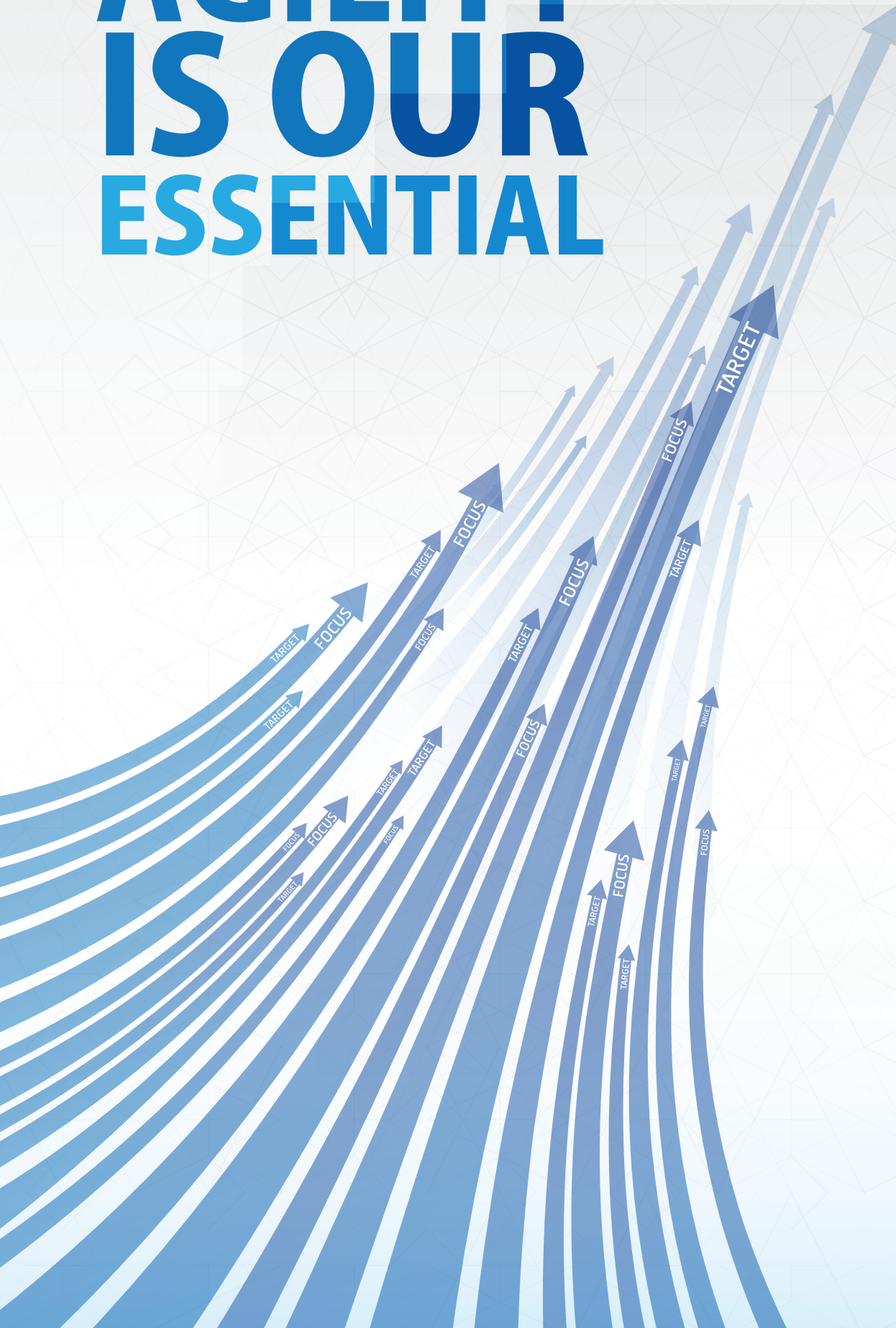


รายงานประจำปี 2559

AGILITY IS OUR ESSENTIAL



1. สารจากประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	1
2. รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ	2
3. คณะกรรมการบริษัท	6
4. คณะผู้บริหาร	15
5. เหตุการณ์สำคัญในปี 2559	20
6. เกมที่เปิดให้บริการในปี 2559	39
7. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ	42
8. ลักษณะการประกอบธุรกิจ	45
9. ปัจจัยความเสี่ยง	62
10. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท	65
11. ข้อมูลหลักทรัพ์และผู้ถือหุ้น	72
12. โครงสร้างการจัดการ	74
13. การกำกับดูแลกิจการ	82
14. ความรับผิดชอบต่อสังคม	93
15. การควบคุมภายในและการบริหารจัดการความเสี่ยง	106
16. รายการระหว่างกัน	108
17. รายงานความรับผิดชอบต่อคณะกรรมการต่อรายงานทางการเงิน	114
18. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ	115
19. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน	117
20. งบการเงิน	125
ก้าวต่อไปของเอเชียซอฟท์	207



สารจากประธานกรรมการ และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

ในปี 2559 ที่ผ่านมามีอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก เนื่องมาจากกระแสนิยมการเล่นเกมโมบายล์ของผู้เล่นเพิ่มสูงขึ้น เอเซียซอฟท์จึงปรับกลยุทธ์โดยเพิ่มการให้บริการเกมโมบายล์ในอัตราส่วนที่สูงขึ้นกว่าปีที่ผ่านมา และนอกจากจะหาโอกาสใหม่ ๆ แล้ว เอเซียซอฟท์ยังมุ่งรักษฐานลูกค้าเกมพีซีไว้ด้วย โดยนำเกมพีซีใหม่ที่มีคุณภาพและเกมพีซีคลาสสิกที่เคยได้รับความนิยมในอดีตกลับมาให้บริการอีกครั้ง ซึ่งได้รับผลตอบรับเป็นอย่างดี

ผลประกอบการในปีนี เอเซียซอฟท์มีผลขาดทุนลดลง โดยยังคงมีรายการพิเศษที่เกี่ยวกับการด้อยค่าต่าง ๆ อยู่ แต่เป็นการด้อยค่าที่ลดลงจากปีก่อน ๆ ซึ่งให้เห็นว่า บริษัทฯ มีแนวโน้มปรับตัวในทิศทางที่ดีขึ้น นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้ปรับโครงสร้างการดำเนินธุรกิจใหม่ให้มีความกระชับ เพื่อลดความซับซ้อนในโครงสร้างของบริษัทฯ ทั้งในไทยและต่างประเทศ ด้วยการขาย โอน เลิกบริษัทฯ ย่อย เพื่อให้เกิดความคล่องตัวในการบริหารจัดการ และเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน

การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทำให้ทีมผู้บริหารมุ่งพัฒนาธุรกิจเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง รวมถึงสรรหาและพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ที่สามารถเข้าถึงทุกกลุ่มเป้าหมายได้อย่างครอบคลุม เพื่อกลับมาครองความเป็นผู้นำด้านการให้บริการความบันเทิงออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เช่นเดิม

ในนามของเอเซียซอฟท์ ขอขอบคุณทีมบริหารและพนักงานทุกท่านที่ทุ่มเทพลังในการผลักดันองค์กรให้ก้าวไปข้างหน้า ขอขอบคุณลูกค้าทุกท่านที่ใช้บริการของเรา พร้อมทั้งมอบคำติชมที่เป็นพลังให้เราสร้างสรรค์บริการที่มีคุณภาพยิ่งขึ้น ขอขอบคุณคู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจที่ให้การสนับสนุนเอเซียซอฟท์มาโดยตลอด และขอขอบคุณผู้ถือหุ้นทุกท่านที่ให้ความไว้วางใจและนำเสนอความคิดเห็นที่มีประโยชน์ต่อการบริหารธุรกิจของผู้บริหาร และขอให้เชื่อมั่นว่าเอเซียซอฟท์จะมุ่งมั่นทุ่มเทในการดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใสและรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อประโยชน์สูงสุดต่อผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน

Mr. Tan Tgow Lim
ประธานกรรมการ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร



รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด จำนวน 3 ท่าน คือ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์ เป็นประธานกรรมการตรวจสอบ นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์ และ นายธันวา เลหาศิริวงศ์ เป็นกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบ และระเบียบกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ในรอบปี 2559 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบมีการประชุมรวมทั้งสิ้น 6 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชีและการเงิน ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) และผู้สอบบัญชีภายนอก เป็นประจำทุกไตรมาส ตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

1. สอบทานให้บริษัทมีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

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

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

2. สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิผล ตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัท ร่วมกับที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) คือ บริษัท Baker Tilly Monteiro Heng Governance ซึ่งปฏิบัติงานตรวจสอบภายในบริษัท CIB Development ประเทศมาเลเซีย สำหรับปี 2558 และตรวจติดตามผลในปี 2559 รวมถึงการตรวจสอบบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) โดยบริษัท ออนเนอร์ ออดิท แอนด์ แอดไวซอรี จำกัด สำหรับปี 2559

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ

3. พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งที่ปรึกษานอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบภายในประจำปี 2560

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัท Crowe Horwath First Trust เป็นที่ปรึกษานอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd. ประจำปี 2560 ซึ่งบริษัท Crowe Horwath First Trust ประเทศสิงคโปร์ ได้มอบหมายให้ Mr. Chia Shu Siang, Director เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบระบบการควบคุมภายในของระบบงานรายได้และค่าใช้จ่ายทั้งในส่วนของเกมบนพีซีและบนโทรศัพท์เคลื่อนที่

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาคุณสมบัติของบริษัท Crowe Horwath First Trust และ Mr. Chia Shu Siang แล้วเห็นว่า Mr. Chia Shu Siang มีความเหมาะสมเพียงพอในการปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าว เนื่องจากมีความเป็นอิสระ และมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานด้านการตรวจสอบภายในบริษัทเอกชนและภาครัฐในหลาย ๆ อุตสาหกรรมมากกว่า 15 ปี

4. สอบทานให้บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

5. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชีประจำปี 2560

นำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท เพื่อนำเสนอต่อไปในที่ประชุมผู้ถือหุ้นให้พิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชีในสังกัดของบริษัท ไพรชวัลเตอร์แฮสส์คูเปอร์ส เอบีเอส จำกัด เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัท ประจำปี 2560 ซึ่งบริษัท ไพรชวัลเตอร์แฮสส์คูเปอร์ส เอบีเอส จำกัด ได้มอบหมายให้ นางสาวนภุช อภิชาติเสถียร ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 5266 เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ในการตรวจสอบบัญชีของบริษัท เนื่องจากมีความเป็นอิสระ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานตรวจสอบบัญชี และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

6. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกันและรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาสอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัท เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

7. การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (Self-Assessment) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาว่าการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบเป็นไปตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวปรากฏว่า คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติหน้าที่ส่วนใหญ่ครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

8. อื่น ๆ

- 8.1 สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2559 (แบบ 56-2) และในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559 ของบริษัท (แบบ 56-1)
- 8.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททราบอย่างต่อเนื่องทุกครั้ง
- 8.3 พิจารณาบทวนกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร

8.4 จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ มีรายละเอียดดังนี้

คณะกรรมการตรวจสอบ	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2559
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	6/6
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	6/6
3. นายธันวา เลหาศิริวงศ์	6/6

ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ



(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์)
ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ
วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2560

คณะกรรมาการบริษัท

BOARD OF DIRECTORS

ANNUAL REPORT 2016



Mr. Tan Tgow Lim (นายตัน เตียว ลิม)

ประธานกรรมการ

ประวัติการศึกษา

- Cambridge GCE Ordinary Level สาขาบริหารธุรกิจ
- 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 Level Up!, Inc.
- กรรมการ Playpark Inc.

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



นายปราโมทย์ สุตจิตพร

รองประธานกรรมการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองประธานกรรมการ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และประธานกรรมการบริหาร บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด
- กรรมการ บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อ บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด)
- กรรมการ บริษัท มริน อินโนเวชั่น จำกัด

ประวัติการทำงาน (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 (ปัจจุบัน)

- กรรมการ และ กรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
- กรรมการ บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการ บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
- กรรมการ บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 51/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



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 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการทำงาน

- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ไพรวเท อีคิวตี้ (ประเทศไทย) จำกัด
- กรรมการอิสระ บริษัท สมบูรณ์ แอ็ดวานซ์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการบริหาร บริษัท สมบูรณ์ แอ็ดวานซ์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท อัลดัส แอดไวซอรี่ จำกัด
- กรรมการ บริษัท แม็คกรุ๊ป จำกัด (มหาชน)

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Directors Accreditation Program (DAP 9/2004)
- หลักสูตร Director Certification Program (DCP 212/2015)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงค์

กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ

ประวัติการศึกษา

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

ประวัติการทำงาน

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

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- กฎหมาย

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี



นายธรรณว เลหาศิริวงศ์

กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตร์ สาขาคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- ประธานกรรมการ บริษัท ฮิวแมนนิกา จำกัด
- กรรมการอิสระและประธานกรรมการตรวจสอบ บริษัทอุตสาหกรรมถุงพลาสติกไทย จำกัด
- กรรมการ บริษัท ทีไอที จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ ธนาคารกรุงไทย จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- ประธานกรรมการและประธานกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเอสเอ็น โบรกเกอร์ จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ บริษัท อีซี บาย จำกัด (มหาชน)
- กรรมการการเงินและสินทรัพย์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ บริษัท คอมมิวนิเคชั่น แอนด์ ซิสเต็มส์ โซลูชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท ไพร์ม รีนิวเอเบิล เอ็นเนอร์ยี จำกัด
- กรรมการ บริษัท เอฟ.เอ.เอส.ที. โซลูชั่นส์ จำกัด
- กรรมการผู้จัดการใหญ่ บริษัท โอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด
- กรรมการ บริษัท โอบีเอ็ม โซลูชั่น ดิลิเวอร์รี จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตรประกาศนียบัตรกรรมการ (DCP 43/2004)
- หลักสูตรประกาศนียบัตร Successful Formulation & Execution of Strategy (SFE 22/2014)
- หลักสูตร Advance Audit Committee Program (AACP 20/2015)
- หลักสูตร Ethical Leadership Program (ELP 1/2015)
- หลักสูตร Driving Company Success with IT Governance (ITG 2/2016)
- หลักสูตร ประกาศนียบัตรธรรมาภิบาลสิ่งแวดล้อมสำหรับผู้บริหารระดับสูง (ปธส. 4/2559)

การผ่านหลักสูตรอบรมอื่น ๆ

- IBM/Harvard Executive Development Program (2011)
- IBM/Harvard Executive Development Program (1998)

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- คอมพิวเตอร์

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

รายการที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี



นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์

กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ

ประวัติการศึกษา

- บัณฑิตมหาบัณฑิต สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการสอบบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- บัณฑิตบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย เลขทะเบียน 4020

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ บริษัท แพลน บี มีเดีย จำกัด (มหาชน)

- กรรมการอิสระและประธานคณะกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเอส เอ็น โปรเกอร์ จำกัด (มหาชน)
- รองกรรมการผู้จัดการด้านบัญชีและการเงิน บริษัท นวนคร จำกัด (มหาชน)
- รองกรรมการผู้จัดการด้านบัญชีและการเงิน บริษัท ผลิตไฟฟ้า นวนคร จำกัด
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการสอบบัญชี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน (อดีต)

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

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

การผ่านหลักสูตรอบรมอื่น ๆ

- หลักสูตรปูพื้นฐานเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับหน้ารายงานผู้สอบบัญชีแบบใหม่, สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์
- The UK Experience from Implementing the Enhanced Auditor Reporting, สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์, ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย, สภาวิชาชีพบัญชี
- (CG Forum 2/2016) ความรับผิดชอบทางแพ่งและทางอาญาของกรรมการและผู้บริหาร: ทางเลือกของกรรมการและผู้บริหาร, ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- (CG Forum 3/2016) ทุจริตในองค์กร ภัยมืดที่ป้องกันและควบคุมได้, ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- สัมมนาพิจารณาร่าง TFRS 15 เรื่อง รายได้จากสัญญาที่ทำกับลูกค้า, สภาวิชาชีพบัญชี
- สัมมนาพิจารณามาตรฐานการรายงานทางการเงินกลุ่มงบการเงินรวม Pack 5 ปรับปรุง 2559, สภาวิชาชีพบัญชี
- โครงการสัมมนา เสริมความคิด ตัดปฏิกิริยาชี้นำกับคณะพาณิชย์ฯ ธรรมศาสตร์ เรื่อง อ่านและเขียนรายงานของผู้สอบบัญชีแบบใหม่, คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

- โครงการสัมมนา เสริมความคิด ตัดปึกวิชาชีพกับคณะพาณิชย์ฯ ธรรมศาสตร์ เรื่อง ก้าวทันมาตรฐานการรายงานทางการเงินสำหรับกิจการขนาดกลางและขนาดย่อม (TFRS for SMEs) กับแนวปฏิบัติทางภาษีอากร, คณะพาณิชย์ศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

คณะผู้บริหาร

MANAGEMENT

ANNUAL REPORT 2016





นายกิตติพงษ์ พุกขอรุณ

รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- ผู้ช่วยผู้อำนวยการ บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท แอดวานซ์ อินเทลลิเจนท์ โมเดิร์นไนตี้ จำกัด
- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอซิส คอมพิวเตอร์ จำกัด
- ผู้จัดการทั่วไป บริษัท กลุ่มแอดวานซ์ รีเสิร์ช จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- บริหารธุรกิจ

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



นายวินัย วิบุกติ

รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท Computer Science สถาบันเทคโนโลยีแห่งรัฐ อิลลินอยส์
- ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (อดีต)

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

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- ไม่มี

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- เทคโนโลยีสารสนเทศ

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



นางสาวศิริรัตน์ ไชยราษฎร์

รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท บริหารธุรกิจ Southeastern University, ประเทศสหรัฐอเมริกา
- ปริญญาตรี ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- ผู้ช่วยผู้อำนวยการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- การจัดการโครงการ

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



นางรัตนา เมโบบงคกุล

รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท การจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
- ปริญญาตรี บัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- Shared Service Manager บริษัทเอบีบี จำกัด
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท อินแกรมไมโคร (ประเทศไทย) จำกัด
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท ร็อคเชล (ไทยแลนด์) จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 126/2016)

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- บัญชี

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

คณะผู้บริหารบริษัทย่อย



นายพิพัฒน์ รุ่งเรือง

- ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท เฟลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด



นางสาวเกษรา ปริญญานุสรณ์

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ธีงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด



นายสุรพงษ์ วีระรักษ์เดชา

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด



Mr. Quach Quang Dong

- Managing Director; Asiasoft Online Pte. Ltd.
- Managing Director; CIB Development Sdn. Bhd.
- Managing Director; Level Up! Inc.

ไทย

มกราคม

• Dragon Encounter จัดการแข่งขันกระชับมิตรระหว่าง Online Station และ Compgamer สองสื่อยักษ์ในวงการเกมของไทย



กุมภาพันธ์

• PlayMobile by Playpark ยกทัพ 4 เกมมือถือเด็ดแห่งปี แข่ง-แจก-โชว์เคสสุดสนุก ในงาน Thailand Mobile Expo 2016



• Audition In Love เชิญคู่รักเน็ตไอดอลขวัญใจเด็กมัธยม เอื้อย - แท้น ที่มียอดฟอลโลว์กว่าล้านคน มาโชว์ความหวานรับวาเลนไทน์ และโชว์เล่นเกม Audition โหมดคู่รัก



• Heroes of the Storm จัดการแข่งขันในรายการ Spring Global Championship รอบ Thailand Final ที่ร้าน Shooter Cyber Cafe เพื่อหาทีมตัวแทนประเทศไทยไปแข่งกับทีมจากสิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย เพื่อชิงตำแหน่งตัวแทน SEA ที่จะได้ไปชิงชัยระดับโลกในรอบ Global Championship ที่กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งเงินรางวัลรวมกว่า 17 ล้านบาท



มีนาคม

• เอเชียซอฟท์จัดงาน Asiasoft Talk 2016 เปิดบ้านแถลงแผนการดำเนินงานปี 2559 ซึ่งเน้นการปรับตัวพลตลาดเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยวางแผนเปิดเกมใหม่ทั้งเกมพีซีและโมบายล์ เพื่อสร้างโมเดลธุรกิจใหม่ที่จะรองรับการขยายตัวของตลาดเกมในอนาคต



- เอเชียซอฟท์มอบเงินจากโครงการ Gamers Love Dad ปี 10 ที่ได้จากผู้เล่นเกมที่ร่วมซื้อไอเทมพิเศษในโครงการ มียอดรวมทั้งสิ้น 4.2 ล้านบาท ให้แก่มูลนิธิในพระบรมราชูปถัมภ์ที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนและการศึกษา รวมทั้งสิ้น 9 มูลนิธิ



- เทพยุทธ์ไร้พ่าย (เดิมชื่อ ไก่วิ่ง) ประกาศศักดาเปิดเกมวันที่ 7 มีนาคม 2559 พร้อมกันทั้ง Android และ iOS



- Dragon Nest ฉลองครบรอบ 4 ปีสุดยิ่งใหญ่ แจกหนัก ไอเทมมูลค่ากว่า 100 ล้านบาท พร้อมจัดงาน Dragon Nest 4th Anniversary ที่ Blu-O Rhythm & Bowl ชั้น 5 ศูนย์การค้า Siam Paragon



- Pocket MapleStory SEA เปิดตัวแรงจัด ขึ้นอันดับ 1 ใน App Store ทันทีที่เปิดให้บริการ



- สาวกเกมและอนิเมะตบเท้าเข้าร่วมกิจกรรม Phantasy Star Online 2 Live ที่งาน Coscom 2nd Anniversary อย่างล้นหลาม



- คอนเสิร์ตสุดมันส์ Audition Dance Party EP.7 นำโดยศิลปิน Boom Boom Cash มาระเบิดความสนุกไปพร้อมเหล่าชาแดนซ์ Audition กว่าพันคนที่ SNOP รัชดา ซอย 4



เมษายน

- การประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2559



พฤษภาคม

- เปิดตัวเกมวิ่งสุดแรง Tales Runner ภายใต้สนามวิ่งแห่งใหม่อย่าง Playpark ด้วยจำนวนผู้เล่นสูงถึง 200,000 ไอดีทั่วประเทศ นับว่าสูงที่สุดในรอบ 2 ปีที่ผ่านมา



- Audition มอบสิทธิพิเศษแก่ผู้เล่น เพียงสมัครไอดีใหม่ ลุ้นได้เข้าร่วมงาน Meet & Greet กับ เบียร์ และ บิว The Voice แบบใกล้ชิดสุดเอ็กซ์คลูซีฟ



- Playpark จัดงานแถลงข่าวเปิดตัว 3 เกมใหม่ Kritika, Cabal II และ Disney Catch Catch เอาใจคนรักเกมหลากหลายสไตล์ ทั้งพีซีและโมบายล์



- เกมเมอร์บุกแน่นเซิร์ฟเวอร์ Kritika ตั้งแต่วันเปิด CBT



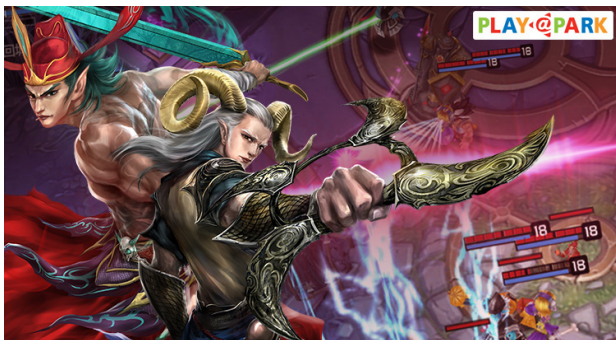
- ตัวละคร Warrior จากเกม Kritika โชว์ความมันส์ระห่ำ ถล่มเมืองบนบิลบอร์ดยักษ์พร้อมจอ LED ที่อนุเสาวรีย์ชัยสมรภูมิ



- เปิดให้บริการเกมโมบายล์แนว MOBA สุดมันส์ Destiny of Thrones พร้อมกันทั่วเอเชียตะวันออกเฉียงใต้



- Destiny of Thrones จัดกิจกรรมสนุก ๆ ในงาน Thailand Mobile Expo 2016 ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์



- Heroes of the Storm จัดการแข่งขันในรายการ Summer Global Championship รอบ Thailand Final ที่ร้าน Mind Cafe เพื่อหาทีมตัวแทนประเทศไทยไปแข่งกับทีมจาก สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย เพื่อชิงตำแหน่งตัวแทน SEA ที่จะได้ไปชิงชัยระดับโลกในรอบ Global Championship ที่งาน DreamHack Summer ณ ประเทศสวีเดน ซึ่งเงินรางวัลกว่า 17 ล้านบาท



- Asiasoft ร่วมกับ Major Cineplex และ HP จัดกิจกรรมต้อนรับภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์ Warcraft The Beginning ด้วยการจัดแข่งขันเกม Heroes of the Storm ในรายการ Pro-Warcraft League ที่ Siam Paragon ซึ่งเงินรางวัลกว่า 90,000 บาท



มิถุนายน

- Cabal II ตอบรับการเป็นเกมที่ผู้เล่นรอคอยมากที่สุด ด้วยการเชิญ โยชิ เน็ตไอดอลชื่อดังขวัญใจชาวออนไลน์ทั่วประเทศ มาสวมบทบาทเป็น Priest หนึ่งในตัวละครของเกม



- Tales Runner พา 9 ผู้เล่นมากะทบโหล่แคสเตอร์สุดน่ารัก น้องแป้ง zbing z. ที่มีผู้ติดตามบน Youtube กว่า 1,000,000 คน ในกิจกรรม Meeting with zbing z. ที่ Chang Global Carnival สวนลุมพินี



- Audition ก้าวสู่ปีที่ 10 พร้อมอัปเดตครั้งใหญ่สู่ Audition Season 5 แบบว่าอย่างมันส์! เอาใจชาวแดนซ์ทั่วประเทศด้วยการเพิ่มระบบใหม่ โหมดใหม่ และปรับโฉมใหม่ให้สดใสมากกว่าเดิม



- Dragon Encounter ฉลองครบ 1,000,000 ไอตี้ ชาวผู้เล่นกะทบโหล่ มะมู่ย เน็ตไอดอลสาวสวย พร้อมแจกรูปและไอเทม ที่ SF Cinema มาบุญครอง



- Destiny of Thrones ร่วมงาน Caster Day ที่ Union Mall ชั้น 6 ภายในงานมีกิจกรรมสนุก ๆ และของรางวัลมากมาย



- กิจกรรม @Cafe Mini Match 2016 by Gigabyte มีต่อเนื่องเป็นประจำทุกเดือนตามร้านอินเทอร์เน็ตทั่วประเทศ เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเกมเมอร์ สมาชิกร้าน @Cafe และเอเชียซอฟท์ นอกจากนี้ผู้เล่นจะได้สนุกกับการแข่งเกมกันแล้ว ยังมีการแจกไอเทมอีกด้วย



กรกฎาคม

- เอเชียซอฟท์จับมือ Disney ขยายตลาดเกมโมบายล์แนว Casual เพื่อเพิ่มฐานผู้เล่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเปิดให้บริการเกม Disney Catch Catch ใน 5 ประเทศ คือไทย ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย มาเลเซีย และสิงคโปร์



- เอเชียซอฟท์ยินดีต้อนรับนักศึกษาฝึกงานผ่านโครงการ A Plus Experience รุ่น 2



- A Day by Asiasoft 2016 เปิดรับคนรุ่นใหม่มาร่วมงานกับเอเชียซอฟท์ สมัครพร้อมสัมภาษณ์ได้ทันที



- “Playpark Fan Fest ครั้งที่ 7 : แข่ง แจก โชว์ ไอโห! #อย่างเจ็ดดดดดด” คือมหกรรมความสนุกครั้งยิ่งใหญ่ที่ชาว Playpark มารวมตัวกันกว่า 30,000 คน ในงานมีการแข่งขันแชมป์ระดับประเทศ 10 เกมดัง รวม 17 รายการ และกิจกรรมอีกมากมาย เช่น ล็อกอินรับไอเทม, Mini Competition, แซะแซร์ แท็ก แจกยกก๊วน, การประกวด Playpark Cosplay Contest 2016 by SPONSOR, การประกาศรางวัล Playpark Music Awards 2016, มินิคอนเสิร์ตจาก Mintty, คอนเสิร์ต Audition Dance Party EP.8 จากดีเจ Cleo P และ บี้ เดอะสกา



- การประกวด Playpark Cosplay Contest 2016 by SPONSOR เป็นหนึ่งในกิจกรรมหลักของงาน Playpark Fan Fest ครั้งที่ 7



สิงหาคม

- Dragon Nest เปิดเซิร์ฟเวอร์ใหม่ God of Dragons พร้อมเปิดตัวอาชีพใหม่ Silver Hunter เทพธนูแห่งแสง พร้อมอัปเดตระบบ Chronicle ให้สามารถเล่นถึง LV.80 ได้ภายในเวลาแค่ 1 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมแจกหนัก 1,000,000 DN Points ทุกวัน รวมทั้งสิ้นกว่า 30,000,000 DN Points



- Super Slug เปิดให้พิสูจน์ความมันส์ในช่วงทดสอบระบบในวันที่ 10 สิงหาคม 2559 ทั้งในระบบ iOS และ Android



- Audition ร่วมกับลูกอม Ole จัดแคมเปญ “เจแปนนิสจ๊ิตตัวแม่” เพียงซื้อลูกอม Ole Super บ๊วย หรือ Ole Super Sour ซองลาย Audition ที่ 7-Eleven จะได้รับไอเทมคอสดูมกิโมโนที่ไม่เคยมีในเกมมาก่อน



- Audition FAM Outing อัปพลังความดีปีที่ 3 ชวนชาแดนซ์ 10 แฟมอาสาทำดีเพื่อสิ่งแวดล้อม กับกิจกรรมปลูกป่าชายเลนเชิงอนุรักษ์ ณ คลองโคกชายเลน จังหวัดสมุทรสงคราม



กันยายน

- การแข่งขัน ท้าชนแชมป์ ATC 2016 by True Wallet จัดขึ้นที่สนาม Pantip E-Sport Arena งานนี้ผู้เล่นเกม Audition สามารถสมัครเข้ามาทำประลองฝีมือกับแชมป์ ATC 2016 King of Mode ทั้ง 5 คน พร้อมได้รับไอเทมระดับแรร์ 2 ปี และหากล้มแชมป์ได้ จะปรับรางวัลเป็นไอเทมถาวรทันที



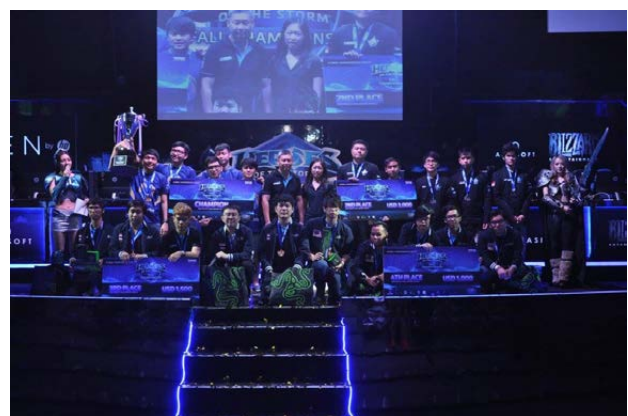
- เอเชียวอร์ลด์จับมือ Gameloft ปล่อยเกม Disney Magic Kingdoms ให้เกมเมอร์ทั่วเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้สนุกกับการสร้างเมืองตามจินตนาการ และเพลิดเพลินไปกับตัวการ์ตูนชื่อดังจากดิสนีย์



- Super Slug เกม Action 2D บนมือถือ มาเปิดตำนานให้แฟน ๆ ร่วมตะลุยไปกับเหล่าทหารจิ๋วพร้อมอาวุธครบมือ ในการต่อสู้ครั้งยิ่งใหญ่เพื่อปกป้องมนุษยชาติ



- การแข่งขัน Heroes of the Storm รอบ Global Fall Championship 2016 : SEA Final เป็นการรวมสุดยอดทีมจาก 4 ประเทศ คือ ไทย ฟิlippินส์ สิงคโปร์ และมาเลเซีย มาชิงชัยกันที่ Pantip Arena กรุงเทพฯ เพื่อหาตัวแทนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ไปร่วมแข่งรอบสุดท้ายที่งาน Blizzcon 2016 ประเทศสหรัฐอเมริกา ในวันที่ 24 - 25 กันยายน 2559 ซึ่งเงินรางวัลกว่า 35 ล้านบาท



- Dragon Nest จัดหนักแจกเงินสด ใครพิชิต Ice Dragon ไวที่สุด รับรางวัล 100,000 บาท

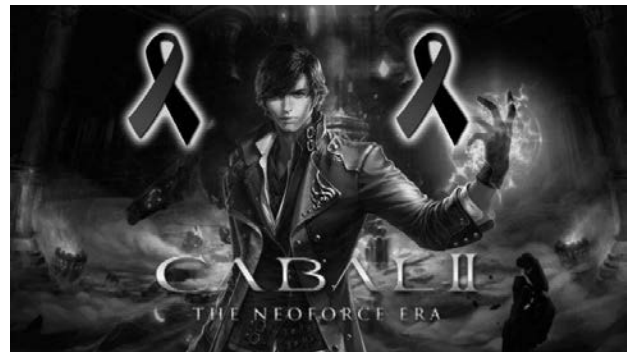


ตุลาคม

- วันที่ 18 ตุลาคม 2559 คณะผู้บริหารและพนักงาน บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทในเครือ ร่วมถวายความอาลัยแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ด้วยสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณที่ทรงมีต่อพสกนิกรชาวไทยตลอดระยะเวลา 70 ปี แห่งการครองสิริราชสมบัติ



- ผู้พัฒนาเกม Cabal II จากประเทศเกาหลี เสนอให้แสดงสัญลักษณ์ริบบิ้นสีดำภายในเกม เพื่อร่วมถวายความอาลัยแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช



- Playpark จับมือ Dtac ผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์ชั้นนำ จัดแคมเปญคืนกำไรแก่ลูกค้า ด้วยการมอบ 10 Potions ให้ลูกค้า Dtac ที่เล่นเกม Disney Catch Catch และแจก Bonus Ruby เมื่อเติมเงินเข้าเกมผ่านเครือข่าย Dtac



- Destiny of Thrones ฉลอง 1 ล้านดาวน์โหลดด้วยกิจกรรมและโปรโมชั่นพิเศษ



- Super Slug สนองความมันส์ที่ต่อเนื่องจนผู้เล่นแน่นเต็มทุกเซิร์ฟเวอร์ ด้วยการเปิดเซิร์ฟเวอร์ใหม่ R7 ในวันที่ 26 ตุลาคม 2559 พร้อมกิจกรรมแจกไอเทมต้อนรับผู้เล่นใหม่



- กิจกรรม Sleep Runway พะ Play Audition แจกไอเทมชุดบันทึกในใจแก่ผู้สมัครเล่นเกม Audition พร้อมสิทธิลุ้นไปร่วมงาน Meet & Greet กับ Sleep Runway ที่ Audition Dance Party EP.9 ซึ่งจะมีการแจกแรร์ไอเทมฟรีด้วย



พุดศิกายน

- Yulgang ฉลองครบรอบ 11 ปี ด้วยการจัดกิจกรรมภายในเกม เอาใจเหล่าจอมยุทธ์ด้วยสิทธิพิเศษมากมาย



- Dragon Nest ขยายขีดจำกัดแห่งชุมพลังถึง LV.93 พร้อมอัปเดต Awakening Class



- การประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2559 วาระเพิ่มทุนจดทะเบียนจาก 307 ล้านบาทเป็น 409 ล้านบาท



- แคมเปญใหญ่ Playpark Login ลุ้น >10 ล้าน! แจกรางวัลและไอเทมจาก 16 เกมดังในเครือ Playpark มูลค่ารวมกว่า 10 ล้านบาท



ธันวาคม

- โครงการ Gamers Love Dad ปีที่ 11 จัดขึ้นในธีม "Forever Love รักพ่อ... ตลอดไป" เพื่อรื้อรวมนดวงใจเกมเมอร์ไทยบอกรักพ่อ ด้วยการจัดทำบทเพลงเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช "รักพ่อ... เพราะอะไร?" พร้อมจัดกิจกรรมหลากหลายให้เกมเมอร์ได้น้อมสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณอย่างหาที่สุดไม่ได้



- Audition คิวรางวัล Thailand Game Awards 2016 สาขา Best Music Game จากงาน Thailand Game Show Big Festival 2016 ต่อเนื่องเป็นปีที่ 6 นับเป็นสุดยอดเกมต้นออนไลน์ที่ครองใจวัยรุ่นไทยมาอย่างต่อเนื่องยาวนานที่สุด



- อัปเดตฉลองครบรอบ 10 ปีของเกม Granado Espada ด้วยการเข้าสู่ยุคใหม่ The Symphonia พลิกโฉมหน้าเกมด้วยเรื่องราวบทใหม่ พื้นที่ใหม่ NPC ใหม่ มอนสเตอร์ใหม่ และตัวละครใหม่ ๆ ที่น่าติดตามมากยิ่งขึ้น



- เกม Destiny of Thrones คบคู่มากับเกม Super Slug ขนไอเทมได้มาแจกในงาน Thailand Game Show Big Festival 2016



สิงคโปร์

มีนาคม

- เปิดตัวเกม Pocket MapleStory SEA



กรกฎาคม

- กิจกรรมฉลองครบรอบ 11 ปีของเกม MapleStory



สิงหาคม

- ประชาสัมพันธ์เกม MapleStory กับผลิตภัณฑ์เครื่องดื่ม Mountain Dew



ตุลาคม

- พนักงานบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd. ร่วมกิจกรรมแข่งขันฟุตบอลกระชับมิตร Bubble Soccer



พฤศจิกายน

- MapleStory แจกของฟรีเมียมโดยใช้โดรนที่ย่านการค้าบูจิสจังก์ชัน



- กิจกรรม MapleStory Code V



มาเลเซีย

มีนาคม

- ฉลองครบรอบ 6 ปีของเกม Mission Against Terror 2



- เกม Special Force 2 ร่วมงานแสดงสินค้าไอทีที่จัดโดย Harvey Norman



เมษายน

- งาน Malaysia Gamers Gathering (MGG) จัดขึ้นที่มหาวิทยาลัย Teknologi Mara



พฤษภาคม

- Mission Against Terror 2 จัดการแข่งขัน BOTC 2016 รอบฟิโนล



มิถุนายน

- แชมป์การแข่งขัน Mission Against Terror 2 รายการ BOTC 2016 ของมาเลเซีย ร่วมชิงชัยในระดับภูมิภาคเอเชียในงาน BOTC Asian Championship 2016



- Super Dance Online จัดการแข่งขันเกมในงาน XIGMC 2016



กรกฎาคม

- Mission Against Terror 2, Super Dance Online, Genki Heroes, Heroes of the Storm, Special Force 2 และ Kritika จัดกิจกรรมทดลองเล่นเกมในงาน HELP Tech Day 2016 ที่มหาวิทยาลัย HELP



- Mission Against Terror 2, Destiny of Thrones, Heroes of the Storm, Special Force 2 และ Kritika จัดการแข่งขันที่ K2 Cyber Cafe

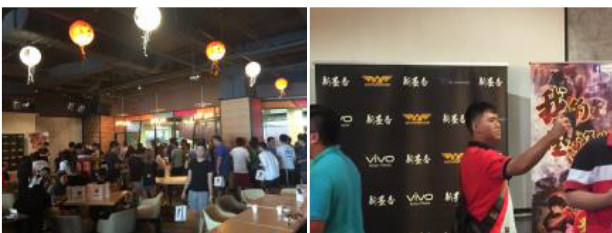


- Mission Against Terror 2 จัดการแข่งขันรอบสุดท้ายของรายการ MATIC Season 1



ตุลาคม

- Moxiang เดินสายประชาสัมพันธ์เกมที่กัลงวัลเลย์ ปีนัง ยะโฮร์ และซาราวะกั



พฤศจิกายน

- Mission Against Terror 2 จัดการแข่งขันรอบสุดท้ายของรายการ MATIC Season 2



ธันวาคม

- Super Dance Online จัดการแข่งขันรายการ SDOIC 2016



เวียดนาม

เมษายน

- เปิดตัวเกม Happy Island



พฤษภาคม

- เปิดตัวเกม Kritika



- การอัปเดตเกม Yulgang ในเดือนพฤษภาคมได้รับผลตอบรับที่ดี



กรกฎาคม

- รวมตัวคอเกม 3Kingdoms ในกิจกรรม Meeting



- เปิดตัวเกม Zone4



ธันวาคม

- เปิดตัวเกมโมบายล์ Legend of Sabac



- 3Kingdoms จัดกิจกรรมฉลองครบรอบ 10 ปี



ฟิลิปปินส์

มกราคม

- Playpark จัดกิจกรรมทัวร์โรงเรียน Playpark Field Trip



- Playpark ร่วมงาน Globe #StartNow Youth Summit



กุมภาพันธ์

- Playpark จัดกิจกรรมประจำปีของบริษัท Playpark GMiX



มีนาคม

- เปิดตัวเกม Pocket MapleStory SEA



เมษายน

- เริ่มการแข่งขันอีสปอร์ตระดับภูมิภาคสำหรับงาน Playpark All-Stars 2016



- Special Force 2 เปิดตัวเวอร์ชันใหม่



พฤษภาคม

- เปิดตัวเกม Destiny of Thrones

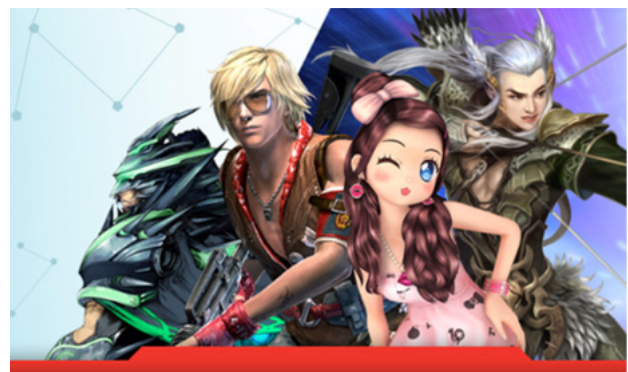


- Special Force 2 จัดการแข่งขันในงาน GenSan eSports Summit 2016



มิถุนายน

- เปิดบริการ ePLUS ช่องทางการชำระเงินใหม่ของผู้เล่นเกม Playpark



- Special Force 2 แข่งชิงแชมป์รายการ Mindanao Cup ในงาน MICA-eSports Festival



- เปิดเกม Kritika ในรูปแบบ OBT



กรกฎาคม

- Special Force 2 จัดการแข่งขัน Davao Showdown รอบไฟนอล



- นักกีฬาอีสปอร์ตส์มาร่วมชิงชัยกันในงาน Playpark All-Stars Finals



สิงหาคม

- ตัวแทนประเทศฟิลิปปินส์ไปแข่งขัน Special Force 2 World Championship ที่ไต้หวัน



- Playpark จัดงาน Playpark GameFest โดยร่วมมือกับ PLDT และ MSI และห้างสรรพสินค้าใหญ่ของฟิลิปปินส์ SM Supermalls



