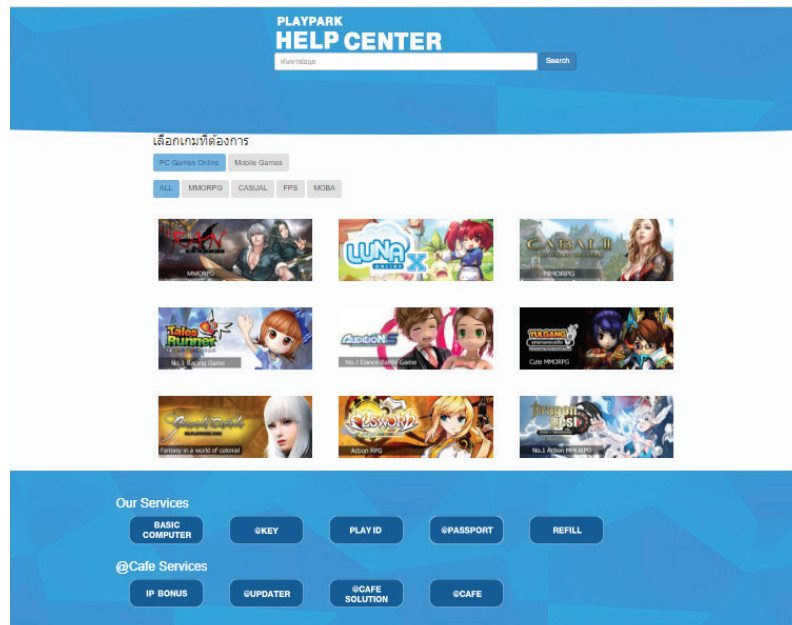


การให้บริการลูกค้าหรือ Customer Service เป็นสิ่งที่เอเซียซอฟท์ให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก เพราะ “ความพึงพอใจของลูกค้าคืองานของเรา” เราจึงได้เตรียมช่องทางการติดต่อ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ลูกค้าในหลากหลายช่องทาง ได้แก่ Call Center ทุกวัน ในเวลา 11.00 - 20.00 น. Live Chat ทุกวัน ในเวลา 09.00 - 23.00 น. และรับแจ้งปัญหาผ่านหน้าเว็บไซต์ (E-Support หรือ Form Tool) ตลอด 24 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังเปิดให้บริการตอบคำถามทาง Facebook Fan Page ทุกวัน ในเวลา 09.00 - 23.00 น.

ช่องทางการให้บริการลูกค้าต่าง ๆ มีสัดส่วนปริมาณการใช้งานดังนี้ Live Chat 63.6%, Call Center 7.8%, Form Tool 28.6% มีจำนวนเคสที่เข้ามารับบริการทั้งหมด 202,080 เคส ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการสอบถามปัญหาภายในเกม ข่าวสาร กิจกรรม และโปรโมชั่นฯ

การรณรงค์เรื่องการเล่นแบบชาวสะอาดโดยไม่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น ยังคงเป็นเรื่องที่เอเซียซอฟท์ให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่อง เพื่อไม่ให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบกันระหว่างผู้เล่น จึงมีการตรวจสอบพบผู้กระทำผิดที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น และลงโทษด้วยการแบนไอดีผู้เล่น เป็นจำนวน 127,067 ไอดี

มีการปรับปรุงระบบ Knowledge Base หรือคลังความรู้เกี่ยวกับเกมและคอมพิวเตอร์ ให้ผู้เล่นสามารถค้นหาข้อมูลได้สะดวกยิ่งขึ้น ผ่านทางเว็บไซต์ help.playpark.com ปัจจุบันมีหัวข้อความรู้ต่าง ๆ ใน Knowledge Base จำนวน 1,502 หัวข้อ ถูกสร้างขึ้นโดยทีมงานที่ดูแลข้อมูลการเล่นเกมน โดยมีข้อมูลจากผู้เล่นที่ต้องการแบ่งปันประสบการณ์ต่าง ๆ แก่ผู้เล่นอื่นรวมอยู่ด้วย



14.2 ด้านสังคม

ในการดำเนินธุรกิจของเอเซียซอฟท์ หัวใจหลักของการให้บริการความบันเทิงออนไลน์แก่ลูกค้าคือพนักงาน ซึ่งเป็นฟันเฟืองหลักของการขับเคลื่อนธุรกิจส่งมอบความสุขให้แก่ผู้คนในสังคม เอเซียซอฟท์ให้ความสำคัญและใส่ใจทุกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพนักงานเสมือนเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน เพราะเราเชื่อว่า หากพนักงานทำงานอย่างมีความสุข พวกเขาจะส่งมอบความสุขแบบทวีคูณผ่านการให้บริการไปสู่ลูกค้าผู้ใช้บริการ จำนวนพนักงานของเอเซียซอฟท์ใน 5 ประเทศทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีมากถึง 394 คน

ในปี 2560 มีพนักงานใหม่เข้ามาทำงานกับเอเซียซอฟท์ 83 คน เฉลี่ยมีพนักงานใหม่เข้าทำงานเดือนละ 7 คน ถือได้ว่าเอเซียซอฟท์ได้สร้างงานสร้างอาชีพหลากหลายตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม ทั้งอาชีพทั่วไป อาทิ งานด้านบัญชี ด้านไอที ด้านการตลาด และงานที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเกี่ยวกับเกม อาทิ Game Planning, Game Support, Game Project และ Game Tester ซึ่งเป็นงานที่ต้องมีใจรักในการเล่นเกมน และสามารถนำเอาความเชี่ยวชาญนั้น ๆ มาทำงานให้เกิดประโยชน์กับองค์กรได้

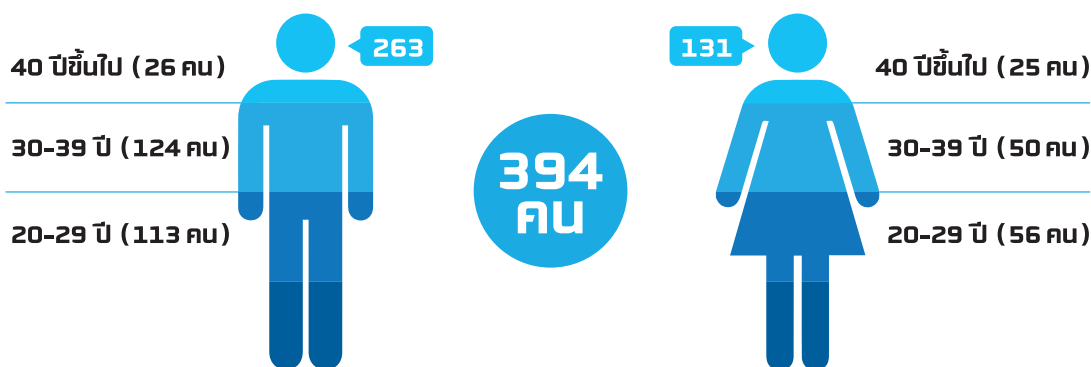
เอเซียซอฟท์ถือเป็นองค์กรที่สร้างและส่งมอบความสุขในโลกออนไลน์ให้กับสังคม ดังนั้นพนักงานในองค์กรจึงเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เขาใจความต้องการของผู้ใช้บริการ และเรายังเป็นองค์กรที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศในการจ้างงานและมอบหมายงาน เอเซียซอฟท์เปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัยมีโอกาสดำเนินเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ความบันเทิงบนโลกออนไลน์ให้กับสังคม

การพัฒนาศักยภาพของพนักงานในทุกระดับได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารเป็นอย่างดี เนื่องจากเล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้ เพื่อให้พนักงานทุกคนก้าวตามทันเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ รวมถึงความรู้ต่าง ๆ ที่ออกนอกกรอบเดิม ๆ ในปี 2560 ที่ผ่านมา จึงมีการจัดอบรมสัมมนาให้ความรู้แก่พนักงานจำนวนมาก

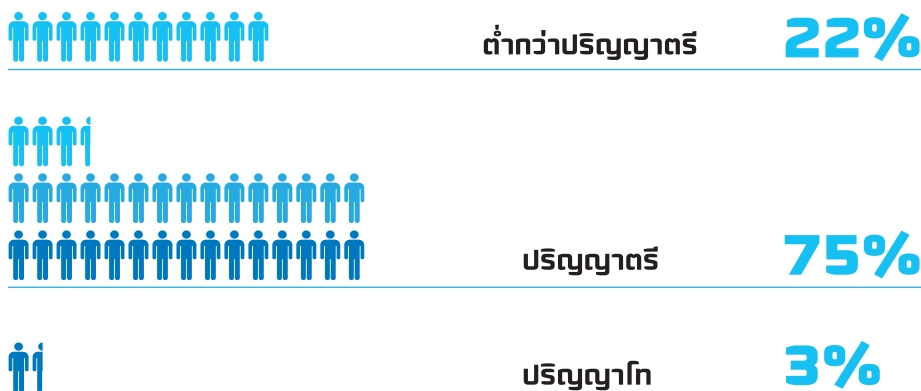
นอกเหนือจากการฝึกอบรมพนักงานในประเทศแล้ว ยังมีการจัดอบรมพนักงานจากทุกประเทศโดยใช้ประเทศไทยเป็นสถานที่จัดอบรม (Regional Meeting) ทั้งฝึกอบรมแบบออนไลน์ และอบรมแบบปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาศักยภาพของพนักงานในแต่ละประเทศให้มีความเท่าเทียมกัน ทั้งในระดับหัวหน้าแผนกและระดับปฏิบัติการ

ในปี 2560 มีการพิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในบริษัทฯ จำนวน 15 ตำแหน่ง โดยพิจารณาจากความรู้ความสามารถ และศักยภาพในการรับผิดชอบงานในตำแหน่งที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นนโยบายของบริษัทฯ ในการผลักดันให้พนักงานเติบโตในสายงานที่ทำอยู่ และในแต่ละปีจะมีการพิจารณาให้รางวัล Top Tester Award แก่พนักงานที่ร่วมทดสอบเกมก่อนเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการ

พนักงานของเอเชียซอฟท์

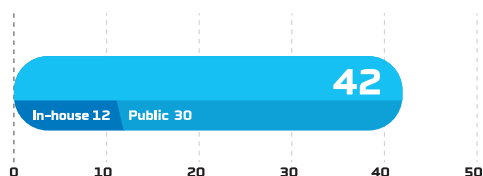


ระดับการศึกษา

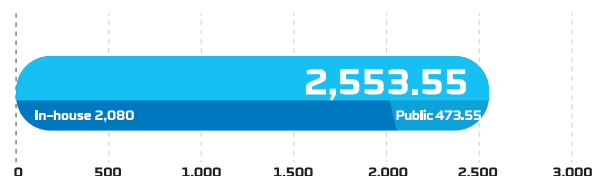


การจัดอบรมสัมมนาในปี 2560

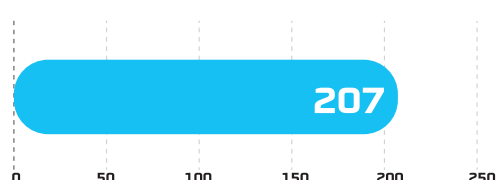
จำนวนหลักสูตรการอบรม



จำนวนชั่วโมงการอบรม



จำนวนพนักงานที่ได้รับการอบรม



แผนก	In-House Training		Public Training		จำนวน ชั่วโมงรวม
	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	
Management	9	128	7	102.05	230.05
Accounting	10	176	2	15.5	191.5
Corporate Finance	1	8	3	42	50
Human Resources	1	8	0	0	8
Marketing Activation	4	56	1	8	64
Business Development	3	24	2	12	36
Customer Care	43	424	0	0	424
Mobile Games	14	136	1	6	142
PC Games	14	144	2	12	156
Creative	8	96	0	0	96
MIS Department	30	472	6	127	599
Infrastructure Mgt	14	208	7	131	339
Marketing	21	200	4	18	218

เอเซียซอฟท์ใส่ใจสวัสดิภาพของพนักงานอย่างครอบคลุมทุกด้าน ทั้งสวัสดิการพื้นฐานที่พนักงานควรได้รับ เช่น เงินเดือน ประกันสังคม เบี้ยเลี้ยงค่าเดินทางและค่าที่พัก และเงินช่วยเหลือต่าง ๆ รวมถึงเงินสวัสดิการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ที่สนับสนุนให้พนักงานวางแผนการออมเงินเพื่อใช้ในยามเกษียณ เอเซียซอฟท์จัดทำประกันกลุ่มที่ครอบคลุมทั้งประกันสุขภาพ ประกันชีวิต และประกันอุบัติเหตุ ให้แก่พนักงานทุกระดับ เพิ่มเติมจากประกันสังคมที่มีอยู่แล้ว นอกจากนี้ มีการตรวจสอบสุขภาพประจำปี และส่งเสริมให้พนักงานมีสุขภาพแข็งแรงด้วยการตั้งชมรมแบดมินตัน เพื่อให้พนักงานใช้เวลาหลังเลิกงานออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ

เอเซียซอฟท์สร้างจิตสำนึกให้พนักงานทุกคนในองค์กรมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้การสร้างสรรค์ความบันเทิงออนไลน์สามารถก้าวไปพร้อมกับสังคมได้อย่างยั่งยืน และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีความสุขทั้งในโลกออนไลน์และชีวิตจริง โดยให้ทุกคนรู้จักแบ่งปันความสุขของตนให้กับผู้อื่นในสังคมผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้



สงกรานต์ :

สืบสานวัฒนธรรมไทยที่ดั้งเดิมและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในองค์กร โดยเชิญผู้บริหารจากทุกฝ่ายมาเป็นเกียรติให้พนักงานได้น้ำคำหัวและรับพร เพื่อความเป็นสิริมงคลในเทศกาลปีใหม่ไทย และภายในงานยังมีกิจกรรมให้ร่วมสนุกเพื่อลุ้นรับของรางวัลอีกด้วย



ตรวจสอบสุขภาพประจำปี :

เอเซียซอฟท์ห่วงใยสุขภาพพนักงานทุกคน จึงจัดเตรียมการตรวจสอบสุขภาพจากโรงพยาบาลชั้นนำเป็นประจำทุกปี เพื่อให้พนักงานมีสุขภาพที่ดี ซึ่งจะนำมาซึ่งประสิทธิภาพการทำงานที่ดีด้วย

ประดิษฐ์ดอกไม้จันทร์ :

พนักงานทุกคนร่วมใจกันทำดอกไม้จันทร์ 1,009 ดอก เพื่อถวายเป็นพระราชกุศลแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ในพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ



ชมรมแบดมินตัน :

เอเชียซอฟท์ตั้งชมรมแบดมินตันขึ้นเพื่อให้พนักงานมีสุขภาพที่ดีจากการออกกำลังกาย และยังเป็นการทำกิจกรรมดี ๆ ร่วมกันหลังเลิกงานอีกด้วย



สนามแบดมินตัน ล้วนเล่นแล้ว

Movie Preview :

เอเชียซอฟท์ใส่ใจความสุขของพนักงาน จึงหาโรงภาพยนตร์ให้พนักงานได้ไปชมภาพยนตร์ด้วยกัน เพื่อผ่อนคลายจากการทำงาน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันภายในองค์กร





Next-Gen Careers by KTB :

เอเชียซอฟท์เปิดบ้านต้อนรับน้อง ๆ นักเรียนให้เข้ามาศึกษาดูงาน ในฐานะบริษัทด้านไอทีที่ได้รับคัดเลือกจากโครงการซึ่งมุ่งหวังให้เยาวชนก้าวทันเทรนด์อาชีพแห่งโลกอนาคต



มอบน้ำดื่มแก่ศูนย์ประสานงานอาสาสมัคร : เอเชียซอฟท์มอบน้ำดื่มให้แก่ศูนย์ประสานงานอาสาสมัคร Volunteers for Dad ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เพื่อนำไปใช้ในพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร

มิวสิกวิดีโอเพลง “รักพ่อ... เพราะอะไร?” :

ในวาระครบ 100 วันแห่งการเสด็จสวรรคตของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร เอเชียวอร์ฟถ่ายทอดความจงรักภักดีของผู้เล่นเกมทั่วประเทศที่มีต่อพระองค์ด้วยมิวสิกวิดีโอฉบับพิเศษสำหรับเพลง “รักพ่อ... เพราะอะไร?”



น้อมอาลัย ๑๐๐ วัน ในหลวง ร.๙
ด้วย MV เวอร์ชันพิเศษ “Gamers Love Dad”

เพื่อร่วมน้อมรำลึกถึง
“พ่อหลวง” ของปวงชนชาวไทยทั่วประเทศ

GAMERS LOVE DAD
forever love

ASIASOFT

ชม MV เวอร์ชันพิเศษ คลิก >



ร่วมถวายความอาลัย
ปิดให้บริการเซิร์ฟเวอร์เกมในเครือ ๓ วัน
(๒๕ ตุลาคม ๒๕๖๐ - ๒๗ ตุลาคม ๒๕๖๐)

เปิดให้บริการอีกครั้ง วันเสาร์ ๒๘ ตุลาคม ๒๕๖๐
เวลา ๐๐.๐๑ น. เป็นต้นไป

*** กรุณาติดตามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ทางข่าวประกาศ ***

ปิดบริการถวายความอาลัย :

ในช่วงพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร เอเชียวอร์ฟปิดให้บริการเซิร์ฟเวอร์ทุกเกมในประเทศไทย ปิดบริการเติมเงิน PlayMall รวมถึงบริการ Live Chat และ Call Center เป็นเวลา 3 วัน ตั้งแต่วันที่ 25 ตุลาคม 2560 เวลา 8.00 น. ถึงวันที่ 27 ตุลาคม 2560 เวลา 23.59 น.



ปลูกดอกดาวเรือง :

ด้วยน้อมสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ผู้บริหารและพนักงานของเอเชียซอฟท์ร่วมกันปลูกดอกดาวเรืองในโครงการ “หยาดเหงื่อพระราชา” บนพื้นที่ 30 ไร่ของถนนรัชดาภิเษก จังหวัดกรุงเทพฯ



บริจาคสิ่งของแก่มูลนิธิบ้านนกขมิ้น : เอเชียซอฟท์บริจาคสิ่งของและเครื่องใช้สำนักงานให้แก่มูลนิธิบ้านนกขมิ้น เพื่อสนับสนุนการศึกษาและพัฒนาคุณภาพชีวิตของเด็กกำพร้า เด็กเร่ร่อน และเด็กด้อยโอกาส



Audition FAM Outing :

ผู้เล่นเกม Audition จำนวน 80 คนจาก 8 FAM ร่วมกันทำความดีด้วยการบริจาคสิ่งของช่วยเหลือเด็กด้อยโอกาส ณ มูลนิธิบ้านจริงใจ จังหวัดชลบุรี เพื่อให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสังคม อีกทั้งยังได้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและสนุกสนานไปกับการทำภารกิจลุ้นรับรางวัลไอเทม



14.3 สิ่งแวดล้อม

บริษัทฯ มุ่งมั่นดำเนินงานที่ใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม ให้ความสำคัญกับการป้องกันและลดการเกิดมลภาวะหรือสิ่งอื่นใดที่ส่งผลกระทบต่อหรือทำลายสิ่งแวดล้อม อาทิ การลดการใช้พลังงาน หรือใช้พลังงานอย่างประหยัด การติดป้ายรณรงค์รักษาความสะอาด มีโซนพิตเนส ห้องคาราโอเกะ มีกิจกรรมออกกำลังกายหลังเลิกงาน ติดตั้งเครื่องฟอกอากาศ เครื่องปรับอากาศ เพื่อให้งานรู้สึกผ่อนคลาย เป็นนโยบายที่บริษัทฯ ทำมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน

โครงการประหยัดไฟ : ลดการใช้แสงสว่างในช่วงเวลาพัก ปิดเครื่องปรับอากาศก่อนเวลาพักและเวลาเลิกงาน 30 นาที ล้างเครื่องปรับอากาศทุก 3 เดือน ปิดไฟฟ้าในพื้นที่ที่ไม่มีการใช้งาน ปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์เมื่อไม่ใช้งาน ติดป้ายประกาศยอดค่าใช้จ่ายไฟฟ้าแต่ละเดือน ทั้งหมดนี้ทำให้ลดค่าใช้จ่ายไปได้ถึง 6% เมื่อเทียบกับปี 2559 และบริษัทฯ ตั้งเป้าว่าในปี 2561 จะยังคงรณรงค์กันอย่างต่อเนื่อง เพราะการประหยัดพลังงานถือเป็นหนึ่งในความรับผิดชอบต่อสังคม

โครงการประหยัดน้ำ : ปี 2560 มีการรณรงค์ให้ใช้น้ำอย่างประหยัด และรณรงค์การใช้ห้องน้ำอย่างถูกวิธี ซึ่งสามารถลดค่าใช้จ่ายไปได้ถึง 21% เมื่อเทียบกับปี 2559

โครงการลดการใช้กระดาษ : ตั้งแต่ปี 2557 มีการรณรงค์ให้ทุกหน่วยงานลดปริมาณการใช้เอกสารในรูปแบบกระดาษ เปลี่ยนมาเก็บเอกสารแบบอิเล็กทรอนิกส์แทน การจัดเก็บเอกสารและการเซ็นอนุมัติเบิกจ่ายต่าง ๆ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์สามารถลดปริมาณการใช้กระดาษไปได้จำนวนมาก

โครงการทำความสะอาดออฟฟิศ : ทุก 3 เดือน พนักงานทุกคนจะจัดเก็บสิ่งของให้เป็นระเบียบ กำจัดเอกสารที่ไม่ได้ใช้หรือของที่ไม่จำเป็นต่อการทำงาน

คณะกรรมการบริษัทและคณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินระบบการควบคุมภายใน ตามแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายใน และสรุปความเห็นไว้ว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและเหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจ ไม่มีข้อบกพร่องเกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในที่เป็นสาระสำคัญ สามารถป้องกันทรัพย์สินของบริษัทฯ และบริษัทอยู่รอดจากการที่ผู้บริหารนำไปใช้โดยมิชอบหรือโดยไม่มีอำนาจ นอกจากนี้ คณะกรรมการได้เน้นให้บริษัทฯ พัฒนาระบบการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามหลักการกำกับดูแลกิจการสำหรับบริษัทจดทะเบียนปี 2549 ของตลาดหลักทรัพย์ฯ

15.1 การควบคุมภายใน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบควบคุมภายในที่มีประสิทธิภาพเพียงพอทั้งในระดับบริหารและระดับปฏิบัติการ เพื่อป้องกันหรือลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น โดยจัดทำคู่มือระเบียบและวิธีปฏิบัติงานเพื่อกำหนดภาระหน้าที่ อำนาจการดำเนินงานของผู้ปฏิบัติงาน และผู้บริหารไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และได้จัดให้มีการแบ่งแยกหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน ผู้ควบคุม และผู้ประเมินผลออกจากกัน เพื่อให้เกิดการถ่วงดุลและตรวจสอบระหว่างกันอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ได้ว่าจ้างที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) โดยทำหน้าที่ตรวจสอบและประเมินผลการควบคุมภายใน เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าการปฏิบัติงานหลักและกิจกรรมทางการเงินที่สำคัญของบริษัทฯ ได้ดำเนินการตามแนวทางที่กำหนดและมีประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงตรวจสอบการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับบริษัท (Compliance Control) และเพื่อให้การตรวจสอบภายในมีความเป็นอิสระ สามารถทำหน้าที่ตรวจสอบและถ่วงดุลได้อย่างเต็มที่ คณะกรรมการจึงกำหนดให้ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) รายงานผลการตรวจสอบโดยตรงต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และได้รับการประเมินผลงานจากคณะกรรมการตรวจสอบด้วย

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 1/2561 เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2561 โดยมีกรรมการตรวจสอบทุกท่านเข้าร่วมประชุมด้วย คณะกรรมการบริษัทได้ร่วมกันพิจารณาและประเมินระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ และได้อนุมัติแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ ที่ฝ่ายบริหารจัดการแล้ว สรุปได้ว่า จากการประเมินระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ใน 5 ส่วน ซึ่งแบ่งออกเป็นหลักการย่อย จำนวน 17 หลักการ คือ (1) การควบคุมภายในองค์กร แบ่งออกเป็น 5 หลักการ (2) การประเมินความเสี่ยง แบ่งออกเป็น 4 หลักการ (3) การควบคุมการปฏิบัติงาน แบ่งออกเป็น 3 หลักการ (4) ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 หลักการ และ (5) ระบบการติดตาม แบ่งออกเป็น 2 หลักการ คณะกรรมการบริษัทรับทราบความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบว่า ระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และที่ผ่านมา บริษัทฯ ไม่พบข้อบกพร่องที่สำคัญของระบบการควบคุมภายในที่จะมีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ และการแสดงความเห็นของผู้สอบบัญชีในงบการเงิน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ มีการจัดระบบควบคุมภายในตามแบบที่ตลาดหลักทรัพย์ฯ เสนอแนะ และสอดคล้องกับมาตรฐานสากลของ The Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission หรือ COSO ที่กำหนดไว้เป็น Internal Control Framework

