

ANNUAL REPORT 2012

ASIASOFT CORPORATION PUBLIC COMPANY LIMITED

9 U.M. TOWER, ROOM 9/283-5, 28TH FLOOR, RAMKHAMHAENG ROAD, SUANLUANG, BANGKOK 10250



12 YEARS OF SUCCESS

สารบัญ

1. สารจากประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	4
2. รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ	5
3. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท	8
4. คณะกรรมการบริษัท	14
5. คณะผู้บริหาร	22
6. บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคม	30
7. เหตุการณ์สำคัญในรอบปี	33
8. สรุปข้อมูลทางการเงิน เปรียบเทียบ 3 ปี	44
9. ลักษณะการประกอบธุรกิจ	46
10. ปัจจัยความเสี่ยง	68
11. โครงสร้างการถือหุ้นและการจัดการ	71
12. รายการระหว่างกัน	91
13. ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี	96
14. รายงานความรับผิดชอบของคณะกรรมการต่อรายงานทางการเงิน	97
15. คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน	98
16. รายงานและงบการเงิน	104
17. ก้าวต่อไปของ Asiasoft	149



1. สารจากประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

บนเส้นทางของความสำเร็จตลอด 12 ปีที่ผ่านมา เป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความตั้งใจในการดำเนินธุรกิจ จากประสบการณ์ต่างๆ และการทุ่มเทพลังความสามารถของทุกส่วนในองค์กร เพื่อขับเคลื่อนธุรกิจให้ไปถึงเป้าหมายที่วางไว้ เราไม่เคยหยุดที่จะพัฒนาศักยภาพขององค์กร เพื่อต่อกรกับความท้าทายธุรกิจในด้านความบันเทิงออนไลน์พร้อมตอบแทนในความเชื่อมั่นที่ทุกท่านมีให้กับเรา

เอเชียซอฟท์แวร์นั้นมาโดยเสมอว่า การบริการที่มีคุณภาพและการเข้าถึงและรับบริการในทุกส่วนของลูกค้าเป็นสิ่งที่สำคัญ ที่ช่วยสร้างความภาคภูมิใจต่อบริษัท เราได้คิดสรรพผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพมากมาย และการให้บริการที่มีความฉับไว ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อตอบสนองความต้องการในทุกๆด้านของลูกค้า และเสริมความร่วมมือกับคู่ค้าทางธุรกิจ เพื่อต่อยอดและรองรับการขยายตัวของธุรกิจแบบครบวงจร ในปีที่ผ่านมาเอเชียซอฟท์แวร์ได้เสริมบริการใหม่ๆ มากมาย อาทิ จัดหาเกมระดับโลกอย่าง Diablo III, World of Warcraft จาก Blizzard Entertainment มาให้บริการในภูมิภาคนี้ การผลิตรายการวิทยุออนไลน์ Playpark Radio การผลิตรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ ออกอากาศทางช่องเคเบิลทีวี เพื่อให้การสื่อสารของเราเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นในทุกช่องทางนอกเหนือจากช่องทางออนไลน์ การขยายลงทุนโดยการควบรวมกิจการใน CIB Development Sdn. Bhd. (CIB) ในมาเลเซีย ทำให้เอเชียซอฟท์แวร์เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์อันดับหนึ่งในมาเลเซีย และได้ขยายธุรกิจไปสู่ตลาดอินโดจีน โดยเน้นการทำธุรกิจในเวียดนาม พม่าและกัมพูชา ผ่านทาง Trilight Cove Enterprises Ltd. พร้อมกับการรุกตลาดเกม Moba โดยจัดตั้งบริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด ขึ้นเพื่อเจาะกลุ่มตลาดที่มีศักยภาพนี้โดยเฉพาะ

นอกจากการพัฒนาศักยภาพในด้านธุรกิจแล้ว เรายังคงดำเนินกิจการเพื่อสังคมควบคู่กันไปกับการดำเนินธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นในด้านการศึกษาและเยาวชน เราได้จัดโครงการ Gamers Love Dad ที่เราทำอย่างต่อเนื่องมาถึง 7 ปี ด้วยยอดบริจาครวมกว่า 51 ล้านบาท เพื่อสมทบทุนมูลนิธิต่างๆ ในพระบรมราชูปถัมภ์ และมูลนิธิเพื่อเด็กและการศึกษาต่างๆ ในด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมเราก็ทำกิจกรรมต่างๆ อาทิ AS จิตอาสา เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมให้แก่กลุ่มลูกค้าและพนักงาน รวมถึงการให้ความร่วมมือและส่งเสริมกิจกรรมของภาครัฐที่จัดขึ้นในโครงการร้านเกมสีขาว โดยกระทรวงวัฒนธรรม เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีสถานที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัย

ปัจจุบันมีกระแสการเตรียมตัวสู่ประชาคมอาเซียนของหลายๆ หน่วยงาน ทำให้หลายๆ บริษัทปรับเปลี่ยนนโยบายต่างๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการรองรับการขยายตัวของธุรกิจ เอเชียซอฟท์แวร์ให้ความสำคัญกับตลาดในภูมิภาคนี้มายาวนาน ทั้งนี้คำนึงถึงศักยภาพของตลาดในภูมิภาคที่มีประชากรรวมกันมากกว่า 600 ล้านคน เนื่องจากเราได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของธุรกิจออนไลน์ที่ต้องเติบโตไม่เพียงแต่ในประเทศ แต่ต้องเติบโตในระดับภูมิภาคด้วย เพราะโลกของธุรกิจออนไลน์ทุกวันนี้ไม่ได้มีพรมแดนของประเทศเป็นตัวกั้นอีกต่อไป ตลาดของธุรกิจออนไลน์คือตลาดเสรีที่ไม่มีการปิดกั้น ในขณะที่หลายบริษัทเตรียมก้าวสู่อาเซียน แต่วันนี้เอเชียซอฟท์แวร์สร้างฐานในภูมิภาคนี้อย่างมั่นคงแล้ว

ความสำเร็จของ เอเชียซอฟท์แวร์ ทั้งหมดจะเกิดขึ้นไม่ได้หากขาดพนักงานที่ร่วมมือร่วมใจกันทำงานเป็นอย่างดีเยี่ยม ขอขอบคุณพนักงานทุกคนที่มุ่งมั่นพัฒนาศักยภาพการให้บริการที่มีคุณภาพ ขอขอบคุณลูกค้าที่มีอุปการะคุณทุกท่านที่ใช้บริการของเรา และขอขอบคุณผู้ที่ถือหุ้นทุกท่านที่ไว้วางใจในความสามารถด้านการดำเนินธุรกิจของฝ่ายบริหารและให้การสนับสนุนเอเชียซอฟท์แวร์อย่างดียิ่งจากนี้ไปการดำเนินงานของเอเชียซอฟท์แวร์จะยังคงปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์โปร่งใส คำนึงถึงประโยชน์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและลูกค้าเป็นที่ตั้ง พร้อมทั้งมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมไปสู่ความสำเร็จอย่างยั่งยืน

นายต้น เตียว ลิม
ประธานกรรมการ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

2. รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบ ของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด จำนวน 3 ท่าน คือ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์บัณฑิตวงศ์ เป็นประธานกรรมการตรวจสอบ นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์ และ นายธินวาท เลิศศิริวงศ์ เป็นกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบ ได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบ และระเบียบ กฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ในรอบปี 2555 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบได้มีการประชุมรวมทั้งสิ้น 7 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชี และการเงิน ที่ปรึกษากายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) และผู้สอบบัญชีภายนอก เป็นประจำทุกไตรมาส ตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

1. สอบทานให้บริษัทมีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

พิจารณาสอบทานงบการเงินรายไตรมาสและงบการเงินประจำปีของบริษัท ร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก ฝ่ายจัดการ โดยได้สอบถาม รับฟังคำชี้แจง รวมทั้งให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงินของบริษัท ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบได้มีการประชุมร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก โดยไม่มีฝ่ายจัดการของบริษัท 1 ครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สอบบัญชีภายนอกนำเสนอข้อมูลปัญหาและข้อเสนอแนะต่างๆ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามข้อมูลที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

2. สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัท ร่วมกับที่ปรึกษากายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit)

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ

3. สอบทานให้บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทได้มีการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

4. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชี ประจำปี 2556

โดยเสนอแนะคณะกรรมการบริษัท เห็นควรนำเสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชีในสังกัดของบริษัท สำนักงานเอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัท ประจำปี 2556 ต่อไปอีกวาระหนึ่ง เนื่องจากมีความเป็นอิสระ และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกันและรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมาย และข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาสอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัท เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าว มีความสมเหตุสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

6. การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (Self-Assessment) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาการปฏิบัติงานที่ของคณะกรรมการตรวจสอบตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าว คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานที่ดีโดยรวมครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

7. อื่น ๆ

7.1 สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2555 (แบบ 56-2) และในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555 ของบริษัท (แบบ 56-1)

7.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททราบอย่างต่อเนื่องทุกครั้ง

7.3 พิจารณากฎเกณฑ์ของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร

7.4 จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ

รายชื่อคณะกรรมการตรวจสอบ

การเข้าร่วมประชุม/การประชุมทั้งหมด (ครั้ง) ปี 2555

1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	7/7
2. นางนฤดี สุขพันธ์รัตน์	7/7
3. นายธันวา เลาคศิริวงศ์	7/7

ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ



(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์)

ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ

วันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2556

3. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

ข้อมูลทั่วไปของบริษัท (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งจัดทำน่ายเกมพีซี
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283 – 5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
เลขทะเบียนบริษัท	0107550000050
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4251
เว็บไซต์	www.asiasoft.co.th และ www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	307,407,762 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท
ทุนชำระแล้ว	307,407,762 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555)

ชื่อบริษัท	บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเว็บไซต์ทำ (Website Portal) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283 – 5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4251
เว็บไซต์	www.playpark.com
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 50,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

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 4251
ทุนจดทะเบียน	112,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,120,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคมพิตอล 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 4251
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ เลขที่ 1168/15, 17 อาคารสุนพัตนาเวอร์ ชั้น 12A ถนนพหลโยธิน 4 แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร
โทรศัพท์ 66 2343 1000
โทรสาร 66 2679 8772
เว็บไซต์ www.funbox.co.th
ทุนจดทะเบียน 40,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 400,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น บริษัท เอ แคมพิเทล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ ประกอบกิจการเขียนซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ วางระบบคอมพิวเตอร์ และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์ thaiware.com
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ 69/6 อาคารตึกอัมรินทร์ 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 แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 150,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น บริษัท เอ แคมพิเทล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท บริษัท ไซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ ประกอบกิจการให้บริการเกมผ่านระบบสื่อสารและเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/245 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์ 66 2717 3515
โทรสาร 66 2717 4254
เว็บไซต์ www.thaicybergames.com
ทุนจดทะเบียน 1,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 100,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น บริษัท เอ แคมพิเทล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 30 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/244 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2717 3515
โทรสาร	66 2717 4254
เว็บไซต์	www.playcybergames.com
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	Asiasoft Online PTE. LTD.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และจัดจำหน่ายเกมพีซี
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	5 Tampines Central 1 #04-01 Tampines Plaza Singapore 529541
โทรศัพท์	+ 65 6825 8506
โทรสาร	+ 65 6782 7462
ทุนจดทะเบียน	2,000,000 สิงคโปร์ดอลลาร์ เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่น จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	AS Online SDN. BHD.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และจัดจำหน่ายเกมพีซี
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Suite 21.01, Level 21, Menara IGB, Mid Valley City, Lingkaran Syed Putra, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia
โทรศัพท์	+ 603 2287 1503
โทรสาร	+ 603 2287 1500
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 ริงกิต
ทุนชำระแล้ว	4,000,000 ริงกิต เป็นหุ้นที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่น จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท PT. Asiasoft
ประเภทธุรกิจ ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงาน Cyber Building 6th floor, Jl. Kuningan Barat No.8, Jakarta 12710 the Republic of Indonesia
โทรศัพท์ + 622 1529 05201
โทรสาร + 622 1529 05202
ทุนจดทะเบียน 1,750,000 ดอลลาร์สหรัฐฯ
ทุนชำระแล้ว 1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐฯ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 79.90 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.
ประเภทธุรกิจ ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงาน Suite 6.05-6.07, 6th Floor, Menara Summit, Persiaran Kewajipan USJ 1, 47600 UEP Subang Jaya, Selangor, Malaysia
โทรศัพท์ + 603 8023-8315
โทรสาร + 603 8023-7830
ทุนจดทะเบียน 1,000,000 ริงกิต
ทุนชำระแล้ว 1,000,000 ริงกิต เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น ร้อยละ 61.68 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท Trilight Cove Enterprises Ltd.
ประเภทธุรกิจ ให้บริการเกมออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ ในภูมิภาคอินโดจีน
ที่ตั้งสำนักงาน Porcullis TrustNet Chambers, P.O.Box 3444, Road Town, Tortola, British Virgin Islands.
โทรศัพท์ + 65 6825 8506
โทรสาร + 65 6782 7462
ทุนจดทะเบียน 1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐฯ
ทุนชำระแล้ว 1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐฯ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น AS Online SDN. BHD. ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 60 ของทุนชำระแล้ว

บุคคลอ้างอิง

นายทะเบียนหลักทรัพย์

บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด
62 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก
แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110

โทรศัพท์

0 2229 2800

โทรสาร

0 2654 5427

ผู้สอบบัญชี

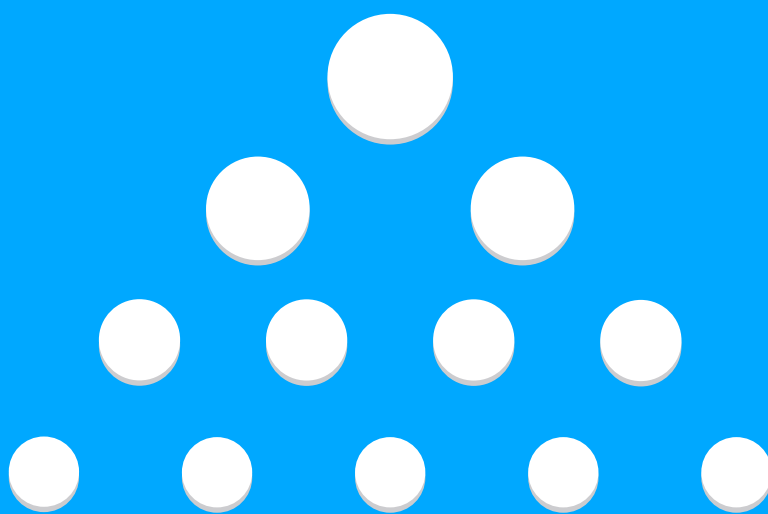
นายสุภะชัย ปัทมวาทโน ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 3930
บริษัท สำนักงานเอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด
อาคารเสนาบดี ถนน 33 193/136-137 ถนนรัชดาภิเษก คลองเตย
กรุงเทพมหานคร 10110

โทรศัพท์

0 2264 0777

โทรสาร

0 2264 0789



คณะกรรมการบริษัท



นายตัน เตียว ลิม

ประธานกรรมการ

ประวัติการศึกษา

Cambridge GCE Ordinary Level สาขา บริหารธุรกิจ,
Presbyterian Boys School in Singapore

ประวัติการทำงาน

- ประธานกรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
- กรรมการ Asiasoft Online Pte. Ltd.
- กรรมการ AS Online Sdn. Bhd.
- กรรมการ PT. Asiasoft
- กรรมการ CIB Development Sdn. Bhd.
- กรรมการ Trilight Cove Enterprises Ltd.

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบัน กรรมการบริษัทไทย (IOD)

หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP
50/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



นายปราโมทย์ สุดจิตพร

รองประธานกรรมการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน

- รองประธานกรรมการ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
และประธานกรรมการบริหาร
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด

อดีต

- กรรมการ Asiasoft Online Pte. Ltd.

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบัน
กรรมการบริษัทไทย (IOD)

หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP
50/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



นายเลิศชาย กันภัย

กรรมการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประวัติการทำงาน

- กรรมการ และ กรรมการผู้จัดการ
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด
- กรรมการ บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด
- กรรมการ บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
- กรรมการ บริษัท ฟินบ็อกซ์ จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบัน
กรรมการบริษัทไทย (IOD)

หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP
51/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา
-ไม่มี-



นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม

กรรมการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท บริหารธุรกิจ - การเงิน

University of Pennsylvania – the Wharton School

ปริญญาโท วิศวกรรมศาสตร์

Science in Industrial & Operations Engineering,

Major in Operations Research,

University of Michigan – Ann Arbor

ปริญญาตรี วิศวกรรมไฟฟ้า

สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการทำงาน

- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ไพรวอด อีคิวดี (ประเทศไทย) จำกัด

- กรรมการ บริษัท เอส เอ็น ซี พอร์มอร์ จำกัด (มหาชน)

- กรรมการ บริษัท เมอร์เมด มาร์ไทม์ จำกัด (มหาชน)

- กรรมการ และ กรรมการพิจารณาผลตอบแทนฯ

บริษัท สมบูรณ์ เอ็ดดูเทนซ์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)

- กรรมการ บริษัท อัลติส แอดไวซอรี จำกัด

- กรรมการ บริษัท สายการบินนกแอร์ จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

หลักสูตร Directors Accreditation Program
(DAP 9/2004)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงค์

กรรมการอิสระ และ ประธานกรรมการตรวจสอบ

ประวัติการศึกษา

นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยคอร์เนล (Cornell University)
ประเทศสหรัฐอเมริกา
เนติบัณฑิตไทย เนติบัณฑิตยสภา
ปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยม) จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย
ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขากฎหมายธุรกิจ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำงาน

- กรรมการ กรรมการอิสระ และ ประธานกรรมการตรวจสอบ
บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- ทนายความ
บริษัท สำนักกฎหมาย ดำเนิน สมเกียรติ และบุณมา จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบัน กรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- กฎหมาย

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

-ไม่มี-



นายธันวา เล่าหศิริวงศ์

กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตร์ สาขาคอมพิวเตอร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน

- กรรมการ กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
บริษัท อีซี บาย จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
บริษัท คอมมิวนิเคชั่น แอนด์ ซิสเต็มส์ โซลูชั่น จำกัด (มหาชน)
- คอสมินิสต์ หนังสือพิมพ์ประชาชาติธุรกิจ
อดีต
- กรรมการผู้จัดการใหญ่ บริษัท ไอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด

- กรรมการ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ ธุรกิจคอมพิวเตอร์
บริษัท ไอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด
 - กรรมการ บริษัท ไอบีเอ็ม โซลูชั่น ดีลเลอร์ จำกัด
- การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ
บริษัทไทย (IOD)**
หลักสูตร Director Certification Program (DCP 43/2004)

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- คอมพิวเตอร์

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

-ไม่มี-



นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์

กรรมการอิสระ: และ กรรมการตรวจสอบ

ประวัติการศึกษา

บัณฑิตมหาบัณฑิต สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการสอบบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
บัณฑิตบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
สอบผ่านวุฒินิติกรรมการบริษัทไทย รุ่นที่ 11/2003
ประกาศนียบัตรกรรมการบริษัทไทย รุ่นที่ 31/2003
ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย เลขทะเบียน 4020

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน

- กรรมการ กรรมการอิสระ: และ กรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการสอบบัญชี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- กรรมการและกรรมการตรวจสอบ บริษัท แฟลน บี มีเดีย จำกัด

อดีต

- กรรมการ บริษัท เวิร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงินส่วนกลาง กลุ่ม บริษัท เวิร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท เวิร์ มีเดีย เวิลด์ จำกัด
- ผู้จัดการฝ่ายตรวจสอบ บริษัท สำนักงานเอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

หลักสูตร Director Certification Program (DCP 31/2003) ปี 2546

สอบผ่าน Director Diploma Award (Fellow Member) รุ่น 11/2003 ปี 2546

หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 34/2005) ปี 2548

หลักสูตร Audit Committee Program (ACP 23/2008) ปี 2551

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- บัญชี การสอบบัญชี และการตรวจสอบภายใน

ประสบการณ์ในการสอบทานงบการเงิน

ปี 2530 – 2539 เป็นผู้สอบบัญชีของ บริษัท

สำนักงานเอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด

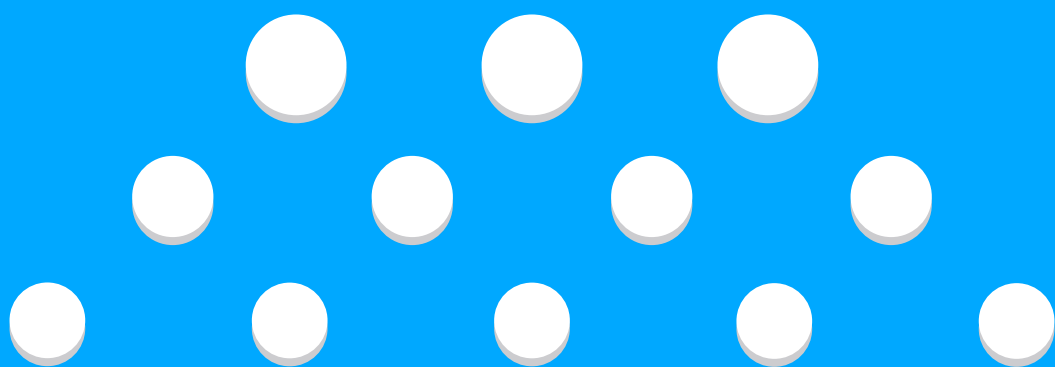
ปี 2540 – 2554 เป็นกรรมการ และ CFO กลุ่มบริษัท เวิร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

-ไม่มี-



คณะผู้บริหาร



นายโก เคียง กุน (Mr. Kenny Goh) ประธานเจ้าหน้าที่ด้านการเงิน

ประวัติการศึกษา

The Association of Chartered Certified Accountants (ACCA), Singapore

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน

- ประธานเจ้าหน้าที่ด้านการเงิน บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

อดีต

- รองกรรมการผู้จัดการ

Asiasoft Online Pte. Ltd.

- กรรมการ

Cherubim Exchange Pte. Ltd.

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 101/2013)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



นายกิตติพงศ์ พุกษอรุณ รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน

- รองกรรมการผู้จัดการ
บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

อดีต

- ผู้ช่วยผู้อำนวยการ
บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ
บริษัท แอดวานซ์ อินเทลสโตนท์ โมเดิร์นดิส จำกัด
- รองกรรมการผู้จัดการ
บริษัท เอชดี คอมพิวเตอร์ จำกัด
- ผู้จัดการทั่วไป
บริษัท กลุ่มแอดวานซ์ รีเสิร์ช จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- Successful Formulation & Execution of Strategy Class 13/2011

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- บริหารธุรกิจ

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



นางสาวลัดดาวัลย์ พัฒนาพรอนันต์ รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
ปริญญาตรี บัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน

- รองกรรมการผู้จัดการ
บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

อดีต

- ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่าย
บริษัท ดีลรอยท์ กรุ๊ป โฮมทูลส์ เซียส์ จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

-ไม่มี-

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

-บัญชีและการเงิน

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



นายชัชวาล เตริยมวิจารณ์กุล รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท บริหารธุรกิจ (การเงิน) สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
ประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง สาขาการสอบบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ (การบัญชี) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด

อดีต

- ผู้อำนวยการสายงานการเงิน บริษัท ทีทีเอนด์ที จำกัด (มหาชน)
- ผู้อำนวยการฝ่ายตรวจสอบภายใน และเลขานุการ

คณะกรรมการตรวจสอบ บริษัท ทีทีเอนด์ที จำกัด (มหาชน)

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- Director Accreditation Program (DAP 20/2004)
- Audit Committee Program (ACP 2/2004)

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

-บัญชี การเงิน การตรวจสอบบัญชี และการตรวจสอบภายใน

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



นายวินัย วิมุกติ รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท Computer Science สถาบันเทคโนโลยีแห่งรัฐอิสลินอยส์
ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน

- รองกรรมการผู้จัดการ
- บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

อดีต

- ที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
- บริษัท กรุงเทพประกันภัย จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้อำนวยการ
- บริษัท เพอร์สเทคโซลูชั่น จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

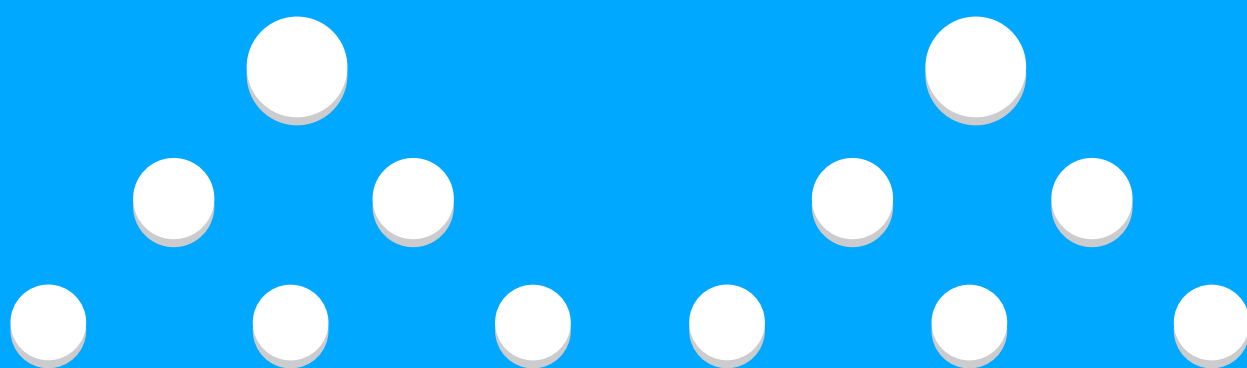
-ไม่มี-

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

-เทคโนโลยีสารสนเทศ

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



ผู้บริหารของบริษัทย่อย



นายพิพัฒน์ รุ่งเรือง
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด

นายพจน์ พันธุ์ศิริพจน์
ผู้จัดการทั่วไป
บริษัท พันบ็อกซ์ จำกัด

A full-length photograph of two men standing back-to-back against a plain white background. The man on the left is wearing a white long-sleeved shirt, blue jeans, a brown belt, and brown leather shoes. He is smiling and has his hands in his pockets. The man on the right is wearing a white long-sleeved shirt, grey trousers, a black belt, and black leather shoes. He has his arms crossed and is looking towards the camera.

Mr. Gerry Wai Ung
Managing Director
Asiasoft Online Pte. Ltd.

Mr. Keith Long
Country Manager
AS Online SDN.BHD.

Mr. Quach Quang Dong

Managing Director

Trilight Cove Enterprises Ltd.

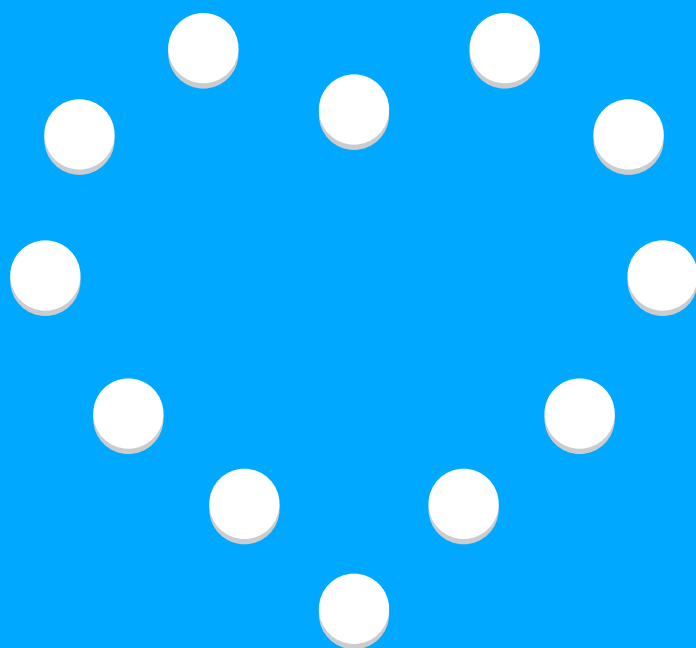
Mr. Suyudi Koeswanto

Managing Director

PT. Asiasoft

Mr. Ku Foo Keong
Chief Executive Officer
CIB Development SDN. BHD.





บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคม

6. บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคม

บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคม บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

การดำเนินธุรกิจด้านความบันเทิงออนไลน์ของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) สิ่งที่เราให้ความสำคัญมาโดยตลอด คือ ความรับผิดชอบต่อสังคมพร้อมกับการทำกานดีเลิศการที่ดี โดยการดำเนินงานทุกภาคส่วนจะอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อสังคม และปลูกฝังจิตสำนึกในด้านของ Corporate Social Responsibility 3 แนวทางหลัก คือ โครงการเพื่อการศึกษาและเยาวชน โครงการเพื่อพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม และโครงการที่ช่วยส่งเสริมกิจกรรมภาครัฐ ให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับองค์กรโดยเฉพาะพนักงาน และผู้ให้บริการ ด้วยการนำความรู้ความสามารถและประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของบริษัทฯ มาขับเคลื่อนกิจกรรมด้านความรับผิดชอบต่อสังคม

โครงการเพื่อการศึกษาและเยาวชน



โครงการรักพ่อสไลต์เกมเมอร์ (Gamers Love Dad)

โครงการรักพ่อสไลต์เกมเมอร์ (Gamers Love Dad) เป็นโครงการที่จัดขึ้นต่อเนื่องตลอด 7 ปี ซึ่งเป็นช่องทางในการให้เกมเมอร์ได้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือสังคม ด้วยการซื้อไอเทมภายในเกมที่ทางบริษัทฯ จัดทำขึ้นมาเป็นพิเศษ จากนั้นบริษัทฯ จะเป็นตัวแทนนำเงินรายได้จากการจำหน่ายไอเทมภายในเกมดังกล่าวทั้งหมดโดยไม่หักค่าใช้จ่ายได้ๆร่วมสมทบทุนมูลนิธิและโครงการในพระบรมราชูปถัมภ์เกี่ยวกับเยาวชน หรือมูลนิธิที่ทำงานเพื่อเยาวชน

โครงการรักพ่อสไลต์เกมเมอร์ (Gamers Love Dad) จัดขึ้นเป็นประจำในช่วงเดือนธันวาคมทุกๆปี เปิดโอกาสให้เกมเมอร์แสดงออกถึงความจงรักภักดีต่อพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ผ่านช่องทางการลงนามถวายพระพรในหน้าเว็บไซต์ และการร่วมกันบริจาคเงินผ่านการซื้อไอเทมพิเศษในเกมเพื่อสมทบทุนมูลนิธิและโครงการในพระบรมราชูปถัมภ์ ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ และมูลนิธิที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน โดยเงินสมทบทุนของเหล่าเกมเมอร์ในปีที่ 7 มียอดสูงถึง 9.7 ล้านบาท รวมยอดเงินสมทบทุนจากการจำหน่ายไอเทมตั้งแต่ปี 2549-2555 จำนวนกว่า 51 ล้านบาท



โครงการคอมพิวเตอร์มือ 2

เอเชียซอฟท์ มุ่งหวังที่จะได้เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยส่งเสริมและขยายโอกาสให้กับเยาวชนที่ห่างไกล ได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้พื้นฐานผ่านทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ตามหลักคิดในเชิง CSR ของบริษัทฯ ที่พร้อมจะนำประสบการณ์และความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มาพัฒนาสังคมไทยในยุคดิจิทัลให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ จึงจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์มือสองเพื่อน้อง โดยการมอบคอมพิวเตอร์มือสองที่ยังใช้การได้ดีให้กับโรงเรียนในที่ห่างไกล



โครงการเอเชียซอฟท์เปิดบ้านต้อนรับ

จากประสบการณ์และการดำเนินงานธุรกิจทางด้านออนไลน์อินเทอร์เน็ตมาเป็นเวลานานทำให้ เอเชียซอฟท์ได้รับความสนใจจากนักเรียน นักศึกษาที่ต้องการจะเข้ามาศึกษาการดำเนินธุรกิจให้ด้านนี้ เมื่อถึงเห็นถึงประโยชน์ที่ยาวนานจะได้รับแล้ว เอเชียซอฟท์จึงเปิดโอกาสให้นักเรียน นักศึกษาและเยาวชนที่สนใจความรู้ในด้านธุรกิจออนไลน์อินเทอร์เน็ตเทรนนิ่งเข้ามาศึกษาดูงานและสัมผัสบรรยากาศจริงในการทำงานด้านธุรกิจออนไลน์

โครงการเพื่อพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม



โครงการ Gamers Can DO นมนี้เพื่อน้อง

เอเชียซอฟท์ ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมโดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาครอบครัวหรือสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่ไม่ดี ทำให้เด็กเติบโตมาโดยไม่ได้รับการพัฒนาในด้านที่ถูกต้อง และเนื่องในวโรกาสครบรอบ 84 พระชนมพรรษา สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ เอเชียซอฟท์ จึงได้จัดโครงการ Gamers Can DO นมนี้เพื่อน้อง เพื่อให้พนักงานและตัวแทนเกมเมอร์ ทำกิจกรรมที่มูลนิธิเด็กอ่อนในสลัมฯ ขอยืมสื่อให้บุตรประชาอุทิศ เพื่อเรียนรู้กับปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม โดยเฉพาะเรื่องการท้องก่อนวัยอันควร ทำให้เป็นอีกสาเหตุหนึ่งในการเกิดปัญหาเหล่านี้ พร้อมมอบนมพาสเจอร์ไรส์ให้กับมูลนิธิฯ เพื่อให้พี่น้องๆ ได้ดื่มนมกันอย่างไม่ขาดแคลน

โครงการที่ช่วยส่งเสริมกิจกรรมภาครัฐ



โครงการร้านเกมสีขาว

เอเชียซอฟท์ มองเห็นถึงความปลอดภัยในการใช้งานร้านอินเทอร์เน็ตของกลุ่มเด็กและเยาวชน ในเรื่องยาเสพติด การประพฤติตนไม่เหมาะสม และสื่อลามกอนาจารในสถานประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต จึงได้ร่วมมือให้การสนับสนุนโครงการร้านเกมสีขาว ที่จัดขึ้นโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ด้วยการมอบสิทธิประโยชน์ต่างๆ ให้กับร้านอินเทอร์เน็ตที่เข้าร่วมโครงการ และยังช่วยประชาสัมพันธ์โครงการให้เป็นที่รู้จัก ทำให้ผู้ให้บริการสามารถให้บริการในสถานประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย

7. เหตุการณ์สำคัญในรอบปี

ประเทศไทย :: :: ::



มกราคม

- เปิดให้บริการเกม Camon Hero
- คว้ารางวัล Thailand Game Prize 2012 จากคณะกรรมการตัดสิน สาขา กิจกรรมส่งเสริมสังคมยอดเยี่ยม กับกิจกรรม Gamers Love Dad ปีที่ 6 จากงาน Thailand Game Show 2012
- คว้ารางวัล Thailand Game Prize 2012 จากพลีโหวตมหาชนชาวเกม สาขาผู้ให้บริการเกมยอดเยี่ยม จากงาน Thailand Game Show 2012
- คว้ารางวัล Thailand Game Prize 2012 จากพลีโหวตมหาชนชาวเกม สาขาเกมที่มีผู้เล่นรอคอยมากที่สุดกับเกม Dragon Nest จากงาน Thailand Game Show 2012



กุมภาพันธ์

- เปิดให้บริการเติมเงินผ่าน บัตร @Cash สำหรับเกม RIFT Digital Editions จาก Trion World
- เปิดให้บริการเกม ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชออนไลน์



มีนาคม

- เข้าถือหุ้นใน CIB Development ประเทศมาเลเซีย ทำให้บริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์อันดับหนึ่งในมาเลเซีย
- เปิดให้บริการเกม Dragon Nest



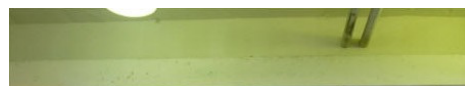
เมษายน

- จัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2555



พฤษภาคม

- เป็นตัวแทนจำหน่ายเกม Diablo3 จาก Blizzard Entertainment
- จัดกิจกรรม Job Day เพื่อเปิดรับสมัครบุคคลที่มีความสนใจเข้าร่วมงานกว่า 100 อัตรา
- รับรางวัลจาก Truehits : เว็บไซต์ที่มีผู้เยี่ยมชมสูงสุด อันดับ 11 จากเว็บไซต์ www.playpark.com ปี2011
- รับรางวัลจาก Truehits : เว็บไซต์ที่มีผู้เยี่ยมชมสูงสุด อันดับ 17 จากเว็บไซต์ www.asiasoft.co.th ปี2011
- เปิดให้บริการเกม Sudden attack Season II



มิถุนายน

- กิจกรรมAsiasoft Game Fest 2012 ที่ จังหวัดพิษณุโลก และจังหวัดเชียงใหม่



กรกฎาคม

- เปิดให้บริการเกม Fashion Dream เป็นเกมบน Facebook เกมแรกของ Playpark
- เปิดให้บริการเกม EverPlanet
- กิจกรรม Asiasoft Game Fest 2012 ที่ จังหวัดนครราชสีมา และจังหวัดชลบุรี



สิงหาคม

- กิจกรรม Asiasoft allstar battle 2012
- เปิดตัวบริการเกม Counter-Strike ONLINE



กันยายน

- เปิดตัวบริการเกม Sheep Farm เป็น Web Games เกมแรกของ Playpark
- เปิดตัวบริการเกม Football City Stars
- เปิดตัวบริการเกม SuperStar เกมการโอเคออนไลน์เกมแรกของประเทศไทย
- กิจกรรม E-Sports World Class 2012 by PlayFPS
- เปิดตัวจำหน่ายเกม World Of Warcraft ภาคใหม่ Mist Of Pandaria