- เปิดตัวเกม ZONE4



- Special Force 2 จัดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ในงาน MGX Mindanao Game EXPO



กันยายน

- Heroes of the Storm จัดการแข่งขันรอบ Fall Championship



ตุลาคม

- Playpark เข้าร่วมงาน E-sports and Gaming Summit (ESGS)



- Zone4 จัดการแข่งขัน Zonetukan Cafe Tournament



พฤศจิกายน

- เปิดเกม Special Force ในรูปแบบ CBT



ธันวาคม

- กิจกรรมส่งท้ายปี Playpark XP ฉลองคริสต์มาสไปกับเหล่าเกมเมอร์ Playpark



- ร้าน ROG net shop ร่วมกับ Playpark จัดกิจกรรมการแข่งขันฉลองคริสต์มาส ROG net shop XMAS BLAST



6

เกมที่เปิดให้บริการในปี 2559



Pocket MapleStory SEA
ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์



เทพยุทธ์ไร้พ่าย
ไทย



Destiny of Thrones
ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์,
อินโดนีเซีย, เวียดนาม



Tales Runner
ไทย



Kritika
ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์,
อินโดนีเซีย, เวียดนาม



Cabal II
ไทย



Disney Catch Catch
ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย,
ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย



Puzzle Guardians
ทุกประเทศทั่วโลก



Super Slug
ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย,
ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย, เวียดนาม



Disney Magic Kingdoms

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย,
ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย, เวียดนาม



Moxiang

มาเลเซีย, สิงคโปร์



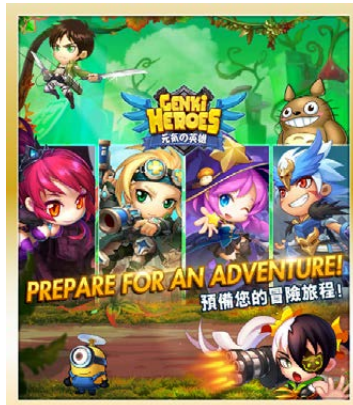
Zone4

สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์,
อินโดนีเซีย, เวียดนาม



Special Force

สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์,
อินโดนีเซีย, เวียดนาม



Genki Heroes

สิงคโปร์, มาเลเซีย



Happy Island

เวียดนาม



Legend of Sabac

เวียดนาม

นโยบายและทิศทาง
การประกอบธุรกิจ

POLICY AND
OVERVIEW

OF THE COMPANY'S BUSINESS
ANNUAL REPORT 2016





นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ

7.1 วิสัยทัศน์และกลยุทธ์ของบริษัท

เรามุ่งมั่นที่จะก้าวสู่การเป็นผู้นำในธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยความเชื่อมั่นในศักยภาพของธุรกิจที่มีแนวโน้มการเติบโตสูงอย่างต่อเนื่องในอนาคต

กลยุทธ์ในการดำเนินงาน

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

7.2 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญ

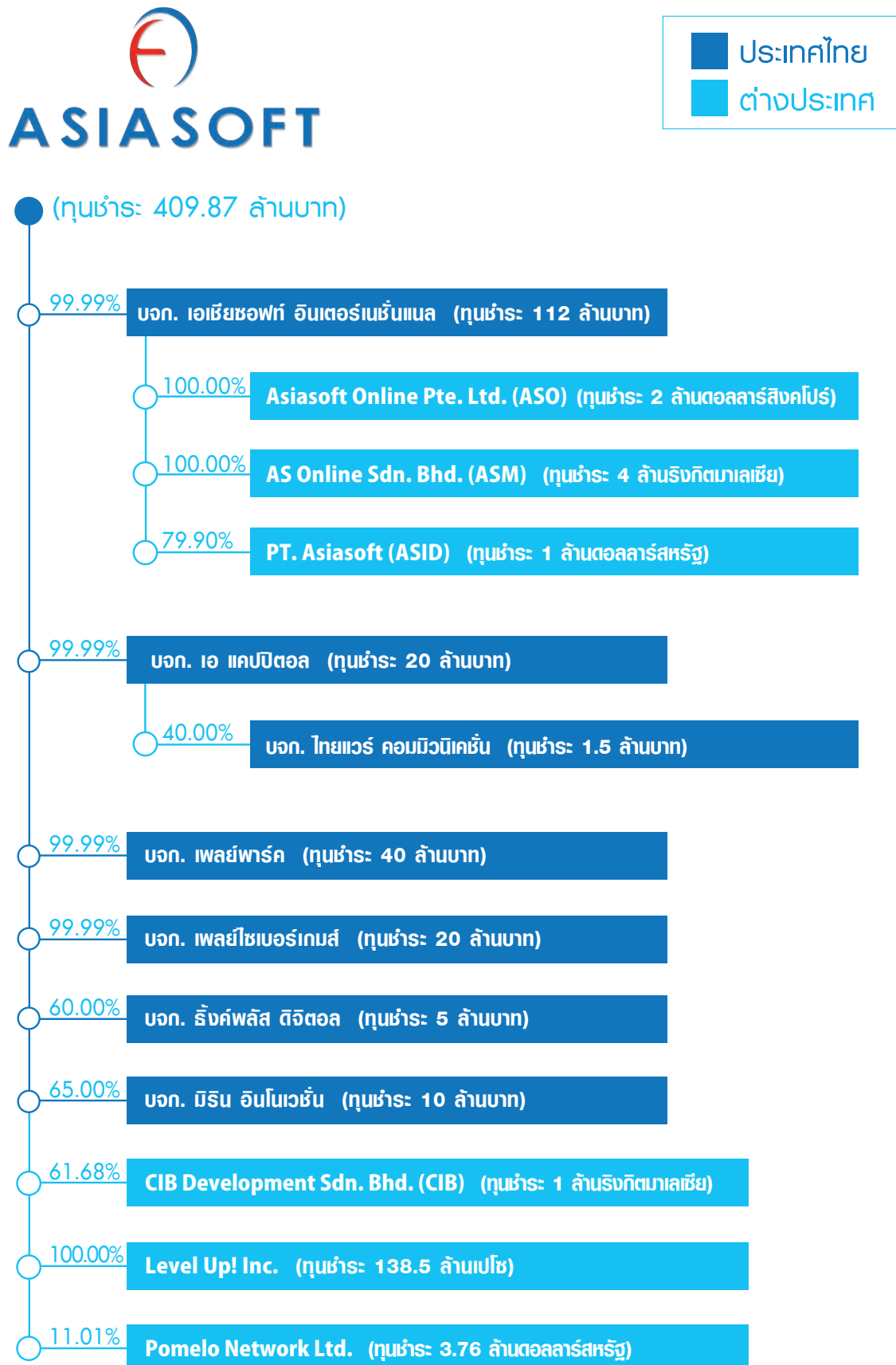
บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ หรือ AS”) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาทเพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้ง คือ นายปราโมทย์ สุจิตพร Mr. Tan Tgow Lim และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

ต่อมาในปี 2546 บริษัทฯ ได้เริ่มธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยเปิดตัวเกม “Ragnarok Online” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก กราวิตี คอร์ปอเรชั่น ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทยเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศไทย จนประสบความสำเร็จอย่างสูง ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย และในปี 2547-2548 บริษัทฯ ได้ปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่าง ๆ ดังกล่าวจากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน

จากนั้นในปี 2549 บริษัทฯ ได้ขยายตลาดสู่เกมแนว Casual ด้วยการเปิดให้บริการเกม “Audition” ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก และยังคงครองอันดับ 1 ของเกมเด่นในประเทศไทยจนถึงวันนี้ รวมทั้งเปิดให้บริการเกมทั้งแนว MMO และ Casual ในรูปแบบเกมพีซีมาตลอดอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ในปี 2557 ได้ขยายไปสู่ตลาดเกมมือถือมากขึ้น ถือเป็นการต่อยอดธุรกิจที่สำคัญ

7.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัท

ณ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มเอเชียซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่าง ๆ รวม 14 บริษัท ดังนี้



กลุ่มบริษัท ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ ดังนี้

กลุ่มบริษัท	ประเทศ	ประเภทธุรกิจหลัก
1. บมจ. เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น (“AS”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์และจัดจำหน่ายเกมพีซีในประเทศไทย
2. บจก. เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล (“ASI”)	ไทย	เพื่อการลงทุนในต่างประเทศ
3. บจก. เพลย์พาร์ก (“Playpark”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์รูปแบบโมบายล์ในประเทศไทย
4. บจก. เอ แคปปิตอล (“A Capital”)	ไทย	เพื่อการลงทุนในประเทศ
5. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)	ไทย	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “www.thaiware.com”
6. Asiasoft Online Pte. Ltd. (“ASO”)	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของ ASO ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศสิงคโปร์
7. AS Online Sdn. Bhd. (“ASM”)	มาเลเซีย	หยุดดำเนินการชั่วคราว
8. PT. Asiasoft (“ASID”)	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย
9. CIB Development Sdn. Bhd. (“CIB”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย
10. บจก.เพลย์ไชเบอร์เกมส์ (“PCG”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย
11. บจก. ริงค์พลัส ดิจิตอล	ไทย	ให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และขายสื่อโฆษณา
12. Level Up! Inc.	ฟิลิปปินส์	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์
13. บจก. มิร์ิน อินโนเวชั่น	ไทย	พัฒนาเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่
14. Pomelo Network Pte. Ltd.	สิงคโปร์	พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่

8.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 3 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2557		2558		2559	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	955	77	718	83	761	89
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	113	9	50	6	28	3
3. รายได้อื่น ๆ	173	14	92	11	72	8
รวม	1,241	100	860	100	861	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2557		2558		2559	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย	644	52	499	58	419	49
2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ	597	48	361	42	442	51
รวม	1,241	100	860	100	861	100

8.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

8.2.1 ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

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

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “Ragnarok Online” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม “MapleStory” ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศ สิงคโปร์ ถือเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย จนกระทั่งปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีและโมบายล์ รวม 36 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (20 เกม) สิงคโปร์ (16 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) ฟิลิปปินส์ (18 เกม) อินโดนีเซีย (13 เกม) และเวียดนาม (14 เกม) โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 80 - 85 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศจะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้น ๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์เป็นของตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้มีประสิทธิภาพ

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านบริการต่าง ๆ ดังนี้

- บัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ออกโดยกลุ่มบริษัทฯ ได้แก่ บัตร @Cash และบัตร LevelUp ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านตัวแทนจำหน่ายและร้านค้าปลีกชั้นนำทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

- บัตรเติมเงินโทรศัพท์หรือบัตรเงินสดที่ออกโดยผู้ให้บริการมือถือในแต่ละประเทศ ได้แก่ บัตรเงินสด One-2-Call! และบัตรเงินสด true money ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์
- การชำระผ่านบัตรเดบิตและบัตรเครดิตที่ได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard
- Internet Banking ของ 5 ธนาคารในไทย ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย ธนาคารกสิกรไทย และธนาคารไทยพาณิชย์
- การชำระผ่านกระเป๋าเงิน Rabbit LINE Pay
- การชำระผ่านบัญชี PayPal
- การชำระผ่านบริการ SMS ในประเทศที่เปิดให้บริการ

ทั้งนี้ บริการที่กล่าวมาข้างต้น สามารถใช้ได้กับเกมออนไลน์ทุกเกมที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในแต่ละประเทศ และยังสามารถใช้เติมเงินเกมออนไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ ด้วย

สำหรับเกมบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางการชำระเงินของ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และ Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

ในปี 2558 ที่ผ่านมา บริษัทฯ เพิ่มช่องทางการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบ PlayMall ซึ่งทำหน้าที่เสมือนกระเป๋าสตางค์กลาง สำหรับใช้จ่ายซื้อไอเทมและบริการต่าง ๆ ของ Playpark มุ่งเน้นความสะดวกและง่ายในการเติมเงินของผู้เล่นเกมจากทั่วภูมิภาคอาเซียน โดยรองรับสกุลเงินต่าง ๆ เช่น ดอลลาร์สหรัฐ, บาท (ไทย), รिंगิต (มาเลเซีย), ดอลลาร์สิงคโปร์, ดอง (เวียดนาม), เปโซ (ฟิลิปปินส์) และรูเปีย (อินโดนีเซีย) โดยผู้เล่นเกมสามารถใช้บริการช่องทางการเติมเงินข้างต้น เพื่อเติมเงินเข้ากระเป๋าสตางค์กลางของระบบ PlayMall

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยด้านเทคนิคและวิธีเล่นเกม ผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) และทางอีเมล (Email) ตลอด 24 ชั่วโมง

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกม ใน 6 ประเทศ ดังนี้

เกมออนไลน์	ประเภทเกม ^ก	รูปแบบการคิดค่าบริการ ^ข
1. MapleStory	MMORPG	Item Sale
2. Yulgang	MMORPG	Item Sale
3. Kritika	MMORPG	Item Sale
4. Cabal II	MMORPG	Item Sale
5. Perfect World	MMORPG	Item Sale
6. Granado Espada	MMORPG	Item Sale
7. Cabal	MMORPG	Item Sale
8. TLBB	MMORPG	Item Sale
9. Dragon Nest	MMORPG	Item Sale
10. Elsword	MMORPG	Item Sale
11. Zone4	MMORPG	Item Sale
12. Phantasy Star Online 2	MMORPG	Item Sale
13. Moxiang	MMORPG	Item Sale
14. 3Kingdoms	MMORPG	Item Sale
15. Audition	Casual	Item Sale
16. GetAmped 2	Casual	Item Sale

เกมออนไลน์	ประเภทเกม ^ก	รูปแบบการคิดค่าบริการ ^ข
17. Super Dance Online	Casual	Item Sale
18. Tales Runner	Casual	Item Sale
19. Special Force 2	FPS	Item Sale
20. Mission Against Terror 2	FPS	Item Sale
21. Assault Fire	FPS	Item Sale
22. Special Force	FPS	Item Sale
23. Heroes of the Storm	MOBA	Item Sale
24. Pocket MapleStory SEA	Mobile	Item Sale
25. Dragonica Mobile	Mobile	Item Sale
26. Dragon Encounter	Mobile	Item Sale
27. Meng Huan Wu Lin	Mobile	Item Sale
28. The Heroes	Mobile	Item Sale
29. Happy Island	Mobile	Item Sale
30. Destiny of Thrones	Mobile	Item Sale
31. Genki Heroes	Mobile	Item Sale
32. Disney Catch Catch	Mobile	Item Sale
33. Disney Magic Kingdom	Mobile	Item Sale
34. Super Slug	Mobile	Item Sale
35. Legend of Sabac	Mobile	Item Sale
36. Puzzle Guardians	Mobile	Item Sale
รวม 36 เกม		

หมายเหตุ :

^กMMORPG คือเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกัน ผ่านระบบเครื่องแม่ข่าย / Casual Game คือเกมที่มีตัวการ์ตูนน่ารัก สีสันสดใส ผู้เล่นไม่ต้องใช้เวลาและทักษะในการเล่นมากนัก

^ขAir-Time Sale คือการคิดค่าบริการเกมตามระยะเวลาการเล่น / Item Sale คือการคิดค่าบริการเกมจากการขายไอเทมในเกม / Hybrid Sale คือการคิดค่าบริการรวมทั้ง 2 รูปแบบ

^ก1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (“MMORPG”) คือเกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกมได้พร้อมกัน (Real-Time Interaction) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม โดยมีลักษณะทั่วไปดังนี้

- ผู้เล่นเกมจะเล่นเป็นตัวละครหนึ่ง ๆ หรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (Multi Character Control System : MCC) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่นจุดด้อยที่แตกต่างกันไป
- ผู้เล่นเกมสามารถเพิ่มประสบการณ์ (Level) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่าง ๆ (Item) เช่น อาวุธ หรือคະແນ เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่น ๆ และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขายไอเทมในเกมได้

- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์เสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นเป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ แต่จะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีความสิ้นสุด
- ผู้เล่นเกมโดยส่วนใหญ่มีความรักติดเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่จะกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเก็บประสบการณ์หรือเลเวลในเกม

²2. Casual Game คือเกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารัก สีสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ผู้เล่นเกมไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

³3. First-Person Shooting คือเกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก แข่งกันง่าย ๆ แบ่งเป็นทีมแล้วช่วยกันในโหมดต่าง ๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

⁴4. Web-based Game คือเกมออนไลน์ที่เล่นบนเว็บเบราว์เซอร์ต่าง ๆ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมก่อนใช้งาน

⁵5. MOBA คือเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมเพียงตัวละครของตัวเองเท่านั้น และแบ่งเป็นสองฝ่ายโจมตีกัน

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

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังมีรายได้จากค่าสมาชิก @Cafe ซึ่งเรียกเก็บจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทย มี 2 ประเภท คือ สมาชิกที่จ่ายเงินสมัครเป็นรายปี เพื่อรับสิทธิประโยชน์จากทุกเกม และสมาชิกที่สมัครฟรี และได้รับสิทธิประโยชน์บางเกม โดยสมาชิก @Cafe จะได้รับสิทธิพิเศษ IP Bonus เมื่อเข้าเล่นเกมพีซีที่กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการผ่านร้านของตนเอง และได้รับสิทธิประโยชน์อื่น ๆ เช่น ของตกแต่งร้านและไอเทมเกมต่าง ๆ เพื่อนำไปทำกิจกรรมหรือแจกให้ผู้เล่นในร้าน เป็นต้น และในปี 2559 ที่ผ่านมา เพื่ออำนวยความสะดวกเพิ่มเติมแก่สมาชิก @Cafe บริษัทฯ จัดหาระบบช่วยดาวน์โหลด ติดตั้ง และอัปเดตเกมแบบอัตโนมัติสำหรับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เข้ามาให้บริการ เรียกว่าโปรแกรม @Updater โดยไม่คิดค่าบริการใด ๆ โปรแกรม @Updater ช่วยลดภาระในการดำเนินงานและค่าใช้จ่ายของร้านสมาชิก และช่วยให้การติดตั้งและการอัปเดตเกมของบริษัทฯ เป็นไปด้วยความสะดวกและเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

เกมออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนากับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบเซิร์ฟเวอร์ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่ได้ติดตั้งโปรแกรมเครื่องลูกข่าย เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และได้เข้าลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์เกมออนไลน์

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

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 6 ประเทศ รวม 36 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559
ไทย	20	Yulgang, Granado Espada, Cabal, Dragon Nest, Elsword, Phantasy Star Online 2, Cabal II, Kritika, Audition, Tales Runner, Heroes of the Storm, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Disney Magic Kingdom, Super Slug, Destiny of Thrones, Puzzle Guardians, Disney Catch Catch, The Heroes, Pocket MapleStory SEA
สิงคโปร์	16	MapleStory, Phantasy Star Online 2, Kritika, Audition, Heroes of the Storm, Special Force 2, Special Force, Zone4, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Pocket MapleStory SEA, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Super Slug, Destiny of Thrones, Disney Magic Kingdom
มาเลเซีย	20	TLBB, Phantasy Star Online 2, Super Dance Online, Mission Against Terror 2, Heroes of the Storm, Moxiang, Meng Huan Wu Lin, Zone4, Special Force, Special Force 2, Kritika, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Pocket MapleStory SEA, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Super Slug, Disney Magic Kingdom, Destiny of Thrones, Genki Heroes
เวียดนาม	14	3Kingdoms, Yulgang, Phantasy Star Online 2, Special Force, Zone4, Kritika, GetAmped 2, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Puzzle Guardians, Super Slug, Disney Magic Kingdom, Happy Island, Legend of Sabac
ฟิลิปปินส์	18	Perfect World, Cabal, Phantasy Online Star 2, Assault Fire, Special Force, Special Force 2, Audition, Zone4, Kritika, Heroes of the Storm, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Pocket MapleStory SEA, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Disney Magic Kingdom, Super Slug, Destiny of Thrones
อินโดนีเซีย	13	Phantasy Star Online 2, Special Force, Kritika, MapleStory, Zone4, Audition, Dragonica Mobile, Dragon Encounter, Disney Catch Catch, Puzzle Guardians, Disney Magic Kingdom, Super Slug, Destiny of Thrones

หมายเหตุ : มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนรวมมากกว่า 36 เกม

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ ได้แก่ www.playpark.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ Game Portal ที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่าง ๆ ทั้งเกมออนไลน์พีซีและเกมโมบายล์ เป็นศูนย์รวมการดาวน์โหลดทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ และเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม อัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูล รูปภาพ และความคิดเห็น

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

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

ในปี 2556 กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท อีจีสปอร์ต ดิจิตอล จำกัด ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 5 ล้านบาท โดยบริษัท ถือหุ้นในอัตราร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน ซึ่งการลงทุนในอีจีสปอร์ตเป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น

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

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

ปัจจุบัน สัดส่วนการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจาก Air-Time Sale เป็น Item Sale เป็นส่วนมาก โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมทั้งกลุ่มเดิมและกลุ่มใหม่เข้ามาทดลองเล่นเกม ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการขายไอเทมมากยิ่งขึ้น

8.2.2 การจัดจำหน่ายและช่องทางการจัดจำหน่าย

กิจกรรมทางการตลาด

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

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

การจัดจำหน่าย

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

ประเทศไทย :

@Cash

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



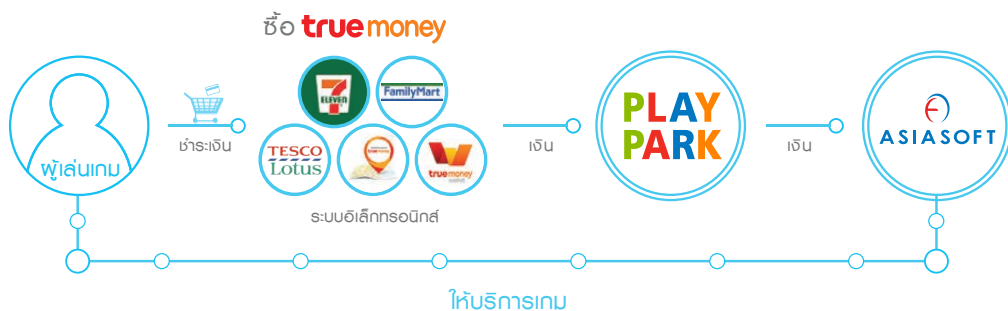
One-2-Call!!

บริษัทฯ ร่วมมือกับบริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) ผู้ให้บริการบัตรเงินสด One-2-Call!! เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด One-2-Call!! ได้จากร้านสะดวกซื้อต่าง ๆ แล้วนำมาเติมเงินเข้าเกมได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash



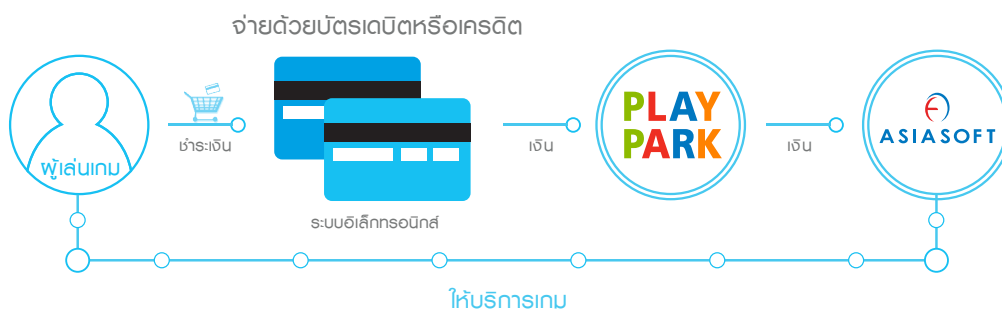
true money

บริษัทฯ ร่วมมือกับบริษัท ทรูมันนี่ จำกัด ผู้ให้บริการบัตรเงินสด true money ซึ่งเป็นบัตรที่ได้รับความนิยมในการใช้เติมเงินเข้าเกมมากที่สุดในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด true money ได้จากร้านสะดวกซื้อต่าง ๆ แล้วนำมาเติมเงินเข้าเกมได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash



บัตรเครดิตและบัตรเครดิต

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมผ่านบัตรเครดิตที่รองรับการทำธุรกรรมผ่านระบบออนไลน์ และบัตรเครดิตของสถาบันการเงินในประเทศไทย ซึ่งได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard



อินเทอร์เน็ตแบงกิง

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมโดยตัดบัญชีธนาคารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ 5 ธนาคาร คือ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย ธนาคารกสิกรไทย และธนาคารไทยพาณิชย์



Rabbit LINE Pay

บริษัทฯ ร่วมมือกับ บริษัท ไลน์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ผู้ให้บริการแอปพลิเคชันเมสเซนเจอร์ LINE ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้ากระเป๋าสิน PlayMall ของบริษัทฯ ได้อย่างสะดวกผ่านกระเป๋าสิน Rabbit LINE Pay



มาเลเซีย :

- Online Credit Card : ข่ายบัตรเครดิตอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านเว็บไซต์ passport.asiasoftsea.com หรือ www.paypal.com โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต
- MOL e-Pin : ระบบชำระเงินในมาเลเซีย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเครดิตอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน MOLPoints ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยชำระเงินผ่านร้านค้าที่เป็นตัวแทนจำหน่ายหรือชำระเงินออนไลน์ผ่านเว็บ www.offgamers.com หรือร้านค้าที่มีสัญลักษณ์ E-Pay Service

- @Cash on Mobile : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือในมาเลเซีย ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Maxis

ลิงค์ไปรี :

- Self-Service Automated Machine : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อโค้ด @Cash ด้วยตัวเองผ่านตู้ AXS Station และ S.A.M. ซึ่งสามารถทำธุรกรรมได้หลากหลาย โดยรับชำระค่าบริการต่าง ๆ ผ่านบัตรเครดิตหรือเดบิตด้วยระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สามารถใช้บริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง โดยตู้นี้จะติดตั้งอยู่ในย่านชุมชน เช่น สถานีรถไฟฟ้า MRT และศูนย์การค้า
- Mobile Service : จำหน่ายโค้ด @Cash ผ่านช่องทาง SMS ของ SingTel (GXCredits) และ StarHub
- Online Payment : จำหน่ายโค้ด @Cash ผ่านทางหน้าเว็บไซต์ อาทิ MOL AccessPortal, OffGamers, Digital+ และเว็บไซต์ช้อปปิ้งออนไลน์ Qoo10
- Direct Top-up : ผู้เล่นสามารถซื้อและเติมเงิน @Cash ผ่านทางบัญชี PayPal บัตรเครดิต Visa และ MasterCard และบัตรเดบิต eNETS
- Physical Prepaid Card : บัตรเติมเงิน @Cash มีจำหน่ายที่ร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven และ NTUC Cheers ซึ่งเปิดให้บริการ 24 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังมีจำหน่ายที่ร้านค้าปลีกและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- @Global Game : บริการที่ทำให้ผู้เล่นเกมในโซนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถเล่นเกมภายใต้เซิร์ฟเวอร์เดียวกัน และสามารถแข่งขันเกมกันผ่าน SEA Online Games Tournaments เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในเกมแบบข้ามประเทศ และผู้เล่นเกมสามารถซื้อ @Cash จากทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้โดยผ่านระบบชำระเงินของเอเชียซอฟท์

อินโดนีเซีย :

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

ฟิลิปปินส์ :

- Abra : จำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านระบบ AbraPoints ณ ร้านค้าที่ได้รับสิทธิในการจำหน่าย หรือผ่านแอปพลิเคชัน
- ePLUS : จำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash โดยชำระเงินผ่านบัตรเดบิต

8.2.3 กลยุทธ์การแข่งขัน

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เผยแพร่เกมออนไลน์ไปยัง 6 ประเทศ/กลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และอินโดจีน (เวียดนาม พม่า และกัมพูชา) เพื่อลดความเสี่ยงจากการลงทุนภายในประเทศ หรือในประเทศใดประเทศหนึ่ง โดยมีกลยุทธ์การบริหารจัดการในระดับภูมิภาคที่ช่วยให้สามารถลดต้นทุนการดำเนินงาน ทั้งจากการร่วมกันจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้ทรัพยากรบุคคลร่วมกัน การถ่ายทอดความรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์จากการดำเนินธุรกิจในประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศหนึ่ง ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของธุรกิจ

การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และปรับปรุงเกมเดิมให้ทันสมัยอยู่เสมอ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกม ใน 6 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ร่วมกับผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบและเนื้อหาเกมให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการทั้งในด้านรูปแบบ กราฟิก และเนื้อหาเกม โดยครอบคลุมในทุกประเภทของเกม

โดยในปีที่ผ่านมาได้ปรับสถานะเป็นผู้นำส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่ม Web Game และมีการเพิ่มส่วนแบ่งตลาดในกลุ่มเกม FPS เพิ่มเติมจากเดิมที่เป็นผู้นำส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่มเกม MMORPG และ Casual

การเสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่องและเน้นลูกค้าเป็นสำคัญ

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ 4 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานะการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์อันดับ 1 ในภูมิภาค

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

การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขายไอเทม

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

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีต่อเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่นเกม และเพิ่มโอกาสในการซื้อไอเทมในเกม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทาง Call Center ในเวลา 11.00 - 20.00 น. และ Live Chat ในเวลา 9.00 - 23.00 น. นอกจากนี้ยังรับแจ้งปัญหาผ่านระบบ E-Support ตลอด

24 ชั่วโมง พร้อมทั้งสื่อสารกับผู้เล่นผ่านทางแฟนเพจ Facebook ของทุกเกม กลุ่มบริษัท มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการทั้งหลายดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงจัดหาบุคลากรและอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมที่เราคาดว่าจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในอนาคต

การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ในการให้บริการเกมออนไลน์

ในการเล่นเกมนออนไลน์จะต้องมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลาระหว่างเครื่องของผู้เล่นและเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพดีและมีความปลอดภัยสูงจะช่วยให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นกลุ่มบริษัท จึงลงทุนพัฒนาประสิทธิภาพและความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ กลุ่มบริษัท ยังมีทีมงานที่ศึกษา วิเคราะห์ และปรับปรุงระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมและการให้บริการอื่น ๆ ให้มีความทันสมัยและง่ายต่อการใช้งานยิ่งขึ้นในทุกปี

บริษัท ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการด้านความมั่นคงปลอดภัยในระบบสารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมทั้งกระบวนการทำงานภายในของทีมงานและระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการลูกค้า โดยบริษัท เป็นผู้ให้บริการเกมในประเทศไทยรายแรกที่ได้รับ ISO/IEC 27001:2013 (Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) ซึ่งกำหนดมาตรฐานด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศที่องค์กรต่าง ๆ นำมาให้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

กลุ่มบริษัท มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดยมุ่งเน้นการให้เล่นเกมฟรีและคิดค่าบริการจากการขายไอเทมในเกม เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับผู้ประกอบการทั้งในอุตสาหกรรมเดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่น ๆ ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้องสามารถสร้างผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัท ได้ อย่างไรก็ดี กลุ่มบริษัท ไม่มีนโยบายทำการตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง (Price War)

การพัฒนาช่องทางธุรกิจใหม่

กลุ่มบริษัท มีนโยบายปรับปรุงพัฒนาแนวทางใหม่ ๆ ที่ตอบโจทย์พฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือแอปพลิเคชันของคนรุ่นใหม่ โดยมุ่งเน้นที่การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงบริการของกลุ่มบริษัท เช่น การเข้าถึงเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัท การรับข้อมูลข่าวสารของเกม และการรับรางวัลพิเศษต่าง ๆ จากเกม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายผูกพันกับการบริการของกลุ่มบริษัท และยังเปิดขยายช่องทางการสื่อสารระหว่างกลุ่มบริษัท กับกลุ่มเป้าหมาย และกลุ่มพันธมิตรทางธุรกิจและผู้พัฒนาที่ต้องการเข้าสู่ตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ภายใต้แพลตฟอร์มของ Playpark

รวมถึงกลุ่มผู้พัฒนาเกมและแอปพลิเคชันสัญชาติไทยที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน และได้พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพออกสู่ตลาด ซึ่งเป็นการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมของไทยโดยภาพรวมอีกด้วย กลยุทธ์คือประยุกต์ใช้โครงสร้างพื้นฐานของกลุ่มบริษัท เช่น ฐานลูกค้า ระบบและช่องทางชำระเงินต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงลูกค้าได้โดยใช้ต้นทุนลดลง

8.3 การตลาดและภาวะการแข่งขัน

8.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นตลาดเป้าหมายในการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ของกลุ่มบริษัท

ประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ปัจจุบันอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นจะสัมพันธ์โดยตรงกับจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต การที่ค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมีราคาถูกลง เนื่องจากภาวะการแข่งขันของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการเติบโตในอัตราที่สูงของผู้ใช้สมาร์ทโฟนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ยิ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนให้ตลาดเกมออนไลน์ในภูมิภาคนี้ยังคงมีศักยภาพในการเติบโตอีกมาก

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่นในหลาย ๆ ด้าน ดังนี้

- เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย : เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต ประกอบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ยังคงมีอัตราที่ต่ำกว่า เมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม แนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต ปัจจุบันมีหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าผู้เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้บริการอย่างต่อเนื่อง : เนื่องจากลักษณะของเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมมีความสัมพันธ์เชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกันได้ โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุภารกิจในเกม ทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่าง ๆ ในเกม เพื่อให้เป็นผู้ชนะ ทำให้ผู้เล่นเกมมีความผูกพันกับเกมอย่างมาก
- การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและสัญญาณอินเทอร์เน็ต : เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาไม่สูงนัก ทำให้สามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสเปกที่สูงขึ้นกว่าเดิม ทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพสูง ๆ ได้ ถือเป็นการขยายตลาดไปยังตลาดใหม่ ๆ ซึ่งในประเทศไทยเองก็กำลังก้าวเข้าสู่สภาวะนี้เช่นกัน เนื่องจากปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแข่งขันกันด้านความเร็วอินเทอร์เน็ต ทำให้ค่าบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยราคาถูกลง ในขณะที่มีความเร็วเพิ่มขึ้น
- ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ : ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งในด้านการเพลง เกมพีซีแบบออฟไลน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่น ๆ ถือเป็นปัญหาใหญ่ของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้ และส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน จนทำให้ไม่สามารถดำเนินกิจการต่อไปได้ ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์มีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ ซึ่งผู้เล่นเกมไม่สามารถเข้าถึงได้ อีกทั้งโปรแกรมสำหรับติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมครั้งแรกยังมีราคาต่ำ ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่นที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปแบบซีดี ดีวีดี หรือดัดแปลง ซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่

8.3.2 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ปัจจุบันกลุ่มบริษัท ให้บริการเกมออนไลน์ใน 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่สูงและต่อเนื่อง ในปีที่ผ่านมาภูมิภาคนี้มีการเติบโตด้านตลาดเกมมอบายล์สูงสุด โดยเฉพาะในประเทศอินโดนีเซีย ไทย และมาเลเซีย ซึ่งเป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟน นอกจากนี้ เนื่องจากมีผู้ประกอบการจากต่างประเทศเข้ามาเปิดให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะในตลาดเกมมอบายล์ ส่งผลให้การแข่งขันในอุตสาหกรรมมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ประเทศไทยเป็นตลาดที่ทำรายได้จากการให้บริการเกมมากที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตามด้วยอินโดนีเซีย และมาเลเซีย และในภาพรวมของตลาด เวียดนามและไทยยังคงเติบโตและรักษาส่วนแบ่งทางการตลาดเอาไว้ได้อย่างดี

ส่วนอีสปอร์ต (E-sports) ในภูมิภาคนี้ก็ยังเติบโตอย่างต่อเนื่อง ไม่เพียงแค่นั้นในตลาดเกมพีซีเท่านั้น แต่เริ่มเห็นกระแสของการแข่งขันอีสปอร์ตในตลาดเกมมอบายล์เช่นกัน โดยเฉพาะในประเทศฟิลิปปินส์

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

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในไทย

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยในปี 2559 มีมูลค่าตลาดรวมทั้งพีซีและสมาร์ตดีไวซ์อยู่ที่ประมาณ 18,700 ล้านบาท แบ่งเป็นพีซีประมาณ 9,000 ล้านบาท และสมาร์ตดีไวซ์ประมาณ 9,700 ล้านบาท (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo) โดยปี 2559 เกมพีซีออนไลน์มีสถานการณ์ตลาดค่อนข้างคงตัว ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลงไปไม่มาก โดยลดลงจาก 35 รายในปี 2558 เป็น 32 รายในปี 2559 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการลดลงจาก 94 เกมในปี 2558 เป็น 88 เกม ในปี 2559 โดยมีเกมที่เปิดใหม่ในปี 2559 จำนวน 21 เกม

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในไทย

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet) : ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเติบโตขึ้นในอัตราสูงจากการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการ ทั้งในด้านบริการและราคา โดยปัจจุบันมีอัตราค่าบริการประมาณ 599 บาทต่อเดือน สำหรับความเร็วประมาณ 15 - 20 เมกะบิตต่อวินาที ซึ่งถือว่าค่อนข้างต่ำ และการเข้ามาของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายใยแก้วนำแสง (Fiber Optic) ซึ่งมีคุณภาพของสัญญาณอินเทอร์เน็ตสูงกว่าเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายเคเบิล ส่งผลให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และเนื่องจากความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูลมีผลต่อความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ จึงทำให้มีผู้สนใจเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมนออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น
- ความหลากหลายของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ : ในช่วงที่ผ่านมา ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทยเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลาย ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ ที่ช่วยเพิ่มความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทางเลือกของผู้เล่นเกม รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากยิ่งขึ้น
- การให้บริการลูกค้ามีความสำคัญมากขึ้น : ในช่วง 2 - 3 ปีต่อจากนี้ ตลาดเกมออนไลน์จะมีการแข่งขันที่เข้มข้นขึ้น ซึ่งการให้บริการแก่ลูกค้าจะกลายเป็นปัจจัยหลักที่จะรักษาลูกค้าไว้ ผู้ให้บริการจึงพัฒนาการให้บริการให้ดีขึ้น เพื่อให้เป็นที่พอใจของลูกค้า เช่น มีระบบ Call Center 24 ชั่วโมง มีการอัปเดตเนื้อหาใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมและโปรโมชั่นผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นมากขึ้น
- การเติบโตของตลาดเกมโมบายล์ในปี 2559 : มีเกมโมบายล์เปิดให้บริการมากกว่า 320 เกม ส่งผลให้มูลค่าตลาดเกมโมบายล์เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งคาดว่าในปี 2560 จะมีมูลค่าถึง 10,000 ล้านบาท อีกทั้งการเติบโตของโทรศัพท์มือถือและระบบ 3G/4G ยังเป็นปัจจัยที่ทำให้การเข้าถึงเกมนออนไลน์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่เป็นเรื่องง่ายขึ้น จำนวนผู้ใช้บริการเกมโมบายล์จึงเติบโตมากขึ้นตามไปด้วย
- การพัฒนาอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง : ในปี 2559 มีการผลักดันวงการอีสปอร์ตสู่ระดับท้องถิ่นสู่ระดับโลก โดยจัดการแข่งขันทั้งแบบทัวร์นาเมนต์และแบบลีกอย่างต่อเนื่อง และนักกีฬาอีสปอร์ตชาวไทยก็เริ่มได้รับการยอมรับบนเวทีระดับโลก เช่น Jab-Kaneki นักแข่งอีสปอร์ตชาวไทยที่สังกัดทีมนานาชาติอย่าง Faceless เป็นทีมผู้เล่นอันดับ 7 ของโลกในปีที่ผ่านมา ถือเป็นการสร้างชื่อเสียงและยกระดับวงการอีสปอร์ตในประเทศไทยขึ้นไปอีกขั้น ซึ่งจะช่วยผลักดันธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทยให้เติบโตมากยิ่งขึ้น

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในสิงคโปร์

ตลาดเกมออนไลน์ในประเทศสิงคโปร์ยังคงเติบโตอย่างแข็งแกร่ง ไปพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐานในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้าถึงเกมใหม่ ๆ ได้ง่ายและสะดวก

