



"TO INSPIRE  
ENDLESS MOMENTS  
OF FUN & EXCITEMENT  
THROUGH VIRTUAL &  
LIVE EXPERIENCES."

รายงานประจำปี 2561



---

# สารบัญ

---

1. สารจากประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร .....	1
2. รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ .....	2
3. คณะกรรมการบริษัท .....	4
4. คณะผู้บริหาร.....	13
5. เหตุการณ์สำคัญในปี 2561 .....	21
6. เกมที่เปิดให้บริการในปี 2561 .....	42
7. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ .....	45
8. ลักษณะการประกอบธุรกิจ .....	50
9. ปัจจัยความเสี่ยง .....	70
10. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท .....	73
11. ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น .....	79
12. โครงสร้างการจัดการ.....	81
13. การกำกับดูแลกิจการ .....	87
14. ความรับผิดชอบต่อสังคม.....	96
15. การควบคุมภายในและการบริหารจัดการความเสี่ยง .....	109
16. รายการระหว่างกัน.....	111
17. รายงานความรับผิดชอบต่อคณะกรรมการต่อรายงานทางการเงิน .....	116
18. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ .....	117
19. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน.....	119
20. งบการเงิน .....	125
21. ก้าวต่อไปของเอเชียซอฟท์.....	201

---

## สารจากประธานกรรมการ และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

ตลอดปี 2561 ที่ผ่านมา ภาพรวมของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในส่วนของเกมโมบายล์ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง และสำหรับผลประกอบการของเอเซียซอฟท์ ภาพรวมของตลาดต่างประเทศมีอัตราการเติบโตสูงขึ้น โดยเฉพาะในประเทศฟิลิปปินส์ โดยบริษัทยังคงปรับกลยุทธ์การบริหารให้เข้ากับสถานการณ์ตลาด พร้อมทั้งพัฒนาระบบเครือข่ายไอทีให้มีประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง และมีการจับมือกับพันธมิตรทางธุรกิจที่แข็งแกร่งเพื่อต่อยอดธุรกิจในอนาคต

สำหรับปี 2562 เอเซียซอฟท์ยังคงมุ่งเน้นการเติบโตในตลาดต่างประเทศ และเร่งขยายฐานเพื่อสร้างโอกาสที่มากขึ้นในตลาดประเทศไทยด้วย นอกจากนี้ยังมุ่งเป้ารุกตลาดเกมโมบายล์ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด รวมถึงมองหาโอกาสทางธุรกิจใหม่ ๆ ที่จะช่วยผลักดันให้ผลประกอบการของบริษัทดียิ่งขึ้น

ในนามของเอเซียซอฟท์ เราขอขอบคุณทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมในการผลักดันองค์กรให้ก้าวไปสู่ความสำเร็จและผ่านพ้นอุปสรรคที่เกิดขึ้นไปด้วยกัน ขอขอบคุณพนักงานและทีมผู้บริหารที่ร่วมทุ่มเทพลังกายและใจในการทำงานมาตลอดปี ขอขอบคุณลูกค้าทุกท่านที่มอบความเชื่อมั่น ความไว้วางใจ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาการบริการให้ดียิ่งขึ้นต่อไป ขอขอบคุณเหล่าพันธมิตรทางธุรกิจผู้อยู่เคียงข้างและสนับสนุนเอเซียซอฟท์เป็นอย่างดีมาโดยตลอด ขอขอบคุณผู้ถือหุ้นและนักลงทุนทุกท่านสำหรับความคิดเห็นต่าง ๆ ที่ทรงคุณค่า ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่จะพาเอเซียซอฟท์ก้าวไปสู่ความสำเร็จอย่างเข้มแข็ง โดยเราจะดำเนินธุรกิจด้วยความมุ่งมั่น โปร่งใส มีความรับผิดชอบทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนได้รับประโยชน์สูงสุด



Mr. Tan Tgow Lim  
ประธานกรรมการ



นายปราโมทย์ สูดจิตพร  
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

## รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด จำนวน 3 ท่าน คือ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์ เป็นประธานกรรมการตรวจสอบ นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์ และ พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน เป็นกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบ และระเบียบกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ในรอบปี 2561 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบมีการประชุมรวมทั้งสิ้น 5 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชีและการเงิน ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) และผู้สอบบัญชีภายนอกเป็นประจำทุกไตรมาส ตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

### 1. สอบทานให้บริษัทฯ มีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

พิจารณาสอบทานงบการเงินรายไตรมาสและงบการเงินประจำปีของบริษัทฯ ร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก ฝ่ายจัดการ โดยสอบถาม รับฟังคำชี้แจง รวมทั้งให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงินของบริษัทฯ ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบได้มีการประชุมร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก โดยไม่มีฝ่ายจัดการของบริษัทฯ 1 ครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สอบบัญชีภายนอกนำเสนอข้อมูลปัญหาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

### 2. สอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิผล ตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ร่วมกับที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit)

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ

### 3. พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบภายในประจำปี 2562

คณะกรรมการตรวจสอบอยู่ในระหว่างการพิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัทตรวจสอบในประเทศฟิลิปปินส์เป็นที่ปรึกษาภายนอก เพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัทย่อยในประเทศฟิลิปปินส์ (Playpark Inc.) ประจำปี 2562

### 4. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

### 5. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชีประจำปี 2562

นำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท เพื่อนำเสนอต่อไปในที่ประชุมผู้ถือหุ้นให้พิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชีในสังกัดของบริษัท มาซาร์ส จำกัด เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ ประจำปี 2562 ซึ่งบริษัท มาซาร์ส จำกัด ได้มอบหมายให้นายสมภพ ผลประसार ผู้สอบ



บัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 และนางสาววรรณวัฒน์ เหมชะญาติ ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049 เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ในการตรวจสอบบัญชีของบริษัท เนื่องจากมีความเป็นอิสระ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานตรวจสอบบัญชี และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

#### 6. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกันและรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาสอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัทฯ เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

#### 7. การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (Self-Assessment) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาว่าการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบเป็นไปตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวปรากฏว่า คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติหน้าที่ส่วนใหญ่ครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

#### 8. อื่น ๆ

- 8.1 สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2561 (แบบ 56-2) และในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2561 ของบริษัทฯ (แบบ 56-1)
- 8.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททราบอย่างต่อเนื่องทุกครั้ง
- 8.3 พิจารณาบทวนกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร
- 8.4 จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ มีรายละเอียดดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2561
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	5/5
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	5/5
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	4/5

ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ

(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์)

ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ

วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2562





# BOARD OF DIRECTORS

คณะกรรมการบริษัท



# คณะกรรมการบริษัท



## Mr. Tan Tgow Lim

ประธานกรรมการ

อายุ 58 ปี

### ประวัติการศึกษา

- Cambridge GCE Ordinary Level สาขาบริหารธุรกิจ
- Presbyterian Boys School ประเทศสิงคโปร์

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- ประธานกรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)
- กรรมการ AS Online Sdn. Bhd.
- กรรมการ PT. Asiasoft
- กรรมการ CIB Development Sdn. Bhd.
- กรรมการ Playpark Inc.

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการ Level Up!, Inc.
- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006)

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น 30,023,300
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

### การถือครองหุ้นบริษัทของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น 6,000,000
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -



## นายปราโมทย์ สุดจิตพร

รองประธานกรรมการ

อายุ 44 ปี

### ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

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

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการ บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด
- กรรมการ Asiasoft Online Pte. Ltd.

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006)

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

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

### การถือครองหุ้นบริษัทของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

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





## นายเลิศชาย กันภัย

กรรมการ

อายุ 58 ปี

### ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- กรรมการ และกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อ บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด)

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
- กรรมการ บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
- กรรมการ บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด (เดิมชื่อ บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด)

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 51/2006)

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น 14,177,800
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -



## นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงค์

กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ

อายุ 58 ปี

### ประวัติการศึกษา

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

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

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

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

### ความรู้ความชำนาญ

- กฎหมาย

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

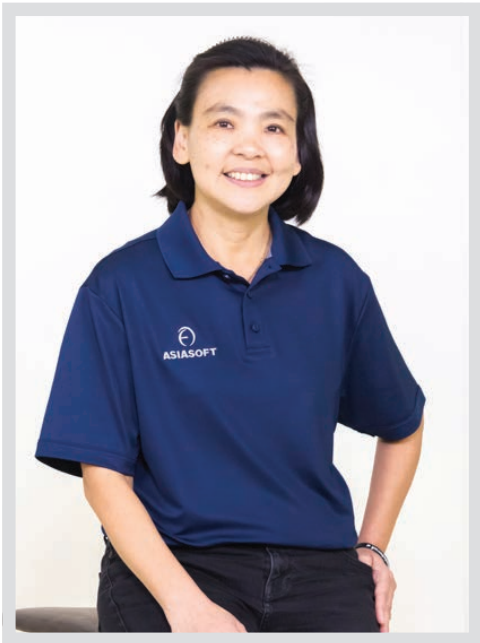
### รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น 407,600
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 76,425





## นางมลฤดี สุขพันธุรัตน์

กรรมการอิสระ และการตรวจสอบ

อายุ 54 ปี

### ประวัติการศึกษา

- บัณฑิตมหาบัณฑิต สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการสอบบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- บัณฑิตบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย เลขทะเบียน 4020
- อนุญาตโตตุลาการ สถาบันอนุญาตโตตุลาการ
- อนุญาตโตตุลาการ สำนักอนุญาตโตตุลาการ สำนักงานศาลยุติธรรม
- นักบัญชีวิชาชีพอาเซียน

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

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

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

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

- KPMG Executive Briefing : Sustainability Trends and Reporting with a summary of the issues raised, practical recommendations for improvement, and areas of focus ahead of the 2018, บจก. เคพีเอ็มจี ภูมิไชย สอบบัญชี : KPMG
- PwC Forensics Seminar on Employee Fraud and Labour Law in Actions, บริษัท ไพร์ชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด
- PwC Forensics Seminar on Third Party Due Diligence : Ethical and Transparent Supply Chain, บริษัท ไพร์ชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด
- โครงการสัมมนาวิชาการเพื่อรำลึกและเชิดชูเกียรติ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เกษรี ณรงค์เดช ครั้งที่ 2 เรื่อง “บัญชีกับความยั่งยืนในกระแสดิจิตอล”, คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับ ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- โครงการสัมมนา เสริมความคิด ตีตปีวิชาชีพ กับคณะพาณิชยฯ ธรรมศาสตร์ เรื่อง “ประเด็นแตกต่างทางบัญชี NPAEs กับภาษี ด้านรายได้ และแนวทางการจัดการความเสี่ยงจากการทุจริต” และเรื่อง “ประเด็นแตกต่างทางบัญชี NPAEs กับภาษี ด้านสินทรัพย์และหนี้สิน และการบัญชีเพื่อการวางแผน และการวัดผล”, คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- Trends in mediation and arbitration for the maritime sector, สถาบัน อนุญาโตตุลาการ

#### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

#### รายการที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

#### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น 116,000
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

#### การถือครองหุ้นบริษัทของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น 185,000
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 46,250





## พ.อ.อ. นวนพล ยั่งยืน

กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ

อายุ 65 ปี

### ประวัติการศึกษา

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

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คณะกรรมการเตรียมการด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ
- คณะกรรมาธิการพิจารณากฎหมายความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562
- คณะกรรมาธิการพิจารณากฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

#### สำนักงานตำรวจแห่งชาติ

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

#### กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม

- ผู้บัญชาการสำนักคดีเทคโนโลยีและสารสนเทศ
- ผู้บัญชาการสำนักเทคโนโลยีและศูนย์ข้อมูลการตรวจสอบ
- รองอธิบดีกรมสอบสวนคดีพิเศษ

สำนักงาน ป.ป.ท.

- รองเลขาธิการคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตในภาครัฐ (ป.ป.ท.)

ผลงานและความรู้ความสามารถ

- โครงการระบบตรวจสอบลายพิมพ์นิ้วมืออัตโนมัติ (AFIS)
- โครงการจัดเก็บและเรียกใช้ข้อมูลอาชญากรรม (CDOS)
- โครงการ POLIS
- โครงการ C3I
- ผู้ออกแบบและพัฒนาโปรแกรม ระบบมือปืนรับจ้าง ระบบข้อมูลบุคคลในท้องถิ่น ระบบรถหาย และระบบเงินเดือนของหน่วยงานย่อยหลายหน่วยงาน
- ผู้พัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ [www.police.go.th](http://www.police.go.th)
- คณะกรรมาธิการพิจารณากฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 2550, 2559
- อนุกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านสื่อออนไลน์
- นายกสมาคมผู้ดูแลเว็บไทย [www.webmaster.or.th](http://www.webmaster.or.th)
- อุปนายกสมาคมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย
- นายกสมาคมความมั่นคงปลอดภัยระบบสารสนเทศ (TISA)

ผู้บรรยายพิเศษ วิชานิเวศน์วิทยาอาชญากรรม วิชาคอมพิวเตอร์ และวิชาอาชญากรรมคอมพิวเตอร์

- โรงเรียนนายร้อยตำรวจ มหาวิทยาลัย และสถาบันอื่น ๆ

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 144/2018)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -





# MANAGEMENT

คณะผู้บริหาร



# คณะผู้บริหาร



## Mr. Ung Chek Wai, Gerry

ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายการเงิน

### ประวัติการศึกษา

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

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายการเงิน บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)
- กรรมการ AS Online Sdn. Bhd.
- กรรมการ Playpark Inc.