ตุลาคม

- กิจกรรม Playpark FanFest 2012
- เปิดตัวบริการเกม Elsword
- รับรางวัล BEST CASUAL MUSIC GAME เกมยอดเยี่ยมสาขา MUSIC แห่งปี จากเกม Audition ในงาน Bangkok International Game Festival 2012
- รับรางวัล BEST MMORPG เกม MMORPG ยอดเยี่ยมแห่งปี จากเกม Dragon Nest ในงาน Bangkok International Game Festival 2012





พฤศจิกายน

- กิจกรรม “Blizzard Team” First Thailand Fan Meeting” ครั้งแรกของประเทศไทย
- เปิดตัวระบบเติมเงิน @Cash Plus ระบบเติมเงินแบบ On demand โดยร่วมมือกับ Tesco Lotus
- จัดกิจกรรม Job Day เพื่อเปิดรับบุคคลที่มีความสนใจเข้ามาทำงาน
- เปิดตัวบริการเกม Star Project



ประเทศสิงคโปร์และมาเลเซีย :: :: :: ::



กุมภาพันธ์

- จัดงานเปิดให้เกมเมอร์ประเทศฟิลิปปินส์สามารถเข้าเล่นเกม Maple ของ เซิร์ฟเวอร์ SEA ได้



พฤษภาคม

- จำหน่ายเกม Diablo3 จาก Blizzard Entertainment อย่างเป็นทางการ



มิถุนายน

- จัดงานฉลองครบรอบ 7 ปี ของเกม Maple เซิร์ฟเวอร์ SEA



กันยายน

- เปิดให้บริการเกม Mahjong Hime



ธันวาคม

- เปิดให้บริการเกม Ragnarok Online 2 และเป็นภาษาอังกฤษที่แรกของโลก

ประเทศฟิลิปปินส์ ❖ ❖ ❖ ❖



เมษายน

- จัดกิจกรรมยื้อนร้านอินเทอร์เน็ตและติดตั้งโปรแกรม Sudden Attack เพื่อโปรโมทเกม



กันยายน

- จับมือกับ Philportal เพื่อจัดงานแข่งขันเกม FPS



ตุลาคม

- จัดกิจกรรม เล่น A.V.A ฟรีที่ร้านอินเทอร์เน็ต
- จัดงาน แข่งขันเกมประเภท FPS เพื่อคัดตัวเกมไปแข่งขันในงาน PlayFPS Elites 2013



พฤศจิกายน

- เปิดช่องทางการซื้อ @Cash ที่ LoadCentral ทุกระบบ E-Pin

ธันวาคม

- จัดงาน PlayFPS Elites 2013 เพื่อแข่งขันเกม PlayFPS ในรอบชิงชนะเลิศ



ประเทศเวียดนาม :: :: ::



มกราคม

- เปิดให้บริการเกม Yulgang
- กุมภาพันธ์
- จัดงานฉลองครบรอบ 2 ปี เกม GetAmped II



เมษายน

- เปิดให้บริการเกม Shinobi
- จัดการแข่งขันเกม 3 Kingdoms ครั้งที่ 6



กรกฎาคม

- เปิดให้บริการเกม 9 Dragons



ตุลาคม

- เปิดให้บริการเกม Cosmic Break
- จัดกิจกรรม GetAmped World ever



พฤศจิกายน

- เกม 9 Dragon จัดกิจกรรม “12 Town”
- จัดกิจกรรมสำหรับสาวเกมโยกทั้งครั้งที่ 1



ธันวาคม

- จัดงานฉลองครบรอบ 6 ปี เกม 3 Kingdoms

เกมที่เปิดในเมืองไทย ปี 2555

เกมที่เปิดในเมืองไทย ปี 2555



Camon Hero



Dragon Nest



ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช
ออนไลน์



Sudden Attack Season 2



แฟชั่นดรีม
Fashion Dream



EverPlanet



Counter Strike Online



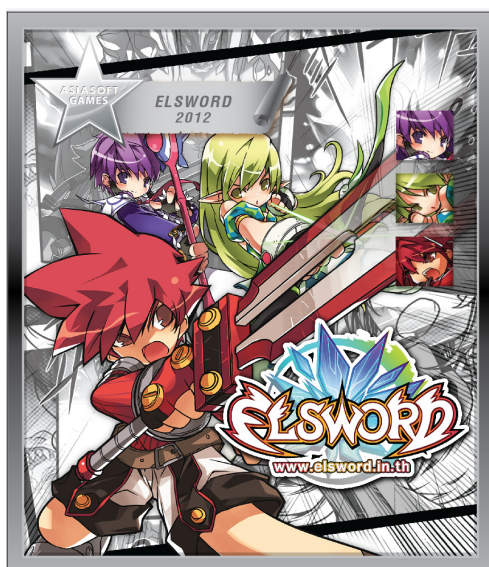
Sheep Farm



Football City Stars



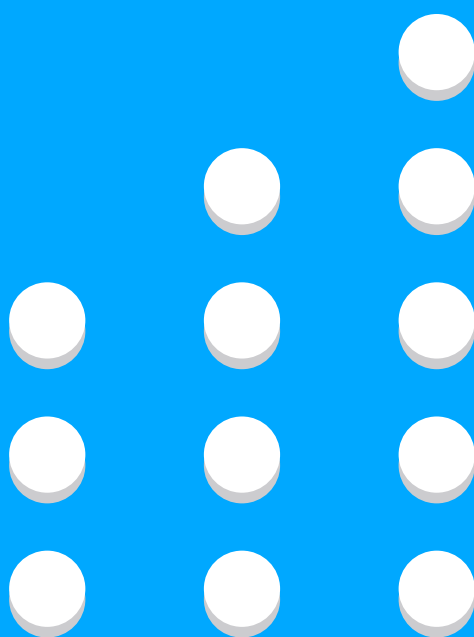
SuperStar



Elsword



ป๊อปปูล่า
Star Project



สรุปรายงานประจำปี

8. สรุปข้อมูลทางการเงินเปรียบเทียบ 3ปี

	2555	2554	2553
งบกำไรขาดทุน (ล้านบาท)			
รายได้จากการขายและบริการ - สุทธิ	2,016	1,638	1,512
กำไรขั้นต้นจากการขายและบริการ	847	737	730
กำไรสุทธิก่อนดอกเบี้ยจ่ายและภาษีเงินได้นิติบุคคล	391	365	367
กำไรสุทธิ	303	296	264
งบดุล (ล้านบาท)			
สินทรัพย์	1,990	1,869	1,770
หนี้สิน	613	550	497
ส่วนของผู้ถือหุ้น	1,377	1,319	1,273
หุ้น			
จำนวนหุ้นสามัญที่ออกและชำระแล้ว (ล้านหุ้น)	307	316	314
มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ (บาท)	1	1	1
กำไรสุทธิต่อหุ้น (บาท)	0.99	0.97	0.87
เงินปันผลจ่ายต่อหุ้น (บาท)	1.00	0.76	0.84
อัตราส่วนทางการเงิน			
อัตรากำไรสุทธิต่อรายได้จากการขายและการให้บริการ (ร้อยละ)	15.40%	17.60%	17.18%
อัตราผลตอบแทนต่อสินทรัพย์รวม (ร้อยละ)	15.75%	16.29%	15.24%
อัตราผลตอบแทนต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (ร้อยละ)	22.55%	22.88%	21.05%
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.44	0.42	0.39

9. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

9.1 ประวัติความเป็นมา การเปลี่ยนแปลง และพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท เอเชียนซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ หรือ AS”) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. บี.เดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาทเพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้ง คือ นายปราโมทย์ สุตจิตพร นายตัน เตียว ลิม และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

ต่อมาในปี 2546 บริษัทฯ ได้เริ่มธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยได้เปิดตัวเกม “Ragnarok Online” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก กราวิตี้ คอร์ปอเรชั่น ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทยเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศ จนประสบความสำเร็จอย่างสูง ด้วยจำนวน Peak Concurrent User สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย และในปี 2547-2548 บริษัทฯ ได้รับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่างๆ ดังกล่าวจากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินงาน รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน ณ ปัจจุบัน กลุ่มเอเชียนซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่างๆ รวม 13 แห่ง ดังนี้



Shareholder Structure :

1. Founders 71.13%
2. Asia Investment Partners Limited 9.76%
3. Free Float 18.59%

(ทุนชำระ: 307.40 ล้านบาท)



Thailand



Overseas

กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Group) ดังนี้

กลุ่มบริษัทฯ	ประเทศ	ประเภทธุรกิจหลัก
1. บมจ. เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น (“AS”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์และจัดจำหน่ายเกมพีซี ในประเทศไทย
2. บจก. เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล (“ASI”)	ไทย	เพื่อการลงทุนในต่างประเทศ
3. บจก. เพลย์พาร์ก (“PlayPark”)	ไทย	ให้บริการเว็บไซต์ทำ (Game Portal) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “www.playpark.com”
4. บจก. เอ แคปิตอล (“A Capital”)	ไทย	เพื่อการลงทุนในประเทศ
5. บจก. ฟัน บ็อกซ์ (“FunBox”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย
6. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)	ไทย	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและจำหน่ายซอฟต์แวร์ และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “www.thaiware.com”
7. บจก. ไชเบอร์เกม คอร์ปอเรชั่น (“TCG”)	ไทย	ให้บริการเกมออฟไลน์บน LAN ของ TCG Network
8. Asiasoft Online PTE LTD. (“ASO”)	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของ ASO ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศสิงคโปร์
9. AS Online SDN.BHD. (“ASM”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของ ASM ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศมาเลเซีย
10. PT. Asiasoft (“ASID”)	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย
11. CIB Development SDN. BHD. (“CIB”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย
12. บจก.เพลย์ไชเบอร์เกมส์ (“PCG”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย
13. Trilight Cove Enterprises Ltd (“TLC”)	บรูไนดารุสซาลาม	ให้บริการเกมออนไลน์ในกลุ่มอินโดจีนรวมถึง เวียดนาม พม่า กัมพูชา

สำหรับการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม กลุ่มบริษัทฯ ได้แต่งตั้งให้ CONG TY TNHH CHAU A MEM (“CTCM”) ซึ่งเป็นผู้ร่วมทุนชาวเวียดนามที่เป็นบุคคลภายนอก เป็นผู้รับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการเกม (Sub-licensee) ภายใต้ชื่อการค้า “Asiasoft” ตั้งแต่วันที่ 2547 โดยล่าสุดมีการจัดตั้งบริษัท Trilight Cove Enterprises Ltd โดยร่วมลงทุนกับผู้ร่วมทุนชาวเวียดนาม ซึ่งบริษัทถือหุ้นร้อยละ 60 ในบริษัทดังกล่าว เพื่อให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคอินโดจีน รวมถึง เวียดนาม พม่า และกัมพูชา เป็นต้น

9.2 ภาพรวมการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทและบริษัทย่อย นโยบายการแบ่งการดำเนินงานกลุ่มบริษัท

ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ขึ้นมาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีส่วนแบ่งการตลาดเป็นอันดับ 1 ในไทย มาเลเซีย และสิงคโปร์ และอันดับ 8 ในเวียดนาม (ที่มา: Internal Research) ทั้งนี้บริษัทได้รับสถานะจากอันดับ 3 ในเชิงส่วนแบ่งการตลาดในประเทศมาเลเซีย หลังจากบริษัทเข้าซื้อกิจการในสัดส่วน 61.68% ของบริษัท CIB Development SDN BHD เมื่อเดือน กุมภาพันธ์ 2555 สัดส่วนการตลาดนับจากจำนวนผู้เล่นเกมพร้อมกันเฉลี่ย (CCU) กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “Ragnarok Online” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง ด้วยจำนวน Peak Concurrent User สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย จนกระทั่งปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการรวม 61 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (35 เกม), สิงคโปร์ (8 เกม), มาเลเซีย (20 เกม), อินโดนีเซีย (3 เกม), ฟิลิปปินส์ (3 เกม) และ อินโดจีน (เวียดนาม, กัมพูชา, พม่า 6 เกม) โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 82 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศ จะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบ Server เป็นของตนเองเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศและสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้โดยมีประสิทธิภาพ

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ โดยเรียกเก็บค่าบริการจากการจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, 1-2 Call, @CashPlus และ Truemoney ให้แก่ผู้เล่นเกม เพื่อใช้เติมเวลา แลกคะแนน หรือใช้เงินเสมือนจริงสำหรับซื้อ Item ในเกม สำหรับ @CashPlus นั้นมีจำหน่ายเฉพาะบัตรอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น ในขณะที่บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, 1-2 Call และ Truemoney จะมี 2 ประเภท คือ 1) บัตรพลาสติก ซึ่งจะจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่าย ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่, 7-Eleven, BIG C, เทสโก้ โลตัส และ ร้านทรูช็อป/ทรูบุฟ และ 2) บัตรอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับบัตร @Cash จะจำหน่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลาย เช่น 7-Eleven หรือ e-pay ผ่านเครื่องจำหน่าย (Terminal) โทรศัพท์มือถือ และระบบชำระเงินออนไลน์ @Shop และ @Cash Online ของกลุ่มบริษัทฯ ด้วยวิธีการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี) สำหรับบัตรอิเล็กทรอนิกส์ 1-2 Call, @CashPlus และ ทรูมันนี่จะจำหน่ายผ่านร้านค้า 7-Eleven, BIG C, เทสโก้ โลตัส, โลตัส เอ็กสเพรส, ทรูช็อป/ทรูบุฟ ทั้งนี้ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, 1-2Call, @CashPlus และ Truemoney จะสามารถนำมาใช้กับเกมออนไลน์ทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ เฉพาะที่ให้บริการในประเทศนั้นๆ และยังสามารถ ใช้เล่นเกมออนไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยในด้านเทคนิคและวิธีการเล่น ผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) และทางอีเมล (Email) ตลอด 24 ชั่วโมงรวมทั้ง ผ่านทาง Counter Service “@Club” อีกด้วย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์แล้วรวม 61 เกม ใน 6 ประเทศ ดังนี้

การให้บริการบนออนไลน์	ประเภทเกม ^ก	รูปแบบ การคิดค่าบริการ ^ข
1. Ragnarok Online	MMORPG	Hybrid Sale, Item Sale
2. Maple Story	MMORPG	Item Sale
3. Yulgang	MMORPG	Item Sale
4. Granado Espada	MMORPG	Item Sale
5. CABAL	MMORPG	Item Sale
6. Ghost Online	MMORPG	Item Sale
7. 12 Sky 2	MMORPG	Item Sale
8. Atlantica	MMORPG	Item Sale
9. Rohan	MMORPG	Item Sale
10. 8inw	MMORPG	Item Sale
11. Chosen	MMORPG	Item Sale
12. AIKA	MMORPG	Item Sale
13. Chinese Hero Online	MMORPG	Item Sale
14. Gangza	MMORPG	Item Sale
15. God of Emperor	MMORPG	Item Sale
16. LostSaga	MMORPG	Item Sale
17. Grand Chase	MMORPG	Item Sale
18. Dragon Nest	MMORPG	Item Sale
19. King Naresuan Online	MMORPG	Item Sale
20. Q Tales	MMORPG	Item Sale
21. Ever Planet	MMORPG	Item Sale
22. HY2 Online	MMORPG	Item Sale
23. Mahjong Hime	MMORPG	Item Sale
24. Sheng Mo Online	MMORPG	Item Sale
25. Elsword	MMORPG	Item Sale
26. Risk Your Life Online	MMORPG	Item Sale
27. Water Fairy Online	MMORPG	Item Sale
28. Tian Long Ba Bu Online	MMORPG	Item Sale
29. Chinese Paladin Online	MMORPG	Item Sale
30. Finding Neverland Online	MMORPG	Item Sale
31. Wang Dao Online	MMORPG	Item Sale
32. Kung Fu Hero Online	MMORPG	Item Sale
33. HE2 Online	MMORPG	Item Sale
34. Ten Online	MMORPG	Item Sale
35. Loong	MMORPG	Item Sale
36. 3Kingdom	MMORPG	Item Sale
37. Brawl Busters	MMORPG	Item Sale
38. Ninedragon	MMORPG	Item Sale

การให้บริการเกมออนไลน์	ประเภทเกม ^๑	รูปแบบ การคิดค่าบริการ ^๒
39. Gigaslave	Casual	Item Sale
40. Audition	Casual	Item Sale
41. GetAmped	Casual	Item Sale
42. Freestyle Street Basketball	Casual	Item Sale
43. GetAmped 2	Casual	Item Sale
44. Super Dance Online	Casual	Item Sale
45. Free Jack	Casual	Item Sale
46. Football City Star	Casual	Item Sale
47. Super Star	Casual	Item Sale
48. Star Project	Casual	Item Sale
49. Sudden Attack	FPS	Item Sale
50. S4League	FPS	Item Sale
51. Counter Strike Online	FPS	Item Sale
52. Crazy Shooter Online	FPS	Item Sale
53. AVA	FPS	Item Sale
54. Mission Against Online	FPS	Item Sale
55. Pocket Ninja	Web	Item Sale
56. Sheep Farm	Web	Item Sale
57. Fashion Dream	Web/Facebook	Item Sale
58. Ming Dynasty Online	Web	Item Sale
59. Ming Chao Chuan Qi Online	Web	Item Sale
60. Hero Online	Web	Item Sale
61. Bubble Ninja	Web	Item Sale
รวม 61 เกม		

หมายเหตุ : ^๑ MMORPG เป็นเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกัน ฟันระบบเครื่องแม่ข่าย / Casual Game คือ เป็นเกมตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใสที่ผู้เล่นไม่ต้องใช้เวลาและทักษะในการเล่นมากนัก

^๒ Air Time Sale คือ การคิดค่าบริการเกมตามระยะเวลาการเล่น,
Item Sale = การคิดค่าบริการเกมจากการขาย Item ในเกม,
Hybrid Sale คือ การคิดค่าบริการรวมทั้ง 2 รูปแบบ

A1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (“MMORPG”)

คือ เกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกมได้พร้อมกัน (Real Time Interaction) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือพุกมิตราบกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม โดยมีลักษณะทั่วไปดังนี้

- ผู้เล่นเกมจะเล่นเป็นตัวละครหนึ่งๆ หรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (Multi Character Control System: MCC) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่น/ จุดด้อยที่แตกต่างกันไป
- ผู้เล่นเกมสามารถเพิ่มประสบการณ์ (Level) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่างๆ (Item) เช่น อาวุธ หรือกะโหลกเพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่นๆ และสามารถแลกเปลี่ยน/ ซื้อขาย Item ในเกมได้
- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์และการใช้ชีวิตเสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นๆ เป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะมีผลแพ้หรือชนะ โดยการเล่นเกมจะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่มีวันสิ้นสุด
- ผู้เล่นเกมโดยส่วนใหญ่จะมีความภักดีต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่ทำให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นก่อนข้างนานเพื่อเก็บประสบการณ์/ Level ในเกม

A2. Casual Game

คือ เกมออนไลน์ที่มีการเล่นง่าย สีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ผู้เล่นเกมไม่ต้องใช้เวลา หรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

A3. First Person Shooting

คือ เกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก แข่งกันง่าย ๆ ทำการแบ่งเป็นทีม แล้วช่วยกันไปในโหมดต่างๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

A4. Web –based Game

คือ เกมออนไลน์ที่เล่นบนเว็บ Browser ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมก่อนใช้งาน

กลุ่มบริษัทฯ ยังมีรายได้ค่าสมาชิก @Cafe ที่เรียกเก็บจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทย สำหรับการให้สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์และเกมพีซี ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์แก่ลูกค้าภายในร้านของตนเอง นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องได้แก่ ธุรกิจให้บริการโฆษณาออนไลน์ในเว็บไซด์เกมและเว็บไซด์ทำ www.playpark.com, www.playthai.co.th, www.thaiware.com และ www.thaicybergames.com

9.3 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้หลักของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจ สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักดังนี้

ประเภทรายได้	2553		2554		2555	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	1,358	88	1,516	90	1,662	82
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	127	8	92	5	277	14
3. รายได้อื่นๆ	55	4	77	5	77	4
รวมรายได้	1,540	100	1,685	100	2,016	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ สามารถแบ่งรายได้ออกเป็น 2 ประเภทหลัก ดังนี้

รายได้แยกตามภูมิศาสตร์อ้างอิงตามงบรวม (ล้านบาท)	2553		2554		2555	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในประเทศไทย	1,083	70	1,113	66	1,155	57
2. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในต่างประเทศ	457	30	572	34	861	43
รวมรายได้	1,540	100	1,685	100	2,016	100

9.4 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

กลุ่มบริษัทฯ ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยแบ่งธุรกิจออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ การให้บริการเกมออนไลน์ และการเป็นตัวแทนจัดจำหน่ายเกม โดยมีรายละเอียดสำหรับธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ดังนี้

ธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ (Online Game Service)

เกมออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนา (Chat) กับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบ Server ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้ง Client Program เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และได้เข้าลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์เกมออนไลน์

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 84 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ จะดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อสามารถให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกม การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การจัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมและเครือข่ายรับชำระเงิน และที่สำคัญจะต้องจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบ Server อุปกรณ์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และ Client Program รวมถึงการจัดทำเว็บไซต์เกมออนไลน์ ทั้งนี้ บริษัทในแต่ละประเทศจะมีระบบ Server เป็นของตนเองแยกออกจากกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 6 ประเทศ รวม 61 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555
ไทย	35	Ragnarok, Yulgang, 3Kingdoms, Audition, Granado Espada, Cabal, Ghost Online, FreeStyle Street Basketball, 12 Sky 2, Atlantica, Grand Chase, Rohan, 8 inw, AIKA, Gigaslave, Gangza, AVA, God of Emperor, LostSaga, Pocket Ninja, S4League , Free Jack, Dragon Nest, King Naresuan Online, Q Tales, Fashion Dreaan, Ever Planet, Counter Strike Online, HY2 Online, Sheep Farm, Majong Hime, Football City Star, Super Star, Elsword และ Star Project
สิงคโปร์	8	Maple Story, Audition, Getamped, Cabal, AIKA, AVA, 3Kingdom และ Majong Hime
มาเลเซีย	20	SMO, RYL, PKO, WFO, SDO, CSO, TLBB, MAT, LOONG, CPO, FNO, WDO, MING, MCCQ, KFH, HE2, TEN, HERO , Sudden Attack และ QTO
อินโดจีน	6	GetAmped, 3 Kingdom, Bubble Ninja, Ninedragon, GetAmped 2 และ Chosen
อินโดนีเซีย	3	AVA, AIKA และ Brawl Busters
ฟิลิปปินส์	3	AVA, Sudden Attack และ Maple Story

หมายเหตุ: มีบางเกมที่เปิดให้บริการในหลายประเทศ ซึ่งส่งผลกระทบต่อจำนวนรวมของเกมในตารางข้างต้นมากกว่า 61 เกม

เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้งศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยในด้านเทคนิค และวิธีการเล่นแก่ผู้เล่นเกม ผ่านทางศูนย์บริการข้อมูลทางโทรศัพท์ (Call Center) และอีเมล (Email) ตลอด 24 ชั่วโมง การให้บริการผ่านทาง Counter Service รวมถึง “@Club” ซึ่งบริษัทได้เปิดให้บริการที่ Esplanade รัชดา โดยลูกค้าสามารถเข้ามาติดต่อได้ด้วยตนเอง เพื่อช่วยให้การเล่นเกมนั้นไปอย่างราบรื่นและต่อเนื่อง และจากการติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นเกมอย่างใกล้ชิดผ่านศูนย์บริการข้อมูลดังกล่าว ได้ทำให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถติดตามพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นเกมอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ มีความเข้าใจและสามารถให้บริการแก่กลุ่มลูกค้าเป้าหมายเพื่อตอบสนองความต้องการต่างๆ ได้อย่างทันทั่วถึง

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ ได้แก่ www.playpark.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ Game Portal ที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่างๆ ทั้งเกมออนไลน์ เกมพีซี รวมถึงการดาวน์โหลดเกม (Game Download) และยังเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม (Gamer Community) ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล รูปภาพ และความคิดเห็น อีกทั้งยังเป็นแหล่งข้อมูลด้านไอทีและสินค้าไลฟ์สไตล์ ตลอดจนเป็นเวทีเปิดตัวเกมใหม่ รวมถึงสามารถฟังรายการวิทยุ playpark radio online ผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต 24 ชม. (<http://music.playpark.com/radio>) และ รายการทีวีชื่อ Oh My Game ผ่านทางเคเบิลทีวี โดยสามารถดูย้อนหลังผ่านทาง youtube

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ลงทุนในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอทีได้แก่ www.thaiware.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ ที่เป็นศูนย์รวมด้านไอทีและยังเป็นแหล่งสำหรับดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่างๆ ทั้งไทยและต่างประเทศ ทั้งจำหน่ายและฟรี ตลอดจนเป็นแหล่งชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

ในปี 2555 ที่ผ่านมามีบริษัทยังได้ดำเนินการจัดตั้ง สำนักงานสาขาแห่งใหม่ที่ประเทศฟิลิปปินส์ผ่านบริษัทเอเซียซอฟท์ สิงคโปร์ โดยมีทีมงานจากประเทศสิงคโปร์เป็นผู้ดูแล บริษัทฯ ได้สังเกตเห็นศักยภาพของตลาดเกมในฟิลิปปินส์ โดยเป็นประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก และมีประชากรราว 80 ล้านคน การเข้าไปลงทุนจึงไม่ต้องใช้เงินจำนวนมาก ซึ่งบริษัทมีทั้งคอนเทนต์ และ กรัฟฟิคอยู่แล้ว

กลุ่มบริษัทฯ ยังได้จัดตั้งบริษัทใหม่ภายใต้ชื่อ บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย เมื่อเดือนกรกฎาคม 2555 ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 20 ล้านบาท บริษัทฯ ถือหุ้นในอัตราร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน ทั้งนี้ บริษัทฯ ได้เตรียมการในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ในกลุ่ม MOBA ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับความนิยมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในปี 2555 ที่ผ่านมา ซึ่งยังเป็นกลุ่มเกมที่บริษัทฯ ยังไม่ได้ให้บริการในปีที่ผ่านมา

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกมใน 2 ลักษณะ คือ

1. การคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่น (Air Time Sale) ผู้เล่นเกมจะจ่ายค่าบริการตามระยะเวลาที่ใช้เล่นเกม ซึ่งวิธีนี้จะใช้สำหรับเกม MMORPG เป็นส่วนใหญ่ โดยในปัจจุบันมีเพียง Ragnarok เพียงเกมเดียว ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนน้อยมากของรายได้ทั้งหมดในปี 2555

2. การขาย Item ในเกม (Item Sale) ในวิธีคิดค่าบริการลักษณะนี้ ผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขาย Item ในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิ์ที่จะซื้อหรือไม่ซื้อ Item ก็ได้ โดย Item ที่ขายได้จะเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขาย Item จะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกม ประเภทที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวน Item ที่เสนอขาย ซึ่งกรณีขาย Item เหนือรวมเป็นแพคเกจจะมีราคาที่สูงลง

ปัจจุบัน สัดส่วนการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจาก Air Time Sale เป็น Item Sale เป็นส่วนมาก โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมทั้งกลุ่มเดิมและกลุ่มใหม่เข้ามาทดลองเล่นเกม ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้แก่อำนาจกลุ่มบริษัทฯ ในการมีรายได้จากการขาย Item ได้มากยิ่งขึ้น

9.5 การจัดจำหน่ายและช่องทางการจัดจำหน่าย

9.5.1 กิจกรรมทางการตลาด

กลุ่มบริษัทฯ ใช้ชื่อ “เอเชียซอฟท์” หรือ “Asiasoft” เป็นชื่อทางการค้ามาตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจในปี 2544 ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นชื่อที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้เล่นเกมทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในฐานะผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ ทั้งในด้านการคัดสรรเกมชั้นนำ การทำการตลาดเพื่อรักษาฐานผู้เล่นเกม รวมทั้งความน่าเชื่อถือของระบบเครื่องแม่ข่ายในการให้บริการ

โดยกิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารให้ลูกค้ารับทราบและเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้นำเสนอ รวมทั้งได้ตระหนักว่ากลุ่มบริษัทฯ เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่ราคาถูกลงและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานทางการตลาด ภาพลักษณ์องค์กร และเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้สำรวจตลาดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ลูกค้า อีกทั้งยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับร้านตัวแทนจำหน่ายและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อให้ร้านดังกล่าวเข้าใจเกมออนไลน์ การบริการ และกลยุทธ์ทางด้านราคาของกลุ่มบริษัทฯ

บริษัทฯ ได้เพิ่มศักยภาพในส่วนของ @Club โดยได้เปิดให้บริการที่ Esplanade รัชดา ซึ่งจะมากกว่าส่วนงานที่ให้บริการกับลูกค้าทั่วไป และ ลูกค้าในส่วนของบริษัทร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยในส่วน @Club ใหม่จะมีพื้นที่เพื่อรองรับกิจกรรมทางการตลาด ทั้งในส่วนของบริษัทฯ เช่น การเปิดตัวเกมใหม่ สินค้าใหม่ รวมทั้งเป็นสถานที่ทดลอง และแนะนำวิธีการเล่นเกมออนไลน์ อีกทั้งยังมีพื้นที่ซึ่งสามารถจัดกิจกรรมทางการตลาดร่วมกับพันธมิตรทางธุรกิจในปัจจุบัน เช่น โคคา-โคล่า โนเกีย และ 3BB เป็นต้น

ในปี 2555 ที่ผ่านมา บริษัทฯ ได้ทำรายการเกี่ยวกับเกมชื่อว่า Oh My Game (OMG) เพื่อเผยแพร่เกมของบริษัทฯ ให้เป็นที่รู้จัก และส่งเสริมการขาย โดยได้ออกอากาศผ่านทีวีเคเบิลในช่อง Gang Cartoon ออกอากาศ ทุกวันเสาร์ เวลา 22.00-22.30 น. และ เผยแพร่ในทุกวันพุธ เวลา 12.00-12.30 น.

9.5.2 การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายสินค้า คือ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และร่วมมือกับ เอไอเอส, เทลทิโอสต์, และ ทรู จำหน่ายบัตร 1-2-Call, @CashPlus และ ทรูมันนี่ เพื่อสามารถรับชำระค่าบริการเกม โดยกลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพและเป็นช่องทางสำคัญที่จะนำบริการเกมออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

9.5.2.1 การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash

กลุ่มบริษัทฯ จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash เพื่อรับชำระค่าบริการเกม โดยเมื่อผู้เล่นเกมได้จ่ายเงินเพื่อซื้อบัตรแล้วจะได้รับหมายเลขบัตร (Serial No.) และรหัสบัตร (Password) สำหรับลงทะเบียนเติมเวลา แลคเคแบน หรือเงินเสมือนจริง เพื่อใช้ซื้อ Item ในเกมทุกเกมของบริษัทฯ ที่ให้บริการในแต่ละประเทศ โดยบัตรแต่ละใบจะมีอายุใช้งานสูงสุด 90 วัน (ไทย) และ 365 วัน (สิงคโปร์และมาเลเซีย) นับจากวันที่ลงทะเบียน นอกจากนี้ เงินเสมือนจริงในบัตรยังใช้ชำระค่าบริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยบริษัทฯ ที่ร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัทฯ

การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash สามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

1. การจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่าย โดยส่วนใหญ่แล้ว กลุ่มบริษัทฯ จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ในรูปแบบบัตรพลาสติก (Plastic @Cash Card) ผ่านตัวแทนจำหน่ายต่างๆ คิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 1 ของยอดขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ทั้งหมดในปี 2555 เนื่องจากร้านค้าต่างๆ ส่วนใหญ่ได้รับเปลี่ยนเป็นผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic @Cash Card)

- ร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven ซึ่งจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ต่อให้แก่ผู้เล่นเกมโดยตรงผ่านสาขาของร้าน ซึ่งมีกระจายอยู่ทั่วประเทศ
- ร้านค้าเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเกม ได้แก่ บริษัทที่มีเครื่องขายร้านกาแฟติดกับเกม พู่กันส่งผลิตกับเกม และพู่กันส่งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น โดยตัวแทนจำหน่ายดังกล่าวอาจจำหน่ายโดยตรงให้แก่ผู้เล่นเกมผ่านเครือข่ายร้านค้าของตนเอง หรือ อาจขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ให้แก่ผู้ค้าปลีกซึ่งจะจำหน่ายต่อให้แก่ผู้เล่นเกมต่อไป
- ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งให้บริการเช่าคอมพิวเตอร์และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ต่อให้แก่ผู้เล่นเกม เพื่อใช้เล่นเกมภายในร้าน ทะเบียน นอกจากนี้ เงินเสมือนจริงในบัตรยังใช้ชำระค่าบริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยบริษัทที่ร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัทฯ

2. การจำหน่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มบริษัทฯ ได้เริ่มการขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic @Cash Card) ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรดังกล่าวผ่านการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี)

9.5.2.2 การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า 1-2-Call, @Cash Plus และ True Money Cash Card

กลุ่มบริษัทฯ ได้เพิ่มช่องทางใหม่โดยได้ร่วมมือกับ เอไอเอส, ทรู และ เทลทิค โมบายล์ โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของ บริษัทฯ ด้วยบัตร 1-2-Call, ทรูมันนี่ และ @CashPlus ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ดังนี้

ประเทศไทย :

- เว็บไซต์ : ซึ่งรวมถึงเว็บไซต์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้แก่ @Shop และ @Cash Online (เฉพาะสมาชิก @Cafe)
- โทรศัพท์มือถือ : @Cash on Mobile คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินด้วยการส่ง SMS ผ่านโทรศัพท์มือถือในเครือข่าย AIS โดยระบบ prepaid
- @Cash on e-pay ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านทางเครื่องจำหน่าย (Terminal) ในรูปแบบ Voucher เติมเงินเกมออนไลน์
- 1-2-Call cash card : คือช่องทางกับบริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ AIS เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสดวัน-ทู-คอลที่มีแถบ @Card ตรงมุมบัตร วัน-ทู-คอล สามารถนำมาเติมเงินได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash ซึ่งบริษัทฯ ได้เริ่มให้บริการในส่วนนี้ในเดือนกันยายน ปี 2553
- ทรูมันนี่ cash card : คือช่องทางใหม่กับบริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ ทรู เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสดทรูมันนี่เพื่อเติมเงินในการใช้บริการเล่นเกมออนไลน์ของทรูได้ โดยสามารถซื้อบัตรเงินสดได้ที่ ทรูท็อป/ทรูยูว และ 7-Eleven ทุกสาขา โดยได้เริ่มให้บริการในส่วนนี้ในเดือนกันยายน ปี 2555
- บัตร @CashPlus : คือช่องทางใหม่กับบริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ เทลทิค โมบายล์เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อรหัสเกมสโตร์ออนไลน์พร้อมแจ้งราคาที่ต้องการ โดยสามารถเติมเงินได้ตั้งแต่ 50-10,000 บาท ในขณะที่บัตรประเภทอื่นจะมีหลายราคา ตั้งแต่ 50 บาท และราคาสูงสุดไม่เกิน 10,000 บาท ก็สามารถเล่นเกมออนไลน์ของทรูได้ โดยสามารถซื้อ @Cash Plus ได้ที่เทลทิคโมบายล์, โมบายล์เอ็กสเพรส ทุกสาขา โดยได้เริ่มให้บริการในส่วนนี้ในเดือนกันยายน ปี 2555

มาเลเซีย :

- Online Credit Card คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @ Cash ผ่าน https://passport.asiasoftsea.com/general/ap_landing.aspx หรือ www.paypal.com โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต
- MOL e-Pin เป็นระบบรับชำระเงินในมาเลเซีย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน MOL e-Points ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยชำระเงินผ่านร้านค้าที่เป็นตัวแทนจำหน่าย หรือชำระผ่านออนไลน์ในเว็บ www.offgamers.com หรือชำระผ่านร้านค้าที่มีสัญลักษณ์ E-Pay
- โทรศัพท์มือถือ หรือ @Cash on Mobile คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือในมาเลเซียซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Maxis

สิงคโปร์ :

- S.A.M Kiosk e-Pin เป็นระบบรับชำระเงินในสิงคโปร์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านทางเครื่องจ่ายเงินอัตโนมัติ S.A.M. และผ่านทางเครื่องจ่ายอัตโนมัติ AXS
- โทรศัพท์มือถือ หรือ @Cash on Mobile คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือในสิงคโปร์ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Singtel, StarHub และ GX
- MOL e-Pin เป็นระบบชำระเงินในสิงคโปร์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @ Cash ผ่าน MOL e-Points, Enets และ Paypal ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- A Global Game Concept เป็นระบบที่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้ ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างมิตรภาพรวมทั้งสามารถแข่งขันกันในระดับภูมิภาค ในกลุ่ม SEA Online Tournaments โดยผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @ Cash ได้ทุกช่องทางในทุกประเทศในกลุ่มของบริษัท เอเชียซอฟท์

อินโดนีเซีย :