1. การควบคุมภายในองค์กร : บริษัทฯ มีระบบควบคุมด้านบัญชีการเงิน การปฏิบัติการ การจัดการองค์กรและบุคลากร โดยกำหนดให้มีกระบวนการต่าง ๆ โดยยึดหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามนโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดีที่ได้จัดทำไว้

2. การประเมินความเสี่ยง : บริษัทฯ มีการพิจารณาปัจจัยเสี่ยงที่บริษัทฯ ประสบอยู่หรือคาดว่าจะประสบ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลกระทบและโอกาสที่ความเสี่ยงนั้นจะเกิดขึ้น แล้วกำหนดมาตรการป้องกันและจัดการความเสี่ยงนั้น จัดทำเป็นรายงานบริหารความเสี่ยง และมีการติดตามผลเป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ

3. การควบคุมการปฏิบัติงาน : บริษัทฯ สร้างกลไกในการควบคุมให้กับผู้บริหาร โดยพัฒนาระบบต่าง ๆ เช่น ระบบสารสนเทศ เพื่อการจัดการด้านความปลอดภัย (ISO:27001) เพื่อใช้กับระบบการบริหารคุณภาพและการให้บริการลูกค้าและกิจกรรมการควบคุมอื่น ๆ ที่เน้นผลในเรื่องความน่าเชื่อถือของข้อมูล การดูแลรักษาทรัพย์สินของบริษัทฯ และการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร และความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศ

4. ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล : บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบสารสนเทศและช่องทางการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยจัดทำอินทราเน็ตและเว็บไซต์ ซึ่งเน้นการติดต่อสื่อสารในทุกระดับ

5. ระบบการติดตาม : บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลพนักงาน 2 ครั้งต่อปี และแจ้งผลการประกอบการในทุกไตรมาส โดยผ่านการประชุมผู้บริหารและการประชุมพนักงาน

15.2 การตรวจสอบภายใน

ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) เป็นหน่วยงานที่จะก่อให้เกิดความมั่นใจของคณะกรรมการตรวจสอบ ในส่วนที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลและการสอบทานความถูกต้องของรายงานทางการเงิน ความเพียงพอในการเปิดเผยข้อมูล ความโปร่งใสของข้อมูล การควบคุมภายใน การบริหารความเสี่ยง โดยเน้นนโยบายตรวจสอบในเชิงป้องกัน สร้างสรรค์ ยึดแนวทางการตรวจสอบตามมาตรฐานสากล และแนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมทั้งมีการผลักดันและพัฒนาการตรวจสอบให้เข้ากับสภาพธุรกิจที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมใหม่ เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ในการดำเนินธุรกิจที่โปร่งใสตรวจสอบได้ และน่าเชื่อถือ

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัท Baker Tilly Monteiro Heng Governance Sdn. Bhd. ประเทศมาเลเซีย เป็นที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท CIB Development Sdn. Bhd. ประจำปี 2561 ซึ่งบริษัท Baker Tilly Monteiro Heng Governance Sdn. Bhd. ประเทศมาเลเซีย ได้มอบหมายให้ Mr. Kuan Yew Choong, Head of Internal Audit and Governance Advisory เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบระบบการควบคุมภายในของระบบงานรายได้และค่าใช้จ่ายทั้งในส่วนของเกมฟรีและเกมโมบายล์

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาคุณสมบัติของบริษัท Baker Tilly Monteiro Heng Governance Sdn. Bhd. ประเทศมาเลเซีย และ Mr. Kuan Yew Choong แล้วเห็นว่ามีความเหมาะสมเพียงพอในการปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าว เนื่องจากมีความเป็นอิสระและมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานด้านการตรวจสอบภายใน

ทั้งนี้ การแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน ต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

16

รายการระหว่างกัน

มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

บริษัทฯ กำหนดมาตรการควบคุมการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอื่น ๆ กับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในอนาคตตามประกาศของคณะกรรมการ ก.ล.ต. โดยคณะกรรมการตรวจสอบจะเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นในการเข้าทำรายการและความเหมาะสมทางด้านราคาของรายการ โดยพิจารณาจากเงื่อนไขต่าง ๆ ให้เป็นไปตามลักษณะการดำเนินการค้าปกติในตลาด และมีการเปรียบเทียบราคาที่เกิดขึ้นกับบุคคลภายนอก แต่ในกรณีที่คณะกรรมการตรวจสอบไม่มีความชำนาญในการพิจารณารายการระหว่างกันที่เกิดขึ้น บริษัทฯ จะจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญอิสระหรือผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ เป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการระหว่างกันดังกล่าว เพื่อนำไปประกอบการตัดสินใจของคณะกรรมการ บริษัทฯ และ/หรือคณะกรรมการตรวจสอบ และ/หรือผู้ถือหุ้น ตามแต่กรณี ซึ่งผู้ที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์หรือมีส่วนได้ส่วนเสียในการทำรายการระหว่างกันจะไม่มีสิทธิออกเสียงในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันดังกล่าว นอกจากนั้น บริษัทฯ จะดำเนินการเปิดเผยข้อมูลในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และการได้มาหรือจำหน่ายไปของสินทรัพย์ที่สำคัญของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ตามข้อกำหนดของคณะกรรมการ ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ตลอดจนถึงมาตรฐานบัญชีที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในพระบรมราชูปถัมภ์

บริษัทฯ บริษัทย่อย และบริษัทร่วมมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขทางการค้าและเกณฑ์ตามที่ตกลงระหว่างบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทร่วม และบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันเหล่านั้น ซึ่งเป็นไปตามปกติธุรกิจ บริษัทฯ ได้เปิดเผยรายการระหว่างกันกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันไว้แล้วในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

**รายการระหว่างกันของบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง
และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในปี 2559 และ 2560 (หน่วย : ล้านบาท)**

บริษัทหรือบุคคล/ ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็น ในการทำการ
			31 ธ.ค. 60	31 ธ.ค. 59	
Asiasoft International Co., Ltd. (ASI) เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีกรรมกรร่วมกัน	• รายได้ค่าบริการ • รายได้เงินปันผลรับ	0.012	0.012	• ASC เรียกเก็บค่าจัดทำบัญชี • รับเงินปันผลจาก ASO
	Asiasoft Online Pte. Ltd. (ASO) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย	• รายได้ค่าจัดทำหน่วยบัตรเติมเงิน • รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย • รายได้เกมออนไลน์ • การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ • ดอกเบี้ยรับ • ลูกหนี้การค้า • ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยค้างรับ • เจ้าหนี้การค้า • เงินกู้ยืมจากกรรมการ	0.02 2.27 18.21 1.61 - 2.10 0.08 0.31 84.35 0.15 1.73 -	0.10 2.19 18.43 1.55 - 2.43 0.23 0.60 106.24 0.19 1.81 9.05	• รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน • รายได้ค่าลิขสิทธิ์เกม ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ IT • เรียกเก็บค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาดเกม • ASC เรียกเก็บค่าบริการเกม * รายการดังกล่าวรับชำระคืนในเดือนสิงหาคม 2559 และมีการกู้ยืมวงเงินใหม่ USD 250,000 ในเดือนสิงหาคม 2559
CIB Development Sdn. Bhd. (CIB) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 61.68 และมีกรรมกรร่วมกัน	• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ • รายได้ค่าจัดทำหน่วยบัตรเติมเงิน • รายได้เกมออนไลน์ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย • เจ้าหนี้การค้า • ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • ลูกหนี้การค้า	2.17 0.02 4.78 0.58 0.54 0.37 2.83	1.67 0.27 2.10 0.95 0.65 1.29 2.04	• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และค่าที่ปรึกษา • รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน • ASC เรียกเก็บค่าบริการเกม • เรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์และค่าที่ปรึกษา
	Trilight Cove Enterprises Ltd. (TLC) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดจีน	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 60.00 และมีกรรมกรร่วมกัน	• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ • รายได้เกมออนไลน์ • ลูกหนี้การค้า • ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • เจ้าหนี้การค้า	- - - - -	0.21 0.69 0.69 0.10 0.27

AS Online Sdn. Bhd. (ASM) ตัวแทนจำหน่ายในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมกรร่วมกัน	- รายได้เกมออนไลน์ - รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ - ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน - เจ้าหนี้การค้า	- - - -	- 0.01 0.01 -	รายได้ค่าลิขสิทธิ์เกม บริการ และค่าที่ปรึกษา
	A Capital Co., Ltd. เข้าลงทุนในบริษัทอื่น	รายได้ค่าบริการ	0.012	0.012	ASC เรียกเก็บค่าบริการ
CONG TY TNHH CHAU A MEM (CTCM) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม โดยเกมที่ได้รับบริการทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จากกลุ่มบริษัทฯ เท่านั้น	ผู้รับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนาม จากกลุ่มบริษัทฯ	- รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ - รายได้เกมออนไลน์ - ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม - ลูกหนี้การค้า (บริษัทฯ เก็บค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จาก CTCM ตามสัญญาการให้ลิขสิทธิ์ช่วง) - เจ้าหนี้การค้า	- 0.72 0.29 19.46	1.10 0.08 - 20.31	- บริษัทฯ ให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามแก่ CTCM - ASC เรียกเก็บค่าบริการเกม SF1, KTK - CTCM เรียกเก็บค่าบริการ
Playpark Co., Ltd. (เดิมคือ Funbox) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน A Capital และมีกรรมกรร่วมกัน	- รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน - รายได้ค่าบริการ - ดอกเบี้ยรับ - ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม - ลูกหนี้การค้า - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้อง - เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบี้ยค้างรับ - เจ้าหนี้การค้า	0.16 3.01 3.68 - 9.17 11.79 8.38 5.33 0.00	2.17 0.56 2.77 - 6.95 9.95 98.80 1.65 0.24	- รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ Playpark - ASC เรียกเก็บค่าโฆษณา ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการพื้นที่ - บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมเพื่อดำเนินงานธุรกิจ
Playpark Inc. ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทร่วมในสัดส่วนร้อยละ 40 โดยถือหุ้นผ่าน LUI	- รายได้เกมออนไลน์ - รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน - รายได้ค่าบริการ - ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม - ลูกหนี้การค้า - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้อง - เจ้าหนี้การค้า	52.47 0.03 0.35 21.51 32.79 0.12 2.48	- - - - - - -	- ASC เรียกเก็บค่าบริการเกม SF1, CB(PH), KTK - รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ PPT เกม SF2

PT. Asiasoft (ASID) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 80 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีการร่วมกัน	- รายได้เกมออนไลน์ - ดอกเบี้ยรับ - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - ลูกหนี้การค้า - เงินให้กู้ยืมบริษัท ที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบี้ยค้างรับ - เจ้าหนี้การค้า	- 1.24 - 0.15 41.80 6.16 -	0.47 1.20 7.71 0.47 41.99 4.93 0.07	- ASC เรียกเก็บค่าบริการเกม - ASC เรียกเก็บค่าใช้จ่ายในการบริหารงานที่ได้ส่งออกไปก่อน - ASC โอนค่าลิขสิทธิ์ AVA - บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมเพื่อดำเนินธุรกิจ (บริษัทฯ ให้กู้ยืมเพิ่มเติมในไตรมาสที่ 3/2559)
	Thaiware Communication Co., Ltd. ผู้ให้บริการผ่านเว็บไซต์	-	-	-	-
Cybergames Corporation Co., Ltd. (TCG) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทร่วมในสัดส่วนร้อยละ 30 โดยถือหุ้นผ่าน A Capital	- รายได้จากการจำหน่ายบัตรเติมเงิน - รายได้ค่าบริการ - ค่าโฆษณาและค่าบริการ - ลูกหนี้การค้า - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - เจ้าหนี้การค้า	- - - - - -	0.11 1.19 - - - -	- รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ TCG - ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชี ค่าบริการเซิร์ฟเวอร์และไอที
	Playcybergames Co., Ltd. (PCG) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	- รายได้จากการจำหน่ายบัตรเติมเงิน - รายได้ค่าบริการและค่าลิขสิทธิ์ - การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ - ดอกเบี้ยรับ - ลูกหนี้การค้า - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบี้ยค้างรับ - เจ้าหนี้การค้า	- 0.06 - 0.01 3.49 0.29 - -	- 0.06 - 0.01 3.49 0.23 - -	- รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ PCG - ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชี ค่าบริการเซิร์ฟเวอร์และไอที และค่าลิขสิทธิ์เกม
Thinkplus Digital Co., Ltd. (TPD) ผู้ให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 59.99	- รายได้ค่าบริการ - ค่าโฆษณาและบริการ - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - เจ้าหนี้การค้า	0.79 2.46 0.10 0.21	0.12 9.81 0.74 1.50	- ASC เรียกเก็บค่าบริการพื้นที่ ค่าทำบัญชี - TPD เรียกเก็บค่าบริการและค่าโฆษณา

Level Up! Inc. (LUI) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	- รายได้ค่าบริการ - รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์และสินค้า - ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ - ดอกเบี้ยรับ - ลูกหนี้การค้า - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบี้ยจ่ายรับ - เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน - เจ้าหนี้การค้า	- - 0.40 1.77 2.86 8.92 4.83 70.59 -	0.41 5.55 2.29 1.79 8.65 11.90 3.42 77.42 2.78	- ASC เรียกเก็บค่าที่ปรึกษา - ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์ - บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ LUI เพื่อดำเนินธุรกิจ
	Miryn Innovation Co., Ltd. (MYN) พัฒนาเกมโมบายล์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 65	- รายได้ค่าบริการ - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบี้ยรับ - ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ - เจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบี้ยจ่ายรับ - เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน - เงินกู้ยืมจากกรรมการสุรพงษ์ ซึ่งถือหุ้นร้อยละ 35	0.06 0.01 0.26 - - 0.00 0.26 -	0.06 0.01 0.18 - - 0.05 6.50 4.20
Pomelo Network Pte. Ltd. พัฒนาเกมโมบายล์	บริษัทร่วมในสัดส่วนร้อยละ 11.09	-	-	-	-

หมายเหตุ : กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อระยะต้นภูมิภาค ซึ่งบริษัทฯ จะมีหน้าที่จัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อได้ในราคาและเงื่อนไขที่ดีกว่าการจัดซื้อแยกแต่ละบริษัท

รายงานความรับผิดชอบของ คณะกรรมการต่อรายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จัดให้มีการจัดการการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทฯ เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2560 ของบริษัทที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการบริษัทมีภาระหน้าที่และความรับผิดชอบในฐานะกรรมการของบริษัทจดทะเบียน ในการกำกับดูแลให้รายงานทางการเงินของบริษัทฯ มีข้อมูลทางบัญชีที่ถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส และเพียงพอ เพื่อที่จะดำรงรักษาไว้ซึ่งทรัพย์สินของบริษัทฯ เพื่อให้ทราบจุดอ่อนและรายการที่ผิดปกติอย่างมีนัยสำคัญ รวมทั้งมีการเปิดเผยข้อมูลที่เป็นสาระสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน โดยเลือกใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ตลอดจนพิจารณาถึงความสมเหตุสมผล ความระมัดระวังรอบคอบ และประมาณการที่เหมาะสมตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป

เพื่อให้การกำกับดูแลรายงานทางการเงินดังกล่าวเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ คณะกรรมการบริษัทได้แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีได้ดำรงตำแหน่งในคณะกรรมการบริหาร จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ดูแลรับผิดชอบเกี่ยวกับคุณภาพของรายงานทางการเงิน และระบบการควบคุมภายใน รวมทั้งเตรียมความพร้อมในการจัดการการเงิน ซึ่งอิงตามมาตรฐาน International Financial Reporting Standards (IFRS) โดยความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวได้ปรากฏในรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งแสดงไว้ในรายงานประจำปีแล้ว

คณะกรรมการบริษัทมีความเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและผู้สอบบัญชีของบริษัท คือ บริษัท ไพร์ซวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอบีเอส จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนมีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและความรอบคอบในการจัดการการเงินดังกล่าว



Mr. Tan Tgow Lim
ประธานกรรมการ
ในนามคณะกรรมการ

ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 - 2560

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2560	2559
เงินสด	135.15	223.86
เงินลงทุนระยะสั้น	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	88.29	97.91
สินค้าคงเหลือ	0.04	0.12
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	6.96	25.61
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	49.20	74.63
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	279.64	422.13
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	129.45	159.75
รวมสินทรัพย์	409.09	581.88
รวมหนี้สินหมุนเวียน	277.75	449.44
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	8.70	18.48
รวมหนี้สิน	286.46	467.92
ทุนจดทะเบียน	512.35	409.88
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	409.88	409.88
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	-	796.83
กำไร (ขาดทุน) สะสม	(274.45)	(1,122.03)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	129.79	112.30
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	(7.15)	1.65
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	122.64	113.96
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น	409.09	581.88

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559 - 2560

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2560	2559
ยอดขายสุทธิ	835.57	967.18
รายได้อื่น	13.86	15.58
รวมรายได้	849.44	982.76
ต้นทุนขาย*	514.47	716.04
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	316.19	418.98
รวมค่าใช้จ่าย	830.66	1,135.02
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	12.64	(216.68)
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.03	(0.70)

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559 - 2560

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2560	2559
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	3.43	67.53
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(69.63)	(43.25)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(14.28)	76.67
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	(88.84)	100.78
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	135.15	223.86

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน	
	2560	2559
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.01	0.94
อัตรากำไรขั้นต้น (%)	38.42	25.96
อัตรากำไรสุทธิ (%)	1.51	(22.40)
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	10.44	(128.86)
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	2.55	(31.48)
อัตรากำไรสุทธิของสินทรัพย์ (เท่า)	1.69	1.41
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	2.34	4.11

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน

19.1 ผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2560

ในปี 2560 บริษัทฯ ยังคงมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ การโฆษณา และการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกม ใน 5 ประเทศ คือ ไทย (15 เกม) สิงคโปร์ (6 เกม) มาเลเซีย (19 เกม) อินโดนีเซีย (11 เกม) และ ฟิลิปปินส์ (11 เกม) ประกอบด้วยเกมพีซี 22 เกม และเกมโมบายล์ 14 เกม โดยสัดส่วนรายได้ส่วนใหญ่จากการดำเนินงานในปี 2560 มาจากในประเทศไทยร้อยละ 57 และมาจากต่างประเทศร้อยละ 43 ของรายได้ทั้งหมด (หากมิได้รวมรายการพิเศษ สัดส่วนรายได้จากประเทศไทยจะคิดเป็นร้อยละ 54 และต่างประเทศคิดเป็นร้อยละ 46)

รายได้ของบริษัทฯ ในปี 2560 ประกอบด้วยรายได้จากเกมออนไลน์ มีสัดส่วนคิดเป็นร้อยละ 91 ของรายได้ทั้งหมด รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าเกมออนไลน์ ร้อยละ 2 และรายได้อื่น ๆ ร้อยละ 7 ของรายได้ทั้งหมด

ในปี 2560 บริษัทฯ มีรายได้รวม 835.6 ล้านบาท ลดลง 131.6 ล้านบาทหรือลดลงร้อยละ 13.6 จากปี 2559 ซึ่งมีรายได้รวม 967.2 ล้านบาท เนื่องจากรายได้ส่วนใหญ่ยังคงมาจากเกมเก่า ส่วนเกมใหม่ยังไม่สามารถสร้างรายได้เพิ่มเติมได้ตามที่คาดหวัง นอกจากนี้แม้ว่ารายได้จากเกมในประเทศจะเพิ่มสูงขึ้น แต่ยังไม่สามารถทดแทนรายได้ที่ลดลงของเกมในตลาดต่างประเทศบางประเทศ

ในปี 2560 มีรายการที่เป็นค่าใช้จ่ายพิเศษ (One-off items) จำนวน 37.7 ล้านบาทและ 23.1 ล้านบาทในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการตามลำดับ โดยเป็นค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการด้อยค่าและตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมจ่ายล่วงหน้า 8.9 ล้านบาท และ 5.2 ล้านบาทในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตนในส่วนของคุณค่าลิขสิทธิ์เกมจำนวน 28.7 ล้านบาทและ 17.9 ล้านบาทตามลำดับ เนื่องจากรายได้ของเกมดังกล่าวไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง นอกจากนี้ในงบการเงินเฉพาะกิจการมีการจัดประเภทบัญชีใหม่จากการด้อยค่าเงินกู้ยืมระยะยาวในบริษัทย่อยเป็นการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อยจำนวน 116.5 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทย่อยมีผลขาดทุนอย่างต่อเนื่อง

รายการด้อยค่าและตัดจำหน่าย	งบการเงินรวม (ล้านบาท)	งบการเงินเฉพาะกิจการ (ล้านบาท)
การด้อยค่าค่าลิขสิทธิ์และค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	37.7	23.1
การด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	116.5
การด้อยค่าเงินให้กู้ยืมแก่บริษัทย่อย	-	(116.7)
รวม	37.7	22.9

ในปี 2560 แม้ว่าสภาวะการแข่งขันในตลาดยังคงสูงอย่างต่อเนื่อง และรายได้โดยรวมของบริษัทฯ ลดลง แต่บริษัทฯ สามารถบริหารจัดการต้นทุนและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ทำให้สร้างผลกำไรสุทธิจำนวน 12.6 ล้านบาท ปรับตัวดีขึ้น 229.3 ล้านบาทจากปี 2559 ซึ่งมีผลขาดทุน 216.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 105.8

จากการปรับโครงสร้างภายในบริษัทฯ และการควบคุมบริหารค่าใช้จ่ายที่เหมาะสม ทำให้ค่าใช้จ่ายสำคัญ ๆ เช่น ค่าใช้จ่ายด้านไอที ค่าใช้จ่ายด้านบุคลากร ค่าเช่า และค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ลดลงอย่างมีนัยสำคัญ

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2560

ณ สิ้นปี 2560 และปี 2559 ตลาดในประเทศและต่างประเทศมีสัดส่วน 57:43 และ 48.4:51.6 ตามลำดับ โดยปี 2560 มีรายได้รวม 835.6 ล้านบาท ลดลงจากปีก่อนที่มีรายได้ 967.2 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

รายได้ตามประเภทธุรกิจ	2560		2559		ผลต่างระหว่างปี	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมออนไลน์	760.3	91.0	866.8	89.6	(106.5)	(12.3)
ตัวแทนจำหน่าย	18.9	2.3	28.6	3.0	(9.7)	(33.9)
โฆษณา	26.2	3.1	20.2	2.1	6.0	29.7
อื่น ๆ	30.2	3.6	51.6	5.3	(21.4)	(41.5)
รวม*	835.6	100	967.2	100	(131.6)	(13.6)

*หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ในปี 2560 จำนวน 760.3 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 91 ลดลงร้อยละ 12.3 จากปีก่อนที่มีรายได้ 866.8 ล้านบาท เนื่องจากรายได้ในตลาดต่างประเทศบางประเทศมีการชะลอตัว แม้ว่าตลาดในประเทศจะมีรายได้สูงขึ้นกว่าปีก่อน แต่ยังไม่สามารถทดแทนส่วนที่ลดลงได้

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2560 จำนวน 18.9 ล้านบาท ลดลง 9.7 ล้านบาท หรือร้อยละ 33.9 จากปีก่อนที่มีรายได้ 28.6 ล้านบาท เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของผู้เล่นเกมและเทคโนโลยี

3. ธุรกิจโฆษณาและอื่น ๆ : ประกอบด้วยรายได้ค่าโฆษณา ค่าสนับสนุนการตลาด ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ บริษัทฯ มีรายได้จากธุรกิจนี้ 56.4 ล้านบาท ลดลง 15.4 ล้านบาท หรือร้อยละ 21.4 จากปีก่อนที่มีรายได้ 71.8 ล้านบาท เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ

รายได้ตามภูมิภาค	2560		2559	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
ในประเทศ	476.3	57.0	468.2	48.4
ต่างประเทศ	359.3	43.0	499.0	51.6
รวม	835.6	100	967.2	100
อัตราการเติบโต (%)	(13.6)			

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในปี 2560 มีจำนวน 833.7 ล้านบาท ลดลง 359.1 ล้านบาทหรือร้อยละ 30.1 จากปี 2559 ที่มีจำนวน 1,192.8 ล้านบาท

รายการ	งบการเงินรวม		ผลต่างระหว่างปี	
	2560 (ล้านบาท)	2559 (ล้านบาท)	ล้านบาท	%
ต้นทุนขายและบริการ	(476.7)	(648.8)	(172.1)	26.5
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(149.9)	(214.4)	(64.5)	30.1
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(166.3)	(185.0)	(18.7)	10.1
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	(37.7)	(67.3)	(29.6)	43.9
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม	-	(19.5)	(19.5)	100
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(830.6)	(1,135.0)	(304.4)	26.8
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(1.2)	(2.2)	(1.0)	45.4
ภาษีเงินได้	(1.9)	(55.6)	(53.7)	96.6
รวม	(833.7)	(1,192.8)	(359.1)	30.1

สาเหตุหลักที่ทำให้บริษัทฯ มีต้นทุนขายและบริการลดลงร้อยละ 26.5 จากปีที่ผ่านมาเกิดจากการลดลงของค่าลิขสิทธิ์เกมตามสัดส่วนของรายได้ และค่าใช้จ่ายด้านไอที

ส่วนค่าใช้จ่ายในการขายที่ลดลงร้อยละ 30.1 มีสาเหตุหลักจากการบริหารค่าใช้จ่ายทางการตลาด โฆษณา และการส่งเสริมการขายด้วยการเลือกใช้สื่อ และวิธีการส่งเสริมการขายที่ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ค่าใช้จ่ายในการบริหารลดลงจากปีก่อนร้อยละ 10.1 มีสาเหตุหลักจากการลดลงของค่าใช้จ่ายด้านพนักงานร้อยละ 6 และค่าเช่าร้อยละ 35 เนื่องจากการปรับโครงสร้างภายในบริษัทฯ นอกจากนี้ รายการพิเศษที่เกี่ยวกับการด้อยค่ารายการต่าง ๆ ก็ลดลง เช่น การด้อยค่าในสินทรัพย์ไม่มีตัวตนและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า เป็นต้น

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีผลกำไรสุทธิในปี 2560 จำนวน 12.6 ล้านบาท ปรับตัวดีขึ้นร้อยละ 105.8 จากปี 2559 ซึ่งมีผลขาดทุนสุทธิจำนวน 216.7 ล้านบาท อันเป็นผลจากควบคุมต้นทุนและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น ตารางต่อไปนี้เป็นผลการจำแนกกำไร (ขาดทุน) สุทธิตามภูมิศาสตร์ ซึ่งชี้ให้เห็นการปรับตัวในทิศทางที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

กำไร (ขาดทุน) ตามภูมิศาสตร์	2560		2559		2558	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
ในประเทศ	(9.2)	(1.1)	(167.1)	(19)	(251)	(29)
ต่างประเทศ	21.9	2.6	(49.6)	(26)	(224)	(26)
รวม	12.6	1.5	(216.7)	(25)	(475)	(55)
อัตราการเติบโต (%)	106		(55)		(24)	

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 จำนวน 409.1 ล้านบาท ลดลงจากปีก่อนที่มีอยู่ 581.88 ล้านบาทเป็นจำนวน 172.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 29.7 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนลดลงสุทธิ 142.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 33.7 จากปี 2559 เนื่องจากในระหว่างปี 2560 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปี 2560 ลดลง 88.7 ล้านบาท เนื่องจากการจ่ายชำระหนี้และการนำไปค้าประกันวงเงินสินเชื่อ
- สินค้าคงเหลือลดลงจาก 2 สาเหตุ คือ 1) บริษัทฯ จัดรายการส่งเสริมการขายแก่ร้านค้าหรือตัวแทนจำหน่ายที่มียอดขายตามเงื่อนไขที่บริษัทฯ กำหนด 2) การควบคุมการสั่งซื้อสินค้า โดยสินค้าของบริษัทฯ จะแสดงมูลค่าตามราคาทุน (วิธีเข้าก่อน-ออกก่อน) หรือมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ แล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า ในการบริหารสินค้าคงเหลือที่มีอายุเกิน 90 วัน บริษัทฯ กำหนดนโยบายปรับลดราคาทุนร้อยละ 100
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น 88.3 ล้านบาท ประกอบด้วยลูกหนี้บุคคลภายนอก 53.8 ล้านบาท และลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน 34.5 ล้านบาท ลดลงจากปีก่อน 9.6 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 9.8 เนื่องจากการรับชำระตามกำหนดเวลาและการลดลงของยอดขาย

อายุของลูกหนี้การค้า	2560	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2559	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	37	65	43	61
ไม่เกิน 3 เดือน	14	25	19	27
3 - 6 เดือน	1	2	-	-
6 - 12 เดือน	-	-	3	4
เกิน 12 เดือน	5	8	5	8
รวมลูกหนี้การค้า	57	100	70	100
หัก : ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(5)	(9)	(8)	(11)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	52	91	62	89

ในปี 2560 บริษัทฯ มีมูลค่าลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือนจำนวน 52 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการกระจุกตัวของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมากราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2560 มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 30.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 18.9 จากปีก่อน มีสาเหตุหลักดังนี้

- การลดลงของอุปกรณ์ 23.3 ล้านบาท เนื่องจากการตัดจำหน่ายและทำลาย
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าสิทธิที่จ่ายล่วงหน้า 21.4 ล้านบาท และ 1.6 ล้านบาทตามลำดับ เนื่องจากการตัดจ่ายและการตั้งสำรองด้อยค่า
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น 1.6 ล้านบาท
- การเพิ่มขึ้นของเงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน 16 ล้านบาท เนื่องจากการเพิ่มขึ้นของวงเงินสินเชื่อ

หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 จำนวน 286.5 ล้านบาท ลดลง 181.5 ล้านบาทจากที่มีอยู่ในปีก่อน 467.9 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 38.8 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนลดลง 171.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 38.2 สาเหตุหลักเกิดจาก

- การจ่ายชำระหนี้ที่ถึงกำหนดของเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น 38.1 ล้านบาท
- รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าลดลง 104.6 ล้านบาท จากการตัดจ่ายเพื่อรับรู้เป็นรายได้
- การชำระคืนเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ 8.7 ล้านบาท

2. หนี้สินไม่หมุนเวียนลดลง 9.8 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 52.9 จากปีก่อน สาเหตุหลักเกิดจากการลดลงของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน 5.3 ล้านบาท และการจ่ายชำระเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ 3.5 ล้านบาท

ส่วนของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 จำนวน 129.8 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 17.5 ล้านบาทจากปีก่อนที่มีอยู่ 112.3 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 15.6 สาเหตุหลักเกิดจากการลดลงของผลขาดทุนสะสมจาก 1,122 ล้านบาทเป็น 274 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทฯ มีผลกำไรในปี 2560 และการล้างผลขาดทุนสะสมด้วยส่วนเกินมูลค่าหุ้นและทุนสำรองตามกฎหมาย

ความสามารถในการทำกำไร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 38.42 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2559 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 25.96 สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้น อัตรากำไรสุทธิร้อยละ 1.5 พลิกจากขาดทุนเป็นกำไร โดยในปี 2559 มีอัตราขาดทุนสุทธิร้อยละ 22.4 แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวอย่างมีนัยสำคัญของบริษัทฯ

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2560 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ ร้อยละ 2.55 เปรียบเทียบกับปี 2559 มีอัตราร้อยละ (31.48) และอัตราหมุนของสินทรัพย์ 1.69 เท่า เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 1.41 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ บริหารสินทรัพย์ได้ดีขึ้น

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

สำหรับปี 2560 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่อง 1.01 เท่า ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2559 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 0.94 เท่า เนื่องจากสินทรัพย์หมุนเวียนมากกว่าหนี้สินหมุนเวียน

ส่วนอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2560 อยู่ที่ 2.34 เท่า เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 4.1 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ มีความเสี่ยงลดน้อยลง

19.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก

ปัจจัยที่มีผลต่อฐานะทางการเงินหรือการดำเนินงานของบริษัทฯ มีหลายสาเหตุ เช่น ความนิยมในตัวเกม ช่วงเวลาเปิดตัวเกม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบจากภายนอก การขโมยข้อมูล และการเพิ่มช่องทางจำหน่าย ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ อาจมีผลกระทบต่อสถานะทางการเงินและการดำเนินงานในอนาคต ดังนี้

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

2. ช่วงเวลาเปิดตัวเกม : ปัจจุบันมีเกมออนไลน์ในตลาดเกมจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นเกมมีตัวเลือกเพิ่มขึ้น ช่วงเวลาในการเปิดตัวเกมใหม่ รวมถึงการประชาสัมพันธ์ที่ดีหรือเข้ากับช่วงเทศกาล จะเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้เล่นเกมได้มากขึ้น ช่วงเวลาที่ไม่เหมาะสมในการเปิดตัวเกม ได้แก่ ช่วงโรงเรียนเปิดเทอม และช่วงนอกเทศกาล ซึ่งจะมีผลต่อความนิยมของเกม

3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี : พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รองรับและเข้าถึงเกมอย่างแพร่หลายและรวดเร็วขึ้น หลายปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมโมบายล์มาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว ขณะเดียวกันก็ยังคงพัฒนาเกมพีซีต่อไป เพื่อให้ผู้เล่นเข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น พร้อมทั้งทำธุรกิจแบบ Co-publishing Model และพัฒนาระบบที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อนำเสนอสินค้าและบริการทั้งที่เกี่ยวกับเกมและไม่ใช่เกม

4. การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบภายนอก : บริษัทฯ พยายามรักษาระบบการให้บริการอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ลูกค้าได้รับประสบการณ์ที่ดีที่สุด แต่บางครั้งปัจจัยภายนอกก็ส่งผลกระทบต่อการทำงานของบริการอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น ภัยธรรมชาติ ความไม่มั่นคงทางการเมือง หรือความผิดปกติของระบบออนไลน์ เป็นต้น ในปี 2560 ในช่วงพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช คนไทยทั่วประเทศตกอยู่ในความโศกเศร้า และพร้อมใจกันแสดงความจงรักภักดีด้วยการงดงานที่เกี่ยวข้องกับความรื่นเริงหรือความบันเทิง บริษัทฯ จึงประกาศปิดบริการชั่วคราวเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการถวายความอาลัย

5. การขโมยข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

6. การกระจายตัวแทนจำหน่าย : บริษัทฯ มีความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มตัวแทนจำหน่ายต่าง ๆ เช่น ตัวแทนรับชำระเงิน ตัวแทนขาย และตัวแทนจัดจำหน่าย เช่น ผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ ร้านค้าอินเทอร์เน็ต และร้านสะดวกซื้อ กลุ่มตัวแทนเหล่านี้มีอิทธิพลต่อผลิตภัณฑ์และการให้บริการของบริษัทฯ หากตัวแทนจำหน่ายลดลง บริษัทฯ จะสูญเสียรายได้ ซึ่งจะมีผลกระทบต่อฐานะการเงินของ บริษัทฯ

7. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

8. ความเสี่ยงในการขยายธุรกิจไปต่างประเทศ : บริษัทฯ ขยายการลงทุนในต่างประเทศอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 2555 ครอบคลุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หากบริษัทฯ ไม่มีระบบวิเคราะห์โครงการใหม่ที่มีประสิทธิภาพ ระบบการควบคุมภายใน และระบบการตรวจสอบการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งหากไม่สามารถพัฒนาบุคลากรให้ทันต่อการขยายตัว อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของผลการดำเนินงาน

9. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ที่ตัดจ่าย : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเทรนด์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประเมินสำรองการด้อยค่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาต่อรองกับผู้ผลิต และ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว

งบการเงิน
FINANCIAL
STATEMENT

รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

เสนอผู้ถือหุ้นและคณะกรรมการของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ความเห็น

ข้าพเจ้าเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (บริษัท) และบริษัทย่อย (กลุ่มกิจการ) และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทแสดงฐานะการเงินรวมของกลุ่มกิจการและฐานะการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 และผลการดำเนินงานรวมและผลการดำเนินงานเฉพาะกิจการ กระแสเงินสดรวมและกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

งบการเงินที่ตรวจสอบ

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการประกอบด้วย

- งบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560
- งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน
- งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน
- งบกระแสเงินสดรวมและงบกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน
- หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ซึ่งรวมถึงหมายเหตุสรุปนโยบายการบัญชีที่สำคัญ

เกณฑ์ในการแสดงความเห็น

ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชี ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าได้กล่าวไว้ในส่วนของความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในรายงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามีความเป็นอิสระจากกลุ่มกิจการและบริษัทตามข้อกำหนดจรรยาบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพบัญชีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในพระบรมราชูปถัมภ์ และข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามความรับผิดชอบด้านจรรยาบรรณอื่น ๆ ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดเหล่านี้ ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลักฐานการสอบบัญชีที่ข้าพเจ้าได้รับเพียงพอและเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบคือเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดตามดุลยพินิจของผู้ประกอบวิชาชีพของข้าพเจ้าในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับงวดปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้นำเรื่องเหล่านี้มาพิจารณาในบริบทของการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมและในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ทั้งนี้ ข้าพเจ้าไม่ได้แสดงความเห็นแยกต่างหากสำหรับเรื่องเหล่านี้

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
การรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 2.19 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการรับรู้รายได้ และข้อที่ 7 เรื่องข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน กลุ่มกิจการมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเดิมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกม ยอดรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 มีจำนวนเงินรวม 760 ล้านบาท และ 420 ล้านบาท ตามลำดับ ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์นี้เนื่องจากปริมาณของรายการที่มากซึ่งเกิดจากผู้เล่นเกมจำนวนมาก และจำนวนรายได้ที่เป็นสาระสำคัญต่องบการเงิน ประกอบกับความซับซ้อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ในการรายงานข้อมูลการให้บริการเกมออนไลน์	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญของข้าพเจ้าที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้รายได้ประกอบด้วย • ทำความเข้าใจและประเมินประสิทธิภาพของระบบ กระบวนการ และการควบคุมที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้รายได้ • ทดสอบการควบคุมทั่วไปด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ • ทดสอบการควบคุมภายในที่สำคัญของวงจรรายได้และลูกหนี้จากการให้บริการเกมออนไลน์โดยการสุ่มตัวอย่าง • สุ่มตัวอย่างทดสอบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ที่เป็นเกมหลัก เพื่อตรวจสอบถูกต้องของการประมวลผลและการรายงานข้อมูลของระบบในส่วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน • ทดสอบการคำนวณกระทบยอดรายเดือนของเงินที่รับจากผู้เล่นเกมและเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน สำหรับเงินที่รับจากผู้เล่นเกม ข้าพเจ้าได้สุ่มตัวอย่างทดสอบรายการการรับเงินซึ่งบันทึกเป็นรายได้รับล่วงหน้า ส่วนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบกับรายงานที่มาจากระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ • เลือกส่งหนังสือยืนยันยอดให้ผู้พัฒนาเกมเพื่อยืนยันความถูกต้องและครบถ้วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมนของเกมนออนไลน์ที่เป็นเกมหลัก • ทดสอบการบันทึกรายการกับเอกสารที่เกี่ยวข้องของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์และรายได้รับล่วงหน้า จากผลการตรวจสอบที่ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติดังกล่าวข้างต้น ข้าพเจ้าพบว่า การรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับมาตรฐานรายงานทางการเงิน
การด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 2.12 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการด้อยค่าของสินทรัพย์ และข้อที่ 14 เรื่องสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าเป็นต้นทุนที่เกิดขึ้นจากการได้สิทธิในเกมจากผู้พัฒนาเกม ซึ่งจะต้องทดสอบการด้อยค่าเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่ามูลค่าตามบัญชีสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน ในระหว่างปี ผู้บริหารได้ทบทวนความเพียงพอของการตั้งค่าเผื่อการด้อยค่า โดยจัดทำประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะได้รับในอนาคต และใช้ข้อ	ข้าพเจ้าทดสอบการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าของผู้บริหาร และทดสอบการประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตของแต่ละเกมที่จัดทำโดยผู้บริหาร โดยมีวิธีปฏิบัติดังต่อไปนี้ • ทดสอบความถูกต้องของการคำนวณตัวเลขในประมาณการกระแสเงินสด • ทดสอบข้อมูลและข้อสมมติฐานของอัตราการเติบโตของรายได้และอัตราการคิดลดที่ใช้ในการคำนวณโดยการเทียบกับเอกสาร

สมมุติฐานที่สำคัญของอัตราดอกเบี้ยของรายได้และอัตราการคิดลดในการพิจารณาการต่อค่ายังกล่าว

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าก่อนตั้งค่าเพื่อการต่อค่ายังแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการมีจำนวน 192.86 ล้านบาท และ 88.90 ล้านบาทตามลำดับ และขาดทุนจากการต่อค่ายังรับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 มีจำนวน 32.56 ล้านบาท และ 22.55 ล้านบาท ตามลำดับ

ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องนี้เนื่องจากความมีสาระสำคัญต่อการเงินและเกี่ยวข้องกับการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารในการกำหนดข้อสมมุติฐานที่สำคัญคือ อัตราดอกเบี้ยของรายได้และอัตราการคิดลด ที่ใช้ในการคำนวณมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน

ประกอบรายการหรือแหล่งข้อมูลที่เหมาะสม ผล เช่น ข้อมูลในอดีต หรือแผนการตลาดในอนาคต

- เปรียบเทียบตัวเลขรายได้จริงของปีปัจจุบันกับตัวเลขประมาณการของแต่ละเกม และสอบถามผู้บริหารในเชิงทดสอบเพื่อประเมินความเหมาะสมของข้อสมมุติฐานที่ใช้
- ประเมินการประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหารในหลายสถานการณ์ และได้พิจารณาว่าสถานการณ์ที่เลือกสะท้อนสถานการณ์ที่เหมาะสมของแต่ละเกม

จากวิธีการที่ได้ปฏิบัติข้างต้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่าสมมุติฐานที่ผู้บริหารใช้ในการประมาณมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนมีความสมเหตุสมผล และค่าเพื่อการต่อค่ายังสำหรับค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าได้บันทึกอย่างเหมาะสม

ข้อมูลอื่น

กรรมการเป็นผู้รับผิดชอบต่อข้อมูลอื่น ข้อมูลอื่นประกอบด้วย ข้อมูลซึ่งรวมอยู่ในรายงานประจำปี แต่ไม่รวมถึงงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และรายงานของผู้สอบบัญชีที่อยู่ในรายงานนั้น ข้าพเจ้าคาดว่าข้าพเจ้าจะได้รับรายงานประจำปีภายหลังวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีนี้

ความเห็นของข้าพเจ้าต่อการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการไม่ครอบคลุมถึงข้อมูลอื่น และข้าพเจ้าไม่ได้ให้ความเชื่อมั่นต่อข้อมูลอื่น

ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการคือการอ่านและพิจารณาว่า ข้อมูลอื่นมีความขัดแย้งที่มีสาระสำคัญกับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ หรือกับความรู้ที่ได้รับจากการตรวจสอบของข้าพเจ้า หรือปรากฏว่าข้อมูลอื่นมีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่

เมื่อข้าพเจ้าได้อ่านรายงานประจำปี หากข้าพเจ้าสรุปได้ว่าการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องสื่อสารเรื่องดังกล่าวกับคณะกรรมการตรวจสอบ

ความรับผิดชอบของกรรมการต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

กรรมการมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดทำและนำเสนองบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้ โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน และรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่กรรมการพิจารณาว่าจำเป็น เพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ กรรมการรับผิดชอบในการประเมินความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่อง เปิดเผยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานต่อเนื่อง (ตามความเหมาะสม) และการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่อง เว้นแต่กรรมการมีความตั้งใจที่จะเลิกกลุ่มกิจการและบริษัท หรือหยุดดำเนินงาน หรือไม่สามารถดำเนินงานต่อเนื่องต่อไปได้

คณะกรรมการตรวจสอบมีหน้าที่ช่วยกรรมการในการกำกับดูแลกระบวนการในการจัดทำรายงานทางการเงินของกลุ่มกิจการและบริษัท

ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

การตรวจสอบของข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และเสนอรายงานของผู้สอบบัญชีซึ่งรวมความเห็นของข้าพเจ้าอยู่ด้วย ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลคือความเชื่อมั่นในระดับสูง แต่ไม่ได้เป็นการรับประกันว่าการปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชีจะสามารถตรวจพบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญที่มีอยู่ได้เสมอไป ข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอาจเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และถือว่ามีสาระสำคัญเมื่อคาดการณ์อย่างสมเหตุสมผลได้ว่ารายการที่ขัดต่อข้อเท็จจริงแต่ละรายการ หรือทุกรายการรวมกันจะมีผลต่อการตัดสินใจทางเศรษฐกิจของผู้ใช้งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้

ในการตรวจสอบของข้าพเจ้าตามมาตรฐานการสอบบัญชี ข้าพเจ้าได้ใช้ดุลยพินิจเยี่ยงผู้ประกอบวิชาชีพและการสังเกต และสงสัยเยี่ยงผู้ประกอบวิชาชีพตลอดการตรวจสอบ การปฏิบัติงานของข้าพเจ้ารวมถึง

- ระบุและประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ออกแบบและปฏิบัติงานตามวิธีการตรวจสอบเพื่อตอบสนองต่อความเสี่ยงเหล่านั้น และได้หลักฐานการสอบบัญชีที่เพียงพอและเหมาะสมเพื่อเป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ความเสี่ยงที่ไม่พบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญซึ่งเป็นผลมาจากการทุจริตจะสูงกว่าความเสี่ยงที่เกิดจากข้อผิดพลาด เนื่องจากการทุจริตอาจเกี่ยวกับการสมรู้ร่วมคิด การปลอมแปลงเอกสารหลักฐาน การตั้งใจจะเว้นการแสดงผล การแสดงข้อมูลที่ไม่ตรงตามข้อเท็จจริงหรือการแทรกแซงการควบคุมภายใน
- ทำความเข้าใจในระบบการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อความมีประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกลุ่มกิจการและบริษัท
- ประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่กรรมการใช้และความสมเหตุสมผลของประมาณการทางบัญชี และการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องซึ่งจัดทำขึ้นโดยกรรมการ
- สรุปร่วมกับความเหมาะสมของการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่องของกรรมการจากหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับ และประเมินว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจเป็นเหตุให้เกิดข้อสงสัยอย่างมีนัยสำคัญต่อความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่องหรือไม่ ถ้าข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องกล่าวไว้ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้าโดยให้ข้อสังเกตถึงการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่เกี่ยวข้อง หรือถ้าการเปิดเผยดังกล่าวไม่เพียงพอความเห็นของข้าพเจ้าจะเปลี่ยนแปลงไป ข้อสรุปของข้าพเจ้าขึ้นอยู่กับหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับจนถึงวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้า อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ในอนาคตอาจเป็นเหตุให้กลุ่มกิจการและบริษัทต้องหยุดการดำเนินงานต่อเนื่อง
- ประเมินการนำเสนอ โครงสร้างและเนื้อหาของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวม รวมถึงการเปิดเผยข้อมูลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการแสดงรายการและเหตุการณ์ในรูปแบบที่ทำให้มีการนำเสนอข้อมูลโดยถูกต้องตามที่ควรหรือไม่
- ได้รับหลักฐานการสอบบัญชีที่เหมาะสมอย่างเพียงพอเกี่ยวกับข้อมูลทางการเงินของกิจการภายในกลุ่มหรือกิจกรรมทางธุรกิจภายในกลุ่มกิจการเพื่อแสดงความเห็นต่องบการเงินรวม ข้าพเจ้ารับผิดชอบต่อการกำหนดแนวทาง การควบคุมดูแล และการปฏิบัติตามตรวจสอบกลุ่มกิจการ ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวต่อความเห็นของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบในเรื่องต่าง ๆ ที่สำคัญ ซึ่งรวมถึงขอบเขตและช่วงเวลาของการตรวจสอบตามที่ได้วางแผนไว้ ประเด็นที่มีนัยสำคัญที่พบจากการตรวจสอบ และข้อบกพร่องที่มีนัยสำคัญในระบบการควบคุมภายในหากข้าพเจ้าได้พบในระหว่างการตรวจสอบของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ให้คำรับรองแก่คณะกรรมการตรวจสอบว่า ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามข้อกำหนดจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอิสระและได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทั้งหมด ตลอดจนเรื่องอื่นซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่ามีเหตุผลที่บุคคลภายนอกอาจพิจารณาว่ากระทบต่อความเป็นอิสระของข้าพเจ้าและมาตรการที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อป้องกันไม่ให้ข้าพเจ้าขาดความเป็นอิสระ