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

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

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 88/2011)

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -



## Mr. Quang Quach Dong

ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ

### ประวัติการศึกษา

- University of Warwick - Warwick Business School - Msc. Management Science and Operations Research
- University of Nottingham - BA. Social Science
- Dudley College of Technology

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)
- กรรมการ Playpark Inc.
- กรรมการ Asiasoft (VN) Co., Ltd.
- กรรมการผู้จัดการ Asiasoft Online Sdn. Bhd.
- กรรมการผู้จัดการ PT. Asiasoft

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

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

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -



## นายกิตติพงศ์ พงกชอรุณ

รองกรรมการผู้จัดการ

### ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ทริปเปิ้ลเอส โซเชียลเทรค (ประเทศไทย) จำกัด
- ผู้ชำระบัญชี บริษัท เฟลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด
- ผู้ชำระบัญชี บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ธิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท เฟลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
- ผู้ช่วยผู้อำนวยการ บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท แอดวานซ์ อินเทลลิเจนท์ โมเดิร์นไนน์ จำกัด
- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอซิส คอมพิวเตอร์ จำกัด
- ผู้จัดการทั่วไป บริษัท กลุ่มแอดวานซ์ รีเสิร์ช จำกัด

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

### ความรู้ความชำนาญ

- บริหารธุรกิจ

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น 17,300
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 4,325





## นางสาวศิริรัตน์ ไวศรายุธ

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)
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท มรินทร์ อินโนเวชั่น จำกัด

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

### ความรู้ความชำนาญ

- การจัดการโครงการ

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -



## นางรัตนา มะโนมงคลกุล

รองกรรมการผู้จัดการ (1 มกราคม 2561 – 30 มิถุนายน 2561)

### ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท การจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
- ปริญญาตรี บัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

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

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 126/2559)

### ความรู้ความชำนาญ

- บัญชี

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -



## นางสาวศิริร ชัยบุญ

รองกรรมการผู้จัดการ (1 ตุลาคม 2561 – 31 ธันวาคม 2561)

### ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท International Financial Markets, Southampton University สหราชอาณาจักร
- บัณฑิตบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

### ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

### ประวัติการทำงาน (อดีต)

- ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายการเงิน WCA Ltd.
- ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายการเงิน บริษัท อินทอทิฟ โลจิสติกส์ รีซอสเซท จำกัด
- รองผู้จัดการทั่วไป บริษัท เคพีเอ็มจี ภูมิไชย ที่ปรึกษาธุรกิจ จำกัด

### ความรู้ความชำนาญ

- บริหารธุรกิจและบัญชี

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

### การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -





### คณะผู้บริหารบริษัทย่อย

นายพิพัฒน์ รุ่งเรือง

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ทริปเปิ้ลเอส โซเชียลเทรด (ประเทศไทย) จำกัด

# เหตุการณ์สำคัญในปี 2561

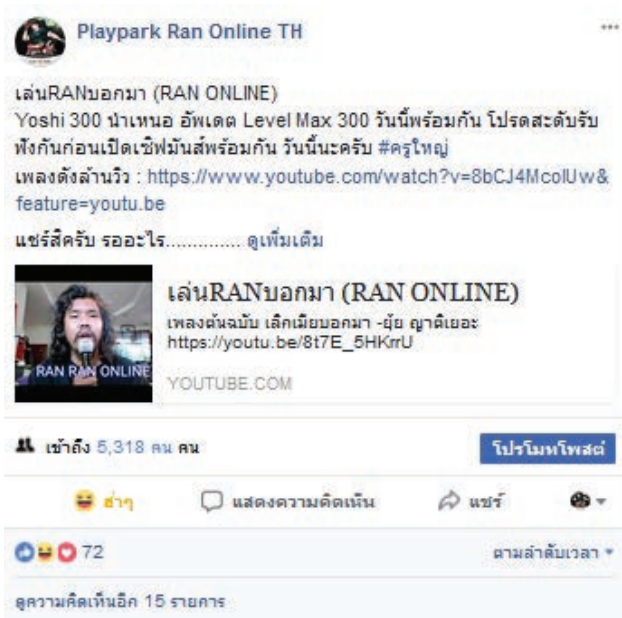
## มกราคม

### ไทย

เกม Luna X Online จัดกิจกรรม PvP “สายแสบชวนตี ซีซั่น 3” ทำประลองเพื่อหาผู้เล่นที่แข็งแกร่งที่สุดในเกม



เกม Ran Online อัปเดต Level Max 300 โดยโปรโมตเจาะกลุ่มฮาร์ดคอร์เกมเมอร์ผ่านเพจ PlayPark RanOnline TH ที่มียอดผู้ติดตามกว่า 34,000 แอ็กเคานต์ และทางช่อง Youtube ของ “โยชิ 300” ซึ่งมียอดผู้ติดตามถึง 354,994 แอ็กเคานต์



เกม Ran Online รวมเซิร์ฟเวอร์ชินจูและคาบูกิโจว กลายเป็นเซิร์ฟเวอร์ใหม่ “Osaka” ซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้เล่นเป็นอย่างดี



เกม Audition จัดกิจกรรม “ทำชนทิมงาน” ให้ผู้เล่นได้ ประชันฝีมือกับทิมงาน เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน ได้รับเสียงตอบรับอย่างล้นหลาม โดยมีผู้สมัครเข้าแข่งขันกว่า 1,000 โอดิ





เกม Granado Espada จัดกิจกรรม “Granado Espada Fan Meeting 2018” พร้อมประกาศแผนการอัปเดตเกมสำหรับปี 2561



## กุมภาพันธ์

เกม Elsword จัดการแข่งขัน “Couple Battle” เป็นการแข่งขันในโหมดคู่รักหรือคู่เพื่อน ด้วยตัวละคร Class 3 Line 1 เป็นครั้งแรก ซึ่งเงินรางวัลมูลค่า 10,000 บาท



เกม Dragon Nest อัปเดตแพตช์ใหม่ “Awakening Lencea” เพิ่มระดับความสามารถของอาชีพ Lencea ให้ผู้เล่นได้สนุกกันมากกว่าเดิม



เกม Dragon Nest จัดกิจกรรม “DN Family Idol Contest” เชิญชวนไอดอลและผู้เล่นที่มีใจรักเกม Dragon Nest มาแข่งขันสร้างสรรค์วิดีโอด้วยเทคนิคสุดคูล เพื่อประชาสัมพันธ์ให้เกมเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น





เกม Dragon Nest จัดการแข่งขันรายการ “Dragon Nest League Season 1” เป็นการแข่งขัน PvP ซึ่งเงินรางวัลและของรางวัลมูลค่ารวม 100,000 บาท



เกม Dragon Nest จัดการแข่งขัน “Lencea Competition” เพ็นทายอดฝีมืออันดับ 1 ของสายอาชีพ Lencea มีรางวัลรวมกว่า 1,000,000 DN Points และปีกแดง Red Glaring Wings



เกม Audition เชิญ “ครูอวย” ตัวตลกภาษาอังกฤษเจ้าของเพจ “เรียนเหอะ อยากสอน” ที่มีผู้ติดตามกว่า 1,218,676 แอ็กเคานต์ มาไลฟ์ในกิจกรรม “Audition Live เมาร์ท เม่า มั่นส์” เพื่อสอนภาษาอังกฤษที่พบในเกม และโชว์ฝีมือการเล่น Audition แบบสด ๆ



เกม Audition ต้อนรับวาเลนไทน์ด้วยหนังสือแจกกลุ่มวัยรุ่น “The Smart Card (สะตูดรัก บัตรอลเวง)” เพื่อโปรโมตระบบ Matching Card (จับคู่)



เกม Audition จัดกิจกรรม “โสด Party” เชิญผู้เล่นที่ใช้ระบบ Matching Card ไปปาร์ตี้คนโสดแบบหรร ๆ วิวโรแมนติกที่ Zoom Sky Bar & Restaurant





เกม Granado Espada รวมเซิร์ฟเวอร์ Draco และ Corona สู่เซิร์ฟเวอร์ใหม่ “Phoenix” เพิ่มความสนุกให้ผู้เล่นมากยิ่งขึ้น



เกม Audition เชิญชวนผู้เล่นมาออกแบบเสื้อยืดคู่รัก เปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่มีความสามารถพิเศษด้านการออกแบบได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเงินรางวัล 10,000 บาท

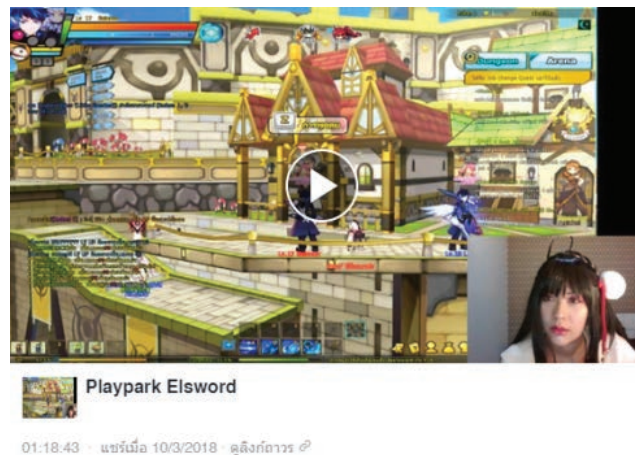


## มีนาคม

เกม Elsword คว่ำตัว “ซีเกมส์” นักร้องนักแสดง ผู้โด่งดังใน Youtube มาถ่ายภาพแฟชั่นคอสเพลย์เป็นตัวละคร AIN พร้อมทั้งไลฟ์โชว์การเล่นเกมและทำแคมเปญกิจกรรมมากมาย



เกม Elsword ชวนคอสเพลเยอร์หญิงชื่อดังของไทย “Onnies” มาเล่นเกมโชว์แฟนคลับกันแบบสด ๆ



เกม Elsword จัดการแข่งขัน PvP “Battle Arena” ของตัวละคร Class 3 Line 2 ประเภททีม ซึ่งเงินรางวัล 10,000 บาท





เกม Luna X Online จัดกิจกรรม PvP “สายแสบชวนตี ซีซั่น 4” ทำประลองเพื่อหาผู้เล่นที่แข็งแกร่งที่สุดในเกม



เกม Luna X Online อัปเดตระบบใหม่ ให้ผู้เล่นได้ต่อสู้กับมังกรสุดโหด “Raid Boss”



เกม Dragon Nest อัปเดตแพตช์ใหม่ “Bleed Phantom”



เกม Ran Online อัปเดตแพตช์ใหม่ “Solo PVE Dungeon”



เกม Dragon Nest ฉลองครบรอบ 6 ปี จัดงาน “DN Meeting Thanks for Loving 6<sup>th</sup> Anniversary” เพื่อแถลงแผนการอัปเดต พร้อมกิจกรรมแจกของรางวัลมากมาย ณ Retro Live Cafe ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์





เกม Audition โซว์การสาธิตเล่นเกมโดยสตรีมเมอร์สาวชื่อดังจาก Twitch “PinkGuschu”, “Patiizz” และ “Lapis Lazuli” เพื่อเจาะกลุ่มผู้เล่นใหม่จากช่องทาง Twitch



เกม Audition จัดการประกาศผล “Audition Award 2018” เพื่อเผยตัวสุดยอดดาแดนซ์ที่เป็นที่ที่สุดของที่สุดในแต่ละสาขา รวม 10 ตำแหน่ง พร้อมมอบถ้วยรางวัลเกียรติยศและไอเทมพิเศษในเกม



เกม Granado Espada อัปเดต “EP 3. Ecliptic Illisia” สานต่อเนื้อเรื่องสุดเข้มข้นในการกำจัดปีศาจที่ไม่มีวันตาย



## เมษายน

การประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2561



เกม Audition อัปเดตระบบต่าง ๆ ในเกมเพื่อยกระดับขั้นสู่ “Audition Season 6 #PowerUp” ให้ผู้เล่นได้สนุกกันอย่างต่อเนื่อง



เกม Audition เกาะติดกระแสฮิตแห่งปี อัปเดต “ชุดไทยออลเจ้า” Limited Edition เพื่อส่งเสริมความเป็นไทย สร้างสีสันและได้รับการตอบรับจากผู้เล่นในเกมเป็นอย่างดี





เกม Audition จัดการแข่งขันนัดพิเศษ “สวย (แดนซ์) โหดเวอร์!” สำหรับสาว ๆ โดยเฉพาะ โดยเชิญสาวสตรีมเมอร์ “Patiizz” มาดวลกับสองสาวนักแข่งเกม Audition “ป๊อป” และ “นกยูง” เพื่อขยายฐานกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้หญิงเพิ่มมากขึ้น



เกม Elsword ขวนสองสาวคอสเพลเยอร์ “โมยจิง” และ “Lapis Lazuli” มาถ่ายภาพแฟชั่นคอสเพลย์ตัวละคร Elesis และ Rena ในคอนเซ็ปต์คู่จิ้น พร้อมไลฟ์สดเล่นเกมกันอย่างสนุกสนาน