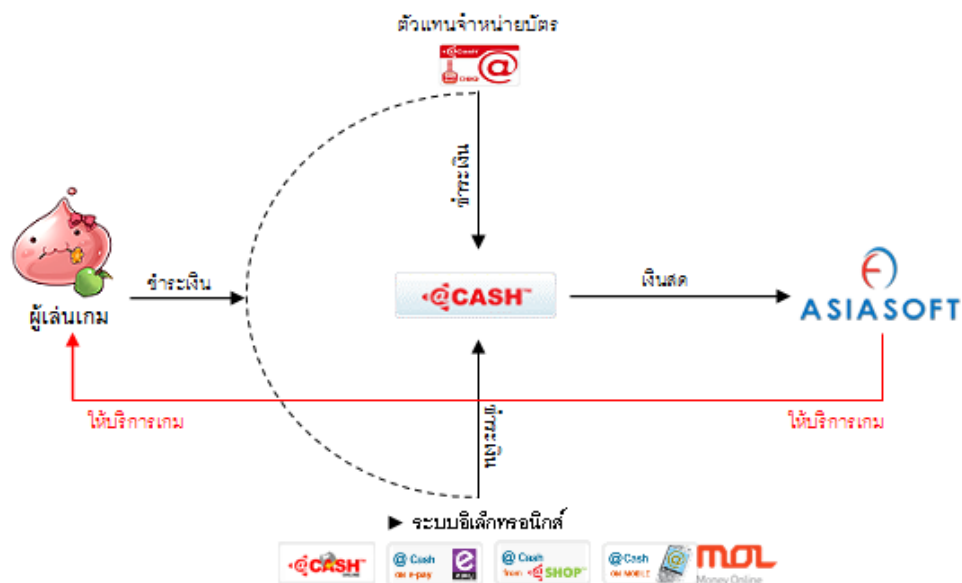
- จ่าหน่าย Uni-Pin เป็นระบบรับชำระเงินในอินโดนีเซียโดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์โดยชำระเงินผ่านร้านค้าที่เป็นตัวแทนจำหน่าย Indo/Maret ซึ่งเป็นร้านสะดวกซื้อที่มีสาขามากที่สุดในอินโดนีเซีย
- จ่าหน่าย Prepaid Card ผ่านตัวแทนจำหน่าย

ฟิลิปปินส์ :

- MOL e-Pin เป็นระบบชำระเงินในฟิลิปปินส์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ ผ่าน MOL e-Point ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- Online Credit Card คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน https://passport.asiasoftsea.com/general/ap_landing.aspx หรือ www.paypal.com โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต

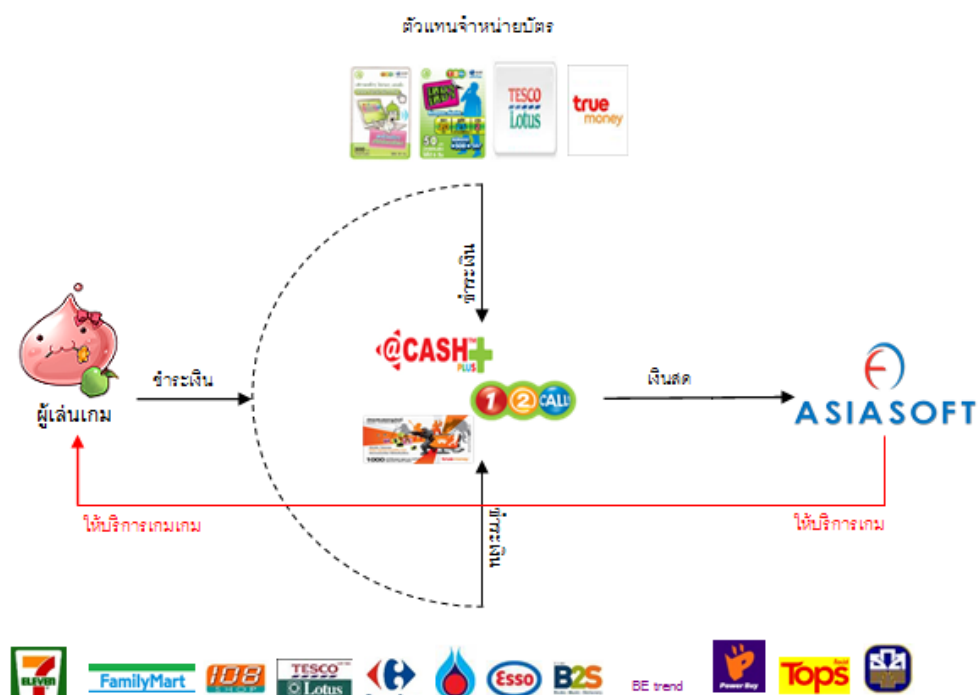
แผนภาพแสดงการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash

ผู้เล่นเกมจะสามารถชำระค่าบริการเกมออนไลน์ผ่านการซื้อบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ทั้งในรูปแบบบัตรพลาสติก (Plastic @Cash Card) จากตัวแทนจำหน่าย และในรูปแบบบัตรอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic @Cash Card) จากระบบอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ ดังแสดงในแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพแสดงการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า 1-2-Call, @Cash Plus และ กรูมินนี่

ในปี 2553 บริษัทฯ ได้เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า 1-2-Call โดยผู้เล่นเกมจะสามารถชำระค่าบริการเกมออนไลน์ผ่านการซื้อบัตรเติมเงินล่วงหน้า 1-2-Call และในปี 2555 บริษัทฯ ได้เพิ่มช่องทางการเติมเงินผ่าน @CashPlus และ กรูมินนี่ออนไลน์ ดังแสดงในแผนภาพต่อไปนี้



กลยุทธ์การแข่งขัน

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ได้กระจายการลงทุนในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ไปยัง 6 ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และ อินโดจีน (เวียดนาม, พม่า, กัมพูชา) เพื่อลดความเสี่ยงจากการลงทุนภายในประเทศ หรือในประเทศใดประเทศหนึ่ง โดยมีกลยุทธ์การบริหารจัดการในระดับภูมิภาคที่ช่วยให้สามารถลดต้นทุนการดำเนินงาน ทั้งจากการร่วมทุนจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้ทรัพยากรบุคคลร่วมกัน การถ่ายทอดความรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์จากการดำเนินธุรกิจในประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศหนึ่ง ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของธุรกิจได้

การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และปรับปรุงเกมเดิมในปัจจุบันให้มีรูปแบบทันสมัยอยู่เสมอ (Updated Version)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 61 เกม ใน 6 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ได้ร่วมกับผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบรวมทั้งเนื้อหาเกมให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการทั้งในด้านรูปแบบ กราฟฟิก และเนื้อหาเกม และครอบคลุมในทุกประเภทของเกมโดยในปีที่ผ่านมาได้รับสถานะเป็นผู้นำส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่ม Web Game และมีการเพิ่มส่วนแบ่งตลาดในกลุ่มเกม FPS เพิ่มขึ้นจากเดิมที่เป็นผู้นำในเชิงส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่มเกม MMORPG และ Casual

การเสริมสร้างฐานทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง

กลุ่มบริษัทฯ ได้เสริมสร้างฐานทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ใน 3 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่งและรักษาสถานะการเป็นผู้นำให้บริการเกมออนไลน์อันดับ 1 ในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและนิยมในตลาดต่างประเทศ

กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการนำเสนอเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศแล้วนั้น มักมีจุดเด่นทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดต่อกลุ่มลูกค้าในประเทศเป้าหมาย

- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทเป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนทั้งในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น

- การเพิ่มจำนวนและกระจายช่องทางการจัดจำหน่ายให้ครอบคลุมและทั่วถึง

กลุ่มบริษัทฯ มีแผนเพิ่มจำนวนตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และสินค้าเกมออนไลน์อื่น ๆ เช่น คู่มือ Items package เป็นต้น เพื่อให้ครอบคลุมทั่วประเทศมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งที่จะขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย โดยจะเห็นได้จากการเพิ่มช่องทางใหม่ ๆ ในปี 2553 ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้มากขึ้น ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันโดยการรักษาลูกค้าเดิมและเพิ่มฐานผู้เล่นเกมใหม่ อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ ยังได้พัฒนาช่องทางการจำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อสามารถลดต้นทุนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ได้ในอนาคต โดยเครือข่ายการจัดจำหน่ายดังกล่าวสามารถใช้เป็นช่องทางการทำตลาดได้เป็นอย่างดี จากการจัดกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เช่น การแจกบัตรและสื่อโฆษณาเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกมโดยตรง

การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขาย Item

เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในปัจจุบันคิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม กลุ่มบริษัทฯ จึงมุ่งเน้นทำการตลาดโดยตรงต่อกลุ่มผู้เล่นเกมเพื่อกระตุ้นการซื้อ Item อย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดแพ็คเกจการขาย Item ในแต่ละเดือน การทำ Item Shop / Item Mall ในเว็บไซต์ การส่ง Newsletter และ SMS ให้ผู้เล่นเกม เป็นต้น

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยผู้เล่นเกมให้สามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมมีความมั่นใจและเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีในเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่น และเพิ่มโอกาสในการซื้อ Item ในเกม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ได้ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทาง Call Center, Email และ Live Chat ตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้ง ให้บริการผ่านทาง Counter Service @Club สำหรับลูกค้าที่มาติดต่อด้วยตนเอง ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ มี นโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งจัดหาบุคลากรและอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมที่คาดว่าจะมีจำนวนมากขึ้นในอนาคต ซึ่งในส่วนของการบริการบริษัทฯ ได้รับ ISO9001:2008

การพัฒนาแบบ Server ในการให้บริการเกมออนไลน์

กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าระบบ Server ที่ดีและมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้น การพัฒนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของระบบ Server อย่างต่อเนื่อง การปรับปรุงระบบรักษาข้อมูลเพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลให้มีความทันสมัย รวมถึงการเพิ่มขนาดวงจรสื่อสารความเร็วสูงให้เพียงพอสำหรับรองรับจำนวนผู้เล่นเกมที่เพิ่มขึ้นในอนาคต จะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ มีความพร้อมและสามารถให้บริการเกมออนไลน์ด้วยความเร็วเต็มประสิทธิภาพ ลดความผิดพลาดหรือการสูญหายของข้อมูล และลดปัญหาการหยุดให้บริการที่อาจเกิดขึ้นได้ ซึ่งบริษัทฯ ได้รับ ISO/IEC 27001:2005 (Information Security Management System: ISMS)

ISO/IEC 27001:2005 เป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) โดยกำหนดเป็นมาตรฐาน ด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัย ให้กับระบบสารสนเทศที่องค์กรต่างๆ นำมาให้บริการกับลูกค้าภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ครอบคลุม ทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ ประโยชน์หลักจากการใช้มาตรฐาน ISMS/ISO27001:2005

- ข้อมูลของลูกค้า และระบบต่างๆ ที่ให้บริการมีความปลอดภัย ข้อมูลมีความถูกต้อง และพร้อมใช้งานเสมอ ทำให้เกิดความพึงพอใจให้กับลูกค้า
- ให้ความมั่นใจให้ลูกค้า และกับบริษัทคู่ค้า ว่าบริษัทจะสามารถดำเนินธุรกิจได้อย่างต่อเนื่องไม่สะดุด ทั้งการให้บริการ และในการทำธุรกิจระหว่างคู่ค้า

อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดยมุ่งเน้นการให้เล่นเกมฟรีและคิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับคู่แข่งประกอบการทั้งในอุตสาหกรรมเดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่นๆ ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้องสามารถสร้างผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีนโยบายการทำการตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง (Price War)

9.6 การตลาดและการแข่งขัน

ตลาดเกมออนไลน์

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Southeast Asia Online Gaming Market) ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือเป็นตลาดเป้าหมายในการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย จากรายงานของ IDC ซึ่งเป็นบริษัทวิจัยชั้นนำที่มีความเชี่ยวชาญตลาดเกมในประเทศจีน และ ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในปี 2555 ตลาดเกมออนไลน์ของภูมิภาคนี้รวม 6 ประเทศ มีมูลค่าประมาณ 12,213 ล้านบาท (source: IDC) โดยคาดการณ์ว่าในปี 2557 ตลาดเกมออนไลน์จะมีมูลค่าเพิ่มขึ้นเป็น 14,925 ล้านบาท อีกทั้งอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากการเชื่อมต่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น เฟซบุ๊ก หรือ ทวิตเตอร์ ก็ตาม ซึ่งจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นจะสัมพันธ์กับจำนวนผู้เล่นอินเทอร์เน็ต รวมทั้งค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่มีราคาถูกลงอย่างรวดเร็วเนื่องจากภาวะการแข่งขันของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ยังเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เห็นว่าตลาดเกมออนไลน์ในภูมิภาคนี้ยังคงมีศักยภาพในการเติบโตอีกมาก

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่น เช่น เกมพีซี เกมอาเขต การดูหนัง ฟังเพลง การไอเก้ ในหลายๆ ด้าน ดังนี้

• เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย

เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นส่วนใหญ่ในภูมิภาคนี้จะนิยมเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายที่ถูกกว่า สะดวกสบาย และยังเป็นแหล่งชุมนุมพบปะของผู้เล่นเกม ยกเว้นในสิงคโปร์ซึ่งประชากรส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง เนื่องจากสิงคโปร์เป็นประเทศที่มีระบบเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตครอบคลุมอย่างกว้างขวางและเข้าถึงได้ง่าย ประกอบกับ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นยังค่อนข้างต่ำกว่าเมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่น ๆ อย่างไรก็ดีตามแนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต ทั้งนี้ในปัจจุบันประเทศไทย มาเลเซีย และอินโดนีเซียนั้นมีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าที่เล่นในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

• ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้บริการเกมอย่างต่อเนื่อง

เนื่องจากลักษณะการเล่นเกมนั้นส่งผลให้ผู้เล่นเกมที่มีความสัมพันธ์ในเชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกันได้ โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุภารกิจในเกม จึงทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้ง ผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่างๆ ในเกมเพื่อให้เป็นผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเกมมีความผูกพันกับเกมมากยิ่งขึ้น

• การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และ สำนักรับอินเทอร์เน็ต

เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาไม่สูงนักทำให้คนสามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสเปกที่สูงขึ้นกว่าเดิมทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพสูงๆ ได้ ซึ่งถือเป็นการขยายตลาดไปยังตลาดใหม่ๆ อีกด้วย ซึ่งในประเทศไทยเองก็กำลังก้าวเข้าสู่สภาวะนี้เช่นกัน เนื่องจากปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมีการแข่งขันกันในเรื่องของความเร็วอินเทอร์เน็ต ทำให้ค่าบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยราคาถูกลง ในขณะที่ความเร็วเพิ่มขึ้น

• ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์

ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งในด้านงานเพลง เกมพีซี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่นๆ ถือเป็นปัญหาใหญ่ของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ซึ่งยังไม่สามารถแก้ไขได้ และส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน จนทำให้ไม่สามารถดำเนินการได้ต่อไป ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์จะมีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบ Server ของผู้ให้บริการ ซึ่งผู้เล่นเกมไม่สามารถเข้าถึงได้ อีกทั้ง Client Program ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมในครั้งแรกยังมีราคาต่ำ ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับการละเมิดลิขสิทธิ์ที่มีผลผลิตกับห่วงโซ่อุปทานในรูปแบบซีดี ดีวีดี หรือ ดิสก์เกมซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และ อินโดนีเซีย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ใน 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และ อินโดนีเซีย ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ที่สูงและต่อเนื่อง โดยในอดีตผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่เป็นรายเล็กที่เปิดให้บริการเกมเพียงไม่กี่เกม ซึ่งมักเป็นประเภท MMORPG และคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่น แต่ในปัจจุบันการแข่งขันในอุตสาหกรรมมีมากขึ้นจากการเข้ามาของผู้ประกอบการรายใหญ่และการเปิดตัวเกมออนไลน์ใหม่อย่างต่อเนื่อง อีกทั้ง การเปลี่ยนรูปแบบการคิดค่าบริการเกมจากการคิดตามเวลาเป็นการให้เล่นเกมฟรีแต่คิดค่าบริการจากการขาย Item ในเกม ได้ส่งผลให้การแข่งขันมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ถือเป็นต้นทุนการดำเนินงานที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการในธุรกิจนี้ ซึ่งในปัจจุบันผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่ในประเทศดังกล่าวมักจะจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมและ/หรือประสบความสำเร็จในประเทศอื่นๆ มาจากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศมากกว่าการพัฒนาเกมเอง อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการเกมได้เริ่มมีแนวโน้มในการพัฒนาเกมออนไลน์ของตนเองเพื่อลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตามเกมออนไลน์ที่พัฒนาโดยผู้พัฒนาเกมในไทยยังไม่ได้รับความนิยม

โดยภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และ อินโดนีเซีย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยปี 2555 มีมูลค่าตลาดอยู่ที่ประมาณกว่า 4,000 ล้านบาท (ข้อมูลจาก ภายในบริษัท) โดยปี 2555 มีการแข่งขันกันที่ค่อนข้างรุนแรง ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ ที่ใกล้เคียงกันคือเพิ่มขึ้น จาก 33 รายในปี 2554 เป็น 41 รายในปี 2555 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการเพิ่มขึ้นจาก 129 เกม ในปี 2554 เป็น 165 เกม ในปี 2555 โดยเป็นเกมที่เปิดใหม่ถึง 61 เกมในปี 2555

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet)

ในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้เติบโตในอัตราสูงจากการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการทั้งในด้านบริการและราคา โดยปัจจุบันมีอัตราค่าบริการที่ความเร็วประมาณ 10 เมกะบิตต่อวินาที ที่ประมาณ 599 บาทต่อเดือน ซึ่งถือว่าค่อนข้างต่ำจึงทำให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และจากการที่การเล่นเกมออนไลน์ต้องการความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูลเพื่อความสนุกในการเล่น เกม จึงทำให้มีผู้เล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งได้ช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

- ความหลากหลายของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ

ในช่วงที่ผ่านมา ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทยได้เปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลาย ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ ที่ช่วยเพิ่มความสนุกในการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทางเลือกของผู้เล่นเกม รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากยิ่งขึ้น

- การให้บริการลูกค้ามีความสำคัญมากขึ้น

ในช่วง 2 - 3 ปี ต่อจากนี้ ตลาดเกมออนไลน์จะมีการแข่งขันที่เข้มข้นขึ้น ซึ่งการให้บริการแก่ลูกค้าจะกลายเป็นปัจจัยหลักที่จะรักษาฐานลูกค้าไว้ ซึ่งผู้ให้บริการ ได้พัฒนาการให้บริการให้ดีขึ้น และเป็นที่พอใจแก่ลูกค้า เช่น มีระบบ call center 24 ชม. มีการอัปเดต content อย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรม และ การจัดโปรโมชัน ผ่านสื่อช่องทางต่างๆ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นได้มากขึ้น

2. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศสิงคโปร์

ยังมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่องจากระบบ Network และ Infrastructure ของสิงคโปร์มีความก้าวหน้ามาก สำหรับการพัฒนาเกมใหม่ที่ต้องการระบบรองรับเทคโนโลยีที่ค่อนข้างสูงทั้งนี้ รัฐบาลสิงคโปร์ยังพยายามผลักดันการเป็นศูนย์กลางในการเปิดตลาดของผู้ให้บริการเกมจากต่างประเทศสู่ตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงการที่ Social Game กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงทำให้มีโอกาสที่จะมีการพัฒนาเกมประเภทนี้อาจจริงจัง

3. ภาพอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ในปี 2555 ประเภทของเกมที่ถูกเล่นในประเทศไทย ให้ความสำคัญอยู่ที่เกมประเภท MMORPG โดยมีสัดส่วนร้อยละ 45 ในขณะที่ เกมประเภท FPS และ Casual มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 37 และ 18 ตามลำดับ โดยมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 118 เกม (ไม่รวม Web Game) และจำนวนผู้ให้บริการ 35 ราย

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย

- เกมที่ให้บริการอยู่ในปัจจุบันมีการอัปเดตสิ่งใหม่ๆ บ่อยขึ้น รวมทั้งมีการเปิดตัวเกมใหม่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปัจจุบันระบบ Free-to Play เป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ ที่จะรักษาฐานลูกค้าเดิม ทำให้ผู้ให้บริการ ต้องทำการอัปเดต virtual items ให้บ่อยขึ้น รวมทั้งมีการเปิดตัวเกมใหม่ๆ เพิ่มขึ้น เพื่อรักษาฐานลูกค้า
- เครือข่ายการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าสูงในราคาที่ถูกลง

สิงคโปร์จัดเป็นประเทศที่มีเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและไร้สายที่มีความก้าวหน้าในระดับสูง ซึ่งได้ช่วยสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์และรองรับการพัฒนาของเกมในอนาคตทั้งในรูปแบบของเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์มือถือ นอกจากนี้ อัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง ได้ส่งเสริมให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั้งในและนอกมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้อัตราการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

4. ภาพอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ภาพตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทยค่อนข้างเงียบเหงาเนื่องจากรัฐบาลเวียดนามไม่มีการอนุมัติเกมออนไลน์ประเภท Client Base ใหม่ๆ ในปีที่แล้วและปีก่อนหน้าเลย การอนุมัติการเปิดเกมใหม่หน่วยงานรัฐบาลยังไม่มีความชัดเจนว่าเมื่อไรจะให้ใบอนุญาต และทุกเกมต้องมีการขออนุญาต

ในปี 2555 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีการแข่งขันกันยังไม่มากนัก ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 36 รายมีจำนวนเกมที่ให้บริการ 142 เกม ผู้เล่นเกมในเวียดนาม ให้ความสนใจ อยู่ที่เกมประเภท Web Game, Casual และเกมประเภท MMORPG

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ต
- ด้วยภาครัฐของเวียดนามส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรให้สูงขึ้น จึงทำให้เวียดนามมีการพัฒนาเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ประชากรสามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตครอบคลุมพื้นที่ห่างไกลได้มากขึ้นในอัตราค่าบริการที่ลดลง ทำให้ในช่วง 3-4 ปีที่ผ่านมาจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานและความบันเทิงเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว และได้ส่งผลให้มีจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นเช่นกัน

5. ภาพอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

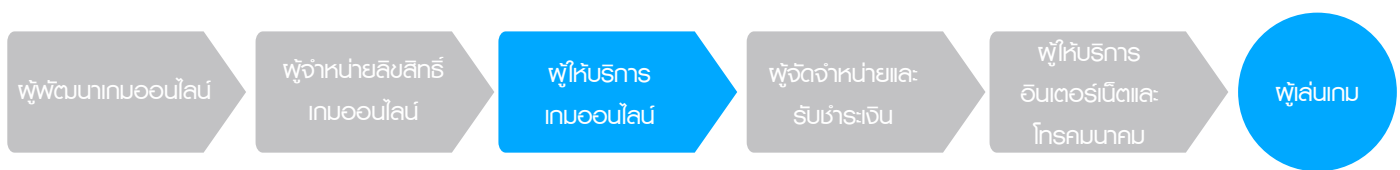
ในปี 2555 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยเริ่มมีการแข่งขันกันเพิ่มสูงขึ้น ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 35 รายในปี 2012 เทียบกับปี 2011 ที่มีผู้ให้บริการอยู่ที่ 29 ราย และ มีเกมที่เปิดให้บริการ 95 เกม สำหรับประเภทของเกมที่ถูกเล่นในประเทศไทย ให้ความสำคัญ อยู่ที่เกมประเภท FPS โดยมีสัดส่วนถึงร้อยละ 51 ในขณะที่ เกมประเภท MMORPG และ Casual มีสัดส่วนอยู่ที่ ร้อยละ 34 และ 15 ตามลำดับ

9.7 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

ก. ภาพรวมผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์

ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วนดังแสดงในแผนภาพ โดยเริ่มต้นจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนางาน จากนั้นจะขายลิขสิทธิ์เกมต่อหรือแต่งตั้งให้ผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) เป็นผู้จัดหาตลาดและขายลิขสิทธิ์การให้บริการเกมต่อให้กับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Operator) ในแต่ละพื้นที่หรือ แต่ละประเทศ

แผนภาพแสดงภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์



ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบ Server สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์ สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยการจำหน่ายเองหรือผ่านผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม (ISPs) จะเป็นผู้ให้บริการเช่าช่องสัญญาณเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่อง Server ผู้ให้บริการเกม ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกมโดยตรง ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ประกอบการในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในส่วนของผู้พัฒนาเกม ผู้ให้บริการเกม และผู้จัดจำหน่าย

ข. ขั้นตอนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ เพื่อให้บริการเกมออนไลน์

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

1. คัดสรรเกมออนไลน์



2. เปรียบเทียบและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์



3. เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์



4. กระจายโปรแกรมลูกข่าย (Client Program)



5. เปิดให้บริการเกมออนไลน์



6. โฆษณาและประชาสัมพันธ์

1. การคัดสรรเกมออนไลน์

ในเบื้องต้น ทีมงานจะคัดเลือกเกมออนไลน์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่างๆ เช่น เกมที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยนโยบายการกลั่นกรองเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งเกมจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

- 1.1 มีรูปแบบและเนื้อหาที่สร้างสรรค์เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย และไม่ใช่นิทรรศการที่แสดงความรุนแรงและยั่วยุทางเพศ
- 1.2 เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจและมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมที่ได้รับบริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย ณ เวลานั้น
- 1.3 มีต้นทุนในการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้อำนาจกลุ่มบริษัทฯ สามารถทำกำไรจากการให้บริการได้
- 1.4 โปรแกรมเกมออนไลน์สามารถใช้ได้กับระบบเครื่องคอมพิวเตอร์ของกลุ่มผู้เล่นเกมเป้าหมาย

2 การเจรจาและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อลิขสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

3. การเตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

3.1 อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบ Server และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่อง Server ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกมจะประมาณการจากการคาดการณ์โดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป

3.2 Client Program : ทีมจัดการเกมจะดัดแปลงและปรับปรุง Client Program ซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นครั้งแรก รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น (Game Localization)

3.3 การจัดทำเว็บไซต์: ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย

3.4 ระบบจัดการการให้บริการ: ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์เพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ “Game Master” เพื่อดูแลการเล่น เกม อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่างๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

4. การกระจาย Client Program

กลุ่มบริษัทฯ จะกระจาย Client Program ผ่านช่องทางการจัดจำหน่ายต่างๆ เพื่อให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึง ทั้งจากการให้ดาวน์โหลดฟรีจากเว็บไซต์เกม การแจกเป็นของแถมพร้อมนิตยสารเกม และการขายเป็นชุดพร้อมคู่มือการเล่นและบัตรเติมเงิน @Cash อีกทั้งยังได้จัดส่งโปรแกรมดังกล่าวให้แก่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิก @Cafe โดยไม่คิดค่าบริการเพิ่มเติม

5. การเปิดให้บริการเกมออนไลน์

เมื่อจัดเตรียมความพร้อมในด้านต่างๆ เรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเริ่มเปิดให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 4 ช่วงดังนี้

5.1 ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test): ทีมจัดการเกมและพนักงานของกลุ่มบริษัทฯ จะทำการทดสอบเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องแม่ข่าย เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องของการให้บริการเกมและปรับปรุงแก้ไขต่อไป

5.2 ช่วงทดสอบการให้บริการแบบปิด (Closed Beta): ซึ่งเปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกมโดยไม่คิดค่าบริการแต่จำกัดจำนวนผู้เล่น เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกม

5.3 ช่วงทดสอบการให้บริการแบบเปิด (Open Beta): ซึ่งเปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกมโดยไม่คิดค่าบริการและไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นเกม เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกมแก่ผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน

5.4 ช่วงเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch): ภายหลังได้ทดสอบการให้บริการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมโดยทั่วไป โดยคิดค่าบริการตามอัตราที่กำหนด

6. การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 4 ช่วง คือ

- 6.1 ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) เช่น การแนะนำเกมบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ นิตยสารเกม และนิตยสารเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 6.2 ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) เช่น การโฆษณาบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และจดหมายแนะนำเกม
- 6.3 ช่วงส่งเสริมการขาย (Promoting) เป็นช่วงที่เน้นทั้งกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ผ่านสื่อทั่วไป เช่นทีวี สิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และกิจกรรมในเกมออนไลน์ เช่น การจัดการแข่งขันในเกม
- 6.4 ช่วงรักษายอดขาย (Maturing) ซึ่งเป็นช่วงที่เน้นกิจกรรมทางการตลาดและประชาสัมพันธ์เฉพาะในเกมออนไลน์ เช่น กิจกรรมผ่านตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน @Cash และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

ก. ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะซื้อลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำเกมออนไลน์ในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการแต่เพียงรายเดียว (Exclusive Distributor) ในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลง โดยส่วนใหญ่มีอายุสัญญา 2 - 4 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) และมีสิทธิ์ต่ออายุสัญญาได้ในราคาและเงื่อนไขเดิม ทั้งนี้ ผู้พัฒนา/ผู้จัดทำเกมสามารถยกเลิกสัญญาได้ หากกลุ่มบริษัทฯ ทำผิดสัญญา และ/หรือมีปัญหาด้านการเงิน และ/หรืออยู่ในสถานะล้มละลาย และ/หรือไม่สามารถเปิดให้บริการเกมในระยะเวลาที่กำหนด โดยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ดังนี้

1. **ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น (Initial Fee):** โดยจะชำระเป็นจำนวนคงที่ ณ วันที่ลงนามในสัญญา หรือ ภายในระยะเวลาที่กำหนด
2. **ค่าลิขสิทธิ์รายเดือน (Monthly Fee):** โดยจะชำระเป็นจำนวนแปรผันตามกำไรขั้นต้นจากการให้บริการเกมนั้นๆ ในแต่ละเดือน โดยบางสัญญามีการกำหนดจำนวนค่าลิขสิทธิ์รายเดือนขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) ที่ต้องจ่ายในระยะเวลาที่กำหนด
3. **ค่าลิขสิทธิ์รายปี (Annual Fee):** โดยจะชำระเป็นจำนวนแปรผันตามกำไรขั้นต้นจากการให้บริการเกมในแต่ละปีนอกเหนือจากค่าลิขสิทธิ์รายเดือน
4. **ค่าพลสำเร็จของงาน (Success Fee):** โดยจะชำระเมื่อสร้างรายได้จากการให้บริการเกมนั้นๆ ถึงจำนวนที่กำหนด ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำเกม

10. ปัจจัยความเสี่ยง

10.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

10.1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมทั้งการตรวจสอบเนื้อหาเกม (Censor) ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ส่วนกรมทรัพย์สินทางปัญญาจะดูแลเรื่องการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิต แพนซีดี/ ดีวีดี ส่วน กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงพาณิชย์ได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก เนื่องจากรัฐบาลไม่ได้ปิดกั้นการทำธุรกิจเกมออนไลน์แต่อย่างใด ในมาเลเซียยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ดี อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือการออกมาตรการกำกับหรือกฎระเบียบต่างๆ ใหม่เพิ่มเติมเพื่อควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ และธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น อาจส่งผลกระทบต่อการเล่นธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประโยชน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

10.1.2 ความเสี่ยงจากการแข่งขันและการเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหม่

ปัจจุบัน การแข่งขันในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และเวียดนามมีความรุนแรงมากขึ้น จากการเพิ่มจำนวนของผู้ให้บริการรายใหม่ในตลาดที่ได้นำเสนอกิจกรรมออนไลน์เพิ่มอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ให้บริการในแต่ละประเทศมีจำนวนหลายรายและ มีผู้ให้บริการต่างประเทศรุกเข้ามาแข่งขันกับผู้ให้บริการในประเทศมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากอัตราการเจริญเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ ประกอบกับเป็นธุรกิจที่มีอัตราการกำไรงาม อย่างไรก็ดี บริษัทในฐานะผู้นำทางการตลาดในระดับภูมิภาค ซึ่งมีเกมให้บริการครอบคลุมในทุกประเภท ประกอบกับประสบการณ์มากกว่า 10 ปี เมื่อเทียบกับคู่แข่ง เรายังไม่มีผู้ประกอบการรายใดที่มีสถานะเป็นคู่แข่งให้บริการในระดับภูมิภาค และครอบคลุมเกมทุกประเภท ทั้งนี้บริษัทให้ความสำคัญกับความเสี่ยงในการขาดทุนสาหัส และแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงความนิยมของเกม พร้อมพัฒนาทีมงานในด้านความรู้ความเข้าใจตลาดเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน

10.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

10.2.1 ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใดๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนขั้นต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบ Server อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง และค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้น หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนขั้นต้นดังกล่าว หรือในจำนวนตามที่คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์และอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ทั้งนี้ หากเกมออนไลน์ใดๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ กลุ่มบริษัทฯ อาจพิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งจำนวน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในงวดบัญชีนั้นๆ

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะมุ่งเน้นการคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาดโดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมทั้งศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มตลาดผู้เล่นเกมเป้าหมายอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใดๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกมออนไลน์ อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยได้เปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่างๆ โดยปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการรวม 61 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (35 เกม) สิงคโปร์ (8 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) อินโดนีเซีย (3 เกม) ฟิลิปปินส์ (3 เกม) และ อินโดจีน (เวียดนาม, กัมพูชา, พม่า 6 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

10.2.2 ความเสี่ยงจากการคิดค่าบริการเกมออนไลน์โดยการขาย Item ในเกม

ในอดีต กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ตามระยะเวลาที่ให้บริการ (Air Time Sale) แต่ในปัจจุบัน รายได้หลักมาจากการขาย Item เกือบทั้งหมดและมีแนวโน้มปรับตัวสูงขึ้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นเกมในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกที่หันมานิยมการเล่นเกมฟรีและซื้อ Item เมื่อพึงพอใจเท่านั้น รวมทั้งผู้ประกอบการเกมได้หันมานิยมคิดค่าบริการแบบ Item Sale เช่นกัน เนื่องจากเชื่อว่าจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมได้ ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการแข่งขันที่รุนแรงขึ้น และหากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อ Item อย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลกระทบต่อรายได้เป็นธุรกิจ ฐานการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการซื้อ Item เพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นรายอื่น ทั้งในด้านความสวยงามและความสามารถ กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการทำการตลาดเชิงรุก และการทำกิจกรรมตรงต่อใจแก่ผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอ Item ที่น่าสนใจอย่างต่อเนื่องจะช่วยกระตุ้นการซื้อ Item ในเกมเพิ่มขึ้น

10.2.3 ความเสี่ยงจากการเกิดภัยธรรมชาติ

พายุทอว์มในปี 2554 ได้สร้างความเสียหายให้กับบ้านเรือนและทรัพย์สิน ซึ่งในปี 2554 นั้นมีหลายจังหวัดที่ได้รับผลกระทบจากพายุทอว์มซึ่งมีผลกระทบต่อร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิกของบริษัท ดังนั้นถ้าพายุทอว์มยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างบูรณาการจากรัฐบาลกลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการต่ออายุสมาชิกของร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพื่อลดต้นทุนของร้านค้า

10.2.4 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนน้อยราย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์โดยเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ในการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Bandwidth) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPs) เพียงน้อยราย โดยการให้บริการในไทยได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต จาก บจก. ทรู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์ , บริษัท ทีทีแอลเน็ต ซิสโครเบอร์ เซอร์วิส จำกัด และ บริษัท กลไกโทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) และในส่วนของ Bandwidth ใช้บริการจาก บจก. ทรู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์ ในขณะที่การให้บริการในประเทศสิงคโปร์ได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก Equinix Singapore Pte. Ltd. และ StarHub Ltd. และในส่วนของ Bandwidth ใช้บริการจาก Singtel และ StarHub Ltd. และประเทศมาเลเซีย ได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต จาก Extreme Broadband Sdn Bhd. และในส่วนของ Bandwidth ใช้บริการจาก Global transit communication โดยได้ทำสัญญาเช่าระยะสั้นตามปกติธุรกิจและสามารถต่อสัญญาเช่าได้ตลอดเวลาที่ผ่านมา ทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการจะส่งผลกระทบต่อรายได้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งการขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้ธุรกิจและความพึงพอใจในการเล่นลดลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นหนึ่งในผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพด้านบริการ และมีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยที่เป็นไปตามมาตรฐานสากล นอกจากนี้ เพื่อเป็นการกระจายความเสี่ยงจากการขัดข้องในการให้บริการ ในปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ จึงได้เช่าศูนย์ IDC เพิ่มขึ้นทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ

10.2.5 ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือพัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) เป็นเวลาประมาณ 2-3 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมจะสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่างๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออก Patch File การแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค (Bug) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่ได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ และ/หรือ ไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือ เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการเล่น การเงิน และการประกอบกิจการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ปฏิบัติตามสัญญาลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกยกเลิกสัญญา นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนา/ผู้จำหน่ายเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ ซึ่งสามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือการให้บริการเกมได้ตลอดอายุสัญญา โดยกำหนดให้บริษัทถือสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถต่ออายุสัญญาในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้ เกมส่วนใหญ่ทั้งประเภท MMORPG และ Casual Game จะมีอายุการให้บริการตามสัญญาประมาณ 2-3 ปี

10.2.6 ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ปัจจุบัน ผู้ประกอบการบางรายได้ลักลอบนำเอาโปรแกรมเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครื่องแม่ข่าย (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อกลุ่มบริษัทฯ สูญเสียรายได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม การให้บริการจากเครื่องแม่ข่ายของผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์มักมีคุณภาพต่ำทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นในจำนวนมากพร้อมกัน อีกทั้ง ผู้เล่นจะเข้าเล่นเกมได้จำกัดเฉพาะบนเครือข่ายของเครื่อง Server ที่ลักลอบติดตั้งเกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น โดยไม่สามารถเข้าเล่นในเครือข่ายของกลุ่มบริษัทฯ ได้ จึงทำให้มีสังคมผู้เล่นเกมในขนาดเล็ก นอกจากนี้ ผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ไขความผิดพลาดในโปรแกรมเกม (Bug) หรือแก้ปัญหาด้านเทคนิค จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่นเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการสูญเสียรายได้จากการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ และเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดให้มีทีมงานเพื่อสืบหาและดำเนินคดีกับผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์