องค์กรพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์และคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจมีความคิดริเริ่มที่จะดึงดูดบริษัทผู้พัฒนาเกมจากต่างประเทศให้เข้ามาลงทุนจัดตั้งบริษัทในสิงคโปร์ ซึ่งปัจจุบันเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น สิงคโปร์ส่งเสริมและเปิดกว้างให้บริษัทผู้พัฒนาเกมทั้งในและต่างประเทศสามารถทำการตลาดได้ง่ายขึ้น

ในปี 2559 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศสิงคโปร์จำนวน 15 ราย และมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 36 เกม โดยมีผู้เล่นเกมร้อยละ 66 ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA ในขณะที่ผู้ชื่นชอบ MMORPG มีสัดส่วนร้อยละ 13

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในมาเลเซีย

ในปี 2559 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซียจำนวน 20 ราย และมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 167 เกม โดยมีผู้เล่นเกมร้อยละ 71 ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA ตามมาด้วยเกมประเภท MMORPG และ FPS ในสัดส่วนร้อยละ 15 และ 12 ตามลำดับ ในขณะที่เกม Casual มีสัดส่วนร้อยละ 2 เกมประเภท MMORPG ส่วนใหญ่ให้บริการเป็นภาษาจีน ในขณะที่เกมประเภทอื่นจะให้บริการเป็นภาษาอังกฤษ

ช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีผู้ให้บริการเกมเข้ามาทำการตลาดในประเทศมาเลเซีย ส่วนใหญ่จะมาจากบริษัทเกมในประเทศจีน เช่น Perfect World และ Akamo รวมถึงบริษัทผู้ให้บริการรายเล็ก ซึ่งมุ่งทำตลาดเกมบนเว็บเบราว์เซอร์

เนื่องจากการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและภาษาจีนในโรงเรียนที่ประเทศสิงคโปร์และมาเลเซีย ทำให้เกมส่วนใหญ่ทั้งภาษาอังกฤษและจีนไม่ได้เป็นอุปสรรคกับผู้เล่นเกม ทำให้ง่ายต่อบริษัทผู้พัฒนาเกมทั้งจากจีนและอเมริกา เพราะไม่จำเป็นต้องแปลเป็นภาษาท้องถิ่น ซึ่งได้เปรียบในการอัปเดตเวอร์ชัน เมื่อเปรียบเทียบกับเกมจากเกาหลี

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย

- ความถี่ของการอัปเดตเกมในปัจจุบันและการเปิดตัวเกมใหม่ : เกมที่ให้บริการอยู่ในปัจจุบัน ทั้งเกมเก่าและเกมใหม่ในตลาดนั้น ส่วนใหญ่จะให้บริการในระบบ Free-to-Play ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในการรักษาฐานลูกค้าเดิม ทำให้ผู้ให้บริการต้องหมั่นอัปเดตไอเทมในเกมบ่อย ๆ รวมทั้งเปิดตัวเกมใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอ
- เครือข่ายการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าสูงในราคาที่ถูกลง : สิงคโปร์จัดเป็นประเทศที่มีเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารไร้สายที่มีความก้าวหน้าในระดับสูง ซึ่งช่วยสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์และรองรับการพัฒนาเกมในอนาคต ทั้งในรูปแบบเกมออนไลน์และเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ นอกจากนี้ อัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั้งใหม่และเก่าหันมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในเวียดนาม

เกมโมบายล์ยังคงความนิยมในตลาดเกมเวียดนามในปี 2559 โดยมีเกมโมบายล์เปิดตัวใหม่ในปี 201 เกม คิดเป็น 72% ของเกมที่เปิดตัวทั้งหมด รองลงมาคือเกมที่เล่นบนเบราว์เซอร์ คิดเป็น 25% และที่เหลือคือเกมพีซี

ในปี 2559 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนามมีการแข่งขันกันพอสมควร ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 45 ราย และมีจำนวนเกมที่ให้บริการมากกว่า 500 เกม ผู้เล่นเกมในเวียดนามส่วนใหญ่ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA และ MMORPG

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในเวียดนาม

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ต : การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านสายโทรศัพท์ (Dial-up) ไม่ได้รับความนิยมแล้ว ยังคงมีใช้เพียงในพื้นที่ห่างไกลของเวียดนามเท่านั้น ขณะที่อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายไปทั่วประเทศ การกระจายตัวของสัญญาณอินเทอร์เน็ตและการเชื่อมต่อที่รวดเร็วส่งผลอย่างยิ่งต่อการขยายตัวของตลาดเกมในเวียดนาม (ทั้งนี้ สายเคเบิลใต้น้ำ Asia-American Gateway (AAG) ในเวียดนามต้องซ่อมแซมหลายครั้งในปี 2559 ส่งผลกระทบต่อการรับส่งข้อมูลระหว่างเวียดนามกับประเทศอื่น ๆ ถือเป็นปัญหาใหญ่ที่กระทบต่ออุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในเวียดนาม)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย

ในปี 2559 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซียเพียง 14 ราย มีเกมที่เปิดให้บริการ 36 เกม และผู้เล่นเกมในประเทศอินโดนีเซียให้ความสนใจเกมประเภท FPS มากที่สุด ด้วยสัดส่วนถึงร้อยละ 49 ตามด้วยเกมประเภท MOBA ที่มีสัดส่วนร้อยละ 24

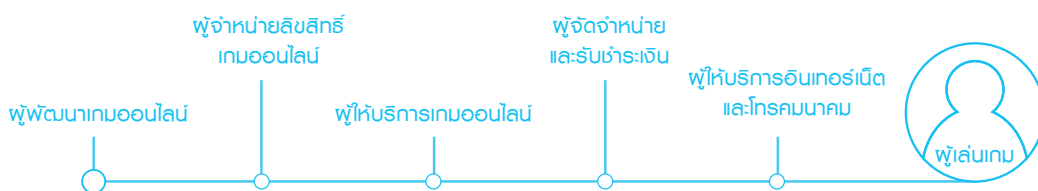
ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในฟิลิปปินส์

ในปี 2559 อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์มีการแข่งขันกันไม่สูงมาก เห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่เพียง 6 ราย และมีเกมที่เปิดให้บริการ 18 เกม โดยผู้เล่นเกมในฟิลิปปินส์ให้ความสนใจเกมประเภท MOBA มากที่สุด ตามด้วย FPS รวมกันแล้วคิดเป็นสัดส่วนถึงร้อยละ 94 ไม่มีเกมประเภท MMORPG ที่โดดเด่นมาเปิดให้บริการในฟิลิปปินส์มา 3 - 4 ปีแล้ว นอกจากนี้ เกมมือถือเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากสมาร์ทโฟนและแพ็คเกจอินเทอร์เน็ตสำหรับโทรศัพท์มือถือมีราคาถูกลง

8.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

8.4.1 ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

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



ภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์

ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์ สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยการจำหน่ายเองหรือผ่านผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม (ISPs) จะเป็นผู้ให้บริการเช่าช่องสัญญาณเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกม กับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกมโดยตรง

8.4.2 ขั้นตอนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ เพื่อให้บริการเกมออนไลน์

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



ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์

คัดสรรเกมออนไลน์

ในเบื้องต้น ทีมงานจะคัดเลือกเกมออนไลน์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่าง ๆ เช่น เกมที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีนโยบายการกลั่นกรองเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งเกมจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

- มีรูปแบบและเนื้อหาที่สร้างสรรค์ เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย และไม่มีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและยั่วเยวทางเพศ
- เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจและมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมที่ให้บริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย ณ เวลานั้น
- มีต้นทุนในการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถทำกำไรจากการให้บริการได้
- โปรแกรมเกมออนไลน์สามารถใช้ได้กับระบบเครื่องคอมพิวเตอร์ของกลุ่มผู้เล่นเกมเป้าหมาย

เจรจาและทำสัญญาซื้อขายสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อขายสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

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

กระจายโปรแกรมเครื่องลูกข่าย (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ กระจายโปรแกรมให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึงจากการให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์เกม แต่ในส่วน of ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิก @Cafe ทางบริษัทฯ ยกเลิกการผลิตแผ่นโปรแกรมเพื่อแจกจ่ายแก่ร้านสมาชิก แล้ว โดยนำโปรแกรม @Updater มาให้บริการแทน ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวสามารถอำนวยความสะดวกให้ร้านสมาชิก สามารถดาวน์โหลดและอัปเดตเกมได้แบบอัตโนมัติ

สำหรับเกมบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

เปิดให้บริการเกมออนไลน์

เมื่อจัดเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเริ่มเปิดให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 4 ช่วงดังนี้

- ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test) : ทีมจัดการเกมและพนักงานของกลุ่มบริษัทฯ จะทดลองเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องแม่ข่าย เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องของการให้บริการเกมและปรับปรุงแก้ไขต่อไป
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบปิด (Closed Beta) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกม โดยไม่คิดค่าบริการ แต่จำกัดจำนวนผู้เล่น เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกม
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบเปิด (Open Beta) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกม โดยไม่คิดค่าบริการและไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นเกม เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกมแก่ผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน
- ช่วงเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) : ภายหลังจากได้ทดสอบการให้บริการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมโดยทั่วไป โดยคิดค่าบริการตามอัตราที่กำหนด

การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 4 ช่วง คือ

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

8.4.3 ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

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

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำจำหน่ายเกม



ปัจจัยความเสี่ยง

9.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

9.1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร และกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม (Censor) ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ส่วนกรมทรัพย์สินทางปัญญาคูดูแลเรื่องการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ดีวีดี ส่วนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงพาณิชย์ ได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก เนื่องจากรัฐบาลไม่ได้ปิดกั้นการทำธุรกิจเกมออนไลน์แต่อย่างใด ในขณะที่มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต รวมถึงการออกใบอนุญาต และการตรวจสอบเนื้อหาเกม

ในขณะที่การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนามถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม ในการควบคุมเรื่องการออกใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ซึ่งปัจจุบันรัฐบาลเวียดนามให้ความสำคัญและเข้มงวดในการตรวจสอบประเภทเนื้อหาของเกมก่อนที่จะนำออกให้บริการ เนื้อหาของเกมที่มีความรุนแรงหรือต่อต้านรัฐบาล จะไม่สามารถให้บริการได้ในประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถเข้าถึงทุนในเวียดนามโดยตรงได้ อันเป็นผลมาจากข้อจำกัดด้านการลงทุนโดยชาวต่างชาติ

อย่างไรก็ดี อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือออกมาตรการกำกับหรือกฎระเบียบต่าง ๆ ใหม่เพิ่มเติม เพื่อควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

9.1.2 ความเสี่ยงจากการแข่งขันและการเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหม่

ปัจจุบัน การแข่งขันในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนามมีความรุนแรงมากขึ้น จากการเพิ่มจำนวนของผู้ให้บริการรายใหม่ในตลาดที่นำเสนอเกมออนไลน์เพิ่มอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ให้บริการในแต่ละประเทศมีจำนวนหลายราย และผู้ให้บริการต่างประเทศที่รุกเข้ามาแข่งขันกับผู้ให้บริการในประเทศมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากอัตราค่าเช่าที่ดินของตลาดเกมออนไลน์ ประกอบกับเป็นธุรกิจที่มีอัตรากำไรสูง อย่างไรก็ตาม บริษัทในฐานะผู้นำทางการตลาดในระดับภูมิภาค ซึ่งมีเกมให้บริการครอบคลุมในทุกประเภท และมีประสบการณ์มากกว่า 15 ปี เมื่อเทียบกับคู่แข่งแล้ว ยังไม่มีผู้ประกอบการรายใดที่มีสถานะเป็นผู้ให้บริการในระดับภูมิภาคและครอบคลุมเกมทุกประเภท ทั้งนี้ บริษัทให้ความสำคัญกับความเปลี่ยนแปลงในภาคอุตสาหกรรม และแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงความนิยมของเกม จึงพัฒนาทีมงานด้านความรู้ความเข้าใจตลาด เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน

9.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

9.2.1 ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใด ๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนขั้นต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง และค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้น หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนขั้นต้นดังกล่าว หรือในจำนวน

ตามที่คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์และอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ทั้งนี้ หากเกมออนไลน์ใด ๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ กลุ่มบริษัทฯ อาจพิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งจำนวน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในงวดบัญชีนั้น ๆ

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด โดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มผู้เล่นเกมอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใด ๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกมออนไลน์ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยเปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่าง ๆ โดยปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 36 เกมใน 6 ประเทศ คือ ไทย (20 เกม) สิงคโปร์ (16 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) อินโดนีเซีย (13 เกม) ฟิลิปปินส์ (18 เกม) และเวียดนาม (14 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

9.2.2 ความเสี่ยงจากการคิดค่าบริการเกมออนไลน์โดยการขายไอเทมในเกม

ในอดีต กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ตามระยะเวลาที่ให้บริการ (Air-Time Sale) แต่ในปัจจุบัน รายได้หลักมาจากการขายไอเทมเกือบทั้งหมด และมีแนวโน้มปรับตัวสูงขึ้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นเกมในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลก ที่หันมานิยมเล่นเกมฟรีและซื้อไอเทมเมื่อพึงพอใจเท่านั้น รวมทั้งผู้ประกอบการเกมก็หันมานิยมคิดค่าบริการแบบ Item Sale เช่นกัน เนื่องจากเชื่อว่าจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมได้ ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการแข่งขันที่รุนแรงขึ้น และหากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อไอเทมอย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินงานธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประโยชน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการซื้อไอเทมเพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นรายอื่น ทั้งในด้านความสวยงามและความสามารถ กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการทำการตลาดเชิงรุก และการทำกิจกรรมที่กลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอไอเทมที่น่าสนใจอย่างต่อเนื่อง จะช่วยกระตุ้นการซื้อไอเทมในเกมเพิ่มมากขึ้น

9.2.3 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนน้อยราย

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

- ไทย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก บจก. ทู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์
- สิงคโปร์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก Net Mediacorp และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก StarHub
- มาเลเซีย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก IPServerOne Hosting
- เวียดนาม : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก DTS Communication Technologies Corporation
- ฟิลิปปินส์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Philippine Long Distance Telephone Company (ePLDT)

โดยทำสัญญาเช่าระยะสั้นและสามารถต่อสัญญาเช่าได้ตลอด ทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้อรรถรสและความพึงพอใจในการเล่นเกมนลดลง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทุกรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพ มีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยในระดับสูงมาก เมื่อเทียบกับข้อกำหนดในมาตรฐานสากล

9.2.4 ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

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

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

9.2.5 ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

9.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุตจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 51.59 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 23 พฤศจิกายน 2559) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 ท่าน จากทั้งหมด 7 ท่าน รวมถึงมีกรรมการภายนอกที่มาจากการเลือกตั้งของผู้ถือหุ้น 1 ท่าน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย



ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งจัดจำหน่ายเกมพีซี
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 4250
เว็บไซต์	www.asiasoft.co.th และ www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	409,877,016 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท
ทุนชำระแล้ว	409,877,016 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559)

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

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อบริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด)
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.playpark.com
ทุนจดทะเบียน	40,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 400,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด เมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2557

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

ชื่อบริษัท	บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการให้บริการเกมผ่านระบบสื่อสารและเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/245 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2717 3515
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.thaicybergames.com
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 100,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 30 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	อยู่ระหว่างการชำระบัญชี

ชื่อบริษัท	บริษัท เฟลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/244 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2717 3515
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	หยุดดำเนินกิจการ แต่ยังมีได้ชำระบัญชี

ชื่อบริษัท	บริษัท ธิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.thinkplusdigital.com
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 5 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการผลิตและจำหน่าย ตลอดจนเป็นผู้พัฒนา และเป็นผู้ให้บริการโมบายล์แอปพลิเคชัน เกมโมบายล์ และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 33/4 อาคารเดอะไนน์ ทาวเวอร์ แกรนด์ พระราม 9 ชั้น 17 อาคาร เอ ห้องทีเอ็นเอ 03 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร 10310
โทรศัพท์	66 2168 1325
ทุนจดทะเบียน	10,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 64.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	Asiasoft Online Pte. Ltd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ และจัดจำหน่ายเกมพีซีในประเทศสิงคโปร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	20 Kallang Avenue #06-00 Pico Creative Center, Singapore, 339411
โทรศัพท์	+65 6291 6129
โทรสาร	+65 6291 6830
เว็บไซต์	www.asiasoftsea.net
ทุนจดทะเบียน	2,000,000 ดอลลาร์สิงคโปร์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

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

ชื่อบริษัท	PT. Asiasoft
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Regus WTC V3A FI 3A20, Jend. Sudirman Kav29-31, Jarkarta, Indonesia, 12920
โทรศัพท์	+62 2598 5000
โทรสาร	+62 2598 5001
เว็บไซต์	www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	1,750,000 ดอลลาร์สหรัฐ
ทุนชำระแล้ว	1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 79.90 ของทุนชำระแล้ว

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

ชื่อบริษัท	Level Up!, Inc.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศฟิลิปปินส์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	6 th Floor, OPL Building, 100C Palanca St., cor Dela Rosa St., Legaspi Village, Makati City, Philippines
โทรศัพท์	+63 2 7519600
โทรสาร	+63 2 8138966
เว็บไซต์	www.levelupgames.ph
ทุนจดทะเบียน	310,020,000 เปโซฟิลิปปินส์ แบ่งออกเป็นหุ้นประเภท ก จำนวน 31,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 เปโซฟิลิปปินส์ และหุ้นประเภท ข จำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.01 เปโซฟิลิปปินส์
ทุนชำระแล้ว	138,550,850 เปโซฟิลิปปินส์ แบ่งออกเป็น หุ้นประเภท ก จำนวน 13,853,085 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 เปโซฟิลิปปินส์ และหุ้นประเภท ข จำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.01 เปโซฟิลิปปินส์
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท	Pomelo Network Pte. Ltd.
ประเภทธุรกิจ	พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ รวมถึงโมบายล์เมสเซนเจอร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	1 Coleman Street #08-07 The Adelphi, Singapore, 179803
โทรศัพท์	+65 6438 8858
เว็บไซต์	https://palplus.me/
ทุนจดทะเบียน	4,474,864 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.0001 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา และหุ้นบุริมสิทธิ 3,614,740 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 1 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา โดยหุ้นสามัญและหุ้นบุริมสิทธิมีสิทธิเท่าเทียมกัน
ทุนชำระแล้ว	4,474,864 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.0001 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา และหุ้นบุริมสิทธิ 3,614,740 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 1 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 11.01 ของทุนชำระแล้ว

นายทะเบียนหลักทรัพย์

บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด

93 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก

แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 0 2009 9999

โทรสาร 0 2009 9991

ผู้สอบบัญชี

นางสาวณนุช อภิชาติเสถียร

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 5266

บริษัท ไพร์วอเดอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอบีเอส จำกัด

อาคารบางกอกซิติ้ ทาวเวอร์ ชั้น 15

179/74-80 ถนนสาทรใต้ สาทร

กรุงเทพมหานคร 10120

โทรศัพท์ 0 2344 1000

โทรสาร 0 2286 5050



ข้อมูลหลักกรรพยและพวถอถุณ

11.1 หลักกรรพยของบรชษ

ณ วณที่ 17 มษาคม 2560 บรชษ มษทุนจตหะเบยณจำนวน 409,877,016 บาท แบ่งเป็นหุ้นส้ามณจำนวน 409,877,016 หุ้น มุลค้ที่ตรว้หุ้นละ 1 บาท โดยเป็นทุนข้ระเล้วจำนวน 409,877,016 บาท แบ่งเป็นหุ้นส้ามณจำนวน 409,877,016 หุ้น มุลค้ที่ตรว้หุ้นละ 1 บาท

11.2 พวถอถุณ

พวถอถุณที่ถอถุณสูงสุด 10 รายแรก ณ วณบดสมุดหะเบยณล้วสุด เมอวณที่ 17 มษาคม 2560 มษดงน้

รายชอพวถอถุณ	จำนวนถุณ (ถุณ)	สัดส่วณการถอถุณ (%)
1. นายปรอโมทย สุดจตพร ⁽¹⁾	197,397,907	48.160
2. นางสาวเสาวลคษณ จตลัมถุถ ⁽¹⁾	41,397,656	10.100
3. Mr. Tan Tgow Lim ⁽²⁾	30,023,300	7.325
4. Asia Investment Partners Limited ⁽³⁾	25,453,500	6.210
5. นายทวณัตร จพางกูร	18,933,333	4.619
6. นายเลคชย กณภย	15,509,500	3.784
7. Miss Seet Jing Huan, Jennifer ⁽²⁾	15,000,000	3.660
8. นายบุญรตน์ ปณณวคษภฏกุล	2,650,000	0.647
9. นายปรชช เหมสถาปตย	2,032,432	0.496
10. นายณวฒน ดหลาย	1,870,000	0.456

หมยเหตุ :

(1) นายปรอโมทย สุดจตพร เป็นคूसมรสกบ นางสาวเสาวลคษณ จตลัมถุถ

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

(3) คอ บรชษเพอการลงทุนในกลุ่มกองทุนลอมบารด์ เอเชีย III (Lombard Asia III) ซึ่งดอรับการสนบสนุนและบรหารกองทุนโดยบรชษ ลอมบารด์ อินเวสท์เม้นท์ (Lombard Investment, Inc.) ที่มีส้ณกงานหญออยุ่ที่รัฐซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา

ท้งน้ Asia Investment Partners Limited คอ บรชษเพอการลงทุนซึ่งมีกองทุนลอมบารด์ เอเชีย III (Lombard Asia III) เป็นพวถอครองหุ้นท้งหมดของ Asia Investment Partners Limited โดยม้ส้ณกงานดงอยุ่ที่ประเทศฮองกง กองทุนลอมบารด์ เอเชีย III เน้นลงทุนในประเทศไทยและประเทศอ่น ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีนโยบายการลงทุนหุ้นระยะยาวในบรชษที่มีศกยภาพการแข่งชันสูง พวถอหน่วยลงทุนของกองทุนดงกล่าวเป็นน้กลงทุนสถาบันที่มีชอเสยง ได้แก่ กองทุนส้ารองเล้ยงชพข้าราชการแห่งรัฐแคลฟอรเนีย (California Public Employees' Retirement System : CalPERS) ธนาคารพัฒนาเอเชีย (Asian Development Bank) บรชษเงินทุนระหว่างประเทศในเครือธนาคารโลก (International Finance Corporation of the World Bank Group) และกองทุน Fund of Funds ที่จตดตั้งโดยรัฐบาลของสหราชอาณาจักร (CDC Group PLC)

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤตินัยมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่าง
มีนัยสำคัญ (กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ หรือส่งตัวแทนเข้ามาดำรง
ตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุตจิตพร และ กลุ่ม Mr. Tan Tgow Lim

11.3 นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่ม
บริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อย ปีละ 2 ครั้ง โดยการจ่ายครั้งที่ 1 จะจ่ายเป็นเงินปันผลระหว่าง
กาล และการจ่ายครั้งที่ 2 จะจ่ายเป็นเงินปันผลประจำปี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 30.0 ของกำไรสุทธิของแต่ละบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะ
บริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล สำรองตามกฎหมาย และสำรองอื่น ๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดัง
กล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ภายใต้เงื่อนไขที่การดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิด
ประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น ทั้งนี้ มติของคณะกรรมการบริษัทที่อนุมัติให้จ่ายเงินปันผลจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติจากที่ประชุมผู้
ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้ แล้วให้รายงาน
ให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป



โครงสร้างการจัดการ

12.1 คณะกรรมการบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 คณะกรรมการบริษัท ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 7 ท่าน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2559
1. Mr. Tan Tgow Lim	ประธานกรรมการ	6/6
2. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	รองประธานกรรมการ	6/6
3. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการ	6/6
4. นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม	กรรมการ	6/6
5. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	6/6
6. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	6/6
7. นายธันวา เลหาศิริวงศ์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	6/6

นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน

โดยมี นางรัตนา มะโนมงคลกุล เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัท

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัท

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

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัท

- กำกับ ดูแล และจัดการให้การดำเนินงานของบริษัทฯ เป็นไปตามกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ ตลอดจนมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น บนพื้นฐานของหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตลอดจนปฏิบัติให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และข้อบังคับของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ด.
- กำหนดหรือเปลี่ยนแปลงชื่อกรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อผูกพันบริษัท
- กำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และทิศทางการดำเนินงานของบริษัทฯ รวมทั้งกำกับดูแลให้ฝ่ายบริหารดำเนินการให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่ผู้ถือหุ้นและการเติบโตอย่างยั่งยืน

- พิจารณาตัดสินใจในเรื่องที่มีสาระสำคัญ เช่น แผนธุรกิจ งบประมาณ โครงการลงทุนขนาดใหญ่ อำนาจการบริหาร และรายการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด
- แต่งตั้งคณะกรรมการหรือบุคคลใด เพื่อทำหน้าที่ช่วยเหลือ ติดตาม และควบคุมการบริหารงานของบริษัทฯ ในเรื่องที่เป็นสาระสำคัญภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริษัทฯ เช่น คณะกรรมการบริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ และกรรมการผู้จัดการ เป็นต้น รวมทั้งประเมินผลการปฏิบัติงานและกำหนดค่าตอบแทนของคณะกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือมอบอำนาจเพื่อให้คณะกรรมการหรือบุคคลดังกล่าวมีอำนาจตามที่คณะกรรมการเห็นสมควร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริษัทฯ เห็นสมควร ซึ่งคณะกรรมการบริษัทฯ อาจยกเลิก เพิกถอนเปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
- จัดให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน และมาตรการการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินการในเรื่องดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ
- จัดทำรายงานคณะกรรมการประจำปี และรับผิดชอบต่อการจัดทำและการเปิดเผยงบการเงิน เพื่อแสดงถึงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอต่อผู้ถือหุ้น

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

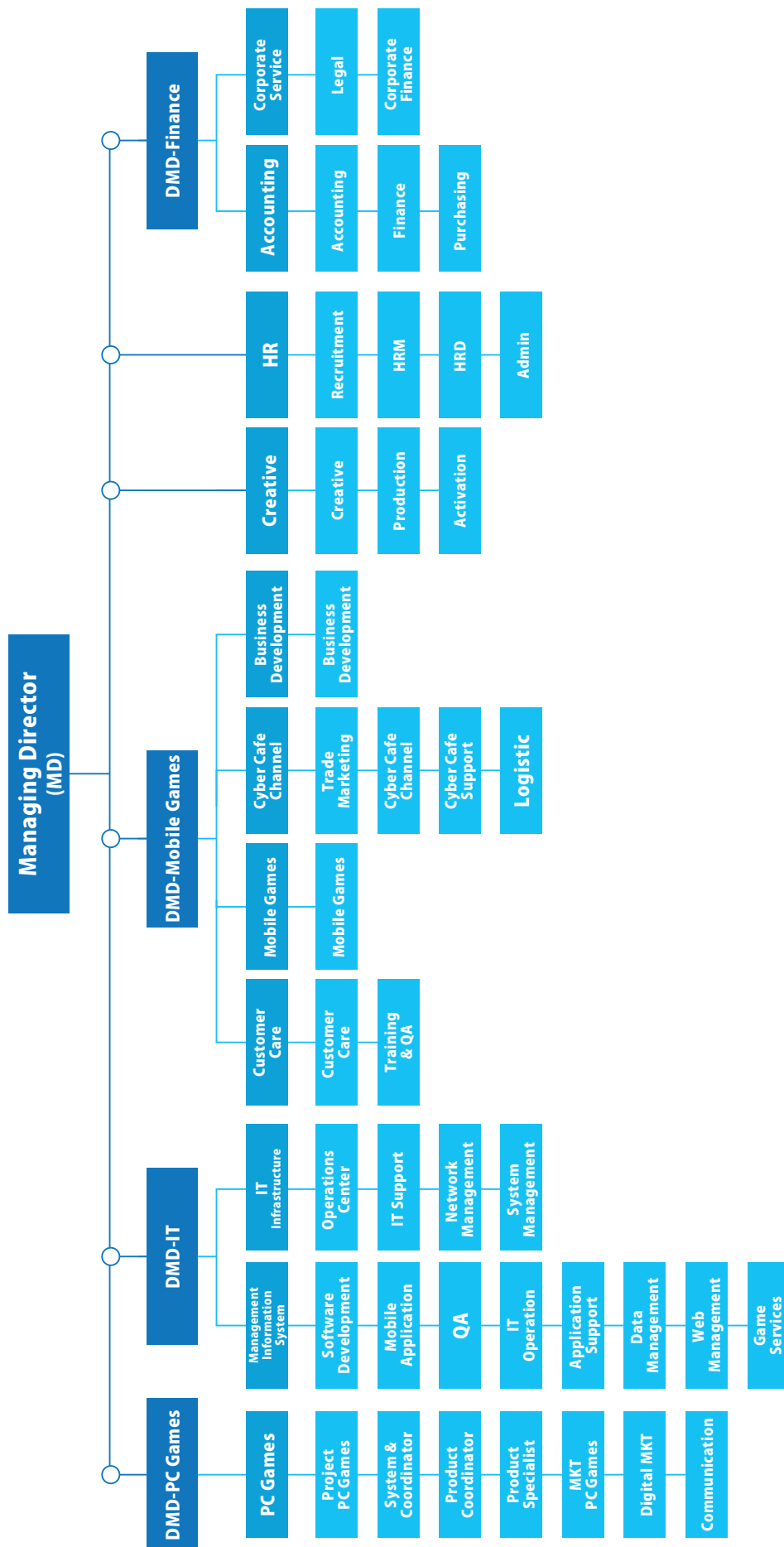
นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ ได้พิจารณามอบอำนาจให้แก่คณะกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นในการทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานและการลงทุนตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ โดยได้มีการกำหนดขอบเขตและวงเงินในแต่ละระดับอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ไม่มีการมอบอำนาจในลักษณะไม่จำกัดวงเงินแต่อย่างใด

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

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 6 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
2. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการผู้จัดการ
3. นายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ	รองกรรมการผู้จัดการ - ฝ่ายขาย
4. นายวินัย วิมุกติ	รองกรรมการผู้จัดการ - ฝ่ายไอที
5. นางสาวศิริรัตน์ ไวศรายุทธ์	รองกรรมการผู้จัดการ - ฝ่ายผลิตภัณฑ์
6. นางรัตนา มะโนมงคลกุล	รองกรรมการผู้จัดการ - ฝ่ายบัญชีและการเงิน

โครงสร้างภายในบริษัท



ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

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

ทั้งนี้ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อคณะกรรมการบริหาร และให้ประธานเจ้าหน้าที่บริหารปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนดไว้

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

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

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

4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 10.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ
5. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนกรรมการผู้จัดการตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนกรรมการผู้จัดการในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของกรรมการผู้จัดการ และภายในระยะเวลาที่กรรมการผู้จัดการเห็นสมควร และกรรมการผู้จัดการอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บันทึก เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร
7. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ
8. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหารเป็นคราว ๆ ไป

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

12.3 เลขานุการบริษัทฯ

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 5/2551 ประชุมเมื่อวันที่ 13 สิงหาคม 2551 ได้มีมติแต่งตั้ง นายเฉลิมชัย ดุพัสกุล เป็นเลขานุการบริษัทฯ แต่ในปี 2558 นายเฉลิมชัย ดุพัสกุล ลาออกจากบริษัทฯ มีผลตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2558 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 5/2558 ประชุมเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2558 มีมติแต่งตั้ง นายปริญา แก้วมณี เป็นเลขานุการบริษัทฯ มีผลตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน 2558 และเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2559 นายปริญา แก้วมณี ลาออกจากบริษัทฯ ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2559 ประชุมเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2559 มีมติแต่งตั้ง นางรัตน มะโนมงคลกุล เป็นเลขานุการบริษัทฯ คนใหม่โดยมีอำนาจ หน้าที่ และความรับผิดชอบ เป็นไปตามที่กฎหมายได้กำหนดไว้ สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้
 - ทะเบียนกรรมการ
 - หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี
 - หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น
2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร
3. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด
4. ให้คำแนะนำด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อพึงปฏิบัติด้านกำกับดูแลในการดำเนินกิจกรรมของคณะกรรมการให้เป็นไปตามกฎหมาย
5. ทำหน้าที่ในการดำเนินการจัดประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ และการประชุมผู้ถือหุ้น
6. ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่กำกับดูแล เช่น สำนักงาน ก.ล.ต. ตลาดหลักทรัพย์ฯ และดูแลการเปิดเผยข้อมูลและรายงานสารสนเทศต่อหน่วยงานที่กำกับดูแลและสาธารณชนให้ถูกต้องครบถ้วนตามกฎหมาย

ซึ่งนางรัตนา มะโนมงคลกุล จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และปริญญาโท สาขาการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล

12.4 ค่าตอบแทนผู้บริหาร

ค่าตอบแทนกรรมการที่เป็นตัวเงินในปี 2559

กรรมการ	ค่าตอบแทน (บาท)	เบี้ยประชุม (บาท)
1. Mr. Tan Tgow Lim	360,000.00	-
2. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	240,000.00	-
3. นายเลิศชาย กันภัย	240,000.00	-
4. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	240,000.00	240,000.00
5. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	240,000.00	180,000.00
6. นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม	240,000.00	-
7. นายธันวา เลหาศิริวงศ์	240,000.00	180,000.00
รวม	1,800,000.00	600,000.00

ค่าตอบแทนผู้บริหารที่เป็นตัวเงินในปี 2559

ตำแหน่ง	จำนวน (คน)	ค่าตอบแทน ^ก (บาท)
ผู้บริหาร ^ข	6	14,199,278.40 ^ค

หมายเหตุ :

^ก ประกอบด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา และค่าสวัสดิการ

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

^ค คำนวณค่าตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง โดยมีผู้บริหารบางท่านได้ลาออกจากบริษัทฯ ในระหว่างปี

12.5 บุคลากร

จำนวนพนักงานและค่าตอบแทนของกลุ่มบริษัทฯ (ไม่นับรวมกรรมการและผู้บริหาร) ณ สิ้นปี 2559 มีรายละเอียดดังนี้

ฝ่าย	จำนวนพนักงาน (คน) ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย ^ก	รวม
ผลิตภัณฑ์ - เกมพีซี - โครงการ	31	35	66
ผลิตภัณฑ์ - เกมพีซี - ตลาด	34	29	63
ผลิตภัณฑ์ - เกมโมบายล์	17	0	17
พัฒนาธุรกิจ	2	4	6
ปฏิบัติการระบบข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศ	39	13	52
ปฏิบัติการเครือข่าย	17	16	33
บัญชีและการเงิน	13	12	25
บริการองค์กร	2	1	3
ไซเบอร์คาเฟ่/ขาย	11	21	32
การตลาด	0	6	6
ครีเอทีฟ	23	20	43
บริหารทรัพยากรบุคคลและธุรการ	8	7	15
บริการลูกค้า	82	19	101
บริหาร	13	9	22
อื่น ๆ	3	1	4
รวม	295	193	488
ค่าตอบแทนพนักงาน	จำนวน (ล้านบาท)		
เงินเดือน	187.05		
โบนัส	11.15		
อื่น ๆ ^ข	41.00		
รวม	239.20		

หมายเหตุ :

^ก รวมถึง ASO, ASI, ASM, PP, PT, CIB, TLC, TCG, PCG, TP, LUI, MR

^ข ประกอบด้วยเงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าสวัสดิการ ค่าล่วงเวลา คอมมิสชัน และเบี้ยเลี้ยง ทั้งนี้ ตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจ กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีข้อพิพาทด้านแรงงานใด ๆ

นโยบายพัฒนาบุคลากร

ด้วยนโยบายและยุทธศาสตร์ในการพัฒนาบุคลากร เพื่อสร้างรายได้เปรียบในการแข่งขันทางธุรกิจ บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาบุคลากรอย่างสม่ำเสมอ โดยมุ่งเน้นพัฒนาและยกขีดความสามารถของบุคลากร ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย บริษัทฯ มีนโยบายส่งพนักงานไปเข้ารับการอบรมทั้งภายในและภายนอก รวมถึงฝึกอบรมจากคู่ค้าซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากต่างประเทศ ซึ่งจะทำให้ความรู้ทั้งในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ เกมออนไลน์ และอื่น ๆ นอกจากนี้ยังส่งพนักงานไปทัศนศึกษาดูงานในต่างประเทศ เพื่อนำเทคโนโลยีและวิวัฒนาการใหม่ ๆ กลับมาพัฒนาและปรับปรุงการดำเนินงานของบริษัทฯ ให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ บุคลากรยังสามารถเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริง ซึ่งบริษัทฯ มีนโยบายถ่ายทอดความรู้และทักษะระหว่างพนักงานในแต่ละสายงาน (On the Job Training) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ และความชำนาญ รวมทั้งประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของพนักงานในทุกระดับ พร้อมสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในการทำงานเชิงรุก เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับองค์กร และรองรับการเติบโตของธุรกิจในอนาคต

13.1 นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

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

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

1. สิทธิของผู้ถือหุ้น

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

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่าง ๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นการส่งเสริมและอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

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

2. ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใด ๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรืออิทธิพลสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น หรือส่งข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอนแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้อ้างอิงข้อมูลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

3. บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ได้ให้ความสำคัญแก่การกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น เป็นต้น ตลอดจนสาธารณชนและสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติต่อบุคคลเหล่านี้ตามสิทธิ เงื่อนไข ข้อกฎหมาย และกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลและปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะให้มีการร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกลุ่มต่าง ๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

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

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้การดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ มีผลการดำเนินงานที่ดี เติบโตอย่างมั่นคง และมีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสถานะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และสร้างไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ
- คณะกรรมการบริษัทฯ : คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม
- พนักงาน : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถและประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ อีกทั้งยังพัฒนาพนักงานอย่างต่อเนื่องให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสม และสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อ

การดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การให้เงินกู้ยืมแก่พนักงาน การจัดให้มีการช้อนหนี้ไฟ การจัดให้มีระบบป้องกันภัย เป็นต้น

- ลูกค้า : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยนำเสนอบริการที่มีคุณภาพและเป็นเลิศ และพร้อมตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยเอาใจใส่ รับผิดชอบต่ลูกค้า และรักษาความลับของลูกค้า รวมถึงเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็น และจัดให้มีผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า
- คู่ค้า : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา ประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี หลีกเลี่ยงวิธีการไม่สุจริต
- คู่แข่ง : บริษัทฯ ประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริตเพื่อทำลายคู่แข่ง
- ชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม จึงมีหน้าที่รับผิดชอบต่อสังคมในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มีความรุนแรง การสอดแทรกคำเตือนในเกมและโฆษณา รวมทั้งการจัดสัมมนาต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาอย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายแรกในประเทศไทยที่จัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม ซึ่งเป็นการสนับสนุนนโยบายภาครัฐในการจัดกลุ่มอายุ รวมทั้งจัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบดูแลกิจกรรมในเกม และป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรง การพนันหรือกิจกรรมใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ มีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์แก่ผู้เล่นเกม และมีส่วนช่วยการขยายตัวของการใช้อินเทอร์เน็ตและโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น

4. การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่น ๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินธุรกิจ

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

5. ความรับผิดชอบต่อคณะกรรมการ โครงสร้าง และคณะกรรมการชุดต่าง ๆ

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ

ในการดำเนินการเพื่อให้บรรลุถึงวิสัยทัศน์ของกลุ่มบริษัทฯ ที่ว่า “กลุ่มบริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะรักษาความเป็นผู้นำทางด้านความบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากร เพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงาน

ภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี” คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงสุด ภายใต้กรอบของกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ และมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ด้วยความรับผิดชอบ ชื่อสัตย์ สุจริต ระมัดระวัง ตามหลักการข้อพึงปฏิบัติที่ดี เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่กิจการ และเพื่อความมั่นคงสูงสุดของผู้ถือหุ้น

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

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

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

คำตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดคำตอบแทนกรรมการ ดังนี้

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

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายคำตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละท่าน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

การประชุมคณะกรรมการ

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

รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งรวมถึงงบการเงินของบริษัทฯ งบการเงินรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี ทั้งนี้ รายงานทางการเงินดังกล่าวจัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยเลือกใช้นโยบายบัญชีที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับ และถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งได้ใช้ดุลยพินิจอย่างระมัดระวังในการจัดทำ และดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

การประเมินตนเองของคณะกรรมการ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดต่าง ๆ บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการในแต่ละคณะ โดยกรรมการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดนั้น ๆ โดยรวม เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาผลงานและปัญหา ซึ่งผลการประเมินนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ จะนำไปวิเคราะห์และหาข้อสรุปเพื่อกำหนดมาตรการในการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการต่อไป

การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

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

ความสัมพันธ์กับผู้ลงทุน

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

13.2 คณะกรรมการชุดย่อย

คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2559
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	6/6
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	6/6
3. นายธันวา เลหาศิริวงศ์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	6/6

โดยมี นางรัตนา มะโนมงคลกุล เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบ

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

1. สอบทานให้บริษัทฯ มีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ
2. สอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน (Internal Control) และระบบการตรวจสอบภายใน (Internal Audit) ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย หรือเลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน หรือหน่วยงานอื่นใดที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการตรวจสอบภายใน
3. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
4. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งบุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และเสนอคำตอบแทนของบุคคลดังกล่าว รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวสมเหตุสมผลและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ
6. จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัทฯ ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้
 - ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับความพอเพียงของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี
 - ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์
 - จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบแต่ละท่าน
 - ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมาย (Charter)
 - รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบภายใต้ขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ

7. ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ มอบหมายด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2559
1. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	ประธานกรรมการบริหาร	5/5
2. Mr. Tan Tgow Lim	กรรมการบริหาร	5/5
3. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการบริหาร	5/5