จากเรื่องที่สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในงวดปัจจุบันและกำหนดเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้อธิบายเรื่องเหล่านี้ในรายงานของผู้สอบบัญชี เว้นแต่กฎหมายหรือข้อบังคับไม่ให้เปิดเผยต่อสาธารณะเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว หรือในสถานการณ์ที่ยากที่จะเกิดขึ้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่าไม่ควรสื่อสารเรื่องดังกล่าวในรายงานของข้าพเจ้าเพราะการกระทำดังกล่าวสามารถคาดการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผลว่าจะมีผลกระทบในทางลบมากกว่าผลประโยชน์ต่อส่วนได้เสียสาธารณะจากการสื่อสารดังกล่าว

บริษัท ไฟร์ชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอบีเอส จำกัด



นภช อกษิตเสถียร

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 5266

กรุงเทพมหานคร

26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
หมายเหตุ		บาท	บาท	บาท	บาท
สินทรัพย์					
สินทรัพย์หมุนเวียน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	8	135,153,402	223,857,324	75,307,732	111,490,532
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	9	88,284,895	97,908,643	68,748,387	47,416,193
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	26 (ง)	-	-	-	-
สินค้าคงเหลือ		37,842	123,914	34,291	113,002
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน		6,961,708	25,606,759	5,303,263	20,362,053
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	10	49,198,222	74,629,184	15,503,330	19,330,919
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		279,636,069	422,125,824	164,897,003	198,712,699
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน					
เงินฝากธนาคารที่คิดการค้ำประกัน	11	25,500,664	9,504,687	25,500,664	9,504,687
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	12 (ก)	-	-	18,768,734	14,156,538
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	12 (ข)	9,918,690	8,526,203	-	-
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	26 (จ)	-	-	-	-
อุปกรณ์	13	25,663,333	48,912,050	10,321,223	20,292,606
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	14	59,935,690	81,294,282	52,269,181	58,954,373
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		2,427,260	4,010,513	2,427,260	1,437,514
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	17	386,965	281,469	-	-
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		5,622,360	7,224,938	5,286,633	3,370,412
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		129,454,962	159,754,142	114,573,695	107,716,130
รวมสินทรัพย์		409,091,031	581,879,966	279,470,698	306,428,829

กรรมการ _____

กรรมการ _____

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

	หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
		บาท	บาท	บาท	บาท
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น					
หนี้สินหมุนเวียน					
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	15	23,504,060	24,883,123	23,504,060	24,883,123
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	16	128,507,277	166,632,465	48,473,664	33,967,808
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	26 (ก)	1,030,000	9,746,790	-	-
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	26 (ข)	-	-	7,000,000	11,000,000
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า		114,946,037	219,544,614	73,709,409	154,648,137
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		9,764,781	28,632,835	1,662,255	2,925,804
รวมหนี้สินหมุนเวียน		277,752,155	449,439,827	154,349,388	227,424,872
หนี้สินไม่หมุนเวียน					
หนี้สินภายใต้สัญญาเช่าการเงิน		209,152	888,896	209,152	888,896
เงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ	26 (ข)	-	3,500,000	-	-
หนี้สินภายใต้สัญญาเช่า	17	295,382	325,271	-	-
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	18	8,199,232	13,454,835	8,199,232	13,454,835
หนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น		-	315,401	-	-
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		8,703,766	18,484,403	8,408,384	14,343,731
รวมหนี้สิน		286,455,921	467,924,230	162,757,772	241,768,603
ส่วนของผู้ถือหุ้น					
ทุนเรือนหุ้น	19				
ทุนจดทะเบียน					
หุ้นสามัญจำนวน 512,346,270 หุ้น					
มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท		512,346,270	409,877,016	512,346,270	409,877,016
(พ.ศ. 2559 : จำนวน 409,877,016 หุ้น					
มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท)					
ทุนที่ออกและชำระแล้ว					
หุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น					
มูลค่าที่ได้รับชำระแล้วหุ้นละ 1 บาท		409,877,016	409,877,016	409,877,016	409,877,016
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	19	-	796,833,756	-	796,833,756
กำไร(ขาดทุน)สะสม					
จัดสรรแล้ว - ทุนสำรองตามกฎหมาย	20	-	31,600,000	-	31,600,000
ยังไม่ได้จัดสรร		(274,453,266)	(1,122,011,111)	(293,164,090)	(1,173,650,546)
องค์ประกอบอื่นของผู้ถือหุ้น		(5,638,558)	(3,998,214)	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นเป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่		129,785,192	112,301,447	116,712,926	64,660,226
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		(7,150,082)	1,654,289	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		122,635,110	113,955,736	116,712,926	64,660,226
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น		409,091,031	581,879,966	279,470,698	306,428,829

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	
	บาท	บาท	บาท	บาท	
รายได้จากการขายและการให้บริการ	4,7	835,571,299	967,182,474	430,936,355	380,827,484
ต้นทุนขายและการให้บริการ		(476,755,251)	(648,776,794)	(223,321,351)	(229,345,376)
กำไรขั้นต้น		358,816,048	318,405,680	207,615,004	151,482,108
รายได้อื่น	21	13,864,659	15,576,265	48,091,088	18,786,984
ค่าใช้จ่ายในการขาย	4	(149,878,379)	(214,416,617)	(67,659,526)	(67,327,257)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร		(166,312,208)	(185,027,807)	(118,468,385)	(128,977,900)
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	7	(8,961,667)	(31,247,144)	(5,160,253)	(6,500,959)
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	7	(28,754,610)	(36,013,554)	(17,969,111)	(22,298,306)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	12 (ก)	-	-	(116,500,000)	(15,443,463)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม		-	(19,533,119)	-	(25,072,500)
กลับรายการ(ขาดทุน)จากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	26 (ง)	-	-	20,080,628	(1,622,364)
กลับรายการ(ขาดทุน)จากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	26 (จ)	-	-	96,654,179	(59,999,596)
ต้นทุนทางการเงิน		(1,230,601)	(2,213,938)	(1,116,483)	(1,171,539)
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	12 (ข)	1,792,687	3,746,934	-	-
กำไร(ขาดทุน)ก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	22	19,335,929	(150,723,300)	45,567,141	(158,144,792)
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	23	(1,975,107)	(55,599,343)	-	(55,043,834)
กำไร(ขาดทุน)สำหรับปี		17,360,822	(206,322,643)	45,567,141	(213,188,626)
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น:					
รายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของการผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	18	6,485,559	1,866,411	6,485,559	1,866,411
ภาษีเงินได้ของรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่ไปยัง					
กำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		-	-	-	-
รวมรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่		6,485,559	1,866,411	6,485,559	1,866,411
รายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่างบการเงิน					
ที่เป็นเงินตราต่างประเทศ		(2,733,433)	(376,444)	-	-
รวมรายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่		(2,733,433)	(376,444)	-	-
กำไรเบ็ดเสร็จอื่นสำหรับปี - สุทธิจากภาษี		3,752,126	1,489,967	6,485,559	1,866,411
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		21,112,948	(204,832,676)	52,052,700	(211,322,215)

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	บาท	บาท	บาท	บาท
การแบ่งปันกำไร(ขาดทุน)				
ส่วนที่เป็นของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่	12,638,530	(216,680,325)	45,567,141	(213,188,626)
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	4,722,292	10,357,682	-	-
	<u>17,360,822</u>	<u>(206,322,643)</u>	<u>45,567,141</u>	<u>(213,188,626)</u>
การแบ่งปันกำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จรวม				
ส่วนที่เป็นของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่	17,483,745	(214,163,082)	52,052,700	(211,322,215)
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	3,629,203	9,330,406	-	-
	<u>21,112,948</u>	<u>(204,832,676)</u>	<u>52,052,700</u>	<u>(211,322,215)</u>
กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้น				
กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	24	0.03	(0.70)	0.11
กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลด	24	0.03	(0.70)	0.11

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียวอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

หมายเหตุ	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	ทุนที่ออกและ ชำระแล้ว	ส่วนเกิน มูลค่าหุ้น	กำไร(ขาดทุน)สะสม			รวมส่วนของ เจ้าของ
			ทุนสำรองตามกฎหมาย	จัดสรรแล้ว - ยังไม่ได้จัดสรร	บาท	
บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท
19	307,407,762	796,833,756	31,600,000	(962,328,331)		173,513,187
	102,469,254	-	-	-		102,469,254
	-	-	-	(211,322,215)		(211,322,215)
	409,877,016	796,833,756	31,600,000	(1,173,650,546)		64,660,226
20	409,877,016	796,833,756	31,600,000	(1,173,650,546)		64,660,226
	-	(796,833,756)	-	796,833,756		-
	-	-	(31,600,000)	31,600,000		-
	-	-	-	52,052,700		52,052,700
	409,877,016	-	-	(293,164,090)		116,712,926

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
กำไร(ขาดทุน)ก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้		19,335,929	(150,723,300)	45,567,141
รายการปรับปรุง				(158,144,792)
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	13,14	71,225,387	149,736,273	42,635,859
หนี้สงสัยจะสูญเพิ่มขึ้น(ลดลง)		(2,007,973)	1,372,895	8,909,468
กลับรายการขาดทุนจากการลดลงของมูลค่าสุทธิ				
ที่คาดว่าจะได้รับของสินค้าคงเหลือ		(566,743)	(2,123,297)	(574,162)
ขาดทุน(กลับรายการ)จากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	26 (ง)	-	-	(20,080,628)
ขาดทุน(กลับรายการ)จากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	26 (จ)	-	-	(96,654,179)
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	12 (ข)	(1,792,687)	(3,746,934)	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	12 (ก)	-	-	116,500,000
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม		-	19,533,119	-
กำไรจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย		-	(1,522,235)	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		8,961,667	31,247,144	5,160,253
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน		28,754,610	36,013,554	17,969,111
กำไรจากการจำหน่ายอุปกรณ์		(315,763)	(398,979)	(310,858)
ขาดทุนจากการจำหน่ายเงินลงทุนระยะสั้น		-	835,723	-
กำไรจากการตีมูลค่าสุทธิของเงินลงทุนระยะสั้น		-	(63,677)	-
ขาดทุน(กำไร)จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง		1,141,763	(3,509,417)	1,614,916
เงินปันผลรับ	21	-	-	(26,270,666)
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงาน	18	1,229,956	1,233,261	1,229,956
ต้นทุนทางการเงิน		1,230,601	2,213,938	1,116,483
กระแสเงินสดก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน		127,196,747	80,098,068	96,812,694
การเปลี่ยนแปลงของสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน				
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น		9,907,410	42,256,975	(32,902,467)
สินค้าคงเหลือ		652,815	4,294,782	652,873
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		10,966,904	(21,894,774)	5,550,326
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น		25,641,140	(4,632,966)	3,827,591
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		1,602,578	7,024,536	(1,916,221)
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น		(40,157,328)	18,638,832	10,089,612
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า		(104,598,577)	(55,485,581)	(80,938,728)
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		(19,507,558)	(1,518,435)	(1,263,549)
หนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น		(6,800,960)	1,204,298	-
เงินสดได้มาจากการดำเนินงาน		4,903,171	69,985,735	(87,869)
รายได้ดอกเบี้ย		1,225,045	407,585	3,888,499
จ่ายดอกเบี้ย		(1,230,601)	(2,213,938)	(1,118,037)
จ่ายภาษีเงินได้		(1,470,988)	(648,540)	-
เงินสดสุทธิได้มาจากการดำเนินงาน		3,426,627	67,530,842	2,682,593
				6,983,321

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน				
เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกันเพิ่มขึ้น สุทธิ	(15,995,977)	(263,865)	(15,995,977)	(263,865)
เงินสดรับจากเงินลงทุนระยะสั้น	-	11,927,838	-	9,259,386
เงินลงทุนระยะสั้นลดลงจากการครบกำหนดของเงินฝากประจำ	-	80,577,087	-	-
เงินสดจ่ายเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	-	-	-	(8,892,594)
เงินสดรับเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	26 (ง)	-	20,080,628	43,621,075
เงินสดจ่ายเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	26 (จ)	-	(4,260,000)	(38,750,000)
เงินสดรับจากเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	26 (ฉ)	-	100,914,179	404
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม	12 (ข)	400,200	-	-
เงินสดจ่ายสุทธิเพื่อซื้อเงินลงทุนในบริษัทย่อย	12 (ก)	-	(121,112,197)	-
เงินสดจ่ายซื้ออุปกรณ์	(6,063,545)	(4,478,836)	(2,190,634)	(6,411,687)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	(48,929,436)	(137,444,459)	(36,874,880)	(59,901,070)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์	965,071	2,601,532	375,698	756,266
เงินสดรับจากการเลิกบริษัทย่อย	-	1,706,944	-	639,956
เงินปันผลรับจากบริษัทย่อย	21	-	26,270,666	-
เงินสดสุทธิที่ใช้ในกิจกรรมลงทุน	(69,623,687)	(43,251,559)	(32,792,517)	(59,942,129)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน				
เงินสดจ่ายเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	26 (ด)	(9,046,790)	-	-
เงินสดจ่ายเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ	26 (ข)	(3,500,000)	-	-
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	26 (ค)	330,000	-	-
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ	-	1,750,000	-	-
เงินสดจ่ายเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	26 (ข)	-	(4,000,000)	-
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	11,000,000
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินเพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	15	(1,379,063)	1,899,862	1,899,862
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน	-	(679,744)	(679,744)	(366,016)
เงินสดรับจากการเพิ่มหุ้นสามัญ	19	-	102,469,254	102,469,254
เงินสดสุทธิได้มาจาก(ใช้ไป)ในกิจกรรมจัดหาเงิน	(14,275,597)	76,673,473	(6,058,807)	115,003,100
ผลกระทบจากอัตราแลกเปลี่ยนในเงินดอลลาร์และการเทียบเท่าเงินสด	(8,362,992)	(175,873)	-	-
เงินสดและการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น(ลดลง)สุทธิ	(88,835,649)	100,776,883	(36,168,731)	62,044,292
เงินสดและการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	223,857,324	121,192,942	111,490,532	49,424,810
กำไร(ขาดทุน)จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง	-	-	-	-
ของเงินดอลลาร์และการเทียบเท่าเงินสด	131,727	1,887,499	(14,069)	21,430
เงินสดและการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	135,153,402	223,857,324	75,307,732	111,490,532
รายการที่ไม่ใช่เงินสด				
ซื้ออุปกรณ์โดยสัญญาเช่าการเงิน	-	1,882,368	-	1,882,368
ซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตนโดยยังไม่ได้ชำระเงิน	16	6,196,642	3,960,275	6,196,642
ซื้อคำสิทธิจำล่วงหน้าโดยยังไม่ได้ชำระเงิน	16	4,927,080	-	4,927,080
จัดประเภทใหม่สินทรัพย์ไม่มีตัวตนเป็นคำสิทธิจำล่วงหน้า	-	5,903,200	-	5,903,200
จำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนโดยยังไม่ได้รับชำระเงิน	-	-	-	4,909,920
จำหน่ายคำสิทธิจำล่วงหน้าโดยยังไม่ได้รับชำระเงิน	-	-	3,251,460	-
จัดประเภทเงินให้กู้ยืมระยะสั้นเป็นเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	21,250,000
จัดประเภทเงินกู้ยืมระยะสั้นเป็นเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ	-	1,750,000	-	-
หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้				

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

1 ข้อมูลทั่วไป

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) เป็นบริษัทมหาชนจำกัด ซึ่งจัดตั้งขึ้นในประเทศไทย และมีที่อยู่ตามที่ได้จดทะเบียนดังนี้

9/283-5 ชั้น 28 อาคาร ยูเอ็ม ทาวเวอร์ ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

บริษัทเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เพื่อวัตถุประสงค์ในการรายงานข้อมูล จึงรวมเรียกบริษัทและบริษัทย่อยว่า “กลุ่มกิจการ”

กลุ่มกิจการประกอบธุรกิจหลักในการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561

2 นโยบายการบัญชี

นโยบายการบัญชีที่สำคัญที่ใช้ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการมีดังต่อไปนี้

2.1 เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทยภายใต้พระราชบัญญัติการบัญชี พ.ศ. 2543 ซึ่งหมายถึงมาตรฐานรายงานทางการเงินไทยที่ออกภายใต้พระราชบัญญัติวิชาชีพบัญชี พ.ศ. 2547 และข้อกำหนดของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ว่าด้วยการจัดทำและนำเสนอรายงานทางการเงินภายใต้พระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมในการวัดมูลค่าขององค์ประกอบของงบการเงิน ยกเว้นเรื่องที่เกี่ยวข้องในนโยบายการบัญชีในลำดับต่อไป

การจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการให้สอดคล้องกับหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย กำหนดให้ใช้ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารซึ่งจัดทำขึ้นตามกระบวนการในการนำนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการไปถือปฏิบัติ ทั้งนี้กลุ่มกิจการได้เปิดเผยเรื่องการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหาร หรือความซับซ้อน หรือเกี่ยวกับข้อสมมติฐานและประมาณการที่มีนัยสำคัญต่องบการเงินในหมายเหตุ 5

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการฉบับภาษาอังกฤษจัดทำขึ้นจากงบการเงินตามกฎหมายที่เป็นภาษาไทย ในกรณีที่เนื้อความขัดแย้งกันหรือมีการตีความในสองภาษาแตกต่างกัน ให้ใช้งบการเงินตามกฎหมายฉบับภาษาไทยเป็นหลัก

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุงและการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุง และการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีผลบังคับใช้ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2560 และเกี่ยวข้องกับกลุ่มกิจการ มีดังนี้

มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 27 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง งบการเงินเฉพาะกิจการ
มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 28 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง เงินลงทุนในบริษัทร่วม และการร่วมค้า
มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 38 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

เริ่มตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2560 กลุ่มกิจการได้ปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีดังกล่าว การนำมาตรฐานการบัญชีดังกล่าวมาใช้ไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

2.2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุง และการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีผลบังคับใช้ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2561 และเกี่ยวข้องกับกลุ่มกิจการ มีดังนี้

มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 7 (ปรับปรุง 2560)	เรื่อง งบกระแสเงินสด
มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 12 (ปรับปรุง 2560)	เรื่อง ภาษีเงินได้
มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 12 (ปรับปรุง 2560)	เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับส่วนได้เสียในกิจการอื่น

กลุ่มกิจการไม่ได้นำมาตรฐานที่ปรับปรุงใหม่นี้มาใช้ก่อนวันถือปฏิบัติ ซึ่งผู้บริหารของกลุ่มกิจการได้ประเมินและพิจารณาว่ามาตรฐานที่ปรับปรุงใหม่ดังกล่าวข้างต้นจะไม่มีผลกระทบที่มีนัยสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

(1) บริษัทย่อย

บริษัทย่อย หมายถึง กิจการ (ซึ่งรวมถึงกิจการเฉพาะกิจ) ที่กลุ่มกิจการควบคุม กลุ่มกิจการควบคุมกิจการเมื่อกลุ่มกิจการมีการเปิดรับหรือมีสิทธิในผลตอบแทนผันแปรจากการเกี่ยวข้องกับผู้ที่ได้รับการลงทุนและมีความสามารถทำให้เกิดผลกระทบต่อผลตอบแทนจากการใช้อำนาจเหนือผู้ที่ได้รับการควบคุม กลุ่มกิจการรวมงบการเงินของบริษัทย่อยไว้ในงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการมีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อย กลุ่มกิจการจะไม่นำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมไว้ในงบการเงินรวมนับจากวันที่กลุ่มกิจการสูญเสียอำนาจควบคุม

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

(1) บริษัทย่อย (ต่อ)

กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีการรวมธุรกิจโดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อ สิ่งตอบแทนที่โอนให้สำหรับการซื้อบริษัทย่อย ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ผู้ซื้อโอนให้และหนี้สินที่ก่อขึ้นเพื่อจ่ายชำระให้แก่เจ้าของเดิมของผู้ถูกซื้อ และส่วนได้เสียในส่วนของเจ้าของที่ออกโดยกลุ่มกิจการ สิ่งตอบแทนที่โอนให้รวมถึงมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ หรือหนี้สินที่ผู้ซื้อคาดว่าจะต้องจ่ายชำระตามข้อตกลง ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น มูลค่าเริ่มแรกของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นที่รับมาจากการรวมธุรกิจจะถูกวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อในการรวมธุรกิจแต่ละครั้ง กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมใน ผู้ถูกซื้อด้วยมูลค่ายุติธรรม หรือมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยส่วนได้เสีย ที่ไม่มีอำนาจควบคุม

ในการรวมธุรกิจที่ดำเนินการสำเร็จจากการทยอยซื้อ ผู้ซื้อต้องวัดมูลค่าส่วนได้เสียที่ผู้ซื้อถืออยู่ในผู้ถูกซื้อก่อนหน้า การรวมธุรกิจใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อและรับรู้ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการวัดมูลค่าใหม่นั้น ในกำไรหรือขาดทุน

สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายออกไปโดยกลุ่มกิจการรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายที่รับรู้ภายหลังวันที่ซื้อซึ่งจัดประเภทเป็นสินทรัพย์หรือหนี้สินให้รับรู้ใน กำไรหรือขาดทุน สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายซึ่งจัดประเภทเป็นส่วนของผู้ถือหุ้นต้องไม่มีการวัดมูลค่าใหม่ และ ให้บันทึกการจ่ายชำระในภายหลังไว้ในส่วนของเจ้าของ

ส่วนเกินของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้ มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ และมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของเจ้าของของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจที่มากกว่ามูลค่ายุติธรรม สุทธิ ณ วันที่ซื้อของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ที่ได้มาต้องรับรู้เป็นค่าความนิยม หากมูลค่าของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้ มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ และมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของเจ้าของ ของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจ น้อยกว่ามูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยที่ได้มาเนื่องจากการซื้อในราคาต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรม จะรับรู้ส่วนต่างโดยตรงไปยังกำไรขาดทุน

กิจการจะตัดรายการบัญชีระหว่างกัน ยอดคงเหลือ และกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการ ขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงก็จะตัดรายการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการ ค่อยค่า นโยบายการบัญชีของบริษัทย่อยได้ถูกปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทย่อยจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการค่อยค่า ต้นทุนจะมีการ ปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนนั้นจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องกับการได้มาของเงินลงทุนนี้

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

(2) รายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการปฏิบัติต่อรายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมเช่นเดียวกันกับส่วนที่เป็นของเจ้าของของกลุ่มกิจการ สำหรับการซื้อส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนที่จ่ายให้และมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์สุทธิของหุ้นที่ซื้อเข้ามาในบริษัทย่อยจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น และกำไรหรือขาดทุนจากการขายในส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น

(3) การจำหน่ายบริษัทย่อย

เมื่อกลุ่มกิจการสูญเสียการควบคุม ส่วนได้เสียในกิจการที่เหลืออยู่จะวัดมูลค่าใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน มูลค่ายุติธรรมนั้นจะถือเป็นมูลค่าตามบัญชีเริ่มแรกของมูลค่าของเงินลงทุนเพื่อวัตถุประสงค์ในการวัดมูลค่าในเวลาต่อมาของเงินลงทุนที่เหลืออยู่ในรูปของบริษัทร่วม กิจการร่วมค้า หรือสินทรัพย์ทางการเงิน สำหรับทุกจำนวนที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกิจการนั้นจะถูกปฏิบัติเสมือนว่ากลุ่มกิจการมีการจำหน่ายสินทรัพย์หรือหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้นออกไป