10.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ จะถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 66.08 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 28 พฤศจิกายน 2555) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและท้วงติงเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 ท่าน จากทั้งหมด 7 ท่าน รวมถึงมีกรรมการภายนอกที่มาจากการเลือกตั้งของผู้ถือหุ้น 1 ท่าน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 ท่านเพื่อทำหน้าที่ในการตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

11. โครงสร้างการถือหุ้นและการจัดการ

หลักทรัพย์ของบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 307,407,762 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท โดยเป็นทุนชำระแล้วจำนวน 307,407,762 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท

การซื้อหุ้นคืนเพื่อการบริหารทางการเงิน

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ครั้งที่ 6/2551 เมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2551 ได้มีมติอนุมัติโครงการซื้อหุ้นคืนเพื่อการบริหารทางการเงิน เพื่อเป็นการบริหารสภาพคล่องส่วนเกินของบริษัทฯ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และเพื่อเพิ่มอัตราผลตอบแทนให้แก่ส่วนของพหุถือหุ้น (ROE) รวมถึงเพิ่มอัตรากำไรสุทธิต่อหุ้น (EPS) โดยสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. วงเงินสูงสุดที่จะใช้ในการซื้อหุ้นคืน จำนวนไม่เกิน 85 ล้านบาท
2. จำนวนหุ้นที่จะซื้อคืน 8,500,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท จำนวนหุ้นที่จะซื้อคืนคิดเป็นร้อยละ 2.83 ของจำนวนหุ้นที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมด
3. กำหนดระยะเวลาการซื้อคืน ตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2551 ถึงวันที่ 31 พฤษภาคม 2552
4. กำหนดระยะเวลาจำหน่ายหุ้นที่ซื้อคืน ตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2552 ถึงวันที่ 31 พฤษภาคม 2555

ณ วันที่ 22 พฤษภาคม 2552 บริษัทฯ ได้ดำเนินการซื้อหุ้นคืนแล้วทั้งสิ้นเป็นจำนวน 8,500,000 หุ้น มูลค่ารวม 59,632,271.42 บาท ทั้งนี้ ณ วันที่ 14 มิถุนายน 2555 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ครั้งที่ 5/2555 ได้มีมติอนุมัติให้บริษัทฯ ลดทุนจดทะเบียนและทุนชำระแล้วโดยวิธีการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ซื้อคืนและยังมีได้จำหน่ายจำนวน 8,500,000 หุ้น เนื่องจากบริษัทฯ มีสภาพคล่องทางการเงินสูง และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อพหุถือหุ้น บริษัทฯ จึงยังไม่ได้จำหน่ายหุ้นที่ซื้อคืนทั้งหมดจำนวน 8,500,000 หุ้น จนครบกำหนดระยะเวลาในการจำหน่ายหุ้นที่ซื้อคืนเมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2555 ซึ่งบริษัทฯ ได้ดำเนินการจดทะเบียนลดทุนจดทะเบียนและทุนชำระแล้วต่อกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์แล้ว เมื่อวันที่ 21 มิถุนายน 2555

ผู้ถือหุ้น

ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นสูงสุด 11 รายแรก ณ วันปิดสมุดทะเบียนล่าสุด เมื่อวันที่ 28 พฤศจิกายน 2555 มีดังนี้

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (หุ้น)	สัดส่วนการถือหุ้น (%)
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร ⁽¹⁾	131,121,400	42.654
2. Mr.Tan Tgow Lim ⁽²⁾	30,023,300	9.767
3. Asia Investment Partners Limited ⁽³⁾	30,000,000	9.759
4. นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสันธุภักดิ์ ⁽¹⁾	27,000,000	8.783
5. นายเลิศชาย กันภัย	15,509,500	5.045
6. Miss Seet Jing Huan, Jennifer ⁽²⁾	15,000,000	4.880
7. นายสมศักดิ์ ติรานันท์	2,974,500	0.968
8. นางสุปราณี ศรีสุตา	2,281,300	0.742
9. นายนิเวศน์ เหมวชิรวงการ	2,000,000	0.651
10. นายไวยนต์ จิตรพิงธรรม	2,000,000	0.651
11. นายรุ่งศักดิ์ คำศิริตระกูล	1,600,000	0.520

หมายเหตุ :

⁽¹⁾ นายปราโมทย์ สุดจิตพร เป็นคู่สมรสกับ นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสันธุภักดิ์

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

⁽³⁾ คือ บริษัทเพื่อการลงทุนในกลุ่มกองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III (Lombard Asia III) ซึ่งได้รับการสนับสนุนและบริหารกองทุนโดย บริษัท ลอมบาร์ด อินเวสต์เมนต์ (Lombard Investment, Inc.) ที่มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่รัฐซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา

ทั้งนี้ Asia Investment Partners Limited คือ บริษัทเพื่อการลงทุนซึ่งมีกองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III (Lombard Asia III) เป็นผู้ถือครองหุ้นทั้งหมดของ Asia Investment Partners Limited โดยมีสำนักงานตั้งอยู่ที่ประเทศฮ่องกง ทั้งนี้ กองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III เน้นลงทุนในประเทศไทยและประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีนโยบายการลงทุนหุ้นระยะยาวในบริษัทที่มีศักยภาพการแบ่งปันสูง ผู้ถือหุ้นรายหนึ่งของกองทุนดังกล่าวเป็นนักลงทุนสถาบันที่มีชื่อเสียง ได้แก่ กองทุนสำรองเลี้ยงชีพข้าราชการแห่งรัฐแคลิฟอร์เนีย (California Public Employees' Retirement System : CalPERS) ธนาคารเพื่อการพัฒนาเอเชีย (Asian Development Bank) รัฐบาลจีนระหว่างประเทศในเครือธนาคารโลก (International Finance Corporation of the World Bank Group) และ กองทุน Fund of Funds ที่จัดตั้งโดยรัฐบาลของสหราชอาณาจักร (CDC Group PLC)

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤตินัยมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือ การดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ (กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือ ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ หรือส่งตัวแทนเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร และ กลุ่ม Mr.Tan Tgow Lim

การจัดการ

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัท

โครงสร้างการจัดการของบริษัทฯ ประกอบด้วยคณะกรรมการทั้งหมด 4 ชุด คือ คณะกรรมการบริษัท คณะกรรมการตรวจสอบ คณะกรรมการบริหาร และคณะผู้บริหาร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

คณะกรรมการบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 คณะกรรมการบริษัทประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 7 ท่าน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2555
1. นายต้น เตียว ลิม	ประธานกรรมการ	7/8
2. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	รองประธานกรรมการ	8/8
3. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการ	7/8
4. นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม	กรรมการ	8/8
5. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงศ์	กรรมการอิสระ: และ ประธานกรรมการตรวจสอบ	8/8
6. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระ: และ กรรมการตรวจสอบ	8/8
7. นายธันวา เล่าหิวงค์	กรรมการอิสระ: และ กรรมการตรวจสอบ	8/8

นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้ และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่ในการสอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน

โดยมี นางสาวนันทพร แสงเดือน เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัท

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัทฯ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร ลงลายมือชื่อร่วมกับ นายเลิศชาย กันภัย หรือ นายต้น เตียว ลิม รวมเป็นสองคนและประทับตราสำคัญของบริษัท

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัท

1. กำกับ ดูแล และจัดการให้การทำงานของของบริษัทฯ เป็นไปตามกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ ตลอดจนมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น บนพื้นฐานของหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตลอดจนปฏิบัติให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และข้อบังคับของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต.
 2. กำหนดหรือเปลี่ยนแปลงชื่อกรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อผูกพันบริษัทฯ
 3. กำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และทิศทางการดำเนินงานของบริษัทฯ รวมทั้งกำกับดูแลให้ฝ่ายบริหารดำเนินการให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนดไว้ อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่ผู้ถือหุ้นและการเติบโตอย่างยั่งยืน
 4. พิจารณาตัดสินใจในเรื่องที่มีสาระสำคัญ เช่น แผนธุรกิจ งบประมาณ โครงการลงทุนขนาดใหญ่ อำนาจการบริหาร และรายการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด
 5. แต่งตั้งคณะอนุกรรมการหรือบุคคลใด เพื่อทำหน้าที่ช่วยดูแล ติดตาม และควบคุมการบริหารงานของ บริษัทฯ ในเรื่องที่เป็นสาระสำคัญ ภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริษัท เช่น คณะกรรมการบริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ และกรรมการผู้จัดการ เป็นต้น รวมทั้งประเมินผลการปฏิบัติงานและกำหนดค่าตอบแทนของคณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือมอบอำนาจเพื่อให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าวมีอำนาจตามที่คณะกรรมการเห็นสมควร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริษัทเห็นสมควร ซึ่งคณะกรรมการบริษัทอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้
 6. จัดให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน และมาตรการการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินการในเรื่องดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ
 7. จัดทำรายงานคณะกรรมการประจำปี และรับฟังข้อเสนอต่อการจัดทำและการเปิดเผยงบการเงิน เพื่อแสดงถึงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอต่อผู้ถือหุ้น
- ทั้งนี้ การมอบอำนาจแก่คณะอนุกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นจะไม่รวมถึงการมอบอำนาจที่ทำให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว สามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย รวมทั้งกำหนดให้ต้องขอความเห็นชอบจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ที่สำคัญของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องตามข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ ในกรณีที่มีการดำเนินการเรื่องใดที่กรรมการท่านใดหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง (ตามประกาศสำนักงาน ก.ล.ต. และ/หรือตลาดหลักทรัพย์ฯ) มีส่วนได้เสียหรือมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ กรรมการและบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งนั้นไม่มีสิทธิออกเสียงหรืออำนาจอนุมัติการดำเนินการในเรื่องดังกล่าว
- นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทได้พิจารณามอบอำนาจให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นในการทำธุรกรรมที่เกี่ยวกับการดำเนินงานและการลงทุนตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ โดยได้มีการกำหนดขอบเขตและวงเงินในแต่ละระดับอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ไม่มีการมอบอำนาจในลักษณะไม่จำกัดวงเงินแต่อย่างใด

คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

ชื่อ นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมปี 2555
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	กรรมการอิสระ และ ประธานกรรมการตรวจสอบ	7/7
2. นางนฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ	7/7
3. นายธินว ลาหะศิริวงศ์	กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ	7/7

โดยมี นายเฉลิมชัย ฤทธิกุล เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบ

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

1. สอบทานให้บริษัทมีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ
2. สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายใน (internal control) และระบบการตรวจสอบภายใน (internal audit) ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย เลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน หรือหน่วยงานอื่นใดที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการตรวจสอบภายใน
3. สอบทานให้บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท
4. พิจารณา คัดเลือก เสนอแต่งตั้งบุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัท และเสนอคำตอบแทนของบุคคลดังกล่าว รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวสมเหตุสมผลและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท
6. จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัท ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้

- (ก) ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัท
- (ข) ความเห็นเกี่ยวกับความพอเพียงของระบบควบคุมภายในของบริษัท
- (ค) ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท
- (ง) ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี
- (จ) ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์
- (ฉ) จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบแต่ละท่าน
- (ช) ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติตามหน้าที่ตามกฎบัตร (charter)
- (ซ) รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบภายในขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท

7. ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทมอบหมายด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

ชื่อ นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมปี 2555
นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานกรรมการบริหาร	3/3
นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการบริหาร	3/3
นางสาว อรุณี พูนทวี	กรรมการบริหาร	3/3

หมายเหตุ ณ วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2556 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ครั้งที่ 2/2556 ได้มีมติแต่งตั้งคณะกรรมการบริหาร เป็นดังนี้

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร | ประธานกรรมการบริหาร |
| 2. นายต้น เตียว สิม | กรรมการบริหาร |
| 3. นายเคียง-คุณ โท | กรรมการบริหาร |

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

- วางแผนและกำหนดนโยบาย ทิศทาง และกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการบริษัทอนุมัติ
 - กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจ และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติแล้วซึ่งอยู่ภายใต้กฎหมาย เชื้อเพลิง กฎระเบียบ และข้อบังคับของบริษัทฯ
 - กำหนดโครงสร้างองค์กร อำนาจการบริหารจัดการ นโยบายอัตราค่าตอบแทน และโครงสร้างเงินเดือนของบริษัทฯ รวมถึงการแต่งตั้ง การว่าจ้าง การโยกย้าย การกำหนดเงินเดือน ค่าตอบแทน โบนัสพนักงานระดับผู้บริหาร และการเลิกจ้าง
 - มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาซึ่งมากกว่า 20.00 ล้านบาท แต่ไม่เกิน 40.00 ล้านบาท
 - มีอำนาจในการทำธุรกรรมทางการเงินกับธนาคาร/ สถาบันการเงิน ในเรื่องการเปิดบัญชี การให้กู้ยืมเงิน การกู้ยืมเงิน การจัดหาวงเงินสินเชื่อ จำนำ จำนอง ค้ำประกัน และอื่นๆ รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดินใดๆ เพื่อการดำเนินงานตามปกติธุรกิจตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 40.00 ล้านบาท
 - พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท
 - มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใดๆ แทนคณะกรรมการบริหารตามเห็นสมควร ภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไข อำนาจนั้นๆ ได้
 - ดำเนินการอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทมอบหมาย อนึ่ง การอนุมัติรายการดังกล่าวข้างต้นจะต้องไม่มีลักษณะเป็นการอนุมัติรายการที่ทำให้คณะกรรมการบริหารหรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะกรรมการบริหารสามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด ที่ทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการกำกับดูแลที่คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เชื้อเพลิง และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. ประกาศกำหนด
- ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทมีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

คณะผู้บริหาร (ตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 6 ท่าน

ชื่อ นามสกุล	ตำแหน่ง
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
2. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการผู้จัดการ
3. นายกิตติพงษ์ พุกเกษมธนู	รองกรรมการผู้จัดการ
4. นางสาวลลิตาวัลย์ พิทยานพรัตน์	รองกรรมการผู้จัดการ
5. นายธีรวัช ตรีชัยวารณ์กุล	รองกรรมการผู้จัดการ
6. นายวินัย วัฒนกุล	รองกรรมการผู้จัดการ

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ และบริษัทย่อยให้เป็นไปตามมติและนโยบายของคณะกรรมการบริษัท และมีส่วนในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใดๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้ตามเห็นสมควร
 2. ดำเนินการและบริหารจัดการการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
 3. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อสิทธิ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 20.00 ล้านบาท และมีส่วนในการมอบอำนาจวงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
 4. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใดๆ แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และภายในระยะเวลาที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเห็นสมควร และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร อาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจ นั้นๆ ได้
 5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ และบริษัทย่อย ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ และบริษัทย่อย
 6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาด้านต่างๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย โดยอยู่ภายใต้กรอบงบประมาณที่ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทในแต่ละปี
 7. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทหรือคณะกรรมการบริหาร เป็นคราวๆ ไป
- ทั้งนี้ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อคณะกรรมการบริหาร และให้ประธานเจ้าหน้าที่บริหารปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนดไว้

อนึ่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ไม่มีอำนาจในการดำเนินการใดๆ ใน หรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดอำนาจและ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใดๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ ได้ตามเห็นสมควร
2. ดำเนินการและบริหารจัดการ การดำเนินกิจการที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานทั่วไปของบริษัทฯ
3. มีอำนาจจ้าง แต่งตั้ง โยกย้าย ปลดออก เลิกจ้าง กำหนดอัตราค่าจ้าง ให้บำเหน็จรางวัล ปรับขึ้นเงินเดือน ค่าตอบแทน เงินโบนัส ของพนักงานทั้งหมดของบริษัทฯ ในตำแหน่งต่ำกว่าระดับผู้บริหารตลอดจนแต่งตั้งตัวแทนฝ่ายนายจ้างในคณะกรรมการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพของบริษัทฯ
4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 10.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ
5. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้พนักงานระดับผู้บริหารหรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใดๆ แก่กรรมการผู้จัดการตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่กรรมการผู้จัดการในเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของกรรมการผู้จัดการ และภายในระยะเวลาที่กรรมการผู้จัดการเห็นสมควร และกรรมการผู้จัดการอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้
6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บัญชี เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร
7. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ
8. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหาร เป็นคราวๆ ไป

ทั้งนี้ กรรมการผู้จัดการจะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และให้กรรมการผู้จัดการปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารกำหนดไว้ อนึ่ง กรรมการผู้จัดการไม่มีอำนาจในการดำเนินการใดๆ ใน หรือเกี่ยวกับรายการหรือเรื่องที่กรรมการผู้จัดการ หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงาน ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

เลขานุการบริษัท

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2551 ประชุมเมื่อวันที่ 13 สิงหาคม 2551 ได้มีมติแต่งตั้ง นายเฉลิมชัย ดุฬสกุล เป็นเลขานุการบริษัท มีผลตั้งแต่วันที่ 13 สิงหาคม 2551 เป็นต้นไป โดยมีอำนาจหน้าที่ และความรับผิดชอบ เป็นไปตามที่กฎหมายได้กำหนดไว้ สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้

(ก) ทะเบียนกรรมการ

(ข) หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี

(ค) หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น

2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร

3. ดำเนินการอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด

ซึ่งนายเฉลิมชัย ดุฬสกุล จบการศึกษาระดับปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และได้ผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) คือ หลักสูตรการอบรมเลขานุการบริษัท (Company Secretary Program - CSP27/2008) และหลักสูตรการบันทึกรายงานการประชุม (Effective Minute Taking Program – EMT11/2008)

การสรรหากรรมการและผู้บริหาร

ปัจจุบันบริษัทฯ ไม่มีคณะกรรมการสรรหา เพื่อคัดเลือกบุคคลที่จะเข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการ โดยคณะกรรมการบริษัทจะทำหน้าที่สรรหา และคัดเลือกกรรมการเพื่อนำเสนอรายชื่อต่อผู้ถือหุ้น โดยพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 ประกาศคณะกรรมการกต. และกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการเลือกตั้งกรรมการของบริษัทจะกระทำโดยที่ประชุมผู้ถือหุ้นโดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งจะมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง

2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทมีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้งที่ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัททั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานสุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตาม กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

คำตอบแทนผู้บริหาร

คำตอบแทนที่เป็นตัวเงิน

1. คำตอบแทนกรรมการ :

กรรมการ (หน่วย : บาท)	2555	
	คำตอบแทน	เบี้ยประชุม
1. นายตัน เตียว ลิม	360,000.00	-
2. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	240,000.00	-
3. นายเลิศชาย กันภัย	240,000.00	-
4. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	240,000.00	240,000.00
5. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	240,000.00	180,000.00
6. นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม	240,000.00	-
7. นายธินวาท เลิศศิริวงศ์	240,000.00	180,000.00
รวม	1,800,000.00	600,000.00

2. คำตอบแทนกรรมการบริหารและผู้บริหาร :

(หน่วย : บาท)	2555	
	ราย	คำตอบแทน ^ก
ผู้บริหาร ^ข	9	16,579,570.15 ^ก

หมายเหตุ :

^ก ประกอบไปด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา และค่าสวัสดิการ

^ข ตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ซึ่งรวมถึง นายปราโมทย์ สุดจิตพร ในฐานะประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และนายเลิศชาย กันภัย ในฐานะกรรมการผู้จัดการ

^ก คำนวณคำตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง โดยมีผู้บริหารบางท่านได้ลาออกจากบริษัทฯ ในระหว่างปี

บุคลากร

จำนวนพนักงานและค่าตอบแทนของกลุ่มบริษัทฯ (ไม่นับรวมกรรมการและผู้บริหาร) ณ สิ้นปี 2555 มีรายละเอียดดังนี้

จำนวนพนักงาน (คน)	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555		รวม
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย ¹	
ฝ่ายโครงการเกมออนไลน์	104	93	197
ฝ่ายพัฒนารธุรกิจ	4	8	11
ฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ	87	44	131
ฝ่ายบัญชีและการเงิน	23	12	35
ฝ่ายขาย	38	20	58
ฝ่ายการตลาด	80	40	120
ฝ่ายบริการลูกค้า	199	42	241
สำนักผู้บริหาร	1	4	5
สำนักควบคุมภายใน	3	0	3
สื่อสิ่งพิมพ์	0	0	0
นักลงทุนสัมพันธ์	3	0	3
อื่นๆ	0	4	4
รวม	542	266	808

ค่าตอบแทนพนักงาน (ล้านบาท)	ปี 2555
เงินเดือน	261.92
โบนัส	61.76
อื่นๆ ²	45.69
รวม	369.37

หมายเหตุ :

¹ รวมถึง ASO, ASI, ASM, Funbox, PT Asiasoft, CIB, TLC

² ประกอบด้วย เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าสวัสดิการ ค่าส่งเวลา คอมมิชชั่น และเบี้ยเลี้ยง ทั้งนี้ ตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจ กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีข้อพิพาทด้านแรงงานใดๆ

นโยบายพัฒนาบุคลากร

บริษัทฯ เล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะ ความรู้ และความสามารถที่เหมาะสมในการปฏิบัติงาน เพื่อนำไปสู่การเสริมสร้างความเข้มแข็งและความก้าวหน้าของกลุ่มบริษัทฯ ต่อไป โดยบริษัทฯ มีนโยบายในการจัดฝึกอบรมและจัดส่งพนักงานเข้ารับการอบรมทั้งภายในกลุ่มบริษัทฯ และจากบุคคลภายนอก โดยเฉพาะการฝึกอบรมจากคู่ค้าซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากต่างประเทศ ซึ่งจะทำให้ความรู้อยู่ในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ เกม และอื่นๆ นอกจากนี้ บุคลากรยังสามารถเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริง ซึ่งบริษัทฯ มีนโยบายการถ่ายทอดความรู้และทักษะระหว่างพนักงานในแต่ละสายงาน (On the Job Training)

การกำกับดูแลกิจการ

คณะกรรมการบริษัทฯ เข้าใจบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของคณะกรรมการที่มีต่อบริษัทฯ และผู้ถือหุ้น และได้อนุมัตินโยบายการกำกับดูแลกิจการเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีหลักการและแนวทางปฏิบัติที่สอดคล้องกับหลักการการกำกับดูแลกิจการที่ดีของตลาดหลักทรัพย์ฯ เพื่อกำหนดนโยบายสนับสนุนการกำกับดูแลกิจการสำหรับเป็นแนวทางในการปฏิบัติ นอกจากนี้ บริษัทฯ จะปฏิบัติตามกฎและข้อบังคับต่างๆ ตามที่สำนักงาน ก.ล.ด. และตลาดหลักทรัพย์ฯ กำหนดทุกประการ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ จะทบทวนนโยบายการกำกับดูแลกิจการของบริษัทฯ และประเมินผลการปฏิบัติตามนโยบายดังกล่าวอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

โดยที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2550 เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2550 ได้มีมติกำหนดนโยบายการกำกับดูแลกิจการสำหรับเป็นแนวทางในการปฏิบัติ ซึ่งมีสาระสำคัญแบ่งออกเป็น 5 หมวดดังนี้

1. สิทธิของผู้ถือหุ้น (The Rights of Shareholders)

สิทธิของผู้ถือหุ้นครอบคลุมสิทธิพื้นฐานต่างๆ ของผู้ถือหุ้น เช่น สิทธิในการซื้อ ขาย โอน หลักทรัพย์ที่ตนถืออยู่ สิทธิในการที่จะได้รับส่วนแบ่งผลกำไรจากบริษัท สิทธิต่างๆ ในการประชุมผู้ถือหุ้น สิทธิในการแสดงความคิดเห็น สิทธิในการร่วมตัดสินใจในเรื่องสำคัญของบริษัท เช่น การเลือกตั้งกรรมการ การอนุมัติธุรกรรมที่สำคัญและมีผลกระทบต่อทิศทางการดำเนินงานธุรกิจของบริษัท การแก้ไขหนังสือบริคณห์สนธิ ข้อบังคับของบริษัท เป็นต้น

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่างๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการในเรื่องต่างๆ ที่เป็นการส่งเสริม และอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

- เผยแพร่ข้อมูลประกอบวาระการประชุมผู้ถือหุ้นล่วงหน้าในเว็บไซต์ของบริษัทฯ ก่อนจัดส่งเอกสาร นอกจากนี้ ยังได้แจ้งสิทธิของผู้ถือหุ้นในการเข้าประชุม และสิทธิออกเสียงลงมติของผู้ถือหุ้นไว้ด้วย
- ในกรณีที่ผู้ถือหุ้นไม่สามารถเข้าร่วมประชุมด้วยตนเอง บริษัทฯ จะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถมอบฉันทะให้กรรมการอิสระหรือบุคคลใดๆ เข้าร่วมประชุมแทนตนได้ โดยให้หนังสือมอบฉันทะแบบหนึ่งแบบใดที่บริษัทได้จัดส่งไปพร้อมกับหนังสือนัดประชุม
- ก่อนการประชุมเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถส่งความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ข้อซักถามได้ล่วงหน้าก่อนวันประชุมผ่านอีเมลแอดเดรสของนักลงทุนสัมพันธ์ และอีเมลแอดเดรสของเลขานุการคณะกรรมการบริษัทฯ
- ในการประชุม บริษัทฯ จะจัดสรรเวลาให้เหมาะสม และจะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรือตั้งคำถามในวาระต่างๆ อย่างอิสระ ก่อนการลงมติในวาระใดๆ ทั้งนี้ ในการประชุมผู้ถือหุ้นได้ให้ข้อมูลรายละเอียดในเรื่องดังกล่าวอย่างเพียงพอแก่ผู้ถือหุ้น โดยในวาระที่ผู้ถือหุ้นมีข้อสงสัย ข้อซักถาม บริษัทฯ จะจัดเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขาเป็นผู้ให้คำตอบภายใต้ความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริษัทฯ
- กรรมการทุกคนจะเข้าร่วมประชุม เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถซักถามข้อมูลรายละเอียดในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้

2. ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น (The Equitable Treatment of Shareholders)

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือริดรอนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็นหรือข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียนกรรมการอิสระจะดำเนินการตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัท กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น

- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า
- คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้อิทธิพลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้องซึ่งรวมถึง กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

3. บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ได้ให้ความสำคัญแก่การกำหนดดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น เป็นต้น ตลอดจนสาธารณชนและสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติต่อบุคคลเหล่านี้ตามสิทธิ เชื้อชาติ ภูมิภาค และฐานะยากง่าย ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะให้การร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้เสียในกลุ่มต่างๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยได้มีการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่ Intranet และ บอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้จัดให้มีช่องทางให้ผู้มีส่วนได้เสียสามารถติดต่อสื่อสาร เสนอแนะหรือให้ข้อมูลต่อคณะกรรมการบริษัท โดยผ่านทางกรรมการอิสระ

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้การดำเนินงานของธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ มีผลการดำเนินงานที่ดี เติบโตอย่างมั่นคง และมีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงผลกระทบความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้กิจการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ในการดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และสร้างไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ
- คณะกรรมการบริษัท : คณะกรรมการบริษัท ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียม และเป็นธรรม
- พนักงาน : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถ และประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงานสัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ บริษัทฯ พัฒนาพนักงานอย่างต่อเนื่อง ให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมและสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติกับพนักงานอย่างเท่าเทียม เป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญในด้านการดูแลสวัสดิภาพ และสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การให้เงินกู้ยืมแก่พนักงาน การจัดให้มีการเข้ารับการอบรมพัฒนา การจัดทำระบบป้องกันภัย เป็นต้น
- ลูกค้า : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยการนำเสนอบริการที่มีคุณภาพและเป็นเลิศแก่ลูกค้า และพร้อมให้การตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยมีความเอาใจใส่ รับฟังข้อร้องเรียนของลูกค้า และการรักษาความสัมพันธ์ของลูกค้า รวมถึงการเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็นและจัดให้มีผู้รับฟังข้อร้องเรียนของลูกค้า
- คู่ค้า : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี หลีกเลี่ยงวิธีการไม่สุจริต
- คู่แข่ง : บริษัทฯ มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และได้หลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริตเพื่อกำลายคู่แข่ง

- บุ่มเบบ สัจคมและลิ่งแอดลอม : บรืษัษ มีจืตลำนัถและตระหนัถในค่วบเป็นส่วหนึ่งของสัจคม ซึ่งมีหน้าถัรับพืดเชบในการบ่วยเหลือสัจคม สบับสนุนถัจกรรณสธารณปรโยชน่เกบุ่มเบบ ติลอดจนพืฒนสภพแอดลอมของบุ่มเบบและสัจคม เพือชัวติค่วบเป็นอยู่ถัตขััน โดยได้ด้าเป็นธุรถัจการให้บรืษัษเกบออนไลน์โดยมีค่วบรับพืดเชบต่อสัจคมสูง ด้วยบโยบยการให้บรืษัษเกบที่มีเนือหาถัเหมาสมและม่มีค่วบรูงแรง การสอดแทรกค่าเตือบในเกบและโยชนบารวมถัจการจัสบมบถัต่างๆ เพือสบับสนุนให้พืผู้เล่นเกบใช้วลาและเล่นเกบอย่างถูถัองเหมาสม อักถัจ ได้เป็นพืให้บรืษัษเกบออนไลน์รายแรกในปรเทศไทยถัมีการจัสถลุ่มอายุพืผู้เล่นส้าหรับแต่ละเกบ ซึ่งเป็นการบ่วยสบับสนุนบโยบยภากัรัฐในการจัสถลุ่มอายุ รวมถัจ ได้จัสให้มีบัมจัสถการเกบออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกบ เพือถ้าหน้าถัตรวจตราถัลถัจกรรณในเกบถัต่างๆ ของพืผู้เล่นเกบ และบ้องกัันม่ให้มีค่วบรูงแรง การพวนบ หรือถัจกรรณใดถัถัม่เหมาสม นอกจกันี้ การให้บรืษัษเกบออนไลน์ของบรืษัษ ยังมีส่วนบ่วยพืฒนถัถัษด้านค่วบพืวเตอรให้เกบพืผู้เล่นเกบ รวมถัจมีส่วนบ่วยการบยายถับของการใช้อินเทอรเน็ตและโครงบ่ยการสือสารถงอินเทอรเน็ต ซึ่งสามารถนำบ้อมูลและค่วบรูงถัต่างๆ เบ้าสู่ปรบาชบได้ละดวกยังขััน

4. การเป็ดเผยบ้อมูลและค่วบโปร่งใส (Disclosure and Transparency)

นอกเหือไปจกัการเป็ดเผยรายจกับถกัการจันหรือสารถนถกัอื่นถั ต่อสารถน:พ่นบ้องถกัถัต่างๆ ถกับเชือบขัถัถักฎหมายถ้าหนดอย่างเคร่งครัด ครบถัวบ และตรวถลวแล้วนั้น บรืษัษ จะเป็ดเผยบ้อมูลต่อบันี้เพือแสดงถัจค่วบโปร่งใสในการด้าเป็นธุรถัจ ถัคือ

- เป็ดเผยบ้อมูลการบฎบตัหหน้าถัในคณ:อนุกรรณการบุดถัต่างๆ เชน จ้านวนครังการเข้าปรเบบ
- เป็ดเผยบ้อมูลถกัในการสรรหกรรณการ ๓แนวถกัการปรเบบ ๓และพลปรเบบการบฎบตัจกันของคณ:กรรณการ
- เป็ดเผยบโยบยการจ่ยค่าตอบเกบ๓เกกักรรณการและพืบรืษัษระดบัสูง รวมถัจฐบแบบ สัถษคณ: และจ้านวนค่าตอบเกบ๓ถั ๓แต่ละคณ:ได้รับจกัการเป็นกรรณการในคณ:อนุกรรณการบุดถัต่างๆ
- เป็ดเผยบโยบยการดูเลลิ่งแอดลอมและสัจคม ๓และพลการบฎบตัจกันตามบโยบย
- รายจกันบโยบยการถ้าถับดูเลลัถัจการ ๓และพลการบฎบตัจกันตามบโยบย
- เป็ดโอกัสให้บ้คณ:ถัว้ไปสารถชัถกับบ้อสถษยถัต่างๆ พ่นบ้องจกันบัถลถกันสับพันธ

5. ค่วบรับพืดเชบของคณ:กรรณการ โครงสธั ๓และคณ:อนุกรรณการบุดถัต่างๆ (The Responsibilities of the Board, Structure, and the Subcommittee)

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัท

ในการดำเนินการเพื่อให้บรรลุถึงวิสัยทัศน์ของกลุ่มบริษัทฯ ที่ว่า “กลุ่มบริษัทฯ มุ่งเน้นที่จะรักษาความเป็นผู้นำทางด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักธรรมาภิบาลที่ดี” คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงที่สุด ภายใต้กรอบของกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัท และมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ด้วยความรับผิดชอบ ชื่อสัตย์สุจริต รับผิดชอบ ตามหลักการข้อบังคับที่ดี เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่กิจการและความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น

โดยคณะกรรมการของบริษัทประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์จากหลากหลายอาชีพ ทั้งด้านเกม พืช ธุรกิจออนไลน์ การเงิน การตลาด กฎหมาย การบริหารจัดการ และประสบการณ์ด้านอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินงานของคณะกรรมการ และมีความเป็นอิสระในการตัดสินใจเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้นโดยรวม คณะกรรมการได้มีส่วนร่วมในการกำหนด (หรือให้ความเห็นชอบ) วิสัยทัศน์ การกิจ กลยุทธ์ เป้าหมาย แผนธุรกิจ และงบประมาณของบริษัทฯ ตลอดจนกำกับดูแลให้ฝ่ายจัดการดำเนินการให้เป็นไปตามแผนธุรกิจและงบประมาณที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดให้แก่กิจการ และความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น รวมทั้งดูแลให้มีกระบวนการประเมินความเหมาะสมของการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน การบริหารความเสี่ยง การรายงานทางการเงิน และมีการติดตามผลการดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ

ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทมีจำนวน 7 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทที่มาจากฝ่ายบริหาร 3 ท่าน กรรมการบริษัทที่ไม่เป็นผู้บริหาร 4 ท่าน โดยมีกรรมการที่มีคุณสมบัติเป็นอิสระ 3 คน ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งคณะ ซึ่งถือเป็นการถ่วงดุลของกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

บริษัทฯ ได้แบ่งแยกบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบระหว่างคณะกรรมการบริษัทกับผู้บริหารระดับสูงไว้อย่างชัดเจน โดยกรรมการบริษัททำหน้าที่ในการกำหนดนโยบายและกำกับดูแลการดำเนินงานผู้บริหารระดับสูงในระดับนโยบาย ขณะที่ผู้บริหารระดับสูงทำหน้าที่บริหารงานของบริษัทในด้านต่างๆ ให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนด ทั้งนี้ ประธานกรรมการบริษัทมีดีเป็นบุคคลเดียวกันกับประธานกรรมการบริหาร เพื่อเป็นการแบ่งแยกหน้าที่ในการกำหนดนโยบายกำกับดูแลการบริหารงานประจำ แต่ทั้งสองท่านเป็นตัวแทนจากกลุ่มผู้ถือหุ้นใหญ่ซึ่งไม่เป็นกลุ่มผู้ถือหุ้นคนละกลุ่มแต่เป็นกลุ่มผู้ร่วมก่อตั้งบริษัทฯ

คำตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวแทนและมีไม่ตัวแทนไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอข้อมูลที่ดีจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปี โดยหลักการในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการดังนี้

- มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับขอบเขตหน้าที่ความรับผิดชอบของกรรมการแต่ละคน
- คำตอบแทนอยู่ในระดับที่สามารถเข้าใจ สามารถรักษากรรมการที่มีความรู้ความสามารถ และมีคุณภาพในการปฏิบัติหน้าที่ให้กับบริษัทฯ ได้
- องค์ประกอบของคำตอบแทนมีความชัดเจน โปร่งใส และง่ายต่อการเข้าใจ
- เป็นอัตราที่เทียบเคียงได้กับคำตอบแทนกรรมการในอุตสาหกรรมเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทเป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายคำตอบแทนทั้งที่เป็นตัวแทนและมีไม่ตัวแทน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละท่าน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะเข้าใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

การประชุมคณะกรรมการ

บริษัทฯ จะให้มีการประชุมคณะกรรมการและดำเนินการประชุมให้เป็นไปตามข้อบังคับของบริษัท กฎหมายมหาชน และกฎระเบียบของตลาดหลักทรัพย์ฯ และจะจัดการประชุมพิเศษเพิ่มเติมตามความจำเป็น โดยประธานกรรมการในฐานะประธานในที่ประชุมจะส่งเสริมให้มีการใช้ดุลยพินิจที่รอบคอบและจัดสรรเวลาให้เพียงพอในการประชุม เพื่อที่จะให้ฝ่ายจัดการเสนอเรื่องและสามารถอภิปรายปัญหาสำคัญได้อย่างรอบคอบโดยทั่วกัน โดยบริษัทฯ จะนำส่งหนังสือนัดประชุมพร้อมระเบียบวาระการประชุมและเอกสารการประชุมให้แก่คณะกรรมการล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 7 วันก่อนวันประชุม พร้อมทั้งกำหนดให้กรรมการมีหน้าที่ต้องเข้าประชุมคณะกรรมการทุกครั้งเว้นแต่กรณีที่มีเหตุจำเป็น โดยบริษัทฯ จะมีการบันทึกการประชุมอย่างถูกต้องและครบถ้วน เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถตรวจสอบได้

รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งรวมถึงงบการเงินของบริษัทฯ งบการเงินรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี ทั้งนี้ รายงานทางการเงินดังกล่าวจัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยเลือกใช้นโยบายบัญชีที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับ และถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งได้ใช้ดุลยพินิจอย่างระมัดระวังในการจัดทำและดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

การประเมินตนเองของคณะกรรมการ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดต่างๆ บริษัทฯ จะให้มีการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการในแต่ละคณะ โดยกรรมการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดนั้นๆ โดยรวม เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาผลงานและปัญหา ซึ่งผลการประเมินนั้นคณะกรรมการบริษัทได้ทำการวิเคราะห์และหาข้อสรุปเพื่อกำหนดมาตรการในการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการต่อไป

การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ จะสนับสนุนให้คณะกรรมการบริษัท และผู้บริหารระดับสูงเข้าร่วมสัมมนาหลักสูตรที่เป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติหน้าที่ รวมทั้งพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคณะกรรมการบริษัท และผู้บริหารระดับสูงขององค์กรต่างๆ อยู่เสมอ ทั้งหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานที่ดูแลการฝึกอบรมพนักงานของบริษัทฯ และหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานกำกับดูแลของรัฐ หรือองค์กรอิสระ เช่น หลักสูตรกรรมการบริษัทของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยที่สำนักงาน ก.ล.ต. กำหนดให้กรรมการของบริษัทจดทะเบียนต้องผ่านการอบรมอย่างน้อยหนึ่งหลักสูตร ซึ่งได้แก่ Directors Certification Program (DCP), Directors Accreditation Program (DAP) และ Audit Committee Program (ACP) ทั้งนี้ เพื่อนำความรู้และประสบการณ์มาพัฒนาบริษัทฯ ต่อไป

ความสัมพันธ์กับผู้ลงทุน

คณะกรรมการให้ความสำคัญต่อการเปิดเผยข้อมูลที่เพียงพอต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุนและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยข้อมูลที่เปิดเผยจะต้องมีความถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส กว้างขวาง และทันเวลา ซึ่งรวมถึงรายงานทางการเงิน ผลการดำเนินงาน ข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยจะเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสารต่างๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุนและผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน โดยผ่านช่องทางต่างๆ ทั้งจากการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์ สื่อการเผยแพร่ข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงาน ก.ล.ต. รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทฯ (www.asiasoft.co.th หรือ www.asiasoft.net) และบริษัทฯ ได้จัดตั้งทีมงานนักลงทุนสัมพันธ์ (Investor Relations Unit) เพื่อดูแลและให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และตอบข้อซักถามแก่ผู้ถือหุ้น นักลงทุน นักวิเคราะห์ และประชาชนทั่วไป

การดูแลเรื่องการใช้อิทธิพลภายใน

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

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ
2. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับและ/หรือข้อมูลภายในกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใดไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่อาจได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม
3. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่ทำการซื้อขาย โอนหรือรับโอน หลักทรัพย์ของบริษัทฯ โดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใดโดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มบริษัทฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

การควบคุมภายในและการตรวจสอบภายใน

คณะกรรมการบริษัทและคณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินระบบการควบคุมภายในตามแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายใน และสรุปความเห็นได้ว่าเป็นที่น่าพอใจ มีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและเหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจ ไม่มีข้อบกพร่องที่เกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในที่เป็นสาระสำคัญ สามารถป้องกันทรัพย์สินของบริษัทและบริษัทอยู่รอดจากการที่ผู้บริหารนำไปใช้โดยมิชอบหรือโดยมิชอบอำนาจ นอกจากนี้ คณะกรรมการได้เน้นให้บริษัทฯ มีการพัฒนาระบบการกำกับดูแลกิจการที่ดีตามหลักการกำกับดูแลกิจการสำหรับบริษัทจดทะเบียน ปี 2549 ของตลาดหลักทรัพย์ฯ

1. การควบคุมภายใน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบควบคุมภายในที่มีประสิทธิภาพเพียงพอทั้งในระดับบริหารและระดับปฏิบัติงาน เพื่อป้องกันหรือลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น โดยได้จัดทำคู่มือระเบียบและวิธีปฏิบัติงานเพื่อกำหนดภาระหน้าที่ อำนาจการดำเนินงานของพนักงานปฏิบัติงานและผู้บริหารไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และได้จัดให้มีการแบ่งแยกหน้าที่ที่ปฏิบัติงาน ผู้ควบคุม และผู้ประเมินผลออกจากกันเพื่อให้เกิดการถ่วงดุลและตรวจสอบระหว่างกันอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ได้จ้างที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) โดยทำหน้าที่ตรวจสอบ ประเมินผลการควบคุมภายใน เพื่อให้มีความมั่นใจว่าการปฏิบัติงานหลักและกิจกรรมทางการเงินที่สำคัญของบริษัทฯ ได้ดำเนินการตามแนวทางที่กำหนดและมีประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงตรวจสอบการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับบริษัท (Compliance Control) และเพื่อให้การตรวจสอบภายในมีความเป็นอิสระ สามารถทำหน้าที่ตรวจสอบและถ่วงดุลได้อย่างเต็มที่ คณะกรรมการจึงกำหนดให้ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) รายงานผลการตรวจสอบโดยตรงต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และได้รับการประเมินผลงานจากคณะกรรมการตรวจสอบด้วย

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 2/2556 เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2556 โดยมีกรรมการตรวจสอบทุกท่านเข้าร่วมประชุมด้วย คณะกรรมการบริษัทได้ร่วมกันพิจารณาและจัดทำแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ แล้วสรุปได้ว่า จากการประเมินระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ใน 5 ส่วน คือ องค์การและสภาพแวดล้อม การบริหารความเสี่ยง การควบคุมการปฏิบัติงานของฝ่ายบริหาร สารสนเทศและการสื่อสาร และการติดตามและประเมินผล คณะกรรมการบริษัทรับทราบความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบที่เห็นด้วยกับผู้ตรวจสอบภายในและผู้สอบบัญชีว่า ระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และมีผ่านมาตรฐาน และผู้สอบบัญชีไม่พบข้อบกพร่องที่สำคัญของระบบการควบคุมภายในที่จะมีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ และการแสดงความเห็นของผู้สอบบัญชีในการเงิน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ ได้มีการจัดระบบควบคุมภายในตามแบบที่ตลาดหลักทรัพย์ฯ เสนอแนะและสอดคล้องกับมาตรฐานสากลของ The Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission หรือ COSO ที่กำหนดไว้เป็น Internal Control Framework

1) สภาพแวดล้อมการควบคุม

บริษัทฯ มีระบบควบคุมในด้านบัญชีการเงิน การปฏิบัติการ การจัดการองค์กร และบุคลากร โดยกำหนดให้มีกระบวนการต่างๆ โดยยึดหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามนโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดีที่ได้จัดทำไว้

2) การประเมินความเสี่ยง

บริษัทฯ ได้มีการพิจารณาปัจจัยเสี่ยงที่บริษัทฯ ประสบอยู่หรือคาดว่าจะประสบ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลกระทบและโอกาสที่ความเสี่ยงนั้นจะเกิดขึ้น แล้วกำหนดมาตรการป้องกันและจัดการความเสี่ยงนั้น จัดทำเป็นรายงานบริหารความเสี่ยงและมีการติดตามผลเป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ

3) กิจกรรมการควบคุม

บริษัทฯ ได้สร้างกลไกในการควบคุมให้กับผู้บริหาร โดยการพัฒนากระบวนการต่างๆ ทั้งการนำเอากระบวนการจัดการคุณภาพของ ISO มาปรับใช้กับระบบการบริหารคุณภาพและการให้บริการลูกค้าและกิจกรรมการควบคุมอื่นๆ ที่เป็นผลในเรื่องความน่าเชื่อถือของข้อมูล การดูแลรักษาทรัพย์สินของบริษัท และการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กรและความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศ

4) สารสนเทศและการสื่อสาร

บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบสารสนเทศและช่องทางการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยการจัดทำอินทราเน็ตและเว็บไซต์ ซึ่งเน้นการติดต่อสื่อสารในทุกระดับ

5) การติดตามและประเมินผล

บริษัทฯ ได้จัดให้มีการประเมินผลพนักงาน 2 ครั้งต่อปี และแจ้งผลการประกอบการในทุกไตรมาส โดยผ่านการประชุมผู้บริหารและประมุขพนักงาน

2. การตรวจสอบภายใน

ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) เป็นหน่วยงานที่จะก่อให้เกิดความมั่นใจของคณะกรรมการตรวจสอบในส่วนที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลและการสอบทานความถูกต้องของรายงานทางการเงิน ความเพียงพอในการเปิดเผยข้อมูล ความโปร่งใสของข้อมูล การควบคุมภายใน การบริหารความเสี่ยง โดยเน้นนโยบายตรวจสอบในเชิงป้องกัน สร้างสรรค์ยึดแนวทางการตรวจสอบตามมาตรฐานสากล และแนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมทั้งยังมีการผลักดันและพัฒนาการตรวจสอบให้เข้ากับสภาพธุรกิจที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมใหม่ เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และความน่าเชื่อถือของการดำเนินงานธุรกิจ

2.1 การวางแผนระยะปานกลาง เพื่อเป็นการสร้างมาตรฐานการตรวจสอบให้เป็นที่ยอมรับ ฝ่ายควบคุมภายในจะปฏิบัติงาน โดยมุ่งเน้นสร้างระบบเชิงป้องกันอันจะก่อให้เกิดประโยชน์อย่างได้พลเป็นรูปธรรม โดยใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ทันสมัย จัดทำคู่มือและพัฒนาแนวทางการตรวจสอบในแต่ละระบบงานให้เป็นมาตรฐาน กำหนดรูปแบบในการใช้ระบบงานคอมพิวเตอร์สนับสนุนการตรวจสอบ กำหนดหลักเกณฑ์และสัญญาณเตือนภัยเพื่อใช้ในการตรวจสอบ

2.2 การประกันคุณภาพ ได้มีการกำหนดหลักการและแนวปฏิบัติเพื่อเตรียมตัวเข้ารับการประเมินคุณภาพทั้งการประเมินภายในองค์กร (Internal Assessment) และการประเมินจากภายนอกองค์กร (External Assessment) เพื่อสร้างความมั่นใจในการนำไปปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล โดยบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างครบถ้วน

2.3 การพัฒนาตรวจสอบระบบงานคอมพิวเตอร์ เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างระบบควบคุมและการตรวจสอบที่ดี ซึ่งให้ประโยชน์แก่กลุ่มบริษัท จึงได้มีการปรับปรุงระบบงานคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพในเชิงป้องกันตามหลักการทำให้ถูกต้องตั้งแต่ครั้งแรกมากขึ้น โดยพัฒนา Web Application ระบบต่างๆ เช่น ระบบ @ Café ซึ่งเป็นระบบที่ใช้เก็บฐานข้อมูลของลูกค้าที่สมัครเป็นสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตกับบริษัท รวมทั้งการตรวจสอบการต่ออายุของสมาชิก และการออกสัญญาให้กับสมาชิก ซึ่งเป็นการสร้างแนวทางการตรวจสอบเชิงป้องกัน เพื่อลดการปฏิบัติที่ผิดพลาดโดยไม่เจตนาได้

นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อย ปีละ 4 ครั้ง โดยการจ่ายครั้งที่ 1 – 3 จะจ่ายเป็นเงินปันผลระหว่างกาล และการจ่ายครั้งที่ 4 จะจ่ายเป็นเงินปันผลประจำปี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 30.0 ของกำไรสุทธิของแต่ละบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล สำรองตามกฎหมาย และสำรองอื่นๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ภายใต้เงื่อนไขที่การดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น ทั้งนี้ มติของคณะกรรมการบริษัทที่อนุมัติให้จ่ายเงินปันผลจะต้องถูกนำเสนอเพื่ออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้ แล้วให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

12. รายการระหว่างกัน

มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

บริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการควบคุมการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอื่นๆ กับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในอนาคตตามประกาศของคณะกรรมการ กส.ต. โดยคณะกรรมการตรวจสอบจะเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นในการเข้าทำรายการและความเหมาะสมทางด้านราคาของรายการ โดยพิจารณาจากเงื่อนไขต่างๆ ให้เป็นไปตามลักษณะการดำเนินการค้าปกติในตลาด และมีการเปรียบเทียบราคาที่เกิดขึ้นกับบุคคลภายนอก แต่ในกรณีที่คณะกรรมการตรวจสอบไม่มีความชำนาญในการพิจารณารายการระหว่างกันที่เกิดขึ้น บริษัทฯ จะจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญอิสระหรือ ผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ เป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการระหว่างกันดังกล่าว เพื่อนำไปประกอบการตัดสินใจของคณะกรรมการบริษัท และ/หรือ คณะกรรมการตรวจสอบ และ/หรือ ผู้ถือหุ้น ตามแต่กรณี ซึ่งผู้ที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์หรือมีส่วนได้ส่วนเสียในการทำรายการระหว่างกันจะไม่มีสิทธิออกเสียงในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันดังกล่าว นอกจากนั้น บริษัทฯ จะดำเนินการเปิดเผยข้อมูลในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และการได้มาหรือจำหน่ายไปของสินทรัพย์ที่สำคัญของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ตามข้อกำหนดของคณะกรรมการ กส.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ตลอดจนถึงมาตรฐานบัญชีที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในพระบรมราชูปถัมภ์

รายการระหว่างกันของบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง และบุคคลภายนอกมีความขัดแย้ง ในปี 2555-และปี 2554 (หน่วย: ล้านบาท)

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและวงจรมุ่งเน้นในการจัดทำรายการ
			31 ธ.ค. 54	31 ธ.ค. 55	
ASI	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีกรรมกรร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none">รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการลูกหนี้การค้าจากการที่เกี่ยวข้องกันดอกเบี้ยรับรายได้เงินปันผลรับ	0.01	0.01	<ul style="list-style-type: none">ASC เรียกเก็บค่าจัดทำบัญชีลูกหนี้การค้าจัดทำบัญชีASC ให้ ASI ใช้ยืม
ASO		<ul style="list-style-type: none">บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมกรร่วมกัน	0.05	0.32	
ผู้ให้บริการเทคโนโลยีและ นาเดเซีย	ผู้ให้บริการเทคโนโลยีและ นาเดเซีย	<ul style="list-style-type: none">รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขายขายสินค้าทรัพย์สินรายได้เงินออนไลน์การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ลูกหนี้การค้าเงินให้กู้ยืมบริษัทที่เกี่ยวข้องกันดอกเบี้ยรับลูกหนี้การค้าที่เกี่ยวข้องกันดอกเบี้ยค้างรับเจ้าหนี้การค้า	5.72	3.40	<ul style="list-style-type: none">รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ ASOรายได้ค่าลิขสิทธิ์ เคม PT2,CDN,ค่าที่ปรึกษาASO เรียกเก็บค่าเดินทาง, ค่าที่ปรึกษาASC ขาย Server ให้กับ ASOASC เรียกเก็บค่าบริการเทคโนโลยี S4/CSO จาก ASOASC โอนสิทธิ์ เคม ให้ ASO-PT2
			1.86	7.23	
CIB	ผู้ให้บริการเทคโนโลยี นาเดเซีย		-	-	
			-	0.04	
TLC	ผู้ให้บริการเทคโนโลยี นาเดเซีย		-	1.72	
			-	0.12	
			-	-	
			0.23	-	
			-	10.15	
			-	-	
			1.46	1.84	
			-	-	

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 54	31 ธ.ค. 55	
ASM ตัวแทนจำหน่ายในประเทศไทย	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมการร่วมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> รายได้เงินโอน รายได้ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ ลูกหนี้การค้า บริษัทฯ ขายสินค้าอื่นๆ ให้กับ ASM ลูกหนี้และเงินกู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ ASM เพื่อดำเนินธุรกิจ ดอกเบี้ยรับ ดอกเบี้ยค้างรับ เจ้าหนี้การค้า ซื้อสินค้า 	- 6.25 0.05 - - 0.01 0.04 12.20 0.29 - 0.05 -	0.04 0.95 - - 0.01 0.35 1.40 0.14 - - -	<ul style="list-style-type: none"> ASC เชื่อกับค่าบริการเงินโอน S4 /CSO จาก ASM รายได้ค่าลิขสิทธิ์ เกม บริการ และค่าที่ปรึกษา
A-Capital เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding company)	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ ลูกหนี้การค้า 	0.01 -	0.01 -	<ul style="list-style-type: none"> ASC เชื่อกับค่าทำบัญชีจาก A-Capital
CTCM <ul style="list-style-type: none"> ผู้ให้บริการเงินโอนในเวียดนาม โดยที่ให้บริการทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จากกลุ่มบริษัท เพ่านั้น 	<ul style="list-style-type: none"> ผู้รับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการเงินโอนในเวียดนามทั้งหมดจากกลุ่มบริษัท 	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ รายได้เงิน การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ ลูกหนี้การค้า บริษัทฯ เก็บค่าลิขสิทธิ์เงินโอนจาก CTCM ตามสัญญาการใช้ลิขสิทธิ์ช่วง ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวข้องกัน รายได้เงินโอน เจ้าหนี้การค้า 	2.99 13.88 1.67 21.56 0.17 - -	12.98 - - 22.02 - 0.30 0.10	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทฯ ให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้บริการเงินโอนในเวียดนามแก่ CTCM ASC โอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์เกมให้กับ CTCM บริษัทฯ เชื่อกับค่าใช้จ่ายในการบริหารงาน ที่ได้ส่งไปก่อน ASC เชื่อกับค่าบริการเงินโอน IVA จาก CTCM

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความล้มเหลว	ลักษณะรายการ	มูลค่าความเสียหายรวม		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 64	31 ธ.ค. 65	
PlayPark ผู้ให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์ของบริษัทฯ	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทอยู่ในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีกรรมกรร่วมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ ซื้อสินค้า ค่าส่งเสริมการขายและค่าโฆษณา เจ้าหน้าที่การค้า ลูกหนี้เงินกู้ยืมกิจการที่เกี่ยวข้องกัน ดอกเบี้ยรับ 	0.04 - 0.58 0.08 0.01 -	0.04 - 0.16 0.09 - -	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าทำบัญชี บริษัทซื้อหนังสือคู่มือจาก PK เพื่อทำการส่งเสริมการขายในปี 2554 ค่าโฆษณา
Funbox ผู้ให้บริการบนออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทอยู่ในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน A-capital และมีกรรมกรร่วมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเดมโม่ รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ ลูกหนี้การค้า เจ้าหน้าที่การค้า ขายทรัพย์สิน ลูกหนี้เงินกู้ยืมกิจการที่เกี่ยวข้อง เงินให้กู้ยืมบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ FB เพื่อดำเนินธุรกิจ ดอกเบี้ยรับ 	4.91 7.88 0.59 5.03 13.26 16.79 - 4.22 40.50 0.67	4.56 3.75 0.66 - 0.80 5.55 0.09 0.07 43.50 0.88	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเดมโม่ให้ Funbox ASC เรียกเก็บค่าโฆษณา.รายได้ลิขสิทธิ์ จาก Funbox .รายได้ขึ้น พันบ็อกซ์เรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการเช่า rack server ASC โอนสิทธิ์ ให้กับ Funbox ASC ขาย server ให้กับ Funbox

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามแบบการประเมิน ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 54	31 ธ.ค. 55	
PT Asiasoft ผู้ให้บริการเทคโนโลยี	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทอยู่ในสัดส่วนร้อยละ ๑๐ โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมการร่วมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าบริการ ค่าส่งเสริมการขาย ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน เจ้าหนี้การค้า เงินให้กู้ยืมบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ PT เพื่อดำเนินธุรกิจ ดอกเบี้ยรับ ดอกเบี้ยจ่ายรับ 	<ul style="list-style-type: none"> - 0.20 0.02 0.11 6.00 0.02 0.02 	<ul style="list-style-type: none"> 0.05 - 6.26 0.10 33.20 0.47 0.42 	
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ผู้ให้บริการผ่านเว็บไซต์	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทร่วม ในสัดส่วนร้อยละ ๔๐ โดยถือหุ้นผ่าน A-capital 	<ul style="list-style-type: none"> รายได้จากการขายสินค้า ลูกหนี้การค้า 	<ul style="list-style-type: none"> 0.02 0.01 	<ul style="list-style-type: none"> 0.24 0.01 	
บริษัท เพอร์เนล คอร์ปอเรชั่น จำกัด ผู้ให้บริการเทคโนโลยี	บริษัทร่วม ในสัดส่วนร้อยละ 30 โดยถือหุ้นผ่าน A-capital	<ul style="list-style-type: none"> รายได้จากการจำหน่ายบัตรเติมเงิน รายได้จากการขายสินค้า รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ ค่าโฆษณาและค่าบริการ ลูกหนี้การค้า เจ้าหนี้การค้า ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวข้องกัน 	<ul style="list-style-type: none"> 0.35 - 0.19 0.72 0.27 1.98 0.37 	<ul style="list-style-type: none"> 0.96 0.51 0.87 1.42 0.14 1.09 0.09 	
บริษัท เพอร์เนล คอร์ปอเรชั่น จำกัด ผู้ให้บริการเทคโนโลยี	บริษัทอยู่ในสัดส่วนร้อยละ 59.99	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ ขายสินค้า 	<ul style="list-style-type: none"> - - 	<ul style="list-style-type: none"> 0.05 0.14 	

หมายเหตุ : กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อจัดซื้อตามสัญญา ซึ่งบริษัทฯ จะบันทึกในการจัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงสิทธิประโยชน์อื่น ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อแยกแต่ละบริษัท

13. ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ในปี 2554 บริษัท ดีลอยท์ ทูเช่ โรบัทส์ ไซยัค สอบบัญชี จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอีก 7 บริษัท ในปี 2555 บริษัท สำนักงาน เอ็นส์ แอนด์ ยัง จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอีก 9 บริษัท (ไม่รวมบริษัทย่อยใน British Virgin Islands คือ Trilight Cove Enterprises Ltd. ซึ่งมี Ecovis Assurance LLP ประเทศสิงคโปร์เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี สำหรับปี 2555 จำนวน 0.12 ล้านบาท) ในปี 2555 บริษัท เคพีเอ็มจี ภูมิไชย ที่ปรึกษารัฐกิจ จำกัด ได้ให้บริการตรวจสอบรายการทางการเงินรวมกิจการ มีค่าตอบแทนจำนวน 0.70 ล้านบาท ซึ่งผู้สอบบัญชีดังกล่าวไม่ได้มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องใดๆ กับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย โดยมีรายละเอียดค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี ดังนี้

ประเภทค่าตอบแทน	ปี 2554			ปี 2555		
	บริษัท	บริษัทย่อย รวม 7 บริษัท	รวมบริษัทฯ และบริษัทย่อย	บริษัท	บริษัทย่อย รวม 9 บริษัท	รวมบริษัทฯ และบริษัทย่อย
ค่าตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)						
- ค่าตรวจสอบงบการเงินประจำปี	556,500.00	2,819,852.44	3,376,352.44	860,000.00	4,768,493.93	5,628,493.93
- ค่าสอบทานงบการเงินรายไตรมาส (3 ไตรมาส)	330,750.00	-	330,750.00	390,000.00	-	390,000.00
รวมค่าตอบแทนจากการสอบบัญชี	887,250.00	2,819,852.44	3,707,102.44	1,250,000.00	4,768,493.93	6,018,493.93
ค่าตอบแทนอื่น (บาท)						
- บริษัท ดีลอยท์ ทูเช่ โรบัทส์ ไซยัค สอบบัญชี จำกัด	108,560.00	-	108,560.00	-	-	-
- บริษัท สำนักงาน เอ็นส์ แอนด์ ยัง จำกัด	-	-	-	291,425.00	-	291,425.00
- บริษัท เคพีเอ็มจี ภูมิไชย ที่ปรึกษา ธุรกิจ จำกัด	-	-	-	700,000.00	-	700,000.00
รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด	995,810.00	2,819,852.44	3,815,662.44	2,241,425.00	4,768,493.93	7,009,918.93

14. รายงานความรับผิดชอบของคณะกรรมการ ต่อรายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ได้จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวม และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัท และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2555 ของบริษัทที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการบริษัทมีหน้าที่และความรับผิดชอบในฐานะกรรมการของบริษัทจดทะเบียน ในการกำกับดูแลให้รายงานทางการเงินของบริษัทมีข้อมูลทางบัญชีที่ถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส และเพียงพอเพื่อที่จะดำรงรักษาไว้ซึ่งทรัพย์สินของบริษัทเพื่อให้ทราบจุดอ่อน และรายการที่ผิดพลาดอย่างมีนัยสำคัญ รวมทั้งมีการเปิดเผยข้อมูลที่เป็นสาระสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน โดยเลือกใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ตลอดจนได้พิจารณาถึงความสมเหตุสมผล ความระมัดระวังรอบคอบ และปริมาณการที่เหมาะสมตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป

เพื่อให้การกำกับดูแลรายงานทางการเงินดังกล่าวเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ คณะกรรมการบริษัทได้แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีได้ดำรงตำแหน่งในคณะกรรมการบริหาร จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ดูแลรับผิดชอบเกี่ยวกับคุณภาพของรายงานทางการเงิน และระบบการควบคุมภายใน โดยมีที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน ซึ่งได้รับการคัดเลือกจากคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อตรวจสอบการปฏิบัติตามระบบที่วางไว้ และมีความเป็นอิสระในการรายงานผลการตรวจสอบ รวมทั้งเตรียมความพร้อมในการจัดทำงบการเงินซึ่งอิงตามมาตรฐาน International Financial Reporting Standards (IFRS) โดยความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวได้ปรากฏในรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งแสดงไว้ในรายงานประจำปีแล้ว

คณะกรรมการบริษัทมีความเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและพิสูจน์บัญชีของบริษัท คือ บริษัท สำนักงานเอ็นสัค แอนด์ ยัง จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนได้มีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและอย่างรอบคอบในการจัดทำงบการเงินดังกล่าว

นายต้น เตียวลิม
ประธานกรรมการ
ในนามคณะกรรมการ

15. คำอธิบาย และการวิเคราะห์ฐานะการเงิน

และผลการดำเนินงาน

สรุปภาพรวมผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ผู้นำการให้บริการเกมออนไลน์อันดับหนึ่งของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 61 เกม ใน 8 ประเทศ คือ ไทย (35 เกม) สิงคโปร์ (8 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) อินโดนีเซีย (3 เกม) ฟิลิปปินส์ (3 เกม) และอินโดจีน ซึ่งประกอบด้วย พม่า เวียดนามและกัมพูชา (6 เกม) โดยสัดส่วนรายได้จากการดำเนินงานในประเทศและต่างประเทศในปี 2555 คิดเป็นร้อยละ 57 และ 43 ของรายได้ทั้งหมด โดยรายได้ของบริษัทยังประกอบด้วย รายได้จากเกมออนไลน์ โดยมีสัดส่วนคิดเป็นร้อยละ 82 ของรายได้ทั้งหมด รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าเกมออนไลน์ร้อยละ 14 และรายได้อื่น ๆ ร้อยละ 4 ของรายได้ทั้งหมด

โดยในปี 2555 บริษัทฯ มีกำไรสุทธิรวมทั้งสิ้น 304 ล้านบาท เติบโตร้อยละ 3 เมื่อเทียบกับปีก่อนซึ่งกำไรสุทธิรวม 296 ล้านบาท ในขณะที่กำไรสุทธิก่อนหักค่าเสื่อมราคาและค่าเสื่อมมูลค่าของอสังหาริมทรัพย์ลดลงมาอยู่ที่ร้อยละ 15 จากร้อยละ 18 ในปี 2554 เนื่องจากผลการดำเนินงานในต่างประเทศมีกำไรสุทธิเพิ่มขึ้นร้อยละ 42 มาอยู่ที่ 89 ล้านบาท จาก 63 ล้านบาทในปี 2554 จากการเพิ่มธุรกิจที่ดำเนินงานในต่างประเทศ 1 บริษัทคือ CIB Development ประกอบกับการตอบรับที่ดีอย่างมากจากการจำหน่ายเกมออนไลน์ Diablo III ตลอดจนการบริหารค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่ผลการดำเนินงานในประเทศมีกำไรสุทธิลดลงร้อยละ 8 มาอยู่ที่ 215 ล้านบาท จากกำไรสุทธิ 233 ล้านบาท ในปี 2554 จากค่าใช้จ่ายการตลาดที่เพิ่มขึ้นและการตัดจ่ายค่าลิขสิทธิ์เกมก่อนวางสูงในปีนี้ซึ่งรวมถึงเกมที่ได้ชื่อมานานและไม่เปิดดำเนินการเนื่องจากเกมไม่เหมาะกับยุคสมัย

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมของกลุ่มบริษัทฯ (ปี 2553-2555)

รายได้

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ปี 2553-2555 แยกตามภูมิศาสตร์เป็นดังนี้

ภูมิศาสตร์	2553		2554		2555	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
ในประเทศ	1,083	70	1,112	66	1,155	57
ต่างประเทศ	457	30	572	34	861	43
รวม	1,540	100	1,684	100	2,016	100
อัตราการเติบโต (%)	5%		9%		20%	

รายได้รวมในปี 2555 จำนวน 2,016 ล้านบาท เติบโตร้อยละ 20 จากปีก่อนที่มีรายได้จำนวน 1,684 ล้านบาท โดยคิดเป็นสัดส่วนต่อรายได้รวมของการดำเนินงานในประเทศและต่างประเทศในปี 2555 ร้อยละ 57 และ 43 เปรียบเทียบกับปีก่อนที่มีสัดส่วนรายได้คิดเป็นร้อยละ 66 และ 34 ของรายได้ทั้งหมด โดยรายได้ในประเทศปรับเพิ่มขึ้นร้อยละ 4 จากรายได้ 1,112 ล้านบาทในปี 2554 เป็น 1,155 ล้านบาทในปี 2555 จากการตอบรับเป็นอย่างดีกับเกมใหม่ที่เปิดให้บริการเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกม Dragon Nest ซึ่งเป็นเกมในกลุ่ม MMORPG ซึ่งเป็นเกมที่มีจำนวนผู้เล่นสูงสุดของบริษัทในปี 2555 ขณะที่รายได้ในต่างประเทศปรับเพิ่มขึ้นร้อยละ 51 จากรายได้ 572 ล้านบาทในปี 2554 เป็น 861 ล้านบาทในปี 2555 จากการเพิ่มธุรกิจที่ดำเนินงานในต่างประเทศและการตอบรับที่ดีของการจำหน่ายเกมออนไลน์ตามที่อธิบายไว้ข้างต้น

โดยหากแบ่งรายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ปี 2553-2555 ตามประเภทของรายได้หลักเป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทรายได้	2553		2554		2555	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	1,360	88	1,516	90	1,662	82
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	124	8	92	5	277	14
3. รายได้อื่นๆ	56	4	77	5	77	4
รวมรายได้	1,540	100	1,684	100	2,016	100

1. รายได้เกมออนไลน์คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 82 ของรายได้รวม โดยเติบโตร้อยละ 10 จากรายได้ 1,516 ล้านบาทในปี 2554 เป็น 1,662 ล้านบาทในปี 2555 ซึ่งเป็นการเติบโตจากการดำเนินงานทั้งในประเทศและต่างประเทศตามตารางด้านล่างนี้

ภูมิศาสตร์	2553		2554		2555	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
ในประเทศ	920	68	962	63	982	63
ต่างประเทศ	439	32	554	37	680	37
รวม	1,360	100	1,516	100	1,662	100
อัตราการเติบโต (%)	14%		11%		10%	

โดยรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์จากการดำเนินงานในประเทศเติบโตร้อยละ 2 จากรายได้ 962 ล้านบาทในปี 2554 เป็น 982 ล้านบาทในปี 2555 ขณะที่รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในต่างประเทศเติบโตร้อยละ 23 จากรายได้ 554 ล้านบาทในปี 2554 เป็น 680 ล้านบาทในปี 2555 จากการลงทุนในบริษัท CIB ในประเทศมาเลเซียซึ่งให้บริการเกมออนไลน์ทั้งหมด 19 เกม

2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 14 ของรายได้รวม ซึ่งประกอบด้วย สินค้าเกมออฟไลน์ สินค้าเกมออนไลน์ ค่าสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และรายได้ตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินเกมของ Partner รายได้ดังกล่าวปรับเพิ่มขึ้น 2 เท่า จาก 92 ล้านบาทในปี 2554 เป็น 277 ล้านบาทในปี 2555 โดยเป็นการเพิ่มขึ้นทั้งในประเทศและต่างประเทศ จากการตอบรับที่ดีอย่างมากในการจำหน่ายสินค้าเกมออฟไลน์ Daiblo III ที่เริ่มจำหน่ายตั้งแต่ไตรมาส 2 ปี 2555

3. รายได้อื่นๆ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 4 ของรายได้รวม ซึ่งประกอบด้วยรายได้ค่าลิขสิทธิ์ในประเทศเวียดนาม รายได้ค่าโฆษณา รายได้ดอกเบี้ยรับ เป็นต้น โดยรายได้อยู่ที่ 77 ล้านบาทเท่ากับรายได้ในปี 2554

กำไรสุทธิ

ภูมิศาสตร์	2553		2554		2555	
	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)
ในประเทศ	247	23	233	21	215	19
ต่างประเทศ	17	4	63	11	89	11
รวม	264	17	296	18	304	15
อัตราการเติบโต (%)	49%		12%		3%	

กำไรสุทธิรวมเท่ากับ 304 ล้านบาทในปี 2555 เติบโตร้อยละ 3 จาก 296 ล้านบาทในปี 2554 โดยเป็นการเติบโตจากการดำเนินงานในต่างประเทศจากรายได้การให้บริการเกมออนไลน์ที่ปรับเพิ่มขึ้นมากจากธุรกิจที่ดำเนินงานเพิ่มขึ้น และการตอบรับที่ดีมากจากการจำหน่ายเกมออนไลน์ตามท็อธิบายไว้ข้างต้น ประกอบกับการบริหารค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้คงระดับอัตรากำไรสุทธิของต่างประเทศไว้ได้ที่ร้อยละ 11 ในขณะที่กำไรสุทธิจากการดำเนินงานในประเทศปรับลดลง จากค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นตามที่กล่าวไว้ข้างต้น ทำให้อัตรากำไรสุทธิปรับลดลงจากร้อยละ 21 ในปี 2554 เป็นร้อยละ 19 ในปี 2555

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์รวม หนี้สินรวมและส่วนของผู้ถือหุ้นรวม ประจำปี 2553-2555

สินทรัพย์

สินทรัพย์ของกลุ่มบริษัทฯ ประกอบด้วยรายการหลักๆ ดังนี้

(หน่วย: ล้านบาท / ร้อย ละของสินทรัพย์รวม)	2553		2554		2555	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
เงินสดและรายการเทียบ เท่าเงินสด	571	34	589	31	355	18
เงินลงทุนระยะสั้น	316	16	395	20	254	13
ลูกหนี้การค้า	281	16	215	12	263	13
สินทรัพย์ไม่มีตัวตนสุทธิ และค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	338	19	340	19	544	27
ประมาณการส่วนได้เสีย ในมูลค่าสินทรัพย์สุทธิ ของบริษัทย่อยที่ต่ำกว่า ต้นทุนซื้อธุรกิจ	-	-	-	-	203	10
อุปกรณ์ – สุทธิ	107	6	125	7	151	8
อื่นๆ	157	9	205	11	220	11
รวม	1,770	100	1,869	100	1,990	100

สินทรัพย์รวมทั้งสิ้น 1,990 ล้านบาท ซึ่งประกอบด้วย

เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมทั้งเงินลงทุนชั่วคราวจำนวน 609 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 31 ของสินทรัพย์รวม ซึ่งประกอบด้วยเงินคงเหลือจาก IPO จำนวน 65 ล้านบาท และเงินคงเหลือจากการดำเนินงาน ซึ่งนำไปลงทุนระยะสั้น รวมจำนวน 544 ล้านบาท ในปี 2555 บริษัทฯ มีการจ่ายเงินปันผลสำหรับพลประกอบการปี 2555 จำนวน 318 ล้านบาท ลงทุนในบริษัทย่อยจำนวน 241 ล้านบาทและซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเพิ่ม 171 ล้านบาท

ลูกหนี้การค้าสุทธิจำนวน 263 ล้านบาท ส่วนใหญ่เป็นลูกหนี้ที่เป็นตัวแทนจำหน่าย

สินทรัพย์ไม่มีตัวตนสุทธิและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า จำนวน 544 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2554 หลักๆ เป็นค่าลิขสิทธิ์ของบริษัทย่อยที่บริษัทฯ เข้าไปลงทุนในระหว่างปี 2555

ประมาณการส่วนได้เสียในมูลค่าสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยที่ต่ำกว่าต้นทุนซื้อธุรกิจจำนวน 203 ล้านบาท เป็นผลแตกต่างระหว่างเงินสดจ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุนกับมูลค่าสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยในสัดส่วนกับบริษัทฯ ลงทุน

สินทรัพย์อื่น ๆ จำนวน 220 ล้านบาท ประกอบด้วย สินค้าคงเหลือ 21 ล้านบาท เงินฝากที่ติดการกำกับกับสถาบันการเงินจำนวน 17 ล้านบาท สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจำนวน 41 ล้านบาท เงินลงทุนในบริษัทร่วม 16 ล้านบาท สินทรัพย์หมุนเวียนอื่นๆ 90 ล้านบาท และสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่นจำนวน 35 ล้านบาท