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

- วางแผนและกำหนดนโยบาย ทิศทาง และกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการบริษัทฯ อนุมัติ
- กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจ และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้อนุมัติแล้ว ซึ่งอยู่ภายใต้กฎหมาย เงื่อนไข กฎระเบียบ และข้อบังคับของบริษัทฯ
- กำหนดโครงสร้างองค์กร อำนาจการบริหารจัดการ นโยบายอัตราค่าตอบแทน และโครงสร้างเงินเดือนของบริษัทฯ รวมถึงการแต่งตั้ง การว่าจ้าง การโยกย้าย การกำหนดเงินค่าจ้าง ค่าตอบแทน โบนัสพนักงานระดับผู้บริหาร และการเลิกจ้าง
- มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาซึ่งมากกว่า 20 ล้านบาท แต่ไม่เกิน 40 ล้านบาท
- มีอำนาจในการทำธุรกรรมทางการเงินกับธนาคาร/สถาบันการเงิน ในเรื่องการเปิดบัญชี การให้กู้ยืมเงิน การกู้ยืมเงิน การจัดหางานสินเชื่อ จำนำ จำนอง ค้ำประกัน และอื่น ๆ รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดิน ใด ๆ เพื่อการดำเนินงานตามปกติธุรกิจตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 40 ล้านบาท
- พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัทฯ
- มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนคณะกรรมการบริหารตามเห็นสมควร ภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
- ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ มอบหมาย

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

ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ มีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

13.3 การสรรหาและแต่งตั้งกรรมการและผู้บริหารระดับสูงสุด

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

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง

2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมาไม่มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทฯ มีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัทฯ ทั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตาม กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

สำหรับการสรรหาผู้บริหารระดับสูง คณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่พิจารณา และแต่งตั้ง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และงานที่รับผิดชอบ

13.4 การกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

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

นอกจากนี้ ในกรณีที่บริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

13.5 การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

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

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ

2. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับ และ/หรือข้อมูลภายในกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผย หรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใดไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่อาจจะได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม

3. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่ทำการซื้อขาย โอน หรือรับโอนหลักทรัพย์ของบริษัทฯ โดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใดโดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มบริษัทฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

13.6 ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ในปี 2558 บริษัท ไพร์วอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทย และต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 1 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พีวายเอส ออดิท จำกัด ค่าสอบบัญชี 0.07 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชีสำหรับปี 2558 จำนวน 0.07 ล้านบาท)

ในปี 2559 บริษัท ไพร์วอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทย และต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชีสำหรับปี 2559 จำนวน 0.07 ล้านบาท และไม่รวม AS Online Sdn. Bhd. ซึ่งมี RSM RKT Group ประเทศมาเลเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชีสำหรับปี 2559 จำนวน 0.18 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทยสำหรับปี 2559 จำนวน 3 บริษัท ซึ่งมีบริษัท พีวายเอส ออดิท จำกัด เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชีจำนวน 0.20 ล้านบาท)

ในปี 2558 บริษัท สำนักงาน อีวาย จำกัด (เดิมชื่อบริษัท สำนักงาน เอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด) ได้ให้บริการสอบทานรายการควบรวมกิจการโดยมีค่าตอบแทนจำนวน 0.40 ล้านบาท บริษัท Navarro Amper & Co. ประเทศฟิลิปปินส์ ได้ให้บริการตรวจสอบรายการควบรวมกิจการ มีค่าตอบแทนจำนวน 0.24 ล้านบาท ปี 2559 บริษัท ออนเนอร์ ออดิท แอนด์ แอดไวซอรี จำกัด ได้ให้บริการตรวจสอบระบบการควบคุมภายใน โดยมีค่าตอบแทนจำนวน 0.26 ล้านบาท ซึ่งผู้สอบบัญชีดังกล่าวไม่ได้มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องใด ๆ กับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย โดยมีรายละเอียดค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี ดังนี้

ประเภทค่าตอบแทน	ปี 2558			ปี 2559		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (13 บริษัท)	รวม	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (12 บริษัท)	รวม
ค่าตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)						
- ค่าตรวจสอบงบการเงินประจำปี	700,000.00	4,559,530.00	5,259,530.00	900,000.00	4,976,933.33	5,876,933.53
- ค่าสอบทานงบการเงินรายไตรมาส (3 ไตรมาส)	900,000.00	-	900,000.00	1,260,000.00	-	1,260,000.00
รวมค่าตอบแทนจากการสอบบัญชี	1,600,000.00	4,559,530.00	6,159,530.00	2,160,000.00	4,976,933.33	7,136,933.53
ค่าตอบแทนอื่น (บาท)						
- บริษัท สำนักงาน อีวาย จำกัด (เดิมชื่อ บริษัท สำนักงาน เอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด)	443,759.00	-	443,759.00	-	-	-
- Navarro Amper & Co.	239,606.39	-	239,606.39	-	-	-
- บริษัท ไฟร์ซวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอ บีเอส จำกัด	42,355.00	-	42,355.00	36,400.00	-	36,400.00
- บริษัท ออนเนอร์ ออดิท แอนด์ แอด ไวซอรี่ จำกัด	-	-	-	250,000.00	8,000.00	258,000.00
รวมค่าตอบแทนอื่น	725,720.39	-	725,720.39	286,400.00	8,000.00	294,400.00
รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด	2,325,720.39	4,559,530.00	6,885,250.39	2,446,400.00	4,984,933.33	7,431,333.53

ความรับผิดชอบต่อ
สังคม
CORPORATE
SOCIAL
RESPONSIBILITY
ANNUAL REPORT 2016



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

14.1 ด้านเศรษฐกิจ

เอเซียชอฟท์ยึดหลักการดำเนินธุรกิจตามหลัก “บรรษัทภิบาล” จัดทำโครงสร้างและกระบวนการดำเนินงานภายในเพื่อกำหนดทิศทางและดูแลผลการดำเนินงานให้เกิดมูลค่าสูงสุด พร้อมทั้งส่งเสริมและผลักดันให้การดำเนินธุรกิจมีความมั่นคง ได้แก่

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

การประเมินการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (Thailand Institute of Director : IOD) เอเซียชอฟท์ได้เข้าร่วมโครงการสำรวจการกำกับดูแลกิจการบริษัทจดทะเบียนปี 2559 โดยพิจารณาจาก 5 หมวดข้างต้น รวม 235 ข้อ โดยได้รับคะแนนประเมินภาพรวมอยู่ในระดับ 70 - 79 คะแนน หรืออยู่ในระดับดี (Good) อย่างต่อเนื่อง



การประเมินคุณภาพการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2559 ของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย โดยสมาคมส่งเสริมการลงทุนไทย เอเซียซอฟต์แวร์ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 98 ลดลงจากปีที่แล้ว และสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยทั้งหมด ซึ่งเท่ากับร้อยละ 91.62 ส่วนในปี 2558 ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 100 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ย ซึ่งเท่ากับร้อยละ 91.68

เอเชียซอฟต์แวร์กำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจของเอเชียซอฟต์แวร์ และมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของธุรกิจ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่ได้รับผลกระทบโดยตรงและโดยอ้อม ดังนี้

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลัก	นโยบายและกลยุทธ์	วิธีการและช่องทาง
ลูกค้า : ผู้เล่นเกม	<ul style="list-style-type: none"> - คัดเลือกแต่เกมและบริการที่มีคุณภาพและตรงความต้องการของผู้เล่น - ทำให้สินค้าและบริการมีความทันสมัย - ดูแลรักษาข้อมูลของลูกค้าให้ปลอดภัยสูงสุด 	<ul style="list-style-type: none"> - สำรวจความพึงพอใจในการให้บริการ - มี Call Center / Live Chat / ช่องทางติดต่อผ่านเว็บไซต์ - ดำเนินงานภายใต้กรอบของ ISO 27001:2005 พร้อมทั้งดูแลระบบตลอด 24 ชั่วโมงเพื่อให้พร้อมบริการ
ลูกค้า : ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต	<ul style="list-style-type: none"> - อัปเดตข้อมูลเกี่ยวกับเกมใหม่ - เพิ่มโปรโมชั่นให้ร้านอินเทอร์เน็ต - พัฒนาโปรแกรมที่จำเป็นเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ร้านอินเทอร์เน็ต - ส่งเสริมความรู้ให้ผู้ประกอบการอย่างสม่ำเสมอ 	<ul style="list-style-type: none"> - เยี่ยมร้านโดยตัวแทนของบริษัทฯ - มี Call Center / Live Chat - พบปะพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังข้อเสนอแนะ
พนักงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ดูแลพนักงานเสมือนคนในครอบครัว - มีสวัสดิการที่ดี - มีสภาพแวดล้อมที่ดีในที่ทำงาน - ดูแลอุปกรณ์สำนักงานให้มีความทันสมัยและอยู่ในสภาพที่ดี - ให้สิทธิทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่มีการกีดกันหรือแบ่งแยก - ส่งเสริมความก้าวหน้าในการทำงานทุกระดับชั้น 	<ul style="list-style-type: none"> - มีช่องทางติดต่อสื่อสารภายในเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง - มีกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี - มี Town Hall Meeting ผู้บริหารพบปะพูดคุยกับพนักงานอย่างสม่ำเสมอ - สำรวจความพึงพอใจของพนักงานต่อสวัสดิการและกิจกรรมต่าง ๆ - พิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในก่อนรับสมัครบุคคลจากภายนอก
ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน	<ul style="list-style-type: none"> - ดำเนินธุรกิจเพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่าสูงสุด - ดำเนินธุรกิจอย่างมีธรรมาภิบาล และปฏิบัติตามหลัก “บรรษัทภิบาล” - ปฏิบัติตามข้อกำหนด - มีการกำกับดูแลอย่างดี 	<ul style="list-style-type: none"> - มีช่องทางติดต่อกับบริษัทฯ ผ่านนักลงทุนสัมพันธ์ - ให้ความเสมอภาคแก่ผู้ถือหุ้นและนักลงทุนในการนำเสนอข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ โปร่งใส และถูกต้อง
คู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ	<ul style="list-style-type: none"> - ติดต่อธุรกิจอย่างโปร่งใสและจริงใจเพื่อผลประโยชน์ที่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - ประสานงานและปรับปรุงข้อสัญญาให้มีความเป็นธรรม หากมีการร้องขอ - รับฟังปัญหาและประชุมหารือเพื่อหาข้อสรุปที่ลงตัว

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลัก	นโยบายและกลยุทธ์	วิธีการและช่องทาง
ชุมชนและสังคม	<ul style="list-style-type: none"> - ส่งเสริมให้สังคมเรียนรู้และเข้าใจเรื่องผลกระทบจากการให้บริการ - สนับสนุนโครงการร้านเกมสีขาวของกระทรวงวัฒนธรรม - ส่งเสริมและสนับสนุนมาตรฐานการศึกษาของเยาวชนไทย 	<ul style="list-style-type: none"> - ร่วมประชุมหารือและเสนอแนะแนวทางการจัดการปัญหา - รับฟังความคิดเห็นของสังคม เพื่อนำมาปรับปรุงกระบวนการให้บริการ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด - รับเรื่องขอความช่วยเหลือ และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาแบบยั่งยืน
สิ่งแวดล้อม	<ul style="list-style-type: none"> - รณรงค์การใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม 	<ul style="list-style-type: none"> - สำรวจปริมาณการใช้พลังงาน - ตั้งเป้าหมายการใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดค่าใช้จ่าย
หน่วยงานราชการและหน่วยงานตรวจสอบ	<ul style="list-style-type: none"> - ปฏิบัติตามระเบียบขั้นตอนต่าง ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อนำเสนอความคิดเห็น - ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินธุรกิจอย่างโปร่งใสเป็นเรื่องที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญ จากการเข้าร่วมประกาศเจตนารมณ์เป็นแนวร่วมปฏิบัติ (Collective Action Coalition) ของภาคเอกชนไทยในการต่อต้านการทุจริต เมื่อวันที่ 8 ธันวาคม 2557 ที่ผ่านมานั้น ตลอดปี 2559 มีการจัดอบรมเรื่องการต่อต้านทุจริตคอร์รัปชันให้พนักงานใหม่ทุกคนทุกเดือน เพื่อให้ทุกคนตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องนี้อย่างจริงจัง และปฏิบัติงานภายใต้กรอบนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันของบริษัทฯ บริษัทย่อยและบริษัทร่วมทั้งหมดต่างสนับสนุนการต่อต้านการทุจริตและคอร์รัปชันทุกรูปแบบ ด้วยตระหนักว่าการให้สินบนและคอร์รัปชันนั้นก่อให้เกิดความเสียหายต่อการพัฒนาระบบเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศ และตั้งเป้าที่จะผ่านกระบวนการรับรองภายในปี 2560 ซึ่งรายละเอียดของนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันปรากฏอยู่ที่หน้าเว็บไซต์ของบริษัท www.asiasoft.co.th/IR ในหัวข้อ Corporate Governance

การรับและพิจารณาข้อร้องเรียน

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

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

มาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต

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

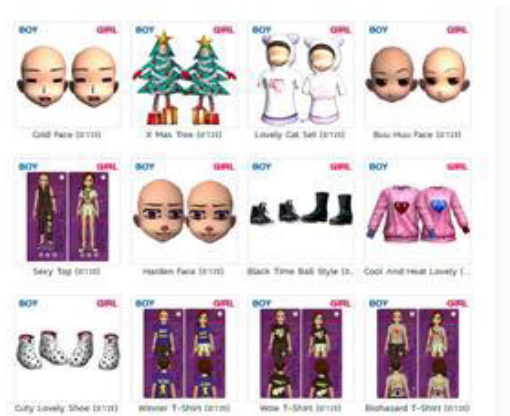
ในปีที่ผ่านมา ภาพรวมของอุตสาหกรรมเกมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก เกมโมบายล์เข้ามามีบทบาทสำคัญในตลาดเกม กลุ่มผู้เล่นมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากเดิมที่เคยเล่นเกมพีซีเป็นหลัก เริ่มหันมาสนใจเกมโมบายล์เพิ่มมากขึ้น บริษัทฯ จึงวางแผนการปรับตัวให้ทันตลาดและทันความต้องการของผู้เล่น โดยหันมารุกตลาดเกมโมบายล์เพิ่มขึ้น รวมถึงปรับปรุงระบบการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์อย่างสม่ำเสมอ โดยพิจารณาจากความต้องการของผู้เล่นเป็นหลัก

การปรับทิศทางการทำธุรกิจจากการให้บริการเกมพีซีออนไลน์สู่ตลาดเกมโมบายล์และแอปพลิเคชัน ทำให้เอเชียซอฟท์มีบริการใหม่ ๆ ออกมาให้บริการ ได้แก่

Playpark Next : แอปพลิเคชันสำหรับคนเล่นเกมออนไลน์ ทั้งเกมโมบายล์และพีซี ซึ่งรวบรวมความสนุกสนานไว้ครบในที่เดียว สามารถแชตกับคอเกมเดียวกัน ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมและกิจกรรมแจกรางวัลต่าง ๆ แบบใกล้ชิด 24 ชั่วโมง และสามารถดาวน์โหลด ติดตั้ง และเล่นเกมที่ถูกคัดสรรมาอย่างดีผ่านแอปพลิเคชันนี้ได้ทันที



Item Shop : เมื่อปลายปี 2559 Playpark ขยายช่องทางการซื้อไอเทมเกมให้ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น ด้วยการเปิด Item Shop ให้ซื้อไอเทมผ่านหน้าเว็บไซต์ นำร่องโดย Audition เป็นเกมแรก ซึ่งได้รับผลตอบรับดีมาก ดังนั้นในปี 2560 นี้ จะมีเกมอื่น ๆทยอยนำไอเทมมาขายผ่าน Item Shop อย่างต่อเนื่อง



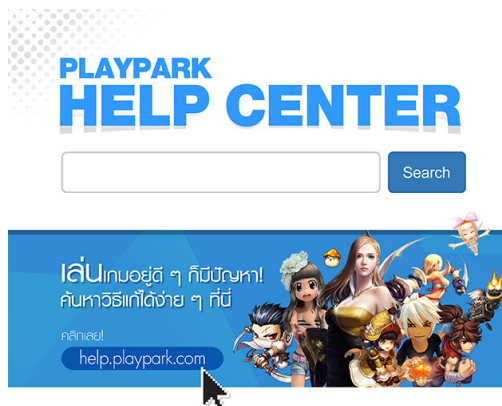
การให้บริการลูกค้าหรือ Customer Service เป็นสิ่งที่เอเชียซอฟท์ให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก เพราะ “ความพึงพอใจของลูกค้าคืองานของเรา” เราจึงเปิดให้บริการ Call Center ทุกวัน ในเวลา 11.00 - 20.00 น. และ Live Chat ในเวลา 09:00 - 23:00 น. นอกจากนี้ยังรับแจ้งปัญหาผ่านหน้าเว็บไซต์ (Form Tool) ตลอด 24 ชั่วโมง

ช่องทางการให้บริการลูกค้าต่าง ๆ มีสัดส่วนการใช้งานดังนี้ Live Chat 56.4%, Call Center 19.3%, Form Tool 24.3% มีจำนวนเคสที่เข้ามาใช้บริการทั้งหมด 331,038 เคส ส่วนใหญ่เป็นปัญหภายในเกม เช่น ปัญหาตัวละครค้างจาก Bug การแจ้งเรื่องบอตและโปรแกรมช่วยเล่นเกม เพื่อให้ทีมงานตรวจสอบและลงโทษแบน หรือปัญหาการถูกล็อกอัตโนมัติด้วยระบบของเกม



การรณรงค์เรื่องการเล่นเกมแบบชาวสะอาดโดยไม่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น ยังคงเป็นเรื่องที่เอเชียซอฟท์ให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่อง เพื่อไม่ให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบกันระหว่างผู้เล่น ในปี 2559 มีการตรวจสอบพบผู้กระทำผิดที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่นและลงโทษด้วยการแบนไอดีผู้เล่นเป็นจำนวน 198,561 ไอดี ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปี 2558 คิดเป็นร้อยละ 24

มีการปรับปรุงระบบ Knowledge Base หรือคลังความรู้เกี่ยวกับเกมและคอมพิวเตอร์ ให้ผู้เล่นสามารถค้นหาข้อมูลได้สะดวกยิ่งขึ้น ผ่านทางเว็บไซต์ help.playpark.com ปัจจุบันมีหัวข้อความรู้ต่าง ๆ ใน Knowledge Base ประมาณ 1,300 หัวข้อ ถูกสร้างขึ้นโดยทีมงานที่ดูแลข้อมูลการเล่นเกม และผู้เล่นที่ต้องการแบ่งปันประสบการณ์ต่าง ๆ แก่ผู้เล่นคนอื่น

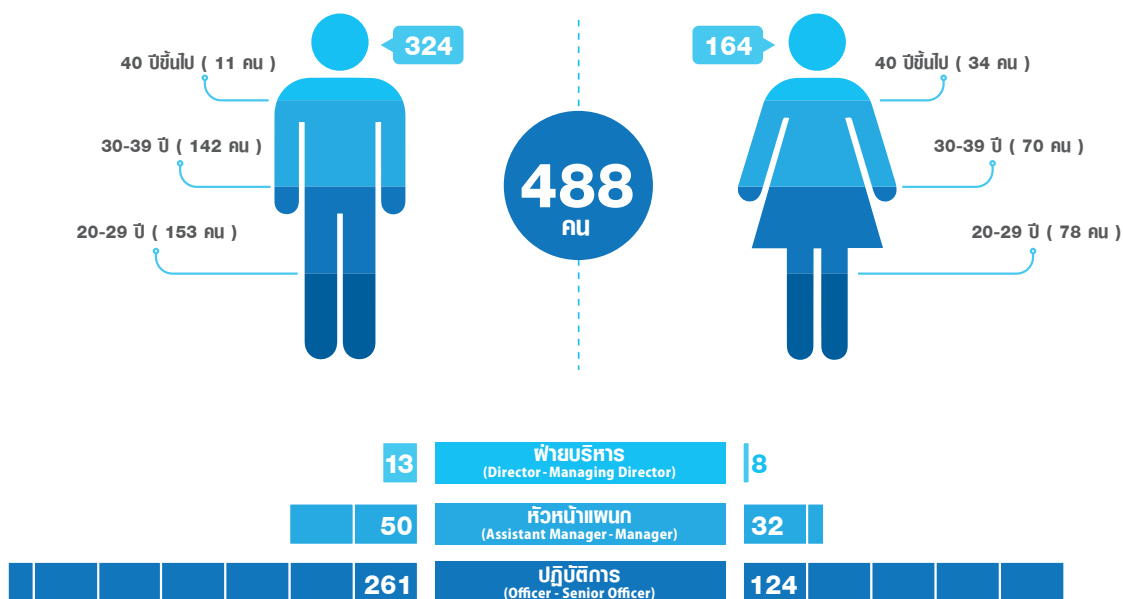


14.2 ด้านสังคม

ในการดำเนินธุรกิจของเอเชียซอฟท์ หัวใจหลักของการให้บริการความบันเทิงออนไลน์แก่ลูกค้าคือพนักงาน ซึ่งเป็นฟันเฟืองหลักของการขับเคลื่อนธุรกิจส่งมอบความสุขให้แก่ผู้คนในสังคม เอเชียซอฟท์ให้ความสำคัญและใส่ใจทุกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพนักงานเสมือนเป็นครอบครัวเดียวกัน เพราะเราเชื่อว่า หากพนักงานทำงานอย่างมีความสุข พวกเขาจะส่งมอบความสุขแบบทวีคูณผ่านการให้บริการไปสู่ลูกค้าผู้ใช้บริการ จำนวนพนักงานของเอเชียซอฟท์ใน 6 ประเทศทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีมากถึง 488 คน

ในปี 2559 มีพนักงานใหม่เข้ามาทำงานกับเอเชียซอฟท์ 118 คน เฉลี่ยมีพนักงานใหม่เข้าทำงานเดือนละ 9.8 คน ถือได้ว่าเอเชียซอฟท์ได้สร้างงานสร้างอาชีพหลากหลายตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม ทั้งอาชีพทั่วไป อาชีพ งานด้านบัญชี ด้านไอที ด้านการตลาด และงานที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเกี่ยวกับเกม อาชีพ Game Planning, Game Support, Game Project และ Game Tester ซึ่งเป็นงานที่ต้องมีใจรักในการเล่นเกม และสามารถนำเอาความเชี่ยวชาญนั้น ๆ มาทำงานให้เกิดประโยชน์กับองค์กรได้

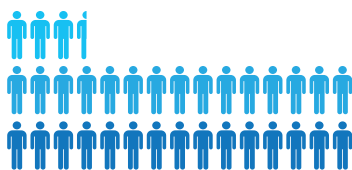
พนักงานของเอเชียซอฟท์



ระดับการศึกษา



ต่ำกว่าปริญญาตรี **27%**



ปริญญาตรี **67%**

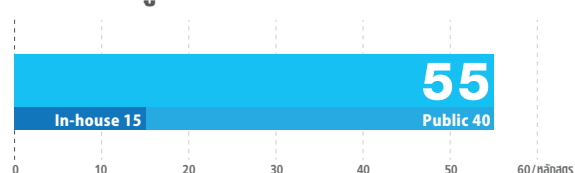


ปริญญาโท **6%**

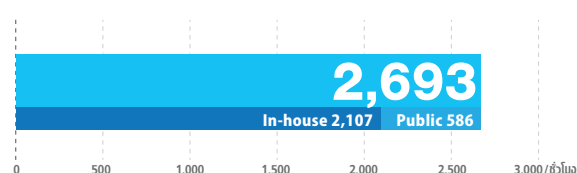
เอเซียซอฟต์แวร์ถือเป็นองค์กรที่สร้างและส่งมอบความสุขในโลกออนไลน์ให้กับสังคม ดังนั้นพนักงานในองค์กรจึงเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เข้าใจความต้องการของผู้ใช้บริการ และเรายังเป็นองค์กรที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศในการจ้างงานและมอบหมายงาน เอเซียซอฟต์แวร์เปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัยมีโอกาสเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ความบันเทิงบนโลกออนไลน์ให้กับสังคม

การอบรมสัมมนาในปี 2559

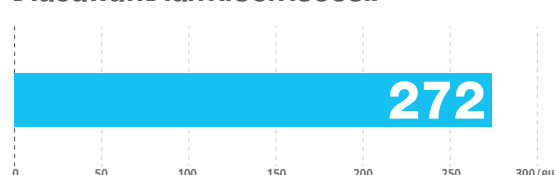
จำนวนหลักสูตรการอบรม



จำนวนชั่วโมงการอบรม



จำนวนพนักงานที่ได้รับการอบรม



แผนก	In-House Training		Public Training		จำนวน ชั่วโมงรวม
	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	
Management	8	56	3	110	166
Accounting	5	35	2	13	48
Corporate Finance	3	21	2	21	42
Corporate Service	2	21	2	20	41
Human Resources	8	70	2	28	98
Business Development	2	28	0	0	28
Customer Care	91	637	0	0	637
FPS & MOBA	13	91	0	0	91
Product	52	364	0	0	364
Creative	18	168	1	30	198
MIS Department	40	532	6	189	721
Infrastructure Mgt Department	10	84	2	175	259

การพัฒนาศักยภาพของพนักงานในทุกระดับได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารเป็นอย่างดี เนื่องจากเล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้ เพื่อให้พนักงานทุกคนก้าวตามทันเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ รวมถึงความรู้ต่าง ๆ ที่ออกนอกกรอบเดิม ๆ ในปี 2559 ที่ผ่านมา จึงมีการจัดอบรมสัมมนาให้ความรู้แก่พนักงานจำนวนมาก

นอกเหนือจากการฝึกอบรมพนักงานในประเทศแล้ว ยังมีการจัดอบรมพนักงานจากทุกประเทศโดยใช้ประเทศไทยเป็นสถานที่จัดอบรม (Regional Meeting) ทั้งฝึกอบรมแบบออนไลน์ และอบรมแบบปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาศักยภาพของพนักงานในแต่ละประเทศให้มีความเท่าเทียมกัน ทั้งในระดับหัวหน้าแผนกและระดับปฏิบัติการ

ในปี 2559 มีการพิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในบริษัทฯ จำนวน 38 ตำแหน่ง โดยพิจารณาจากความรู้ความสามารถ และศักยภาพในการรับผิดชอบงานในตำแหน่งที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นนโยบายของบริษัทฯ ในการผลักดันให้พนักงานเติบโตในสายงานที่ทำอยู่ และในแต่ละปีจะมีการพิจารณาให้รางวัล Top Tester Award แก่พนักงานที่มีส่วนช่วยในการทดสอบเกมก่อนเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการ

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

เอเซียซอฟท์สร้างจิตสำนึกให้พนักงานทุกคนในองค์กรมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้การสร้างสรรค์ความบันเทิงออนไลน์สามารถก้าวไปพร้อมกับสังคมได้อย่างยั่งยืน และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีความสุขทั้งในโลกออนไลน์และชีวิตจริง โดยให้ทุกคนรู้จักแบ่งปันความสุขของตนให้กับผู้อื่นในสังคมผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

AS Love MOM : พนักงานได้มีโอกาสแสดงความรักและความกตัญญูต่อคุณแม่เนื่องในโอกาสวันแม่แห่งชาติ โดยโพสต์บอกรักแม่ในแอมเมอรี่ (โซเชียลเน็ตเวิร์กที่ใช้สื่อสารภายในองค์กร) ลุ้นรางวัลแก้วสกรีนสุดพิเศษ



สงกรานต์ : สืบสานวัฒนธรรมไทยที่ดึกดำบรรพ์และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีภายในองค์กร โดยเชิญผู้บริหารจากทุกฝ่ายมาเป็นเกียรติให้พนักงานได้รดน้ำดำหัวและรับพร เพื่อความเป็นสิริมงคลในเทศกาลปีใหม่ของชาวไทย และภายในงานยังมีกิจกรรมให้ร่วมสนุกเพื่อลุ้นรับของรางวัลอีกด้วย



ตรวจสอบสุขภาพประจำปี : เอเซียซอฟต์แวร์ห่วงใยสุขภาพพนักงานทุกคน จึงจัดเตรียมการตรวจสอบสุขภาพจากโรงพยาบาลชั้นนำเป็นประจำทุกปี เพื่อให้พนักงานมีสุขภาพที่ดี ซึ่งจะนำมาซึ่งประสิทธิภาพการทำงานที่ดีด้วย



Movies Preview : เอเซียซอฟต์แวร์ใส่ใจความสุขของพนักงาน จึงเหมาโรงภาพยนตร์ให้พนักงานได้ไปชมภาพยนตร์ด้วยกัน เพื่อผ่อนคลายจากการทำงาน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันภายในองค์กร



ชมรมแบดมินตัน : เอเซียซอฟต์แวร์ตั้งชมรมแบดมินตันขึ้นเพื่อให้พนักงานมีสุขภาพที่ดีจากการออกกำลังกาย และยังเป็นการทำกิจกรรมดี ๆ ร่วมกันหลังเลิกงานอีกด้วย



สวดโพชนังคปริตร ๙ จบ : พนักงานทุกคนน้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์คุณอันหาที่สุดมิได้ โดยร่วมกันสวดมนต์บทโพชนังคปริตร ๙ จบ เพื่อถวายเป็นพระราชกุศลแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช



Gamers Love Dad ปี 11 : ปีนี้โครงการนี้จัดขึ้นภายใต้แนวคิด “Forever Love รักพ่อ... ตลอดไป” ผู้เล่นเกมทั่วประเทศสามารถมาร่วมกันน้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์คุณอันหาที่สุดมิได้ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ผ่านกิจกรรมออนไลน์ “คำสอนของพ่อ” ซึ่งเปิดโอกาสให้เกมเมอร์ได้น้อมนำคำสอนของพระองค์มาเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต และกิจกรรม “ภาพของพ่อ” ที่ให้เกมเมอร์วาดภาพถ่ายทอดความทรงจำที่มีต่อพ่อของปวงชนชาวไทย นอกจากนี้ยังมีการจัดทำบทเพลงพิเศษ “รักพ่อ... เพราะอะไร?” เพื่อเป็นการน้อมรำลึกถึงพ่อผู้ยิ่งใหญ่ในดวงใจของคนไทยทั่วประเทศ



บริจาคหนังสือแก่โรงเรียนชุมชนบ้านโนนสาวเอ้ : เอเชียซอฟท์บริจาคหนังสือให้แก่ห้องสมุดเพื่อน้อง โรงเรียนชุมชนบ้านโนนสาวเอ้ อ.ธวัชบุรี จ.สุรินทร์ ซึ่งเป็นห้องสมุดที่เอเชียซอฟท์ร่วมสมทบทุนสร้างขึ้นเมื่อปี 2552 ในโครงการปันน้ำใจเพื่อน้อง เพื่อสร้างโอกาสทางการศึกษาในพื้นที่ถิ่นทุรกันดาร ในปี 2559 นี้ บริษัทเอเชียซอฟท์ร่วมบริจาคหนังสือเพิ่มเติมในหมวดวิชาต่าง ๆ ได้แก่ ความรู้ทั่วไป สารคดี นิทาน นวนิยายสำหรับเยาวชน การ์ตูนความรู้ และหมวดส่งเสริมความรู้สำหรับเด็กเล็ก



บริจาคพาร์ทิชันแก้มูลนิธิสวนแก้ว : เอเซียซอฟท์บริจาคพาร์ทิชันมือสองสภาพดี จำนวน 132 ชิ้น ให้แก่มูลนิธิสวนแก้ว เพื่อนำไปใช้เป็นสาธารณประโยชน์ต่อไป



บริจาคอุปกรณ์เน็ตเวิร์กแก่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง : เอเซียซอฟท์มอบอุปกรณ์เน็ตเวิร์กที่มีสภาพใช้งานได้ จำนวน 17 เครื่อง ให้แก่ภาควิชาวิศวกรรมโทรคมนาคม คณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนของนักศึกษา



บริจาคอุปกรณ์เน็ตเวิร์กแก่โรงเรียนพระดาบส : เอเซียซอฟท์บริจาคอุปกรณ์เน็ตเวิร์กที่มีสภาพใช้งานได้ จำนวน 19 เครื่อง ให้แก่โรงเรียนพระดาบส เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนของนักเรียน



Audition FAM Outing : Audition ชวนชาแดนซ์ 10 FAM ปลุกป่าชายเลนเชิงอนุรักษ์ ณ คลองโคนชายเลน จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นเกมได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสังคม กระตุ้นให้ตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อม สร้างความร่วมมือร่วมใจและความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มผู้เล่นและผู้ให้บริการเกม อีกทั้งยังได้สนุกสนานไปกับการทำภารกิจลุ้นรับรางวัลไอเทม มีผู้เล่นถึง 168 คนจาก 24 FAM ให้ความสนใจและสมัครเข้าร่วมกิจกรรม



14.3 สิ่งแวดล้อม

บริษัทฯ มุ่งมั่นดำเนินงานที่ใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม ให้ความสำคัญกับการป้องกันและลดการเกิดมลภาวะหรือสิ่งอื่นใดที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม อาทิ การลดการใช้พลังงาน หรือใช้พลังงานอย่างประหยัด เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อม เป็นนโยบายที่บริษัทฯ ทำมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน

โครงการประหยัดไฟ : ลดการใช้แสงสว่างในช่วงเวลาพัก ปิดเครื่องปรับอากาศก่อนเวลาพักและเวลาเลิกงาน 30 นาที ซึ่งสามารถลดค่าใช้จ่ายไปได้ถึง 7% เมื่อเทียบกับปี 2558 และตั้งเป้าไว้ว่า ในปี 2560 นี้ จะยังคงรณรงค์อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถลดค่าใช้จ่ายลง 10%

โครงการประหยัดน้ำ : ปี 2559 มีการรณรงค์ให้ใช้น้ำอย่างประหยัด ซึ่งสามารถลดค่าใช้จ่ายไปได้ถึง 20% เมื่อเทียบกับปี 2558

โครงการลดการใช้กระดาษ : ตั้งแต่ปี 2557 มีการรณรงค์ให้ทุกหน่วยงานลดปริมาณการใช้เอกสารในรูปแบบกระดาษ เปลี่ยนมาเก็บเอกสารแบบอิเล็กทรอนิกส์แทน ทำให้ในปี 2558 สามารถลดปริมาณการใช้กระดาษได้ 4% และปี 2559 ลดลงได้ถึง 38.56% เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า

Big Cleaning : ทุก 3 เดือน พนักงานทุกคนจะจัดเก็บสิ่งของให้เป็นระเบียบ กำจัดเอกสารที่ไม่ได้ใช้หรือของที่ไม่จำเป็นต่อการทำงาน

14.4 รางวัลเกียรติยศ

ในปี 2559 เกม Audition ได้รับรางวัล Thailand Game Award 2016 สาขา Best Music Game จากงาน Thailand Game Show Big Festival 2016 โดยได้รับรางวัลต่อเนื่องทุกปี

เป็นปีที่ 10 แล้ว นับจากที่ Audition เกมต้นออนไลน์สัญชาติเกาหลี เปิดตัวในไทยครั้งแรกเมื่อเดือนสิงหาคม ปี 2549 และสร้างปรากฏการณ์ในวงการเกมออนไลน์ โดยได้รับกระแสดอรับจากผู้เล่นอย่างดี ด้วยองค์ประกอบที่มีตัวละครน่ารักสดใส มีแฟชั่นมอลล์ที่มีเครื่องแต่งกายและไอเทมต่าง ๆ ถึง 6,700 ชิ้น มีโหมดการเต้นกว่า 67 โหมด มีเพลงไทยและต่างประเทศรวมกันกว่า 400 เพลงให้เลือกเต้น ทำให้ Audition กลายเป็นคลับแดนซ์สุดฮิตอันดับ 1 ของเมืองไทย ที่มีอดผู้ลงทะเบียนกว่า 19 ล้านไอดี



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

15.1 การควบคุมภายใน

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

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 1/2560 เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2560 โดยมีกรรมการตรวจสอบทุกท่านเข้าร่วมประชุมด้วย คณะกรรมการบริษัทได้ร่วมกันพิจารณาและประเมินระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ และได้อนุมัติแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ ที่ฝ่ายบริหารจัดการทำแล้ว สรุปได้ว่า จากการประเมินระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ใน 5 ส่วน ซึ่งแบ่งออกเป็นหลักการย่อย จำนวน 17 หลักการ คือ (1) การควบคุมภายในองค์กร แบ่งออกเป็น 5 หลักการ (2) การประเมินความเสี่ยง แบ่งออกเป็น 4 หลักการ (3) การควบคุมการปฏิบัติงาน แบ่งออกเป็น 3 หลักการ (4) ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 หลักการ และ (5) ระบบการติดตาม แบ่งออกเป็น 2 หลักการ คณะกรรมการบริษัทรับทราบความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบว่า ระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และที่ผ่านมา บริษัทฯ ไม่พบข้อบกพร่องที่สำคัญของระบบการควบคุมภายในที่จะมีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ และการแสดงความเห็นของผู้สอบบัญชีในการเงิน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ มีการจัดระบบควบคุมภายในตามแบบที่ตลาดหลักทรัพย์ฯ เสนอแนะ และสอดคล้องกับมาตรฐานสากลของ The Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission หรือ COSO ที่กำหนดไว้เป็น Internal Control Framework

1. การควบคุมภายในองค์กร : บริษัทฯ มีระบบควบคุมด้านบัญชีการเงิน การปฏิบัติการ การจัดองค์กรและบุคลากร โดยกำหนดให้มีกระบวนการต่าง ๆ โดยยึดหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามนโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดีที่ได้จัดทำไว้
2. การประเมินความเสี่ยง : บริษัทฯ มีการพิจารณาปัจจัยเสี่ยงที่บริษัทฯ ประสบอยู่หรือคาดว่าจะประสบ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลกระทบและโอกาสที่ความเสี่ยงนั้นจะเกิดขึ้น แล้วกำหนดมาตรการป้องกันและจัดการความเสี่ยงนั้น จัดทำเป็นรายงานบริหารความเสี่ยง และมีการติดตามผลเป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ
3. การควบคุมการปฏิบัติงาน : บริษัทฯ สร้างกลไกในการควบคุมให้กับผู้บริหาร โดยพัฒนาระบบต่าง ๆ เช่น ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการด้านความปลอดภัย (ISO:27001) เพื่อใช้กับระบบการบริหารคุณภาพและการให้บริการลูกค้าและกิจกรรมการควบคุมอื่น ๆ ที่เน้นผลในเรื่องความน่าเชื่อถือของข้อมูล การดูแลรักษาทรัพย์สินของบริษัทฯ

และการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร และความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศ

4. ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล : บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบสารสนเทศและช่องทางการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยจัดทำอินทราเน็ตและเว็บไซต์ ซึ่งเน้นการติดต่อสื่อสารในทุกระดับ
5. ระบบการติดตาม : บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลพนักงาน 2 ครั้งต่อปี และแจ้งผลการประกอบการในทุกไตรมาส โดยผ่านการประชุมผู้บริหารและการประชุมพนักงาน

15.2 การตรวจสอบภายใน

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

ในปี 2559 คณะกรรมการตรวจสอบพิจารณาคัดเลือกและให้ความเห็นชอบในการแต่งตั้งบริษัท ออนเนอร์ ออดิท แอนด์ แอดไวซอรี จำกัด เป็นที่ปรึกษาภายนอก ซึ่งบริษัท ออนเนอร์ ออดิท แอนด์ แอดไวซอรี จำกัด ได้มอบหมายให้ นางสาวปิยมาศ เรืองแสงรอบ กรรมการบริหารฝ่ายตรวจสอบของบริษัท ออนเนอร์ ออดิท แอนด์ แอดไวซอรี จำกัด เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายในของบริษัทฯ ประจำปี 2559 นอกจากนี้ บริษัท Baker Tilly Monteiro Heng Governance Sdn. Bhd. ที่ปรึกษาภายนอก ซึ่งปฏิบัติงานตรวจสอบภายในของบริษัทย่อย CIB Development Sdn. Bhd. ในปี 2558 ได้ตรวจติดตามผล (Audit Follow Up) ในปี 2559 ด้วย

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า นางสาวปิยมาศ เรืองแสงรอบ กรรมการบริหารฝ่ายตรวจสอบของบริษัท ออนเนอร์ ออดิท แอนด์ แอดไวซอรี จำกัด ซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายในของบริษัทประจำปี 2559 นั้น มีความเป็นอิสระและมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานตรวจสอบมากกว่า 15 ปี รวมทั้งมีคุณวุฒิทางวิชาชีพ โดยเป็นผู้สอบบัญชีรับอนุญาต (CPA) เลขที่ 7133

ทั้งนี้ การแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน ต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

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

บริษัทฯ บริษัทย่อย และบริษัทร่วมมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขทางการค้าและเกณฑ์ตามที่ตกลงระหว่างบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทร่วม และบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันเหล่านั้น ซึ่งเป็นไปตามปกติธุรกิจ บริษัทฯ ได้เปิดเผยรายการระหว่างกันกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันไว้แล้วในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

รายการระหว่างกันของบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง
และบุคคลที่มีความขัดแย้งในปี 2558 และ 2559 (หน่วย : ล้านบาท)