(4) บริษัทร่วม

บริษัทร่วมเป็นกิจการที่กลุ่มกิจการมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญแต่ไม่ถึงกับควบคุมซึ่งโดยทั่วไปก็คือการที่กลุ่มกิจการถือหุ้น ที่มีสิทธิออกเสียงอยู่ระหว่างร้อยละ 20 ถึงร้อยละ 50 ของสิทธิออกเสียงทั้งหมด เงินลงทุนในบริษัทร่วมรับรู้โดยใช้วิธีส่วนได้เสียในการแสดงในงบการเงินรวม ภายใต้วิธีส่วนได้เสียกลุ่มกิจการรับรู้เงินลงทุนเมื่อเริ่มแรกด้วยราคาทุน มูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนนี้จะเพิ่มขึ้นหรือลดลงในภายหลังวันที่ได้มาด้วยส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของผู้ได้รับการลงทุนตามสัดส่วนที่ผู้ลงทุนมีส่วนได้เสียอยู่ เงินลงทุนในบริษัทร่วมของกลุ่มกิจการรวมถึงค่าความนิยมที่ระบุได้ ณ วันที่ซื้อเงินลงทุน

ถ้าส่วนได้เสียของเจ้าของในบริษัทร่วมนั้นลดลงแต่ยังคงมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ กิจการต้องจัดประเภทรายการที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นเข้ากำไรหรือขาดทุนเฉพาะสัดส่วนในส่วนได้เสียของเจ้าของที่ลดลง

ส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรหรือขาดทุน และส่วนแบ่งในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ผลสะสมของการเปลี่ยนแปลงภายหลังการได้มาดังกล่าวข้างต้น จะปรับปรุงกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุน เมื่อส่วนแบ่งขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมมีมูลค่าเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมนั้น กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ส่วนแบ่งขาดทุนอีกต่อไป เว้นแต่กลุ่มกิจการมีภาระผูกพันในหนี้ของบริษัทร่วมหรือรับว่าจะจ่ายหนี้แทน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

(4) บริษัทร่วม (ต่อ)

กลุ่มกิจการมีการพิจารณาทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่ามีข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนในบริษัทร่วมเกิดการด้อยค่าหรือไม่ หากมีข้อบ่งชี้เกิดขึ้นกลุ่มกิจการจะคำนวณผลขาดทุนจากการด้อยค่า โดยเปรียบเทียบมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุน และรับรู้ผลต่างไปที่ส่วนแบ่งกำไรขาดทุนของเงินลงทุนในบริษัทร่วมในกำไรหรือขาดทุน

รายการกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมจะตัดบัญชีเท่าที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมนั้น รายการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดบัญชีในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

บริษัทร่วมจะเปลี่ยนนโยบายการบัญชีเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ กำไรและขาดทุนจากการลดสัดส่วนในบริษัทร่วมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทร่วมจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องจากการได้มาของเงินลงทุนนี้

2.4 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ

(ก) สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงิน

รายการที่รวมในงบการเงินของแต่ละบริษัทในกลุ่มกิจการถูกวัดมูลค่าโดยใช้สกุลเงินของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจหลักที่บริษัทดำเนินงานอยู่ (สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงาน) งบการเงินแสดงในสกุลเงินบาท ซึ่งเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินของบริษัท

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.4 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ (ต่อ)

(ข) รายการและยอดคงเหลือ

รายการที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการหรือวันที่ตราค่ารายการนั้นณงวดมูลค่าใหม่ รายการกำไรและรายการขาดทุนที่เกิดจากการรับหรือจ่ายชำระที่เป็นเงินตราต่างประเทศ และที่เกิดจากการแปลงค่าสินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งเป็นเงินตราต่างประเทศด้วยอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นปีได้บันทึกไว้ในกำไรหรือขาดทุน

เมื่อมีการรับรู้รายการกำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นด้วย ในทางตรงข้ามการรับรู้กำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรหรือขาดทุน องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนด้วย

(ค) กลุ่มกิจการ

การแปลงค่าผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของบริษัทในกลุ่มกิจการ (ที่มีใช้สกุลเงินของเศรษฐกิจที่มีภาวะเงินเฟ้อรุนแรง) ซึ่งมีสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานแตกต่างจากสกุลเงินที่นำเสนองบการเงินได้ถูกแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่นำเสนองบการเงินดังนี้

- สินทรัพย์และหนี้สินที่แสดงอยู่ในงบแสดงฐานะการเงินแต่ละงวดแปลงค่าด้วยอัตราปิด ณ วันที่ของแต่ละงบแสดงฐานะการเงินนั้น
- รายได้และค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จแปลงค่าด้วยอัตราถัวเฉลี่ย และ
- ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

ค่าความนิยมและการปรับมูลค่าธุรกรรมที่เกิดจากการซื้อหน่วยงานในต่างประเทศถือเป็นสินทรัพย์และหนี้สินของหน่วยงานในต่างประเทศนั้นและแปลงค่าด้วยอัตราปิด

2.5 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

ในงบกระแสเงินสด เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมถึงเงินสดในมือ เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม เงินลงทุนระยะสั้นอื่นที่มีสภาพคล่องสูงซึ่งมีอายุไม่เกินสามเดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่คิดภาระค่าประกัน และเงินเบิกเกินบัญชี ซึ่งเงินเบิกเกินบัญชีจะแสดงไว้ในส่วนของหนี้สินหมุนเวียนในงบแสดงฐานะการเงิน

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.6 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าตามใบแจ้งหนี้ และจะวัดมูลค่าต่อมาด้วยจำนวนเงินที่เหลืออยู่หักด้วยค่าเผ่อนี้ สงสัยจะสูญซึ่งประมาณจากการสอบทานยอดคงเหลือ ณ วันสิ้นปี ค่าเผ่อนี้สงสัยจะสูญหมายถึงผลต่างระหว่างราคาตามบัญชีของลูกหนี้การค้าเปรียบเทียบกับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับจากลูกหนี้การค้า หนี้สูญที่เกิดขึ้นจะรับรู้ไว้ในกำไรหรือขาดทุน โดยถือเป็นส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่ายในการบริหาร

2.7 สินค้าคงเหลือ

สินค้าคงเหลือแสดงด้วยราคาทุนหรือมูลค่าสุทธิที่จะได้รับแล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า ราคาทุนของสินค้าคำนวณโดยวิธีเข้าก่อนออกก่อน ต้นทุนของการซื้อประกอบด้วยราคาซื้อ และค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการซื้อสินค้านั้น มูลค่าสุทธิที่จะได้รับประมาณจากราคาปกติที่คาดว่าจะขายได้ตามปกติหักด้วยค่าใช้จ่ายที่จำเป็นเพื่อให้สินค้านั้นสำเร็จรูปรวมถึงค่าใช้จ่ายในการขาย กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีค่าเพื่อการลดมูลค่าของสินค้าเก่า ล้าสมัย หรือเสื่อมคุณภาพเท่าที่จำเป็น

2.8 เงินลงทุน

กลุ่มกิจการจัดประเภทเงินลงทุนที่นอกเหนือจากเงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม เป็น 3 ประเภท คือ

1. เงินลงทุนเพื่อค้า 2. เงินลงทุนที่ถือไว้จนครบกำหนด และ 3. เงินลงทุนทั่วไป การจัดประเภทขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายขณะลงทุน ฝ่ายบริหารจะเป็นผู้กำหนดการจัดประเภทที่เหมาะสมสำหรับเงินลงทุน ณ เวลาลงทุนและทบทวนการจัดประเภทเป็นระยะ

(1) เงินลงทุนเพื่อค้า คือเงินลงทุนเพื่อจุดมุ่งหมายหลักในการหากำไรจากการเปลี่ยนแปลงราคาในช่วงเวลาสั้นและแสดงรวมไว้ในสินทรัพย์หมุนเวียน

(2) เงินลงทุนที่ถือไว้จนครบกำหนด คือ เงินลงทุนที่มีกำหนดเวลาและผู้บริหารตั้งใจแน่วแน่และมีความสามารถถือไว้จนครบกำหนดได้แสดงรวมไว้ในสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน เว้นแต่จะครบกำหนดภายใน 12 เดือนนับแต่วันสิ้นรอบระยะเวลารายงานก็จะแสดงไว้ในสินทรัพย์หมุนเวียน

(3) เงินลงทุนทั่วไป คือ เงินลงทุนในตราสารทุนที่ไม่มีตลาดซื้อขายคล่องรองรับ

เงินลงทุนทั้ง 3 ประเภทรับรู้มูลค่าเริ่มแรกด้วยราคาทุน ซึ่งหมายถึงมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่ให้ไปเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินลงทุนนั้นรวมทั้งค่าใช้จ่ายในการทำรายการ

เงินลงทุนเพื่อค้าวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยมูลค่ายุติธรรม มูลค่ายุติธรรมของเงินลงทุนวัดตามราคาเสนอซื้อที่อ้างอิงจากตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยและสมาคมบริษัทจัดการลงทุน ณ วันทำการสุดท้ายของวันสิ้นรอบระยะเวลารายงานรายการกำไรและขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงของเงินลงทุนเพื่อค้ารับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.8 เงินลงทุน (ต่อ)

เงินลงทุนที่จะถือไว้จนครบกำหนดมูลค่าภายหลังการได้มาด้วยวิธีการลงทุนตัดจำหน่ายตามอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงหักด้วยค่าเพื่อการด้อยค่า

เงินลงทุนทั่วไป แสดงด้วยราคาทุนหักค่าเพื่อการด้อยค่า

กลุ่มกิจการจะทดสอบค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่าเงินลงทุนนั้นอาจมีค่าเพื่อการด้อยค่าเกิดขึ้น หากราคาตามบัญชีของเงินลงทุนสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกรายการขาดทุนจากค่าเพื่อการด้อยค่ารวมไว้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

ในการจำหน่ายเงินลงทุน ผลต่างระหว่างมูลค่ายุติธรรมของผลตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายเมื่อเปรียบเทียบกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุนนั้นจะบันทึกรวมอยู่ในกำไรหรือขาดทุน กรณีที่จำหน่ายเงินลงทุนที่ถือไว้ในตราสารหนี้หรือตราสารทุนชนิดเดียวกันออกไปบางส่วน ราคาตามบัญชีของเงินลงทุนที่จำหน่ายจะกำหนดโดยใช้วิธีถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักด้วยราคาตามบัญชีจากจำนวนทั้งหมดที่ถือไว้

2.9 อุปกรณ์

อุปกรณ์แสดงมูลค่าตามราคาทุนหักค่าเสื่อมราคาสะสมและค่าเพื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ (ถ้ามี) ต้นทุนเริ่มแรกจะรวมต้นทุนทางตรงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อสินทรัพย์นั้น

ต้นทุนที่เกิดขึ้นภายหลังจะรวมอยู่ในมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์หรือรับรู้แยกเป็นอีกสินทรัพย์หนึ่งตามความเหมาะสม เมื่อต้นทุนนั้นเกิดขึ้นและคาดว่าจะให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคตแก่บริษัทและต้นทุนดังกล่าวสามารถวัดมูลค่าได้อย่างน่าเชื่อถือ มูลค่าตามบัญชีของชิ้นส่วนที่ถูกเปลี่ยนแทนออกจะถูกตัดรายการออก สำหรับค่าซ่อมแซมและบำรุงรักษาอื่น ๆ กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนดังกล่าวเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุนเมื่อเกิดขึ้น

ค่าเสื่อมราคาของอุปกรณ์คำนวณด้วยวิธีเส้นตรงเพื่อลดราคาทุนแต่ละชนิดให้เท่ากับมูลค่าคงเหลือตลอดอายุการให้ประโยชน์ที่ได้ประมาณการไว้ของสินทรัพย์ดังต่อไปนี้

ส่วนปรับปรุงอาคาร	5 ปี
อุปกรณ์แม่ข่าย	5 ปี
อุปกรณ์และเครื่องตกแต่งสำนักงาน	3, 5 ปี
ยานพาหนะ	5 ปี

ทุกสิ้นรอบรอบระยะเวลารายงาน กลุ่มกิจการได้มีการทบทวนและปรับปรุงมูลค่าคงเหลือและอายุการให้ประโยชน์ของสินทรัพย์ให้เหมาะสม

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.9 อุปกรณ์ (ต่อ)

ในกรณีที่มูลค่าตามบัญชีสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน มูลค่าตามบัญชีจะถูกปรับลดให้เท่ากับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนทันที (หมายเหตุ 2.12)

ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดจากการจำหน่ายอุปกรณ์คำนวณโดยเปรียบเทียบจากสิ่งตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายสินทรัพย์กับมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ และจะรับรู้บัญชีผลกำไรหรือขาดทุนอื่นสุทธิในกำไรหรือขาดทุน

2.10 ค่าความนิยม

ค่าความนิยมคือสิ่งตอบแทนที่โอนให้ที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในสินทรัพย์และหนี้สินที่ระบุได้ และหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นของบริษัทย่อย ณ วันที่ได้มาซึ่งบริษัทย่อยนั้น ค่าความนิยมที่เกิดจากการได้มาซึ่งบริษัทย่อยจะแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในงบแสดงฐานะการเงินรวม

ค่าความนิยมที่รับรู้จะต้องถูกทดสอบการค้ำค่าทุกปี และแสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการค้ำค่าสะสม ค่าเผื่อการค้ำค่าของค่าความนิยมที่รับรู้แล้วจะไม่มีการกลับรายการ ทั้งนี้มูลค่าคงเหลือตามบัญชีของค่าความนิยมจะถูกรวมคำนวณในกำไรหรือขาดทุนเมื่อมีการขายกิจการ

ในการทดสอบการค้ำค่าของค่าความนิยม ค่าความนิยมจะถูกปันส่วนไปยังหน่วยที่ก่อให้เกิดกระแสเงินสด โดยที่หน่วยนั้นอาจจะเป็นหน่วยเดียวหรือหลายหน่วยรวมกันซึ่งคาดว่าจะได้รับประโยชน์จากการรวมธุรกิจที่เกิดความนิยมเกิดขึ้นและระบุส่วนงานดำเนินงานได้

2.11 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าลิขสิทธิ์เกม

ค่าลิขสิทธิ์เกมที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสม การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุสัญญาภายในระยะเวลา 2 ถึง 4 ปี

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.11 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สิทธิการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อและมีลักษณะเฉพาะจะบันทึกเป็นสินทรัพย์ โดยคำนวณจากต้นทุนในการได้มา และการดำเนินการให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นสามารถนำมาใช้งานได้ตามประสงค์ โดยจะตัดจำหน่ายโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุประมาณการให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 3 และ 5 ปี ต้นทุนที่ใช้ในการบำรุงรักษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการพัฒนาที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการออกแบบและทดสอบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงซึ่งกลุ่มกิจการเป็นผู้ดูแล จะรับรู้เป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเมื่อเป็นไปตามข้อกำหนดทุกข้อของการรับรู้สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟไม่มีการตัดจำหน่าย เนื่องจากมีอายุการให้ประโยชน์ไม่จำกัด

ความสัมพันธ์กับลูกค้า

ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องที่ได้มาจากการรวมธุรกิจจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องมีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ของความสัมพันธ์กับลูกค้าภายในระยะเวลา 3 และ 7 ปี

เครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าที่ได้มาจากการรวมกิจการจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ เครื่องหมายการค้ามีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและแสดงวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 20 ปี

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.12 การด้อยค่าของสินทรัพย์

สินทรัพย์ที่มีอายุการให้ประโยชน์ไม่ทราบแน่ชัด (เช่น ค่าความนิยม) ซึ่งไม่มีการตัดจำหน่ายจะถูกทดสอบการด้อยค่าเป็นประจำทุกปี สินทรัพย์อื่นที่มีการตัดจำหน่ายจะมีการทบทวนการด้อยค่า เมื่อมีเหตุการณ์หรือสถานการณ์บ่งชี้ว่าราคาตามบัญชีอาจสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน รายการขาดทุนจากการด้อยค่าจะรับรู้เมื่อราคาตามบัญชีของสินทรัพย์สูงกว่ามูลค่าสุทธิที่คาดว่าจะได้รับคืน ซึ่งหมายถึงจำนวนที่สูงกว่าระหว่างมูลค่ายุติธรรมหักต้นทุนในการขายเทียบกับมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์จะถูกจัดเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดที่สามารถแยกออกมาได้ เพื่อวัตถุประสงค์ของการประเมินการด้อยค่า สินทรัพย์ที่ไม่ใช่สินทรัพย์ทางการเงินนอกเหนือจากค่าความนิยมซึ่งรับรู้รายการขาดทุนจากการด้อยค่าไปแล้ว จะถูกประเมินความเป็นไปได้ที่จะกลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

2.13 สัญญาเช่า - กรณีที่กลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

สัญญาเช่าสินทรัพย์ซึ่งผู้ให้เช่าเป็นผู้รับความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของเป็นส่วนใหญ่ สัญญาเช่านั้นถือเป็นสัญญาเช่าดำเนินงาน เงินที่ต้องจ่ายภายใต้สัญญาเช่าดังกล่าว (สุทธิจากสิ่งตอบแทนจูงใจที่ได้รับจากผู้ให้เช่า) จะบันทึกในกำไรหรือขาดทุนโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุของสัญญาเช่านั้น

สัญญาเช่าอุปกรณ์ซึ่งผู้เช่าเป็นผู้รับความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของเกือบทั้งหมดถือเป็นสัญญาเช่าการเงิน ซึ่งจะบันทึกเป็นรายจ่ายฝ่ายทุนด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่เช่า หรือมูลค่าปัจจุบันสุทธิของจำนวนเงินที่ต้องจ่ายตามสัญญาเช่า แล้วแต่มูลค่าใดจะต่ำกว่า

จำนวนเงินที่ต้องจ่ายดังกล่าวจะบันทึกเป็นส่วนระหว่างหนี้สินและค่าใช้จ่ายทางการเงินเพื่อให้ได้อัตราดอกเบี้ยคงที่ต่อหนี้สินคงค้างอยู่ โดยพิจารณาแยกแต่ละสัญญา การผูกพันตามสัญญาเช่าหักค่าใช้จ่ายทางการเงินจะบันทึกเป็นหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน ส่วนดอกเบี้ยจ่ายจะบันทึกในกำไรหรือขาดทุนตลอดอายุของสัญญาเช่าเพื่อให้ได้อัตราดอกเบี้ยแต่ละงวดเป็นอัตราคงที่สำหรับยอดคงเหลือของหนี้สินที่เหลืออยู่ สินทรัพย์ที่ได้มาตามสัญญาเช่าการเงินจะคิดค่าเสื่อมราคาตลอดอายุการใช้งานของสินทรัพย์ที่เช่าหรืออายุของสัญญาเช่า แล้วแต่ระยะเวลาใดจะน้อยกว่า

2.14 เงินกู้ยืม

เงินกู้ยืมรับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่ได้รับหักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น เงินกู้ยืมวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง ผลต่างระหว่างเงินที่ได้รับ (หักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น) เมื่อเทียบกับมูลค่าที่จ่ายคืนเพื่อชำระหนี้สินนั้นจะรับรู้ในงบกำไรขาดทุนตลอดช่วงระยะเวลาการกู้ยืม

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.15 ภาษีเงินได้งวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับงวดประกอบด้วย ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี ภาษีเงินได้จะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน ยกเว้นส่วนภาษีเงินได้ที่เกี่ยวข้องกับรายการที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น หรือรายการที่รับรู้โดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้น ในกรณีนี้ภาษีเงินได้ต้องรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือโดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้นตามลำดับ

ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันคำนวณจากอัตราภาษีตามกฎหมายภาษีที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่ว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงานในประเทศที่บริษัทและบริษัทย่อยดำเนินงานอยู่และเกิดรายได้ เพื่อเสียภาษี ผู้บริหารจะประเมินสถานะของการขึ้นแบบแสดงรายการภาษีเป็นงวด ๆ ในกรณีที่มีสถานการณ์ที่การนำกฎหมายภาษีไปปฏิบัติขึ้นอยู่กับการตีความ และจะตั้งประมาณการค่าใช้จ่ายภาษีที่เหมาะสมจากจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภาษีแก่หน่วยงานจัดเก็บ

ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีรับรู้ตามวิธีหนี้สิน เมื่อเกิดผลต่างชั่วคราวระหว่างฐานภาษีของสินทรัพย์และหนี้สิน และราคาตามบัญชีที่แสดงอยู่ในงบการเงิน อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีที่เกิดจากการรับรู้เริ่มแรกของรายการสินทรัพย์หรือรายการหนี้สินที่เกิดจากรายการที่ไม่ใช่การรวมธุรกิจ และ ณ วันที่เกิดรายการ รายการนั้นไม่มีผลกระทบต่อกำไรหรือขาดทุนทั้งทางบัญชีหรือทางภาษี ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีคำนวณจากอัตราภาษี (และกฎหมายภาษีอากร) ที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่ว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงาน และคาดว่าอัตราภาษีดังกล่าวจะนำไปใช้เมื่อสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ หรือหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีได้มีการจ่ายชำระ

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีจะรับรู้หากมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่ากลุ่มกิจการจะมีกำไรทางภาษีเพียงพอที่จะนำจำนวนผลต่างชั่วคราวนั้นมาใช้ประโยชน์ กลุ่มกิจการได้ตั้งภาษีเงินได้รอตัดบัญชีของผลต่างชั่วคราวของเงินลงทุนในบริษัทร่วม บริษัทย่อย และส่วนได้เสียในกิจการร่วมค้า เว้นแต่กลุ่มกิจการสามารถควบคุมจังหวะเวลาของการกลับรายการผลต่างชั่วคราวและการกลับรายการผลต่างชั่วคราวมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่าจะไม่เกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาที่คาดการณ์ได้ในอนาคต

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจะแสดงหักกลบกันก็ต่อเมื่อกิจการมีสิทธิตามกฎหมายที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันมาหักกลบกับหนี้สินภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบัน และทั้งสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเกี่ยวข้องกับภาษีเงินได้ที่ประเมินโดยหน่วยงานจัดเก็บภาษีหน่วยงานเดียวกัน โดยการเรียกเก็บเป็นหน่วยภาษีเดียวกันหรือหน่วยภาษีต่างกันซึ่งตั้งใจจะจ่ายหนี้สินและสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันด้วยยอดสุทธิ

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.16 ผลประโยชน์พนักงาน

(1) โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้

โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้ คือ โครงการผลประโยชน์เมื่อออกจากงานที่กลุ่มกิจการจัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งเป็นลักษณะของแผนการจ่ายสมทบที่ได้กำหนดการจ่ายสมทบไว้แล้ว สิทธิประโยชน์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกไปจากสินทรัพย์ของกลุ่มกิจการและบริหารโดยผู้จัดการกองทุน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพดังกล่าวได้รับเงินสะสมเข้ากองทุนจากพนักงานและกลุ่มกิจการ

เงินจ่ายสมทบเข้ากองทุนสำรองเลี้ยงชีพ บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เกิดรายการนั้น

(2) ผลประโยชน์พนักงานเมื่อเกษียณอายุ

กลุ่มกิจการจัดให้มีผลประโยชน์พนักงานเมื่อมีการเลิกจ้างเพื่อจ่ายให้แก่พนักงานเป็นไปตามกฎหมายแรงงานไทย จำนวนเงินดังกล่าวขึ้นอยู่กับฐานเงินเดือนและจำนวนปีที่พนักงานทำงานให้บริษัทนับถึงวันที่สิ้นสุดการทำงาน ที่เกิดขึ้น ในอนาคต หนังสือผลประโยชน์พนักงานคำนวณโดยใช้วิธีคิดลดแต่ละหน่วยที่ประมาณการไว้ (วิธี Projected Unit Credit) ตามเกณฑ์คณิตศาสตร์ประกันภัย (Actuarial Technique) โดยนักคณิตศาสตร์ประกันภัยอิสระ ซึ่งเป็นการประมาณการจากมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายในอนาคต โดยคำนวณบนพื้นฐานของเงินเดือนพนักงาน อัตราการลาออก อายุจนถึงเกษียณ อัตราการตาย อายุงาน และปัจจัยอื่น ๆ และคำนวณคิดลดโดยใช้อัตราดอกเบี้ยของพันธบัตรรัฐบาลที่มีกำหนดเวลาใกล้เคียงกับระยะเวลาของหนี้สินดังกล่าว กำไรและขาดทุนจากการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยเกิดขึ้นจากการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงข้อสมมุติฐานจะรับรู้ในส่วนของผู้ถือหุ้นกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในงวดที่เกิดขึ้น ต้นทุนบริการในอดีตจะถูกรับรู้ทันทีในกำไรหรือขาดทุน