เกม Elsword จัดการแข่งขัน PvP “The Last Battle” ของตัวละคร Class 3 Line 3 ประภาพทิม ชิงเงินรางวัล 10,000 บาท



เกม Luna X Online อัปเดตระบบใหม่ “Paragon Level Buff” เพื่อให้ผู้เล่นสามารถรวมเลเวลระหว่างตัวละครในไอดีเดียวกัน เพื่อใช้บัฟ (เพิ่มความสามารถต่าง ๆ) ในเกมได้



เกม Ran Online อัปเดต “Secret Pyramid” และระบบปาร์ตี้ดันเจี้ยน ให้เล่นกับเพื่อน ๆ ได้เป็นกลุ่ม เพื่อส่งเสริมสังคมในเกมให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น



เกม Tales Runner จัดกิจกรรมต้อนรับตัวละครใหม่ “Run Away with Team Cinderella” ยกแก๊งค์ รังควาไอเทม





## พฤษภาคม

เกม Audition อัปเดตระบบป้องกันโปรแกรมช่วยเล่นใหม่ “Easy Anti Cheat (EAC)” เพื่อให้ผู้เล่นล็อกอินเข้าเกมได้อย่างเสถียร และปลอดภัยจากการโจมตีของโปรแกรมโกงต่าง ๆ



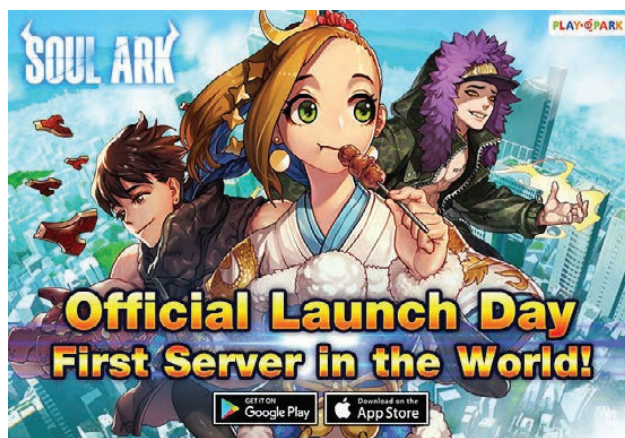
เกม Elsword จัดกิจกรรม “Costume Creation Contest” ประกวดออกแบบคอสตูมในเกม ชิงบัตรเงินสด @Cash



เกม Luna X Online อัปเดตระบบ “Pet Rune” เพิ่มความสามารถให้สัตว์เลี้ยงในการช่วยต่อสู้



PlayPark เปิดให้บริการเกม “Soul Ark” เกมแนว Comic RPG ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานชื่อเดียวกันใน Webtoon โดยเปิดให้บริการเป็นเซิร์ฟเวอร์แรกในโลก



เกม Ran Online อัปเดตสมรรถนะ “Inferno” ดันเจี้ยนระดับพรีเมียม แลกรับไอเทม Lv. 280



เกม Dragon Nest ต้อนรับ Awakening ของสายอาชีพ “Machina” ด้วยชุดภาพถ่ายคอสเพลย์สุดตระการตา





## มิถุนายน

PlayPark จัดกิจกรรม “PlayPark Football Fever” ต้อนรับฟุตบอลโลก 2018 พร้อม 6 เกมในเครืออย่าง Audition, Dragon Nest, Ran Online, Luna X Online, Tales Runner และ Yulgang ด้วยกิจกรรมและไอเทมสุดพิเศษตลอดเดือน มิถุนายน



เกม Elsword จัดกิจกรรม “Fanart Contest” แข่งขันวาดภาพตัวละคร Elsword ภายใต้คอนเซ็ปต์ฟุตบอลโลก ซึ่งแจกพอยต์มูลค่ารวม 300,000 พอยต์



เกม Audition จัดกิจกรรม “ทำดวล ชวนเล่นออ디션” กับหนุ่มมากความสามารถ “โบรท์ AF9” พร้อมโชว์สเต็ปแดนซ์เกม Audition แบบไลฟ์สด ๆ ที่เพจ Audition Thailand



เกม Audition จัดกิจกรรม “ทำดวล ชวนเล่นออ디션” เชิญคนดังแห่งวงการ IT “ท็อฟฟี่เป็นตุ๊ดช่อมคอม” และ “นดุง StepGeekTV” ที่มีผู้ติดตามทาง Youtube ถึง 774,527 แอ็กเคานต์ มาแข่ง Audition กันแบบสด ๆ ในเพจ Audition Thailand ท่ามกลางแฟนคลับที่ตามมาเชียร์อย่างล้นหลาม



เกม Elsword จัดกิจกรรม “El Lady Contest” ประกวดหาพรีเซนเตอร์หญิงของเกม Elsword คนแรกของประเทศไทย ซึ่งเงินรางวัลและแคชพอยต์มูลค่ารวมกว่า 50,000 บาท



เกม Granado Espada อัปเดต “EP 4. Pattern of Giant” การกู้คืนอำนาจจากเหล่าปีศาจ





## กรกฎาคม

เกม Audition จัดการแข่งขัน “Audition Thailand Championship 2018” หรือ “ATC 2018” ภายใต้คอนเซ็ปต์ Show Your Victory Move เพื่อค้นหาผู้ชนะเพื่อเป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันในรายการ Audition Southeast Asia Championship 2018 ที่ประเทศฟิลิปปินส์



เกม Luna X Online ฉลองครบรอบ 1 ปี ด้วยกิจกรรม จัดหนักแจกจริงตลอดเดือนกรกฎาคม



เกม Ran Online อัปเดตโหมดใหม่ “Battle Royale” เพื่อค้นหาผู้แข็งแกร่งเพียงหนึ่งเดียว



เกม Audition จัดกิจกรรม “ท้าดาวลชนวนเต้น” เชิญเกมเมอร์เกิร์ลกรุ๊ป “Pinku Notori” มาร่วมการแข่งขันนัดพิเศษ “Audition Lady League”



เกม Dragon Nest รวมเซิร์ฟเวอร์ Ice Dragon และ Fire Dragon เป็น “Light Dragon” อัปเกรดความสนุกให้ผู้เล่นมากยิ่งขึ้น





## สิงหาคม

เกม Audition จัดการแข่งขัน “Audition Lady Tournament Cup” การแข่งขันหญิงล้วนครั้งแรกของ Audition เปิดโอกาสให้ผู้หญิงแสดงศักยภาพของตัวเอง เน้นย้ำความเป็นเกมออนไลน์สำหรับผู้หญิงอย่างแท้จริง



เกม Audition จัดแคมเปญสุดพิเศษฉลองครบรอบ 12 ปี ด้วยกิจกรรมแจกไอเทมมากมาย



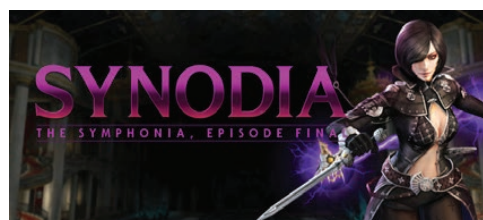
เกม Audition ส่งทีม “กล้วยครับน้องน้อง” แชมป์ Audition Thailand Championship 2018 เข้าร่วมแข่งขัน “Audition Southeast Asia Championship 2018” ในระดับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ก่อนคว้าแชมป์ประเภทเดี่ยวและรองชนะเลิศอันดับ 2 ประเภททีมกลับมาได้สำเร็จ



PlayPark เปิดให้บริการเกม “Battle of Souls” เกมแนว Action/Strategy จากทีมผู้สร้างเกม Summoners War โดยครอบคลุม 5 ประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ ไทย มาเลเซีย สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย



เกม Granado Espada อัปเดต “EP 5. Syndonia” การเข้าปะทะครั้งสุดท้าย





## ก๊นยายน

เกม Audition ระเบิดความสนุกในงาน “Audition Dance Party EP. 12” คอนเสิร์ตแบบเอ็กซ์คลูซีฟของศิลปินหญิง “Gena Desouza” พร้อมเปิดบูท Grand Sale ขายไอเทมสุดแรร์ ที่ร้าน Snop รัชดา ซอย 4



เกม Audition จัดการแข่งขัน “Audition Road to AWC 2018” ค้นหาสุดยอดทีมตัวแทนประเทศไทย เพื่อเดินทางไปร่วมแข่งขันรายการระดับโลก Audition World Championship ที่ประเทศเกาหลีใต้ โดยทีม “NeoEs.Venom” เป็นม้ามืดชนะเลิศแชมป์ปีที่แล้วและคว้าแชมป์ของปีนี้ไปได้แบบพลิกความคาดหมาย



เกม Audition จัดกิจกรรม “เจี้อพามิตตั้งวันสิ้นเดือน” เชิญผู้เล่นที่โชคดีจากการเข้าร่วมกิจกรรมไปกินบุฟเฟต์ปิ้งย่างแบบฟรี ๆ ที่ร้าน King Kong เอกมัย



เกม Dragon Nest จัดการแข่งขัน “Dragon Nest Thailand Championship 2018” หรือ “DNTC 2018” ค้นหาสุดยอดนักรบมังกรไทยที่จะก้าวไปสู่สังเวียนระดับโลกในรายการ Dragon Nest World Championship 2018 ที่มีเงินรางวัลรวมกว่า 2,000,000 บาท



เกม Yulgang นำการ์ตูนดัง “ยุทธภพครบสลับ” มาเล่าใหม่ในรูปแบบ Animation 3D ฝีมือคนไทย สร้างปรากฏการณ์ด้วยยอดคนดูพุ่งทะลุถึง 1,000,000 วิว

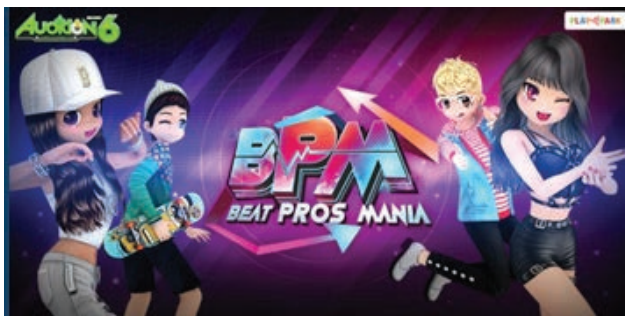


## ตุลาคม

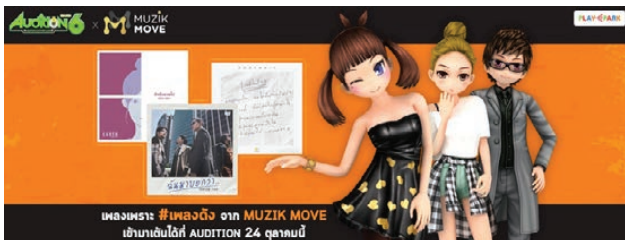
เกม Audition จัดกิจกรรม "Sport Days 2018" เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เล่นในเกม โดยมีการแบ่งสีและแข่งขันกันเป็นทีม เพื่อเก็บคะแนนภายในเกม



เกม Audition จัดการแข่งขัน "Beat Pros Mania" การแข่งขันออนไลน์ครั้งแรกระหว่างผู้เล่น Audition จากฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ มาเลเซีย และไทย เพื่อค้นหาสุดยอดฝีมือประจำแต่ละเดือน



เกม Audition จับมือกับค่าย Muzik Move นำเพลงฮิตจากศิลปินขวัญใจคนรุ่นใหม่มาลงอัปเดตให้เด่นในเกม พร้อมด้วยกิจกรรม Meet and Greet ให้ผู้เล่นได้ใกล้ชิดศิลปินในดวงใจ



เกม Audition จัดการแข่งขัน "Audition Lady League Season 1" การแข่งขันแดนซ็อนไลน์สำหรับสาว ๆ โดยเฉพาะ เปิดสนามให้แข่งขันกันอย่างต่อเนื่อง



เกม Yulgang อัปเดตอาชีพใหม่ ปัญจคาราล่าวิญญาน ทวนคลัง "โนโฮ" พร้อมเซิร์ฟเวอร์ใหม่ "พยัคฆ์คลัง"





## พฤษภาคม

PlayPark จัดแคมเปญ “PlayPark 11.11 Knockout Sale” รวมพล 7 เกมดังจาก PlayPark ลดราคาไอเทมสูงสุดถึง 90%



เกม Audition จัดการแข่งขัน “Audition Lady Tournament Cup ครั้งที่ 2” มีสาว ๆ สนใจเข้าร่วมแข่งขันกันแน่นร้าน สร้างความคึกคักแก่เกมเมอร์ภายในร้านเป็นอย่างมาก



เกม Audition จัดกิจกรรมประจำปี “Audition Fam Outing ครั้งที่ 5 #ไปไหนไปด้วยกันมันส์ยกFAM” โดยชวนผู้โชคดีจาก 6 FAM มาทำบุญร่วมกันที่มูลนิธิแสงสว่าง และไปสนุกกันต่อที่สวนสยาม ทะเล-กรุงเทพฯ



เกม Audition จัดกิจกรรม “ทำดาวล ชาวเล่นออ디션” เชิญบอยแบนด์สายหวาน “Cute Chef” มาโชว์เต้นในเกมแบบสด ๆ ที่แฟนเพจ Audition Thailand