หนี้สิน

หนี้สินของกลุ่มบริษัทฯ ประกอบด้วยรายการหลัก ๆ ดังนี้

(หน่วย: ล้านบาท / ร้อย ละของหนี้สินรวม)	2553		2554		2555	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
รายได้ค่าบัตรและค่าสิทธิ รับล่วงหน้า	240	48	274	50	283	46
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้ อื่น	106	21	145	26	172	28
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	82	17	99	18	101	16
ภาษีเงินได้นิติบุคคลค้าง จ่าย	55	11	18	3	29	5
หนี้สินไม่หมุนเวียน	14	3	14	3	28	5
รวม	497	100	550	100	613	100

หนี้สินรวมทั้งสิ้น 613 ล้านบาท ซึ่งประกอบด้วย

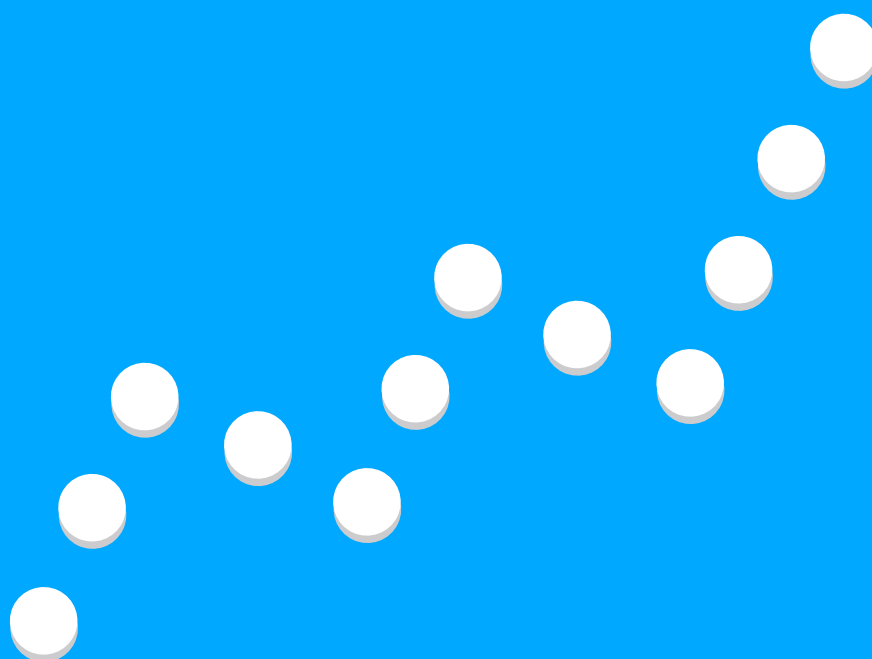
1. รายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า จำนวน 283 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 46 ของหนี้สินรวม
2. เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นจำนวน 172 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 28 ซึ่งประกอบด้วย เจ้าหนี้ตัวแทนจำหน่าย เจ้าหนี้ค่าผลิตสินค้า เจ้าหนี้จากการซื้อทรัพย์สินและเงินลงทุนค้างชำระรวมจำนวน 109 ล้านบาท และค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่ายจำนวน 63 ล้านบาท
3. หนี้สินหมุนเวียนอื่นจำนวน 101 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 16 ของหนี้สินรวม ประกอบด้วย โบนัสค้างจ่าย 45 ล้านบาท และหนี้สินอื่นจำนวน 55 ล้านบาท ประกอบด้วย เจ้าหนี้ค่าบริการอื่น ค่าใช้จ่ายในการบริหารงานค้างจ่าย เช่น ค่าเช่า ค่าสาธารณูปโภค เป็นต้น
4. หนี้สินไม่หมุนเวียนอื่นจำนวน 28 ล้านบาทประกอบด้วย หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี 15 ล้านบาท สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน 8 ล้านบาท และหนี้สินอื่นจำนวน 5 ล้านบาท

ส่วนของผู้ออกหุ้น

(หน่วย: ล้านบาท)	2553	2554	2555
ทุนจดทะเบียน	316	316	307
ทุนที่ออกและเรียกชำระ เต็มมูลค่า	314	316	307
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	797	797	797
ผลต่างจากการแปลงค่า งบการเงิน	-4	-6	-8
กำไรสะสม-จัดสรรแล้ว (รวมสำรองหุ้นกู้ซื้อคืน)	91	91	31
กำไรสะสม-ยังไม่ได้จัดสรร	134	178	172
หุ้นกู้ซื้อคืน	-60	-60	-
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจ ควบคุม	-	3	78
รวม	1,272	1,319	1,377

ส่วนของผู้ออกหุ้นทั้งสิ้น 1,377 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 58 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 4 ซึ่งเป็นผลมาจากผลกำไรจากการดำเนินงานในปี 2555 โดยในระหว่างปี 2555 มีการนำกำไรสะสมมาจ่ายเงินปันผลจำนวนรวมทั้งสิ้น 318 ล้านบาท ตามที่ได้อธิบายไว้ในเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดข้างต้น

ในระหว่างปี 2555 บริษัทฯ มีการตัดหุ้นกู้ซื้อคืนจำนวน 9 ล้านบาท ทำให้ทุนจดทะเบียน ที่ออกและเรียกชำระเต็มมูลค่าลดลงจาก 316 ล้านบาท เป็น 307 ล้านบาท โดยหุ้นกู้ซื้อคืนดังกล่าวมีราคาหุ้นจำนวน 60 ล้านบาท ทำให้กำไรสะสมจัดสรรแล้วลดลงจาก 91 ล้านบาท เป็น 31 ล้านบาท



รายงาน และ ฉบับการเงิน

31 ธันวาคม 2555

รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

เสนอต่อผู้ถือหุ้นของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบงบการเงินรวมของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย ซึ่งประกอบด้วยงบแสดงฐานะการเงินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบกระแสเงินสดรวม สำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน รวมถึงหมายเหตุสรุบบัญชีการบัญชีที่สำคัญและหมายเหตุเรื่องอื่น ๆ และได้ตรวจสอบ งบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ด้วยเช่นกัน

ความรับผิดชอบของผู้บริหารต่องบการเงิน

ผู้บริหารเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำและการนำเสนองบการเงินเหล่านี้โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงินและรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่ผู้บริหารพิจารณาว่าจำเป็นเพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชี

ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบในการแสดงความเห็นต่องบการเงินดังกล่าวจากผลการตรวจสอบของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชี ซึ่งกำหนดให้ข้าพเจ้าปฏิบัติตามข้อกำหนดด้านจรรยาบรรณ รวมถึงวางแผนและปฏิบัติตามตรวจสอบเพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลว่า งบการเงินปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ การตรวจสอบรวมถึงการใช้วิธีการตรวจสอบเพื่อให้ได้มาซึ่งหลักฐานการสอบบัญชีเกี่ยวกับจำนวนเงินและการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงิน วิธีการตรวจสอบที่เลือกใช้นั้นขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้สอบบัญชี ซึ่งรวมถึงการประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญของงบการเงินไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ในการประเมินความเสี่ยงดังกล่าว ผู้สอบบัญชีพิจารณาการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำและการนำเสนองบการเงินโดยถูกต้องตามที่ควรของกิจการ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกิจการ การตรวจสอบรวมถึงการประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่ผู้บริหารใช้และเหมาะสมของประมาณการทางบัญชีที่จัดทำขึ้นโดยผู้บริหาร รวมทั้งการประเมินการนำเสนองบการเงินโดยรวม ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลักฐานการสอบบัญชีที่ข้าพเจ้าได้รับเพียงพอและเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

ความเห็น

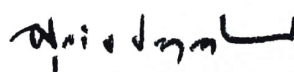
ข้าพเจ้าเห็นว่า งบการเงินข้างต้นนี้แสดงฐานะการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 ผลการดำเนินงานและ กระแสเงินสด สำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกันของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และ บริษัทย่อย และเฉพาะของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

ข้อมูลและเหตุการณ์ที่เน้น

ข้าพเจ้าขอให้สังเกตหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 13 เกี่ยวกับการเข้าซื้อกิจการของบริษัทแห่งหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันบริษัทฯ อยู่ระหว่างดำเนินการจัดให้มีการวัดมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมา ณ วันซื้อกิจการ ทั้งนี้ ข้าพเจ้ามิได้แสดงความเห็นอย่างมีเงื่อนไขต่อกรณีนี้แต่อย่างใด

เรื่องอื่น

งบการเงินรวมของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงิน เฉพาะกิจการของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 ตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชีท่านอื่น ซึ่งแสดงความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขได้ขอยกให้สังเกตเกี่ยวกับการปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีฉบับปรับปรุงและมาตรฐานการบัญชีใหม่ที่ออกโดยสภาวิชาชีพบัญชีตามรายงาน ลงวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2555



สุกัญญา วัฒนาวาโน

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาต เลขทะเบียน 3930

บริษัท สำนักงาน เอ็นสัท แอนด์ ยัง จำกัด

กรุงเทพฯ: 27 กุมภาพันธ์ 2556

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบแสดงฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555

(หน่วย: บาท)

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
สินทรัพย์				
สินทรัพย์หมุนเวียน				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	7	355,317,524	588,670,255	173,810,165
เงินลงทุนชั่วคราว	8	253,507,100	394,789,294	250,228,878
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	6, 9	263,496,786	214,943,200	225,113,166
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	6	-	-	78,100,000
สินค้าคงเหลือ	10	21,084,842	11,907,309	2,143,475
ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า		95,540,931	41,459,846	88,279,595
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น		90,174,378	66,313,701	24,470,435
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		1,079,121,561	1,318,083,605	842,145,714
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน				
เงินฝากธนาคารที่คิดภาระค่าประกัน	11	16,465,704	9,630,000	9,955,125
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	12	15,898,344	16,347,919	-
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	13	-	-	421,384,316
เงินลงทุนในการร่วมค้า	14	-	-	-
อุปกรณ์	15	151,331,208	124,948,671	75,301,628
ค่าความนิยม		7,175,911	7,175,911	-
ประมาณการส่วนได้เสียในมูลค่าสินทรัพย์สุทธิของ				
บริษัทย่อยที่ต่ำกว่าต้นทุนซื้อธุรกิจ	13	203,143,372	-	-
สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น	16	448,548,425	298,905,103	246,360,668
สินทรัพย์ภายในเงินได้รอการตัดบัญชี	17	41,006,793	44,825,860	38,360,823
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		27,578,176	49,010,968	22,577,521
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		911,147,933	550,844,432	813,940,081
รวมสินทรัพย์		1,990,269,494	1,868,928,037	1,656,085,795

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555

(หน่วย: บาท)

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น				
หนี้สินหมุนเวียน				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	6, 18	171,952,679	145,491,185	105,922,143
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า		282,829,339	273,832,580	197,323,459
ส่วนของหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินที่ถึงกำหนดชำระ				
ภายในหนึ่งปี		3,665,054	2,630,716	423,126
ภายในหนึ่งปี		29,121,275	17,976,280	26,758,613
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		100,590,823	98,918,267	54,480,344
รวมหนี้สินหมุนเวียน		588,159,170	538,849,028	384,907,685
หนี้สินไม่หมุนเวียน				
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน - สุทธิจากส่วนที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี		2,225,474	674,950	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี	17	14,771,441	5,901,263	-
สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน	19	7,803,905	4,977,267	5,447,660
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		24,800,820	11,553,480	5,447,660
รวมหนี้สิน		612,959,990	550,402,508	390,355,345

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555

(หน่วย: บาท)

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
ส่วนของผู้ถือหุ้น				
ทุนเรือนหุ้น				
ทุนจดทะเบียน				
หุ้นสามัญ 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 1 บาท				
(31 ธันวาคม 2554: หุ้นสามัญ 316,000,000 หุ้น				
มูลค่าหุ้นละ 1 บาท)	20, 21	307,407,762	316,000,000	307,407,762
316,000,000				
ทุนออกจำหน่ายและชำระเต็มมูลค่าแล้ว				
หุ้นสามัญ 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 1 บาท				
(31 ธันวาคม 2554: หุ้นสามัญ 315,907,762 หุ้น				
มูลค่าหุ้นละ 1 บาท)		307,407,762	315,907,762	307,407,762
315,907,762				
ส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ		796,833,756	796,833,756	796,833,756
796,833,756				
หุ้นทุนซื้อคืน	21	-	(59,621,864)	-
(59,621,864)				
กำไรสะสม				
จัดสรรแล้ว				
สำรองตามกฎหมาย	22	31,600,000	31,600,000	31,600,000
31,600,000				
สำรองหุ้นทุนซื้อคืน	21	-	59,621,864	-
59,621,864				
ยังไม่ได้จัดสรร		172,369,435	177,459,824	129,888,932
129,888,932				
องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น		(8,528,957)	(6,359,530)	-
(6,359,530)				
ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ		1,299,681,996	1,315,441,812	1,265,730,450
1,265,730,450				
ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของบริษัทย่อย		77,627,508	3,083,717	-
3,083,717				
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		1,377,309,504	1,318,525,529	1,265,730,450
1,265,730,450				
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น		1,990,269,494	1,868,928,037	1,656,085,795
1,656,085,795				
		-	-	-

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

กรรมการ

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

(หน่วย: บาท)

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
รายได้				
รายได้จากการขายและบริการ	1,971,941,769	1,637,571,020	1,006,134,889	997,089,599
เงินปันผลรับ	13 -	-	94,912,000	-
ดอกเบี้ยรับ	14,763,633	15,599,689	15,743,250	16,599,083
รายได้อื่น	29,070,905	31,326,221	24,126,528	25,387,043
รวมรายได้	2,015,776,307	1,684,496,930	1,140,916,667	1,039,075,725
ค่าใช้จ่าย				
ต้นทุนขายและบริการ	1,124,353,184	900,575,640	518,541,408	496,541,643
ค่าใช้จ่ายในการขาย	167,090,574	118,471,431	86,322,417	67,375,001
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	332,944,370	300,484,021	173,351,555	166,117,213
โอนกลับขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุน	13 -	-	(40,238,635)	-
รวมค่าใช้จ่าย	1,624,388,128	1,319,531,092	737,976,745	730,033,857
กำไรก่อนส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม				
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน และค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	391,388,179	364,965,838	402,939,922	309,041,868
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	546,425	20,719	-	-
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายทางการเงินและค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	391,934,604	364,986,557	402,939,922	309,041,868
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(242,508)	(373,881)	(58,743)	(178,885)
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	391,692,096	364,612,676	402,881,179	308,862,983
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	17 (82,006,926)	(71,244,349)	(69,407,187)	(82,497,945)
กำไรสำหรับปี	309,685,170	293,368,327	333,473,992	226,365,038
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น:				
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่าทางการเงิน				
ที่เป็นเงินตราต่างประเทศ	(1,443,100)	(2,261,395)	-	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	308,242,070	291,106,932	333,473,992	226,365,038

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

(หน่วย: บาท)

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
การแบ่งปันกำไร				
ส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ	303,961,829	296,414,011	333,473,992	226,365,038
ส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ของบริษัทย่อย	5,723,341	(3,045,684)		
	309,685,170	293,368,327		
การแบ่งปันกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม				
ส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ	301,792,402	294,134,677	333,473,992	226,365,038
ส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ของบริษัทย่อย	6,449,668	(3,027,745)		
	308,242,070	291,106,932		
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	25			
กำไรส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ	0.99	0.97	1.08	0.74
จำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (หุ้น)	307,407,762	306,830,262	307,407,762	306,830,262

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ โซลูชัน จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

	งบการเงินรวม										(หน่วย: บาท)
	ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ										
	องค์ประกอบอื่น										
	ของส่วนของผู้ถือหุ้น										
	ผลต่างจาก										
ทุนเรือนหุ้น ที่ออก	ส่วนเกิน	มูลค่าหุ้นสามัญ	หุ้นทุนซื้อคืน	กำไรสะสม		ยังไม่ได้จัดสรร	เงินตราต่างประเทศ	รวม ของบริษัทฯ	ส่วนได้เสียที่ ไม่มีอำนาจควบคุม ของบริษัทฯ	รวม	
				จัดสรรแล้ว	สำรอง						
และชำระแล้ว				ตามกฎหมาย	หุ้นทุนซื้อคืน						
314,310,888	796,833,756	(59,621,864)	59,621,864	31,600,000	-	133,999,304	(4,080,196)	1,272,663,752	-	1,272,663,752	
-	-	-	-	-	-	296,414,011	(2,279,334)	294,134,677	(3,027,745)	291,106,932	
-	-	-	-	-	-	(252,953,491)	-	(252,953,491)	-	(252,953,491)	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,111,462	6,111,462	
1,596,874	-	-	-	-	-	-	-	1,596,874	-	1,596,874	
315,907,762	796,833,756	(59,621,864)	59,621,864	31,600,000	-	177,459,824	(6,359,530)	1,315,441,812	3,083,717	1,318,525,529	
315,907,762	796,833,756	(59,621,864)	59,621,864	31,600,000	-	177,459,824	(6,359,530)	1,315,441,812	3,083,717	1,318,525,529	
-	-	-	-	-	-	303,961,829	(2,169,427)	301,792,402	6,449,668	308,242,070	
-	-	-	-	-	-	(317,552,218)	-	(317,552,218)	-	(317,552,218)	
(8,500,000)	-	59,621,864	-	-	-	(51,121,864)	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	(59,621,864)	59,621,864	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	68,094,123	68,094,123	
307,407,762	796,833,756	-	-	31,600,000	-	172,369,435	(8,528,957)	1,299,681,996	77,627,508	1,377,309,504	

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย
 งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

	งบการเงินเฉพาะกิจการ						(หน่วย: บาท)
	ทุนเรือนหุ้น		ส่วนเกิน	กำไรสะสม			
	ที่ออก และชำระแล้ว	มูลค่าหุ้นสามัญ		หุ้นทุนซื้อคืน	จัดสรรแล้ว	ยังไม่จัดสรร	
					สำรองตามกฎหมาย	สำรองหุ้นทุนซื้อคืน	ส่วนของผู้ถือหุ้น
ยอดคงเหลือต้นปี ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	314,310,888	796,833,756	(59,621,864)	31,600,000	59,621,864	132,055,611	1,274,800,255
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	-	-	226,365,038	226,365,038
เงินปันผลจ่าย (หมายเหตุ 23)	-	-	-	-	-	(252,953,491)	(252,953,491)
ออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนเพื่อรองรับการแปลงสภาพ ใบสำคัญแสดงสิทธิ	1,596,874	-	-	-	-	-	1,596,874
ยอดคงเหลือปลายปี ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	315,907,762	796,833,756	(59,621,864)	31,600,000	59,621,864	105,467,158	1,249,808,676
ยอดคงเหลือต้นปี ณ วันที่ 1 มกราคม 2555	315,907,762	796,833,756	(59,621,864)	31,600,000	59,621,864	105,467,158	1,249,808,676
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	-	-	333,473,992	333,473,992
เงินปันผลจ่าย (หมายเหตุ 23)	-	-	-	-	-	(317,552,218)	(317,552,218)
ลดหุ้นทุนซื้อคืน (หมายเหตุ 21)	(8,500,000)	-	59,621,864	-	-	(51,121,864)	-
โอนกลับสำรองหุ้นทุนซื้อคืน (หมายเหตุ 21)	-	-	-	-	(59,621,864)	59,621,864	-
ยอดคงเหลือปลายปี ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	307,407,762	796,833,756	-	31,600,000	-	129,888,932	1,265,730,450

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงิน

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย
งบกระแสเงินสด
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

(หน่วย: บาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
กำไรก่อนภาษีเงินได้	391,692,096	364,612,676	402,881,179	308,862,983
รายการปรับกระทบยอดกำไรก่อนภาษีเงินได้เป็นเงินสดรับ (จ่าย)				
จากกิจกรรมดำเนินงาน				
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	159,644,313	133,554,788	91,700,511	87,027,267
ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	2,397,645	2,642,424	2,095,416	2,642,424
การปรับลดสินค้าคงเหลือเป็นมูลค่าสุทธิที่ได้รับ (โอนกลับ)	(122,023)	2,334,220	(122,023)	2,334,220
โอนกลับขาดทุนจากการค้ำค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	-	(11,054,253)	-	(11,054,253)
ขาดทุนจากการตัดบัญชีค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	7,918,904	-	7,918,904	-
โอนกลับขาดทุนจากการค้ำค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	-	(40,238,635)	-
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	(546,425)	(20,719)	-	-
ขาดทุนจากการค้ำค่าของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนอื่น (โอนกลับ)	1,758,312	421,716	-	(3,797,946)
ขาดทุนจากการตัดบัญชีสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนอื่น	30,149,527	5,492,344	22,068,696	17,320,024
เงินปันผลรับจากเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	-	(94,912,000)	-
กำไรจากการจำหน่ายอุปกรณ์	(668,030)	(1,218,951)	(749,232)	(1,273,264)
(กำไร) ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้น	5,860,791	(2,287,061)	3,966,004	(2,368,192)
สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน	2,826,638	4,977,267	1,031,875	4,415,785
กำไรจากการต่อรองราคาซื้อธุรกิจ	(724,944)	-	-	-
ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อกิจการ	823,497	-	-	-
ค่าใช้จ่ายดอกเบี้ย	242,508	373,881	58,743	178,885
กำไรจากการดำเนินงานก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์				
และหนี้สินดำเนินงาน	601,252,809	499,828,332	395,699,438	404,287,933
สินทรัพย์ดำเนินงาน (เพิ่มขึ้น) ลดลง				
เงินลงทุนชั่วคราว	141,282,194	(78,760,074)	144,560,415	(99,310,735)
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	(32,562,907)	87,657,004	(25,318,462)	99,208,794
สินค้าคงเหลือ	(9,055,509)	(9,376,618)	1,514,714	(1,473,929)
ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	(62,111,588)	34,508,137	(67,550,817)	35,508,614
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	(37,921,698)	(34,980,505)	(14,775,254)	(17,744,491)
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	21,917,698	(23,754,537)	14,913,586	(16,089,388)
หนี้สินดำเนินงานเพิ่มขึ้น (ลดลง)				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	4,429,477	13,631,953	(12,221,525)	13,868,168
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า	(15,387,544)	16,433,781	(3,800,035)	(19,057,830)
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	(4,420,458)	56,553,722	6,795,471	44,083,924
เงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน	607,422,474	561,741,195	439,817,531	443,281,060
จ่ายดอกเบี้ย	(242,508)	(373,881)	(58,743)	(178,885)
จ่ายภาษีเงินได้	(64,858,333)	(98,794,044)	(53,625,610)	(105,639,610)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	542,321,633	462,573,270	386,133,178	337,462,565

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

(หน่วย: บาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน				
เงินฝากที่ติดภาระค้ำประกันเพิ่มขึ้น	(6,835,704)	-	(325,125)	-
ให้เงินกู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	(31,200,000)	(24,004,168)
รับชำระคืนเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	11,800,000	28,828,520
ซื้ออุปกรณ์	(60,343,413)	(61,391,473)	(30,246,872)	(36,890,101)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์	3,808,685	3,677,782	819,866	1,929,851
ซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น	(171,256,947)	(134,377,068)	(95,516,001)	(67,634,816)
เงินสดรับจากการโอนสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นให้แก่บริษัทย่อย	4,671,385	15,753,600	14,024,627	15,753,600
เงินคืนจากการยกเลิกสัญญาสิทธิ	5,159,295	-	5,159,295	-
เงินสดจ่ายสุทธิเพื่อลงทุนในบริษัทย่อย (หมายเหตุ 13)	(240,668,693)	-	(289,384,316)	(31,500,000)
เงินสดจ่ายเพื่อลงทุนในบริษัทร่วม	-	(16,327,200)	-	-
เงินสดรับจากส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของบริษัทย่อย				-
จากการเพิ่มทุนของบริษัทย่อย	8,000,020	6,111,462	-	-
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม	996,000	-	-	-
เงินปันผลรับจากบริษัทย่อย	-	-	72,912,000	-
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(456,469,372)	(186,552,897)	(341,956,526)	(113,517,114)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน				
จ่ายชำระเจ้าหนี้ตามสัญญาเข้าทางการเงิน	(115,795)	(2,432,307)	(1,135,669)	(2,113,717)
เงินสดรับค่าหุ้นสามัญเพิ่มทุนที่ออกเพื่อรองรับการแปลงสภาพ				
ใบสำคัญแสดงสิทธิ	-	1,596,874	-	1,596,874
เงินปันผลจ่าย	(317,769,307)	(252,953,491)	(317,769,307)	(252,953,491)
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมจัดหาเงิน	(317,885,102)	(253,788,924)	(318,904,976)	(253,470,334)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงินเพิ่มขึ้น (ลดลง)	619,094	(5,712,509)	-	-
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	(231,413,747)	16,518,940	(274,728,324)	(29,524,883)
กำไร (ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง				
ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	(1,938,984)	1,277,023	(1,388,537)	1,277,023
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	588,670,255	570,874,292	449,927,026	478,174,886
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	355,317,524	588,670,255	173,810,165	449,927,026
	-	-	-	-

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวม

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

1. ข้อมูลทั่วไป

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) เป็นบริษัทมหาชนซึ่งจัดตั้งและ มีภูมิลำเนาในประเทศไทย ธุรกิจหลักของ บริษัทฯคือจัดทำและให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ทั้งเกมออนไลน์และเกมออฟไลน์ ที่อยู่ตามที่ตั้งทะเบียนของบริษัทฯอยู่ที่ 9/283-5 ชั้น 28 อาคารยูเอ็ม ทาวเวอร์ ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

2. เกณฑ์ในการจัดทำงบการเงิน

2.1 งบการเงินนี้จัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่กำหนดในพระราชบัญญัติวิชาชีพบัญชี พ.ศ. 2547 โดยแสดงรายการในงบการเงินตามข้อกำหนดในประกาศกรมพัฒนาธุรกิจการค้าลงวันที่ 28 กันยายน 2554 ออกตามความในพระราชบัญญัติการบัญชี พ.ศ. 2543

งบการเงินฉบับภาษาไทยเป็นงบการเงินฉบับที่บริษัทฯใช้เป็นทางการตามกฎหมาย งบการเงินฉบับภาษาอังกฤษแปลจากงบการเงินฉบับภาษาไทยนี้

งบการเงินนี้ได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมวันละจะได้เปิดเผยเป็นอย่างอื่นในนโยบายการบัญชี

2.2 เกณฑ์ในการจัดทำงบการเงินรวม

ก) งบการเงินรวมนี้ได้จัดทำขึ้นโดยรวมงบการเงินของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “บริษัทฯ”) และบริษัทย่อย (ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “บริษัทย่อย”) ดังต่อไปนี้

ชื่อบริษัท	ลักษณะธุรกิจ	จัดตั้งขึ้นในประเทศ	อัตราร้อยละของการถือหุ้น	
			2555	2554
ถือหุ้นโดยบริษัทฯ				
บริษัท เอ แคมพิคอล จำกัด	ธุรกิจลงทุน	ไทย	100	100
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	ธุรกิจลงทุน	ไทย	100	100
บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด	บริการความบันเทิงผ่านเว็บไซต์	ไทย	100	100
บริษัท เพลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด	บริการเกมออนไลน์	ไทย	60	-
CIB Development Sdn. Bhd.	บริการเกมออนไลน์	มาเลเซีย	61.68	-
ถือหุ้นโดยบริษัท เอ แคมพิคอล จำกัด				
บริษัท ฟินบ็อกซ์ จำกัด	บริการเกมออนไลน์	ไทย	100	100
ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด				
Asiasoft Online Pte. Ltd.	บริการเกมออนไลน์	สิงคโปร์	100	100
AS Online Sdn. Bhd. และบริษัทย่อย (Trilight Cove Enterprises Ltd.)	บริการเกมออนไลน์	มาเลเซีย	100	100
PT. Asiasoft	บริการเกมออนไลน์	อินโดนีเซีย	80	80
ถือหุ้นโดย CIB Development Sdn. Bhd.				
CIB Net Station Sdn. Bhd. และบริษัทย่อย (Chinesego Sdn. Bhd.)	บริการเกมออนไลน์	มาเลเซีย	100	-

ข) บริษัทฯนำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมในการจัดทำงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่บริษัทฯมีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อยจนถึงวันที่บริษัทฯสิ้นสุดการควบคุมบริษัทย่อยนั้น

ค) งบการเงินของบริษัทย่อยได้จัดทำขึ้นโดยใช้นโยบายการบัญชีที่สำคัญเช่นเดียวกันกับของบริษัทฯ

ง) สินทรัพย์และหนี้สินตามงบการเงินของบริษัทย่อยซึ่งจัดตั้งในต่างประเทศแปลงค่าเป็นเงินบาทโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน ส่วนรายได้และค่าใช้จ่ายแปลงค่าเป็นเงินบาทโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยนถ่วงเฉลี่ยรายเดือน พลต่างซึ่งเกิดขึ้นจากการแปลงค่าดังกล่าวแสดงไว้ภายใต้รายการ “กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น” ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม

จ) ยอดคงค้างระหว่างบริษัทฯและบริษัทย่อย รายการค้าระหว่างกันที่มีสาระสำคัญได้ถูกตัดออกจากงบการเงินรวมนี้แล้ว

ฉ) ส่วนของผู้นับถือศาสนาที่ไม่ได้มีอำนาจควบคุม คือ จำนวนกำไรหรือขาดทุนและสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยส่วนที่ไม่ได้เป็นของบริษัทฯ และแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในส่วนของกำไรหรือขาดทุนรวมและส่วนของผู้ถือหุ้นในงบแสดงฐานะการเงินรวม

ในระหว่างปี 2555 บริษัทฯและบริษัทย่อยได้เข้าลงทุนใน CIB Development Sdn. Bhd. บริษัท เพลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด และ Trilight Cove Enterprises Ltd. ตามรายละเอียดที่กล่าวไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 13

2.3 บริษัทฯจัดทำงบการเงินเฉพาะกิจการเพื่อประโยชน์ต่อสาธารณะ โดยแสดงเงินลงทุนในบริษัทย่อย ตามวิธีราคาทุน

3. มาตรฐานการบัญชีใหม่ที่ยังไม่มีผลบังคับใช้

สภาวิชาชีพบัญชีได้ออกมาตรฐานการบัญชีฉบับปรับปรุงและมาตรฐานการบัญชีใหม่ซึ่งมีผลบังคับใช้สำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2556 ตามรายละเอียดข้างล่างนี้

มาตรฐานการบัญชี

ฉบับที่ 12	ภาษีเงินได้
ฉบับที่ 20 (ปรับปรุง 2552)	การบัญชีสำหรับเงินอุดหนุนจากรัฐบาล และการเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับความช่วยเหลือจากรัฐบาล
ฉบับที่ 21 (ปรับปรุง 2552)	ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

มาตรฐานการรายงานทางการเงิน

ฉบับที่ 8	ส่วนงานดำเนินงาน
-----------	------------------

การตีความมาตรฐานการบัญชี

ฉบับที่ 10	ความช่วยเหลือจากรัฐบาล - กรณีที่ไม่มีข้อมูลที่เพียงพออย่างเฉพาะเจาะจงกับกิจกรรมดำเนินงาน
ฉบับที่ 21	ภาษีเงินได้ - การได้รับประโยชน์จากสินทรัพย์ที่ไม่ได้คิดค่าเสื่อมราคาที่ดินราคาใหม่
ฉบับที่ 25	ภาษีเงินได้ - การเปลี่ยนแปลงสถานะภาพทางภาษีของกิจการหรือของผู้ถือหุ้น

ฝ่ายบริหารของบริษัทฯได้ประเมินแล้วเห็นว่ามาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 20 (ปรับปรุง 2552) มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 21 (ปรับปรุง 2552) และการตีความมาตรฐานการบัญชีข้างต้นไม่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ ส่วนมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 8 จะไม่มีผลกระทบอย่างเป็นสาระสำคัญต่อการเงินเมื่อนำมาถือปฏิบัติ ทั้งนี้บริษัทฯและบริษัทย่อยได้ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 12 เรื่อง ภาษีเงินได้ ก่อนวันที่มีผลบังคับใช้

นอกจากนี้ สภาวิชาชีพบัญชีได้ออกประกาศสภาวิชาชีพบัญชี ฉบับที่ 30/2555 - 34/2555 ซึ่งลงประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 17 มกราคม 2556 ให้ใช้แบบปฏิบัติทางบัญชีและการตีความมาตรฐานการบัญชี ดังต่อไปนี้

		วันที่มีผลบังคับใช้
แนวทางปฏิบัติทางบัญชีเกี่ยวกับการโอนและการรับโอนสินทรัพย์ทางการเงิน		1 มกราคม 2556
การตีความมาตรฐานการบัญชี		
ฉบับที่ 29	การเปิดเผยข้อมูลของข้อตกลงสัมปทานบริการ	1 มกราคม 2557
การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน		
ฉบับที่ 4	การประเมินว่าข้อตกลงประกอบด้วยสัญญาเช่าหรือไม่	1 มกราคม 2557
ฉบับที่ 12	ข้อตกลงสัมปทานบริการ	1 มกราคม 2557
ฉบับที่ 13	โปรแกรมสิทธิพิเศษแก่ลูกค้า	1 มกราคม 2557

ฝ่ายบริหารของบริษัทฯได้ประเมินแล้วเห็นว่าแนวปฏิบัติทางบัญชี การตีความมาตรฐานการบัญชี และการตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงินข้างต้นไม่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

4. นโยบายการบัญชีที่สำคัญ

4.1 การรับรู้รายได้

รายได้ค่าบริการ

รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์รับรู้เมื่อผู้เล่นเกมใช้บริการแล้ว

รายได้ค่าสิทธิในการบริการให้เล่นเกมจากร้านเกมรับรู้โดยวิธีเส้นตรงตามระยะเวลาของสิทธิ

ขายสินค้า

รายได้จากการขายสินค้ารับรู้เมื่อบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้โอนความเสี่ยงและผลตอบแทนที่มีนัยสำคัญของความเป็นเจ้าของสินค้าให้กับผู้ซื้อแล้ว รายได้จากการขายแสดงมูลค่าตามราคาใบกำกับสินค้าโดยไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม สำหรับสินค้าที่ได้ส่งมอบหลังจากหักส่วนลดแล้ว

ดอกเบี้ยรับ

ดอกเบี้ยรับถือเป็นรายได้ตามเกณฑ์คงค้างโดยคำนึงถึงอัตราผลตอบแทนที่แท้จริง

เงินปันผลรับ

เงินปันผลรับถือเป็นรายได้เมื่อบริษัทฯ มีสิทธิในการรับเงินปันผล

4.2 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด หมายถึง เงินสดและเงินฝากธนาคาร และเงินลงทุนระยะสั้นที่มีสภาพคล่องสูง ซึ่งถึงกำหนดจ่ายคืนภายในระยะเวลาไม่เกิน 3 เดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่มีข้อจำกัดในการเบิกใช้

4.3 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้าแสดงมูลค่าตามจำนวนมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ บริษัทฯ และบริษัทย่อยบันทึกค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญสำหรับผลขาดทุนโดยประมาณที่อาจเกิดขึ้นจากการเก็บเงินจากลูกหนี้ไม่ได้ ซึ่งโดยทั่วไปพิจารณาจากประสบการณ์การเก็บเงินและการวิเคราะห์อายุหนี้

4.4 สินค้าคงเหลือ

สินค้าคงเหลือแสดงมูลค่าตามราคาทุน (วิธีเข้าก่อน - ออกก่อน) หรือมูลค่าสุทธิที่จะได้รับแล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า

4.5 เงินลงทุน

- ก) เงินลงทุนในหลักทรัพย์เพื่อค้าแสดงตามมูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของหลักทรัพย์บันทึกในส่วนของการกำไรหรือขาดทุน
- ข) เงินลงทุนในหน่วยลงทุนของกองทุนเปิดแสดงตามมูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของหน่วยลงทุนดังกล่าวบันทึกในส่วนของการกำไรหรือขาดทุน
- ค) เงินลงทุนในการร่วมค้าและบริษัทร่วมที่แสดงอยู่ในงบการเงินรวมแสดงมูลค่าตามวิธีส่วน ได้เสีย
- ง) เงินลงทุนในบริษัทย่อยที่แสดงอยู่ในงบการเงินเฉพาะกิจการแสดงมูลค่าตามวิธีราคาทุน

มูลค่ายุติธรรมของหลักทรัพย์ในความต้องการของตลาดคำนวณจากราคาเสนอซื้อหรือหลังสุด ณ สิ้นวันทำการสุดท้ายของปี ส่วนมูลค่ายุติธรรมของตราสารหนี้คำนวณโดยใช้อัตราผลตอบแทนที่ประกาศโดยสมาคมตลาดตราสารหนี้ไทย มูลค่ายุติธรรมของหน่วยลงทุนคำนวณจากมูลค่าสินทรัพย์สุทธิของหน่วยลงทุน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยใช้วิธีถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักในการคำนวณต้นทุนของเงินลงทุน

ในกรณีที่มีการโอนเปลี่ยนประเภทเงินลงทุนจากประเภทหนึ่งไปเป็นอีกประเภทหนึ่ง บริษัทฯ จะปรับมูลค่าของเงินลงทุนดังกล่าวใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่โอนเปลี่ยนประเภทเงินลงทุน ผลแตกต่างระหว่างราคาตามบัญชีและมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่โอนจะบันทึกในส่วนของการกำไรหรือขาดทุนหรือแสดงเป็นองค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้นแล้วแต่ประเภทของเงินลงทุนที่มีการโอนเปลี่ยนเมื่อมีการจำหน่ายเงินลงทุน ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนสุทธิที่ได้รับกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุน จะถูกบันทึกในส่วนของการกำไรหรือขาดทุน