2.17 ประมาณการหนี้สิน

กลุ่มกิจการจะบันทึกประมาณการหนี้สินซึ่งไม่รวมถึงประมาณการหนี้สินสำหรับผลตอบแทนพนักงาน อันเป็นภาระผูกพันในปัจจุบันตามกฎหมายหรือตามข้อตกลงที่จัดทำไว้ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่าจะส่งผลให้กลุ่มกิจการต้องสูญเสียทรัพยากรออกไป และตามประมาณการที่น่าเชื่อถือของจำนวนที่ต้องจ่าย ในกรณีที่กลุ่มกิจการคาดว่าประมาณการหนี้สินเป็นรายจ่ายที่จะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกเป็นสินทรัพย์แยกต่างหากเมื่อคาดว่าจะได้รับรายจ่ายนั้นคืนอย่างแน่นอน

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.18 ทุนเรือนหุ้น

หุ้นสามัญจะจัดประเภทไว้เป็นส่วนของผู้ถือหุ้น หุ้นประเภทอื่นซึ่งรวมถึงหุ้นบุริมสิทธิชนิดบังคับไถ่ถอนจะจัดประเภทไว้เป็นหนี้สิน

ต้นทุนส่วนเพิ่มที่เกี่ยวข้องกับการออกหุ้นใหม่หรือการออกสิทธิในการซื้อหุ้นซึ่งสิทธิจากภาษีจะถูกแสดงในส่วนของผู้ถือหุ้น โดยนำไปหักจากสิ่งตอบแทนที่ได้รับจากการออกตราสารทุนดังกล่าว

2.19 การรับรู้รายได้

รายได้ประกอบด้วยมูลค่าธุรกรรมที่จะได้รับจากการขายสินค้าและบริการซึ่งเกิดขึ้นจากกิจกรรมตามปกติของกลุ่มกิจการ รายได้จะแสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการสำหรับการเงินรวม รายได้จากการขายสินค้ารับรู้เมื่อผู้ซื้อได้รับโอนความเสี่ยงและผลตอบแทนที่เป็นสาระสำคัญของความเป็นเจ้าของสินค้า รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์รับรู้เมื่อผู้เล่นเกมใช้บริการแล้ว โดยจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเติมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกม รายได้ค่าสิทธิในการบริการให้เล่นเกมจากร้านเกมรับรู้โดยวิธีเส้นตรงตามระยะเวลาของสิทธิ

รายได้ดอกเบี้ยและรายได้อื่นรับรู้ตามเกณฑ์คงค้าง เว้นแต่จะมีความไม่แน่นอนในการรับชำระ

รายได้เงินปันผลรับรู้เมื่อสิทธิที่จะได้รับเงินปันผลนั้นเกิดขึ้น

2.20 การจ่ายเงินปันผล

เงินปันผลจ่ายไปยังผู้ถือหุ้นของบริษัทจะรับรู้ในด้านหนี้สินในงบการเงินของกลุ่มกิจการในรอบระยะเวลาบัญชีซึ่งที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปี และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล

2.21 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

ส่วนงานดำเนินงานได้ถูกรายงานในลักษณะเดียวกับรายงานภายในที่นำเสนอให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานหมายถึงบุคคลที่มีหน้าที่ในการจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานดำเนินงาน ซึ่งพิจารณาว่าคือคณะกรรมการบริษัทที่ทำการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

3 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน

3.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน

กลุ่มกิจการต้องเผชิญกับความเสี่ยงทางการเงินที่สำคัญได้แก่ ความเสี่ยงจากตลาด (รวมถึงความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนและความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย) ความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อ และความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง ฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการเป็นผู้ดำเนินการในการจัดการความเสี่ยง แผนการจัดการความเสี่ยงโดยรวมของกลุ่มกิจการจึงมุ่งเน้นความผันผวนของตลาดการเงินและแสวงหาวิธีการลดผลกระทบที่ทำให้เสียหายต่อผลการดำเนินงานทางการเงินของกลุ่มกิจการให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

3.1.1 ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อยและบริษัทร่วมที่มีการดำเนินงานในต่างประเทศ ซึ่งกลุ่มกิจการมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศที่เกิดจากสกุลเงินตราต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ, สิงคโปร์, ฮ่องกง, เกาหลีใต้ และไต้หวัน อย่างไรก็ดี กลุ่มกิจการเชื่อว่าในสถานการณ์ปัจจุบันความเสี่ยงด้านอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศจะไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อผลการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารจึงไม่ได้ใช้ตราสารอนุพันธ์ทางการเงินเพื่อป้องกันความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนดังกล่าว

3.1.2 ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของกลุ่มกิจการเกิดจากหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินและเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินคิดอัตราดอกเบี้ยแบบผันแปร และเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกันคิดอัตราดอกเบี้ยแบบคงที่ ทั้งนี้ผู้บริหารพิจารณาเห็นว่าความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยไม่เป็นสาระสำคัญ

3.1.3 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

รายได้ส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการได้แก่ รายได้ค่าเกมสออนไลน์ ซึ่งลูกค้าส่วนใหญ่จะจ่ายให้ล่วงหน้า ดังนั้นกลุ่มกิจการไม่เคยประสบปัญหาในการเรียกเก็บหนี้เป็นอย่างเป็นสาระสำคัญ นอกจากนี้ กลุ่มกิจการมีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อจากลูกค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกันและเงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันซึ่งไม่มีหลักประกัน โดยผู้บริหารมีการประเมินและพิจารณาความสามารถในการชำระเงินของกิจการที่เกี่ยวข้องกันดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

3.1.4 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง

การจัดการความเสี่ยงด้านสภาพคล่องอย่างรอบคอบ หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งเงินสดและหลักทรัพย์ที่มีตลาดรองรับอย่างเพียงพอ ความสามารถในการหาแหล่งเงินทุนที่เพียงพอและความสามารถในการบริหารความเสี่ยง กลุ่มกิจการตั้งเป้าหมายจะดำรงความยืดหยุ่นในการระดมเงินทุนโดยการรักษาวางเงินสินเชื่อให้มีความเพียงพอเนื่องจากลักษณะทางธุรกิจที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

3 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

3.2 การประมาณมูลค่ายุติธรรม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 กลุ่มกิจการไม่มีสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม วิธีการประมาณมูลค่ายุติธรรมตามความแตกต่างของระดับข้อมูลมีดังนี้

- ราคาเสนอซื้อขาย (ไม่ต้องปรับปรุง) ในตลาดที่มีสภาพคล่องสำหรับสินทรัพย์หรือหนี้สินอย่างเดียวกัน (ข้อมูลระดับที่ 1)
- ข้อมูลอื่นนอกเหนือจากราคาเสนอซื้อขายซึ่งรวมอยู่ในข้อมูลระดับ 1 ทั้งที่สามารถสังเกตได้โดยตรง (ได้แก่ ข้อมูลราคา) หรือโดยอ้อม (ได้แก่ ข้อมูลที่คำนวณมาจากราคา) สำหรับสินทรัพย์นั้นหรือหนี้สินนั้น (ข้อมูลระดับที่ 2)
- ข้อมูลสำหรับสินทรัพย์หรือหนี้สินซึ่งไม่ได้มาจากข้อมูลที่สามารถสังเกตได้จากตลาด (ข้อมูลที่ไม่สามารถสังเกตได้) (ข้อมูลระดับที่ 3)

มูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินมีมูลค่าใกล้เคียงกับมูลค่าตามบัญชี

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

4 การจัดประเภทรายการใหม่

ในระหว่างปี กลุ่มกิจการได้มีการจัดประเภทรายการใหม่สำหรับการแสดงรายการค่าบริการจัดการจำหน่าย เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของบัญชีมากขึ้น ตัวเลขเปรียบเทียบจึงมีการปรับใหม่ให้สอดคล้องกับตัวเลขในงวดปัจจุบันดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม			งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ตามที่ รายงานไว้เดิม	จัดประเภทรายการใหม่ เพิ่มขึ้น	ตามที่ จัดประเภทใหม่	ตามที่ รายงานไว้เดิม	จัดประเภทรายการใหม่ เพิ่มขึ้น	ตามที่ จัดประเภทใหม่
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ						
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559						
รายได้จากการขายและการให้บริการ	861,280	105,902	967,182	351,516	29,311	380,827
ค่าใช้จ่ายในการขาย	108,514	105,902	214,416	38,016	29,311	67,327

5 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ

การประมาณการ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ ได้มีการประเมินทบทวนอย่างต่อเนื่อง และอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ในอดีตและปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งรวมถึงการคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่เชื่อว่ามีเหตุผลในสถานการณ์ขณะนั้น

กลุ่มกิจการมีการประมาณการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประมาณการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้

(ก) ประมาณการการค้ำของค่าความนิยม สินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

กลุ่มกิจการทดสอบการค้ำของค่าความนิยมทุกปีและพิจารณาการค้ำของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า เมื่อมีข้อบ่งชี้ของการค้ำตามที่ได้กล่าวในหมายเหตุ 2.12 มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด พิจารณาจากการคำนวณมูลค่าจากการใช้ การคำนวณดังกล่าวอาศัยการประมาณการ

(ข) อุปกรณ์ และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ผู้บริหารเป็นผู้ประมาณการอายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือสำหรับอุปกรณ์และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ซึ่งอายุการใช้งานของสินทรัพย์ส่วนใหญ่จะพิจารณาจากอายุการใช้งานเชิงเทคนิคและประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ โดยผู้บริหารจะมีการทบทวนค่าเสื่อมราคาเมื่ออายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือมีความแตกต่างไปจากการประมาณการในงวดก่อนอย่างเป็นสาระสำคัญ หรือมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่เสื่อมสภาพหรือไม่ได้ใช้งานโดยการขายหรือเลิกใช้

(ค) ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ

กลุ่มกิจการได้ประมาณการค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สะท้อนถึงการค้ำของลูกหนี้การค้าและเงินให้กู้ยืมรวมถึงดอกเบี้ยค้างรับ อันเป็นผลมาจากการที่ลูกหนี้ผิดนัดชำระหนี้หรือไม่มีความสามารถในการชำระหนี้ โดยการประมาณการนั้น จะพิจารณาจากประสบการณ์ในอดีตของการติดตามทวงถาม ความมีชื่อเสียง และอายุของหนี้ที่ค้างค้าง ของลูกหนี้แต่ละราย โดยส่วนใหญ่ผู้บริหารจะพิจารณาค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญเต็มจำนวนสำหรับยอดลูกหนี้ที่ค้างนานและไม่มีหลักประกันใด ๆ

5 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ (ต่อ)

กลุ่มกิจการมีการประเมินการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประเมินการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้ (ต่อ)

(ง) ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยที่ใช้ในการคำนวณตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยโดยมีข้อสมมติฐานหลายตัว รวมถึงข้อสมมติฐานเกี่ยวกับอัตราคิดลด การเปลี่ยนแปลงของข้อสมมติฐานเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อมูลค่าของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

กลุ่มกิจการได้พิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสมในแต่ละปี ซึ่งได้แก่อัตราดอกเบี้ยที่ควรจะใช้ในการกำหนดมูลค่าปัจจุบันของประเมินการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน ในการพิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสม กลุ่มกิจการพิจารณาใช้อัตราผลตอบแทนในตลาดของพันธบัตรรัฐบาล ซึ่งเป็นสกุลเงินเดียวกับสกุลเงินที่ต้องจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุและมีอายุครบกำหนดใกล้เคียงกับระยะเวลาที่ต้องจ่ายชำระภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานที่เกี่ยวข้อง

ข้อสมมติฐานหลักอื่น ๆ สำหรับภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานอ้างอิงกับสถานการณ์ปัจจุบันในตลาด ข้อมูลเพิ่มเติมเปิดเผยในหมายเหตุ 18

6 การจัดการความเสี่ยงในส่วนลงทุน

วัตถุประสงค์ของกลุ่มกิจการในการบริหารทุนของบริษัทนั้นเพื่อดำรงไว้ซึ่งความสามารถในการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการเพื่อสร้างผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนได้เสียอื่น และเพื่อดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างของทุนที่เหมาะสมเพื่อลดต้นทุนของเงินทุน

ในการดำรงไว้หรือปรับโครงสร้างของทุน กลุ่มกิจการอาจปรับนโยบายการจ่ายเงินปันผลให้กับผู้ถือหุ้น การคืนทุนให้แก่ผู้ถือหุ้น การออกหุ้นใหม่ หรือการขายทรัพย์สินเพื่อลดภาระหนี้

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

7 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

คณะกรรมการบริษัท คือ ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารกำหนดส่วนงานดำเนินงานจากข้อมูลที่ถูกสอบทานโดยคณะกรรมการบริษัท และมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงาน

คณะกรรมการบริษัทพิจารณาธุรกิจจากเขตภูมิศาสตร์และประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ สำหรับเขตภูมิศาสตร์ ผู้บริหารพิจารณาจากผลการปฏิบัติงานในเขตประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์และประเทศอื่น ๆ สำหรับประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ ผู้บริหารพิจารณาจากการให้บริการเกมออนไลน์และจากการเป็นตัวแทนจำหน่ายในเขตภูมิศาสตร์เหล่านี้ รายได้หลักของกิจการเกิดจากการให้บริการเกมออนไลน์

คณะกรรมการบริษัทได้ประเมินผลการปฏิบัติการของส่วนงานดำเนินงานโดยวัดมูลค่าของกำไรก่อนดอกเบี้ยก่อนค่าใช้จ่ายทางภาษีที่ได้ปรับปรุงแล้ว เกณฑ์ในการวัดมูลค่านั้นไม่รวมหน่วยงานดำเนินงานที่ยกเลิกและผลกระทบของค่าใช้จ่ายที่ไม่ควรเกิดขึ้นอีกจากส่วนงานดำเนินงาน เช่น ต้นทุนปรับโครงสร้าง ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับกฎหมาย และการด้อยค่าของค่าความนิยม เมื่อการด้อยค่านี้เกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่บ่อย การวัดมูลค่านั้นจะไม่รวมผลกระทบของการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ที่ชำระด้วยตราสารทุน และกำไรขาดทุนที่ยังไม่รับรู้ของสินทรัพย์ทางการเงิน นอกจากนี้รายได้ทางการเงินและต้นทุนทางการเงินจะไม่ถูกจัดสรรไปยังส่วนงานดำเนินงาน เพราะฝ่ายบริหารการเงินส่วนกลางทำหน้าที่บริหารจัดการเกี่ยวกับการเงินของกลุ่มกิจการ

รายได้ระหว่างส่วนงานนั้นมีการต่อรองราคากันเป็นอิสระในลักษณะของผู้ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน รายได้จากลูกค้าภายนอกที่รายงานแก่คณะกรรมการบริษัทนั้นวัดมูลค่าลักษณะเดียวกันกับมูลค่าในกำไรหรือขาดทุน

ข้อมูลส่วนงานดำเนินงานที่นำเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานภายในของบริษัทที่มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานได้รับและสอบทานอย่างสม่ำเสมอเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากรให้กับส่วนงานและประเมินผลการดำเนินงานของส่วนงาน ทั้งนี้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของบริษัท คือคณะกรรมการบริษัท

เพื่อวัตถุประสงค์ในการบริหารงาน บริษัทและบริษัทย่อยจัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามประเภทของผลิตภัณฑ์และบริการ บริษัทและบริษัทย่อยมีส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 3 ส่วนงาน ดังนี้

- ส่วนงานจากการให้บริการเกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) ของกลุ่มกิจการ
- ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมและการให้บริการช่องทางการชำระเงิน
- ส่วนงานจากการโฆษณา เป็นส่วนงานการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ตและให้บริการขายสื่อโฆษณา

ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดสอบทานผลการดำเนินงานของแต่ละหน่วยธุรกิจแยกจากกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากรและการประเมินผลการปฏิบัติงาน บริษัทประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานโดยพิจารณาจากกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมซึ่งวัดมูลค่าโดยใช้เกณฑ์เดียวกับที่ใช้ในการวัดกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมในข้อมูลทางการเงิน

การบันทึกบัญชีสำหรับรายการระหว่างส่วนงานที่รายงานเป็นไปในลักษณะเดียวกับการบันทึกบัญชีสำหรับรายการธุรกิจกับบุคคลภายนอก

บริษัท เอชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

7 ข้อมูลเจ้าหนี้ตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลรายได้และกำไรของส่วนงานของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 และ พ.ศ. 2559 มีดังต่อไปนี้

	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม								พัฒนา	
	ส่วนงานออนไลน์ ¹⁾		ส่วนงานตัวแทนจำหน่าย ²⁾		ส่วนงานโฆษณา ³⁾		อื่นๆ			งบการเงินรวม
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559		
รายได้จากการขายและบริการให้กับลูกค้าภายนอก	760,255	866,785	18,980	28,592	26,163	20,161	30,173	51,644	835,571	967,182
กำไร (ขาดทุน) ของส่วนงาน	354,769	350,865	5,316	(6,269)	4,025	(9,546)	(5,294)	(16,644)	358,816	318,406
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและด้อยค่าสิทธิขายล่วงหน้า	(8,962)	(31,247)	-	-	-	-	-	-	(8,962)	(31,247)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและด้อยค่าของ										
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	(28,755)	(36,014)	-	-	-	-	-	-	(28,755)	(36,014)
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ที่ไม่ได้เป็นส่วน:										
ดอกเบี้ยรับ									1,772	1,081
รายได้อื่น									12,093	14,495
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริการ									(316,190)	(399,444)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม									-	(19,533)
ต้นทุนทางการเงิน									(1,231)	(2,214)
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุน ในบริษัทร่วม									1,793	3,747
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้									(1,975)	(55,599)
ส่วนของผู้อื่นส่วน ได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม									(4,722)	(10,358)
กำไร (ขาดทุน) ส่วนที่เป็นของเจ้าของบริษัทใหญ่สำหรับปี									12,639	(216,680)

¹⁾ ส่วนงานจากการให้บริการเกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) ของกลุ่มบริษัท

²⁾ ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการเป็นตัวแทนผลิตภัณฑ์เกมและการให้บริการช่องทางทางการเงิน

³⁾ ส่วนงานจากการเป็นโฆษณา เป็นส่วนงานการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

7 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลเกี่ยวกับเขตภูมิศาสตร์

รายได้จากลูกค้าภายนอกสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 และ พ.ศ. 2559 กำหนดขึ้นตามสถานที่ตั้งของบริษัทและบริษัทย่อย

	งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท
ไทย	476,324	468,196
สิงคโปร์	205,443	221,790
มาเลเซีย	135,760	209,198
ฟิลิปปินส์	18,044	45,044
ประเทศอื่น ๆ	-	22,954
รวม	835,571	967,182

8 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินสดในมือ	303	285	50	75
เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืน				
เมื่อทวงถาม	134,850	223,572	75,258	111,416
รวมเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	135,153	223,857	75,308	111,491

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม มีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.05 ถึง 2.25 ต่อปี (พ.ศ. 2559 : ร้อยละ 0.05 ถึง 2.50 ต่อปี)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

9 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า - บุคคลภายนอก	57,953	70,514	31,142	37,156
<u>หัก</u> ค่าเผ่อนี้สงสัยจะสูญ	(5,452)	(8,137)	(2,136)	(2,136)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	52,501	62,377	29,006	35,020
ลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
(หมายเหตุ 26)	52,763	50,268	70,843	39,380
<u>หัก</u> ค่าเผ่อนี้สงสัยจะสูญ (หมายเหตุ 26)	(19,400)	(19,400)	(32,233)	(29,621)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	33,363	30,868	38,610	9,759
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	85,864	93,245	67,616	44,779
ลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 26)	1,100	337	29,630	31,092
<u>หัก</u> ค่าเผ่อนี้สงสัยจะสูญ				
- กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 26)	-	-	(29,630)	(29,792)
ดอกเบี้ยค้างรับจากบุคคลภายนอก	-	2	-	2
ดอกเบี้ยค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
(หมายเหตุ 26)	-	-	16,488	10,247
<u>หัก</u> ค่าเผ่อนี้สงสัยจะสูญ				
- กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 26)	-	-	(16,488)	(10,197)
รายได้ค้างรับจากบุคคลภายนอก	647	842	749	842
รายได้ค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
(หมายเหตุ 26)	-	-	551	443
<u>หัก</u> ค่าเผ่อนี้สงสัยจะสูญ				
- กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 26)	-	-	(168)	-
ลูกหนี้อื่นจากบุคคลภายนอก	2,301	4,433	-	-
<u>หัก</u> ค่าเผ่อนี้สงสัยจะสูญ - บุคคลภายนอก	(1,627)	(950)	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	88,285	97,909	68,748	47,416

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

9 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น (ต่อ)

ลูกหนี้การค้า สามารถวิเคราะห์ตามอายุหนี้ที่ค้างชำระได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บุคคลภายนอก				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	37,005	42,782	14,304	18,366
ไม่เกิน 3 เดือน	14,389	18,757	13,535	15,566
3 - 6 เดือน	1,209	-	1,063	-
6 - 12 เดือน	11	3,324	100	1,085
เกินกว่า 12 เดือน	5,339	5,651	2,140	2,139
รวม	57,953	70,514	31,142	37,156
<u>หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ</u>	(5,452)	(8,137)	(2,136)	(2,136)
ลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก - สุทธิ	52,501	62,377	29,006	35,020
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	8,897	18,019	9,123	5,621
ไม่เกิน 3 เดือน	12,551	3,330	15,025	4,454
3 - 6 เดือน	1,487	689	11,675	2,078
6 - 12 เดือน	10,428	690	7,932	3,590
เกินกว่า 12 เดือน	19,400	27,540	27,088	23,637
รวม	52,763	50,268	70,843	39,380
<u>หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ</u>	(19,400)	(19,400)	(32,233)	(29,621)
ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ	33,363	30,868	38,610	9,759

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

10 สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้กรมสรรพากร	10,162	3,739	324	298
ภาษีถูกหัก ณ ที่จ่ายรอเรียกคืน	16,992	20,616	4,219	6,201
ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า	14,770	11,086	5,395	5,008
ภาษีซื้อยังไม่ถึงกำหนด	415	21,205	223	377
อื่น ๆ	6,859	17,983	5,342	7,447
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	49,198	74,629	15,503	19,331

11 เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน

กลุ่มกิจการได้นำเงินฝากประจำไปค้ำประกันวงเงินสินเชื่อ จำนวน 25.50 ล้านบาท (หมายเหตุ 15)

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ดังต่อไปนี้

ชื่อ	สถานที่หลักในการประกอบ ธุรกิจประเทศที่จดทะเบียน จัดตั้ง	สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดย บริษัทใหญ่ (ร้อยละ)				สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดย กลุ่มกิจการ (ร้อยละ)				สัดส่วนของ หุ้นสามัญที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)	
		ลักษณะของธุรกิจ									
		พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559		
ทางตรง											
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)											
บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด	ไทย		100.00	100.00	100.00	100.00		-		-	
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	ไทย		100.00	100.00	100.00	100.00		-		-	
บริษัท เพคซ์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด	ไทย		99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01		0.01
CIB Development Sdn. Bhd.	มาเลเซีย		61.68	61.68	61.68	61.68	61.68	38.32	38.32		38.32
บริษัท จีทีทีเอส ดิจิตอล จำกัด	ไทย		59.99	59.99	59.99	59.99	59.99	40.01	40.01		40.01
อินโดนีเซียและให้บริการ ขายสื่อโฆษณา											
Level Up! Inc.	ฟิลิปปินส์		100.00	100.00	100.00	100.00		-		-	
บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด	ไทย		65.00	65.00	65.00	65.00	65.00	35.00	35.00		35.00
บริษัท เพคซ์พาร์ค จำกัด	ไทย		99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01		0.01
Asiasoft Online Pte. Ltd.	สิงคโปร์		100.00	-	100.00	100.00	100.00	-	-		-
AS Online Sdn. Bhd.	มาเลเซีย		100.00	-	100.00	100.00	100.00	-	-		-

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

[illegible]

บริษัทฯยังต้องดังกล่าวข้างต้น ได้รวมอยู่ในการจัดการเงินรวมของกลุ่มกิจการ สัดส่วนของสิทธิในการออกเสียงในบริษัทฯใหญ่ ไม่แตกต่างจากสัดส่วนที่ถือหุ้นสามัญ บริษัทฯใหญ่ ได้มีได้ถือหุ้นบริษัทฯของบริษัทย่อยที่รวมอยู่ในกลุ่มกิจการ

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทย่อยสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	14,157	29,600
การลงทุนเพิ่มขึ้น	121,112	-
การจำหน่าย - ราคาทุน	-	(5,000)
- ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	5,000
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(116,500)	(15,443)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	18,769	14,157
ณ วันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาทุน	700,826	579,714
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(682,057)	(565,557)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	18,769	14,157

การเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท เพลย์พาร์ก จำกัด

เมื่อวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2560 บริษัทเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท เพลย์พาร์ก จำกัด ด้วยจำนวนเงิน 110 ล้านบาท โดยคงสัดส่วนการถือหุ้นเดิม บริษัท เพลย์พาร์ก จำกัด ได้นำเงินลงทุนดังกล่าวจำนวน 94.4 ล้านบาท มาชำระคืนเงินกู้ยืมระยะยาวจากบริษัท ซึ่งบริษัทได้ตั้งค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะยาวดังกล่าวไว้เต็มจำนวนแล้วในอดีต จากข้อมูลข้างต้นบริษัทได้บันทึกกลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าเงินให้กู้ยืมระยะยาวด้วยจำนวนเงิน 94.4 ล้านบาทและบันทึกขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อยเป็นจำนวน 110 ล้านบาทในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ

การเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด

เมื่อวันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2560 บริษัทเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด ด้วยจำนวนเงิน 6.5 ล้านบาท โดยคงสัดส่วนการถือหุ้นเดิม บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด ได้นำเงินลงทุนดังกล่าวจำนวน 6.5 ล้านบาท มาชำระคืนเงินกู้ยืมระยะยาวจากบริษัท ซึ่งบริษัทได้ตั้งค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะยาวดังกล่าวไว้เต็มจำนวนแล้วในอดีต จากข้อมูลข้างต้นบริษัทได้บันทึกกลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าเงินให้กู้ยืมระยะยาวและบันทึกขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อยเป็นจำนวน 6.5 ล้านบาทในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

การเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd.