บริษัทหรือบุคคล/ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการทำรายการ
			31 ธ.ค. 58	31 ธ.ค. 59	
Asiasoft International Co., Ltd. (ASI) เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีการรวมการร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าบริการ รายได้เงินปันผลรับ 	0.01	0.012	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียงเก็บค่าจัดทำบัญชี รับเงินปันผลจาก ASO
Asiasoft Online Pte. Ltd. (ASO) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีการรวมการร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าจัดทำนายบัตรเติมเงิน รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย รายได้เกมออนไลน์ การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ ดอกเบี้ยรับ ลูกหนี้การค้า ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน ดอกเบี้ยจ่ายรับ เจ้าหนี้การค้า เงินกู้ยืมจากกรรมการ 	0.52 7.57 25.35 0.12 - 2.29 5.63 0.70 151.13 1.01 2.90 39.02	0.10 2.19 18.43 1.55 - 2.43 0.23 0.60 106.24 0.19 1.81 9.05	<ul style="list-style-type: none"> รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ ASO รายได้ค่าลิขสิทธิ์เกม FCM/CHAOS ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ IT เรียงเก็บค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาดเกม ASC เรียงเก็บค่าบริการเกม S4L/PSO/ROMO/ADV/DCUO *รายการดังกล่าวรับชำระคืนในเดือนสิงหาคม 2559 และมีกำไรสุทธิใหม่ 250,000 ดอลลาร์สหรัฐ ในเดือนสิงหาคม 2559
CIB Development Sdn. Bhd. (CIB) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 61.68 และมีการรวมการร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ รายได้ค่าจัดทำนายบัตรเติมเงิน รายได้เกมออนไลน์ ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย เจ้าหนี้การค้า ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน ลูกหนี้การค้า 	3.36 - 0.03 0.01 - 0.32 0.01	1.67 0.27 2.10 0.95 0.65 1.29 2.04	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และค่าที่ปรึกษา รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ CIB ASC เรียงเก็บค่าบริการเกม ADV/DCUO/S4L/RO2 รายได้จากการเรียงเก็บค่าลิขสิทธิ์และค่าที่ปรึกษา

บริษัทหรือบุคคล/ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการทำรายการ
			31 ธ.ค. 58	31 ธ.ค. 59	
Trilight Cove Enterprises Ltd. (TLC) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 60.00 และมีกรรมกรร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ รายได้เกมออนไลน์ ลูกหนี้การค้า ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวเนื่องกัน เจ้าหนี้การค้า 	3.70 - 0.01 0.06 0.08	0.21 0.69 0.69 0.10 0.27	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์ FCM/CHAOS ค่าบริการ IT
AS Online Sdn. Bhd. (ASM) ตัวแทนจำหน่ายในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมกรร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> รายได้เกมออนไลน์ รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน เจ้าหนี้การค้า 	- 0.08 0.08 -	- 0.01 0.01 -	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์เกม บริการ และค่าที่ปรึกษา
A Capital Co., Ltd. เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99	รายได้ค่าบริการ	0.01	0.012	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชี
CONG TY TNHH CHAU A MEM (CTCM) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม โดยเกมที่ให้บริการทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จากกลุ่มบริษัทฯ เท่านั้น	ผู้รับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนาม จากกลุ่มบริษัทฯ	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ รายได้เกมออนไลน์ การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ ลูกหนี้การค้า (บริษัทฯ เก็บค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จาก CTCM ตามสัญญาการให้ลิขสิทธิ์ช่วง) เจ้าหนี้การค้า 	12.30 0.21 3.78 24.22 0.06	1.10 0.08 - 20.31 0.21	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทฯ ให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม ASC เรียกเก็บค่าบริการเกม DCUO/ADV ASC โอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์เกม XW ให้
Funbox Co., Ltd. (เดิมคือ Playpark) ผู้ให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์ของบริษัทฯ	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีกรรมกรร่วมกัน	รายได้ค่าบริการ	0.01	-	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชี <p>*ปี 2559 บริษัทฯจะบัญชีเรียบร้อยแล้ว</p>

บริษัทหรือบุคคล/ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการทำรายการ
			31 ธ.ค. 58	31 ธ.ค. 59	
Playpark Co., Ltd. (เดิมคือ Funbox) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน A Capital และมีกรรมกรร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน รายได้ค่าบริการ ดอกเบี้ยรับ ค่าลิขสิทธิ์และค่าสงเสริม ลูกหนี้การค้า ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวข้อง เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน ดอกเบี้ยค้างรับ เจ้าหนี้การค้า 	1.81 0.27 1.40 - 3.14 3.63 63.30 0.18 -	2.17 0.56 2.77 - 6.95 9.95 98.80 1.65 0.24	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ Playpark ASC เรียงเก็บค่าโฆษณา ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการพื้นที่ บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมเพื่อดำเนินธุรกิจ
PT. Asiasoft (PT) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 80 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมกรร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> รายได้เกมออนไลน์ ดอกเบี้ยรับ ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวข้องกัน ลูกหนี้การค้า เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน ดอกเบี้ยค้างรับ เจ้าหนี้การค้า 	- 1.14 7.82 - 39.85 3.73 0.12	0.47 1.20 7.71 0.47 41.99 4.93 0.07	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียงเก็บค่าบริการเกม ASC เรียงเก็บค่าใช้จ่ายในการบริหารงานที่ได้สำรองไปก่อน ASC โอนค่าลิขสิทธิ์ AVA บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมเพื่อดำเนินธุรกิจ (บริษัทฯ ให้กู้ยืมเพิ่มเติมในไตรมาสที่ 3/2559)
Thaiware Communication Co., Ltd. ผู้ให้บริการผ่านเว็บไซต์	บริษัทร่วมในสัดส่วนร้อยละ 40 โดยถือหุ้นผ่าน A Capital	-	-	-	-
Cybergames Corporation Co., Ltd. ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทร่วมในสัดส่วนร้อยละ 30 โดยถือหุ้นผ่าน A Capital	<ul style="list-style-type: none"> รายได้จากการจำหน่ายบัตรเติมเงิน รายได้ค่าบริการ ค่าโฆษณาและค่าบริการ ลูกหนี้การค้า ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวข้องกัน เจ้าหนี้การค้า 	0.21 1.53 - 0.04 0.21 0.25	0.11 1.19 - - - -	<ul style="list-style-type: none"> รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ TCG ASC เรียงเก็บค่าทำบัญชี ค่าบริการเซิร์ฟเวอร์และ IT *บริษัทอยู่ในระหว่างการชำระบัญชี

บริษัทหรือบุคคล/ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการทำรายการ
			31 ธ.ค. 58	31 ธ.ค. 59	
Playcybergames Co., Ltd. ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 59.99	<ul style="list-style-type: none"> • รายได้จากการจำหน่ายบัตรเงิน • รายได้ค่าบริการและค่าลิขสิทธิ์ 	0.01	-	<ul style="list-style-type: none"> • รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเงินให้ PCG • ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชี ค่าบริการเซิร์ฟเวอร์และ IT และค่าลิขสิทธิ์เกม
		<ul style="list-style-type: none"> • การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ 	-	-	
		<ul style="list-style-type: none"> • ดอกเบี้ยรับ 	0.01	0.01	
		<ul style="list-style-type: none"> • ลูกหนี้การค้า 	3.51	3.49	
		<ul style="list-style-type: none"> • ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยค้างรับ • เจ้าหนี้การค้า 	0.22 - 0.02	0.23 - -	
Thinkplus Digital Co., Ltd. ผู้ให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 59.99	<ul style="list-style-type: none"> • รายได้ค่าบริการ • ค่าโฆษณาและบริการ • ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • เจ้าหนี้การค้า 	1.27 7.91 1.22 0.94	0.12 9.81 0.74 1.50	<ul style="list-style-type: none"> • ASC เรียกเก็บค่าบริการพื้นที่ ค่าทำบัญชี • รายได้จากการเรียกเก็บค่าบริการและค่าโฆษณา
		<ul style="list-style-type: none"> • รายได้ค่าบริการ 	0.61	0.41	<ul style="list-style-type: none"> • ASC เรียกเก็บค่าที่ปรึกษา
		<ul style="list-style-type: none"> • รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์และสินค้า 	0.56	5.55	<ul style="list-style-type: none"> • ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์
		<ul style="list-style-type: none"> • ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ • ดอกเบี้ยรับ 	- 0.93	2.29 1.79	
		<ul style="list-style-type: none"> • ลูกหนี้การค้า • ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยค้างรับ • เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน • เจ้าหนี้การค้า 	0.71 11.12 1.62 71.31 0.08	8.65 11.90 3.42 77.42 2.78	<ul style="list-style-type: none"> • บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมเพื่อดำเนินธุรกิจ
Level Up! Inc. ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100				

บริษัทหรือบุคคล/ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการทำรายการ
			31 ธ.ค. 58	31 ธ.ค. 59	
Miryn Innovation Co., Ltd. พัฒนาเกมบนมือถือ	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 65	<ul style="list-style-type: none"> • รายได้ค่าบริการ • ลูกหนี้เงินการค้าที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยรับ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ • เจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยค้างรับ • เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน • เงินกู้ยืมจากกรมการสุรพงษ์ ซึ่งถือหุ้น 35% 	0.06 0.01 0.02 0.60 - 0.02 3.25 1.45	0.06 0.01 0.18 - - 0.05 6.50 4.20	<ul style="list-style-type: none"> • ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชี • ASC เรียกเก็บค่าใช้จ่ายในการบริหารงานที่ได้สำรองไปก่อน • รายได้จากการเรียกเก็บค่าซอฟต์แวร์
Pomelo Network Pte. Ltd. พัฒนาเกมบนมือถือ	บริษัทร่วมในสัดส่วนร้อยละ 11.09	-	-	-	-

หมายเหตุ : กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อระดับภูมิภาค ซึ่งบริษัทฯ จะมีหน้าที่จัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อได้ในราคาและเงื่อนไขที่ดีกว่าการจัดซื้อแยกแต่ละบริษัท



รายงานความรับผิดชอบต่อ ของคณะกรรมการต่อรายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทฯ เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2559 ของบริษัทที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

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

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

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

Mr. Tan Tgow Lim
ประธานกรรมการ
ในนามคณะกรรมการ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2557 - 2559

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2559	2558	2557
เงินสด	223.86	121.19	153.05
เงินลงทุนระยะสั้น	-	93.28	61.83
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	97.91	141.95	170.18
สินค้าคงเหลือ	0.12	2.30	9.11
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	25.61	18.93	29.19
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	74.63	70.15	63.64
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	422.13	447.80	487.00
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	159.75	346.77	805.16
รวมสินทรัพย์	<u>581.88</u>	<u>794.57</u>	<u>1,292.16</u>
รวมหนี้สินหมุนเวียน	449.44	560.76	524.61
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	18.48	14.83	36.38
รวมหนี้สิน	<u>467.92</u>	<u>575.59</u>	<u>560.99</u>
ทุนจดทะเบียน	409.88	307.41	307.41
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	409.88	307.41	307.41
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	796.83	796.83	796.83
กำไร (ขาดทุน) สะสม	(1,122.03)	(907.20)	(436.08)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	112.30	224.00	698.82
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	1.65	(5.02)	32.36
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	<u>113.96</u>	<u>218.98</u>	<u>731.17</u>

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2557 - 2559

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2559	2558	2557
ยอดขายสุทธิ	861.28	860.49	1,240.82
รายได้อื่น	15.58	38.32	29.21
รวมรายได้	876.86	898.81	1,270.03
ต้นทุนขาย	716.04	842.52	1,219.25
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	313.07	576.72	521.61
รวมค่าใช้จ่าย	1,029.11	1,419.24	1,740.86
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	(216.68)	(475.15)	(383.60)
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	(0.70)	(1.55)	(1.25)

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2557 - 2559

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2559	2558	2557
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	67.53	56.62	31.59
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(43.25)	(91.36)	(152.25)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	76.67	(0.89)	41.28
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	100.78	(27.14)	(72.73)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	223.86	121.19	153.05

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2559	2558	2557
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	0.93	0.80	0.93
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	16.86	2.09	1.74
อัตรากำไรสุทธิ (%)	(25.16)	(55.22)	(30.92)
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	(130.16)	(100.02)	(39.36)
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	(31.48)	(45.54)	(25.30)
อัตราการหมุนของสินทรัพย์ (เท่า)	1.25	0.82	0.82
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	4.1	2.63	0.77

หมายเหตุ : *เป็นอัตรากำไรขั้นต้นที่รวมรายการพิเศษแล้ว

19.1 ผลการดำเนินงานและฐานะการเงินภาพรวมของการดำเนินธุรกิจโครงสร้างรายได้หลักในปี 2559

ในปี 2559 บริษัทฯ ยังคงมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ การโฆษณา และการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย และเวียดนาม

สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย และเวียดนาม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 36 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (20 เกม) สิงคโปร์ (16 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) ฟิลิปปินส์ (18 เกม) อินโดนีเซีย (13 เกม) และเวียดนาม (14 เกม) ประกอบด้วยเกมพีซี 23 เกม และเกมโมบายล์ 13 เกม โดยสัดส่วนรายได้จากการดำเนินงานในปี 2559 ในประเทศไทยคิดเป็นร้อยละ 49 และต่างประเทศคิดเป็นร้อยละ 51 ของรายได้ทั้งหมด ซึ่งเป็นครั้งแรกที่บริษัทในต่างประเทศมีรายได้สูงกว่าในประเทศไทย ถือเป็นสัญญาณที่ดีว่าบริษัทในต่างประเทศมีแนวโน้มปรับตัวในทิศทางที่ดีขึ้น มีศักยภาพในการแข่งขันเพื่อช่วงชิงส่วนแบ่งทางการตลาดมากขึ้น

รายได้ของบริษัทฯ ในปี 2559 ประกอบด้วย รายได้จากเกมออนไลน์ มีสัดส่วนคิดเป็นร้อยละ 87 ของรายได้ทั้งหมด รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 3 และรายได้อื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 10 ของรายได้ทั้งหมด

ในปี 2559 บริษัทฯ มีรายได้รวม 877 ล้านบาท ลดลง 22 ล้านบาทหรือลดลงร้อยละ 2.4 จากปี 2558 ซึ่งมีรายได้รวม 899 ล้านบาท เนื่องจากผู้เล่นเกมส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จากบนเครื่องคอมพิวเตอร์มาเป็นบนแท็บเล็ตและสมาร์ทโฟน ตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ส่งผลให้บริษัทฯ พิจารณาปรับเปลี่ยนโครงสร้างและแผนธุรกิจให้รองรับการเปลี่ยนแปลงของธุรกิจเกมออนไลน์ ด้วยการปรับกลยุทธ์เข้าสู่ตลาดโมบายล์ ทั้งเกมโมบายล์ แอปพลิเคชัน และบริการอื่น ๆ รวมถึงคัดสรรเกมด้วยการซื้อลิขสิทธิ์จากผู้พัฒนาเกม และพัฒนาเกมด้วยตนเอง บริษัทฯ ลงทุนและเผยแพร่เกมโมบายล์มากขึ้น แต่รายได้ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง เพราะพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของผู้เล่นเกมโมบายล์ยังไม่มากพอ อีกทั้งเกมโมบายล์นั้นเปลี่ยนแปลงเร็ว ทำให้มีอายุสั้นกว่าเกมพีซี นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังต้องเผชิญกับการแข่งขันกับผู้พัฒนาเกมรายใหญ่ที่หันมาเผยแพร่เกมด้วยตนเองมากขึ้น

ในปี 2559 มีรายการที่เป็นค่าใช้จ่ายพิเศษ (One-off Item) ซึ่งบริษัทฯ พิจารณาตั้งสำรองด้วยค่าเงินลงทุนทั้งจำนวน สำหรับการลงทุนในบริษัทร่วมและบริษัทย่อย ดังแสดงไว้ในงบการเงินเฉพาะกิจการ และรับรู้ผลขาดทุนของบริษัทร่วมและบริษัทย่อยดังกล่าวในงบการเงินรวมตามวิธีส่วนได้เสีย รวมถึงการด้อยค่าในส่วนของค่าลิขสิทธิ์เกม ทั้งในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และการด้อยค่าเงินให้กู้ยืมแก่บริษัทย่อย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

รายการค้าและตัดจำหน่าย	งบการเงินรวม (ล้านบาท)	งบการเงินเฉพาะกิจการ (ล้านบาท)
การค้าขายค่าลิขสิทธิ์	67.2	28.8
การค้าขายเงินลงทุนในบริษัทร่วม	19.5	25.0
การค้าขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	15.4
การค้าขายเงินให้กู้ยืมแก่บริษัทย่อย	-	61.6
รวม	86.7	130.8

บริษัทฯ มีผลขาดทุนสุทธิในปี 2559 จำนวน 216.7 ล้านบาท ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2558 จำนวน 258.4 ล้านบาท (ปี 2558 ขาดทุน 475 ล้านบาท) คิดเป็นร้อยละ 54.4 อันเป็นผลสืบเนื่องจากการลดลงของรายจ่ายที่เป็นรายการพิเศษ และการลดลงของค่าใช้จ่ายหลังจากที่บริษัทฯ ปรับโครงสร้างภายใน

หากไม่รวมรายการพิเศษข้างต้น บริษัทฯ มีผลขาดทุนทั้งสิ้น 130 ล้านบาท มากกว่าปี 2558 ร้อยละ 14 (ผลขาดทุน $216.7 - 86.7 = 130$ ล้านบาท) เป็นผลสืบเนื่องมาจากเกมใหม่ที่เปิดใหม่ไม่สามารถสร้างรายได้ตามที่บริษัทฯ คาดหวังไว้ อีกทั้งบริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการโฆษณาและส่งเสริมการขาย โดยเฉพาะสำหรับเกมใหม่ที่เพิ่งเปิด

บริษัทฯ พิจารณาปรับโครงสร้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วยการควบรวมการบริหารจัดการ การขาย การปิดการดำเนินงานบางส่วน ตลอดจนการเลิกกิจการ ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการแข่งขัน ณ ปี 2559 บริษัทฯ เสร็จสิ้นการชำระบัญชี 1 บริษัท อยู่ระหว่างการชำระบัญชี 1 บริษัท และขายกิจการ 1 บริษัท

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2559

ณ สิ้นปี 2559 บริษัทฯ มีรายได้จากธุรกิจหลัก 861 ล้านบาท ใกล้เคียงกับปีก่อนที่มีรายได้ 860 ล้านบาท โดยแบ่งเป็นสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย และรายได้ค่าโฆษณา ดังนี้

รายได้ตามประเภทธุรกิจ	2557		2558		2559	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
เกมออนไลน์	955	77	718	83	761	88
ตัวแทนจำหน่าย	113	9	50	6	28	3
บริการอื่น ๆ	173	14	92	11	72	8
รวม	1,241	100	860	100	861	100

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ในปี 2559 จำนวน 761 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 43 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 6 จากปีก่อนที่มีรายได้ 718 ล้านบาท เนื่องจากเกมใหม่ที่เปิดในต่างประเทศได้รับการตอบรับที่ดีกว่าเกมในประเทศ ส่งผลให้สัดส่วนรายได้จากต่างประเทศสูงกว่าในประเทศ

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วยรายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมออฟไลน์ การให้บริการช่องทางการชำระเงิน และการเก็บค่าสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยมีรายได้ในปี 2559 จำนวน 28 ล้านบาท ลดลง 22 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 44 จากปีก่อนที่มีรายได้ 50 ล้านบาท เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่นเกมและเทคโนโลยีต่าง ๆ

3. ธุรกิจบริการอื่น ๆ : ประกอบด้วยรายได้ค่าโฆษณา รายได้สนับสนุนการตลาด รายได้ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการ เกมออนไลน์ในเวียดนาม และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสำหรับปี 2559 บริษัทฯ มีรายได้จากธุรกิจนี้ 72 ล้านบาท ลดลง 20 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 22 จากปีก่อนที่มีรายได้ 92 ล้านบาท เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ

รายได้ตามภูมิศาสตร์	2557		2558		2559	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
ในประเทศ	644	52	499	58	419	49
ต่างประเทศ	597	48	361	42	442	51
รวม	1,241	100	860	100	861	100
อัตราการเติบโต (%)	(34%)		(31%)		0.1%	

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในปี 2559 มีจำนวน 1,087 ล้านบาท ลดลง 320 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 23 จากปี 2558 ที่มีจำนวน 1,407 ล้านบาท

รายการ	งบการเงินรวม			
	2558	2559	เพิ่มขึ้น (ลดลง)	%
ต้นทุนขายและบริการ	(637)	(649)	12	2%
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(98)	(109)	11	11%
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(323)	(185)	(138)	(43%)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	(205)	(67)	(138)	(67%)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม	-	(19)	19	100%
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าความนิยม	(156)	-	(156)	(100%)
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(1,419)	(1,029)	(390)	(27%)
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(2)	(2)	0	-
ผลประโยชน์ (ค่าใช้จ่าย) ภาษีเงินได้	14	(56)	(70)	(500%)
รวม	(1,407)	(1,087)	(320)	(23%)

สาเหตุหลักที่ทำให้บริษัทฯ มีต้นทุนขายเพิ่มขึ้น 2% จากปีก่อนเกิดจากค่าลิขสิทธิ์ของเกมโมบายล์สูงกว่าเกมพีซี และค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่ายตามอายุของสัญญาซึ่งมีต้นทุนที่สูงกว่ารายได้ที่ได้รับ

ค่าใช้จ่ายในการขายเพิ่มขึ้น 11% ซึ่งส่วนใหญ่เป็นค่าใช้จ่ายทางการตลาด การโฆษณา และการส่งเสริมการขาย ส่วนค่าใช้จ่ายในการบริหารลดลงจากปีก่อน 138 ล้านบาทหรือ 43% เนื่องจากการปรับโครงสร้างภายในบริษัทฯ ส่งผลให้ค่าใช้จ่ายด้านพนักงานลดลง 14 ล้านบาท ค่าเช่าลดลง 11 ล้านบาท ค่าสาธารณูปโภคลดลง 5 ล้านบาท ค่าเสื่อมราคา ค่าที่ปรึกษา และค่าเดินทางลดลง 17 ล้านบาท นอกจากนี้ เกิดจากการลดลงของรายการพิเศษที่เกี่ยวกับการด้อยค่ารายการต่าง ๆ เช่น การด้อยค่าในสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า การด้อยค่าในเงินลงทุน และค่าความนิยม เป็นต้น

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีผลขาดทุนสุทธิรวมในปี 2559 จำนวน 216 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 55 จากผลขาดทุนสุทธิ 475 ล้านบาท ของปี 2558 เนื่องจากการลดลงของค่าใช้จ่ายอันเป็นผลต่อเนื่องจากการปรับโครงสร้างของบริษัทฯ และการลดลงของรายการพิเศษที่เกี่ยวข้องกับการด้อยค่าต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าบริษัทฯ เริ่มปรับตัวไปในทิศทางที่ดีขึ้น

กำไร (ขาดทุน)ตามบัญชี	2557		2558		2559	
	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)
ในประเทศ	(136)	(11)	(251)	(29)	(167)	(19)
ต่างประเทศ	(248)	(20)	(224)	(26)	(50)	(6)
รวม	(384)	(31)	(475)	(55)	(216)	(25)
อัตรากำไรสุทธิ (%)	(852%)		(24%)		55%	

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 จำนวน 581.88 ล้านบาท ลดลง 212.69 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 26.77 จากปีก่อนที่มีอยู่ 794.57 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนลดลงสุทธิ 25.67 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 5.73 จากปี 2558 เนื่องจากในระหว่างปี 2559 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปี 2559 เพิ่มขึ้น 102.68 ล้านบาท จากปี 2558 ที่มีอยู่ 121.19 ล้านบาท รวมเป็น 223.86 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 84.71 สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มทุน
- สินค้าคงเหลือลดลงจาก 2 สาเหตุ คือ 1) บริษัทฯ จัดรายการส่งเสริมการขายแก่ร้านค้าหรือตัวแทนจำหน่ายที่มียอดขายตามเงื่อนไขที่บริษัทฯ กำหนดไว้ 2) การควบคุมการสั่งซื้อสินค้า โดยสินค้าของบริษัทฯ จะแสดงมูลค่าตามราคาทุน (วิธีเข้าก่อน-ออกก่อน) หรือมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ แล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า ในการบริหารสินค้าคงเหลือที่มีอายุเกิน 90 วัน บริษัทฯ กำหนดนโยบายปรับลดราคาทุน 100%
- ลูกหนี้การค้าลดลง 44.04 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 31.03 เนื่องจากการรับชำระตามกำหนดเวลา มีรายละเอียดดังที่ปรากฏในตาราง

อายุของลูกหนี้การค้า	2558	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2559	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	70	70	43	61
ไม่เกิน 3 เดือน	23	23	19	27
3 - 6 เดือน	-	-	-	-
6 - 12 เดือน	-	-	3	4
เกิน 12 เดือน	7	7	5	8
รวมลูกหนี้การค้า	100	100	70	100
หัก : ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(6)	(6)	(8)	(11)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	94		62	

ในปี 2559 บริษัทฯ มีลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือน มีมูลค่า 62 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการกระจุกตัวของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมาก ราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2559 มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ เพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 187.02 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 53.93 จากปีก่อน เนื่องจากในระหว่างปี 2559 มีการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินลงทุนในบริษัทรวมลดลง 17.7 ล้านบาท จากปี 2558 ที่ 26.23 ล้านบาท มาเป็น 8.53 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 67.5 เนื่องจากการด้อยค่าเงินลงทุนในหุ้นบริมสิทธิของ Pomelo Network Pte. Ltd. และการจดทะเบียนเลิกกิจการของบริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ซึ่งอยู่ในระหว่างการชำระบัญชี
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า จำนวน 56.98 ล้านบาท และ 10.19 ล้านบาท ตามลำดับ เนื่องจากการตัดจ่ายและการตั้งสำรองด้อยค่า
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีลดลงจากการตัดจ่ายเป็นรายจ่ายในปี 2559

หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 จำนวน 467.92 ล้านบาท ลดลง 107.67 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 18.71 จากปีก่อนที่มีอยู่ 575.59 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนลดลงสุทธิ 111.32 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 19.85 จากปีก่อน เนื่องจากในระหว่างปี 2559 มีการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นลดลง 26.32 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 13.64 เนื่องจากการชำระหนี้ตามกำหนด
- เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการลดลง 29.28 ล้านบาท เนื่องจากการคืนเงินกู้ที่ครบกำหนดและการปรับเปลี่ยนเป็นเงินกู้ระยะยาวจำนวน 3.5 ล้านบาท
- รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าลดลง 55.49 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 20.17 เนื่องจากการตัดจ่ายเพื่อรับรู้เป็นรายได้

2. หนี้สินไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 3.65 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 24.61 จากปีก่อน สาเหตุหลักเกิดจากการจัดประเภทเงินกู้ระยะสั้นเป็นเงินกู้ระยะยาวจำนวน 3.5 ล้านบาท

ส่วนของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 จำนวน 113.96 ล้านบาท ลดลงสุทธิ 105.02 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 47.96 จากปีก่อนที่มีอยู่ 218.98 ล้านบาท ทั้งนี้ส่วนของผู้ถือหุ้นรวม 113.96 ล้านบาทประกอบด้วยส่วนของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่ 112.3 ล้านบาท และส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม 1.65 ล้านบาท สาเหตุหลักที่ส่วนของผู้ถือหุ้นรวมลดลง สรุปได้ดังนี้

1. ผลประกอบการสะสมที่ยังไม่ได้จัดสรรในปี 2559 ขาดทุนเพิ่มขึ้น 215 ล้านบาทจากปี 2558
2. ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของบริษัทย่อยเพิ่มขึ้น 6.67 ล้านบาทจากปี 2558

ความสามารถในการทำกำไร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 บริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 16.86 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2558 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 2.09 สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้น อัตรากำไรสุทธิร้อยละ 25.16 ปรับตัวดีขึ้นกว่าปี 2558 ซึ่งขาดทุนร้อยละ 55.22 สาเหตุหลักเกิดจากการดำเนินงานที่เริ่มกลับมาทำกำไรในบางประเทศ รวมถึงการลดลงของรายการด้อยค่าต่าง ๆ ซึ่งบริษัทฯ ได้ตั้งด้อยค่าไปเกือบทั้งหมดแล้ว เพื่อเตรียมความพร้อมในการแข่งขันและการประกอบธุรกิจในปีต่อไป

ความสามารถในการบริหารทรัพย์สิน

สำหรับปี 2559 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ ร้อยละ (31.48) เทียบจากปี 2558 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนของสินทรัพย์อยู่ที่ร้อยละ (45.54) และอัตราหมุนของสินทรัพย์ 1.25 เท่า เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 0.82 เท่า เนื่องจากปี 2559 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีผลขาดทุนลดลง รวมถึงการลดลงของค่าอุปกรณ์ ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า ค่าความนิยม และสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

สำหรับปี 2559 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่อง 0.93 เท่า เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 0.80 เท่า เนื่องจากกระแสเงินสดเพิ่มขึ้นจากการเพิ่มทุน

ส่วนอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2559 อยู่ที่ 4.1 เท่า เทียบกับปีก่อนซึ่งอยู่ที่ 2.63 เท่า เนื่องจากการขาดทุนสะสมที่เพิ่มขึ้น ส่งผลทำให้ส่วนของผู้ถือหุ้นลดลง

19.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก

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

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

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

3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี : พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รองรับและเข้าถึงเกมอย่างแพร่หลายและรวดเร็วขึ้น หลายปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ในช่วง 1 - 2 ปีที่ผ่านมา บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมโมบายล์มาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว รวมถึงการปรับกลยุทธ์ให้เข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น นอกจากนี้ บริษัทฯ กำลังพัฒนาระบบที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวกับเกมและไม่ใช่เกมเพิ่มมากขึ้น

4. การขโมยข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

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

6. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

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

8. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่าย : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเทรนด์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประมาณการสำรองการตัดจ่าย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาทันทีกับผู้ผลิต และ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว

ดุนกรโงน FINANCIAL STATEMENT ANNUAL REPORT 2016



รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

เสนอผู้ถือหุ้นและคณะกรรมการของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ความเห็น

ข้าพเจ้าเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (บริษัท) และบริษัทย่อย (กลุ่มกิจการ) และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทแสดงฐานะการเงินรวมของกลุ่มกิจการและฐานะการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 และผลการดำเนินงานรวมและผลการดำเนินงานเฉพาะกิจการ กระแสเงินสดรวมและกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

งบการเงินที่ตรวจสอบ

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบงบการเงินรวมของกลุ่มกิจการและงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทข้างต้นนี้ ซึ่งประกอบด้วยงบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะกิจการ และงบกระแสเงินสดรวมและงบกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน และหมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ รวมถึงหมายเหตุสรุปนโยบายการบัญชีที่สำคัญ

เกณฑ์ในการแสดงความเห็น

ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชี ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าได้กล่าวไว้ในส่วนของความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในรายงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามีความเป็นอิสระจากกลุ่มกิจการและบริษัทตามข้อกำหนดจรรยาบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพบัญชีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในพระบรมราชูปถัมภ์ และข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามความรับผิดชอบด้านจรรยาบรรณอื่น ๆ ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดเหล่านี้ ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลักฐานการสอบบัญชีที่ข้าพเจ้าได้รับเพียงพอและเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบคือเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดตามดุลยพินิจของผู้ประกอบวิชาชีพของข้าพเจ้าในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับงวดปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้นำเรื่องเหล่านี้มาพิจารณาในบริบทของการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ โดยรวมและในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ทั้งนี้ ข้าพเจ้าไม่ได้แสดงความเห็นแยกต่างหากสำหรับเรื่องเหล่านี้

การรับรู้รายได้ของการให้บริการเกมออนไลน์

อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 2.19 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการรับรู้รายได้

กลุ่มกิจการมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงินและรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกม

ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์นี้เนื่องจากปริมาณของรายการที่มากและจำนวนรายได้ที่เป็นสาระสำคัญต่องบการเงิน ประกอบกับความซับซ้อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ในการรายงานข้อมูลการให้บริการเกมออนไลน์

วิธีการตรวจสอบที่สำคัญของข้าพเจ้าประกอบด้วย

- ตรวจสอบการควบคุมทั่วไปด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์
- ทดสอบการควบคุมที่สำคัญของวงจรรายได้และลูกหนี้จากการให้บริการเกมออนไลน์
- สุ่มตัวอย่างทดสอบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ที่เป็นเกมหลักเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการประมวลผลและการรายงานข้อมูลของระบบในส่วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่น
- ทดสอบการคำนวณกระทบยอดรายเดือนของเงินที่ได้รับจากผู้เล่นเกมและเงินที่ใช้ไปในการเล่น สำหรับเงินที่รับจากผู้เล่นเกม ข้าพเจ้าได้สุ่มตัวอย่างทดสอบรายการรับเงินซึ่งบันทึกเป็นรายได้รับล่วงหน้า ส่วนเงินที่ใช้ไปในการเล่น ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบกับรายงานที่มาจากระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์
- เลือกส่งหนังสือยืนยันยอดให้ผู้พัฒนาเกมเพื่อยืนยันความถูกต้องและครบถ้วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นในปี พ.ศ. 2559 ของเกมออนไลน์ที่เป็นเกมหลัก
- ตรวจสอบการบันทึกปรับปรุงรายการกับเอกสารที่เกี่ยวข้องของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์และรายได้รับล่วงหน้า

จากผลการตรวจสอบที่ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติดังกล่าวข้างต้นให้หลักฐานการตรวจสอบที่เพียงพอกับข้าพเจ้าในเรื่องการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์

การคํอยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

อ้างถึงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 2.12 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการคํอยค่าของสินทรัพย์ และข้อที่ 15 เรื่องสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น

ค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าเป็นต้นทุนที่เกิดขึ้นจากการได้สิทธิในเกมจากผู้พัฒนาเกม ซึ่งจะต้องทดสอบการคํอยค่าเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่ามูลค่าตามบัญชีสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 ค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าก่อนตั้งค่าเผื่อการคํอยค่าในงบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการมีจำนวน 720.21 ล้านบาท และ 242.44 ล้านบาท ตามลำดับ และขาดทุนจากการคํอยค่าที่รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการมีจำนวน 51.79 ล้านบาท และ 15.45 ล้านบาท ตามลำดับ

ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องนี้เนื่องจากความมีสาระสำคัญต่องบการเงินและเกี่ยวข้องกับการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารในการกำหนดข้อสมมติฐานที่สำคัญคือ อัตราการเติบโตของรายได้และอัตราการคิดลด ที่ใช้ในการคำนวณมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน

ข้าพเจ้าทดสอบการคํอยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าของผู้บริหาร และตรวจสอบการประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตของแต่ละเกมที่จัดทำโดยผู้บริหารโดยมีวิธีปฏิบัติดังต่อไปนี้

- ทดสอบความถูกต้องของการคำนวณตัวเลขในประมาณการกระแสเงินสด
- ตรวจสอบข้อมูลและข้อสมมติฐานของอัตราการเติบโตของรายได้และอัตราการคิดลดที่ใช้ในการคำนวณโดยการเทียบกับเอกสารประกอบรายการหรือแหล่งข้อมูลที่สมเหตุสมผล เช่น ข้อมูลในอดีต และแผนการตลาดในอนาคต
- เปรียบเทียบตัวเลขรายได้จริงของปีปัจจุบันกับตัวเลขประมาณการของแต่ละเกม และสอบถามผู้บริหารในเชิงทดสอบเพื่อประเมินข้อสมมติฐานที่ใช้
- ประเมินการประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหารในหลายสถานการณ์ และได้พิจารณาว่าสถานการณ์ที่เลือกสะท้อนสถานการณ์ที่เหมาะสมของแต่ละเกม

จากวิธีการที่ได้ปฏิบัติข้างต้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนสมเหตุสมผล และค่าเผื่อการคํอยค่าสำหรับค่าลิขสิทธิ์เกมและค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้ารับรู้ได้อย่างเหมาะสม

ข้อมูลอื่น

กรรมการเป็นผู้รับผิดชอบต่อข้อมูลอื่น ข้อมูลอื่นประกอบด้วย ข้อมูลซึ่งรวมอยู่ในรายงานประจำปี แต่ไม่รวมถึงงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และรายงานของผู้สอบบัญชีที่อยู่ในรายงานนั้น ข้าพเจ้าคาดว่าข้าพเจ้าจะได้รับรายงานประจำปีภายหลังวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีนี้

ความเห็นของข้าพเจ้าต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการไม่ครอบคลุมถึงข้อมูลอื่น และข้าพเจ้าไม่ได้ให้ความเชื่อมั่นต่อข้อมูลอื่น

ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการคือ การอ่านและพิจารณาว่าข้อมูลอื่นมีความขัดแย้งที่มีสาระสำคัญกับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ หรือกับความรู้ที่ได้รับจากการตรวจสอบของข้าพเจ้า หรือปรากฏว่าข้อมูลอื่นมีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่

เมื่อข้าพเจ้าได้อ่านรายงานประจำปี หากข้าพเจ้าสรุปได้ว่าการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องสื่อสารเรื่องดังกล่าวกับคณะกรรมการตรวจสอบ

ความรับผิดชอบของคณะกรรมการต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

กรรมการมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดทำและนำเสนองบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้ โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน และรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่กรรมการพิจารณาว่าจำเป็น เพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ กรรมการรับผิดชอบในการประเมินความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่อง เปิดเผยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานต่อเนื่อง (ตามความเหมาะสม) และการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่อง เว้นแต่กรรมการมีความตั้งใจที่จะเลิกกลุ่มกิจการและบริษัท หรือหยุดดำเนินงาน หรือไม่สามารถดำเนินงานต่อเนื่องต่อไปได้

คณะกรรมการตรวจสอบมีหน้าที่ช่วยกรรมการในการสอดส่องดูแลกระบวนการในการจัดทำรายงานทางการเงินของกลุ่มกิจการและบริษัท

ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

การตรวจสอบของข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และเสนอรายงานของผู้สอบบัญชีซึ่งรวมความเห็นของข้าพเจ้าอยู่ด้วย ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลคือความเชื่อมั่นในระดับสูงแต่ไม่ได้เป็นการรับประกันว่าการปฏิบัติงานตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชีจะสามารถตรวจพบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญที่มีอยู่ได้เสมอไป ข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอาจเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และถ้ามีสาระสำคัญเมื่อการดำเนินงานอย่างสมเหตุสมผลได้ว่ารายการที่ขัดต่อข้อเท็จจริงแต่ละรายการ หรือทุกรายการรวมกันจะมีผลต่อการตัดสินใจทางเศรษฐกิจของผู้ใช้งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้

ในการตรวจสอบของข้าพเจ้าตามมาตรฐานการสอบบัญชี ข้าพเจ้าได้ใช้ดุลยพินิจเกี่ยวกับผู้ประกอบวิชาชีพและการสังเกต และสงสัยเกี่ยวกับผู้ประกอบวิชาชีพตลอดการตรวจสอบ การปฏิบัติงานของข้าพเจ้ารวมถึง

- ระบุและประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ออกแบบและปฏิบัติงานตามวิธีการตรวจสอบเพื่อตอบสนองต่อความเสี่ยงเหล่านั้น และได้หลักฐานการสอบบัญชีที่เพียงพอและเหมาะสมเพื่อเป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ความเสี่ยงที่ไม่พบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญซึ่งเป็นผลมาจากการทุจริตจะสูงกว่าความเสี่ยงที่เกิดจากข้อผิดพลาดเนื่องจากการทุจริตอาจเกี่ยวกับการสมรู้ร่วมคิด การปลอมแปลงเอกสารหลักฐาน การตั้งใจละเว้นการแสดงผล การแสดงข้อมูลที่ไมตรงตามข้อเท็จจริงหรือการแทรกแซงการควบคุมภายใน
- ทำความเข้าใจในระบบการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อความมีประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกลุ่มกิจการและบริษัท
- ประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่กรรมการใช้และความสมเหตุสมผลของประมาณการทางบัญชี และการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องซึ่งจัดทำขึ้นโดยกรรมการ
- สรุปเกี่ยวกับความเหมาะสมของการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่องของกรรมการและจากหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับ สรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจเป็นเหตุให้เกิดข้อสงสัยอย่างมีนัยสำคัญต่อความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่องหรือไม่ ถ้าข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องกล่าวไว้ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้าถึงการเปิดเผยที่เกี่ยวข้องในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ หรือถ้าการเปิดเผยดังกล่าวไม่เพียงพอ ความเห็นของข้าพเจ้าจะเปลี่ยนแปลงไป ข้อสรุปของข้าพเจ้าขึ้นอยู่กับหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับจนถึงวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้า อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ในอนาคตอาจเป็นเหตุให้กลุ่มกิจการและบริษัทต้องหยุดการดำเนินงานต่อเนื่อง

- ประเมินการนำเสนอ โครงสร้างและเนื้อหาของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวม รวมถึงการเปิดเผยว่า งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการแสดงรายการ และเหตุการณ์ในรูปแบบที่ทำให้มีการนำเสนอข้อมูลโดยถูกต้องตามที่ควร
- ได้รับหลักฐานการสอบบัญชีที่เหมาะสมอย่างเพียงพอเกี่ยวกับข้อมูลทางการเงินของกิจการภายในกลุ่มหรือกิจกรรมทางธุรกิจ ภายในกลุ่มกิจการเพื่อแสดงความเห็นต่องบการเงินรวม ข้าพเจ้ารับผิดชอบต่อการกำหนดแนวทาง การควบคุมดูแลและการปฏิบัติงานตรวจสอบกลุ่มกิจการ ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวต่อความเห็นของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับขอบเขตและช่วงเวลาของการตรวจสอบตามที่ได้วางแผนไว้ ซึ่งรวมถึงประเด็นที่มีนัยสำคัญที่พบจากการตรวจสอบ และข้อบกพร่องที่มีนัยสำคัญในระบบการควบคุมภายใน ถ้าหากข้าพเจ้าได้พบในระหว่างการตรวจสอบของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ให้คำรับรองแก่คณะกรรมการตรวจสอบว่า ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามข้อกำหนดจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอิสระและได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทั้งหมด ตลอดจนเรื่องอื่นซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่ามีเหตุผลที่บุคคลภายนอกอาจพิจารณาว่ากระทบต่อความเป็นอิสระของข้าพเจ้าและมาตรการที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อป้องกันไม่ให้ข้าพเจ้าขาดความเป็นอิสระ