เกม Audition จัดกิจกรรม “ทำดาวล ชาวเพื่อนเล่นออ디션” โดยเชิญสองแคสเตอร์สาวขวัญใจเกมเมอร์ “Mayry” และ “Patiizz” มาเล่นเกมแบบสด ๆ พร้อมแจกของรางวัลมากมาย





เกม Audition เชิญชวนผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมวันลอยกระทง โดยสวมชุดไทยและโพสต์ภาพที่ Facebook ของตัวเอง เพื่อรับไอเทมพิเศษในเกม



เกม Ran Online จัดการแข่งขัน “Club War Tournament” คิกแห่งศักดิ์ศรี ซึ่งความเป็นหนึ่ง โดยมีเงินรางวัลรวม 7,000 บาทเป็นเดิมพัน



## ธันวาคม

การประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2561



เกม Dragon Nest ส่งทีมไทยเข้าร่วมการแข่งขัน “Dragon Nest World Championship 2018” ที่ประเทศจีน ซึ่งเงินรางวัลรวม 1,000,000 บาท ซึ่งทีมไทยสร้างความประทับใจด้วยการคว้าแชมป์โลกมาครองได้สำเร็จ



เกม Audition จัดกิจกรรม Fan Meeting กับศิลปิน “เอ็ด ภัทรวิ” จากค่าย Muzik Move ที่ร้าน Teddy Castle



เกม Audition ส่งทีม “NeoEs.Venom” เข้าร่วมการแข่งขันระดับโลก “Audition World Championship 2018” ที่ประเทศเกาหลีใต้ ซึ่งผู้เล่นไทยสร้างประวัติศาสตร์ คว้าแชมป์โลกประเภทเดี่ยวมาทั้งหมด 3 อันดับ





เกม Audition บุกสัมภาษณ์น้อง ๆ จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เจ้าของคลิปไวรัลเต้นเลียนแบบเกม Audition ที่โด่งดังด้วยยอดเข้าชมหลักล้าน สร้างความฮือฮาในโลกออนไลน์ และถูกใจผู้เล่น Audition ทั้งในไทยและต่างประเทศ



เกม Audition มอบเพลงพิเศษเป็นของขวัญส่งท้ายปี “ความรักฉันคือเธอ” โดยศิลปินสาวมากความสามารถ “เอ็ด ภัทรวิ” เพื่อแสดงความขอบคุณผู้เล่นทั่วประเทศที่อยู่เคียงข้างกันมาตลอด 12 ปี พร้อมกิจกรรมอื่น ๆ อีกมากมาย



เกม Flyff เกมบิงเกมแรกของเมืองไทยกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง เปิดตัวด้วยงาน “Madrigal Night Party” ที่เชิญแฟนคลับเหนียวแน่นของ Flyff มาร่วมรับฟังแผนการเปิดให้บริการโดย PlayPark อย่างใกล้ชิด



## สิงคโปร์

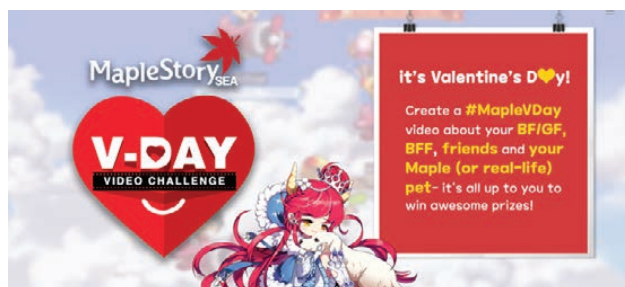
### มกราคม

เกม MapleStorySEA จัดกิจกรรม “Maple Chinese New Year” ในเทศกาลตรุษจีน



### กุมภาพันธ์

เกม MapleStorySEA จัดกิจกรรม “Maple V-Day Video Challenge”



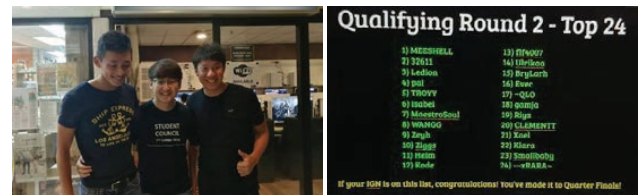


## เมษายน

เกม Audition Next Level จัดกิจกรรมแฟลชม็อบ



เกม Audition Next Level จัดการแข่งขันภายในงาน  
“PlayPark All-Stars”



## พฤษภาคม

เกม MapleStorySEA ร่วมจัดกิจกรรมในงาน “PlayFest”

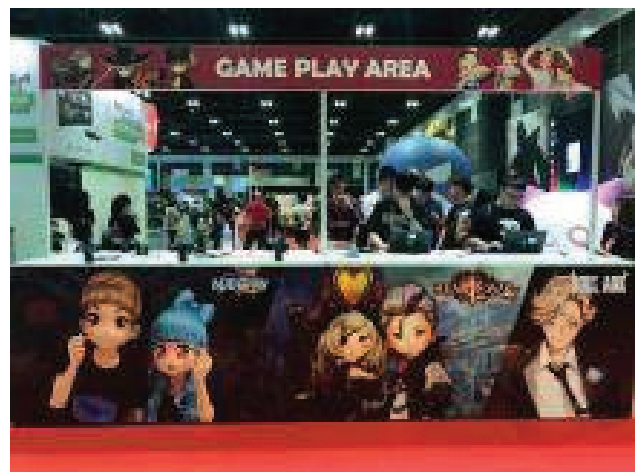


## พฤษภาคม

เกม MapleStorySEA จัดกิจกรรม “Ark Community”  
เพื่อโปรโมตการอัปเดตแพตช์ใหญ่แก่ผู้ร่วมงานจำนวน 142 คน



เกม Audition Next Level เปิดตัวกิจกรรมในงาน  
“PlayFest”



## กรกฎาคม

เกม MapleStorySEA จัดฉลองเนื่องในโอกาสครบรอบ  
13 ปี



## ธันวาคม

เกม MapleStorySEA จัดกิจกรรม “Dinner & Dance ครั้งที่ 1”



เกม Audition Next Level จัดการแข่งขันหาสุดยอด FAM แห่งปีในงาน “FAM of the Year”



## กรกฎาคม

### มาเลเซีย

เกม MapleStorySEA จัดงานฉลองครบรอบ 13 ปี



## ตุลาคม

เกม MapleStorySEA จัดกิจกรรมฉลองวันฮาโลวีน “MapleStorySEA Hallowoots”



## ธันวาคม

เกม Mission Against Terror 2 จัดการแข่งขันระดับนานาชาติ “MATIC 2018 @ GAX”





## มีนาคม

## ฟิลิปปินส์

มหกรรมการแข่งขันเกมในเครือ PlayPark ระดับประเทศ “PlayPark All-Stars 2018” จัดขึ้นที่ SM North EDSA Annex Cyberzone เป็นเวลาสามวันเต็ม



## สิงหาคม

การแข่งขันระดับชาติของเกมในเครือ PlayPark ดำเนินมาถึงรอบชิงชนะเลิศในงาน “PlayPark All-Stars 2018 Finals”



## มิถุนายน

Cabal เกม MMORPG ที่เปิดบริการมายาวนานที่สุดในฟิลิปปินส์ จัดงานฉลองครบรอบ 10 ปีอย่างยิ่งใหญ่



PlayPark จัดการแข่งขันเกมในเครือประจำปี “PlayPark Game Fest” ที่ SM San Mateo





PlayPark จัดกิจกรรม “Lucky Chinatown Asian Fest ปีที่ 3” ที่ Atrium Binondo เมืองมะนิลา



เกม Flyff จัดงานปาร์ตี้ครั้งใหญ่เพื่อฉลองการกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง โดยมีอดีตผู้เล่นจากกิลด์ใหญ่เข้าร่วมงานจำนวนมาก



## ตุลาคม

PlayPark จัดงาน “ARCHcon 2018” ที่เมืองเซบู



## พฤศจิกายน

PlayPark ประกาศการกลับมาเปิดให้บริการเกม Perfect World อีกครั้ง และเปิดตัวเกมใหม่ Tanki Online อย่างเป็นทางการ รวมถึงประกาศรางวัล Special Force World Championship ครั้งที่ 10





---

## รับวาคม

---

PlayPark จัดงานฉลองคริสต์มาสที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ “PlayPark XP 2018” โดยจัดขึ้นใน 3 เมือง คือ เซบู เมโทรมะนิลา และเจนอรัลซานโตส



# เกมที่เปิดให้บริการในปี 2561



Soul Ark

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย



Battle of Souls

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย



Bang Bang Shooters

มาเลเซีย



Heroes Unleashed

มาเลเซีย





Jin Guang Qun Xia Zhuan

มาเลเชีย



Tian Zi Chuan Qi

มาเลเชีย



Audition Next Level

ฟิลิปปินส์



Flyff

ฟิลิปปินส์



Perfect World

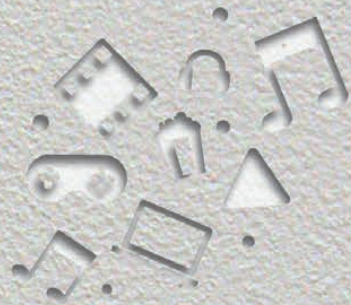
ฟิลิปปีนส์



Tanki Online

ฟิลิปปีนส์





# POLICY AND OVERVIEW OF THE COMPANY'S BUSINESS

นโยบายและภาพรวม  
การประกอบธุรกิจ



# นโยบายและภาพรวม การประกอบธุรกิจ

## 7.1 พันธกิจของบริษัท

**“To inspire endless moments of FUN and excitement  
through virtual and live experiences.”**

เรายังคงมุ่งสร้างประสบการณ์ความสนุกสู่สังคมออนไลน์ และก้าวไปสู่การเป็นผู้นำด้านธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยความเชื่อมั่นในศักยภาพของธุรกิจที่มีแนวโน้มการเติบโตสูงอย่างต่อเนื่องในอนาคต โดยมีกลยุทธ์ในการดำเนินงานดังนี้

- ขยายการบริการให้ครอบคลุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ขยายธุรกิจออนไลน์ ไม่เพียงแคเกมออนไลน์ แต่รวมถึงธุรกิจออนไลน์ด้านอื่น ๆ
- จัดหาเกมดังระดับโลกที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจหลากหลายประเภทมาป้อนสู่สังคมออนไลน์ โดยร่วมมือกับบริษัทพัฒนาเกมชั้นนำทั่วโลก
- สร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมต่อสังคมออนไลน์ด้วยความสนุกที่ไม่สิ้นสุด
- สร้างสรรค์สังคมออนไลน์ที่ดีให้เกิดขึ้น

## 7.2 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ หรือ AS”) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5,000,000 บาท เพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้งคือนายปราโมทย์ สุตจิตพร, Mr. Tan Tgow Lim และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีส่วนประกอบในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

- ปี 2546 บริษัทฯ เริ่มธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยเปิดตัวเกม “Ragnarok Online” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก Gravity Co., Ltd. ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทย เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศจนประสบความสำเร็จอย่างสูง เป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย
- ปี 2547 - 2548 มีการปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่าง ๆ จากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน
- ปี 2549 ขยายตลาดสู่เกมแนว Casual ด้วยการเปิดให้บริการเกม “Audition” ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก และยังคงครองอันดับ 1 ของเกมเด่นในประเทศไทยจนถึงวันนี้ และในปีเดียวกัน บริษัทฯ ยังได้ลงทุนเปิดบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd. ในประเทศสิงคโปร์ นับเป็นก้าวแรกในการขยายตลาดสู่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ปี 2550 ได้เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม 2550 โดยมีทุนจดทะเบียน 316,000,000 บาท



- ปี 2554 ขยายธุรกิจออนไลน์ที่นอกเหนือจากการให้บริการเกมออนไลน์ ด้วยการเข้าลงทุนในบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ผู้ให้บริการเว็บไซต์ [www.thaiware.com](http://www.thaiware.com) ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอที และเป็นแหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ โดยได้รับการจัดอันดับโดย Truehits ให้เป็นเว็บไซต์ทำด้านไอทีอันดับ 1 และยังเป็นแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซที่จำหน่ายซอฟต์แวร์ อุปกรณ์ไอที และแก็ดเจ็ตอีกด้วย
- ปี 2555 ขยายตลาดสู่ประเทศมาเลเซีย ด้วยการลงทุนในบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.
- ปี 2557 ก้าวเข้าสู่ตลาดเกมโมบายล์ เพื่อรองรับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้สมาร์ทโฟนเพิ่มมากขึ้น และด้วยกระแสนิยมของสื่อออนไลน์และการทำตลาดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทฯ จึงขยายธุรกิจด้านเอเจนซีการตลาดดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนในบริษัท อิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด เพื่อให้บริการด้านการวางแผนการตลาดดิจิทัลแบบครบวงจรแก่ลูกค้าองค์กรต่าง ๆ รวมถึงบริษัทในเครือ นอกจากนี้ในปีเดียวกัน ได้มุ่งสู่ธุรกิจการผลิตเนื้อหาดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนภายใต้บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด เพื่อพัฒนาเกมออนไลน์และเกมโมบายล์ รวมถึงแอปพลิเคชันต่าง ๆ จากฝีมือคนไทย นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังคงรุกตลาดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยการขยายตลาดสู่ประเทศฟิลิปปินส์ จากการเข้าซื้อกิจการในบริษัท Level Up! Inc.
- ปี 2559 เพิ่มทุนจดทะเบียน จำนวน 102,469,254 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 409,877,016 บาท
- ปี 2560 ร่วมลงทุนในบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทเทคโนโลยีการเงินรูปแบบใหม่ (FinTech Startup) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์ ถือเป็นการต่อยอดทางธุรกิจใหม่ของเรา
- ปี 2561 เพิ่มทุนจดทะเบียน บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด บริษัทร่วมในประเทศไทย และเพิ่มทุนจดทะเบียน Asiasoft Online Pte. Ltd. บริษัทย่อยในประเทศสิงคโปร์ พร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อเป็น Playpark Pte. Ltd. นอกจากนี้ได้มีการเจรจาหาพันธมิตรทางธุรกิจในประเทศพม่าและอินโดนีเซีย เพื่อเตรียมการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ในช่วงต้นปี 2562