4.6 อุปกรณ์ และค่าเสื่อมราคา

อุปกรณ์แสดงมูลค่าตามราคาทุนหักค่าเสื่อมราคาสะสม และค่าเพื่อการด้อยค่าของสินทรัพย์ (ถ้ามี) ค่าเสื่อมราคาของอุปกรณ์คำนวณจากราคาทุนโดยวิธีเส้นตรงตามอายุการให้ประโยชน์โดยประมาณ 3 ถึง 5 ปี ค่าเสื่อมราคารวมอยู่ในการคำนวณผลการดำเนินงานและไม่มีการคิดค่าเสื่อมราคาสำหรับสินทรัพย์ระหว่างติดตั้ง

4.7 การรวมธุรกิจ

บริษัทฯบันทึกบัญชีสำหรับการรวมธุรกิจโดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อ บริษัทฯ (ผู้ซื้อ) วัดมูลค่าต้นทุนการซื้อธุรกิจด้วยผลรวมของสิ่งตอบแทนที่โอนให้ซึ่งวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ สินทรัพย์และหนี้สินที่ระบุได้ซึ่งได้จากการซื้อบริษัทฯจะถูกวัดมูลค่าเริ่มแรกในวันที่ได้บริษัทฯโอนนั้นมาที่มูลค่ายุติธรรม ผู้ซื้อจะวัดมูลค่าส่วนของผู้ที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ (ถ้ามี) ด้วยมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยผู้ที่ไม่มีอำนาจควบคุมนั้น บริษัทฯบันทึกต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อธุรกิจเป็นค่าใช้จ่ายในงวดที่ต้นทุนดังกล่าวเกิดขึ้นและเมื่อได้รับบริการในงบการเงินรวม และบันทึกเป็นส่วนหนึ่งของมูลค่าเงินลงทุนในงบการเงินเฉพาะกิจการ

4.8 ค่าความนิยม

บริษัทฯบันทึกมูลค่าเริ่มแรกของค่าความนิยมในราคาทุน ซึ่งเท่ากับต้นทุนการรวมธุรกิจส่วนที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิที่ได้มา หากมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิที่ได้มาสูงกว่าต้นทุนการรวมธุรกิจ บริษัทฯจะรับรู้ส่วนที่สูงกว่านี้เป็นกำไรในส่วนของการซื้อหรือขาดทุนทันที

บริษัทฯแสดงค่าความนิยมตามราคาทุนหักค่าเพื่อการด้อยค่าสะสม และจะทดสอบการด้อยค่าของ ค่าความนิยมทุกปีหรือเมื่อใดก็ตามที่มีข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าเกิดขึ้น

เพื่อวัตถุประสงค์ในการทดสอบการด้อยค่า บริษัทฯจะเป็นส่วนค่าความนิยมที่เกิดขึ้นจากการรวมกิจการให้กับหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด (หรือกลุ่มของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด) ที่คาดว่าจะได้รับประโยชน์เพิ่มขึ้นจากการรวมกิจการ และบริษัทฯจะทำการประเมินมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยของสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดแต่ละรายการ (หรือกลุ่มของหน่วยของสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด) หากมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยของสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดต่ำกว่ามูลค่าตามบัญชี บริษัทฯจะรับรู้ขาดทุนจากการด้อยค่าในส่วนของการซื้อหรือขาดทุน และบริษัทฯไม่สามารถกลับบัญชีขาดทุนจากการด้อยค่าได้ในอนาคต

4.9 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

บริษัทฯและบริษัทฯย่อยบันทึกต้นทุนเริ่มแรกของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่ได้มาจากการรวมธุรกิจตามมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์นั้น ณ วันที่ซื้อธุรกิจ ส่วนสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่ได้มาจากการอื่น บริษัทฯและบริษัทฯย่อยจะบันทึกต้นทุนเริ่มแรกของสินทรัพย์นั้นตามราคาทุน ภายหลังการรับรู้รายการเริ่มแรก สินทรัพย์ไม่มีตัวตนแสดงมูลค่าตามราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเพื่อการด้อยค่าสะสม (ถ้ามี) ของสินทรัพย์นั้น บริษัทฯและบริษัทฯย่อยตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่มีอายุการให้ประโยชน์จำกัดอย่างมีระบบตลอดอายุการให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้น และจะประเมินการด้อยค่าของสินทรัพย์ดังกล่าวเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่าสินทรัพย์นั้นเกิดการด้อยค่า บริษัทฯและบริษัทฯย่อยจะทบทวนระยะเวลาการตัดจำหน่ายและวิธีการตัดจำหน่ายของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนดังกล่าวทุกสิ้นปีเป็นอย่างน้อย ค่าตัดจำหน่ายรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายในส่วนของการซื้อหรือขาดทุน

สินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่มีอายุการให้ประโยชน์จำกัดมีดังนี้

อายุการให้ประโยชน์

ค่าลิขสิทธิ์เกม
ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ตามอายุสัญญา (ประมาณ 2 ถึง 4 ปี)
3 ปี และ 5 ปี

4.10 รายการธุรกิจกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทฯ หมายถึง บุคคลหรือกิจการที่มีอำนาจควบคุมบริษัทฯ หรือถูกบริษัทฯ ควบคุมไม่ว่าจะเป็นโดยตรงหรือทางอ้อม หรืออยู่ภายใต้การควบคุมเดียวกันกับบริษัทฯ

นอกจากนี้ บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันยังหมายถึงบริษัทร่วม กิจการร่วมค้าและบุคคลที่มีสิทธิออกเสียงโดยตรงหรือทางอ้อม ซึ่งทำให้มีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญต่อบริษัทฯ ผู้บริหารสำคัญ กรรมการหรือพนักงานของบริษัทฯ ที่มีอำนาจในการวางแผนและควบคุมการดำเนินงานของบริษัทฯ

4.11 สัญญาเช่าระยะยาว

สัญญาเช่าอุปกรณ์ที่มีความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของส่วนใหญ่ได้โอนไปให้กับผู้เช่าถือเป็นสัญญาเช่าการเงิน สัญญาเช่าการเงินจะบันทึกเป็นรายจ่ายฟ่ายทุนด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่เช่าหรือมูลค่าปัจจุบันสุทธิของจำนวนเงินที่ต้องจ่ายตามสัญญาเช่าแล้วแต่มูลค่าใดจะต่ำกว่า การผูกพันตามสัญญาเช่าหักค่าใช้จ่ายทางการเงินจะบันทึกเป็นหนี้ระยะยาว ส่วนดอกเบี้ยจ่ายจะบันทึกในส่วนของการใช้หรือขาดทุนตลอดอายุของสัญญาเช่า สินทรัพย์ที่ได้มาตามสัญญาเช่าการเงินจะคิดค่าเสื่อมราคาตลอดอายุการใช้งานของสินทรัพย์ที่เช่าหรืออายุของสัญญาเช่า แล้วแต่ระยะเวลาใดจะต่ำกว่า

สัญญาเช่าอาคาร และอุปกรณ์ที่มีความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของส่วนใหญ่ได้โอนไปให้กับผู้เช่าถือเป็นสัญญาเช่าดำเนินงาน จำนวนเงินที่จ่ายตามสัญญาเช่าดำเนินงานรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายในส่วนของการใช้หรือขาดทุนตามวิธีเส้นตรงตลอดอายุของสัญญาเช่า

4.12 เงินตราต่างประเทศ

รายการที่เป็นเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นเงินบาทโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการ สินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งอยู่ในสกุลเงินตราต่างประเทศได้แปลงค่าเป็นเงินบาทโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

กำไรและขาดทุนที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในอัตราแลกเปลี่ยนได้รวมอยู่ในการคำนวณผลการดำเนินงาน

4.13 การด้อยค่าของสินทรัพย์

ทุกวันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะทำการประเมินการด้อยค่าของอุปกรณ์หรือสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นของบริษัทฯ และบริษัทย่อยหากมีข้อบ่งชี้ว่าสินทรัพย์ดังกล่าวอาจด้อยค่า และจะทำการประเมินการด้อยค่าของค่าความนิยมเป็นรายปี บริษัทฯ และบริษัทย่อยรับรู้ขาดทุนจากการด้อยค่าเมื่อมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของสินทรัพย์มีมูลค่าต่ำกว่ามูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์นั้น ทั้งนี้ มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน หมายถึงมูลค่ายุติธรรมหักต้นทุนในการขายของสินทรัพย์หรือมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์แล้วแต่ราคาใดจะสูงกว่า

บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะรับรู้รายการขาดทุนจากการด้อยค่าในส่วนของการใช้หรือขาดทุน

4.14 ผลประโยชน์ของพนักงาน

4.14.1 ผลประโยชน์ระยะสั้นของพนักงาน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยรับรู้ เงินเดือน ค่าจ้าง โบนัส และเงินสมทบกองทุนประกันสังคมเป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดรายการ

4.14.2 ผลประโยชน์หลังออกจากงานของพนักงาน

โครงการสมทบเงิน

บริษัทฯ และพนักงานได้ร่วมกันจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งประกอบด้วย เงินที่พนักงานจ่ายสะสมและเงินที่บริษัทฯ จ่ายสมทบให้เป็นรายเดือน สินทรัพย์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกจากสินทรัพย์ของบริษัทฯ เงินที่บริษัทฯ จ่ายสมทบกองทุนสำรองเลี้ยงชีพบันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในปีที่เกิดรายการ

โครงการผลประโยชน์หลังออกจากงาน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีการสำรองเงินเผื่อจ่ายให้แก่พนักงานเมื่อออกจากงานตามกฎหมายแรงงาน ซึ่งบริษัทฯ และบริษัทย่อยถือว่าเงินเผื่อจ่ายดังกล่าวเป็นโครงการผลประโยชน์หลังออกจากงานสำหรับพนักงาน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยคำนวณหนี้สินตามโครงการผลประโยชน์หลังออกจากงานของพนักงาน โดยใช้วิธีคิดลดแต่ละหน่วยที่ประมาณการไว้ (Projected Unit Credit Method) โดยผู้เชี่ยวชาญอิสระได้ทำการประเมินการผูกพันดังกล่าวตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย

ผลกำไรหรือขาดทุนจากการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยสำหรับโครงการผลประโยชน์หลังออกจากงานของพนักงานจะรับรู้ทันทีในกำไรหรือขาดทุน

ในการปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 19 เรื่อง ผลประโยชน์ของพนักงาน เป็นครั้งแรกใน ปี 2554 บริษัทฯ และบริษัทย่อยเลือกปรับวิธีคิดหนี้สินในช่วงการเปลี่ยนแปลงโดยบันทึกเป็นค่าใช้จ่ายตามวิธีเส้นตรงภายในระยะเวลา 5 ปีนับจากวันที่นำมาตรฐานการบัญชีนี้มาถือปฏิบัติ

4.15 ภาษีเงินได้

ภาษีเงินได้ประกอบด้วยภาษีเงินได้ปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ภาษีเงินได้ปัจจุบัน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยบันทึกภาษีเงินได้ปัจจุบันตามจำนวนที่คาดว่าจะจ่ายให้กับหน่วยงานจัดเก็บภาษีของรัฐ โดยคำนวณจากกำไรทางภาษีตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในกฎหมายภาษีอากร

ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

บริษัทฯ และบริษัทย่อยบันทึกภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีของผลแตกต่างชั่วคราวระหว่างราคาตามบัญชีของสินทรัพย์และ หนี้สิน ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงานกับฐานภาษีของสินทรัพย์และหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้น โดยใช้อัตราภาษีที่มีผลบังคับใช้ ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยรับรู้หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีของผลแตกต่างชั่วคราวที่ต้องเสียภาษีทุกรายการ แต่รับรู้สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับผลแตกต่างชั่วคราวที่ใช้หักภาษี รวมทั้งผลขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้ในจำนวนเท่าที่มีความเป็นไปได้ก่อนข้างต้นที่บริษัทฯ จะมีกำไรทางภาษีในอนาคตเพียงพอที่จะใช้ประโยชน์จากผลแตกต่างชั่วคราวที่ใช้หักภาษีและผลขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้นั้น

บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะทบทวนมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีทุกสิ้นรอบระยะเวลาและจะทำการปรับลดมูลค่าตามบัญชีดังกล่าว หากมีความเป็นไปได้ก่อนข้างต้นว่าบริษัทฯ จะไม่มีกำไรทางภาษีเพียงพอต่อการนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีทั้งหมดหรือบางส่วนมาใช้ประโยชน์

บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะบันทึกภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีโดยตรงไปยังส่วนของผู้ที่ถือหุ้นหากภาษีที่เกิดขึ้นเกี่ยวข้องกับรายการที่ได้บันทึกโดยตรงไปยังส่วนของผู้ที่ถือหุ้น

4.16 หุ้นกู้ซื้อคืน

หุ้นกู้ซื้อคืนแสดงมูลค่าในงบแสดงฐานะการเงินด้วยราคาทุนเป็นรายการหักจากส่วนของผู้ที่ถือหุ้นทั้งหมด หากราคาขายของหุ้นกู้ซื้อคืนสูงกว่าราคาซื้อหุ้นกู้ซื้อคืน บริษัทฯ จะรับรู้ผลต่างเข้าบัญชีส่วนเกินมูลค่าหุ้นกู้ซื้อคืน และหากราคาขายของหุ้นกู้ซื้อคืนต่ำกว่าราคาซื้อหุ้นกู้ซื้อคืน บริษัทฯ จะนำผลต่างหักจากส่วนเกินมูลค่าหุ้นกู้ซื้อคืนให้หมดไปก่อน แล้วจึงนำผลต่างที่เหลืออยู่ไปหักจากบัญชีกำไรสะสม

5. การใช้ดุลยพินิจและประมาณการทางบัญชีที่สำคัญ

ในการจัดทำงบการเงินตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน พ้ายบริหารจำเป็นต้องใช้ดุลยพินิจและการประมาณการในเรื่องที่มีความไม่แน่นอนเสมอ การใช้ดุลยพินิจและการประมาณการดังกล่าวนี้ส่งผลกระทบต่อจำนวนเงินที่แสดงในงบการเงินและต่อข้อมูลที่แสดงในหมายเหตุประกอบ งบการเงิน ผลที่เกิดขึ้นจริงอาจแตกต่างไปจากจำนวนที่ประมาณการไว้ การใช้ดุลยพินิจและการประมาณการที่สำคัญมีดังนี้

ค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย

ในการทดสอบการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย พ้ายบริหารจำเป็นต้องประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะได้รับในอนาคตจากการลงทุนในบริษัทย่อย รวมทั้งการเลือกอัตราคิดลดที่เหมาะสมในการคำนวณหามูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดนั้น

ค่าความนิยม และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ในการบันทึกและวัดมูลค่าของค่าความนิยมและสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ณ วันที่ได้มา ตลอดจนการทดสอบการด้อยค่าในภายหลัง พ้ายบริหารจำเป็นต้องประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะได้รับในอนาคตจากสินทรัพย์ หรือหน่วยของสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด รวมทั้งการเลือกอัตราคิดลดที่เหมาะสมในการคำนวณหามูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดนั้นๆ

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะรับรู้สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับผลแตกต่างชั่วคราวที่ใช้หักภาษีและขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้เมื่อมีความเป็นไปได้ก่อนข้างต้นว่าบริษัทฯ จะมีกำไรทางภาษีในอนาคตเพียงพอที่จะใช้ประโยชน์จากผลแตกต่างชั่วคราวและขาดทุนนั้น ในการนี้พ้ายบริหารจำเป็นต้องประมาณการว่าบริษัทฯ ควรรับรู้จำนวนสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเป็นจำนวนเท่าใดโดยพิจารณาถึงจำนวนกำไรทางภาษีที่คาดว่าจะเกิดในอนาคตในแต่ละช่วงเวลา

ผลประโยชน์หลังจากออกจากงานของพนักงานตามโครงการผลประโยชน์

หนี้สินตามโครงการผลประโยชน์หลังจากออกจากงานของพนักงาน ประมาณขึ้นตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย ซึ่งต้องอาศัยข้อสมมติฐานต่างๆ ในการประมาณการนั้น เช่น อัตราคิดลด อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต อัตราการลาออก และอัตราการเปลี่ยนแปลงในจำนวนพนักงาน เป็นต้น

6. รายการธุรกิจกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

ในระหว่างปี บริษัทฯและบริษัทย่อยมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขทางการค้าและเกณฑ์ตามที่ตกลงกันระหว่างบริษัทฯและบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันเหล่านั้นซึ่งเป็นไปตามปกติธุรกิจ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

	(หน่วย: ล้านบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
รายการธุรกิจกับบริษัทย่อย				
(คัดออกจากงบการเงินรวมแล้ว)				
รายได้จากการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน	-	-	5	5
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	-	-	8	20
รายได้จากการโอนสิทธิค่าลิขสิทธิ์	-	-	2	5
รายได้เงินปันผล	-	-	95	-
รายได้ดอกเบี้ย	-	-	1	1
ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการจัดการ	-	-	8	3
รายการธุรกิจกับบริษัทร่วม				
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	1	1	1	1
รายการธุรกิจกับการร่วมค้า				
เงินยืมล่วงหน้าค่าบริการ	9	-	-	-
รายการธุรกิจกับบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน				
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	13	3	13	3
รายได้อื่น	-	14	-	14
รายได้จากการโอนสิทธิค่าลิขสิทธิ์	-	2	-	2

รายการธุรกิจกับกิจการที่เกี่ยวข้องกันข้างต้นเป็นไปตามนโยบายการกำหนดราคา คือ ราคาทุนบวกกำไรตามที่ตกลงร่วมกัน ยกเว้นรายได้เงินปันผลรับรู้ตามที่ประกาศจ่าย

ยอดคงค้างระหว่างบริษัทและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 และ 2554 มีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้เงิน - กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 9)				
บริษัทย่อย	-	-	18,198	17,576
บริษัทร่วม	245	648	245	648
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	22,476	21,729	22,019	21,728
รวม	22,721	22,377	40,462	39,952
หัก: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ	(19,400)	(19,400)	(19,400)	(19,400)
รวมลูกหนี้การค้าและลูกหนี้เงินอื่นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ	3,321	2,977	21,062	20,552
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	78,100	58,700
รวมเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	78,100	58,700
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้เงิน - กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 18)				
บริษัทย่อย	-	-	7,585	18,491
บริษัทร่วม	1,088	1,981	1,088	1,981
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	101	-	101	-
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้เงินอื่นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกัน	1,189	1,981	8,774	20,472

เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย

ยอดคงค้างของเงินให้กู้ยืมระหว่างบริษัทและบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 และ 2554 และการเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมดังกล่าว มีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ยอดคงเหลือ ณ วันที่			ยอดคงเหลือ ณ วันที่
เงินให้กู้ยืม	31 ธันวาคม 2554	เพิ่มขึ้นระหว่างปี	ลดลงระหว่างปี	31 ธันวาคม 2555
บริษัท ฟินบ็อกซ์ จำกัด	40,500	4,000	(1,000)	43,500
PT. Asiasoft	6,000	27,200	-	33,200
AS Online Sdn. Bhd.	12,200	-	(10,800)	1,400
รวม	58,700	31,200	(11,800)	78,100

คำตอบแผนกรรมการและผู้บริหาร

ในระหว่างปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555 และ 2554 บริษัทฯและบริษัทย่อยมีค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงานที่ให้แก่กรรมการและผู้บริหาร ดังต่อไปนี้

	(หน่วย: ล้านบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
ผลประโยชน์ระยะสั้น	26	29	19	22
ผลประโยชน์หลังออกจากราชการ	-	1	-	1
รวม	26	30	19	23

7. เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
เงินสด	453	530	89	137
เงินฝากธนาคาร	294,927	224,407	113,784	86,057
ตั๋วแลกเงิน	25,000	41,895	25,000	41,895
พันธบัตรธนาคารแห่งประเทศไทย	34,938	321,838	34,937	321,838
รวม	355,318	588,670	173,810	449,927

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 เงินฝากออมทรัพย์ เงินฝากประจำ ตั๋วแลกเงิน และพันธบัตรธนาคารแห่งประเทศไทย มีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.25 ถึง 2.73 ต่อปี (2554: ร้อยละ 0.25 ถึง 3.75 ต่อปี)

8. เงินลงทุนชั่วคราว

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
เงินฝากประจำ	19,083	20,145	18,305	20,145
ตั๋วสัญญาใช้เงิน	-	40,000	-	40,000
ตั๋วแลกเงิน	-	24,200	-	24,200
เงินลงทุนในหลักทรัพย์เพื่อการค้า				
ตราสารหนี้ - มูลค่ายุติธรรม	206,140	264,019	203,640	264,019
ตราสารทุน - มูลค่ายุติธรรม	28,284	46,425	28,284	46,425
รวม	253,507	394,789	250,229	394,789

9. ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

(หน่วย: พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
<u>ลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน</u>				
อายุหนี้คงค้างนับจากวันที่ถึงกำหนดชำระ				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	1,261	1,170	2,126	4,715
ค้างชำระ				
ไม่เกิน 3 เดือน	1,622	993	1,579	1,626
6 - 12 เดือน	-	277	-	9,361
มากกว่า 12 เดือน	19,400	19,400	19,400	19,400
รวมลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	22,283	21,840	23,105	35,102
หัก: ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ	(19,400)	(19,400)	(19,400)	(19,400)
รวมลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน, สุทธิ	2,883	2,440	3,705	15,702
<u>ลูกหนี้การค้า - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน</u>				
อายุหนี้คงค้างนับจากวันที่ถึงกำหนดชำระ				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	205,474	164,504	170,502	132,944
ค้างชำระ				
ไม่เกิน 3 เดือน	37,708	23,648	7,597	5,537
3 - 6 เดือน	262	867	-	-
6 - 12 เดือน	1,437	-	1,233	-
มากกว่า 12 เดือน	1,908	-	1,070	-
รวมลูกหนี้การค้า - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน	246,789	189,019	180,402	138,481
หัก: ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ	(2,942)	-	(2,095)	-
รวมลูกหนี้การค้า - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน, สุทธิ	243,847	189,019	178,307	138,481
รวมลูกหนี้การค้า - สุทธิ	246,730	191,459	182,012	154,183
<u>ลูกหนี้อื่น - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน</u>				
เงินปันผลค้างรับ	-	-	22,000	-
ดอกเบี้ยค้างรับ	-	-	422	16
ลูกหนี้อื่น	438	536	16,936	4,834
รวมลูกหนี้อื่น - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	438	536	39,358	4,850
<u>ลูกหนี้อื่น - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน</u>				
ดอกเบี้ยค้างรับ	1,801	2,727	1,801	2,727
รายได้ค้างรับ	1,942	18,426	1,942	18,426
ลูกหนี้อื่น	12,586	1,795	-	-
รวมลูกหนี้อื่น - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน	16,329	22,948	3,743	21,153
รวมลูกหนี้อื่น	16,767	23,484	43,101	26,003
รวมลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	263,497	214,943	225,113	180,186

□

10. สินค้ำคงเหลือ

(หน่วย: พันบาท)

	งบการเงินรวม					
	ราคาทุน		รายการปรับลดราคาทุนให้เป็นมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ		สินค้ำคงเหลือ-สุทธิ	
	2555	2554	2555	2554	2555	2554
สินค้ำสำเร็จรูป	24,188	15,099	(3,242)	(3,364)	20,946	11,735
วัสดุ	139	172	-	-	139	172
รวม	24,327	15,271	(3,242)	(3,364)	21,085	11,907

(หน่วย: พันบาท)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	ราคาทุน		รายการปรับลดราคาทุนให้เป็นมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ		สินค้ำคงเหลือ - สุทธิ	
	2555	2554	2555	2554	2555	2554
สินค้ำสำเร็จรูป	5,246	6,728	(3,242)	(3,364)	2,004	3,364
วัสดุ	139	172	-	-	139	172
รวม	5,385	6,900	(3,242)	(3,364)	2,143	3,536

11. เงินฝากธนาคารที่ติดการกำกับ

บริษัทฯ ได้นำเงินฝากประจำจำนวนประมาณ 7 ล้านบาท ไปวางเป็นหลักประกันการอุดหนุนตามทักคำไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 28.3 เงินฝากส่วนที่เหลือเป็นเงินฝากประจำซึ่งบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้นำไปกำกับประกันวงเงินสินเชื่อ

12. เงินลงทุนในบริษัทร่วม

12.1 รายละเอียดของบริษัทร่วม และส่วนแบ่งกำไร/ขาดทุน

บริษัท	ลักษณะธุรกิจ	จัดตั้งขึ้น ในประเทศ	งบการเงินรวม								ส่วนแบ่งกำไร/ ขาดทุนจากเงิน ลงทุนในบริษัท ร่วมในระหว่างปี
			สัดส่วนเงินลงทุน		ราคาทุน		มูลค่าตามบัญชี ตามวิธีส่วนได้เสีย				
			2555 (ร้อยละ)	2554 (ร้อยละ)	2555	2554	2555	2554	2555	2554	
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	บริการผ่านเว็บไซต์	ไทย	40	40	4,327	4,327	3,457	3,843	(386)	(484)	
บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	บริการระบบเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์	ไทย	30	30	12,000	12,000	12,441	12,505	932	505	
รวม					16,327	16,327	15,898	16,348	546	21	

ในระหว่างปี บริษัทย่อยแห่งหนึ่งของบริษัทฯรับเงินปันผลจากบริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด เป็นจำนวน 1 ล้านบาท (2554: ไม่มี)

12.2 ข้อมูลทางการเงินของบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินตามที่แสดงอยู่ในงบการเงินของบริษัทร่วมโดยสรุปมีดังนี้

บริษัท	ทุนเรียกชำระ		สินทรัพย์รวม		หนี้สินรวม		รายได้รวมสำหรับ		(หน่วย: ล้านบาท)	
	ณ วันที่		ณ วันที่		ณ วันที่		ปีสิ้นสุดวันที่		กำไร (ขาดทุน)	
	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม
	2555	2554	2555	2554	2555	2554	2555	2554	2555	2554
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	2	2	4	4	1	-	6	3	(1)	(1)
บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	1	1	4	5	2	3	11	3	3	2

13. เงินลงทุนในบริษัทย่อย

เงินลงทุนในบริษัทย่อยตามที่แสดงในงบการเงินเฉพาะกิจการ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

บริษัท	ทุนเรียกชำระแล้ว	(หน่วย: พันบาท)					
		เงินปันผลที่บริษัทฯ					
		รับระหว่างปี					
	สกุลเงิน	2555	2554	2555	2554	2555	2554
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด	บาท	20,000	20,000	20,000	20,000	-	-
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด	บาท	112,000	112,000	112,000	112,000	94,912	-
บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด	บาท	5,000	5,000	5,000	5,000	-	-
CIB Development Sdn. Bhd.	ริงกิต	1,000	-	277,384	-	-	-
บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด	บาท	20,000	-	12,000	-	-	-
รวม				426,384	137,000	94,912	-
หัก: ค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุน				(5,000)	(45,239)		
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อย-สุทธิ				421,384	91,761		

เงินลงทุนในบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด

ในระหว่างปีปัจจุบัน บริษัทฯได้ทบทวนการประเมินค่าเพื่อการด้อยค่าเงินลงทุนโดยได้ให้ผู้ประเมินอิสระทำการประเมินมูลค่าของเงินลงทุนดังกล่าว จากผลการประเมินพบว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนมีมูลค่าสูงกว่าราคาทุนของเงินลงทุน ดังนั้น บริษัทฯจึงโอนกลับรายการค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด จำนวนประมาณ 40 ล้านบาทที่เคยบันทึกไว้ บริษัทฯแสดงรายการโอนกลับดังกล่าวแยกต่างหากในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

ในระหว่างปีปัจจุบัน บริษัทฯมีรายได้เงินปันผลจากบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่นแนล จำกัด จำนวนประมาณ 95 ล้านบาท บริษัทฯได้รับเงินปันผลจำนวน 73 ล้านบาทแล้วในระหว่างปีปัจจุบันเงินปันผลส่วนที่เหลือจำนวน 22 ล้านบาท บริษัทฯคาดว่าจะได้รับในไตรมาสที่หนึ่งของปี 2556 บริษัทฯแสดงเงินปันผลค้างรับดังกล่าวไว้เป็นส่วนหนึ่งของรายการลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นในงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555

เงินลงทุนใน CIB Development Sdn. Bhd.

เมื่อวันที่ 16 มกราคม 2555 ที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัทฯ ได้มีมติอนุมัติการเข้าซื้อหุ้นของ CIB Development Sdn. Bhd. ในประเทศมาเลเซีย ต่อมาในวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2555 บริษัทฯ เข้าทำสัญญา Share Purchase Agreement เพื่อซื้อหุ้นสามัญของ CIB Development Sdn. Bhd. จำนวน 616,807 หุ้นจากผู้ถือหุ้นเดิมจำนวน 2 ราย (คิดเป็นร้อยละ 61.68 ของหุ้นที่ออกและชำระแล้วของบริษัทดังกล่าว) บริษัทฯ ได้จ่ายชำระเงินเพื่อซื้อธุรกิจดังกล่าวเมื่อวันที่ 8 พฤษภาคม 2555 (วันที่ซื้อ) เป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น 26 ล้านริงกิต (หรือจำนวน 277 ล้านบาท) รายละเอียดของการซื้อธุรกิจสรุปได้ดังนี้

- ก) ซื้อหุ้นสามัญจำนวน 342,270 หุ้นจาก Tujan Motivasi Sdn. Bhd. หรือคิดเป็นร้อยละ 34.23 ของหุ้นที่ออกและชำระเต็มมูลค่าแล้ว
- ข) ซื้อหุ้นสามัญจำนวน 274,537 หุ้นจาก Choice Heritage Sdn. Bhd. หรือคิดเป็นร้อยละ 27.45 ของหุ้นที่ออกและชำระเต็มมูลค่าแล้ว

มูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมาจากกลุ่มบริษัท CIB ณ วันที่ซื้อมีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	25,511
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	13,440
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	17,852
อุปกรณ์	25,602
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	86,925
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	(12,287)
หนี้สินอื่น	(36,291)
ส่วนของผู้ที่ไม่มีอำนาจควบคุม	(1,722)
สินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อย	119,030
สินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยในสัดส่วนที่บริษัทฯ ลงทุน	73,418
บวก: ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อกิจการ	823
บวก: ผลแตกต่างระหว่างเงินสดจ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุนกับ	
มูลค่าสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยในสัดส่วนที่บริษัทฯ ลงทุน	203,143
เงินสดจ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุนในบริษัทย่อย	277,384
หัก: เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดของบริษัทย่อย	(25,511)
เงินสดจ่ายสุทธิเพื่อซื้อเงินลงทุนในบริษัทย่อย	251,873

ในปัจจุบัน บริษัทฯอยู่ระหว่างดำเนินการเพื่อจัดให้มีการวัดมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมา ณ วันซื้อกิจการ เพื่อเป็นส่วนต้นทุนการซื้อธุรกิจให้แก่รายการดังกล่าว โดยการวัดมูลค่านี้ส่วนใหญ่มีความเกี่ยวข้องกับการระบุและวัดมูลค่าสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนและสินทรัพย์ที่มีตัวตนบางรายการ ซึ่งจะถูกดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลา 12 เดือนนับจากวันที่ซื้อกิจการตามที่กำหนดไว้ในมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 3 (ปรับปรุง 2552) เรื่อง การรวมธุรกิจ โดยในระหว่างช่วงเวลาในการวัดมูลค่านี้ หากบริษัทฯได้รับข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงและสถานการณ์แวดล้อมที่มีอยู่ ณ วันที่ซื้อ บริษัทฯจะทำการปรับปรุงประมาณการที่เคยรับรู้ไว้ ณ วันที่ซื้อเพื่อสะท้อนข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงและสถานการณ์แวดล้อมที่มีอยู่ ณ วันซื้อกิจการ ปัจจุบัน บริษัทฯบันทึกผลแตกต่างระหว่างเงินสดจ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุนในกลุ่มบริษัท CIB กับมูลค่าสุทธิตามบัญชีของกลุ่มบริษัท CIB ในสัดส่วนที่บริษัทฯลงทุนไว้ในงบแสดงฐานะการเงินรวมของบริษัทฯและบริษัทย่อยภายใต้หัวข้อ “ประมาณการส่วนได้เสียในมูลค่าสินทรัพย์สุทธิของ บริษัทย่อยที่ต่ำกว่าต้นทุนซื้อธุรกิจ”

รายได้และกำไรสุทธิของกลุ่มบริษัท CIB ถูกรวมอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อยตั้งแต่วันที่ซื้อธุรกิจโดยมีจำนวน 150 ล้านบาท และ 16 ล้านบาท ตามลำดับ (หากว่าการรวมธุรกิจเกิดขึ้นตั้งแต่ต้นงวดของปีปัจจุบัน รายได้และกำไรสุทธิของกลุ่มบริษัท CIB จะถูกรวมอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมของบริษัทฯและบริษัทย่อยจำนวน 231 ล้านบาท และ 26 ล้านบาท ตามลำดับ)

เงินลงทุนในบริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด

เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2555 บริษัทฯได้ลงทุนในบริษัทย่อยแห่งใหม่ คือ บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทที่จดทะเบียนจัดตั้งใหม่ในประเทศไทย เพื่อประกอบกิจการเกมออนไลน์ บริษัทฯลงทุนในบริษัทดังกล่าวจำนวน 59,998 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 10 บาท (รวมเป็นเงินประมาณ 0.6 ล้านบาท) ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียนของบริษัทดังกล่าว

นอกจากนี้ เมื่อวันที่ 18 กันยายน 2555 บริษัทย่อยดังกล่าวได้มีมติเพิ่มทุนจดทะเบียนจำนวน 19 ล้านบาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 1 ล้านบาท เป็น 20 ล้านบาท บริษัทฯได้จ่ายชำระค่าหุ้นส่วนของบริษัทฯจำนวน 11.4 ล้านบาทแล้วเมื่อวันที่ 5 ตุลาคม 2555

เงินลงทุนในบริษัท Trilight Cove Enterprises Ltd.

เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2555 ที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัทฯอนุมัติให้ AS Online Sdn. Bhd. (บริษัทย่อย) ลงทุนในบริษัทย่อยแห่งหนึ่งคือ Trilight Cove Enterprises Ltd. (TLC) ซึ่งเป็นบริษัท ที่จดทะเบียนจัดตั้งในหมู่เกาะบริติชเวอร์จินเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2555 เพื่อประกอบกิจการเกมออนไลน์ บริษัทย่อยได้จ่ายเงินเพื่อการลงทุนดังกล่าวเมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2555 เป็นจำนวน 600,000 ดอลลาร์สหรัฐ (รวมเป็นเงิน 600,000 ดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 18 ล้านบาท) ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียนของบริษัทดังกล่าว

มูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมาจาก TLC ณ วันที่ซื้อมีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย: พันบาท)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	29,621
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	4,931
อุปกรณ์	1,134
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	4,076
สินทรัพย์อื่น	2,890
หนี้สินอื่น	(10,750)
สินทรัพย์สุทธิของ TLC	31,902
สินทรัพย์สุทธิของ TLC ในสัดส่วนที่บริษัทย่อยลงทุน	19,141
หัก: กำไรจากการต่อรองราคาซื้อธุรกิจ	(725)
เงินสดจ่ายเพื่อลงทุนใน TLC	18,416
หัก: เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดของ TLC	(29,621)
เงินสดรับสุทธิจากการลงทุนใน TLC	(11,205)

บริษัทฯได้ประเมินมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมา ณ วันที่ซื้อกิจการและพบว่ามูลค่ายุติธรรมมีมูลค่าไม่แตกต่างจากราคาตามบัญชี บริษัทฯเป็นทักพลาแตกต่างระหว่างเงินสดจ่ายเพื่อลงทุนใน TLC กับมูลค่าสุทธิตามบัญชีของ TLC ในสัดส่วนที่บริษัทย่อยลงทุนเป็นรายได้อื่นในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมของบริษัทฯและบริษัทย่อยสำหรับปีปัจจุบัน

รายได้และกำไรสุทธิของ TLC ถูกรวมอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมของบริษัทฯและบริษัทย่อยตั้งแต่วันที่ซื้อธุรกิจโดยมีจำนวน 5 ล้านบาท และ 0.5 ล้านบาท ตามลำดับ (หากว่าการรวมธุรกิจเกิดขึ้นตั้งแต่ต้นงวดของปีปัจจุบัน รายได้และกำไรสุทธิของ TLC จะถูกรวมอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมของบริษัทฯและบริษัทย่อยจำนวน 67 ล้านบาท และ 9 ล้านบาท ตามลำดับ)

14. เงินลงทุนในการร่วมค้า

14.1 รายละเอียดของการร่วมค้า

บริษัทย่อยแห่งหนึ่งลงทุนในกิจการร่วมค้าคือ CIB GameOne Limited ซึ่งจัดตั้งขึ้นในประเทศไทย ในสัดส่วนร้อยละ 50 โดยมีมูลค่าตามราคาทุนเป็นจำนวน 3 ริงกิต (หรือจำนวน 30 บาท) และบริษัทย่อยได้ตั้งค่าเพื่อการด้อยค่าเงินลงทุนไว้แล้วเต็มจำนวน

ข้อมูลทางการเงินตามที่แสดงอยู่ในงบการเงินของ CIB GameOne Limited ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 และสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน โดยสรุปมีดังนี้

(หน่วย: ล้านบาท)			
สินทรัพย์รวม	หนี้สินรวม	รายได้รวมสำหรับปี	ขาดทุนสุทธิสำหรับปี
9	22	1	10

14.2 เงินลงทุนในการร่วมค้าที่ขาดทุนเกินทุน

บริษัทย่อยรับรู้ส่วนแบ่งผลขาดทุนจากเงินลงทุนในการร่วมค้าดังกล่าวจนมูลค่าตามบัญชีตามวิธีส่วนได้เสียเท่ากับศูนย์ และได้หยุดรับรู้ส่วนแบ่งผลขาดทุนจากเงินลงทุนในการร่วมค้านี้เนื่องจากบริษัทย่อยไม่ได้มีการผูกพันตามกฎหมายหรือทางพฤตินัยที่ต้องจ่ายเงินเพื่อชำระภาระผูกพันของกิจการร่วมค้าดังกล่าว โดยส่วนแบ่งผลขาดทุนที่หยุดรับรู้สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555 มีจำนวน 5 ล้านบาท และส่วนแบ่งผลขาดทุนสะสมที่หยุดรับรู้ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 มีจำนวน 6 ล้านบาท

15. อู่ยนสูน

(หน่วย: พันบาท)

	งบการเงินรวม					
	ส่วนปรับปรุง สำนักงานเช่า	อุปกรณ์ แม่ข่าย	อุปกรณ์และ เครื่องคกแต่ง สำนักงาน	ยานพาหนะ	สินทรัพย์ ระหว่างติดตั้ง	รวม
ราคาทุน						
ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	14,076	219,477	115,052	26,680	1,732	377,017
ซื้อเพิ่ม/โอนเข้า	11,535	38,466	16,122	422	8,801	75,346
จำหน่าย/โอนออก	-	(22,089)	(5,201)	(7,662)	(10,573)	(45,525)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	114	2,926	1,430	315	40	4,825
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	25,725	238,780	127,403	19,755	-	411,663
ซื้อเพิ่ม	2,560	43,336	8,167	4,791	2,773	61,627
จำหน่าย	(368)	(24,174)	(8,381)	(2,050)	-	(34,973)
ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี	-	27,770	15,852	4,512	-	48,134
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	18	315	184	43	-	560
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	27,935	286,027	143,225	27,051	2,773	487,011
ค่าเสื่อมราคาสะสม						
ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	7,869	156,603	89,376	16,408	-	270,256
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี	2,781	27,004	12,747	2,795	-	45,327
ค่าเสื่อมราคาสำหรับส่วนที่จำหน่าย	-	(20,891)	(5,005)	(6,598)	-	(32,494)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	95	2,201	1,268	61	-	3,625
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	10,745	164,917	98,386	12,666	-	286,714
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี	4,087	34,434	16,088	3,398	-	58,007
ค่าเสื่อมราคาสำหรับส่วนที่จำหน่าย	-	(22,216)	(7,945)	(1,671)	-	(31,832)
ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี	-	12,899	6,479	2,020	-	21,398
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	53	874	428	38	-	1,393
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	14,885	190,908	113,436	16,451	-	335,680
มูลค่าสุทธิตามบัญชี						
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	14,980	73,863	29,017	7,089	-	124,949
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	13,050	95,119	29,789	10,600	2,773	151,331
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี						
2554 (จำนวน 27 ล้านบาท รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการ ส่วนที่เหลือรวมอยู่ในค่าใช้จ่ายในการบริหาร)						45,327
2555 (จำนวน 37 ล้านบาท รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการ ส่วนที่เหลือรวมอยู่ในค่าใช้จ่ายในการบริหาร)						58,007

(หน่วย: พันบาท)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ					รวม
	ส่วนปรับปรุง สำนักงานเช่า	อุปกรณ์ แม่ข่าย	อุปกรณ์และ เครื่องตกแต่ง สำนักงาน	ยานพาหนะ	สินทรัพย์ ระหว่าง ติดตั้ง	
ราคาทุน						
ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	11,314	140,410	76,876	18,726	384	247,710
ซื้อเพิ่ม/โอนเข้า	9,185	18,538	12,932	-	8,801	49,456
จำหน่าย/โอนออก	-	(20,906)	(3,035)	(5,900)	(9,185)	(39,026)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	20,499	138,042	86,773	12,826	-	258,140
ซื้อเพิ่ม	-	20,279	3,783	4,695	2,773	31,530
จำหน่าย	-	(14,911)	(4,866)	(1,252)	-	(21,029)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	20,499	143,410	85,690	16,269	2,773	268,641
ค่าเสื่อมราคาสะสม						
ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	5,740	107,653	54,955	13,618	-	181,966
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี	1,962	13,678	11,153	2,056	-	28,849
ค่าเสื่อมราคาสำหรับส่วนที่จำหน่าย	-	(20,314)	(2,971)	(5,900)	-	(29,185)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	7,702	101,017	63,137	9,774	-	181,630
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี	3,124	15,960	11,382	2,202	-	32,668
ค่าเสื่อมราคาสำหรับส่วนที่จำหน่าย	-	(14,895)	(4,812)	(1,252)	-	(20,959)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	10,826	102,082	69,707	10,724	-	193,339
มูลค่าสุทธิตามบัญชี						
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	12,797	37,025	23,636	3,052	-	76,510
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	9,673	41,328	15,983	5,545	2,773	75,302
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี						
2554 (จำนวน 15 ล้านบาท รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการ ส่วนที่เหลือรวมอยู่ในค่าใช้จ่ายในการบริหาร)						28,849
2555 (จำนวน 18 ล้านบาท รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการ ส่วนที่เหลือรวมอยู่ในค่าใช้จ่ายในการบริหาร)						32,668

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 บริษัทฯและบริษัทย่อยมีอุปกรณ์จำนวนหนึ่งซึ่งคิดค่าเสื่อมราคาหมดแล้วแต่ยังใช้งานอยู่ มูลค่าตามบัญชีก่อนหักค่าเสื่อมราคาสงบของสินทรัพย์ดังกล่าวมีจำนวนเงินประมาณ 177 ล้านบาท (2554: 157 ล้านบาท) (งบการเงินเฉพาะบริษัทฯ: 118 ล้านบาท 2554: 115 ล้านบาท)

16. สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินรวม			รวม
	ค่าลิขสิทธิ์ เกม	ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์	ค่าสิทธิการใช้ สนามกอล์ฟ	
ราคาทุน				
ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	427,106	4,959	-	432,065
ซื้อเพิ่ม	131,125	3,252	-	134,377
จำหน่าย/ตัดบัญชี	(93,163)	(743)	-	(93,906)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	5,084	7	-	5,091
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	470,152	7,475	-	477,627
ซื้อเพิ่ม/โอนเข้า	167,530	31,992	3,727	203,249
จำหน่าย/ตัดบัญชี	(54,908)	-	-	(54,908)
ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี	140,929	-	-	140,929
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	(150)	(10)	74	(86)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	723,553	39,457	3,801	766,811
ค่าตัดจำหน่ายสะสม				
ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	154,672	1,422	-	156,094
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี	87,055	1,172	-	88,227
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับส่วนที่จำหน่าย/ตัดบัญชี	(72,661)	-	-	(72,661)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	2,802	-	-	2,802
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	171,868	2,594	-	174,462
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี	84,518	17,119	-	101,637
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับส่วนที่จำหน่าย/ตัดบัญชี	(14,927)	-	-	(14,927)
ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี	49,929	-	-	49,929
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	1,031	-	-	1,031
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	292,419	19,713	-	312,132
ค่าเผื่อการด้อยค่า				
ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	3,798	-	-	3,798
เพิ่มขึ้นระหว่างปี	7,140	-	-	7,140
ลดลงระหว่างปี	(6,718)	-	-	(6,718)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	40	-	-	40
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	4,260	-	-	4,260
เพิ่มขึ้นระหว่างปี	1,758	-	-	1,758
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	113	-	-	113
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	6,131	-	-	6,131
มูลค่าสุทธิตามบัญชี				
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	294,024	4,881	-	298,905
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	425,003	19,744	3,801	448,548

(หน่วย: พันบาท)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์	รวม
ราคาทุน			
ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	328,520	4,958	333,478
ซื้อเพิ่ม	72,954	2,413	75,367
จำหน่าย/ตัดบัญชี	(105,682)	-	(105,682)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	295,792	7,371	303,163
ซื้อเพิ่ม/โอนเข้า	95,516	31,992	127,508
จำหน่าย/ตัดบัญชี	(49,061)	-	(49,061)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	342,247	39,363	381,610
ค่าตัดจำหน่ายสะสม			
ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	89,300	1,422	90,722
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี	57,007	1,172	58,179
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับส่วนที่จำหน่าย/ตัดบัญชี	(64,877)	-	(64,877)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	81,430	2,594	84,024
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี	41,914	17,119	59,033
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับส่วนที่จำหน่าย/ตัดบัญชี	(7,808)	-	(7,808)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	115,536	19,713	135,249
มูลค่าสุทธิตามบัญชี			
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	214,362	4,777	219,139
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555	226,711	19,650	246,361

17. ภาษีเงินได้

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555 และ 2554 สรุปได้ดังนี้

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
ภาษีเงินได้ปัจจุบัน:				
ภาษีเงินได้นิติบุคคลสำหรับปี	74,173	69,995	63,343	68,108
รายการปรับปรุงค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้นิติบุคคลของปีก่อน	(743)	(8,526)	364	2,407
ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี:				
ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราวและ				
การกลับรายการผลแตกต่างชั่วคราว	2,973	7,000	(54)	9,208
ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงอัตราภาษี	5,604	2,775	5,754	2,775
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้ที่แสดงอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ	82,007	71,244	69,407	82,498

รายการกระทบยอดจำนวนเงินระหว่างค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้กับผลคูณของกำไรทางบัญชีกับอัตราภาษีที่ใช้สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555 และ 2554 สามารถแสดงได้ดังนี้

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
กำไรทางบัญชีก่อนภาษีเงินได้นิติบุคคล	391,692	364,613	402,881	308,863
อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	ร้อยละ 0 - 25	ร้อยละ 15 - 30	ร้อยละ 23	ร้อยละ 25
กำไรทางบัญชีก่อนภาษีเงินได้นิติบุคคลคูณอัตราภาษี	85,101	91,013	92,663	77,216
รายการปรับปรุงค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้นิติบุคคลของปีก่อน	(743)	(8,526)	364	2,406
ผลกระทบต่อภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจากการ				
เปลี่ยนแปลงอัตราภาษี	5,604	2,775	5,754	2,775
รายการขาดทุนจากการค้าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย				
ซึ่งไม่เคยบันทึกสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี				
แต่นำมาใช้ประโยชน์ในระหว่างปี	-	-	(9,255)	(5,638)
ผลกระทบทางภาษีสำหรับ:				
รายได้ที่ได้รับยกเว้น	(16,063)	(8,389)	(21,228)	-
อื่น ๆ	8,108	(5,629)	1,109	5,739
รวม	(7,955)	(14,018)	(20,119)	5,739
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้ที่แสดงอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ	82,007	71,244	69,407	82,498

ส่วนประกอบของสินทรัพย์ภายใต้การตัดบัญชีและหนี้สินภายใต้การตัดบัญชี ประกอบด้วยรายการดังต่อไปนี้

	งบแสดงฐานะการเงินรวม		(หน่วย: พันบาท)	
	2555	2554	งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	
			2555	2554
สินทรัพย์ภายใต้การตัดบัญชี				
ค่าเผื่อนี่สงสัยจะสูญ	4,299	4,462	163	(273)
ค่าเผื่อการลดลงของมูลค่าสินค้าคงเหลือ	648	774	126	(516)
ค่าเผื่อการค้อยค่าค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	-	-	-	2,764
ค่าเผื่อการค้อยค่าเงินลงทุน	-	-	-	4,510
ค่าเผื่อการค้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น	-	-	-	949
รายได้ค่าบัตริเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า	42,060	43,050	990	(689)
ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า	(14,906)	(15,200)	(294)	917
ค่าใช้จ่ายยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี	7,011	7,306	295	549
ขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้	-	1,915	1,915	5,324
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	712	1,504	792	(533)
สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน	1,183	1,015	(168)	(1,016)
รวม	41,007	44,826		
หนี้สินภายใต้การตัดบัญชี				
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	(14,771)	(5,901)	8,870	(2,211)
รวม	(14,771)	(5,901)		
รายการอื่นที่กระทบภายใต้การตัดบัญชี				
ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี			(3,685)	-
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน			(427)	-
ค่าใช้จ่ายภายใต้การตัดบัญชี			8,577	9,775

	งบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ		(หน่วย: พันบาท)	
	2555	2554	งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ	
			2555	2554
สินทรัพย์ภายใต้การตัดบัญชี				
ค่าเผื่อนี่สงสัยจะสูญ	4,299	4,462	163	(273)
ค่าเผื่อการลดลงของมูลค่าสินค้าคงเหลือ	648	774	126	(516)
ค่าเผื่อการค้อยค่าค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	-	-	-	2,764
ค่าเผื่อการค้อยค่าเงินลงทุน	1,000	1,150	150	10,247
ค่าเผื่อการค้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น	-	-	-	949
รายได้ค่าบัตริเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า	38,164	43,050	4,886	(757)
ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า	(14,850)	(15,200)	(350)	930
ค่าใช้จ่ายยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี	6,368	7,306	938	188
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	1,642	1,504	(138)	(533)
สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน	1,090	1,015	(75)	(1,016)
รวม	38,361	44,061		
ค่าใช้จ่ายภายใต้การตัดบัญชี			5,700	11,983

ในเดือนตุลาคม 2554 คณะรัฐมนตรีได้มีมติให้ปรับลดอัตราภาษีเงินได้บุคคลจากอัตราร้อยละ 30 เป็นร้อยละ 23 ในปี 2555 และเป็นร้อยละ 20 ตั้งแต่วันที่ 2556 เป็นต้นไป และในเดือนธันวาคม 2554 ได้มีพระราชกฤษฎีกาประกาศลดอัตราภาษีเงินได้บุคคลเพื่อให้เป็นไปตามมติคณะรัฐมนตรีดังกล่าวสำหรับปี 2555-2557 บริษัทฯได้สะท้อนผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงอัตราภาษีดังกล่าวในการคำนวณภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีตามที่แสดงไว้ข้างต้นแล้ว ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 บริษัทฯยังไม่ได้บันทึกสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับรายการ พลแตกต่างชั่วคราวที่ใช้หักภาษีและขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้ จำนวน 37 ล้านบาท (2554: 33 ล้านบาท) เนื่องจากบริษัทฯยังพิจารณาแล้วเห็นว่าบริษัทฯอาจไม่มีกำไรทางภาษีในอนาคตเพียงพอที่จะนำพลแตกต่างชั่วคราวและขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้ข้างต้นมาใช้ประโยชน์ได้

18. เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	1,189	1,981	8,774	20,472
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน	48,742	41,945	1,901	4,620
คำลีสหพันธ์ค้ำจ่าย	63,084	42,753	52,252	38,958
เจ้าหนี้อื่น	58,938	58,812	42,995	54,250
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	171,953	145,491	105,922	118,300

19. สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน

จำนวนเงินสำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงานซึ่งเป็นเงินเบ็ดเตล็ดพนักงานเมื่อออกจากงานแสดงได้ดังนี้

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
ภาระผูกพันตามโครงการผลประโยชน์ต้นปี	11,701	8,406	10,526	7,638
ต้นทุนบริการในปัจจุบัน	3,161	2,452	2,026	2,106
ต้นทุนดอกเบี้ย	543	378	474	344
(กำไร) ขาดทุนจากการประมาณการตามหลัก				
คณิตศาสตร์ประกันภัย	(2,557)	465	(2,995)	438
ภาระผูกพันตามโครงการผลประโยชน์ปลายปี	12,848	11,701	10,031	10,526
หนี้สินในช่วงที่เปลี่ยนแปลงที่ยังไม่รับรู้	(5,044)	(6,724)	(4,583)	(6,110)
สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงานปลายปี	7,804	4,977	5,448	4,416

ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงานรวมอยู่ในส่วนของกำไรหรือขาดทุนแสดงได้ดังนี้

	(หน่วย: พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
ต้นทุนบริการในปัจจุบัน	3,161	2,452	2,025	2,106
ต้นทุนดอกเบี้ย	543	378	474	344
ผลขาดทุน (กำไร) จากการประมาณการตาม				
หลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่รับรู้ในปี	(2,557)	465	(2,995)	438
หนี้สินในช่วงที่เปลี่ยนแปลงที่รับรู้ในปี	1,681	1,681	1,528	1,528
รวมค่าใช้จ่ายที่รับรู้ในส่วนกำไรหรือขาดทุน	2,828	4,976	1,032	4,416

สมมติฐานที่สำคัญในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย ณ วันประเมินสรุปได้ดังนี้

	(ร้อยละต่อปี)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
อัตราคิดลด	4.5 - 5.8	4.5	4.5	4.5
อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต	6 - 7	6	6	6
อัตราการเปลี่ยนแปลงในจำนวนพนักงาน (ขึ้นกับช่วงอายุ)	1 - 10	3 - 5	5	5

จำนวนเงินการผูกพันตามโครงการผลประโยชน์สำหรับปีปัจจุบันและสองปีย้อนหลังแสดงได้ดังนี้

	(หน่วย: ล้านบาท)	
	งบการเงินรวม	งบการเงินเฉพาะกิจการ
ปี 2555	12,848	10,031
ปี 2554	11,701	10,526
ปี 2553	8,406	7,638

20. ทุนเรือนหุ้น

เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2555 ที่ประชุมใหญ่สามัญประจำปีผู้ถือหุ้นของบริษัทฯอนุมัติให้ลดทุนจดทะเบียนของบริษัทฯจากเดิมมูลค่า 316 ล้านบาท (หุ้นสามัญจำนวน 316 ล้านหุ้น มูลค่าตราไว้หุ้นละ 1 บาท) เป็น 315.9 ล้านบาท (หุ้นสามัญจำนวน 315.9 ล้านหุ้น มูลค่าตราไว้หุ้นละ 1 บาท) โดยการตัดหุ้นสามัญที่ยังไม่ได้ออกจำหน่ายจำนวน 92,238 หุ้น มูลค่าตราไว้หุ้นละ 1 บาท รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 92,238 บาท ซึ่งสำรองไว้เพื่อรองรับการใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของบริษัทฯซึ่งปัจจุบันหมดอายุแล้ว บริษัทฯได้จดทะเบียนการลดทุนดังกล่าวกับกระทรวงพาณิชย์เมื่อวันที่ 8 พฤษภาคม 2555

21. หุ้นทุนซื้อคืนและสำรองสำหรับหุ้นทุนซื้อคืน

ตามมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 6/2551 ของบริษัทฯ เมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2551 คณะกรรมการของบริษัทฯได้มีมติอนุมัติโครงการซื้อหุ้นคืนเพื่อบริหารทางการเงินตามมาตรา 66/1(2) แห่งพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2544 ในวงเงินไม่เกิน 85 ล้านบาท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 หุ้นสามัญที่ซื้อคืนมีจำนวน 8.5 ล้านหุ้น (มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท) มูลค่าราคาหุ้นเฉลี่ยหุ้นละ 7 บาท รวมเป็นเงิน 59.6 ล้านบาท ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 2.83 ของจำนวนหุ้นสามัญที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของบริษัทฯ โดยมีกำหนดระยะเวลาจำหน่ายหุ้นที่ซื้อตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2552 ถึง วันที่ 31 พฤษภาคม 2555

เมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2555 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 5/2555 มีมติอนุมัติให้บริษัทฯตัดหุ้นทุนซื้อคืนจำนวน 8.5 ล้านหุ้น ซึ่งมีราคาหุ้น 59.6 ล้านบาท โดยการลดทุนที่ชำระแล้ว เนื่องจากหุ้นทุนซื้อคืนดังกล่าวไม่สามารถจำหน่ายในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยในช่วงวันที่ 1 ธันวาคม 2552 ถึง 31 พฤษภาคม 2555 ได้ และเมื่อวันที่ 21 มิถุนายน 2555 บริษัทฯได้จดทะเบียนลดทุนเป็นจำนวน 8.5 ล้านหุ้นกับกระทรวงพาณิชย์แล้ว บริษัทฯบันทึกผลต่างจากการลดทุนตามมูลค่าที่ตราไว้เพื่อตัดหุ้นทุนซื้อคืนโดยนำไปหักจากบัญชีกำไรสะสม บริษัทฯได้ออกใบรายการกำไรสะสมจัดสรรสำหรับหุ้นทุนซื้อคืนถึงจำนวนหลังจากที่ได้ตัดหุ้นทุนซื้อคืนและลดทุนที่ชำระแล้วดังกล่าว

22. สำรองตามกฎหมาย

ภายใต้บทบัญญัติของมาตรา 116 แห่งพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 บริษัทฯต้องจัดสรรกำไรสุทธิประจำปีส่วนหนึ่งไว้เป็นทุนสำรองไม่น้อยกว่าร้อยละ 5 ของกำไรสุทธิประจำปีหักด้วยยอดขาดทุนสะสมยกมา (ถ้ามี) จนกว่าทุนสำรองนี้จะมีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของทุนจดทะเบียน สำรองตามกฎหมายดังกล่าวไม่สามารถนำไปจ่ายเงินปันผลได้ ในปัจจุบัน บริษัทฯได้จัดสรรสำรองตามกฎหมายไว้ครบถ้วนแล้ว

23. เงินปันผล

เงินปันผล	อนุมัติโดย	เงินปันผลจ่าย (ล้านบาท)	เงินปันผลจ่ายต่อหุ้น (บาท)
เงินปันผลประจำปีของปี 2553	ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น เมื่อวันที่ 28 เมษายน 2554	125,993	0.412
เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ ปี 2554	ที่ประชุมคณะกรรมการ ของบริษัทฯ เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2554	126,960	0.413
รวมเงินปันผลจ่ายสำหรับปี 2554		252,953	
เงินปันผลประจำปีของปี 2554	ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2555	105,441	0.343
เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ ไตรมาสที่ 1 ของปี 2555	ที่ประชุมคณะกรรมการ ของบริษัทฯ เมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2555	36,889	0.120
เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ ไตรมาสที่ 2 ของปี 2555	ที่ประชุมคณะกรรมการ ของบริษัทฯ เมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2555	104,518	0.340
เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ ไตรมาสที่ 3 ของปี 2555	ที่ประชุมคณะกรรมการ ของบริษัทฯ เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2555	70,704	0.230
รวมเงินปันผลจ่ายสำหรับปี 2555		317,552	

24. ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ:

รายการค่าใช้จ่ายแบ่งตามลักษณะประกอบด้วยรายการค่าใช้จ่ายที่สำคัญดังต่อไปนี้

	(หน่วย: ล้านบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน	388	338	190	185
ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกม	620	576	313	334
ค่าเสื่อมราคา	58	46	33	29
ขาดทุนจากการตัดบัญชีสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและ				
ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	38	30	30	12
ซื้อสินค้าสำเร็จรูป	114	13	24	5

25. กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานคำนวณโดยการกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ (ไม่รวมกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น) ด้วยจำนวนตัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของผู้ถือหุ้นสามัญที่ออกอยู่ในระหว่างปี

27. กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ

บริษัทฯ และพนักงานบริษัทฯ ได้ร่วมกันจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพขึ้นตามพระราชบัญญัติกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ พ.ศ. 2530 โดยบริษัทฯ และพนักงานจะจ่ายสมทบเข้ากองทุนเป็นรายเดือนในอัตราร้อยละ 5 ของเงินเดือน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพนับบริหารโดย บริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุนกสิกร จำกัด และจะจ่ายให้แก่พนักงานเมื่อพนักงานนั้นออกจากงานตามระเบียบว่าด้วยกองทุนของบริษัทฯ ในระหว่างปี 2555 บริษัทฯ ได้จ่ายเงินสมทบกองทุนเป็นจำนวนเงิน 3 ล้านบาท (2554: 3 ล้านบาท)

บริษัทฯ ย่อยในต่างประเทศ และพนักงานของบริษัทฯ ย่อยได้ร่วมกันจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งในระหว่างปี 2555 บริษัทฯ ย่อยได้จ่ายเงินสมทบกองทุนเป็นจำนวนเงิน 18 ล้านบาท (2554: 16 ล้านบาท)

28. การผูกพันและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้น

28.1 สัญญาการใช้สิทธิ

บริษัทฯ และบริษัทฯ ย่อยมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับบริษัทในประเทศ และบริษัทในต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้เงื่อนไขของสัญญาดังกล่าว บริษัทฯ และบริษัทฯ ย่อยมีการที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่าสิทธิขั้นต่ำตามรายได้ และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 และ 2554 บริษัทฯ และบริษัทฯ ย่อยมีการที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรกและ ค่าสิทธิขั้นต่ำดังนี้

	(หน่วย: ล้านบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
ค่าสิทธิเริ่มแรก	240	196	137	98
ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้	110	85	96	71

28.2 การผูกพันเกี่ยวกับสัญญาเช่าดำเนินงาน

บริษัทฯ และบริษัทฯ ย่อยได้เข้าทำสัญญาเช่าดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการเช่าพื้นที่สำนักงาน สถานที่จัดเก็บสินค้า สถานที่จัดเก็บเครื่องมือช่าง และสัญญาอื่นๆ อายุของสัญญามีระยะเวลาตั้งแต่ 1 ถึง 5 ปี โดยสามารถต่อสัญญาได้เมื่อครบกำหนด

บริษัทฯ และบริษัทฯ ย่อยมีจำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่ายในอนาคตทั้งสิ้นภายใต้สัญญาเช่าดำเนินงานที่นอกเหนือได้ ดังนี้

	(หน่วย: ล้านบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2555	2554	2555	2554
จ่ายชำระ				
ภายใน 1 ปี	64	88	18	35
มากกว่า 1 ปี แต่ไม่เกิน 5 ปี	38	29	34	1

28.3 การถูกประเมินค่า

ในระหว่างปี 2553 บริษัทฯได้รับหนังสือแจ้งการประเมินมูลค่าเพิ่มจากกรมสรรพากรเกี่ยวกับการนำส่งภาษีมูลค่าเพิ่มในปี 2548 - 2553 ค่าไป มูลค่าภาษีมูลค่าเพิ่มที่ถูกประเมินเพิ่มรวมเบี้ยปรับและ เงินเพิ่มทั้งสิ้นประมาณ 20 ล้านบาท และบริษัทฯได้ยื่นอุทธรณ์ต่อกรมสรรพากรแล้ว ปัจจุบันอยู่ระหว่างการพิจารณาของกรมสรรพากร บริษัทฯได้นำบัญชีเงินฝากประจำกับธนาคารแห่งหนึ่งไปวางเป็นหลักประกันการอุทธรณ์จำนวน 7 ล้านบาท จากความเห็นของที่ปรึกษากฎหมายของบริษัทฯ ฝ่ายบริหารของบริษัทฯจึงเชื่อว่าจะไม่ได้รับผลเสียหายที่มีสาระสำคัญเกี่ยวกับการประเมินค่าดังกล่าว จึงไม่ได้บันทึกสำรองสำหรับหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นไว้ในบัญชี

29. เครื่องมือทางการเงิน

29.1 นโยบายการบริหารความเสี่ยง

เครื่องมือทางการเงินที่สำคัญของบริษัทฯตามที่มีนายอยู่ในมาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 107 “การแสดงรายการและการเปิดเผยข้อมูลสำหรับเครื่องมือทางการเงิน” ประกอบด้วย เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ลูกหนี้การค้า เงินให้กู้ยืม เงินลงทุนและ เงินให้กู้ยืมระยะสั้น บริษัทฯมีความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือทางการเงินดังกล่าว และมีนโยบายการบริหารความเสี่ยงดังนี้

ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

บริษัทฯมีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกี่ยวข้องกับลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น และเงินให้กู้ยืม ฝ่ายบริหารควบคุมความเสี่ยงนี้โดยการกำหนดให้มีนโยบายและวิธีการในการควบคุมสินเชื่อที่เหมาะสม ดังนั้น บริษัทฯจึงไม่คาดว่าจะได้รับความเสียหายที่เป็นสาระสำคัญจากการให้สินเชื่อ นอกจากนี้ การให้สินเชื่อของบริษัทฯไม่มีการกระจุกตัวเนื่องจากบริษัทฯมีฐานของลูกค้าที่หลากหลายและมีอยู่จำนวนมาก ราย จำนวนเงินสูงสุดที่บริษัทฯอาจต้องสูญเสียจากการให้สินเชื่อคือมูลค่าตามบัญชีของลูกหนี้ เงินให้กู้ยืม และลูกหนี้อื่นที่แสดงอยู่ในงบแสดงฐานะการเงิน

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

บริษัทฯมีความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยที่สำคัญอันเนื่องมาจากเงินฝากสถาบันการเงิน เงินลงทุนชั่วคราว และเงินให้กู้ยืมระยะสั้น สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินส่วนใหญ่มีอัตราดอกเบี้ยที่ปรับขึ้นลงตามอัตราตลาดหรือมีอัตราดอกเบี้ยคงที่ซึ่งใกล้เคียงกับอัตราตลาดในปัจจุบัน ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของบริษัทฯซึ่งอยู่ในระดับต่ำ สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญสามารถจัดตามประเภทอัตราดอกเบี้ย และสำหรับสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่มีอัตราดอกเบี้ยคงที่สามารถแยกตามวันที่ครบกำหนด หรือวันที่มีการกำหนดอัตราดอกเบี้ยใหม่ (หากวันที่มีการกำหนดอัตราดอกเบี้ยใหม่ถึงก่อน) ได้ดังนี้

งบการเงินรวม									
ณ วันที่ 31 ธันวาคม									
(หน่วย: ล้านบาท)									
	อัตราดอกเบี้ยคงที่		อัตราดอกเบี้ยปรับขึ้นลง		ไม่มีอัตราดอกเบี้ย		รวม		อัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง (ร้อยละต่อปี)
	ภายใน 1 ปี		ตามราคาตลาด		อัตราดอกเบี้ย				
	2555	2554	2555	2554	2555	2554	2555	2554	
สินทรัพย์ทางการเงิน									
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	60	365	155	117	140	107	355	589	0.25 - 3.75
เงินลงทุนชั่วคราว	223	348	-	-	31	47	254	395	0.32 - 4.02
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	-	-	264	215	264	215	-
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	16	10	-	-	-	-	16	10	0.32 - 2.60
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	-	-	-	-	16	16	16	16	-
	299	723	155	117	451	385	905	1,225	
หนี้สินทางการเงิน									
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	-	-	172	145	172	145	-
	-	-	-	-	172	145	172	145	
งบการเงินเฉพาะกิจการ									
ณ วันที่ 31 ธันวาคม									
(หน่วย: ล้านบาท)									
	อัตราดอกเบี้ยคงที่		อัตราดอกเบี้ยปรับขึ้นลง		ไม่มีอัตราดอกเบี้ย		รวม		อัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง (ร้อยละต่อปี)
	ภายใน 1 ปี		ตามราคาตลาด		อัตราดอกเบี้ย				
	2555	2554	2555	2554	2555	2554	2555	2554	
สินทรัพย์ทางการเงิน									
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	60	364	114	86	-	-	174	450	0.25 - 3.75
เงินลงทุนชั่วคราว	222	348	-	-	28	47	250	395	2.74 - 4.02
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	-	-	225	180	225	180	-
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	78	59	-	-	-	-	78	59	1.88 - 3.05
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	10	10	-	-	-	-	10	10	2.50 - 2.60
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	-	-	-	421	92	421	92	-
	370	781	114	86	674	319	1,158	1,186	
หนี้สินทางการเงิน									
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	-	-	106	118	106	118	-
	-	-	-	-	106	118	106	118	

ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

บริษัทมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนที่สำคัญอันเกี่ยวเนื่องจากค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า และค่าสิทธิค้างจ่ายเป็นเงินตราต่างประเทศ บริษัทฯและบริษัทย่อยมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศ ดังนี้

สกุลเงิน	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	2555	2554	2555	2554	2555	2554
	(ล้าน)	(ล้าน)	(ล้าน)	(ล้าน)	(บาทต่อหน่วยเงินตราต่างประเทศ)	
เหรียญสหรัฐฯ	6	3	2	1	30.6316	31.6912
เหรียญสิงคโปร์	3	4	2	-	25.0340	24.3854

สกุลเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	2555	2554	2555	2554	2555	2554
	(ล้าน)	(ล้าน)	(ล้าน)	(ล้าน)	(บาทต่อหน่วยเงินตราต่างประเทศ)	
เหรียญสหรัฐฯ	5	2	1	1	30.6316	31.6912

นอกจากนี้ บริษัทฯและบริษัทย่อยยังมีความเสี่ยงจากการมีเงินลงทุนในบริษัทย่อยในต่างประเทศ ซึ่งบริษัทฯและบริษัทย่อยไม่ได้ทำสัญญาป้องกันความเสี่ยงไว้

29.2 มูลค่ายุติธรรมของเครื่องมือทางการเงิน

เนื่องจากเครื่องมือทางการเงินส่วนใหญ่ของบริษัทฯจัดอยู่ในประเภทระยะสั้น เงินให้กู้ยืมมีอัตราดอกเบี้ยใกล้เคียงกับอัตราดอกเบี้ยในตลาด บริษัทฯจึงประมาณมูลค่ายุติธรรมของเครื่องมือทางการเงินใกล้เคียงกับมูลค่าตามบัญชีที่แสดงในงบแสดงฐานะการเงิน มูลค่ายุติธรรม หมายถึง จำนวนเงินที่ผู้ซื้อและผู้ขายตกลงแลกเปลี่ยนสินทรัพย์กันหรือจ่ายชำระหนี้สินในขณะนี้ทั้งสองฝ่ายมีความรอบรู้ และเต็มใจในการแลกเปลี่ยนและสามารถต่อรองราคากันได้อย่างเป็นอิสระในลักษณะที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน วิธีการกำหนดมูลค่ายุติธรรมขึ้นอยู่กับลักษณะของเครื่องมือทางการเงิน มูลค่ายุติธรรมจะกำหนดจากราคาตลาดล่าสุด หรือกำหนดขึ้นโดยใช้เกณฑ์การวัดมูลค่าที่เหมาะสม

30. การบริหารจัดการทุน

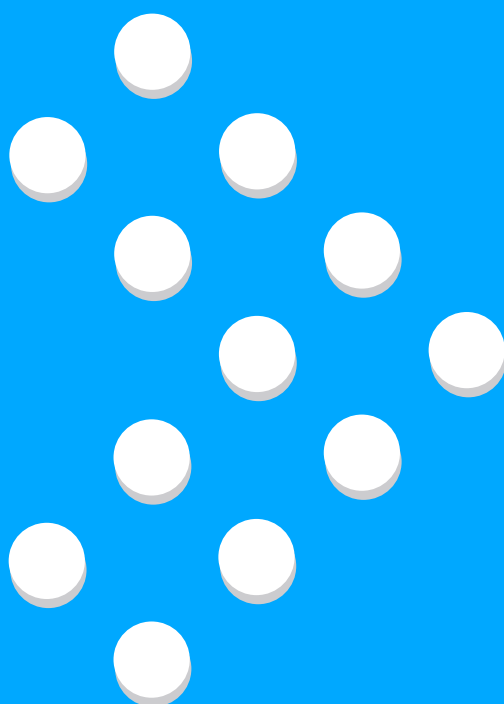
วัตถุประสงค์ในการบริหารจัดการทุนที่สำคัญของบริษัทฯ คือการจัดให้มีซึ่งโครงสร้างทุนที่เหมาะสมเพื่อสนับสนุนการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯและเสริมสร้างมูลค่าการถือหุ้นให้กับผู้ถือหุ้น โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555 กลุ่มบริษัทมีอัตราส่วนหนี้สินต่อทุนเท่ากับ 0.45:1 (2554: 0.42:1) และเฉพาะบริษัทมีอัตราส่วนหนี้สินต่อทุนเท่ากับ 0.31:1 (2554: 0.31:1)

31. เหตุการณ์ภายหลังรอบระยะเวลารายงาน

เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2556 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ได้มีมติเห็นชอบให้จ่ายเงินปันผลแก่ ผู้ถือหุ้นจากกำไรของปี 2555 ในอัตราหุ้นละ 1.00 บาท รวมเป็นจำนวนเงิน 307 ล้านบาท บริษัทฯได้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลไปแล้วในระหว่างปี 2555 ในอัตราหุ้นละ 0.69 บาท เป็นจำนวนเงิน 212 ล้านบาท คงเหลือเงินปันผลจ่ายในอัตราหุ้นละ 0.31 บาท เป็นจำนวนเงิน 95 ล้านบาท ทั้งนี้ การจ่ายเงินปันผลดังกล่าวจะนำเสนอต่อที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปีในเดือนเมษายน 2556 เพื่อพิจารณาอนุมัติต่อไป

32. การอนุมัติงบการเงิน

งบการเงินนี้ได้รับอนุมัติให้ออกโดยคณะกรรมการของบริษัทฯเมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2556



ก้าวต่อไปของบริษัทเอเชียซอฟท์

ก้าวต่อไปของเอเชียซอฟต์แวร์

ภารกิจหลักในการดำเนินธุรกิจที่เอเชียซอฟต์แวร์ยังคงมุ่งมั่น คือการขับเคลื่อนและผลักดันการขยายตัวของธุรกิจให้เติบโต เสริมความแข็งแกร่งด้วยการให้บริการในรูปแบบ Regional Platform และคัดสรรบริการที่มีคุณภาพ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ด้วยประสบการณ์ ความพร้อมขององค์กร และวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลของทีมงานบริหาร พณพกับความมุ่งมั่นและตั้งใจของพนักงานทุกคนในการใช้ความสามารถทุกด้านอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อช่วยกันพัฒนาธุรกิจให้ก้าวหน้าขึ้น เราเชื่อมั่นว่าสิ่งเหล่านี้จะนำพาให้เอเชียซอฟต์แวร์เป็นผู้นำในการให้บริการธุรกิจความบันเทิงออนไลน์ที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพสูงสุดในภูมิภาคนี้ต่อไป