จากเรื่องที่สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในงวดปัจจุบันและกำหนดเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้อธิบายเรื่องเหล่านี้ในรายงานของผู้สอบบัญชี เว้นแต่กฎหมายหรือข้อบังคับไม่ให้เปิดเผยต่อสาธารณะเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว หรือในสถานการณ์ที่ยากที่จะเกิดขึ้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่าไม่ควรสื่อสารเรื่องดังกล่าวในรายงานของข้าพเจ้าเพราะการกระทำดังกล่าวสามารถคาดการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผลว่าจะมีผลกระทบในทางลบมากกว่าผลประโยชน์ต่อส่วนได้เสียสาธารณะจากการสื่อสารดังกล่าว

บริษัท ไพรซ์วอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอบีเอส จำกัด



นภนุช อภิชาติเสถียร

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 5266

กรุงเทพมหานคร

27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	
	บาท	บาท	บาท	บาท	
สินทรัพย์					
สินทรัพย์หมุนเวียน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	7	223,857,324	121,192,942	111,490,532	49,424,810
เงินลงทุนระยะสั้น	8	-	93,276,971	-	10,041,223
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	9	97,908,643	141,952,145	47,416,193	72,365,725
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (ง)	-	-	-	59,315,000
สินค้าคงเหลือ		123,914	2,295,399	113,002	831,828
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน		25,606,759	18,932,425	20,362,053	11,410,531
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	10	74,629,184	70,147,320	19,330,919	16,455,758
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		422,125,824	447,797,202	198,712,699	219,844,875
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน					
เงินฝากธนาคารที่คิดภาระค้ำประกัน	11	9,504,687	9,240,822	9,504,687	9,240,822
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	12 (ก)	-	-	14,156,538	29,600,001
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	12 (ข)	8,526,203	26,233,199	-	25,072,500
อุปกรณ์	13	48,912,050	88,705,694	20,292,606	35,004,233
ค่าความนิยม	14	-	-	-	-
สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น	15	81,294,282	138,276,209	58,954,373	108,000,086
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		4,010,513	14,203,005	1,437,514	10,968,366
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	18	281,469	55,863,407	-	55,043,833
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		7,224,938	14,249,474	3,370,412	3,236,468
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		159,754,142	346,771,810	107,716,130	276,166,309
รวมสินทรัพย์		581,879,966	794,569,012	306,428,829	496,011,184

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	
	บาท	บาท	บาท	บาท	
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น					
หนี้สินหมุนเวียน					
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	16	24,883,123	23,233,467	24,883,123	23,233,467
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	17	166,632,465	192,955,208	33,967,808	65,033,529
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	27 (ก)	9,746,790	39,023,881	-	-
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (ข)	-	-	11,000,000	-
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า		219,544,614	275,030,195	154,648,137	216,315,037
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		28,632,835	30,517,286	2,925,804	5,249,931
รวมหนี้สินหมุนเวียน		449,439,827	560,760,037	227,424,872	309,831,964
หนี้สินไม่หมุนเวียน					
หนี้สินภายใต้สัญญาเช่าการเงิน		888,896	-	888,896	-
เงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ	27 (ข)	3,500,000	-	-	-
หนี้สินภายใต้เงินได้รอตัดบัญชี	18	325,271	742,096	-	-
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	19	13,454,835	14,087,985	13,454,835	12,666,033
หนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น		315,401	-	-	-
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		18,484,403	14,830,081	14,343,731	12,666,033
รวมหนี้สิน		467,924,230	575,590,118	241,768,603	322,497,997
ส่วนของผู้ถือหุ้น					
ทุนเรือนหุ้น	20				
ทุนจดทะเบียน					
หุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น					
มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท		409,877,016	307,407,762	409,877,016	307,407,762
(พ.ศ. 2558 : จำนวน 307,407,762 หุ้น					
มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท)					
ทุนที่ออกและชำระแล้ว					
หุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น					
มูลค่าที่ได้รับชำระแล้วหุ้นละ 1 บาท		409,877,016	307,407,762	409,877,016	307,407,762
(พ.ศ. 2558 : จำนวน 307,407,762 หุ้น					
มูลค่าที่ได้รับชำระแล้วหุ้นละ 1 บาท)					
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	20	796,833,756	796,833,756	796,833,756	796,833,756
กำไร(ขาดทุน)สะสม					
จัดสรรแล้ว - ทุนสำรองตามกฎหมาย	21	31,600,000	31,600,000	31,600,000	31,600,000
ยังไม่ได้จัดสรร		(1,122,011,111)	(907,197,197)	(1,173,650,546)	(962,328,331)
องค์ประกอบอื่นของผู้ถือหุ้น		(3,998,214)	(4,649,046)	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่		112,301,447	223,995,275	64,660,226	173,513,187
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		1,654,289	(5,016,381)	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		113,955,736	218,978,894	64,660,226	173,513,187
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น		581,879,966	794,569,012	306,428,829	496,011,184

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	บาท	บาท	บาท	บาท
รายได้จากการขายและการให้บริการ	861,280,194	860,495,691	351,516,073	442,007,165
ต้นทุนขายและการให้บริการ	(648,776,794)	(637,395,015)	(229,345,376)	(292,564,639)
กำไรขั้นต้น	212,503,400	223,100,676	122,170,697	149,442,526
รายได้อื่น	22 15,576,265	38,318,123	18,786,984	34,421,561
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(108,514,337)	(97,924,235)	(38,015,846)	(46,206,439)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(185,027,807)	(323,147,066)	(128,977,900)	(148,694,325)
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	(31,247,144)	(49,853,378)	(6,500,959)	(36,306,230)
กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	28 -	19,687,680	-	19,687,680
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนอื่น	(36,013,554)	(174,955,352)	(22,298,306)	(89,821,157)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	12 (ก) -	-	(15,443,463)	(366,667,937)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม	12 (ข) (19,533,119)	-	(25,072,500)	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าความนิยม	14 -	(155,648,699)	-	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมแก่บริษัทย่อย	27 (ง), (จ) -	-	(61,621,960)	(174,175,730)
ต้นทุนทางการเงิน	(2,213,938)	(1,718,549)	(1,171,539)	(65,700)
ส่วนแบ่งกำไร(ขาดทุน)จากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	12 (ข) 3,746,934	(4,518,968)	-	-
ขาดทุนก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	23 (150,723,300)	(526,659,768)	(158,144,792)	(658,385,751)
รายได้(ค่าใช้จ่าย)ภาษีเงินได้	24 (55,599,343)	13,592,064	(55,043,834)	(3,050,176)
ขาดทุนสำหรับปี	(206,322,643)	(513,067,704)	(213,188,626)	(661,435,927)
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น:				
รายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง				
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของการผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	19 1,866,411	4,467,320	1,866,411	2,196,516
ภาษีเงินได้ของรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง	-	(439,303)	-	(439,303)
รวมรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง	1,866,411	4,028,017	1,866,411	1,757,213
รายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง				
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่างบการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ	(376,444)	(3,150,968)	-	-
รวมรายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง	(376,444)	(3,150,968)	-	-
กำไรเบ็ดเสร็จอื่นสำหรับปี - สุทธิจากภาษี	1,489,967	877,049	1,866,411	1,757,213
ขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	(204,832,676)	(512,190,655)	(211,322,215)	(659,678,714)

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	บาท	บาท	บาท	บาท
การแบ่งปัน(ขาดทุน)กำไร				
ส่วนที่เป็นของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่	(216,680,325)	(475,148,259)	(213,188,626)	(661,435,927)
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	10,357,682	(37,919,445)	-	-
	<u>(206,322,643)</u>	<u>(513,067,704)</u>	<u>(213,188,626)</u>	<u>(661,435,927)</u>
การแบ่งปัน(ขาดทุน)กำไรเบ็ดเสร็จรวม				
ส่วนที่เป็นของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่	(214,163,082)	(474,208,184)	(211,322,215)	(659,678,714)
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	9,330,406	(37,982,471)	-	-
	<u>(204,832,676)</u>	<u>(512,190,655)</u>	<u>(211,322,215)</u>	<u>(659,678,714)</u>
ขาดทุนต่อหุ้น	25			
ขาดทุนต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	(0.70)	(1.55)	(0.69)	(2.15)

บริษัท เติชะซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

		งบการเงินรวม									
		ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่									
		องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น									
		กำไร(ขาดทุน)สะสม		กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จด้น		การเปลี่ยนแปลงส่วนได้เสียของ		รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่		ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	
		จัดสรรแล้ว	ผลต่างจากการแปลง	งบการเงินที่เป็น	เงินตราต่างประเทศ	บริษัทใหญ่ในบริษัทย่อย	รวมองค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น	รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่	ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	รวมส่วนของ	
		ทุนที่ออกและชำระแล้ว	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	
		บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	
หมายเหตุ 20	ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2558	307,407,762	796,833,756	31,600,000	(436,076,955)	(949,486)	-	698,815,077	32,356,597	731,171,674	
	การเปลี่ยนแปลงส่วนได้เสียของบริษัทใหญ่ในบริษัทย่อย	-	-	-	-	-	(611,618)	(611,618)	609,493	(2,125)	
	ขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	(471,120,242)	(3,087,942)	-	(474,208,184)	(37,982,471)	(512,190,655)	
20	ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558	307,407,762	796,833,756	31,600,000	(907,197,197)	(4,037,428)	(611,618)	223,995,275	(5,016,381)	218,978,894	
	ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2559	307,407,762	796,833,756	31,600,000	(907,197,197)	(4,037,428)	(611,618)	223,995,275	(5,016,381)	218,978,894	
	การเพิ่มหุ้นสามัญ	102,469,254	-	-	-	-	-	102,469,254	-	102,469,254	
	การเปลี่ยนแปลงส่วนได้เสียของบริษัทใหญ่ในบริษัทย่อย	-	-	-	-	-	-	-	(2,659,736)	(2,659,736)	
	ขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	(214,813,914)	650,832	-	(214,163,082)	9,330,406	(204,832,676)	
	ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	409,877,016	796,833,756	31,600,000	(1,122,011,111)	(3,386,596)	(611,618)	112,301,447	1,654,289	113,955,736	

บริษัท เอทีเอสเอฟ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	หมายเหตุ	ทุนที่ออกและ ชำระแล้ว	ส่วนเกิน มูลค่าหุ้น	กำไร(ขาดทุน)สะสม		รวมส่วนของ เจ้าของ
				ทุนสำรองตามกฎหมาย	ยังไม่ได้จัดสรร	
		บาท	บาท	บาท	บาท	บาท
ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2558		307,407,762	796,833,756	31,600,000	(302,649,617)	833,191,901
ขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		-	-	-	(659,678,714)	(659,678,714)
ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558		307,407,762	796,833,756	31,600,000	(962,328,331)	173,513,187
ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2559		307,407,762	796,833,756	31,600,000	(962,328,331)	173,513,187
การเพิ่มหุ้นสามัญ	20	102,469,254	-	-	-	102,469,254
ขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		-	-	-	(211,322,215)	(211,322,215)
ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559		409,877,016	796,833,756	31,600,000	(1,173,650,546)	64,660,226

บริษัท เอเชียนฟรุต คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
ขาดทุนก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	(150,723,300)	(526,659,768)	(158,144,792)	(658,385,751)
รายการปรับปรุง				
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	13,15	149,736,273	165,325,446	54,768,088
หนี้สงสัยจะสูญ		1,372,895	861,470	17,626,447
ขาดทุนจากการลดลงของมูลค่าสุทธิ				
ที่คาดว่าจะได้รับของสินค้าคงเหลือ (กลับรายการ)		(2,123,297)	(2,140,416)	(2,658,842)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (ง)	-	-	1,622,364
ส่วนแบ่ง(กำไร)ขาดทุนจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	12 (ข)	(3,746,934)	4,518,968	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	12 (ก)	-	-	15,443,463
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม	12 (ข)	19,533,119	-	25,072,500
กำไรจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย		(1,522,235)	-	(639,956)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (จ)	-	-	59,999,596
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าความนิยม	14	-	155,648,699	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		31,247,144	49,853,378	6,500,959
กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	28	-	(19,687,680)	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น		36,013,554	174,955,352	22,298,306
(กำไร)ขาดทุนจากการจำหน่ายอุปกรณ์		(398,979)	344	(382,063)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายอุปกรณ์		-	534,294	-
ขาดทุนจากการจำหน่ายเงินลงทุนระยะสั้น		835,723	-	835,723
(กำไร)ขาดทุนจากการตีมูลค่ายุติธรรมเงินลงทุนระยะสั้น	8	(63,677)	1,259,323	(53,886)
(กำไร)ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง		(3,509,417)	(799,417)	1,688,411
การปรับลดประมาณการหนี้สินจากสัญญาการให้สิทธิในการซื้อหุ้น		-	(1,734,578)	-
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงาน	19	1,233,261	5,419,806	2,655,213
ต้นทุนทางการเงิน		2,213,938	1,171,539	65,700
กระแสเงินสดก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน		80,098,068	9,073,770	47,803,070
การเปลี่ยนแปลงของสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน				
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น		42,256,975	25,660,562	7,068,260
สินค้าคงเหลือ		4,294,782	8,957,443	3,377,668
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		(21,894,774)	26,435,125	(177,337)
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น		(4,632,966)	(1,060,414)	(2,875,164)
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		7,024,536	(2,666,406)	(133,944)
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น		18,638,832	(26,767,108)	10,735,847
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า		(55,485,581)	23,096,361	(61,666,900)
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		(1,518,435)	10,090,293	(1,958,111)
หนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น		1,204,298	(9,889,424)	888,896
เงินสดได้มาจากการดำเนินงาน		69,985,735	62,930,202	3,062,285
รายได้ดอกเบี้ย		407,585	-	5,053,970
จ่ายดอกเบี้ย		(2,213,938)	(1,718,549)	(1,132,934)
จ่ายภาษีเงินได้		(648,540)	(4,591,743)	-
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน		67,530,842	56,619,910	6,983,321
				98,538,701

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	
	บาท	บาท	บาท	บาท	
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน					
เงินฝากธนาคารที่คิดภาระค้ำประกัน (เพิ่มขึ้น) ลดลง สุทธิ		(263,865)	45,779,467	(263,865)	7,867,243
เงินสดจ่ายซื้อเงินลงทุนระยะสั้น	8	-	(24,725,572)	-	(24,725,572)
เงินสดรับจากเงินลงทุนระยะสั้น	8	11,927,838	72,598,077	9,259,386	72,598,077
เงินลงทุนระยะสั้นลดลงจากการครบกำหนดของเงินฝากประจำ	8	80,577,087	-	-	-
เงินสดจ่ายฝากประจำเกินสามเดือน		-	(80,577,087)	-	-
เงินสดจ่ายเงินให้ผู้มีระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (ง)	-	-	(8,892,594)	(167,494,040)
เงินสดรับเงินจากผู้มีระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (ง)	-	-	43,621,075	20,602,428
เงินสดจ่ายเงินให้ผู้มีระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (จ)	-	-	(38,750,000)	-
เงินสดรับจากเงินให้ผู้มีระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (จ)	-	-	404	-
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม		2,122,200	(201,000)	-	-
เงินสดจ่ายสุทธิเพื่อซื้อเงินลงทุนในบริษัทย่อย	12 (ก)	-	-	-	(102,125)
เงินสดจ่ายซื้อเงินลงทุนในบริษัทร่วม	12 (ข)	-	(25,072,500)	-	(25,072,500)
เงินสดจ่ายซื้ออุปกรณ์		(4,478,836)	(29,295,231)	(6,411,687)	(5,036,757)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน		(137,444,459)	(60,288,565)	(59,901,070)	(35,005,816)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์		2,601,532	8,024,537	756,266	1,509,987
เงินสดรับจากการเลิกบริษัทย่อย	12 (ก)	1,706,944	-	639,956	-
เงินสดรับจากการยกเลิกใบอนุญาต		-	2,393,003	-	2,393,003
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน		(43,251,559)	(91,364,871)	(59,942,129)	(152,466,072)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน					
เงินสดจ่ายเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	27 (ก)	(42,396,588)	-	-	-
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	27 (ก)	13,316,961	36,434,718	-	-
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สุทธิ	27 (ข)	-	-	11,000,000	-
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ	27 (ข)	1,750,000	-	-	-
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินเพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	16	1,899,862	(36,534,588)	1,899,862	23,233,467
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน		(366,016)	(793,269)	(366,016)	-
เงินปันผลจ่าย		-	-	-	(46)
เงินสดรับจากการเพิ่มหุ้นสามัญ	20	102,469,254	-	102,469,254	-
เงินสดสุทธิได้มาจาก(ใช้ไป)กิจกรรมจัดหาเงิน		76,673,473	(893,139)	115,003,100	23,233,421
ผลกระทบจากอัตราแลกเปลี่ยนในเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด		(175,873)	8,500,144	-	-
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น(ลดลง)สุทธิ		100,776,883	(27,137,956)	62,044,292	(30,693,950)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี		121,192,942	153,046,259	49,424,810	80,122,246
กำไร(ขาดทุน)จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง					
ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด		1,887,499	(4,715,361)	21,430	(3,486)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี		223,857,324	121,192,942	111,490,532	49,424,810
รายการที่ไม่ใช่เงินสด					
ซื้ออุปกรณ์โดยสัญญาเช่าการเงิน		1,882,368	-	1,882,368	-
ซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตนโดยยังไม่ได้ชำระเงิน		3,960,275	44,456,113	360,025	38,655,505
จัดประเภทใหม่สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นเป็นค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		5,903,200	-	5,903,200	-
จำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นโดยยังไม่ได้รับชำระเงิน		-	-	4,909,920	-
จัดประเภทเงินให้ผู้มีระยะสั้นเป็นเงินให้ผู้มีระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (ง), (จ)	-	-	21,250,000	-
จัดประเภทเงินกู้ยืมระยะสั้นเป็นเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ	27 (ก), (ข)	1,750,000	-	-	-

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

1 ข้อมูลทั่วไป

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

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

บริษัทเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เพื่อวัตถุประสงค์ในการรายงานข้อมูล จึงรวมเรียกบริษัทและบริษัทย่อยว่า “กลุ่มกิจการ”

กลุ่มกิจการประกอบธุรกิจหลักในการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ทั้งเกมออนไลน์และเกมออฟไลน์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560

2 นโยบายการบัญชี

นโยบายการบัญชีที่สำคัญที่ใช้ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการมีดังต่อไปนี้

2.1 เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน

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

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมในการวัดมูลค่าขององค์ประกอบของงบการเงิน ยกเว้นเรื่องที่เกี่ยวข้องในนโยบายการบัญชีในลำดับต่อไป

การจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการให้สอดคล้องกับหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย กำหนดให้ใช้ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารซึ่งจัดทำขึ้นตามกระบวนการในการนำนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการไปถือปฏิบัติ ทั้งนี้กลุ่มกิจการได้เปิดเผยเรื่องการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหาร หรือความซับซ้อนหรือเกี่ยวกับข้อสมมติฐานและประมาณการที่มีนัยสำคัญต่องบการเงินในหมายเหตุ 4

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการฉบับภาษาอังกฤษจัดทำขึ้นจากงบการเงินตามกฎหมายที่เป็นภาษาไทย ในกรณีที่มีเนื้อความขัดแย้งกันหรือมีการตีความในสองภาษาแตกต่างกัน ให้ใช้งบการเงินตามกฎหมายฉบับภาษาไทยเป็นหลัก

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุงและการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุง และการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีผลบังคับใช้ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2559 และเกี่ยวข้องกับกลุ่มกิจการ มีดังนี้

มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 16 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 19 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง ผลประโยชน์ของพนักงาน
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 24 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล หรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 27 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง งบการเงินเฉพาะกิจการ
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 36 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง การด้อยค่าของสินทรัพย์
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 38 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง สินทรัพย์ไม่มีตัวตน
มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 3 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง การรวมธุรกิจ
มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 8 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง ส่วนงานดำเนินงาน
มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 10 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง งบการเงินรวม
มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 12 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับส่วนได้เสียในกิจการอื่น
มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 13 (ปรับปรุง 2558)	เรื่อง การวัดมูลค่าสุทธิธรรม

เริ่มตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2559 กลุ่มกิจการได้ปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีดังกล่าว การนำมาตรฐานการบัญชีดังกล่าวมาใช้ไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุงและการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

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

มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 1 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง การนำเสนองบการเงิน
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 16 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 19 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง ผลประโยชน์ของพนักงาน
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 27 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง งบการเงินเฉพาะกิจการ
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 28 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง เงินลงทุนในบริษัทร่วม และการร่วมค้า
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 34 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง งบการเงินระหว่างกาล
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 38 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง สินทรัพย์ไม่มีตัวตน
มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 10 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง งบการเงินรวม
มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 12 (ปรับปรุง 2559)	เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับส่วนได้เสียในกิจการอื่น

กลุ่มกิจการไม่ได้นำมาตราฐานที่ปรับปรุงใหม่นี้มาใช้ก่อนวันถือปฏิบัติ ซึ่งผู้บริหารของกลุ่มกิจการได้ประเมินและพิจารณาว่ามาตรฐานที่ปรับปรุงใหม่ดังกล่าวข้างต้นจะไม่มีผลกระทบที่มีนัยสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

(1) บริษัทย่อย

บริษัทย่อย หมายถึง กิจการ (ซึ่งรวมถึงกิจการเฉพาะกิจ) ที่กลุ่มกิจการควบคุม กลุ่มกิจการควบคุมกิจการเมื่อกลุ่มกิจการมีการเปิดรับหรือมีสิทธิในผลตอบแทนผันแปรจากการเกี่ยวข้องกับผู้ที่ได้รับการลงทุนและมีความสามารถทำให้เกิดผลกระทบต่อผลตอบแทนจากการใช้อำนาจเหนือผู้ที่ได้รับการควบคุม กลุ่มกิจการรวมงบการเงินของบริษัทย่อยไว้ในงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการมีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อย กลุ่มกิจการจะไม่นำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมไว้ในงบการเงินร่วมนับจากวันที่กลุ่มกิจการสูญเสียอำนาจควบคุม

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

(1) บริษัทย่อย (ต่อ)

กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีการรวมธุรกิจโดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อ สิ่งตอบแทนที่โอนให้สำหรับการซื้อบริษัทย่อย ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ผู้ซื้อโอนให้และหนี้สินที่ก่อขึ้นเพื่อจ่ายชำระให้แก่เจ้าของเดิมของผู้ถูกซื้อ และส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นที่ออกโดยกลุ่มกิจการ สิ่งตอบแทนที่โอนให้รวมถึงมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ หรือหนี้สินที่ผู้ซื้อคาดว่าจะต้องจ่ายชำระตามข้อตกลง ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น มูลค่าเริ่มแรกของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นที่รับมาจากการรวมธุรกิจจะถูกวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อในการรวมธุรกิจแต่ละครั้ง กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อด้วยมูลค่ายุติธรรม หรือมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

ในการรวมธุรกิจที่ดำเนินการสำเร็จจากการทยอยซื้อ ผู้ซื้อต้องวัดมูลค่าส่วนได้เสียที่ผู้ซื้อถืออยู่ในผู้ถูกซื้อก่อนหน้า การรวมธุรกิจใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อและรับรู้ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการวัดมูลค่าใหม่นั้น ในกำไรหรือขาดทุน

สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายออกไปโดยกลุ่มกิจการรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายที่รับรู้ภายหลังวันที่ซื้อซึ่งจัดประเภทเป็นสินทรัพย์หรือหนี้สินให้รับรู้ในกำไรหรือขาดทุน สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายซึ่งจัดประเภทเป็นส่วนของผู้ถือหุ้นต้องไม่มีการวัดมูลค่าใหม่ และให้บันทึกการจ่ายชำระในภายหลังไว้ในส่วนของผู้ถือหุ้น

ส่วนเกินของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้ มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ และมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจที่มากกว่ามูลค่ายุติธรรมสุทธิ ณ วันที่ซื้อของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ที่ได้มาต้องรับรู้เป็นค่าความนิยม หากมูลค่าของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้ มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ และมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจ น้อยกว่ามูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยที่ได้มาเนื่องจากการซื้อในราคาต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรม จะรับรู้ส่วนต่างโดยตรงไปยังกำไรขาดทุน

กิจการจะตัดรายการบัญชีระหว่างกัน ยอดคงเหลือ และกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการ ขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงก็จะตัดรายการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการค้าขาย นโยบายการบัญชีของบริษัทย่อยได้ถูกปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทย่อยจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนนั้นจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องกับการได้มาของเงินลงทุนนี้

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

(2) รายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการปฏิบัติต่อรายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมเช่นเดียวกันกับส่วนที่เป็นของเจ้าของของกลุ่มกิจการ สำหรับการซื้อส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนที่จ่ายให้และมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์สุทธิของหุ้นที่ซื้อมาในบริษัทย่อยจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น และกำไรหรือขาดทุนจากการขายในส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น

(3) การจำหน่ายบริษัทย่อย

เมื่อกลุ่มกิจการสูญเสียการควบคุม ส่วนได้เสียในกิจการที่เหลืออยู่จะวัดมูลค่าใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน มูลค่ายุติธรรมนั้นจะถือเป็นมูลค่าตามบัญชีเริ่มแรกของมูลค่าของเงินลงทุนเพื่อวัตถุประสงค์ในการวัดมูลค่าในเวลาต่อมาของเงินลงทุนที่เหลืออยู่ในรูปของบริษัทร่วม กิจการร่วมค้า หรือสินทรัพย์ทางการเงิน สำหรับทุกจำนวนที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกิจการนั้นจะถูกปฏิบัติเสมือนว่ากลุ่มกิจการมีการจำหน่ายสินทรัพย์หรือหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้นออกไป

(4) บริษัทร่วม

บริษัทร่วมเป็นกิจการที่กลุ่มกิจการมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญแต่ไม่ถึงกับควบคุมซึ่งโดยทั่วไปก็คือการที่กลุ่มกิจการถือหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงอยู่ระหว่างร้อยละ 20 ถึงร้อยละ 50 ของสิทธิออกเสียงทั้งหมด เงินลงทุนในบริษัทร่วมรับรู้โดยใช้วิธีส่วนได้เสียในการแสดงในงบการเงินรวม ภายใต้วิธีส่วนได้เสียกลุ่มกิจการรับรู้เงินลงทุนเมื่อเริ่มแรกด้วยราคาทุน มูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนนี้จะเพิ่มขึ้นหรือลดลงในภายหลังวันที่ได้มาด้วยส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของผู้ได้รับการลงทุนตามสัดส่วนที่ผู้ลงทุนมีส่วนได้เสียอยู่ เงินลงทุนในบริษัทร่วมของกลุ่มกิจการรวมถึงค่าความนิยมที่ระบุได้ ณ วันที่ซื้อเงินลงทุน

ถ้าส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นในบริษัทร่วมนั้นลดลงแต่ยังคงมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ กิจการต้องจัดประเภทรายการที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นเข้ากำไรหรือขาดทุนเฉพาะสัดส่วนในส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นที่ลดลง

ส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรหรือขาดทุน และส่วนแบ่งในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ผลสะสมของการเปลี่ยนแปลงภายหลังการได้มาดังกล่าวข้างต้น จะปรับปรุงกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุน เมื่อส่วนแบ่งขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมมีมูลค่าเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมนั้น กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ส่วนแบ่งขาดทุนอีกต่อไป เว้นแต่กลุ่มกิจการมีภาระผูกพันในหนี้ของบริษัทร่วมหรือรับว่าจะจ่ายหนี้แทนบริษัทร่วม

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

(4) บริษัทร่วม (ต่อ)

กลุ่มกิจการมีการพิจารณาทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่ามีข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนในบริษัทร่วมเกิดการด้อยค่าหรือไม่ หากมีข้อบ่งชี้เกิดขึ้นกลุ่มกิจการจะคำนวณผลขาดทุนจากการด้อยค่า โดยเปรียบเทียบมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุน และรับรู้ผลต่างไปที่ส่วนแบ่งกำไรขาดทุนของเงินลงทุนในบริษัทร่วมในกำไรหรือขาดทุน

รายการกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมจะตัดบัญชีเท่าที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมนั้น รายการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดบัญชีในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

บริษัทร่วมจะเปลี่ยนนโยบายการบัญชีเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ กำไรและขาดทุนจากการลดสัดส่วนในบริษัทร่วมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทร่วมจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเพื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องจากการได้มาของเงินลงทุนนี้

2.4 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ

(ก) สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงิน

รายการที่รวมในงบการเงินของแต่ละบริษัทในกลุ่มกิจการถูกวัดมูลค่าโดยใช้สกุลเงินของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจหลักที่บริษัทดำเนินงานอยู่ (สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงาน) งบการเงินแสดงในสกุลเงินบาท ซึ่งเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินของบริษัท

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.4 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ (ต่อ)

(ข) รายการและยอดคงเหลือ

รายการที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการหรือวันที่ตีราคาหากการขึ้นบัญชีมูลค่าใหม่ รายการกำไรและรายการขาดทุนที่เกิดจากการรับหรือจ่ายชำระที่เป็นเงินตราต่างประเทศ และที่เกิดจากการแปลงค่าสินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งเป็นเงินตราต่างประเทศด้วยอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นปีได้บันทึกไว้ในกำไรหรือขาดทุน

เมื่อมีการรับรู้รายการกำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นด้วย ในทางตรงข้ามการรับรู้กำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรหรือขาดทุน องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนด้วย

(ค) กลุ่มกิจการ

การแปลงค่าผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของบริษัทในกลุ่มกิจการ (ที่มีใช้สกุลเงินของเศรษฐกิจที่มีภาวะเงินเฟ้อรุนแรง) ซึ่งมีสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานแตกต่างจากสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงิน ได้ถูกแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินดังนี้

- สินทรัพย์และหนี้สินที่แสดงอยู่ในงบแสดงฐานะการเงินแต่ละงวดแปลงค่าด้วยอัตราปิด ณ วันที่ของแต่ละงบแสดงฐานะการเงินนั้น
- รายได้และค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จแปลงค่าด้วยอัตราถัวเฉลี่ย และ
- ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

ค่าความนิยมและการปรับมูลค่ายุติธรรมที่เกิดจากการซื้อหน่วยงานในต่างประเทศถือเป็นสินทรัพย์และหนี้สินของหน่วยงานในต่างประเทศนั้นและแปลงค่าด้วยอัตราปิด

2.5 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

ในงบกระแสเงินสด เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมถึงเงินสดในมือ เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม เงินลงทุนระยะสั้นอื่นที่มีสภาพคล่องสูงซึ่งมีอายุไม่เกินสามเดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่คิดภาระค่าประกัน และเงินเบิกเกินบัญชี ซึ่งเงินเบิกเกินบัญชีจะแสดงไว้ในส่วนของหนี้สินหมุนเวียนในงบแสดงฐานะการเงิน

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.6 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าตามใบแจ้งหนี้ และจะวัดมูลค่าต่อมาด้วยจำนวนเงินที่เหลืออยู่หักด้วยค่าเผ่อนี้ สงสัยจะสูญซึ่งประมาณจากการสอบทานยอดคงเหลือ ณ วันสิ้นปี ค่าเผ่อนี้สงสัยจะสูญหมายถึงผลต่างระหว่างราคาตามบัญชีของลูกหนี้การค้าเปรียบเทียบกับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับจากลูกหนี้การค้า หนี้สูญที่เกิดขึ้นจะรับรู้ไว้ในกำไรหรือขาดทุน โดยถือเป็นส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่ายในการบริหาร

2.7 สินค้าคงเหลือ

สินค้าคงเหลือแสดงด้วยราคาทุนหรือมูลค่าสุทธิที่จะได้รับแล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า ราคาทุนของสินค้าคำนวณโดยวิธีเข้าก่อนออกก่อน ต้นทุนของการซื้อประกอบด้วยราคาซื้อ และค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการซื้อสินค้านั้น มูลค่าสุทธิที่จะได้รับประมาณจากราคาปกติที่คาดว่าจะขายได้ตามปกติหักด้วยค่าใช้จายที่จำเป็นเพื่อให้สินค้านั้นสำเร็จรูป รวมถึงค่าใช้จ่ายในการขาย กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีค่าเผ่อนการลดมูลค่าของสินค้าเก่า ส้าสมัย หรือเสื่อมคุณภาพเท่าที่จำเป็น

2.8 เงินลงทุน

กลุ่มกิจการจัดประเภทเงินลงทุนที่นอกเหนือจากเงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม เป็น 3 ประเภท คือ 1. เงินลงทุนเพื่อค้า 2. เงินลงทุนที่ถือไว้จนครบกำหนด และ 3. เงินลงทุนทั่วไป การจัดประเภทขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของเงินลงทุน ฝ่ายบริหารจะเป็นผู้กำหนดการจัดประเภทที่เหมาะสมสำหรับเงินลงทุน ณ เวลาลงทุนและทบทวนการจัดประเภทเป็นระยะ

- (1) เงินลงทุนเพื่อค้า คือเงินลงทุนเพื่อจุดมุ่งหมายหลักในการหากำไรจากการเปลี่ยนแปลงราคาในช่วงเวลาสั้นและแสดงรวมไว้ในสินทรัพย์หมุนเวียน
- (2) เงินลงทุนที่ถือไว้จนครบกำหนด คือ เงินลงทุนที่มีกำหนดเวลาและผู้บริหารตั้งใจแน่วแน่และมีความสามารถถือไว้จนครบกำหนดได้แสดงรวมไว้ในสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน เว้นแต่จะครบกำหนดภายใน 12 เดือนนับแต่วันสิ้นรอบระยะเวลารายงานก็จะแสดงไว้ในสินทรัพย์หมุนเวียน
- (3) เงินลงทุนทั่วไป คือ เงินลงทุนในตราสารทุนที่ไม่มีตลาดซื้อขายคล่องรองรับ

เงินลงทุนทั้ง 3 ประเภทรับรู้มูลค่าเริ่มแรกด้วยราคาทุน ซึ่งหมายถึงมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่นำไปเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินลงทุนนั้นรวมทั้งค่าใช้จ่ายในการทำรายการ

เงินลงทุนเพื่อค้าวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยมูลค่ายุติธรรม มูลค่ายุติธรรมของเงินลงทุนวัดตามราคาเสนอซื้อที่อ้างอิงจากตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยและสมาคมบริษัทจัดการลงทุน ณ วันทำการสุดท้ายของวันสิ้นรอบระยะเวลารายงานรายการกำไรและขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงของเงินลงทุนเพื่อค้ารับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.8 เงินลงทุน (ต่อ)

เงินลงทุนที่ถือไว้จนครบกำหนดมูลค่าภายหลังการได้มาด้วยวิธีการาทุนตัดจำหน่ายตามอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงหักด้วยค่าเผื่อการด้อยค่า

เงินลงทุนทั่วไป แสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า

กลุ่มกิจการจะทดสอบค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่าเงินลงทุนนั้นอาจมีค่าเผื่อการด้อยค่าเกิดขึ้น หากราคาตามบัญชีของเงินลงทุนสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกการขาดทุนจากค่าเผื่อการด้อยค่ารวมไว้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

ในการจำหน่ายเงินลงทุน ผลต่างระหว่างมูลค่ายุติธรรมของผลตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายเมื่อเปรียบเทียบกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุนนั้นจะบันทึกรวมอยู่ในกำไรหรือขาดทุน กรณีที่จำหน่ายเงินลงทุนที่ถือไว้ในตราสารหนี้หรือตราสารทุนชนิดเดียวกันออกไปบางส่วน ราคาตามบัญชีของเงินลงทุนที่จำหน่ายจะกำหนดโดยใช้วิธีถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักด้วยราคาตามบัญชีจากจำนวนทั้งหมดที่ถือไว้

2.9 อุปกรณ์

อุปกรณ์แสดงมูลค่าตามราคาทุนหักค่าเสื่อมราคาสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ (ถ้ามี) ต้นทุนเริ่มแรกจะรวมต้นทุนทางตรงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อสินทรัพย์นั้น

ต้นทุนที่เกิดขึ้นภายหลังจะรวมอยู่ในมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์หรือรับรู้แยกเป็นอีกสินทรัพย์หนึ่งตามความเหมาะสม เมื่อต้นทุนนั้นเกิดขึ้นและคาดว่าจะให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคตแก่บริษัทและต้นทุนดังกล่าวสามารถวัดมูลค่าได้อย่างน่าเชื่อถือ มูลค่าตามบัญชีของชิ้นส่วนที่ถูกเปลี่ยนแทนออกจะถูกตัดรายการออก สำหรับค่าซ่อมแซมและบำรุงรักษาอื่น ๆ กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนดังกล่าวเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุนเมื่อเกิดขึ้น

ค่าเสื่อมราคาของอุปกรณ์คำนวณด้วยวิธีเส้นตรงเพื่อลดราคาทุนแต่ละชนิดให้เท่ากับมูลค่าคงเหลือตลอดอายุการให้ประโยชน์ที่ได้ประมาณการไว้ของสินทรัพย์ดังต่อไปนี้

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

ทุกสิ้นรอบรอบระยะเวลารายงาน กลุ่มกิจการได้มีการทบทวนและปรับปรุงมูลค่าคงเหลือและอายุการให้ประโยชน์ของสินทรัพย์ให้เหมาะสม

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.9 อุปกรณ์ (ต่อ)

ในกรณีที่มูลค่าตามบัญชีสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน มูลค่าตามบัญชีจะถูกปรับลดให้เท่ากับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนทันที (หมายเหตุ 2.12)

ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดจากการจำหน่ายอุปกรณ์คำนวณโดยเปรียบเทียบจากสิ่งตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายสินทรัพย์กับมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ และจะรับรู้บัญชีผลกำไรหรือขาดทุนอื่นสุทธิในกำไรหรือขาดทุน

2.10 ค่าความนิยม

ค่าความนิยมคือสิ่งตอบแทนที่โอนให้ที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในสินทรัพย์และหนี้สินที่ระบุได้ และหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นของบริษัทย่อย ณ วันที่ได้มาซึ่งบริษัทย่อยนั้น ค่าความนิยมที่เกิดจากการได้มาซึ่งบริษัทย่อยจะแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในงบแสดงฐานะการเงินรวม

ค่าความนิยมที่รับรู้จะต้องถูกทดสอบการด้อยค่าทุกปี และแสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่าสะสม ค่าเผื่อการด้อยค่าของค่าความนิยมที่รับรู้แล้วจะไม่มีกรกลับรายการ ทั้งนี้มูลค่าคงเหลือตามบัญชีของค่าความนิยมจะถูกรวมคำนวณในกำไรหรือขาดทุนเมื่อมีการขายกิจการ

ในการทดสอบการด้อยค่าของค่าความนิยม ค่าความนิยมจะถูกปันส่วนไปยังหน่วยที่ก่อให้เกิดกระแสเงินสด โดยที่หน่วยนั้นอาจจะเป็นหน่วยเดียวหรือหลายหน่วยรวมกันซึ่งคาดว่าจะได้รับประโยชน์จากการรวมธุรกิจที่เกิดความนิยมเกิดขึ้นและระบุส่วนงานดำเนินงานได้

2.11 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าลิขสิทธิ์เกม

ค่าลิขสิทธิ์เกมที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสม การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุสัญญาภายในระยะเวลา 2 ถึง 4 ปี

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.11 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สิทธิการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อและมีลักษณะเฉพาะจะบันทึกเป็นสินทรัพย์ โดยคำนวณจากต้นทุนในการได้มา และการดำเนินการให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นสามารถนำมาใช้งานได้ตามประสงค์ โดยจะตัดจำหน่ายโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุประมาณการให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 3 และ 5 ปี ต้นทุนที่ใช้ในการบำรุงรักษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการพัฒนาที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการออกแบบและทดสอบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเฉพาะจะจัดกลุ่มกิจการเป็นผู้ดูแล จะรับรู้เป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเมื่อเป็นไปตามข้อกำหนดทุกข้อของการรับรู้สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟไม่มีการตัดจำหน่าย เนื่องจากมีอายุการให้ประโยชน์ไม่จำกัด

ความสัมพันธ์กับลูกค้า

ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องที่ได้มาจากการรวมธุรกิจจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องมีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่าและการตัดจำหน่ายจำนวนโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ของความสัมพันธ์กับลูกค้าภายในระยะเวลา 3 และ 7 ปี

เครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าที่ได้มาจากการรวมกิจการจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ เครื่องหมายการค้ามีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและแสดงวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่าและการตัดจำหน่ายจำนวนโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 20 ปี

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.12 การค้ำยาล้างหนี้สิน

สินทรัพย์ที่มีอายุการให้ประโยชน์ไม่ทราบแน่ชัด (เช่น ค่าความนิยม) ซึ่งไม่มีการตัดจำหน่ายจะถูกทดสอบการค้ำยาล้างหนี้สินประจำปี สินทรัพย์อื่นที่มีการตัดจำหน่ายจะมีการทบทวนการค้ำยาล้างหนี้สินเมื่อมีเหตุการณ์หรือสถานการณ์บ่งชี้ว่าราคาตามบัญชีอาจสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน รายการขาดทุนจากการค้ำยาล้างหนี้สินจะรับรู้เมื่อราคาตามบัญชีของสินทรัพย์สูงกว่ามูลค่าสุทธิที่คาดว่าจะได้รับคืน ซึ่งหมายถึงจำนวนที่สูงกว่าระหว่างมูลค่ายุติธรรมหักต้นทุนในการขายเทียบกับมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์จะถูกจัดเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดที่สามารถแยกออกมาได้ เพื่อวัตถุประสงค์ของการประเมินการค้ำยาล้างหนี้สิน สินทรัพย์ที่ไม่ใช่สินทรัพย์ทางการเงินนอกเหนือจากค่าความนิยมซึ่งรับรู้รายการขาดทุนจากการค้ำยาล้างหนี้สินไปแล้ว จะถูกประเมินความเป็นไปได้ที่จะกลับรายการขาดทุนจากการค้ำยาล้างหนี้สิน ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