บริษัทเข้าซื้อหุ้นสามัญของบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd. จำกัด เมื่อวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2560 ในสัดส่วนร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียนทั้งหมดของ Asiasoft Online Pte. Ltd. หรือคิดเป็นมูลค่าทุนจดทะเบียน 2,000,000 เหรียญสิงคโปร์ ในราคารวมทั้งสิ้น 1 เหรียญสิงคโปร์ ผู้ขายหุ้นสามัญ คือ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตชั่นแนล จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทย่อยที่บริษัทมีอัตราการถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100

การเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท AS Online Sdn. Bhd.

บริษัทเข้าซื้อหุ้นสามัญของบริษัท AS Online Sdn. Bhd. จำกัด เมื่อวันที่ 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2560 ในสัดส่วนร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียนทั้งหมดของ AS Online Sdn. Bhd. หรือคิดเป็นมูลค่าทุนจดทะเบียน 4,000,000 ริงกิต ในราคาซื้อรวมทั้งสิ้น 572,848 ริงกิต ผู้ขายหุ้นสามัญ คือ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตชั่นแนล จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทย่อยที่บริษัทมีอัตราการถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100

การจัดตั้งบริษัทย่อยแห่งใหม่

เมื่อวันที่ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2560 บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ลงทุนร่วมกับบุคคลธรรมดาในบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทที่จัดตั้งใหม่ โดยประกอบธุรกิจพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ จำนวน 24,500 หุ้น เป็นจำนวนเงิน 3,500,000 บาท บริษัทถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 70 ของทุนจดทะเบียน โดยการลงทุนดังกล่าวได้รับอนุมัติการลงทุนจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 28 กันยายน พ.ศ. 2560

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ

รายละเอียดด้านล่างแสดงข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยแต่ละรายที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ จำนวนที่เปิดเผยสำหรับบริษัทย่อยแต่ละรายแสดงด้วยจำนวนก่อนการตัดรายการระหว่างกัน

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

	CIB Development Sdn.					
	Bhd.		PT. Asiasoft		รวม	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ส่วนที่หมุนเวียน						
สินทรัพย์	42,451	106,581	1,640	2,073	44,091	108,654
หนี้สิน	(34,761)	(68,869)	(58,303)	(56,267)	(93,064)	(125,136)
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนสุทธิ	7,690	37,712	(56,663)	(54,194)	(48,973)	(16,482)
ส่วนที่ไม่หมุนเวียน						
สินทรัพย์	5,425	6,396	47	142	5,472	6,538
หนี้สิน	(287)	(317)	-	-	(287)	(317)
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนสุทธิ	5,138	6,079	47	142	5,185	6,221
สินทรัพย์สุทธิ	12,828	43,791	(56,616)	(54,052)	(43,788)	(10,261)
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	7,977	19,596	(11,033)	(9,752)	(3,056)	9,844

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

	CIB Development Sdn.					
	Bhd.		PT. Asiasoft		รวม	
	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม		สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม		สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้	136,647	190,617	-	2,774	136,647	193,391
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	14,072	48,791	(6,474)	(5,694)	7,598	43,097
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	(563)	(303)	-	-	(563)	(303)
กำไร(ขาดทุน)หลังภาษีจากการดำเนินงานต่อเนื่อง	13,509	48,488	(6,474)	(5,694)	7,035	42,794
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	-	-	-
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จ	13,509	48,488	(6,474)	(5,694)	7,035	42,794
กำไร(ขาดทุน)ส่วนที่เป็นของ						
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	5,365	18,202	(1,281)	(323)	4,084	17,879
เงินปันผลจ่ายให้กับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	16,984	-	-	-	16,984	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกระแสเงินสดโดยสรุป

	CIB Development Sdn.					
	Bhd.		PT. Asiasoft		รวม	
	สำหรับปีสิ้นสุด		สำหรับปีสิ้นสุด		สำหรับปีสิ้นสุด	
	วันที่ 31 ธันวาคม		วันที่ 31 ธันวาคม		วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน						
เงินสด(ใช้ไป)ในได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	(10,059)	77,161	(4,521)	(3,136)	(14,580)	74,025
จ่ายดอกเบี้ย	-	(1)	-	-	-	(1)
จ่ายภาษีเงินได้	(503)	(557)	-	-	(503)	(557)
เงินสดสุทธิ(ใช้ไป)ในได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	(10,562)	76,603	(4,521)	(3,136)	(15,083)	73,467
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(5,559)	(4,899)	(31)	(3)	(5,590)	(4,902)
เงินสดสุทธิ(ใช้ไป)ในได้มาจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(43,459)	(4,952)	3,990	1,841	(39,469)	(3,111)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด						
(ลดลง)เพิ่มขึ้นสุทธิ	(59,580)	66,752	(562)	(1,298)	(60,142)	65,454
เงินสดรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	83,115	21,740	887	2,052	84,002	23,792
(ขาดทุน)กำไรจากอัตราแลกเปลี่ยนของเงินสดและ						
รายการเทียบเท่าเงินสด	(467)	(5,377)	(59)	133	(526)	(5,244)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	23,068	83,115	266	887	23,334	84,002

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม

เงินลงทุนที่ปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บริษัทร่วม	9,919	8,526	-	-
	9,919	8,526	-	-

จำนวนที่รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จมีดังนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บริษัทร่วม	1,793	3,747	-	-
	1,793	3,747	-	-

บริษัท เอพียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (๗) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ลักษณะของเงินลงทุนบริษัทร่วมในปี พ.ศ. 2560 และ พ.ศ. 2559 มีดังนี้

ชื่อ	สถานที่ประกอบ ธุรกิจประเภทที่ จดทะเบียนจัดตั้ง	สัดส่วนของส่วนได้เสีย		วิธีการลงทุน	วิธีส่วนได้เสีย		เงินปันผล	
		พ.ศ. 2560 (ร้อยละ)	พ.ศ. 2559 (ร้อยละ)	พ.ศ. 2560 พันบาท	พ.ศ. 2560 พันบาท	พ.ศ. 2559 พันบาท	พ.ศ. 2560 พันบาท	พ.ศ. 2559 พันบาท
ทางตรง								
Pomelo Network Pte. Ltd.	ไต้หวัน/สิงคโปร์	11.01	11.01	พัฒนาแอปพลิเคชันและระบบ ส่งข้อความบน โทรศัพท์มือถือ	วิธีส่วนได้เสีย	19,164	-	-
ทางอ้อม								
บริษัท ไทยแวย์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	ไทย	40.00	40.00	บริการผ่านเว็บไซต์	วิธีส่วนได้เสีย	9,839	8,446	400
บริษัท ไซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	ไทย	30.00	30.00	บริการระบบเชื่อมต่อ คอมพิวเตอร์	วิธีส่วนได้เสีย	12,080	-	-
Playpunk Inc.	ฟิลิปปินส์	40.00	40.00	บริการเกมออนไลน์	วิธีส่วนได้เสีย	-	-	-
รวม								
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทร่วม								
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม - สุทธิ								

กลุ่มกิจการพิจารณาเงินลงทุนใน Pomelo Network Pte. Ltd. เป็นเงินลงทุนในบริษัทร่วม ถึงแม้จะมีสัดส่วนถือหุ้นเพียงร้อยละ 11.01 แต่บริษัทมีอิทธิพลอย่างมีสาระสำคัญต่อการออกเสียง

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน	
	งบการเงินรวม	เฉพาะกิจการ
	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560		
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	8,526	-
เงินปันผลรับ	(400)	-
ส่วนแบ่งกำไร	1,793	-
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	9,919	-
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560		
ราคาตามบัญชี	41,083	25,073
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(31,164)	(25,073)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	9,919	-

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

รายการข้างล่างนี้แสดงรายชื่อบริษัทร่วมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการตามความเห็นของกรรมการ บริษัทร่วมดังกล่าว มีทุนเรือนหุ้นทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ ซึ่งกลุ่มกิจการได้ถือหุ้นทางตรง

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560 พันบาท	พ.ศ. 2559 พันบาท
สินทรัพย์หมุนเวียน		
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	11,372	8,132
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น (ไม่รวมเงินสด)	12,728	9,115
สินทรัพย์หมุนเวียนรวม	24,100	17,247
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	1,465	2,320
	25,565	19,567
หนี้สินหมุนเวียน		
หนี้สินทางการเงินหมุนเวียน (ไม่รวมเจ้าหนี้การค้า)	-	-
หนี้สินหมุนเวียนอื่น (รวมเจ้าหนี้การค้า)	(7,937)	(5,420)
หนี้สินหมุนเวียนรวม	(7,937)	(5,420)
สินทรัพย์สุทธิ	17,628	14,147

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้ (ต่อ)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท
รายได้	83,969	55,719
ต้นทุนขาย	(24,460)	(21,717)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(54,606)	(30,798)
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	(421)	(325)
ค่าใช้จ่ายดอกเบี้ย	-	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	4,482	2,879
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม	400	1,921

งบแสดงฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น เป็นข้อมูลที่จัดทำโดยฝ่ายบริหาร โดยยังไม่ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชี อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารพิจารณาว่าผลกระทบต่อการเงินรวมของกลุ่มกิจการไม่มีสาระสำคัญ

ข้อมูลข้างต้นเป็นจำนวนที่รวมอยู่ในงบการเงินของบริษัทร่วม (ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมดังกล่าว) และปรับปรุงเกี่ยวกับความแตกต่างของนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการและบริษัทร่วม

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การกระทบยอดรายการข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

การกระทบยอดรายการระหว่างข้อมูลทางการเงินโดยสรุปกับมูลค่าตามบัญชีของส่วนได้เสียของกิจการในบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	14,147	16,071
กำไรในระหว่างปี	4,482	2,879
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-
จ่ายเงินปันผล	(1,001)	(4,803)
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันสิ้นปี	17,628	14,147
ส่วนได้เสียในบริษัทร่วม (ร้อยละ 40.00)	7,052	5,659
ค่าความนิยม	2,787	2,787
มูลค่าตามบัญชี	9,839	8,446

กลุ่มกิจการ ไม่มีหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วม

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

บริษัทร่วมที่แต่ละรายไม่มีสาระสำคัญ

นอกเหนือจากส่วนได้เสียในบริษัทร่วมดังกล่าวข้างต้น กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมที่แต่ละรายไม่มีสาระสำคัญ
 อีกจำนวนหนึ่ง ซึ่งได้บันทึกเงินลงทุนโดยใช้วิธีส่วนได้เสีย

	พ.ศ. 2560
	พันบาท
มูลค่าตามบัญชีโดยรวมของส่วนได้เสียในบริษัทร่วมซึ่งกิจการบันทึกบัญชี ตามวิธีส่วนได้เสียแต่ละรายที่ไม่มีสาระสำคัญ	80
จำนวนรวมของส่วนแบ่งในบริษัทร่วมใน	
ขาดทุนจากการดำเนินงานต่อเนื่อง	-
กำไรหรือขาดทุนหลังภาษีจากการดำเนินงานที่ยกเลิก	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

13 อุปกรณ์

	งบการเงินรวม				
	ส่วนปรับปรุงอาคาร	อุปกรณ์และเครื่องใช้	ตกแต่งสำนักงาน	ยานพาหนะ	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2559					
ราคาทุน	32,595	486,061	149,089	14,263	682,008
<u>หัก</u> ค่าเสื่อมราคาสะสม	(25,057)	(423,226)	(132,660)	(12,359)	(593,302)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	7,538	62,835	16,429	1,904	88,706
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	7,538	62,835	16,429	1,904	88,706
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(98)	(902)	(114)	13	(1,101)
ซื้อสินทรัพย์	482	3,623	1,890	-	5,995
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(865)	(505)	(332)	(500)	(2,202)
ค่าเสื่อมราคา	(2,547)	(25,031)	(13,857)	(1,051)	(42,486)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	4,510	40,020	4,016	366	48,912
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559					
ราคาทุน	21,039	439,584	181,554	11,203	653,380
<u>หัก</u> ค่าเสื่อมราคาสะสม	(16,529)	(399,564)	(177,538)	(10,837)	(604,468)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	4,510	40,020	4,016	366	48,912
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	4,510	40,020	4,016	366	48,912
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	49	(3,302)	2,479	1	(773)
ซื้อสินทรัพย์	110	2,805	2,260	-	5,175
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(561)	(57)	(31)	-	(649)
ค่าเสื่อมราคา	(2,179)	(20,895)	(3,687)	(241)	(27,002)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	1,929	18,571	5,037	126	25,663
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560					
ราคาทุน	19,893	418,485	161,031	11,174	610,583
<u>หัก</u> ค่าเสื่อมราคาสะสม	(17,964)	(399,914)	(155,994)	(11,048)	(584,920)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	1,929	18,571	5,037	126	25,663

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

13 อุปกรณ์ (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	ส่วนปรับปรุงอาคาร	อุปกรณ์ม้าย	อุปกรณ์และเครื่อง	ยานพาหนะ	รวม
	พันบาท	พันบาท	ตั้งสำนักงาน	พันบาท	พันบาท
			พันบาท		
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2559					
ราคาทุน	18,304	141,676	48,431	8,050	216,461
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(13,675)	(119,585)	(41,345)	(6,852)	(181,457)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	4,629	22,091	7,086	1,198	35,004
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	4,629	22,091	7,086	1,198	35,004
ซื้อสินทรัพย์	-	2,158	734	-	2,892
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(374)	-	-	(374)
ค่าเสื่อมราคา	(1,963)	(10,863)	(3,452)	(951)	(17,229)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	2,666	13,012	4,368	247	20,293
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559					
ราคาทุน	18,304	129,962	47,800	7,481	203,547
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(15,638)	(116,950)	(43,432)	(7,234)	(183,254)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	2,666	13,012	4,368	247	20,293
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	2,666	13,012	4,368	247	20,293
ซื้อสินทรัพย์	-	27	1,275	-	1,302
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(3)	(61)	-	(64)
ค่าเสื่อมราคา	(1,662)	(6,940)	(2,367)	(241)	(11,210)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	1,004	6,096	3,215	6	10,321
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560					
ราคาทุน	18,304	116,295	43,706	7,481	185,786
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(17,300)	(110,199)	(40,491)	(7,475)	(175,465)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	1,004	6,096	3,215	6	10,321

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

14 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

	งบการเงินรวม					
		โปรแกรม	ค่าสิทธิการใช้	ความสัมพันธ์กับ	เครื่องหมาย	
	ค่าสิทธิเกม	คอมพิวเตอร์	สนามกอล์ฟ	ลูกค้า	การค้า	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2559						
ราคาทุน	726,660	51,421	3,875	55,538	61,674	899,168
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(426,910)	(39,774)	-	(28,942)	(9,881)	(505,507)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(175,550)	-	(1,446)	(26,596)	(51,793)	(255,385)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	124,200	11,647	2,429	-	-	138,276
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่						
31 ธันวาคม พ.ศ. 2559						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	124,200	11,647	2,429	-	-	138,276
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(2,462)	(1,658)	(68)	(575)	-	(4,763)
การซื้อเพิ่มขึ้น	98,678	2,605	-	-	-	101,283
จัดประเภทใหม่เป็นค่าสิทธิ						
จ่ายล่วงหน้า	(5,903)	-	-	-	-	(5,903)
การจำหน่าย/ตัดจำหน่าย						
สินทรัพย์ - สุทธิ	(11,761)	-	-	575	-	(11,186)
การตัดจำหน่าย	(105,286)	(1,965)	-	-	-	(107,251)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(29,162)	-	-	-	-	(29,162)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	68,304	10,629	2,361	-	-	81,294
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559						
ราคาทุน	667,662	52,368	3,766	55,538	61,067	840,401
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(471,820)	(41,739)	-	(28,942)	(9,274)	(551,775)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(127,538)	-	(1,405)	(26,596)	(51,793)	(207,332)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	68,304	10,629	2,361	-	-	81,294

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

14 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

	งบการเงินรวม					รวม
	ค่าสิทธิเกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ	ความสัมพันธ์กับลูกค้า	เครื่องหมายการค้า	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่						
31 ธันวาคม พ.ศ. 2560						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	68,304	10,629	2,361	-	-	81,294
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	488	-	(33)	-	-	455
การซื้อเพิ่มขึ้น	51,105	60	-	-	-	51,165
การตัดจำหน่าย	(42,704)	(1,519)	-	-	-	(44,223)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(28,755)	-	-	-	-	(28,755)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	48,438	9,170	2,328	-	-	59,936
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560						
ราคาทุน	672,263	52,428	3,713	55,538	61,067	845,009
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(488,873)	(43,258)	-	(28,942)	(9,274)	(570,347)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(134,952)	-	(1,385)	(26,596)	(51,793)	(214,726)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	48,438	9,170	2,328	-	-	59,936

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

14 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	โปรแกรม		รวม
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	คอมพิวเตอร์	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2559			
ราคาทุน	343,768	51,421	395,189
<u>หัก</u> ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(161,980)	(39,774)	(201,754)
<u>หัก</u> ค่าเผื่อการด้อยค่า	(85,435)	-	(85,435)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	96,353	11,647	108,000
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	96,353	11,647	108,000
การซื้อเพิ่มขึ้น	20,814	791	21,605
จัดประเภทใหม่เป็นค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	(5,903)	-	(5,903)
การจำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(11,761)	-	(11,761)
การตัดจำหน่าย	(35,575)	(1,965)	(37,540)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(15,447)	-	(15,447)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	48,481	10,473	58,954
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559			
ราคาทุน	211,897	50,740	262,637
<u>หัก</u> ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(135,701)	(40,267)	(175,968)
<u>หัก</u> ค่าเผื่อการด้อยค่า	(27,715)	-	(27,715)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	48,481	10,473	58,954

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

14 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรม	
		คอมพิวเตอร์	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	48,481	10,473	58,954
การซื้อเพิ่มขึ้น	42,651	60	42,711
การจำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	-	-
การตัดจำหน่าย	(29,910)	(1,517)	(31,427)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(17,969)	-	(17,969)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	43,253	9,016	52,269
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560			
ราคาทุน	208,677	50,800	259,477
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(127,500)	(41,784)	(169,284)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(37,924)	-	(37,924)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	43,253	9,016	52,269

15 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน

รายการเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม				
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	24,883	23,233	24,883	23,233
กู้ยืมเพิ่ม	40,606	68,166	40,606	68,166
จ่ายคืนเงินกู้ยืม	(41,980)	(66,266)	(41,980)	(66,266)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(5)	(250)	(5)	(250)
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	23,504	24,883	23,504	24,883

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

15 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน (ต่อ)

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของเงินกู้ยืมของกลุ่มกิจการและบริษัท มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืม				
อัตราดอกเบี้ยคงที่	23,504	24,883	23,504	24,883
อัตราดอกเบี้ยลอยตัว	-	-	-	-
รวมเงินกู้ยืม	23,504	24,883	23,504	24,883

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินดังกล่าวมีอัตราดอกเบี้ยร้อยละ 2.92 - 5.00 ต่อปี และมีระยะเวลาครบกำหนดไม่เกิน 7 เดือน (พ.ศ. 2559 : อัตราดอกเบี้ยร้อยละ 4.00 - 5.50 ต่อปี)

วงเงินกู้ยืม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 บริษัทมีวงเงินกู้ยืมระยะสั้นจากธนาคารเป็นจำนวน 25 ล้านบาท เพื่อใช้ลงทุนในค่าลิขสิทธิ์เกม และจ่ายชำระค่าลิขสิทธิ์ วงเงินกู้ยืมดังกล่าวรับประกันโดยเงินฝากธนาคาร(หมายเหตุ 11) ในระหว่างปีบริษัทได้รับวงเงินกู้ยืมระยะสั้นจากธนาคารเพิ่ม 20 ล้านบาท รวมเป็น 45 ล้านบาท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 บริษัทมียอดวงเงินที่ยังไม่ได้เบิกใช้คงเหลือจำนวน 21.50 ล้านบาท (พ.ศ. 2559 : 0.12 ล้านบาท)

16 เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เจ้าหนี้การค้า - บุคคลอื่น	26,600	58,664	32	262
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 26)	7,949	10,744	4,980	7,260
เจ้าหนี้อื่น - บุคคลอื่น	42,449	50,480	2,560	5,733
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	25,118	16,499	21,941	13,540
เจ้าหนี้อื่นค่าลิขสิทธิ์	4,927	7,201	4,927	-
เจ้าหนี้ค่าซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	6,197	3,960	6,197	360
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	15,267	19,084	7,837	6,813
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	128,507	166,632	48,474	33,968

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

17 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี

ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีคำนวณจากผลแตกต่างชั่วคราวตามวิธีนี้สินโดยใช้อัตราภาษีร้อยละ 17 ถึงร้อยละ 30

สินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
ภายใน 12 เดือน	387	-	-	-
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
เกินกว่า 12 เดือน	-	281	-	-
	387	281	-	-

หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี

หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ

ภายใน 12 เดือน

- - - -

หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ

เกินกว่า 12 เดือน

(295) (325) - -

(295) (325) - -

สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ

92 (44) - -

รายการเคลื่อนไหวของภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	(44)	55,121	-	55,044
ลดในกำไรหรือขาดทุน	(98)	(55,599)	-	(55,044)
เพิ่ม (ลด) ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	-
(439) - (439)				
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	234	434	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม	92	(44)	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

17 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		
	รายได้(ค่าใช้จ่าย)		
	พ.ศ. 2559	ในกำไรหรือขาดทุน	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า	-	387	387
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	281	(281)	-
	281	106	387
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	(325)	30	(295)
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(44)	136	92

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสำหรับรายการขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้ยกไปจะรับรู้ไม่เกินจำนวนที่เป็นไปได้ก่อนข้างแน่ว่าจะมีกำไรทางภาษีในอนาคตเพียงพอที่จะใช้ประโยชน์ทางภาษีนั้น กลุ่มกิจการไม่ได้รับรู้สินทรัพย์ภาษีเงินได้จำนวน 154.19 ล้านบาท (พ.ศ. 2559 : 134.00 ล้านบาท) ที่เกิดจากรายการขาดทุนจำนวน 719.82 ล้านบาท (พ.ศ. 2559 : 613.85 ล้านบาท) ที่สามารถยกไปเพื่อหักลบกับกำไรทางภาษีในอนาคต โดยรายการขาดทุนจำนวนเงิน 718.21 ล้านบาท (พ.ศ. 2559 : 602.60 ล้านบาท) จะหมดอายุในปี พ.ศ. 2561 ถึง พ.ศ. 2565

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

18 การระงับผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
มูลค่าปัจจุบันของการระงับผูกพันผลประโยชน์				
เมื่อเกษียณอายุ	8,199	13,455	8,199	13,455
หนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน	8,199	13,455	8,199	13,455