2.13 สัญญาเช่า - กรณีที่กลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

สัญญาเช่าสินทรัพย์ซึ่งผู้ให้เช่าเป็นผู้รับความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของเป็นส่วนใหญ่ สัญญาเช่านั้นถือเป็นสัญญาเช่าค่านานาเงินที่ต้องจ่ายภายใต้สัญญาเช่าดังกล่าว (สุทธิจากสิ่งตอบแทนจูงใจที่ได้รับจากผู้ให้เช่า) จะบันทึกในกำไรหรือขาดทุนโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุของสัญญาเช่า

สัญญาเช่าอุปกรณ์ซึ่งผู้เช่าเป็นผู้รับความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของเกือบทั้งหมดถือเป็นสัญญาเช่าการเงิน ซึ่งจะบันทึกเป็นรายจ่ายฝ่ายทุนด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่เช่า หรือมูลค่าปัจจุบันสุทธิของจำนวนเงินที่ต้องจ่ายตามสัญญาเช่า แล้วแต่มูลค่าใดจะต่ำกว่า

จำนวนเงินที่ต้องจ่ายดังกล่าวจะบันทึกเป็นส่วนระหว่างหนี้สินและค่าใช้จ่ายทางการเงินเพื่อให้ได้อัตราราคาดอกเบี้ยคงที่ต่อหนี้สินคงค้างอยู่ โดยพิจารณาแยกแต่ละสัญญา การผูกพันตามสัญญาเช่าหักค่าใช้จ่ายทางการเงินจะบันทึกเป็นหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน ส่วนดอกเบี้ยจ่ายจะบันทึกในกำไรหรือขาดทุนตลอดอายุของสัญญาเช่าเพื่อให้ได้อัตราราคาดอกเบี้ยคงที่ต่อหนี้สินคงค้างอยู่ สินทรัพย์ที่ได้มาตามสัญญาเช่าการเงินจะคิดค่าเสื่อมราคาตลอดอายุการใช้งานของสินทรัพย์ที่เช่าหรืออายุของสัญญาเช่า แล้วแต่ระยะเวลาใดจะน้อยกว่า

2.14 เงินกู้ยืม

เงินกู้ยืมรับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่ได้รับหักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น เงินกู้ยืมวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง ผลต่างระหว่างเงินที่ได้รับ (หักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น) เมื่อเทียบกับมูลค่าที่จ่ายคืนเพื่อชำระหนี้สินนั้นจะรับรู้ในงบกำไรขาดทุนตลอดช่วงเวลากู้ยืม

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.15 ภาษีเงินได้งวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับงวดประกอบด้วย ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี ภาษีเงินได้จะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน ยกเว้นส่วนภาษีเงินได้ที่เกี่ยวข้องกับรายการที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น หรือรายการที่รับรู้โดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้น ในกรณีนี้ภาษีเงินได้ต้องรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือโดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้นตามลำดับ

ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันคำนวณจากอัตราภาษีตามกฎหมายภาษีที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่นอนว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงานในประเทศที่บริษัทและบริษัทย่อยดำเนินงานอยู่และเกิดรายได้เพื่อเสียภาษี ผู้บริหารจะประเมินสถานะของการขึ้นแบบแสดงรายการภาษีเป็นงวด ๆ ในกรณีที่มีสถานการณ์ที่การนำกฎหมายภาษีไปปฏิบัติขึ้นอยู่กับการตีความ และจะตั้งประมาณการค่าใช้จ่ายภาษีที่เหมาะสมจากจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภาษีแก่หน่วยงานจัดเก็บ

ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีรับรู้ตามวิธีหนี้สิน เมื่อเกิดผลต่างชั่วคราวระหว่างฐานภาษีของสินทรัพย์และหนี้สิน และราคาตามบัญชีที่แสดงอยู่ในงบการเงิน อย่างไรก็ตามกลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีที่เกิดจากการรับรู้เริ่มแรกของรายการสินทรัพย์หรือรายการหนี้สินที่เกิดจากรายการที่ไม่ใช่การรวมธุรกิจ และ ณ วันที่เกิดรายการ รายการนั้นไม่มีผลกระทบต่อกำไรหรือขาดทุนทั้งทางบัญชีหรือทางภาษี ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีคำนวณจากอัตราภาษี (และกฎหมายภาษีอากร) ที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่นอนว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงาน และคาดว่าอัตราภาษีดังกล่าวจะนำไปใช้เมื่อสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ หรือหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีได้มีการจ่ายชำระ

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีจะรับรู้หากมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่นอนว่ากลุ่มกิจการจะมีกำไรทางภาษีเพียงพอที่จะนำจำนวนผลต่างชั่วคราวนั้นมาใช้ประโยชน์ กลุ่มกิจการได้ตั้งภาษีเงินได้รอตัดบัญชีของผลต่างชั่วคราวของเงินลงทุนในบริษัทร่วม บริษัทย่อย และส่วนได้เสียในกิจการร่วมค้า เว้นแต่กลุ่มกิจการสามารถควบคุมจังหวะเวลาของการกลับรายการผลต่างชั่วคราวและการกลับรายการผลต่างชั่วคราวมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่นอนว่าจะไม่เกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาที่คาดการณ์ได้ในอนาคต

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจะแสดงหักกลบกันก็ต่อเมื่อกิจการมีสิทธิตามกฎหมายที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันมาหักกลบกับหนี้สินภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบัน และทั้งสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเกี่ยวข้องกับภาษีเงินได้ที่ประเมินโดยหน่วยงานจัดเก็บภาษีหน่วยงานเดียวกัน โดยการเรียกเก็บเป็นหน่วยภาษีเดียวกันหรือหน่วยภาษีต่างกันซึ่งตั้งใจจะจ่ายหนี้สินและสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันด้วยยอดสุทธิ

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.16 ผลประโยชน์พนักงาน

(ก) โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้

โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้ คือ โครงการผลประโยชน์เมื่อออกจากงานที่กลุ่มกิจการจัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งเป็นลักษณะของแผนการจ่ายสมทบที่ได้กำหนดการจ่ายสมทบไว้แล้ว สิทธิประโยชน์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกไปจากสินทรัพย์ของกลุ่มกิจการและบริหารโดยผู้จัดการกองทุน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพดังกล่าวได้รับเงินสะสมเข้ากองทุนจากพนักงานและกลุ่มกิจการ

เงินจ่ายสมทบเข้ากองทุนสำรองเลี้ยงชีพ บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เกิดรายการนั้น

(ข) ผลประโยชน์พนักงานเมื่อเกษียณอายุ

กลุ่มกิจการจัดให้มีผลประโยชน์พนักงานเมื่อมีการเลิกจ้างเพื่อจ่ายให้แก่พนักงานเป็นไปตามกฎหมายแรงงานไทย จำนวนเงินดังกล่าวขึ้นอยู่กับฐานเงินเดือนและจำนวนปีที่พนักงานทำงานให้บริษัทนับถึงวันที่สิ้นสุดการทำงานที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งนี้ผลประโยชน์พนักงานคำนวณโดยใช้วิธีคิดลดแต่ละหน่วยที่ประมาณการไว้ (วิธี Projected Unit Credit) ตามเกณฑ์คณิตศาสตร์ประกันภัย (Actuarial Technique) โดยนักคณิตศาสตร์ประกันภัยอิสระ ซึ่งเป็นการประมาณการจากมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายในอนาคต โดยคำนวณบนพื้นฐานของเงินเดือนพนักงาน อัตราการลาออก อายุจนถึงเกษียณ อัตราการตาย อายุงาน และปัจจัยอื่น ๆ และคำนวณคิดลดโดยใช้อัตราดอกเบี้ยของพันธบัตรรัฐบาลที่มีกำหนดเวลาใกล้เคียงกับระยะเวลาของหนี้สินดังกล่าว กำไรและขาดทุนจากการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยเกิดขึ้นจากการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงข้อสมมุติฐานจะรับรู้ในส่วนของผู้ถือหุ้นผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในงวดที่เกิดขึ้น ต้นทุนบริการในอดีตจะถูกรับรู้ทันทีในกำไรหรือขาดทุน

2.17 ประมาณการหนี้สิน

กลุ่มกิจการจะบันทึกประมาณการหนี้สินซึ่งไม่รวมถึงประมาณการหนี้สินสำหรับผลตอบแทนพนักงาน อันเป็นภาระผูกพันในปัจจุบันตามกฎหมายหรือตามข้อตกลงที่จัดทำไว้ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ที่จะส่งผลให้กลุ่มกิจการต้องสูญเสียทรัพยากรออกไป และตามประมาณการที่น่าเชื่อถือของจำนวนที่ต้องจ่าย ในกรณีที่กลุ่มกิจการคาดว่าประมาณการหนี้สินเป็นรายจ่ายที่จะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกเป็นสินทรัพย์แยกต่างหากเมื่อคาดว่าจะได้รับรายจ่ายนั้นคืนอย่างแน่นอน

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.18 ทุนเรือนหุ้น

หุ้นสามัญจะจัดประเภทไว้เป็นส่วนของผู้ถือหุ้นประเภทอื่นซึ่งรวมถึงหุ้นบุริมสิทธิชนิดบังคับได้ก่อนจะจัดประเภทไว้เป็นหนี้สิน

ต้นทุนส่วนเพิ่มที่เกี่ยวข้องกับการออกหุ้นใหม่หรือการออกสิทธิในการซื้อหุ้นซึ่งสุทธิจากภาษีจะถูกแสดงในส่วนของผู้ถือหุ้น โดยนำไปหักจากสิ่งตอบแทนที่ได้รับจากการออกตราสารทุนดังกล่าว

2.19 การรับรู้รายได้

รายได้ประกอบด้วยมูลค่าธุรกรรมที่จะได้รับจากการขายสินค้าและบริการซึ่งเกิดขึ้นจากกิจกรรมตามปกติของกลุ่มกิจการ รายได้จะแสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการสำหรับ งบการเงินรวม รายได้จากการขายสินค้ารับรู้เมื่อผู้ซื้อได้รับโอนความเสี่ยงและผลตอบแทนที่เป็นสาระสำคัญของความเป็นเจ้าของสินค้า รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์รับรู้เมื่อผู้เล่นเกมใช้บริการแล้ว และรายได้ค่าสิทธิในการบริการให้เล่นเกมจากร้านเกมรับรู้โดยวิธีเส้นตรงตามระยะเวลาของสิทธิ

รายได้ดอกเบี้ยและรายได้อื่นรับรู้ตามเกณฑ์คงค้าง เว้นแต่จะมีความไม่แน่นอนในการรับชำระ

รายได้เงินปันผลรับรู้เมื่อสิทธิที่จะได้รับเงินปันผลนั้นเกิดขึ้น

2.20 การจ่ายเงินปันผล

เงินปันผลจ่ายไปยังผู้ถือหุ้นของบริษัทจะรับรู้ในด้านหนี้สินในงบการเงินของกลุ่มกิจการในรอบระยะเวลาบัญชี ซึ่งที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปี และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล

2.21 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

ส่วนงานดำเนินงานได้ถูกรายงานในลักษณะเดียวกับรายงานภายในที่นำเสนอให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานหมายถึงบุคคลที่มีหน้าที่ในการจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานดำเนินงาน ซึ่งพิจารณาว่าคือคณะกรรมการบริษัทที่ทำการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

3 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน

3.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน

กลุ่มกิจการต้องเผชิญกับความเสี่ยงทางการเงินที่สำคัญได้แก่ ความเสี่ยงจากตลาด (รวมถึงความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนและความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย) ความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อ และความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง ฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการเป็นผู้ดำเนินการในการจัดการความเสี่ยง แผนการจัดการความเสี่ยงโดยรวมของกลุ่มกิจการจึงมุ่งเน้นความผันผวนของตลาดการเงินและแสวงหาวิธีการลดผลกระทบที่ทำให้เสียหายต่อผลการดำเนินงานทางการเงินของกลุ่มกิจการให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

3.1.1 ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อยและบริษัทร่วมที่มีการดำเนินงานในต่างประเทศ ซึ่งกลุ่มกิจการมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศที่เกิดจากสกุลเงินตราต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ, ริงกิตมาเลเซีย, เบริชญสิงคโปร์ และเปโซฟิลิปปินส์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการเชื่อว่าในสถานการณ์ปัจจุบันความเสี่ยงด้านอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศจะไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อผลการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารจึงไม่ได้ใช้ตราสารอนุพันธ์ทางการเงินเพื่อป้องกันความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนดังกล่าว

3.1.2 ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของกลุ่มกิจการเกิดจากหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินและเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินคิดอัตราดอกเบี้ยแบบผันแปร และเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกันคิดอัตราดอกเบี้ยแบบคงที่ ทั้งนี้ผู้บริหารพิจารณาเห็นว่าความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยไม่เป็นสาระสำคัญ

3.1.3 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

รายได้ส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการได้แก่ รายได้ค่าเกมสออนไลน์ ซึ่งลูกค้าส่วนใหญ่จะจ่ายให้ล่วงหน้า ดังนั้นกลุ่มกิจการไม่เคยประสบปัญหาในการเรียกเก็บหนี้เป็นอย่างเป็นสาระสำคัญ นอกจากนี้ กลุ่มกิจการมีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อจากลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกันและเงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันซึ่งไม่มีหลักประกัน โดยผู้บริหารมีการประเมินและพิจารณาความสามารถในการชำระเงินของกิจการที่เกี่ยวข้องกันดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

3.1.4 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง

การจัดการความเสี่ยงด้านสภาพคล่องอย่างรอบคอบ หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งเงินสดและหลักทรัพย์ที่มีตลาดรองรับอย่างเพียงพอ ความสามารถในการหาแหล่งเงินทุนที่เพียงพอและความสามารถในการบริหารความเสี่ยง กลุ่มกิจการตั้งเป้าหมายจะดำรงความยืดหยุ่นในการระดมเงินทุนโดยการรักษาวางเงินสินเชื่อให้มีความเพียงพอเนื่องจากลักษณะทางธุรกิจที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

3 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

3.2 การประมาณมูลค่ายุติธรรม

ตารางต่อไปนี้จะแสดงการวิเคราะห์เครื่องมือทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมจำแนกตามวิธีการประมาณมูลค่าความแตกต่างของระดับข้อมูลสามารถแสดงได้ดังนี้

- ข้อมูลระดับที่ 1 ได้แก่ ราคาเสนอซื้อขาย (ไม่ต้องปรับปรุง) ในตลาดที่มีสภาพคล่องสำหรับสินทรัพย์หรือหนี้สินอย่างเดียวกัน
- ข้อมูลระดับที่ 2 ได้แก่ ข้อมูลอื่นนอกเหนือจากราคาเสนอซื้อขายซึ่งรวมอยู่ในระดับที่ 1 ที่สามารถสังเกตได้โดยตรง (ได้แก่ ข้อมูลราคา) หรือโดยอ้อม (ได้แก่ ข้อมูลที่คำนวณมาจากราคา) สำหรับสินทรัพย์นั้นหรือหนี้สินนั้น
- ข้อมูลระดับที่ 3 ได้แก่ ข้อมูลสำหรับสินทรัพย์หรือหนี้สินซึ่งไม่ได้อ้างอิงจากข้อมูลที่สามารถสังเกตได้จากตลาด (ข้อมูลที่ไม่สามารถสังเกตได้)

ตารางต่อไปนี้จะแสดงถึงสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558

	งบการเงินรวม		
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินเพื่อค้า			
เงินลงทุนเพื่อค้าตราสารทุน	909	-	909
เงินลงทุนเพื่อค้าตราสารหนี้	-	11,790	11,790
สินทรัพย์รวม	909	11,790	12,699

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินเพื่อค้า			
เงินลงทุนเพื่อค้าตราสารทุน	909	-	909
เงินลงทุนเพื่อค้าตราสารหนี้	-	9,132	9,132
สินทรัพย์รวม	909	9,132	10,041

3 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

3.2 การประมาณมูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

ไม่มีรายการโอนระหว่างระดับที่ 1 และระดับที่ 2 ของลำดับชั้นมูลค่ายุติธรรมในระหว่างปี

เครื่องมือทางการเงินในระดับที่ 1

มูลค่ายุติธรรมของเครื่องมือทางการเงินที่ซื้อขายในตลาดที่มีสภาพคล่องอ้างอิงจากราคาเสนอซื้อขาย ณ วันที่ในงบการเงิน ตลาดจะถือเป็นตลาดที่มีสภาพคล่องเมื่อราคาเสนอซื้อขายมีพร้อมและสม่ำเสมอ จากการแลกเปลี่ยน จากตัวแทน นายหน้า กลุ่มอุตสาหกรรม ผู้ให้บริการด้านราคา หรือหน่วยงานกำกับดูแล และราคารับแสดงถึงรายการในตลาดที่เกิดขึ้นจริงอย่างสม่ำเสมอ ในราคาซึ่งคู่สัญญาซึ่งเป็นอิสระจากกันพึงกำหนดในการซื้อขาย (Arm's length basis) ราคาเสนอซื้อขายที่ใช้สำหรับสินทรัพย์ทางการเงินที่ถือโดยกลุ่มกิจการได้แก่ราคาเสนอซื้อปัจจุบัน เครื่องมือทางการเงินนี้รวมอยู่ในระดับที่ 1

เครื่องมือทางการเงินในระดับที่ 2

มูลค่ายุติธรรมของเครื่องมือทางการเงินที่ไม่ได้มีการซื้อขายในตลาดที่มีสภาพคล่อง (ตัวอย่างเช่น ตราสารอนุพันธ์ที่มีการซื้อขายในตลาดรองที่ไม่ได้มีการจัดตั้งอย่างเป็นทางการ (over-the-counter) วัสดุค่าโดยใช้เทคนิคการประเมินมูลค่าโดยเทคนิคการประเมินมูลค่านี้ใช้ประโยชน์สูงสุดจากข้อมูลในตลาดที่สังเกตได้ที่มืออยู่และอ้างอิงจากประมาณการของกิจการเองมาใช้น้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ ถ้าข้อมูลที่เป็นสาระสำคัญทั้งหมดในการวัดมูลค่ายุติธรรมได้มาจากข้อมูลที่สังเกตได้ เครื่องมือเหล่านั้นจะรวมอยู่ในระดับที่ 2

มูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายมีมูลค่าใกล้เคียงกับมูลค่าตามบัญชี

4 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ

การประมาณการ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ ได้มีการประเมินทบทวนอย่างต่อเนื่อง และอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ในอดีตและปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งรวมถึงการคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่เชื่อว่ามีเหตุผลในสถานการณ์ขณะนั้น

กลุ่มกิจการมีการประมาณการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประมาณการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้

(ก) ประมาณการการด้อยค่าของค่าความนิยม สินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

กลุ่มกิจการทดสอบการด้อยค่าของค่าความนิยมทุกปีและพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า เมื่อมีข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าตามที่ได้กล่าวในหมายเหตุ 2.12 มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด พิจารณาจากการคำนวณมูลค่าจากการใช้ การคำนวณดังกล่าวอาศัยการประมาณการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 และ พ.ศ. 2558 กลุ่มกิจการได้พิจารณาจากการตั้งค่าเพื่อการด้อยค่าของค่าความนิยมเต็มจำนวนแล้ว (หมายเหตุ 14)

(ข) อุปกรณ์ และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ผู้บริหารเป็นผู้ประมาณการอายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือสำหรับอุปกรณ์และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ซึ่งอายุการใช้งานของสินทรัพย์ส่วนใหญ่จะพิจารณาจากอายุการใช้งานเชิงเทคนิคและประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ โดยผู้บริหารจะมีการทบทวนค่าเสื่อมราคาเมื่ออายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือมีความแตกต่างไปจากการประมาณการในงวดก่อนอย่างเป็นสาระสำคัญ หรือมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่เสื่อมสภาพหรือไม่ได้ใช้งานโดยการขายหรือเลิกใช้

(ค) ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญ

กลุ่มกิจการได้ประมาณการค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สะท้อนถึงการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าและเงินให้กู้ยืมรวมถึงดอกเบี้ยค้างรับ อันเป็นผลมาจากการที่ลูกหนี้ผิดนัดชำระหนี้หรือไม่มีความสามารถในการชำระหนี้ โดยการประมาณการนั้นจะพิจารณาจากประสบการณ์ในอดีตของการติดตามทวงถาม ความมีชื่อเสียง และอายุของหนี้ที่ค้างค้าง ของลูกหนี้แต่ละราย โดยส่วนใหญ่ผู้บริหารจะพิจารณาค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญเต็มจำนวนสำหรับยอดลูกหนี้ที่ค้างนานและไม่มีหลักประกันใด ๆ

4 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ (ต่อ)

กลุ่มกิจการมีการประเมินการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประเมินการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้ (ต่อ)

(ง) การระบุพันผลประโยชน์พนักงาน

มูลค่าปัจจุบันของการระบุพันผลประโยชน์พนักงานขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยที่ใช้ในการคำนวณตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย โดยมีข้อสมมติฐานหลายตัว รวมถึงข้อสมมติฐานเกี่ยวกับอัตราคิดลด การเปลี่ยนแปลงของข้อสมมติฐานเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อมูลค่าของการระบุพันผลประโยชน์พนักงาน

กลุ่มกิจการได้พิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสมในแต่ละปี ซึ่งได้แก่อัตราดอกเบี้ยที่ควรจะใช้ในการกำหนดมูลค่าปัจจุบันของประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายการระบุพันผลประโยชน์พนักงาน ในการพิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสม กลุ่มกิจการพิจารณาใช้อัตราผลตอบแทนในตลาดของพันธบัตรรัฐบาล ซึ่งเป็นสกุลเงินเดียวกับสกุลเงินที่ต้องจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ และมีอายุครบกำหนดใกล้เคียงกับระยะเวลาที่ต้องจ่ายชำระการระบุพันผลประโยชน์พนักงานที่เกี่ยวข้อง

ข้อสมมติฐานหลักอื่น ๆ สำหรับการระบุพันผลประโยชน์พนักงานอ้างอิงกับสถานการณ์ปัจจุบันในตลาด ข้อมูลเพิ่มเติมเปิดเผยในหมายเหตุ 19

5 การจัดการความเสี่ยงในส่วนของทุน

วัตถุประสงค์ของกลุ่มกิจการในการบริหารทุนของบริษัทนั้นเพื่อดำรงไว้ซึ่งความสามารถในการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการ เพื่อสร้างผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนได้เสียอื่น และเพื่อดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างของทุนที่เหมาะสมเพื่อลดต้นทุนของเงินทุน

ในการดำรงไว้หรือปรับโครงสร้างของทุน กลุ่มกิจการอาจปรับนโยบายการจ่ายเงินปันผลให้กับผู้ถือหุ้น การคืนทุนให้แก่ผู้ถือหุ้น การออกหุ้นใหม่ หรือการขายทรัพย์สินเพื่อลดภาระหนี้

6 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

คณะกรรมการบริษัท คือ ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารกำหนดส่วนงานดำเนินงานจากข้อมูลที่ถูกสอบทานโดยคณะกรรมการบริษัท และมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงาน

คณะกรรมการบริษัทพิจารณาธุรกิจจากเขตภูมิศาสตร์และประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ สำหรับเขตภูมิศาสตร์ ผู้บริหารพิจารณาจากผลการปฏิบัติงานในเขตประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์และประเทศอื่น ๆ สำหรับประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ ผู้บริหารพิจารณากิจกรรมจากการให้บริการเกมออนไลน์และจากการเป็นตัวแทนจำหน่ายในเขตภูมิศาสตร์เหล่านี้ รายได้หลักของกิจการเกิดจากการให้บริการเกมออนไลน์

คณะกรรมการบริษัทได้ประเมินผลการปฏิบัติการของส่วนงานดำเนินงานโดยวัดมูลค่าของกำไรก่อนดอกเบี้ยก่อนค่าใช้จ่ายทางภาษีที่ได้ปรับปรุงแล้ว เกณฑ์ในการวัดมูลค่านั้นไม่รวมหน่วยงานดำเนินงานที่ยกเลิกและผลกระทบของค่าใช้จ่ายที่ไม่ควรเกิดขึ้นอีกจากส่วนงานดำเนินงาน เช่น ต้นทุนปรับโครงสร้าง ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับกฎหมาย และการด้อยค่าของค่าความนิยม เมื่อการด้อยค่านั้นเกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่บ่อย การวัดมูลค่านั้นจะไม่รวมผลกระทบของการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ที่ชำระด้วยตราสารทุน และกำไรขาดทุนที่ยังไม่รับรู้ของสินทรัพย์ทางการเงิน นอกจากนี้รายได้ทางการเงินและต้นทุนทางการเงินจะไม่ถูกจัดสรรไปยังส่วนงานดำเนินงาน เพราะฝ่ายบริหารการเงินส่วนกลางทำหน้าที่บริหารจัดการเกี่ยวกับการเงินของกลุ่มกิจการ

รายได้ระหว่างส่วนงานนั้นมีการต่อรองราคากันเป็นอิสระในลักษณะของผู้ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน รายได้จากลูกค้าภายนอกที่รายงานแก่คณะกรรมการบริษัทนั้นวัดมูลค่าลักษณะเดียวกันกับมูลค่าในกำไรหรือขาดทุน

ข้อมูลส่วนงานดำเนินงานที่น่าเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานภายในของบริษัทที่มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานได้รับและสอบทานอย่างสม่ำเสมอเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากรให้กับส่วนงานและประเมินผลการดำเนินงานของส่วนงาน ทั้งนี้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของบริษัท คือคณะกรรมการบริษัท

เพื่อวัตถุประสงค์ในการบริหารงาน บริษัทและบริษัทย่อยจัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามประเภทของผลิตภัณฑ์และบริการ บริษัทและบริษัทย่อยมีส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 2 ส่วนงาน ดังนี้

- ส่วนงานจากการให้บริการเกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) ของกลุ่มกิจการ
- ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี (PC Offline game) และการให้บริการช่องทางการชำระเงิน

ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดสอบทานผลการดำเนินงานของแต่ละหน่วยธุรกิจแยกจากกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากรและการประเมินผลการปฏิบัติงาน บริษัทประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานโดยพิจารณาจากกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมซึ่งวัดมูลค่าโดยใช้เกณฑ์เดียวกับที่ใช้ในการวัดกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมในข้อมูลทางการเงิน

การบันทึกบัญชีสำหรับรายการระหว่างส่วนงานที่รายงานเป็นไปในลักษณะเดียวกับการบันทึกบัญชีสำหรับรายการธุรกิจกับบุคคลภายนอก

บริษัท เอเชียวอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

6 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลรายได้และกำไรของส่วนงานของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 และ พ.ศ. 2558 มีดังต่อไปนี้

	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม							พันบาท
	ส่วนงานเกมออนไลน์ ¹⁾		ส่วนงานตัวแทน ²⁾		อื่น ๆ		งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558		
รายได้จากการขายและบริการให้กับลูกค้าภายนอก	760,883	718,027	28,592	50,249	31,971	60,249	861,280	860,496
กำไร (ขาดทุน) ของส่วนงาน	244,962	209,703	(6,269)	21,595	(6,637)	(1,560)	212,503	223,101
ขาดทุนจากการคิดจำหน่ายและซื้อค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	(31,247)	(49,853)	-	-	-	-	(31,247)	(49,853)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและซื้อค่าของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนอื่น	(36,014)	(174,955)	-	-	-	-	(36,014)	(174,955)
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ที่ไม่ได้เป็นส่วน: ดอกเบี้ยรับ							1,082	2,675
รายได้อื่น							14,494	35,643
ค่าใช้จ่ายอื่น							(313,074)	(557,032)
ต้นทุนทางการเงิน							(2,214)	(1,719)
ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) จากเงินลงทุนในบริษัทร่วม							3,747	(4,519)
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ภาษีเงินได้							(55,599)	13,592
ส่วนของผู้อื่นมีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม							(10,358)	37,919
ขาดทุนส่วนที่เป็นของผู้เป็นเจ้าของบริษัทใหญ่สำหรับปี							(216,680)	(475,148)

¹⁾ ส่วนงานจากการให้บริการเกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) ของกลุ่มบริษัท

²⁾ ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี (PC Offline game) และการให้บริการช่องทางชำระการเงิน

³⁾ ส่วนงานจากการเป็น โฆษณา เป็นส่วนงานการให้บริการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

6 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลเกี่ยวกับเขตภูมิศาสตร์

รายได้จากลูกค้าภายนอกสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 และ พ.ศ. 2558 กำหนดขึ้นตามสถานที่ตั้งของบริษัทและบริษัทย่อย

	งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท
ไทย	418,843	499,396
สิงคโปร์	192,584	209,499
มาเลเซีย	191,706	106,550
ฟิลิปปินส์	45,044	34,263
ประเทศอื่น ๆ	13,103	10,788
รวม	861,280	860,496

7 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินสดในมือ	285	186	75	36
เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืน				
เมื่อทวงถาม	223,572	121,007	111,416	49,389
รวมเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	223,857	121,193	111,491	49,425

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม มีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.05 ถึง 2.50 ต่อปี (พ.ศ. 2558 : ร้อยละ 0.05 ถึง 2.50 ต่อปี)

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

8 เงินลงทุนระยะสั้น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินฝากสถาบันการเงิน	-	80,577	-	-
เงินลงทุนในหลักทรัพย์เพื่อค้า				
ตราสารหนี้ - มูลค่ายุติธรรม	-	11,790	-	9,132
ตราสารทุน - มูลค่ายุติธรรม	-	910	-	909
	-	93,277	-	10,041

เงินลงทุนในหลักทรัพย์เพื่อค้า

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในหลักทรัพย์เพื่อค้ามีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	12,699	61,832	10,041	59,206
ยอดซื้อหลักทรัพย์	-	24,726	-	24,726
ยอดขายหลักทรัพย์	(12,763)	(72,598)	(10,095)	(72,598)
การเปลี่ยนแปลงมูลค่ายุติธรรม	64	(1,261)	54	(1,293)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	12,699	-	10,041

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

9 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า - บุคคลภายนอก	70,514	99,644	37,156	54,423
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(8,137)	(5,735)	(2,136)	(2,136)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	62,377	93,909	35,020	52,287
ลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	50,268	56,197	39,380	37,277
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ (หมายเหตุ 27)	(19,400)	(20,966)	(29,621)	(26,218)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	30,868	35,231	9,759	11,059
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	93,245	129,140	44,779	63,346
ลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	337	213	31,092	24,259
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ				
- กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	-	-	(29,792)	(19,206)
ดอกเบี้ยค้างรับจากบุคคลภายนอก	2	3,320	2	89
ดอกเบี้ยค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	-	152	10,247	6,559
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ				
- กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	-	-	(10,197)	(6,559)
รายได้ค้างรับจากบุคคลภายนอก	842	4,512	842	3,878
รายได้ค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	-	-	443	-
ลูกหนี้อื่นจากบุคคลภายนอก	4,433	5,502	-	-
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ - บุคคลภายนอก	(950)	(887)	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	97,909	141,952	47,416	72,366

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

9 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น (ต่อ)

ลูกหนี้การค้า สามารถวิเคราะห์ตามอายุหนี้ที่ค้างชำระได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บุคคลภายนอก				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	42,782	69,573	18,366	36,329
ไม่เกิน 3 เดือน	18,757	22,723	15,566	15,914
3 - 6 เดือน	-	149	-	19
6 - 12 เดือน	3,324	-	1,085	5
เกินกว่า 12 เดือน	5,651	7,199	2,139	2,156
รวม	70,514	99,644	37,156	54,423
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(8,137)	(5,735)	(2,136)	(2,136)
ลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก - สุทธิ	62,377	93,909	35,020	52,287
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	18,019	4,052	5,621	1,655
ไม่เกิน 3 เดือน	3,330	10,012	4,454	9,351
3 - 6 เดือน	689	634	2,078	276
6 - 12 เดือน	690	6,530	3,590	3,052
เกินกว่า 12 เดือน	27,540	34,969	23,637	22,943
รวม	50,268	56,197	39,380	37,277
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(19,400)	(20,966)	(29,621)	(26,218)
ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ	30,868	35,231	9,759	11,059

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

10 สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้กรรมสรรพากร	3,739	1,621	298	298
ภาษีถูกหัก ณ ที่จ่ายรอเรียกคืน	20,616	17,078	6,201	3,955
ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า	11,086	16,834	5,008	4,388
ภาษีซื้อยังไม่ถึงกำหนด	21,205	14,530	377	270
อื่น ๆ	17,983	20,084	7,447	7,545
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	74,629	70,147	19,331	16,456

11 เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน

กลุ่มกิจการได้นำเงินฝากประจำไปค้ำประกันวงเงินสินเชื่อ และไปวางเป็นหลักประกันการอุทธรณ์ต่อกรมสรรพากรในคดีการถูกประเมินภาษีมูลค่าเพิ่ม

บริษัท เอเชียวูฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 ดังต่อไปนี้

ทางตรง	ชื่อ	จัดตั้ง	สถานที่หลักในการประกอบ ธุรกิจ/ประเทศที่จดทะเบียน	สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดย				สัดส่วนของ		
				บริษัทใหญ่ (ร้อยละ)		กลุ่มกิจการ (ร้อยละ)		หุ้นสามัญที่ถือโดยส่วนได้เสีย ที่ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)		
				พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียวูฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)										
บริษัท เอ แดปโปรดัก จำกัด		ไทย		ธุรกิจลงทุน	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
บริษัท เอเชียวูฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด		ไทย		ธุรกิจลงทุน	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
บริษัท ฟีน็อกซ์ จำกัด (เดิมชื่อ “บริษัท เพลซ์พาร์ค จำกัด”)		ไทย		บริการความบันเทิงผ่านเว็บไซต์	-	100.00	-	100.00	-	-
บริษัท เพลซ์พาร์ค จำกัด		ไทย		บริการเกมออนไลน์	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
CIB Development Sdn. Bhd.		มาเลเซีย		บริการเกมออนไลน์	61.68	61.68	61.68	61.68	38.32	38.32
บริษัท ชิงกัตต์ ดิจิตอล จำกัด		ไทย		บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ตและให้บริการ ขายสื่อโฆษณา	59.99	59.99	59.99	59.99	40.01	40.01
Level Up! Inc.		ฟิลิปปินส์		บริการเกมออนไลน์	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
บริษัท มิวิน อินโนเวชั่น จำกัด		ไทย		พัฒนาเกมบน โทรศัพท์เคลื่อนที่	65.00	65.00	65.00	65.00	35.00	35.00
บริษัท เพลซ์พาร์ค จำกัด		ไทย		บริการเกมออนไลน์	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
(เดิมชื่อ “บริษัท ฟีน็อกซ์ จำกัด”)										

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 ดังต่อไปนี้ (ต่อ)

ชื่อ	สถานที่หลักในการประกอบ ธุรกิจ/ประเทศที่จดทะเบียน จัดตั้ง	ลักษณะของธุรกิจ	สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดย บริษัทใหญ่ (ร้อยละ)		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดย กลุ่มกิจการ (ร้อยละ)		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดย ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)	
			พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
ทางอ้อม								
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด								
Asiasoft Online Pte. Ltd.	สิงคโปร์	บริการเกมออนไลน์	-	-	100.00	-	-	-
AS Online Sdn. Bhd. ซึ่งมีบริษัทย่อยดังต่อไปนี้	มาเลเซีย	บริการเกมออนไลน์	-	-	100.00	-	-	-
Trilight Cove Enterprises Ltd.	หมู่เกาะบริติชเวอร์จิน/เวียดนาม	บริการเกมออนไลน์	-	-	-	60.00	-	40.00
PT. Asiasoft	อินโดนีเซีย	บริการเกมออนไลน์	-	-	79.90	79.90	20.10	20.10
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย CIB Development Sdn. Bhd.								
CIB Net Station Sdn. Bhd. ซึ่งมีบริษัทย่อยดังต่อไปนี้	มาเลเซีย	บริการเกมออนไลน์	-	-	100.00	100.00	-	-
Chinesego Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ต และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	-	-	100.00	100.00	-	-

บริษัทย่อยดังกล่าวข้างต้นได้รวมอยู่ในการจัดทำงบการเงินรวมของกลุ่มกิจการ สัดส่วนของสิทธิในการออกเสียงในบริษัทย่อยที่ถือโดยบริษัทใหญ่ไม่แตกต่างจากสัดส่วนที่ถือหุ้นสามัญ บริษัทใหญ่ไม่ถือ
หุ้นสามัญของบริษัทย่อยที่รวมอยู่ในกลุ่มกิจการ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทย่อยสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	29,600	396,166
การลงทุนเพิ่มขึ้น	-	102
การจำหน่าย - ราคาทุน	(5,000)	(5,000)
- ค่าเผื่อการด้อยค่า	5,000	5,000
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(15,443)	(366,668)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	14,157	29,600
ณ วันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาทุน	579,714	584,714
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(565,557)	(555,114)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	14,157	29,600

เมื่อวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2558 บริษัท ฟีน็อกซ์ จำกัด (เดิมชื่อ “บริษัท เพลล์พาร์ค จำกัด”) ซึ่งเป็นบริษัทย่อยแห่งหนึ่งในประเทศไทยที่ประกอบธุรกิจในส่วนงานบริการความบันเทิงผ่านเว็บไซต์ได้จดทะเบียนเลิกบริษัทกับกระทรวงพาณิชย์ สิ้นทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยนั้น ณ วันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2558 มีจำนวนเงินทั้งสิ้น 0.67 ล้านบาท และมีผลขาดทุนจากการดำเนินงานสำหรับงวดเป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น 0.05 ล้านบาท และเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559 บริษัทย่อยดังกล่าวได้เสร็จสิ้นการชำระบัญชี ซึ่งบริษัทได้รับคืนเงินเป็นจำนวนทั้งสิ้น 0.64 ล้านบาท

เมื่อวันที่ 31 ตุลาคม พ.ศ. 2559 บริษัท AS Online Sdn. Bhd. ซึ่งเป็นบริษัทย่อยแห่งหนึ่งในประเทศมาเลเซียได้จำหน่ายหุ้นสามัญจำนวน 600,000 หุ้นในบริษัท Trilight Cove Enterprises Ltd. ซึ่งเป็นบริษัทย่อยของบริษัทดังกล่าวให้แก่บุคคลภายนอกในราคา 47,639 เหรียญดอลลาร์สหรัฐ หรือเทียบเท่า 1.71 ล้านบาท ซึ่งกำไรจากการจำหน่ายเงินลงทุนจำนวน 1.52 ล้านบาทได้รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ

รายละเอียดด้านล่างแสดงข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยแต่ละรายที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

ยอดรวมของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมมีจำนวน 1.65 ล้านบาท โดยกำไรจำนวน 19.60 ล้านบาทเป็นของ CIB Development Sdn. Bhd. และขาดทุนจำนวน 17.95 ล้านบาท ป็นส่วนให้แก่บริษัทย่อยอื่น ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของบริษัทย่อยอื่นไม่มีสาระสำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท
ส่วนที่หมุนเวียน		
สินทรัพย์	99,372	43,158
หนี้สิน	(64,816)	(56,203)
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนสุทธิ	34,556	(13,045)
ส่วนที่ไม่หมุนเวียน		
สินทรัพย์	6,396	12,259
หนี้สิน	(317)	-
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนสุทธิ	6,079	12,259
สินทรัพย์(หนี้สิน) สุทธิ	40,635	(786)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

CIB Development Sdn. Bhd.

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท
รายได้	190,617	104,466
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	48,791	(13,759)
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	(303)	(932)
กำไร(ขาดทุน)หลังภาษีจากการดำเนินงานต่อเนื่อง	48,488	(14,691)
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จ	48,488	(14,691)
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จส่วนที่เป็นของ		
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	18,202	(27,394)
เงินปันผลจ่ายให้กับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	-
งบกระแสเงินสดโดยสรุป		

CIB Development Sdn. Bhd.

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน		
เงินสดได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	77,161	17,246
จ่ายดอกเบี้ย	(1)	(20)
(จ่าย)รับคืนภาษีเงินได้	(557)	920
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	76,603	18,146
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(4,899)	(9,571)
เงินสดสุทธิ(ใช้ไปใน)ได้มาจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(4,952)	5,580
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้นสุทธิ	66,752	14,155
เงินสดรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	21,740	8,461
ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	(5,377)	(876)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	83,115	21,740

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม

เงินลงทุนที่ปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บริษัทร่วม	8,526	26,233	-	25,073
	8,526	26,233	-	25,073

จำนวนที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนมีดังนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บริษัทร่วม	3,747	(4,519)	-	-
	3,747	(4,519)	-	-

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ก) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ลักษณะของเงินลงทุนของบริษัทร่วมในปี พ.ศ. 2559 และ พ.ศ. 2558 มีดังนี้

ชื่อ	สถานที่ประกอบธุรกิจ/ประเทศที่จดทะเบียนจัดตั้ง	สัดส่วนของส่วนได้เสีย		ลักษณะความสัมพันธ์	วิธีการวัดมูลค่า	วิธีคำนวณ		เงินปันผล	
		พ.ศ. 2559 (ร้อยละ)	พ.ศ. 2558 (ร้อยละ)			พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
ทางตรง									
Pomelo Network Pte. Ltd.	ไต้หวัน/สิงคโปร์	11.01	11.01	พัฒนาแอปพลิเคชันและระบบส่งข้อความบนโทรศัพท์มือถือ	วิธีส่วนได้เสีย	19,164	25,073	-	-
ทางอ้อม									
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	ไทย	40.00	40.00	บริการผ่านเว็บไซต์	วิธีส่วนได้เสีย	8,446	9,215	1,921	201
บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	ไทย	30.00	30.00	บริการระบบเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์	วิธีส่วนได้เสีย	12,080	10,163	-	-
Playpark Inc.	ฟิลิปปินส์	40.00	40.00	บริการเกมออนไลน์	วิธีส่วนได้เสีย	-	(2,011)	-	-
รวม						25,073	25,073	37,864	1,921
หัก ค่าเผื่อการลดค่าเงินลงทุนในบริษัทร่วม						(25,073)	-	(31,164)	(11,631)
รวมเงินลงทุน ในบริษัทร่วม - สุทธิ						-	25,073	8,526	1,921
								1,921	201

กลุ่มกิจการพิจารณาเงินลงทุนใน Pomelo Network Pte. Ltd. เป็นเงินลงทุนในบริษัทร่วม ถึงแม้จะมีสัดส่วนถือหุ้นเพียงร้อยละ 11.01 เนื่องจากบริษัทมีอิทธิพลอย่างมีสาระสำคัญต่อการมีสัดส่วนในการออกเสียง

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน	
	งบการเงินรวม	เฉพาะกิจการ
	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559		
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	26,233	25,073
เงินปันผลรับ	(1,921)	-
ส่วนแบ่งกำไร	3,747	-
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(19,533)	(25,073)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	8,526	-
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559		
ราคาตามบัญชี	28,059	25,073
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(19,533)	(25,073)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	8,526	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

รายการข้างล่างนี้แสดงรายชื่อบริษัทร่วมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการตามความเห็นของกรรมการ บริษัทร่วมดังกล่าว มีทุนเรือนหุ้นทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ ซึ่งกลุ่มกิจการได้ถือหุ้นทางตรง

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

ณ วันที่ 31 ธันวาคม

	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์หมุนเวียน		
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	8,132	8,418
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น(ไม่รวมเงินสด)	9,115	11,314
สินทรัพย์หมุนเวียนรวม	17,247	19,732
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	2,320	1,150
	19,567	20,882
หนี้สินหมุนเวียน		
หนี้สินทางการเงินหมุนเวียน(ไม่รวมเจ้าหนี้การค้า)	-	-
หนี้สินหมุนเวียนอื่น(รวมเจ้าหนี้การค้า)	(5,420)	(4,811)
หนี้สินหมุนเวียนรวม	(5,420)	(4,811)
สินทรัพย์สุทธิ	14,147	16,071

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้ (ต่อ)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท
รายได้	55,719	40,697
ต้นทุนขาย	(21,717)	(11,971)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(30,798)	(22,321)
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	(325)	(298)
ค่าใช้จ่ายดอกเบี้ย	-	(173)
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	2,879	5,934
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม	1,921	201

งบแสดงฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น เป็นข้อมูลที่จัดทำโดยฝ่ายบริหาร โดยยังไม่ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชี อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารพิจารณาว่าผลกระทบต่องบการเงินรวมของกลุ่มกิจการไม่มีสาระสำคัญ

ข้อมูลข้างต้นเป็นจำนวนที่รวมอยู่ในงบการเงินของบริษัทร่วม (ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมดังกล่าว) และปรับปรุงเกี่ยวกับความแตกต่างของนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการและบริษัทร่วม

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การกระทบบยอดรายการข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

การกระทบบยอดรายการระหว่างข้อมูลทางการเงิน โดยสรุปกับมูลค่าตามบัญชีของส่วนได้เสียของกิจการในบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	16,071	10,640
กำไรในระหว่างปี	2,879	5,934
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-
จ่ายเงินปันผล	(4,803)	(503)
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันสิ้นปี	14,147	16,071
ส่วนได้เสียในบริษัทร่วม (ร้อยละ 40.00)	5,659	6,428
ค่าความนิยม	2,787	2,787
มูลค่าตามบัญชี	8,446	9,215

กลุ่มกิจการ ไม่มีหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วม

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

12 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

12 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

บริษัทร่วมที่แต่ละรายไม่มีสาระสำคัญ

นอกเหนือจากส่วนได้เสียในบริษัทร่วมดังกล่าวข้างต้น กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมที่แต่ละรายไม่มีสาระสำคัญ
อีกจำนวนหนึ่ง ซึ่งได้บันทึกเงินลงทุนโดยใช้วิธีส่วนได้เสีย

	พ.ศ. 2559
	พันบาท
มูลค่าตามบัญชีโดยรวมของส่วนได้เสียในบริษัทร่วมซึ่งกิจการบันทึกบัญชี ตามวิธีส่วนได้เสียแต่ละรายที่ไม่มีสาระสำคัญ	80
จำนวนรวมของส่วนแบ่งในบริษัทร่วมใน	
ขาดทุนจากการดำเนินงานต่อเนื่อง	(153)
กำไรหรือขาดทุนหลังภาษีจากการดำเนินงานที่ยกเลิก	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	(153)

เมื่อวันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2559 บริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทร่วมแห่งหนึ่งในประเทศไทย
ที่ประกอบธุรกิจให้บริการระบบเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ ได้จดทะเบียนเลิกบริษัทกับกระทรวงพาณิชย์ สิ้นทรัพย์สุทธิของ
บริษัทร่วมนั้น ณ วันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2559 มีจำนวนเงินทั้งสิ้น 1.12 ล้านบาท และมีผลกำไรจากการดำเนินงาน
สำหรับงวดเป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น 0.82 ล้านบาท ณ ปัจจุบันบริษัทร่วมดังกล่าวอยู่ระหว่างการชำระบัญชี

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

13 อุปกรณ์

	งบการเงินรวม					
	ส่วนปรับปรุง		อุปกรณ์และ		สินทรัพย์	
	อาคาร	อุปกรณ์แม่ข่าย	เครื่องตกแต่ง	ยานพาหนะ	ระหว่างติดตั้ง	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2558						
ราคาทุน	38,191	494,049	142,016	18,800	1,606	694,662
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(26,534)	(404,921)	(124,228)	(15,223)	-	(570,906)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	11,657	89,128	17,788	3,577	1,606	123,756
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	11,657	89,128	17,788	3,577	1,606	123,756
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	78	382	77	(101)	-	436
ซื้อสินทรัพย์	1,986	4,843	18,718	134	(50)	25,631
จัดประเภทใหม่เป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	-	-	-	(1,556)	(1,556)
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(1,732)	(2,135)	(4,692)	-	-	(8,559)
ค่าเสื่อมราคา	(4,451)	(29,383)	(15,462)	(1,706)	-	(51,002)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	7,538	62,835	16,429	1,904	-	88,706
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558						
ราคาทุน	32,595	486,061	149,089	14,263	-	682,008
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(25,057)	(423,226)	(132,660)	(12,359)	-	(593,302)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	7,538	62,835	16,429	1,904	-	88,706
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	7,538	62,835	16,429	1,904	-	88,706
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(98)	(902)	(114)	13	-	(1,101)
ซื้อสินทรัพย์	482	3,623	1,890	-	-	5,995
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(865)	(505)	(332)	(500)	-	(2,202)
ค่าเสื่อมราคา	(2,547)	(25,031)	(13,857)	(1,051)	-	(42,486)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	4,510	40,020	4,016	366	-	48,912
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559						
ราคาทุน	21,039	439,584	181,554	11,203	-	653,380
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(16,529)	(399,564)	(177,538)	(10,837)	-	(604,468)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	4,510	40,020	4,016	366	-	48,912

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

13 อุปกรณ์ (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	ส่วนปรับปรุง อาคาร พันบาท	อุปกรณ์แม่ข่าย พันบาท	อุปกรณ์และ เครื่องตกแต่ง สำนักงาน พันบาท	ยานพาหนะ พันบาท	สินทรัพย์ ระหว่างติดตั้ง พันบาท	รวม พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2558						
ราคาทุน	20,814	150,242	51,338	12,211	1,556	236,161
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(12,812)	(115,477)	(40,790)	(10,065)	-	(179,144)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	8,002	34,765	10,548	2,146	1,556	57,017
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	8,002	34,765	10,548	2,146	1,556	57,017
ซื้อสินทรัพย์	-	-	1,373	-	-	1,373
จัดประเภทใหม่เป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	-	-	-	(1,556)	(1,556)
จำหน่ายตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(189)	(12)	(60)	-	-	(261)
ค่าเสื่อมราคา	(3,184)	(12,662)	(4,775)	(948)	-	(21,569)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	4,629	22,091	7,086	1,198	-	35,004
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558						
ราคาทุน	18,304	141,676	48,431	8,050	-	216,461
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(13,675)	(119,585)	(41,345)	(6,852)	-	(181,457)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	4,629	22,091	7,086	1,198	-	35,004
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	4,629	22,091	7,086	1,198	-	35,004
ซื้อสินทรัพย์	-	2,158	734	-	-	2,892
จำหน่ายตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(374)	-	-	-	(374)
ค่าเสื่อมราคา	(1,963)	(10,863)	(3,452)	(951)	-	(17,229)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	2,666	13,012	4,368	247	-	20,293
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559						
ราคาทุน	18,304	129,962	47,800	7,481	-	203,547
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(15,638)	(116,950)	(43,432)	(7,234)	-	(183,254)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	2,666	13,012	4,368	247	-	20,293

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

14 ค่าความนิยม

	งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม		
ราคาทุน	155,649	249,854
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(155,649)	(94,205)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	155,649
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	-	155,649
การได้มาซึ่งบริษัทย่อย	-	-
ขาดทุนจากการด้อยค่า	-	(155,649)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	-
วันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาทุน	155,649	155,649
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(155,649)	(155,649)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

15 สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น

	งบการเงินรวม					รวม พันบาท
	ค่าสิทธิเกม	โปรแกรม คอมพิวเตอร์	ค่าสิทธิการใช้ สนามกอล์ฟ	ความสัมพันธ์กับ ลูกค้า	เครื่องหมาย การค้า	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2558						
ราคาทุน	810,378	46,125	3,780	55,538	61,245	977,066
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(436,646)	(37,040)	-	(21,011)	(7,179)	(501,876)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(141,377)	-	(1,411)	-	-	(142,788)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	232,355	9,085	2,369	34,527	54,066	332,402
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่						
31 ธันวาคม พ.ศ. 2558						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	232,355	9,085	2,369	34,527	54,066	332,402
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(2,178)	-	60	-	787	(1,331)
การซื้อเพิ่มขึ้น	92,658	2,268	-	-	-	94,926
จัดประเภทใหม่จากอุปกรณ์	-	1,556	-	-	-	1,556
การจำหน่าย/ตัดจำหน่าย						
สินทรัพย์ - สุทธิ	(60,027)	301	-	-	-	(59,726)
การตัดจำหน่าย	(101,767)	(1,563)	-	(7,931)	(3,060)	(114,321)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(36,841)	-	-	(26,596)	(51,793)	(115,230)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	124,200	11,647	2,429	-	-	138,276
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558						
ราคาทุน	726,660	51,421	3,875	55,538	61,674	899,168
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(426,910)	(39,774)	-	(28,942)	(9,881)	(505,507)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(175,550)	-	(1,446)	(26,596)	(51,793)	(255,385)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	124,200	11,647	2,429	-	-	138,276

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

15 สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น (ต่อ)

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

15 สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2558			
ราคาทุน	443,415	47,597	491,012
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(175,728)	(38,210)	(213,938)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(67,283)	-	(67,283)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	200,404	9,387	209,791
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	200,404	9,387	209,791
การซื้อเพิ่มขึ้น	60,018	2,268	62,286
จัดประเภทใหม่จากอุปกรณ์	-	1,556	1,556
การจำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(71,669)	-	(71,669)
การตัดจำหน่าย	(74,247)	(1,564)	(75,811)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(18,153)	-	(18,153)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	96,353	11,647	108,000
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558			
ราคาทุน	343,768	51,421	395,189
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(161,980)	(39,774)	(201,754)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(85,435)	-	(85,435)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	96,353	11,647	108,000

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

15 สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น (ต่อ)

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

16 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน

รายการเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม				
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	23,233	60,995	23,233	-
กู้ยืมเพิ่ม	68,166	23,233	68,166	23,233
จ่ายคืนเงินกู้ยืม	(66,266)	(59,768)	(66,266)	-
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(250)	(1,227)	(250)	-
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	24,883	23,233	24,883	23,233

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

16 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน (ต่อ)

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของเงินกู้ยืมของกลุ่มกิจการและบริษัท มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืม				
อัตราดอกเบี้ยคงที่	24,883	23,233	24,883	23,233
อัตราดอกเบี้ยลอยตัว	-	-	-	-
รวมเงินกู้ยืม	24,883	23,233	24,883	23,233

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินดังกล่าวมีอัตราดอกเบี้ยร้อยละ 4.00 - 5.50 ต่อปี และมีระยะเวลาครบกำหนดไม่เกิน 4 เดือน (พ.ศ. 2558 : อัตราดอกเบี้ยร้อยละ 2.85 - 4.00 ต่อปี)

วงเงินกู้ยืม

ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2557 บริษัทได้รับวงเงินกู้ยืมระยะสั้นจากธนาคารแห่งหนึ่งเป็นจำนวน 150 ล้านบาท เพื่อใช้ลงทุนในค่าลิขสิทธิ์เกม และจ่ายชำระค่าลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตาม เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม พ.ศ. 2558 วงเงินถูกลดลงจาก 150 ล้านบาท เป็น 25 ล้านบาท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 บริษัทมีขอวงเงินที่ยังไม่ได้เบิกใช้คงเหลือจำนวน 0.12 ล้านบาท (พ.ศ. 2558 : 1.80 ล้านบาท)

17 เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เจ้าหนี้การค้า - บุคคลอื่น	58,664	55,427	262	249
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	10,744	315	7,260	5,328
เจ้าหนี้อื่น - บุคคลอื่น	50,480	35,868	5,733	4,926
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	16,499	15,913	13,540	-
เจ้าหนี้ค่าสิทธิ	7,201	-	-	-
เจ้าหนี้ค่าซื้ออุปกรณ์และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	3,960	44,456	360	38,656
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	19,084	40,976	6,813	15,875
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	166,632	192,955	33,968	65,034

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

18 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี

ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีคำนวณจากผลแตกต่างชั่วคราวตามวิธีหนี้สินโดยใช้อัตราภาษีร้อยละ 20 ถึงร้อยละ 25

สินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
ภายใน 12 เดือน	-	27,248	-	27,248
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
เกินกว่า 12 เดือน	281	28,615	-	27,796
	281	55,863	-	55,044
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
ภายใน 12 เดือน	-	-	-	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
เกินกว่า 12 เดือน	(325)	(742)	-	-
	(325)	(742)	-	-
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(44)	55,121	-	55,044

รายการเคลื่อนไหวของภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	55,121	39,562	55,044	57,854
เพิ่ม (ลด) ในกำไรหรือขาดทุน	(55,599)	13,592	(55,044)	(2,371)
เพิ่ม (ลด) ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	(439)	-	(439)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	434	2,406	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม	(44)	55,121	-	55,044

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

18 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		
	รายได้(ค่าใช้จ่าย)		
	พ.ศ. 2558	ในกำไรหรือขาดทุน	พ.ศ. 2559
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	438	(438)	-
ค่าเผื่อการลดลงของมูลค่าสินค้าคงเหลือ	657	(657)	-
ค่าเผื่อการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	6,010	(6,010)	-
ค่าเผื่อการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น	15,541	(15,541)	-
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า	40,217	(40,217)	-
ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า	(12,039)	12,039	-
ค่าใช้จ่ายที่ยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี	778	(778)	-
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	1,728	(1,447)	281
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	2,533	(2,533)	-
	55,863	(55,582)	281
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	(742)	417	(325)
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	55,121	(55,165)	(44)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

18 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้ (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	รายได้(ค่าใช้จ่าย)		พ.ศ. 2559
	พ.ศ. 2558	ในกำไรหรือขาดทุน	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญ	438	(438)	-
ค่าเพื่อการลดลงของมูลค่าสินค้าคงเหลือ	657	(657)	-
ค่าเพื่อการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	6,010	(6,010)	-
ค่าเพื่อการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น	17,087	(17,087)	-
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า	37,324	(37,324)	-
ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า	(11,512)	11,512	-
ค่าใช้จ่ายที่ยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี	778	(778)	-
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	1,728	(1,728)	-
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	2,534	(2,534)	-
	55,044	(55,044)	-
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	55,044	(55,044)	-

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสำหรับรายการขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้ยกไปจะรับรู้ไม่เกินจำนวนที่เป็นไปได้ค่อนข้างแน่นอน จะมีกำไรทางภาษีในอนาคตเพียงพอที่จะใช้ประโยชน์ทางภาษีนั้น กลุ่มกิจการไม่ได้รับรู้สินทรัพย์ภาษีเงินได้จำนวน 174.65 ล้านบาท (พ.ศ. 2558 : 110.07 ล้านบาท) ที่เกิดจากรายการขาดทุนจำนวน 830.37 ล้านบาท (พ.ศ. 2558 : 500.30 ล้านบาท) ที่สามารถยกไปเพื่อหักลบกับกำไรทางภาษีในอนาคต โดยรายการขาดทุนจำนวนเงิน 759.69 ล้านบาท (พ.ศ. 2558 : 458.87 ล้านบาท) จะหมดอายุใน พ.ศ. 2560 ถึง พ.ศ. 2564

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

19 การผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
มูลค่าปัจจุบันของการผูกพันผลประโยชน์				
เมื่อเกษียณอายุ	13,455	14,088	13,455	12,666
หนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน	13,455	14,088	13,455	12,666

รายการเคลื่อนไหวของการผูกพันผลประโยชน์พนักงานในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
การผูกพันผลประโยชน์พนักงานต้นปี	14,088	14,223	12,666	11,972
หัก หนี้สินในช่วงที่เปลี่ยนแปลงที่ยังไม่รับรู้	-	(1,527)	-	(1,527)
ราคาตามบัญชีต้นปี	14,088	12,696	12,666	10,445
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	790	3,306	2,212	2,412
ต้นทุนดอกเบี้ย	443	587	443	479
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน				
ผลประโยชน์พนักงาน	(1,866)	(4,467)	(1,866)	(2,197)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	-	439	-	-
หนี้สินในช่วงที่เปลี่ยนแปลงที่ยังไม่รับรู้	-	1,527	-	1,527
ราคาตามบัญชีปลายปี	13,455	14,088	13,455	12,666

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

19 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนสำหรับแต่ละรายการดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	790	3,306	2,212	2,412
ต้นทุนดอกเบี้ย	443	587	443	479
หนี้สินในช่วงที่เปลี่ยนแปลงที่ยังไม่รับรู้	-	1,527	-	1,527
รวม (แสดงอยู่ในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน)	1,233	5,420	2,655	4,418

ค่าใช้จ่ายจำนวน 1.23 ล้านบาท (พ.ศ. 2558 : 5.42 ล้านบาท) ได้แสดงอยู่ในต้นทุนขายและการให้บริการและค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม

ค่าใช้จ่ายจำนวน 2.66 ล้านบาท (พ.ศ. 2558 : 4.42 ล้านบาท) ได้แสดงอยู่ในต้นทุนขายและการให้บริการและค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของ				
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	1,866	4,467	1,866	2,197

ข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่ใช้เป็นดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
อัตราคิดลด	3.50	4.00 - 5.03	3.50	4.00
อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต	6.34	6.00 - 6.87	6.34	6.87
อัตราการลาออก	5.00	5.00	5.00	5.00

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

19 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวของข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกกัน:

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ					
ผลกระทบต่อภาระผูกพันโครงการผลประโยชน์ที่กำหนดไว้					
การเปลี่ยนแปลง ในข้อสมมติ ร้อยละ	การเพิ่มขึ้นของ ภาระผูกพัน		การลดลงของ ภาระผูกพัน		
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	
อัตราคิดลด	ลดลง ร้อยละ 1	1,904	2,022	-	-
อัตราคิดลด	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	-	-	1,604	1,688
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน	ลดลง ร้อยละ 1	-	-	1,619	1,701
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,884	1,997	-	-
อัตราการลาออก	ลดลง ร้อยละ 1	2,149	2,254	-	-
อัตราการลาออก	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	-	-	1,812	1,902

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวข้างต้นนี้อ้างอิงจากการเปลี่ยนแปลงข้อสมมติ ขณะที่ให้ข้อสมมติอื่นคงที่ ในทางปฏิบัติสถานการณ์ดังกล่าวยากที่จะเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติอาจมีความสัมพันธ์กัน ในการคำนวณการวิเคราะห์ความอ่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์ที่กำหนดไว้ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติหลักได้ใช้วิธีเดียวกัน (มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันโครงการผลประโยชน์ที่กำหนดไว้คำนวณด้วยวิธีคิดลดแต่ละหน่วยที่ประมาณการไว้ (Projected Unit Credit Method) ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน) ในการคำนวณหนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน

การวิเคราะห์การครบกำหนดของการจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุที่ไม่มีการคิดลด :

	งบการเงินรวม				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	603	-	1,717	87,158	89,478
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558	-	612	978	158,475	160,065

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	603	-	1,717	87,158	89,478
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558	-	612	978	114,273	115,863

ระยะเวลาเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของภาระผูกพันผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ คือ 24 ปี (พ.ศ. 2558 : 24 ปี)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

20 ทุนเรือนหุ้นและส่วนเกินมูลค่าหุ้น

	จำนวนหุ้น สามัญ จดทะเบียน หุ้น	จำนวนหุ้น ที่ออกและ ชำระแล้ว หุ้น	หุ้นที่ออกและ ชำระแล้ว พันธบัตร	ส่วนเกิน มูลค่าหุ้น พันธบัตร	รวม พันธบัตร
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2558	307,407,762	307,407,762	307,408	796,834	1,104,242
การออกหุ้น	-	-	-	-	-
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2558	307,407,762	307,407,762	307,408	796,834	1,104,242
การออกหุ้น	102,469,254	102,469,254	102,469	-	102,469
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	409,877,016	409,877,016	409,877	796,834	1,206,711

หุ้นสามัญจดทะเบียนทั้งหมดซึ่งมีราคามูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท (พ.ศ. 2558 : 1 บาท) มีจำนวน 409,877,016 หุ้น (พ.ศ. 2558 : 307,407,762 หุ้น) หุ้นทั้งหมดได้ออกและชำระเต็มมูลค่าแล้ว

ในการประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559 ผู้ถือหุ้นได้มีมติอนุมัติเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัทจากหุ้นสามัญจำนวน 307,407,762 หุ้น โดยมีมูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท เป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น โดยมีมูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม พ.ศ. 2559 บริษัทได้รับค่าหุ้นสำหรับหุ้นสามัญที่เพิ่มจำนวน 102,469,254 หุ้น โดยมีมูลค่าหุ้นที่ชำระแล้วตามมูลค่าที่ตราไว้จำนวน 102,469,254 บาท บริษัทได้จดทะเบียนเพิ่มทุนกับกระทรวงพาณิชย์ เมื่อวันที่ 23 ธันวาคม พ.ศ. 2559

21 ทุนสำรองตามกฎหมาย

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 1 มกราคม	31,600	31,600	31,600	31,600
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	31,600	31,600	31,600	31,600

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

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

22 รายได้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ดอกเบี้ยรับ	1,081	2,675	8,686	7,665
รายได้อื่น	14,495	35,643	10,101	26,757
รวมรายได้อื่น	15,576	38,318	18,787	34,422

23 ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ

รายการที่รวมอยู่ในการคำนวณขาดทุนจากการดำเนินงาน สามารถนำมาแยกตามลักษณะได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน	205,856	267,467	120,870	135,384
ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกม (รวมค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกม)	268,716	259,968	132,094	169,561
ค่าเสื่อมราคา (หมายเหตุ 13)	42,486	51,002	17,229	21,569
ค่าตัดจำหน่าย (หมายเหตุ 15)	107,251	114,321	37,540	75,811
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์				
ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	51,910	205,121	14,441	106,440
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อยและ				
บริษัทร่วม	19,164	-	40,516	366,668
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมแก่บริษัทย่อย	-	-	61,622	174,176
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าความนิยม	-	155,649	-	-
ซื้อสินค้าสำเร็จรูป	-	13,505	-	3,366

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

24 ภาษีเงินได้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559 พันบาท	พ.ศ. 2558 พันบาท	พ.ศ. 2559 พันบาท	พ.ศ. 2558 พันบาท
ภาษีเงินได้ปัจจุบัน				
ภาษีเงินได้ปัจจุบันสำหรับกำไรทางภาษีสำหรับปี	434	1,744	-	-
การปรับปรุงจากงวดก่อน	-	662	-	679
รวมภาษีเงินได้ปัจจุบัน	434	2,406	-	679
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
รายการที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราว				
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	55,582	4,767	55,044	2,371
- หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(417)	(20,765)	-	-
รวม (รายได้) ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	55,165	(15,998)	55,044	2,371
รวม (รายได้) ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	55,599	(13,592)	55,044	3,050

ภาษีเงินได้สำหรับขาดทุนก่อนหักภาษีของกลุ่มกิจการมียอดจำนวนเงินที่แตกต่างจากการคำนวณขาดทุนทางบัญชีคู่กับอัตราภาษีเงินได้ของกลุ่มกิจการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559 พันบาท	พ.ศ. 2558 พันบาท	พ.ศ. 2559 พันบาท	พ.ศ. 2558 พันบาท
ขาดทุนก่อนภาษีเงินได้	(150,723)	(526,660)	(158,145)	(658,386)
อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	ร้อยละ 0 - 30	ร้อยละ 0 - 30	ร้อยละ 20	ร้อยละ 20
ค่าใช้จ่ายภาษีคำนวณจากอัตราภาษี	(51,978)	(162,975)	(31,629)	(131,677)
ผลกระทบ :				
การปรับปรุงจากงวดก่อน	32	662	-	679
รายได้ที่ได้รับยกเว้น	(9,285)	(3,743)	(1,510)	(3,743)
ค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถหักภาษี	31,527	124,963	26,654	112,783
การตัดจำหน่ายสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	-	8,870	-	6,505
การใช้ประโยชน์ทางภาษีที่ไม่ได้รับรู้เป็นสินทรัพย์				
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(9,228)	-	(1,000)	-
ขาดทุนทางภาษีที่ไม่นำมาบันทึกสินทรัพย์ภาษีเงินได้				
รอตัดบัญชี	94,531	18,631	62,529	18,503
ภาษีเงินได้	55,599	(13,592)	55,044	3,050

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

25 ขาดทุนต่อหุ้น

ขาดทุนต่อหุ้นขั้นพื้นฐานคำนวณโดยการหารขาดทุนสุทธิที่เป็นของผู้ถือหุ้นสามัญของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดยผู้ถือหุ้นในระหว่างปี

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
ส่วนแบ่งขาดทุนสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	(216,680)	(475,148)	(213,189)	(661,436)
จำนวนหุ้นสามัญเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	309,927	307,408	309,927	307,408
ขาดทุนต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาทต่อหุ้น)	(0.70)	(1.55)	(0.69)	(2.15)

บริษัท ไม่มีการออกหุ้นสามัญเทียบเท่าปรับลดในระหว่างปี พ.ศ. 2559 และ พ.ศ. 2558

26 ภาระผูกพัน

(ก) สัญญาการใช้สิทธิ

กลุ่มกิจการมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับบริษัทในประเทศและต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้สัญญาดังกล่าว บริษัทและบริษัทย่อยมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามสัญญา และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา กำหนดระยะเวลาชำระค่าสิทธิขั้นต่ำขึ้นอยู่กับข้อตกลงของการจ่ายเงินในสัญญา

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 และ พ.ศ. 2558 กลุ่มกิจการมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรกและค่าสิทธิขั้นต่ำดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าสิทธิเริ่มแรก	35,687	243,350	27,362	198,297
ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้	91,566	251,293	51,454	203,165

ในระหว่างปี พ.ศ. 2559 กลุ่มกิจการและบริษัท ได้ทำหนังสือแจ้งยกเลิกสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์และสิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์กับบริษัทพัฒนาเกมหลายแห่ง เนื่องจากการพัฒนาเกมไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ ซึ่งบริษัทพัฒนาเกมดังกล่าวรับทราบและยินยอมการขอยกเลิกสัญญาดังกล่าวแล้ว

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

26 ภาระผูกพัน (ต่อ)

(ข) ภาระผูกพันตามสัญญาเช่าดำเนินงาน - กรณีกลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

กลุ่มกิจการได้เช่าทำสัญญาเช่าดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการเช่าพื้นที่สำนักงาน สถานที่จัดเก็บสินค้า สถานที่จัดเก็บเครื่องแม่ข่าย และสัญญาอื่น ๆ อายุของสัญญามีระยะเวลาตั้งแต่ 1 ถึง 5 ปี โดยสามารถต่อสัญญาได้เมื่อครบกำหนด

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 และ พ.ศ. 2558 บริษัทและบริษัทย่อยมีจำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่ายในอนาคตทั้งสิ้นภายใต้สัญญาเช่าดำเนินงานที่บอกเลิกไม่ได้ ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ไม่เกิน 1 ปี	29,851	47,700	16,251	29,942
เกินกว่า 1 ปี แต่ไม่เกิน 5 ปี	22,606	45,433	15,146	28,887
	52,457	93,133	31,397	58,829

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทหมายถึงบุคคลหรือกิจการที่มีอำนาจควบคุมบริษัท ถูกควบคุมโดยบริษัท ไม่ว่าจะเป็น โดยทางตรงหรือทางอ้อม หรืออยู่ภายใต้การควบคุมเดียวกันกับบริษัท รวมถึงบริษัทที่ทำหน้าที่ถือหุ้น บริษัทย่อย และกิจการที่เป็นบริษัทย่อยในเครือเดียวกัน นอกจากนี้บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันยังหมายรวมถึงบริษัทร่วม และบุคคลซึ่งถือหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อมและมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญกับบริษัท ผู้บริหารสำคัญ กรรมการหรือพนักงานของบริษัท ตลอดจนทั้งสมาชิกในครอบครัวที่ใกล้ชิดกับบุคคลดังกล่าว และกิจการที่เกี่ยวข้องกับบุคคลเหล่านั้น

ในการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทแต่ละรายการ บริษัทคำนึงถึงเนื้อหาของความสัมพันธ์มากกว่ารูปแบบทางกฎหมาย

บริษัทถูกถือหุ้นโดยนายปราโมทย์ สุดจิตพร ในสัดส่วนร้อยละ 48 จำนวนหุ้นที่เหลือร้อยละ 52 ถือโดยบุคคลทั่วไป

เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วมที่สำคัญ เปิดเผยในหมายเหตุ 12

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้

(ก) รายได้จากการขายและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ				
บริษัทย่อย	-	-	5,436	21,526
บริษัทร่วม	1,194	-	1,194	-
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	1,305	12,303	1,305	12,303
	2,499	12,303	7,935	33,829
รายได้จากการโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์				
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	3,783	-	3,783
	-	3,783	-	3,783
รายได้ดอกเบี้ย				
บริษัทย่อย	-	-	8,360	5,800
	-	-	8,360	5,800

(ข) การซื้อสินค้าและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริหารจัดการ				
บริษัทย่อย	-	-	32,114	33,900
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	304	666	304	666
	304	666	32,418	34,566
ค่าซื้อสินค้า				
บริษัทย่อย	-	-	168	634
	-	-	168	634

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ค) ยอดคงเหลือที่เกิดจากการซื้อขายสินค้าและบริการและอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า				
บริษัทย่อย	-	-	15,861	13,025
บริษัทร่วม	28,340	31,116	2,526	37
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	21,928	25,081	20,993	24,215
รวม	50,268	56,197	39,380	37,277
หัก ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ	(19,400)	(20,966)	(29,621)	(26,218)
	30,868	35,231	9,759	11,059
ลูกหนี้และดอกเบี้ยค้างรับจาก กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย - ลูกหนี้อื่น	-	-	31,092	24,046
- ดอกเบี้ยค้างรับ	-	-	10,247	6,559
- รายได้ค้างรับ	-	-	443	-
บริษัทร่วม	337	365	-	213
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	-
รวม	337	365	41,782	30,818
หัก ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ	-	-	(39,989)	(25,765)
	337	365	1,793	5,053
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น				
บริษัทย่อย	-	-	5,297	5,013
บริษัทร่วม	9,439	252	1,474	252
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	1,305	63	489	63
	10,744	315	7,260	5,328

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ง) เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	225,851	328,841
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	(225,851)	(269,526)
	-	-	-	59,315

การเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	
ยอดคงเหลือต้นปี - สุทธิ	59,315
เงินให้กู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	8,893
รับชำระคืนเงินให้กู้ยืมระหว่างปี	(43,621)
จัดประเภทเป็นเงินให้กู้ยืมระยะยาว	(21,250)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(1,622)
ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้น	(1,715)
ยอดคงเหลือปลายปี - สุทธิ	-

เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันเป็นเงินให้กู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถาม และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 2.10 ถึงร้อยละ 5.10 ต่อปี

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(จ) เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	105,297	-
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	(105,297)	-
	-	-	-	-

รายการเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	
ยอดคงเหลือต้นปี - สุทธิ	-
เงินให้กู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	38,750
รับชำระคืนเงินให้กู้ยืมระหว่างปี	-
จัดประเภทเป็นเงินให้กู้ยืมระยะยาว	21,250
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(60,000)
ยอดคงเหลือปลายปี - สุทธิ	-

เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันเป็นเงินให้กู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนในสามปี และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 5.35 ถึงร้อยละ 5.60 ต่อปี

(ฉ) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ				
ผู้บริหารสำคัญ	9,747	39,024	-	-
	9,747	39,024	-	-

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(จ) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ (ต่อ)

การเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	
ยอดคงเหลือต้นปี	39,024
เงินกู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	13,317
เงินกู้ยืมคืนระหว่างปี	(42,397)
จัดประเภทเป็นเงินกู้ยืมระยะยาว	(1,750)
ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้น	1,553
ยอดคงเหลือปลายปี	9,747

เงินกู้ยืมระยะสั้นจากผู้บริหารคนสำคัญ มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถาม และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 3.00 ถึงร้อยละ 5.10 ต่อปี

(ข) เงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ				
ผู้บริหารสำคัญ	3,500	-	-	-
	3,500	-	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ข) เงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ (ต่อ)

การเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	
ยอดคงเหลือต้นปี	-
เงินกู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	1,750
จัดประเภทเป็นเงินกู้ยืมระยะยาว	1,750
ยอดคงเหลือปลายปี	3,500

เงินกู้ยืมระยะยาวจากผู้บริหารคนสำคัญ มีกำหนดชำระคืนภายใน 3 ปี และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 5.35 ถึงร้อยละ 5.60 ต่อปี

(ข) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	11,000	-
	-	-	11,000	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ข) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

การเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559	
ยอดคงเหลือต้นปี	-
เงินกู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	20,100
เงินกู้จ่ายคืนระหว่างปี	(9,100)
ยอดคงเหลือปลายปี	11,000

เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกันเป็นเงินกู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถามและคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 2.10 ต่อปี

(ณ) ค่าตอบแทนผู้บริหารสำคัญ

ผู้บริหารสำคัญรวมถึงกรรมการ (ไม่ว่าจะทำหน้าที่ในระดับบริหารหรือไม่) คณะผู้บริหารระดับสูง และเลขานุการบริษัท ค่าตอบแทนที่จ่ายหรือค้างจ่ายสำหรับผู้บริหารสำคัญมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้นอื่น	19,357	22,499	16,799	17,529
ผลประโยชน์เมื่อออกจากงาน	539	582	539	582
	19,896	23,081	17,338	18,111

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

28 กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

ในวันที่ 20 เมษายน พ.ศ. 2558 บริษัทได้ทำสัญญากับ MGame Corporation เพื่อยกเลิกการจ่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าเป็นจำนวน 0.60 ล้านเหรียญสหรัฐฯ หรือเทียบเท่า 19.69 ล้านบาท ทั้งนี้บริษัทกลับรายการค่าเผื่อการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าที่เคยตั้งไว้เต็มจำนวนในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับปี พ.ศ. 2558

29 สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ

บริษัทและบริษัทย่อยมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศดังนี้

สกุลเงิน	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พัน	พัน	พัน	พัน	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	5,559	5,593	2,266	5,595	35.8307	36.0886
ยูโร	20	43	-	-	37.7577	39.4388
ริงกิตมาเลเซีย	73	4	678	578	7.9896	8.4280
เหรียญสิงคโปร์	1,659	1,681	884	197	24.8010	25.5195
เปโซฟิลิปปินส์	5,045	168	8,074	13,399	0.7248	0.7691
รูเปียนอินเดีย	-	-	394,694	30,054	0.0027	0.0026

สกุลเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558	พ.ศ. 2559	พ.ศ. 2558
	พัน	พัน	พัน	พัน	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	4,672	5,093	409	1,157	35.8307	36.0886
ยูโร	20	20	-	-	37.7577	39.4388
ริงกิตมาเลเซีย	28	-	35	-	7.9896	8.4280
เหรียญสิงคโปร์	1,659	1,659	84	75	24.8010	25.5195
เปโซฟิลิปปินส์	4,800	-	1,918	46	0.7248	0.7691
รูเปียนอินเดีย	-	-	-	30,054	0.0027	0.0026

นอกจากนี้ บริษัทและบริษัทย่อยยังมีความเสี่ยงจากการมีเงินลงทุนในบริษัทย่อยในต่างประเทศ ซึ่งบริษัทและบริษัทย่อยไม่ได้ทำสัญญาป้องกันความเสี่ยงอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศไว้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559

30 เหตุการณ์ภายหลังวันที่ในงบแสดงฐานะทางการเงิน

การจดทะเบียนบริษัท

เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัทย่อยแห่งหนึ่งมีมติให้เลิกบริษัทย่อยดังกล่าว โดยจะดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการจดทะเบียนเลิกบริษัทให้เป็นไปตามขั้นตอนที่กฎหมายกำหนดต่อไป บริษัทย่อยนั้นประกอบธุรกิจบริการเกมออนไลน์ หนี้สินสุทธิของบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2559 เป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น 2,929,970 บาท และมีผลขาดทุนจากการดำเนินงานสำหรับปีเป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น 318,086 บาท

การขออนุมัติโอนหุ้นสำรองตามกฎหมายและส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญเพื่อชดเชยผลขาดทุนสะสม

เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ได้มีมติเห็นชอบให้นำเสนอต่อที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2560 เพื่อพิจารณาอนุมัติการโอนหุ้นสำรองตามกฎหมายจำนวน 31.60 ล้านบาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญจำนวน 796.83 ล้านบาทเพื่อชดเชยผลขาดทุนสะสมในงบการเงินเฉพาะกิจการ

การขออนุมัติขายใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ

เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ได้มีมติเห็นชอบให้นำเสนอต่อที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2560 เพื่อพิจารณาอนุมัติการออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญแก่ผู้ถือหุ้นทั้งหมดจำนวน 102,469,254 หน่วย โดยมีอัตราการใช้สิทธิ 1 หน่วยใบสำคัญแสดงสิทธิต่อ 1 หุ้นสามัญ ในราคาใช้สิทธิที่ 2 บาทต่อหุ้น ซึ่งใบสำคัญแสดงสิทธินี้มีอายุ 3 ปี มีเวลาการใช้สิทธิปีละ 2 ครั้ง ครั้งที่ 1 ในวันที่ 25 มิถุนายนของปีที่มีสิทธิ และครั้งที่ 2 ในวันที่ 25 ธันวาคมของปีที่มีสิทธิ โดยสามารถใช้สิทธิแปลงสภาพได้ครั้งแรกในวันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2560

ก้าวต่อไป ของไอซีเอสเอฟ NEXT STEP OF ASIASOFT ANNUAL REPORT 2016



ก้าวต่อไปของเอเชียซอฟท์

เอเชียซอฟท์พร้อมเดินทางสู่อย่างเต็มรูปแบบ ทั้งผลสำเร็จจากการเพิ่มทุนจดทะเบียน และประสบการณ์มากกว่า 16 ปีในการให้บริการความบันเทิงออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทำให้เราเข้าใจตลาดและความต้องการของผู้ใช้บริการ ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบ รวมทั้งบุคลากรของเอเชียซอฟท์ก็มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ยิ่งส่งผลให้เราพร้อมที่จะแข่งขันและก้าวต่อไปข้างหน้า

ด้วยความมุ่งมั่น ตั้งใจ และพลังของทุกคนในองค์กรที่พร้อมจะเดินทางไปด้วยกัน รวมถึงการปรับเปลี่ยนโครงสร้างภายในของกลุ่มบริษัทฯ ให้มีความกระชับ เพื่อให้สอดคล้องต่อสภาพการแข่งขันของตลาดในปัจจุบัน การมองหาโอกาสในการต่อยอดธุรกิจในรูปแบบใหม่ และการร่วมมือกับหุ้นส่วนทางธุรกิจเพื่อให้ครอบคลุมในทุกภาคส่วนของธุรกิจออนไลน์ เอเชียซอฟท์ในฐานะผู้ให้บริการความบันเทิงออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ครอบคลุมการให้บริการในทุกด้าน ทั้งเกมพีซีออนไลน์ เกมมือถือ แอปพลิเคชัน และโมบายล์แพลตฟอร์มต่าง ๆ จึงเชื่อมั่นว่า ในปี 2560 นี้ เอเชียซอฟท์จะกลับมาเติบโตอย่างมั่นคง