รายการเคลื่อนไหวของการระงับผูกพันผลประโยชน์พนักงานในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี	13,455	14,088	13,455	12,666
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	1,008	790	1,008	2,212
ต้นทุนดอกเบี้ย	222	443	222	443
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน				
ผลประโยชน์พนักงาน	(6,486)	(1,866)	(6,486)	(1,866)
ราคาตามบัญชีปลายปี	8,199	13,455	8,199	13,455

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

18 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนสำหรับแต่ละรายการดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	1,008	790	1,008	2,212
ต้นทุนดอกเบี้ย	222	443	222	443
รวม (แสดงอยู่ในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน)	1,230	1,233	1,230	2,655

ค่าใช้จ่ายจำนวน 1.23 ล้านบาท และจำนวน 1.23 ล้านบาท (พ.ศ. 2559 : จำนวน 1.23 ล้านบาท และจำนวน 2.66 ล้านบาท) ได้แสดงอยู่ในต้นทุนขายและการให้บริการและค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม และงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ ตามลำดับ

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของ				
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	6,486	1,866	6,486	1,866

ข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่ใช้เป็นดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
อัตราคิดลด	3.30	3.50	3.30	3.50
อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต	6.00	6.34	6.00	6.34
อัตราการลาออก	3.82 - 45.84	5.00	3.82 - 45.84	5.00

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

18 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวของข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย:

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ					
ผลกระทบต่อภาระผูกพันโครงการผลประโยชน์ที่กำหนดไว้					
	การเปลี่ยนแปลง ในข้อสมมติ ร้อยละ	การเพิ่มขึ้นของ		การลดลงของ	
		ภาระผูกพัน		ภาระผูกพัน	
		พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
		พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
อัตราคิดลด	ลดลง ร้อยละ 1	897	1,904	-	-
อัตราคิดลด	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	-	-	779	1,604
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน	ลดลง ร้อยละ 1	-	-	828	1,619
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	939	1,884	-	-
อัตราการลาออก	ลดลง ร้อยละ 1	91	2,149	-	-
อัตราการลาออก	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	-	-	69	1,812

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวข้างต้นนี้อ้างอิงจากการเปลี่ยนแปลงข้อสมมติ ขณะที่ให้ข้อสมมติอื่นคงที่ ในทางปฏิบัติสถานการณ์ดังกล่าวยากที่จะเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติอาจมีความสัมพันธ์กัน ในการคำนวณการวิเคราะห์ความอ่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์ที่กำหนดไว้ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติหลักได้ใช้วิธีเดียวกับการคำนวณหนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน

การวิเคราะห์การครบกำหนดของการจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุที่ไม่มีการคิดลด :

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ					
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560	467	507	1,344	7,998	10,316
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	603	-	1,717	87,158	89,478

ระยะเวลาถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของภาระผูกพันผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ คือ 23.33 ปี (พ.ศ. 2559 : 24 ปี)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

19 ทุนเรือนหุ้นและส่วนเกินมูลค่าหุ้น

	จำนวนหุ้น สามัญ จดทะเบียน หุ้น	จำนวนหุ้น ที่ออกและ ชำระแล้ว หุ้น	หุ้นที่ออกและ ชำระแล้ว ปันบาท	ส่วนเกิน มูลค่าหุ้น ปันบาท	รวม ปันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2559	307,407,762	307,407,762	307,408	796,834	1,104,242
การออกหุ้น	102,469,254	102,469,254	102,469	-	102,469
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	409,877,016	409,877,016	409,877	796,834	1,206,711
การออกหุ้น	102,469,254	-	-	-	-
การล้างขาดทุนสะสมด้วยส่วนเกิน มูลค่าหุ้น	-	-	-	(796,834)	(796,834)
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560	512,346,270	409,877,016	409,877	-	409,877

หุ้นสามัญจดทะเบียนทั้งหมดซึ่งมีราคามูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท (พ.ศ. 2559 : 1 บาท) มีจำนวน 512,346,270 หุ้น (พ.ศ. 2559 : 409,877,016 หุ้น) หุ้นจำนวน 409,877,016 หุ้น ได้ออกและชำระเต็มมูลค่าแล้ว

เมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2560 ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปีมีมติดังนี้

เพิ่มทุนจดทะเบียน

อนุมัติการเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัทจากจำนวน 409,877,016 บาท เป็น 512,346,270 บาท โดยการออกหุ้นสามัญใหม่ จำนวน 102,469,254 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท เพื่อรองรับการใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญของผู้ถือใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W1) ซึ่งให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมของบริษัทตามสัดส่วนการถือหุ้น (โดยไม่คิดมูลค่า) ในอัตราส่วน 4 หุ้นสามัญเดิม ต่อใบสำคัญแสดงสิทธิ 1 หน่วย ซึ่งบริษัทได้จดทะเบียนเพิ่มทุนกับกระทรวงพาณิชย์เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

ล้างขาดทุนสะสม

อนุมัติการล้างขาดทุนสะสมด้วยทุนสำรองตามกฎหมายซึ่งบริษัทมีอยู่จำนวน 31,600,000 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นซึ่งบริษัทมีอยู่จำนวน 796,833,756 บาท

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

20 ทุนสำรองตามกฎหมาย

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 1 มกราคม	31,600	31,600	31,600	31,600
การล้างขาดทุนสะสมด้วยทุนสำรองตามกฎหมาย (หมายเหตุ 19)	(31,600)	-	(31,600)	-
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	-	31,600	-	31,600

ตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 บริษัทต้องตั้งทุนสำรองตามกฎหมายอย่างน้อยร้อยละ 5 ของกำไรสุทธิหลังจากหักส่วนของขาดทุนสะสมยกมา (ถ้ามี) จนกว่าทุนสำรองนี้จะมีมูลค่าไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของทุนจดทะเบียน ทุนสำรองตามกฎหมายไม่สามารถนำไปจ่ายเงินปันผลได้

21 รายได้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ดอกเบี้ยรับ	1,772	1,081	10,128	8,686
รายได้จากเงินปันผล	-	-	26,271	-
รายได้อื่น	12,093	14,495	11,692	10,101
รวมรายได้อื่น	13,865	15,576	48,091	18,787

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

22 ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ

รายการที่รวมอยู่ในการคำนวณกำไร(ขาดทุน)จากการดำเนินงาน สามารถนำมาแยกตามลักษณะได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน	184,848	205,856	102,368	120,870
ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์รายเดือน	222,775	272,742	91,225	89,392
ค่าเสื่อมราคา (หมายเหตุ 13)	27,002	42,486	11,210	17,229
ค่าตัดจำหน่าย (หมายเหตุ 14)	44,223	107,251	31,427	37,540
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ ไม่มีตัวตนและค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	37,716	67,261	23,129	28,799
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อยและ บริษัทร่วม	-	19,533	116,500	40,516
ขาดทุน(กลับรายการ)จากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมแก่ บริษัทย่อย	-	-	(116,735)	61,622
ค่าเผยแพร่เกม	22,471	4,174	23,008	4,174

23 ภาษีเงินได้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้ปัจจุบัน				
ภาษีเงินได้ปัจจุบันสำหรับกำไรทางภาษีสำหรับปี	1,510	-	-	-
การปรับปรุงจากงวดก่อน	367	-	-	-
รวมภาษีเงินได้ปัจจุบัน	1,877	-	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
รายการที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราว				
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	66	55,482	-	55,044
- หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	32	117	-	-
รวม (รายได้) ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	98	55,599	-	55,044
รวม ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	1,975	55,599	-	55,044

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

23 ภาษีเงินได้ (ต่อ)

ภาษีเงินได้สำหรับกำไร(ขาดทุน)ก่อนหักภาษีของกลุ่มกิจการมียอดจำนวนเงินที่แตกต่างจากการคำนวณกำไร(ขาดทุน)ทางบัญชีคู่กับอัตราภาษีเงินได้ของกลุ่มกิจการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	19,336	(150,723)	45,567	(158,145)
อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	ร้อยละ 17 - 30	ร้อยละ 0 - 30	ร้อยละ 20	ร้อยละ 20
ภาษีคำนวณจากอัตราภาษี	2,167	(51,978)	9,113	(31,629)
ผลกระทบ :				
การปรับปรุงจากงวดก่อน	367	32	-	-
รายได้ที่ได้รับยกเว้น	(7,341)	(9,285)	(5,254)	(1,510)
ค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถหักภาษี	32,476	31,527	28,445	26,654
การใช้ประโยชน์ทางภาษีที่ไม่ได้รับรู้เป็นสินทรัพย์				
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(42,393)	(9,228)	(32,304)	(1,000)
ขาดทุนทางภาษีที่ไม่นำมาบันทึกสินทรัพย์ภาษีเงินได้				
รอตัดบัญชี	16,699	94,531	-	62,529
ภาษีเงินได้	1,975	55,599	-	55,044

24 กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้น

กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นขั้นพื้นฐานส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณโดยการหารกำไร(ขาดทุน)สุทธิส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ออกจำหน่ายอยู่ในระหว่างงวด

สำหรับกำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลดคำนวณจากจำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่รวมสมมติฐานว่าหุ้นสามัญเทียบเท่าปรับลดได้ถูกแปลงเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด ซึ่งได้แก่ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญตามรายละเอียดดังนี้

บริษัทได้ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นที่มีรายชื่อในสมุดทะเบียน ณ วันที่ 16 มีนาคม พ.ศ. 2560 โดยเป็นใบสำคัญแสดงสิทธิจดทะเบียนไม่มีราคาเสนอขายและมีอายุไม่เกิน 3 ปี นับตั้งแต่วันที่ออก (วันที่ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ วันที่ 15 พฤษภาคม พ.ศ. 2560) ในจำนวนไม่เกิน 102,468,974 หน่วย ราคาการใช้สิทธิต่อหุ้นจำนวน 2 บาทอัตราการใช้สิทธิ 1 ใบสำคัญแสดงสิทธิ ต่อ 1 หุ้นสามัญ โดยสามารถใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิได้ทุก 6 เดือนคือทุกวันที่ 25 มิถุนายน และ 25 ธันวาคม ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ เริ่มใช้สิทธิครั้งแรกวันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2560

ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 เป็นใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นของบริษัทซึ่งมีผลต่อการคำนวณกำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลดเนื่องจากราคาตามสิทธิของใบสำคัญแสดงสิทธิที่เหลืออยู่ต่ำกว่าราคาตลาดเฉลี่ยของหุ้นสามัญของบริษัทในระหว่างปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

24 กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้น (ต่อ)

กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นขั้นพื้นฐานแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
ส่วนแบ่งกำไร(ขาดทุน)สำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	12,639	(216,680)	45,567	(213,189)
จำนวนหุ้นสามัญเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	409,877	309,927	409,877	309,927
กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาทต่อหุ้น)	0.03	(0.70)	0.11	(0.69)

กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลดแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
ส่วนแบ่งกำไร(ขาดทุน)สำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น บริษัทใหญ่ (พันบาท)	12,639	(216,680)	45,567	(213,189)
จำนวนหุ้นสามัญเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	415,973	309,927	415,973	309,927
กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลด (บาทต่อหุ้น)	0.03	(0.70)	0.11	(0.69)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

25 ภาระผูกพัน

(ก) สัญญาการใช้สิทธิ

กลุ่มกิจการมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับ บริษัทในประเทศและต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้สัญญาดังกล่าว บริษัทและบริษัทย่อยมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่า สิทธิขั้นต่ำคิดตามสัญญา และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา กำหนดระยะเวลาชำระค่าสิทธิขั้นต่ำขึ้นอยู่กับข้อ ตกลงของการจ่ายเงินในสัญญา

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 และ พ.ศ. 2559 กลุ่มกิจการมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรกและค่าสิทธิขั้นต่ำดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าสิทธิเริ่มแรก	34,725	35,687	30,384	27,362
ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้	39,636	91,566	35,200	51,454

ในระหว่างปี พ.ศ. 2560 กลุ่มกิจการและบริษัทได้ทำหนังสือแจ้งยกเลิกสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์และสิทธิในการให้ บริการเกมออนไลน์กับบริษัทพัฒนาเกมหลายแห่ง เนื่องจากการพัฒนาเกมไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ ซึ่งบริษัท พัฒนา เกมดังกล่าวรับทราบและยินยอมการขอยกเลิกสัญญาดังกล่าวแล้ว

(ข) ภาระผูกพันตามสัญญาเช่าดำเนินงาน - กรณีกลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

กลุ่มกิจการได้เช่าทำสัญญาเช่าดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการเช่าพื้นที่สำนักงาน สถานที่จัดเก็บสินค้า สถานที่จัดเก็บเครื่องแม่ข่าย และ สัญญาอื่น ๆ อายุของสัญญามีระยะเวลาตั้งแต่ 1 ถึง 5 ปี โดยสามารถต่อสัญญาได้เมื่อครบกำหนด

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 และ พ.ศ. 2559 บริษัทและบริษัทย่อยมีจำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่ายในอนาคตทั้งสิ้นภายใต้ สัญญาเช่าดำเนินงานที่บอกเลิกไม่ได้ ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ไม่เกิน 1 ปี	21,847	29,851	16,686	16,251
เกินกว่า 1 ปี แต่ไม่เกิน 5 ปี	4,025	22,606	2,979	15,146
	25,872	52,457	19,665	31,397

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

26 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทหมายถึงบุคคลหรือกิจการที่มีอำนาจควบคุมบริษัท ถูกควบคุมโดยบริษัทไม่ว่าจะเป็นโดยตรงหรือทางอ้อม หรืออยู่ภายใต้การควบคุมเดียวกันกับบริษัท รวมถึงบริษัทที่ทำหน้าที่ถือหุ้น บริษัทย่อย และกิจการที่เป็นบริษัทย่อยในเครือเดียวกัน นอกจากนี้บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันยังหมายรวมถึงบริษัทร่วม และบุคคลซึ่งถือหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อมและมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญกับบริษัท ผู้บริหารสำคัญ กรรมการหรือพนักงานของบริษัท ตลอดจนสมาชิกในครอบครัวที่ใกล้ชิดกับบุคคลดังกล่าว และกิจการที่เกี่ยวข้องกับบุคคลเหล่านั้น

ในการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทแต่ละรายการ บริษัทคำนึงถึงเนื้อหาของความสัมพันธ์มากกว่ารูปแบบทางกฎหมาย

บริษัทถูกถือหุ้นโดยนายปราโมทย์ สุดจิตพร ในสัดส่วนร้อยละ 48 จำนวนหุ้นที่เหลือร้อยละ 52 ถือโดยบุคคลทั่วไป

เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วมที่สำคัญ เปิดเผยในหมายเหตุ 12

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้

(ก) รายได้จากการขายและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ				
บริษัทย่อย	-	-	9,416	5,436
บริษัทร่วม	350	1,194	350	1,194
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	1,305	-	1,305
	<u>350</u>	<u>2,499</u>	<u>9,766</u>	<u>7,935</u>
รายได้จากการขายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	6,818	16,283
บริษัทร่วม	681	1,782	681	1,782
	<u>681</u>	<u>1,782</u>	<u>7,499</u>	<u>18,065</u>
รายได้เงินปันผล				
บริษัทย่อย	-	-	26,271	-
	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>26,271</u>	<u>-</u>
รายได้ดอกเบี้ย				
บริษัทย่อย	-	-	9,058	8,360
	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>9,058</u>	<u>8,360</u>

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

26 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ข) การซื้อสินค้าและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริหารจัดการ				
บริษัทย่อย	-	-	20,596	27,831
บริษัทร่วม	189	-	189	-
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	304	-	132
	<u>189</u>	<u>304</u>	<u>20,785</u>	<u>27,963</u>
ต้นทุนจากการจำหน่ายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	6,620	13,739
บริษัทร่วม	648	1,549	648	1,549
	<u>648</u>	<u>1,549</u>	<u>7,268</u>	<u>15,288</u>
ต้นทุนค่าเผยแพร่เกม				
บริษัทย่อย	-	-	1,404	4,283
บริษัทร่วม	21,320	-	21,320	-
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	292	172	292	172
	<u>21,612</u>	<u>172</u>	<u>23,016</u>	<u>4,455</u>
ค่าซื้อสินค้า				
บริษัทย่อย	-	-	-	168
	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>168</u>

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

26 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ค) ยอดคงเหลือที่เกิดจากการซื้อขายสินค้าและบริการและอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า				
บริษัทย่อย	-	-	18,590	15,861
บริษัทร่วม	33,779	28,340	32,791	2,526
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	18,984	21,928	19,462	20,993
รวม	52,763	50,268	70,843	39,380
<u>หัก</u> ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ	(19,400)	(19,400)	(32,233)	(29,621)
	33,363	30,868	38,610	9,759
ลูกหนี้และดอกเบี้ยค้างรับจาก				
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย - ลูกหนี้อื่น	-	-	29,514	31,092
- ดอกเบี้ยค้างรับ	-	-	16,488	10,247
- รายได้ค้างรับ	-	-	551	443
บริษัทร่วม	1,093	337	116	-
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	7	-	-	-
รวม	1,100	337	46,669	41,782
<u>หัก</u> ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ	-	-	(46,286)	(39,989)
	1,100	337	383	1,793
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น				
บริษัทย่อย	-	-	2,483	5,297
บริษัทร่วม	7,937	9,439	2,485	1,474
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	12	1,305	12	489
	7,949	10,744	4,980	7,260

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

26 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(3) เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	196,946	225,851
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	(196,946)	(225,851)
	-	-	-	-

การเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560	
ยอดคงเหลือต้นปี - สุทธิ	-
เงินให้กู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	75
รับชำระคืนเงินให้กู้ยืมระหว่างปี	(20,156)
กลับรายการขาดทุนจากการเผื่อด้อยค่า	20,081
ยอดคงเหลือปลายปี - สุทธิ	-

เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันเป็นเงินให้กู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถาม และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 2.10 ถึงร้อยละ 5.10 ต่อปี

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

26 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(จ) เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	8,643	105,297
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	(8,643)	(105,297)
	-	-	-	-

รายการเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560	
ยอดคงเหลือต้นปี - สุทธิ	-
เงินให้กู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	4,260
รับชำระคืนเงินให้กู้ยืมระหว่างปี	(100,914)
กลับรายการขาดทุนจากการเผื่อด้อยค่า	96,654
ยอดคงเหลือปลายปี - สุทธิ	-

เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันเป็นเงินให้กู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนภายใน พ.ศ. 2562 ถึง พ.ศ. 2563 และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 3.90 ถึง 5.60 ต่อปี

(ฉ) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ				
ผู้บริหารสำคัญ	1,030	9,747	-	-
	1,030	9,747	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

26 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(จ) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ (ต่อ)

การเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560	
ยอดคงเหลือต้นปี	9,747
เงินกู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	330
เงินกู้ยืมคืนระหว่างปี	(9,047)
ยอดคงเหลือปลายปี	1,030

เงินกู้ยืมระยะสั้นจากผู้บริหารคนสำคัญ มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถาม และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 3.00 ถึงร้อยละ 5.10 ต่อปี

(ข) เงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ				
ผู้บริหารสำคัญ	-	3,500	-	-
	-	3,500	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

26 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ข) เงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ (ต่อ)

การเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560	
ยอดคงเหลือต้นปี	3,500
เงินกู้ยืมระหว่างปี	(3,500)
ยอดคงเหลือปลายปี	-

เงินกู้ยืมระยะยาวจากผู้บริหารคนสำคัญ มีกำหนดชำระคืนภายใน 3 ปี และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 5.35 ถึงร้อยละ 5.60 ต่อปี

(ข) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	7,000	11,000
	-	-	7,000	11,000

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

26 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ข) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

การเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560	
ยอดคงเหลือต้นปี	11,000
เงินกู้ยืมระหว่างปี	(4,000)
ยอดคงเหลือปลายปี	7,000

เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกันเป็นเงินกู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถามและคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 2.10 ต่อปี

(ฅ) ค่าตอบแทนผู้บริหารสำคัญ

ผู้บริหารสำคัญรวมถึงกรรมการ (ไม่ว่าจะทำหน้าที่ในระดับบริหารหรือไม่) คณะผู้บริหารระดับสูง และเลขานุการบริษัท ค่าตอบแทนที่จ่ายหรือค้างจ่ายสำหรับผู้บริหารสำคัญมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้นอื่น	30,417	28,280	21,271	23,258
ผลประโยชน์เมื่อออกจากงาน	1,134	539	258	539
	31,551	28,819	21,529	23,797

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560

27 สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ

บริษัทและบริษัทย่อยมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศดังนี้

สกุลเงิน	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พัน	พัน	พัน	พัน	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	4,364	5,559	749	2,266	32.6809	35.8307
ยูโร	-	20	12	-	39.0273	37.7577
ริงกิตมาเลเซีย	4,645	73	319	678	8.0584	7.9896
เหรียญสิงคโปร์	2,962	1,659	249	884	24.4503	24.8010
เปโซฟิลิปปินส์	54,914	5,045	11,225	8,074	0.6556	0.7248
รูเปียนอินเดีย	-	-	406,694	394,694	0.0024	0.0027

สกุลเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2559
	พัน	พัน	พัน	พัน	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	4,199	4,672	617	409	32.6809	35.8307
ยูโร	-	20	12	-	39.0273	37.7577
ริงกิตมาเลเซีย	-	28	-	35	8.0584	7.9896
เหรียญสิงคโปร์	1,844	1,659	70	84	24.4503	24.8010
เปโซฟิลิปปินส์	54,705	4,800	1,918	1,918	0.6556	0.7248
รูเปียนอินเดีย	-	-	-	-	0.0024	0.0027

นอกจากนี้ บริษัทและบริษัทย่อยยังมีความเสี่ยงจากการมีเงินลงทุนในบริษัทย่อยในต่างประเทศ ซึ่งบริษัทและบริษัทย่อยไม่ได้ทำสัญญาป้องกันความเสี่ยงอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศไว้

28 หนี้สินที่อาจจะเกิดขึ้นในภายหน้า

ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2560 Level Up! Inc. ซึ่งเป็นบริษัทย่อย ได้รับหมายเรียกให้ชำระภาษีจากเจ้าหน้าที่ภาษีท้องถิ่น เนื่องจากบริษัทจ่ายภาษีเงินได้และภาษีมูลค่าเพิ่มของปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2555 ขาดไปเป็นจำนวน 14.36 ล้านเปโซฟิลิปปินส์ (9.59 ล้านบาท) ซึ่งปัจจุบันบริษัทย่อยได้ยื่นโต้แย้งการประเมินดังกล่าวต่อเจ้าหน้าที่ภาษีท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารพิจารณาจากการเสนอแนะของที่ปรึกษาทางกฎหมายเห็นว่ายังไม่แน่นอนต่อค่าเสียหายที่จะเกิดขึ้นจริงจากการประเมินดังกล่าว ดังนั้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 กลุ่มกิจการจึงไม่ได้ตั้งสำรองประมาณการหนี้สินจากการประเมินดังกล่าว

ก้าวต่อไป
ของเอเชียซอฟท์
NEXT STEP
OF ASIASOFT

ก้าวต่อไปของเอเซียซอฟท์

เอเซียซอฟท์มุ่งเน้นการเติบโตด้านกำไร พร้อมสร้างโอกาสทางธุรกิจด้วยการลงทุนในธุรกิจออนไลน์ใหม่ ๆ เพื่อเป็นการต่อยอดทางธุรกิจ และเดินหน้าสู่การเป็นผู้นำด้านธุรกิจออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ ประสบการณ์ของการเป็นผู้นำในธุรกิจเกมออนไลน์มากกว่า 17 ปี และการปรับโครงสร้างการบริหารในปัจจุบันให้กระชับคล่องตัว ทำให้บริษัทฯ สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์การแข่งขันในตลาดเกมออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาได้ การเข้าใจถึงความต้องการของผู้ใช้บริการ และการมีบุคลากรในองค์กรที่มีคุณภาพ และมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ถือเป็นข้อได้เปรียบ ความมุ่งมั่นตั้งใจของทุกคนในองค์กรที่พร้อมเดินหน้าไปสู่ความสำเร็จร่วมกัน จะทำให้เราไปถึงเป้าหมายอย่างการเป็นผู้นำด้านความบันเทิงออนไลน์ที่ครอบคลุมการให้บริการในทุก ๆ ด้านได้อย่างแน่นอน