### 7.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัท

ณ 31 ธันวาคม 2561 กลุ่มเอเชียซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่าง ๆ รวม 12 บริษัท ดังนี้



ประเทศไทย ต่างประเทศ

(ทุนชำระ: 409.87 ล้านบาท)





กลุ่มบริษัท ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ ดังนี้

กลุ่มบริษัท	ประเทศ	ประเภทธุรกิจหลัก
1. บมจ. เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น (“AS”)	ไทย	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย
2. บจก. เอ แคปิตอล (“A Capital”)	ไทย	เพื่อการเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
3. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)	ไทย	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ “www.thaiware.com”
4. บจก. สกายเน็ต ซิสเต็มส์ (“Skynet”)	ไทย	พัฒนาแอปพลิเคชันด้านการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
5. บจก. ทริปเปิ้ลเอส โซเชียลเทรด (ประเทศไทย) (“TripleS”)	ไทย	ประกอบกิจการพัฒนาและให้บริการซอฟต์แวร์โซลูชันและอุปกรณ์ไอที
6. บจก. เพลย์พาร์ค (“Playpark”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์
7. CIB Development Sdn. Bhd. (“CIB Dev”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
8. CIB Net Sdn. Bhd. (“CIB Net”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
9. Playpark Inc. (“PPI”)	ฟิลิปปินส์	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์
10. Playpark Pte. Ltd. (“PPP”) (เดิมชื่อบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd.)	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศสิงคโปร์
11. AS Online Sdn. Bhd. (“ASM”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย
12. PT. Asiasoft (“ASID”)	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย

#### 7.4 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

การดำเนินธุรกิจหลักของบริษัท มิได้มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจอื่นของผู้ถือหุ้นรายใหญ่อ่างมีนัยสำคัญ

# ลักษณะการประกอบธุรกิจ

## 8.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 3 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2561		2560		2559	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	552	92	760	91	867	90
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	37	6	19	2	28	3
3. รายได้อื่น ๆ	12	2	56	7	72	7
<b>รวม</b>	<b>601</b>	<b>100</b>	<b>835</b>	<b>100</b>	<b>967</b>	<b>100</b>

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2561		2560		2559	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย	255	42	476	57	468	48
2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ	346	58	359	43	499	52
<b>รวม</b>	<b>601</b>	<b>100</b>	<b>835</b>	<b>100</b>	<b>967</b>	<b>100</b>

## 8.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

### 8.2.1 ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

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

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “Ragnarok Online” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม “MapleStory” ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศสิงคโปร์ ถือเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย ในระหว่างปี 2561 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีและโมบายล์ รวม 29 เกม ใน 5 ประเทศ คือ ไทย (10 เกม) สิงคโปร์ (3 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) ฟิลิปปินส์ (11 เกม) และอินโดนีเซีย (2 เกม) โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 83 - 87 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศจะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้น ๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศตนเองเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ในกรณีที่ต้องการให้บริการแก่ผู้เล่นหลายประเทศในภูมิภาคพร้อมกัน โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้จัดเตรียมเซิร์ฟเวอร์ไว้อย่างเพียงพอ สามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ



กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านบริการต่าง ๆ ดังนี้

- บัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ออกโดยกลุ่มบริษัทฯ ได้แก่ บัตร @Cash และบัตร LevelUp ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านตัวแทนจำหน่ายและร้านค้าปลีกชั้นนำทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- บัตรเติมเงินโทรศัพท์หรือบัตรเงินสดที่ออกโดยผู้ให้บริการมือถือในแต่ละประเทศ อาทิ บัตรเงินสด One-2-Call!, บัตรเงินสด true money, บัตรเติมเงินโทรศัพท์ Celcom เป็นต้น ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์
- การชำระผ่านบัตรเดบิตและบัตรเครดิตที่ได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard
- การชำระผ่านระบบธนาคารทางออนไลน์ (Online Banking) ของ 5 ธนาคารในประเทศไทย ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย ธนาคารกสิกรไทย และธนาคารไทยพาณิชย์
- การชำระผ่านแอปพลิเคชัน Rabbit LINE Pay ในประเทศไทย
- การชำระผ่านบัญชี PayPal
- การชำระผ่านบริการ SMS ในประเทศที่เปิดให้บริการ

ทั้งนี้ บริการที่กล่าวมาข้างต้น สามารถใช้ได้กับเกมออนไลน์ทุกเกมที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในแต่ละประเทศ และยังสามารถใช้เติมเงินเกมออนไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ ด้วย

สำหรับเกมที่ให้บริการบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางการชำระเงินของ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และ Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

นับตั้งแต่ปี 2558 ที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ได้พัฒนาและปรับปรุงการเติมเงินขึ้นใหม่ โดยมีชื่อเรียกว่าระบบ PlayMall ซึ่งทำหน้าที่เสมือนกระเป๋าสตางค์เงินกลาง สำหรับใช้จ่ายซื้อไอเทมและบริการต่าง ๆ ในเกมที่ให้บริการภายใต้แบรนด์ PlayPark โดยมุ่งเน้นอำนวยความสะดวกและความง่ายในการเติมเงินของผู้เล่นเกมจากทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ระบบสามารถรองรับการเติมเงินเพื่อแลกเป็นแต้ม (Cash Point) ของสกุลเงินต่าง ๆ ถึง 7 สกุล เช่น ดอลลาร์สหรัฐ, บาท (ไทย), รिंगิต (มาเลเซีย), ดอลลาร์สิงคโปร์, ดอง (เวียดนาม), เปโซ (ฟิลิปปินส์) และรูเปียห์ (อินโดนีเซีย) โดยผู้เล่นสามารถใช้บริการช่องทางการเติมเงินที่กล่าวมาแล้วข้างต้นเพื่อเติมเงินเข้ากระเป๋าสตางค์เงินกลางของระบบ PlayMall นอกจากนี้ ในปี 2561 ที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ดำเนินการปรับปรุงระบบการเติมเงิน PlayMall เวอร์ชันใหม่ ที่สามารถรองรับมาตรฐานด้านการรับรู้รายได้ทางบัญชีแบบใหม่ที่จะมีผลบังคับใช้ในปี 2562 รวมถึงปรับให้ระบบมีความยืดหยุ่น เพื่อให้การจัดทำโปรแกรมการเติมเงินแก่ผู้เล่นได้สะดวกและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยด้านเทคนิคและวิธีเล่นเกมผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) ระบบแชต (Live Chat) อีเมล (Email) และสื่อโซเชียลมีเดีย อาทิ Facebook Fanpage และบัญชี Line@ ของบริษัท

ในระหว่างปี 2561 กลุ่มบริษัท เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 29 เกม ใน 5 ประเทศ ดังนี้

เกมออนไลน์	ประเภทเกม <sup>ก</sup>	รูปแบบการคิดค่าบริการ <sup>ข</sup>
1. MapleStorySEA	MMORPG	Item Sale
2. Yulgang	MMORPG	Item Sale
3. Perfect World	MMORPG	Item Sale
4. Granado Espada	MMORPG	Item Sale
5. Cabal	MMORPG	Item Sale
6. TLBB	MMORPG	Item Sale
7. Dragon Nest	MMORPG	Item Sale
8. Elsword	MMORPG	Item Sale
9. Flyff	MMORPG	Item Sale
10. Moxiang	MMORPG	Item Sale
11. Luna Online	MMORPG	Item Sale
12. Ran Online	MMORPG	Item Sale
13. Rising Force Online	MMORPG	Item Sale
14. Wulin Online	MMORPG	Item Sale
15. Tian Zi Chuan Qi	MMORPG	Item Sale
16. Tanki Online	Webgame	Item Sale
17. Audition	Casual	Item Sale
18. Super Dancer Online Xtreme	Casual	Item Sale
19. Tales Runner	Casual	Item Sale
20. Mission Against Terror 2	FPS	Item Sale
21. Special Force 2	FPS	Item Sale
22. Special Force	FPS	Item Sale
23. Soul Ark	Mobile	Item Sale
24. Battle of Souls	Mobile	Item Sale
25. Genki Heroes	Mobile	Item Sale
26. Kung Fu All-Star	Mobile	Item Sale
27. Jin Guang Qun Xia Zhuan	Mobile	Item Sale
28. Heroes Unleashed	Mobile	Item Sale
29. Let's Play Mahjong	Mobile	Item Sale
<b>รวม 29 เกม</b>		



## หมายเหตุ :

<sup>1</sup>1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) คือรูปแบบของเกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกมได้พร้อมกัน (Real-Time Interaction) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม มีลักษณะทั่วไปดังนี้

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

<sup>2</sup>2. Casual Game คือรูปแบบของเกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารัก สีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ไม่ต้องใช้เวลามากหรือทักษะในการเล่นมากนัก สามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น เหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

<sup>3</sup>3. First-Person Shooting คือรูปแบบของเกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก แข่งกันโดยแบ่งเป็นทีมแล้วช่วยกันต่อสู้ในโหมดต่าง ๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

<sup>4</sup>4. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) คือประเภทของเกมออนไลน์ที่สามารถเล่นจบได้เป็นรอบ รอบละ 15 - 30 นาทีโดยเฉลี่ย โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 3 หรือ 5 คน ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมเพียงตัวละครของตัวเองเท่านั้น และผู้เล่นทุกคนจะต้องร่วมมือกับเพื่อนในฝ่ายของตนเอง เข้าโจมตีตัวละครและทำลายฐานของฝ่ายตรงข้ามให้สำเร็จก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

<sup>5</sup>5. Mobile Game คือประเภทของเกมที่สามารถเล่นได้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต เป็นต้น โดยปัจจุบันจะมีรูปแบบของเกมที่หลากหลายเช่นเดียวกับเกมออนไลน์ที่ให้บริการผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ (PC)

เกมออนไลน์คือเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนากับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบเซิร์ฟเวอร์ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่ได้ติดตั้งโปรแกรมเครื่องลูกข่าย เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และได้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันของเกมออนไลน์

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักแก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 85 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ ดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการของตลาด การบริหารจัดการเกมอย่างมีประสิทธิภาพ การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การให้บริการแก้ไขปัญหาหรือให้ข้อมูลแก่ลูกค้า การจัดหาช่องทางทางการเงินที่สะดวกและครอบคลุมในภูมิภาค และที่สำคัญ การจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์เครือข่ายและระบบรักษาความปลอดภัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ และการจัดทำเว็บไซต์เกมและช่องทางการสื่อสารกับผู้เล่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อมอบประสบการณ์การเล่นเกมที่ดียิ่งให้แก่ผู้เล่น

ในระหว่างปี 2561 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 5 ประเทศ รวม 29 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการในระหว่างปี 2561
ไทย	10	Yulgang, Granado Espada, Dragon Nest, Elsword, Audition, Tales Runner, Luna Online, Ran Online, Soul Ark, Battle of Souls
สิงคโปร์	3	MapleStorySEA, Audition Next Level, Soul Ark
มาเลเซีย	20	TLBB, Super Dancer Online Xtreme, Mission Against Terror 2, Moxiang, Special Force, Special Force 2, Wulin Online, Kung Fu All-Star, Genki Heroes, Let's Play Mahjong, Jin Guang Qun Xia Zhuan, Heroes Unleashed, Tian Zi Chuan Qi, Luna Online, Audition Next Level, Flyff, Rising Force Online, MapleStorySEA, Soul Ark, Battle of Souls
ฟิลิปปินส์	11	Perfect World, Cabal, Special Force, Special Force 2, Audition, Luna Online, Rising Force Online, Flyff, Tanki Online, Soul Ark, Battle of Souls
อินโดนีเซีย	2	Soul Ark, Battle of Souls

**หมายเหตุ :** มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนนับรวมมากกว่า 29 เกม

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ ได้แก่ เว็บไซต์ [www.playpark.com](http://www.playpark.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ทำที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่าง ๆ ทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ เป็นศูนย์รวมการดาวน์โหลดทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ และเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม อัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็น

กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ลงทุนในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอที ได้แก่ [www.thaiware.com](http://www.thaiware.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์รวมด้านไอที และยังเป็นแหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ ทั้งที่จำหน่ายและฟรี ตลอดจนเป็นแหล่งชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

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

ปัจจุบัน สัดส่วนการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจากการขายแพ็คเกจเกมเพียงครั้งเดียวเพื่อเข้าเล่นเกมได้ถาวร หรือการเก็บค่าเช่าเล่นตามเวลา (Airtime Sale) เป็นการเปิดให้เล่นฟรีแต่ขายไอเทมในเกม (Item Sale) เป็นส่วนใหญ่ โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมจำนวนมากเข้ามาทดลองเล่นเกมได้ง่ายขึ้น และหากเกมเป็นที่ถูกใจของผู้เล่น โอกาสที่ผู้ให้บริการจะสามารถสร้างรายได้จากการขายไอเทมก็จะมากกว่าการขายในรูปแบบอื่น ๆ



## 8.2.2 กิจกรรมทางการตลาดและการจัดจำหน่าย

### กิจกรรมทางการตลาด

กลุ่มบริษัท ใช้ชื่อ “เอเชียซอฟท์” หรือ “Asiasoft” เป็นชื่อทางการค้ามาตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจในปี 2544 และกลายเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้เล่นเกมทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในฐานะผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ ทั้งในด้านการคัดสรรเกมชั้นนำ การทำการตลาด การให้บริการ และการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้เล่น ต่อมาภายหลังเพื่อให้เกิดความชัดเจนในด้านภาพลักษณ์ทางการตลาดและรองรับการขยายบริการสู่ธุรกิจประเภทอื่นในอนาคต กลุ่มบริษัท ได้สร้างตราสินค้าใหม่ชื่อ “เพลย์พาร์ค” หรือ “PlayPark” สำหรับใช้ทำการตลาดในผลิตภัณฑ์กลุ่มเกม และชื่อ Asiasoft ได้ถูกกำหนดให้เป็นชื่อทางการค้าในระดับองค์กร (Corporate Brand)

กิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารกับลูกค้าทั้งในกลุ่มลูกค้าปัจจุบันและกลุ่มลูกค้าใหม่ เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัท นำเสนอ รวมทั้งได้ตระหนักว่ากลุ่มบริษัท เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่เราคุ้นเคยและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานะทางการตลาด ภาพลักษณ์องค์กร และเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัท ยังได้สำรวจตลาดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดแก่ลูกค้า อีกทั้งยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับพันธมิตรทางการค้า อาทิ ช่องทางการชำระเงิน ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือแบรนด์สินค้าชั้นนำต่าง ๆ ในภูมิภาค เพื่อประชาสัมพันธ์ และสร้างการรับรู้ในตัวผลิตภัณฑ์ รวมถึงรักษาสถานลูกค้า (Customer retention) และสร้างความจงรักภักดีของลูกค้าต่อแบรนด์ของผลิตภัณฑ์ (Brand loyalty)

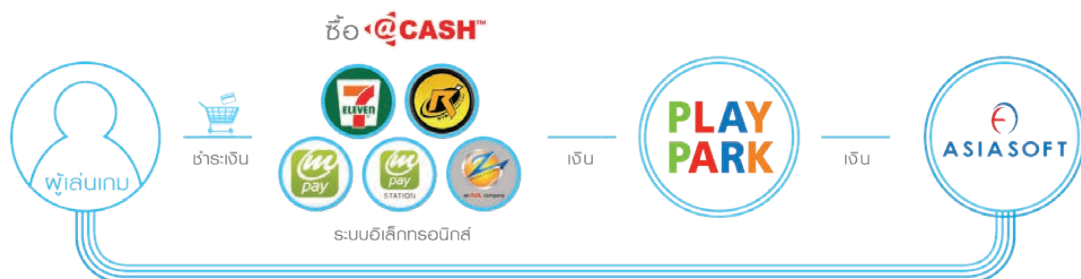
### การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัท จะจัดจำหน่ายสินค้า คือบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และร่วมมือกับผู้ให้บริการในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อรับชำระค่าบริการเติมเงินเข้าเกม โดยกลุ่มบริษัท เชื่อว่าการจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพเป็นช่องทางสำคัญที่จะนำบริการเกมออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว ในปัจจุบัน ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัท ได้หลายช่องทาง แตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ ดังนี้

ไทย :

#### @Cash

@Cash คือบัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ผู้เล่นเกมจ่ายเงินเพื่อซื้อหมายเลข (Serial No.) และรหัส (Password) เพื่อแลกเป็นเงินเสมือนจริง ซึ่งสามารถนำไปใช้ซื้อไอเทมในเกมทุกเกม หรือใช้เติมเงินเข้ากระเป๋าสินค้า PlayMall ของกลุ่มบริษัท นอกจากนี้เงินเสมือนจริง @Cash ยังใช้ชำระค่าบริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยบริษัทที่ร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัท ได้ด้วย ปัจจุบันผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @Cash ได้ที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่น อีเลฟเว่น และ แฟมิลีมาร์ท, ตู้เติมเงินออนไลน์บุญเติม, เว็บไซต์ของตัวแทนจำหน่าย อาทิ [www.rtbplus.com](http://www.rtbplus.com), [www.zest.co.th](http://www.zest.co.th) และจุดรับชำระ mPay Station



ให้บริการเกม

### One-2-Call!!

บริษัทฯ ร่วมมือกับบริษัท แอดวานซ์ เอ็มपी จำกัด ผู้ให้บริการบัตรเงินสด One-2-Call!! เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นสามารถซื้อบัตรเงินสด One-2-Call!! ได้จากร้านสะดวกซื้อต่าง ๆ แล้วนำมาเติมเงินเข้าเกมได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash



### true money

บริษัทฯ ร่วมมือกับบริษัท ทรูมันนี่ จำกัด ผู้ให้บริการบัตรเงินสด true money ซึ่งเป็นบัตรที่ได้รับความนิยมในการใช้เติมเงินเข้าเกมมากที่สุดในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด true money ได้จากร้านสะดวกซื้อมากกว่า 13,000 แห่ง แล้วนำมาเติมเงินเข้าเกมได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash



### บัตรเครดิตและบัตรเครดิต

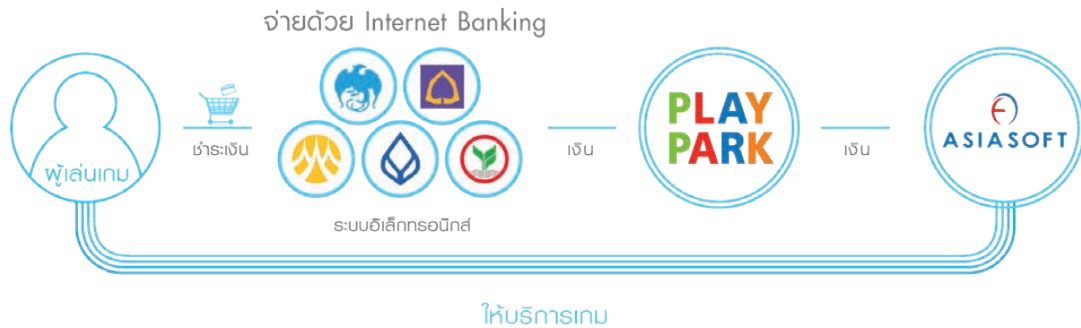
บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมหรือกระเป๋เงิน PlayMall ผ่านบัตรเครดิตที่รองรับการทำธุรกรรมผ่านระบบออนไลน์ และบัตรเครดิตของสถาบันการเงินในประเทศไทย ซึ่งได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard





### บริการธนาคารทางออนไลน์

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมโดยตัดบัญชีธนาคารผ่านระบบออนไลน์ได้ 5 ธนาคาร คือ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย ธนาคารกสิกรไทย และธนาคารไทยพาณิชย์



### Rabbit LINE Pay

บริษัทฯ ร่วมมือกับ บริษัท แรบบิท-ไลน์ เพย์ จำกัด ในเครือบริษัท ไลน์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ผู้ให้บริการแอปพลิเคชันเมสเซนเจอร์ LINE ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้ากระเป๋าสิน PlayMall ของบริษัทฯ ได้อย่างสะดวกผ่านกระเป๋าสิน Rabbit LINE Pay



### มาเลเซีย :

- Credit & Debit Card : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อและเติมเงิน @Cash ผ่านทางบัญชี Paypal ด้วยบัตรเครดิต Visa และ MasterCard
- @Cash : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเติมเงิน @Cash จากร้านค้าปลีกชั้นนำที่เป็นช่องทางจำหน่ายของ ACS, E-factory, Gamebox และ ESA
- @Cash e-Pin : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตร @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์จากร้านค้าที่เป็นตัวแทนของ MOLPoints หรือซื้อผ่านเว็บไซต์ [www.offgamers.com](http://www.offgamers.com) หรือซื้อผ่านร้านค้าที่มีสัญลักษณ์ E-Pay
- @Cash on Mobile : ผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบโทรศัพท์มือถือเครือข่าย Maxis
- Direct Top-up : ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินตรงเข้าเกมผ่านบริการของ Yougopay หรือ Offgamers MGC

#### สิงคโปร์ :

- Self-Service Automated Machine : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตร @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านเครื่องทำธุรกรรมอัตโนมัติ AXS Station ที่ถูกติดตั้งอยู่ในย่านชุมชน เช่น สถานีรถไฟ และศูนย์การค้าต่าง ๆ โดยชำระเงินด้วยบัตรเครดิตหรือเดบิตได้ตลอด 24 ชั่วโมง
- @Cash : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเติมเงิน @Cash ได้จากร้านจำหน่ายเกมและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- @Cash e-Pin : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อ @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านทางเว็บไซต์ของตัวแทนจำหน่าย อาทิ zGold MOL และ OffGamers หรือซื้อผ่านร้านค้าปลีก NPN ทั่วประเทศ (<https://www.npn.sg/game-cards/#locationmap>)
- Credit & Debit Card : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อและเติมเงิน @Cash ผ่านทางบัญชี PayPal ด้วยบัตรเครดิต Visa และ MasterCard หรือบัตรเดบิต eNETS

#### อินโดนีเซีย :

- GudangVoucher : ระบบชำระเงินออนไลน์ที่ผู้ใช้บริการสามารถเติมเงินเพื่อใช้จ่ายค่าบริการต่าง ๆ เช่น ค่าโทรศัพท์ ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรม ค่าบริการต่าง ๆ รวมถึงการเติมเงินเข้าเกม

#### ฟิลิปปินส์ :

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

#### 8.2.3 กลยุทธ์การแข่งขัน

##### การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ เผยแพร่เกมออนไลน์ใน 6 ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และพม่า เพื่อลดความเสี่ยงจากการลงทุนภายในประเทศ หรือในประเทศใดประเทศหนึ่ง โดยมีกลยุทธ์การบริหารจัดการในระดับภูมิภาคที่ช่วยให้สามารถลดต้นทุนการดำเนินงาน ทั้งจากการร่วมกันจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้ทรัพยากรบุคคลร่วมกัน การถ่ายทอดความรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์จากการดำเนินธุรกิจในประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศหนึ่ง ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของธุรกิจ

##### การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และปรับปรุงเกมเดิมให้ทันสมัยอยู่เสมอ

ในระหว่างปี 2561 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 29 เกมใน 5 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ร่วมกับผู้พัฒนาและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบและเนื้อหาเกมที่เปิดให้บริการอยู่แล้วให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนในการจัดหาเกมใหม่ ๆ ที่หลากหลาย เพื่อเปิดให้บริการเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้ครอบคลุมในทุกประเภทของเกม



### การเสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่องและเน้นลูกค้าเป็นสำคัญ

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ 4 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานะการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับในตลาดต่างประเทศ : กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศ มักมีจุดเด่นทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดในประเทศเป้าหมาย
- การนำเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง : กลุ่มบริษัทฯ เล็งเห็นว่าเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตนั้นยังคงมีฐานลูกค้าที่เฝ้ารอการนำเกมกลับมาให้บริการใหม่อีกครั้ง จุดแข็งของเกมจะต้องมีเนื้อหาและภาพรวมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เล่นเกมยุคใหม่ จึงต้องปรับเปลี่ยนให้เกมเข้ากับพฤติกรรมของผู้บริโภคและพัฒนากลยุทธ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้และขยายฐานลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งในปีที่ผ่านมา เกมในอดีตที่กลุ่มบริษัทฯ นำกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้งก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีในหลายประเทศ
- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย : กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทฯ เป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนทั้งในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น
- การพัฒนาช่องทางการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินและช่องทางการเติมเงินใหม่ ๆ ให้ครอบคลุมและทั่วถึง : กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายเพิ่มช่องทางการเติมเงินให้ครอบคลุมทั่วทั้งภูมิภาคมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย รวมถึงการปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มช่องทางใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงจากเดิม อีกทั้งเพื่อเป็นการลดต้นทุนการเติมเงินของกลุ่มบริษัทฯ ให้ต่ำลง แต่อำนวยความสะดวกแก่ผู้เล่นมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน นอกจากนี้ ช่องทางการจัดจำหน่ายหรือช่องทางการเติมเงินยังสามารถใช้เป็นช่องทางทำการตลาดได้เป็นอย่างดี เช่น การจัดกิจกรรมทางการตลาดหรือการส่งเสริมการขายร่วมกับการใช้สื่อโฆษณาที่ได้รับการสนับสนุนจากช่องทางการเติมเงินหรือการจัดจำหน่ายในการแนะนำผลิตภัณฑ์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่น

### การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขายไอเทม

เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในปัจจุบัน คิดค่าบริการจากการขายไอเทมในเกม กลุ่มบริษัทฯ จึงมุ่งเน้นทำการตลาดโดยตรงต่อกลุ่มผู้เล่นเกม เพื่อกระตุ้นการซื้อไอเทมอย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดแพ็คเกจการขายไอเทมในแต่ละเดือน การทำ Item Shop/Item Mall ในเว็บไซต์ การทำโปรโมชั่นกระตุ้นการเติมเงินกับช่องทางเติมเงินต่าง ๆ โดยประชาสัมพันธ์ถึงกลุ่มผู้เล่นผ่านทางสื่อต่าง ๆ ของกลุ่มบริษัทฯ

### การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีต่อเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่นเกม และเพิ่มโอกาสในการซื้อไอเทมในเกม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทางช่องทางที่หลากหลาย ดังนี้

ประเทศ	ช่องทางการให้บริการ	
ไทย	- Call Center - E-Support* - Live Chat - Facebook Fan Page	(9.00 - 23.00 น.) (24 ชั่วโมง) (9.00 - 23.00 น.)
มาเลเซีย	- iBox* - Live Chat - Facebook Fan Page	(24 ชั่วโมง) (11.00 - 20.00 น.)
สิงคโปร์	- iBox* - Live Chat - Facebook Fan Page	(24 ชั่วโมง) (11.00 - 20.00 น.)
ฟิลิปปินส์	- iBox* - Facebook Fan Page	(24 ชั่วโมง)
อินโดนีเซีย	- Call Center - Line@ - Telegram Messenger - WhatsApp	(9.00 - 17.00 น.) (9.00 - 17.00 น.) (9.00 - 17.00 น.) (9.00 - 17.00 น.)

\* ระบบแจ้งปัญหา

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการทั้งหลายดังกล่าวก้าวให้ดียิ่งขึ้นอยู่เสมอ รวมถึงจัดหาและพัฒนาบุคลากรและระบบการบริการให้เพียงพอต่อการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ เข้ากับไลฟ์สไตล์ของผู้เล่นเกมในยุคปัจจุบัน และสร้างความพึงพอใจต่อผู้เล่นเกมซึ่งถือเป็นลูกค้าที่สำคัญของกลุ่มบริษัทฯ

#### การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ในการให้บริการเกมออนไลน์

ในการเล่นเกมนออนไลน์จะต้องมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลาระหว่างเครื่องของผู้เล่นและเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพดีและมีความปลอดภัยสูงจะช่วยให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่นต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นกลุ่มบริษัทฯ จึงลงทุนพัฒนาประสิทธิภาพและความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังมีทีมงานที่ศึกษา วิเคราะห์ และปรับปรุงระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมและการให้บริการอื่น ๆ ให้มีความทันสมัยและง่ายต่อการใช้งานยิ่งขึ้นในทุกปี

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการด้านความมั่นคงปลอดภัยในระบบสารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมทั้งกระบวนการทำงานภายในของทีมงานและระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการลูกค้า โดยบริษัทฯ 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

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดยให้เล่นเกมฟรีและคิดค่าบริการจากการขายไอเทมในเกม เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับผู้ประกอบการทั้งในอุตสาหกรรมเดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่น ๆ ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้องสามารถสร้างผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีนโยบายทำการตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง (Price War)



## การพัฒนาช่องทางธุรกิจใหม่

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

ในปี 2561 กลุ่มบริษัทฯ เข้าไปศึกษาและหาโอกาสในการขยายการให้บริการเกมเข้าสู่ประเทศพม่าและกัมพูชา เนื่องจากทั้ง 2 ประเทศมีความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐานโทรคมนาคม โดยเฉพาะเครือข่ายโทรศัพท์มือถือที่ครอบคลุมและทันสมัย และจำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ เตรียมการเปิดให้บริการเกมโมบายล์เกมแรกในประเทศพม่าในช่วงต้นปี 2562 ร่วมกันกับพันธมิตรในท้องถิ่น

### 8.3 การตลาดและภาวะการแข่งขัน

#### 8.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

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

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่นในหลายด้าน ดังนี้

- เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย : เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่มีอินเทอร์เน็ต ประกอบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ยังคงมีอัตราที่ต่ำกว่า เมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม แนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต ปัจจุบันมีหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าผู้เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้บริการอย่างต่อเนื่อง : เนื่องจากลักษณะของเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมมีความสัมพันธ์เชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกันได้ โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุภารกิจในเกม ทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่าง ๆ ในเกม เพื่อให้เป็นผู้ชนะ ทำให้ผู้เล่นเกมมีความผูกพันกับเกมอย่างมาก
- การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและสัญญาณอินเทอร์เน็ต : เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาลดต่ำลง ทำให้ผู้บริโภคสามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสเปกหรือคุณสมบัติที่สูงขึ้นกว่าเดิม ทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพด้านกราฟิกสูง ๆ ได้ อีกทั้งปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้แข่งขันกันด้านราคาและความเร็วอินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง จนสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้อย่างกว้างขวาง ถือเป็นการลดอุปสรรคในการเข้าถึงเกมของผู้บริโภค

- ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ต่ำ : ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา อาทิ งานเพลง เกมพีซีแบบออฟไลน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่น ๆ ยังคงถือเป็นปัญหาที่ท้าทายของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานจนทำให้อาจไม่สามารถดำเนินกิจการต่อไปได้ ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์มีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ ซึ่งเครื่องลูกข่ายของผู้เล่นจะต้องติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ผ่านออนไลน์ตลอดเวลา ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่นที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปแบบออฟไลน์ อาทิ ซีดี ดีวีดี หรือตลับเกม ซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่
- ยุค Mobile First เปลี่ยนจากพีซีสู่สมาร์ทโฟน : ในปี 2561 อุตสาหกรรมเกมเติบโตอย่างชัดเจนโดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ซึ่งมีมูลค่ามากถึง 2.499 ล้านล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 52 จากอุตสาหกรรมเกมทั่วโลก แนวโน้มการเติบโตของธุรกิจเกมโมบายล์เป็นผลมาจากการเข้ามาของสมาร์ทโฟนแบรนด์จีน ทำให้สมาร์ทโฟนที่มีประสิทธิภาพสูงมีราคาถูกลง ซึ่งวัดได้จากยอดขายของ Oppo, Vivo และ Xiaomi ที่สูงถึง 500,000 เครื่อง ใกล้เคียงกับแบรนด์เกาหลีอย่าง Samsung ทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงการเล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ถูกจำกัดด้วยเทคโนโลยี ส่งผลให้สามารถขยายฐานผู้เล่นในอนาคตรวมถึงการเติบโตของตลาดเกมได้อย่างต่อเนื่อง โดยคาดการณ์ว่ารายได้ของเกมโมบายล์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จะเติบโตได้ถึง 1.365 แสนล้านบาทในปี 2562 นี้

### 8.3.2 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ปัจจุบันกลุ่มบริษัท ให้บริการเกมออนไลน์ใน 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่สูงและต่อเนื่อง ในปีที่ผ่านมา ภูมิภาคนี้มีการเติบโตด้านตลาดเกมโมบายล์สูงสุด โดยเฉพาะในประเทศอินโดนีเซีย ไทย และมาเลเซีย ซึ่งเป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟน นอกจากนี้ เนื่องจากมีผู้ประกอบการจากต่างประเทศเข้ามาเปิดให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะในตลาดเกมโมบายล์ ส่งผลให้การแข่งขันในอุตสาหกรรมมีความรุนแรงมากขึ้น

ประเทศไทยยังคงเป็นตลาดที่มีมูลค่าทางการตลาดของการให้บริการเกมมากที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตามด้วยอินโดนีเซียและมาเลเซีย ในขณะที่กระแสการตื่นตัวของอีสปอร์ต (Esports) ในช่วง 1 - 2 ปีที่ผ่านมา อาทิ การบรรจุการแข่งขันเกมเข้าเป็นกีฬาชนิดหนึ่งในการแข่งกีฬาเอเชียนเกมส์ หรือการที่ภาครัฐอนุญาตให้มีการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตในประเทศไทยอย่างเป็นทางการ กระตุ้นให้เกมเป็นที่สนใจและได้รับการยอมรับทั้งจากผู้บริโภค ภาครัฐ และภาคเอกชน แปรต้นชั้นนำในอุตสาหกรรมต่าง ๆ แม้แต่สโมสรฟุตบอลแห่งหนึ่งของไทย ได้เข้ามามีบทบาทและมีส่วนร่วมในอุตสาหกรรมเกมมากยิ่งขึ้น ปัจจุบันการแข่งขันอีสปอร์ตไม่จำกัดเพียงเกมพีซีเช่นในอดีตเท่านั้น แต่เริ่มมีกระแสของการแข่งขันอีสปอร์ตในตลาดเกมโมบายล์อย่างจริงจังเช่นเดียวกัน ซึ่งกระแสดังกล่าวนี้น่าจะมีทิศทางเดียวกันในทุกประเทศในภูมิภาคนี้

ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ถือเป็นต้นทุนการดำเนินงานที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการในธุรกิจนี้ ซึ่งในปัจจุบันผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่ในประเทศดังกล่าวมักจะจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมและ/หรือประสบความสำเร็จในประเทศอื่น ๆ มาจากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศมากกว่าจะพัฒนาเกมเอง อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการเกมเริ่มมีแนวโน้มพัฒนาเกมออนไลน์ของตนเอง เพื่อลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม เกมออนไลน์ที่พัฒนาโดยผู้พัฒนาเกมในไทยยังไม่ได้รับความนิยม

#### ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในไทย

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยในปี 2561 มีมูลค่าตลาดรวมทั้งพีซีและโมบายล์อยู่ที่ประมาณ 22,836 ล้านบาท\* เพิ่มขึ้นประมาณร้อยละ 14 จากปี 2560 (\*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo) โดยปี 2561 เกมพีซีออนไลน์มีสถานะการเติบโตของตลาดค่อนข้างคงตัว แต่มีการเติบโตของตลาดจากฝั่งของเกมโมบายล์เป็นส่วนใหญ่ ในส่วนของจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่เปิดดำเนินการในประเทศไทยลดลงจาก 28 รายในปี 2560 เป็น 24 รายในปี 2561 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการลดลงจาก 70 เกมในปี 2560 เป็น 61 เกมในปี 2561 โดยมีเกมพีซีออนไลน์ที่เปิดใหม่ในปี 2561 เพียง 8 เกม



ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในไทย ได้แก่

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet) : ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเติบโตขึ้นในอัตราสูงจากการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการ ทั้งในด้านบริการและราคา โดยปัจจุบันมีอัตราค่าบริการประมาณ 599 บาทต่อเดือน สำหรับความเร็วประมาณ 15 - 20 เมกะบิตต่อวินาที ซึ่งถือว่าเป็นราคาที่ค่อนข้างต่ำ และการเข้ามาของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายใยแก้วนำแสง (Fiber Optic) ซึ่งมีคุณภาพของสัญญาณอินเทอร์เน็ตสูงกว่าเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายเคเบิล ส่งผลให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และเนื่องจากความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูลมีผลต่อความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ จึงทำให้มีผู้สนใจเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น
- ความหลากหลายของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ : ในช่วงที่ผ่านมา มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ ที่ช่วยเพิ่มความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทางเลือกของผู้เล่นเกม รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากยิ่งขึ้น
- การให้บริการลูกค้ามีความสำคัญมากขึ้น : ในช่วง 2 - 3 ปีต่อจากนี้ ตลาดเกมออนไลน์จะมีการแข่งขันที่เข้มข้นขึ้น ซึ่งการให้บริการแก่ลูกค้าจะกลายเป็นปัจจัยหลักที่จะรักษาลูกค้าไว้ ผู้ให้บริการจึงจำเป็นต้องพัฒนาการให้บริการให้ดีขึ้น เพื่อให้เป็นที่พอใจของลูกค้า ไม่ว่าจะเป็นการอัปเดตเนื้อหาใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งจัดกิจกรรมและโปรโมชันผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นมากขึ้น
- การเติบโตของตลาดเกมโมบายล์ : ในปี 2561 มีเกมโมบายล์ที่เปิดให้บริการในประเทศไทยมากกว่า 280 เกม และมีมูลค่าตลาดประมาณ 22,000 ล้านบาท โดยยังคงเติบโตอย่างรวดเร็วต่อเนื่องด้วยปัจจัยหลาย ๆ ด้าน ในปี 2561 มีผู้ใช้สมาร์ทโฟน ประมาณร้อยละ 80 ของประชากรทั้งหมด หรือมากกว่า 55 ล้านคน อายุการใช้งานเฉลี่ยเครื่องละ 1 ปี โดยเป็นผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือที่เข้าถึงระบบ 3G/4G มากถึงร้อยละ 99 ทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้ง่ายขึ้น ประกอบกับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟนมากขึ้น ทั้งการส่งข้อความแชต (77%), ดูวิดีโอ (75%), ใช้ธนาคารออนไลน์ (56%), ใช้บริการค้นหาสถานที่ (64%) และเล่นเกม (66%) ในส่วนของเกมโมบายล์นั้น ประเทศไทยมีศักยภาพในการพัฒนาผู้ผลิตเกมโมบายล์ที่สามารถแข่งขันกับประเทศอื่นในเอเชียและตะวันตกได้ เรามีตลาดภายในประเทศขนาดใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทำให้ตลาดเกมโมบายล์ไทยมีมูลค่าประมาณ 200 ล้านเหรียญ หรือประมาณ 6.4 พันล้านบาทต่อปี นอกจากนี้ ยังส่งผลให้จำนวนผู้ใช้บริการเกมโมบายล์เติบโตมากขึ้นตามไปด้วย
- การพัฒนาอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง : นับตั้งแต่ปี 2560 ที่ภาครัฐประกาศบรรจุอีสปอร์ตเป็นกีฬาอย่างเต็มรูปแบบ รวมถึงอนุมัติให้สมาคมไทยอีสปอร์ต (TESF) เป็นสมาคมกีฬาภายใต้หน่วยงานการกีฬาแห่งประเทศไทย จนปัจจุบันมีผู้เล่นเกมจำนวนหนึ่งผันตนเองไปเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต และสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศไทยในการแข่งขันระดับสากลหลายรายการ โดยในปี 2561 เกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการโดยกลุ่มบริษัท ได้สร้างนักกีฬาแชมป์โลกถึง 2 รายการใหญ่ ได้แก่ Audition World Championship 2018 ที่นักกีฬาไทยได้รางวัลชนะเลิศ รองชนะเลิศอันดับหนึ่ง และรองชนะเลิศอันดับสองในการแข่งขันประเภทเดี่ยว และได้รางวัลรองชนะเลิศอันดับสองประเภททีม ส่วนการแข่งขัน Dragon Nest World Championship 2018 นักกีฬาไทยก็คว้าแชมป์โลกมาสำเร็จอีกเช่นกัน ถือเป็นการสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยในวงการอีสปอร์ตระดับโลก

#### ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในสิงคโปร์

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ประกอบไปด้วยผู้พัฒนาเกมและผู้ให้บริการเกมมากกว่า 60 บริษัท ถือเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการเติบโตด้านสื่อมากที่สุด สิงคโปร์สามารถเป็นศูนย์กลางสื่อในระดับภูมิภาคที่มีศักยภาพในการผลิตและจัดจำหน่ายเนื้อหาเกมที่มีล้ำสมัย ด้วยแรงงานที่มีทักษะ โครงสร้างด้านไอทีที่แข็งแกร่ง และระบบการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เด็ดขาด

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

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

สถิติทางการตลาด :

- ในปี 2561 อุตสาหกรรมเกมในสิงคโปร์ สามารถทำรายได้อยู่ในอันดับที่ 37 ของโลก โดยมีมูลค่าประมาณ 319 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo)
- สิงคโปร์มีประชากรประมาณ 6 ล้านคน มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 5 ล้านคน
- สิงคโปร์มีประชากรที่เล่นเกมจำนวน 2.9 ล้านคน โดยมีผู้เล่นเกมที่จ่ายเงินในการเล่นจำนวน 1.2 ล้านคน คิดเป็นรายได้เฉลี่ยต่อปีคนละ 258 ดอลลาร์สหรัฐ (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo)

เกมพีซีออนไลน์ :

- เกมประเภท MOBA เช่น Dota และ League of Legends และเกมประเภท Battle Royale เช่น Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) และ Fortnite เป็นเกมที่ได้รับความนิยมในสิงคโปร์ (อ้างอิงข้อมูลจาก Help123.org)
- เกมประเภท FPS เช่น Counter Strike และ Overwatch ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง (อ้างอิงข้อมูลจาก Help123.org)
- เกมประเภทแอ่งชิง เช่น Diablo 3 และ Destiny ยังคงมีอยู่ในตลาดสิงคโปร์
- ร้อยละ 30 ของผู้เล่นเกมในสิงคโปร์ เล่นเกมบนทุกแพลตฟอร์ม ทั้งพีซี โมบายล์ และคอนโซล
- เกมประเภท Casual กำลังเติบโตในสิงคโปร์

เกมโมบายล์ :

- ในสิงคโปร์ มีผู้เล่นเกมโมบายล์ประมาณ 1.4 ล้านคน
- Android เป็นระบบปฏิบัติการที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 47 ของประชากร ส่วน iOS อยู่ที่ร้อยละ 38 (อ้างอิงข้อมูลจาก allcorrectgames.com)
- จากการจัดอันดับเกมฟรียอดนิยม 5 อันดับแรกบนระบบปฏิบัติการ Android ได้แก่ Ragnarok M, MapleStory M, Mobile Legends, Epic Seven และ Crane Game Toreba
- เกมฟรียอดนิยม 5 อันดับแรกจากการจัดอันดับบนระบบปฏิบัติการ iOS ได้แก่ Mobile Legends, MapleStory M, Ragnarok M, Fortnite และ King of Avalon (อ้างอิงข้อมูลจาก App Annie)
- การเติบโตของเกม Casual ในสิงคโปร์สอดคล้องกับการเติบโตของตลาดเกมโมบายล์
- ปัจจุบันการเล่นเกมนั้นผ่านแพลตฟอร์มโมบายล์กลายเป็นกระแสหลัก
- สิงคโปร์มีรายได้จากตลาดเกมโมบายล์อยู่ที่ 129 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งอยู่ในอันดับที่ 34 ของโลก
- รายได้เฉลี่ยต่อคนอยู่ที่ 78.68 ดอลลาร์สหรัฐ



## ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในมาเลเซีย

สถิติทางการตลาด :

- ในปี 2561 รายได้ของอุตสาหกรรมเกมในมาเลเซียอยู่อันดับที่ 21 ของโลก โดยมีมูลค่ารวมประมาณ 633 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo)
- มาเลเซียมีประชากรที่เล่นเกมจำนวน 14 ล้านคน จากประชากรทั้งหมด 32 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 43.75
- 7.1 ล้านคนหรือร้อยละ 22.19 ของประชากรชาวมาเลเซียเป็นผู้เล่นที่มีการจ่ายเงินในการเล่นเกมน (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo)
- รายได้รวมในปี 2561 คือ 633 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนเฉลี่ยคนละ 45.21 ดอลลาร์สหรัฐ และรายได้เฉลี่ยต่อผู้เล่นเกมที่มีการจ่ายเงินอยู่ที่ 89.15 ดอลลาร์สหรัฐ

เกมพีซีออนไลน์ :

- เกม MMORPG หลักในตลาดประกอบด้วย MapleStorySEA, Moxiang (เวอร์ชันภาษาอังกฤษ), Osu, DDT3 และ Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) และเกมเก่าอื่น ๆ ที่ช่วยให้ตลาดเกมกลับมาฟื้นตัว อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นเกมพีซีเริ่มทยอยเปลี่ยนไปเล่นเกมโมบายล์และเกมคอนโซล หรือเล่นหลายแพลตฟอร์มพร้อมกัน เนื่องจากแพลตฟอร์มโมบายล์ได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้เกมโมบายล์เติบโตขึ้นตามไปด้วย
- เกมพีซีส่วนใหญ่ในมาเลเซียมาจากจีนและเกาหลี มีเพียงไม่กี่เกมที่มาจากประเทศตะวันตก
- การปรับรูปแบบการเล่นเกม CounterStrike : GO ให้เป็นการเล่นแบบไม่เสียเงิน (free-to-play) ทำให้ผู้ใช้งานแพลตฟอร์มสตรีมเริ่มให้ความสนใจ ก่อนหน้านั้นผู้ใช้งานสตรีมส่วนใหญ่เป็นผู้เล่นที่ใช้ภาษาอังกฤษ มีกำลังซื้อปานกลางถึงสูง และมองหาเกมสตรีมคุณภาพสูงจากแบรนด์ใหญ่ ๆ
- ผู้เล่นชาวจีนยังคงเป็นผู้เล่นที่มีกำลังซื้อสูงสุด แต่มีจำนวนจำกัด ในขณะที่ผู้เล่นชาวมาเลเซียมีจำนวนมากที่สุด แต่มีกำลังการจ่ายต่ำ เฉลี่ย 10 ดอลลาร์สหรัฐต่อเดือน และโดยทั่วไปจะเปิดรับเกมเก่าที่เคยเปิดให้บริการมาก่อน
- FPS และ MOBA ยังคงเป็นประเภทเกมหลักที่ได้รับความนิยมในมาเลเซีย โดยมีส่วนแบ่งการตลาดอยู่ที่ร้อยละ 33 และ 40 ตามลำดับ ซึ่งคาดว่าจะยังคงเป็นที่นิยมอย่างต่อเนื่องในปี 2562 เนื่องจากรัฐบาลมาเลเซียให้คำมั่นว่าจะทำให้มาเลเซียกลายเป็นศูนย์กลางของอีสปอร์ต

เกมโมบายล์ :

- เกมประเภท RPG และ Strategy กำลังได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมโมบายล์ในมาเลเซีย แม้ว่าในตลาดเกมแนว Casual จะยังคงได้รับความนิยมมากขึ้นก็ตาม เกมประเภทดังกล่าวที่มีความโดดเด่นคือ Ragnarok M ซึ่งครองอันดับ 1 ในสโตร์ภายในเดือนแรก ด้วยยอดขายกว่า 1 ล้านครั้ง
- Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile) เปิดให้เล่นในปี 2561 ทำให้ผู้เล่นเกมประเภท FPS รวมถึงผู้เล่นอีกหลายคนที่เล่นเกมประเภทอื่น หันมาเล่นเกมประเภท FPS แบบโมบายล์

## ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในฟิลิปปินส์

สถิติทางการตลาด :

- ในปี 2561 อุตสาหกรรมเกมในฟิลิปปินส์ทำรายได้อยู่อันดับที่ 29 ของโลก โดยมีมูลค่า 461 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo)
- ฟิลิปปินส์มีประชากรทั้งหมด 107 ล้านคน โดยมีประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ต 66 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 61.68
- ผู้เล่นเกมในฟิลิปปินส์มีประมาณ 29.9 ล้านคน โดยร้อยละ 36 เป็นผู้เล่นข้ามแพลตฟอร์ม ทั้งพีซี โมบายล์ และคอนโซล (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo)

- จากจำนวนผู้เล่นเกม 29.9 ล้านคน มีผู้ที่ติดตามวิดีโอที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกมสูงถึงร้อยละ 67 ซึ่งในช่วงปลายปี 2561 มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นจากการขยายตัวของเว็บไซต์สตรีมมิง เช่น Facebook Gaming, Twitch และ Nimo (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo)
- ร้อยละ 54 ของนักเล่นเกมจะมีชุดหูฟังสำหรับเล่นเกมที่มีการแข่งขันสูง โดยเฉพาะเกมประเภท Battle Royale และ MOBA (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo)

#### เกมพีซีออนไลน์ :

- เกมประเภท MMORPG มีการฟื้นตัวดีขึ้นจากการเปิดเกม Ragnarok Online, Rising Force Online และ Flyff
- กระแสของเกมแนว MMORPG ยังคงมีอยู่จากนำเกมที่เปิดให้บริการที่เกาหลีใต้และตลาดภาษาอังกฤษอย่างสหรัฐอเมริกาและยุโรป มาเปิดให้บริการในฟิลิปปินส์ รวมถึงในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ถึงแม้จะมีการเปิดตัวเกม MMORPG ใหม่ในฟิลิปปินส์ แต่ส่วนแบ่งทางการตลาดของเกมประเภทนี้ก็ยังคงไม่สูงขึ้น โดยอยู่ที่ประมาณร้อยละ 7
- เกมประเภท Shooter (FPS และ 3PS) และ MOBA ยังคงครองตลาด ด้วยส่วนแบ่งทางการตลาดร้อยละ 40 และ 53 ตามลำดับ
- Android Emulators สำหรับแพลตฟอร์มพีซีถูกนำมาใช้ในบ้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อเล่นเกม Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile) และเกมประเภทอื่น ๆ ซึ่งช่วยให้สามารถใช้เมาส์และคีย์บอร์ดในการเล่น ทำให้ควบคุมเกมได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะโทรศัพท์ระบบปฏิบัติการ Android ทั่วไปยังไม่สามารถเล่นเกมโมบายล์ระดับสูงได้

#### เกมโมบายล์ :

- การเข้าถึงสมาร์ตโฟนในปี 2561 อยู่ที่ร้อยละ 34.8 และรายได้เฉลี่ยต่อคนอยู่ที่ 15.86 ดอลลาร์สหรัฐโดยประมาณ (อ้างอิงข้อมูลจาก allcorrectgames.com)
- รายได้ของตลาดเกมโมบายล์คิดเป็น 191 ล้านดอลลาร์สหรัฐโดยประมาณ (อ้างอิงข้อมูลจาก allcorrectgames.com)
- Android เป็นระบบปฏิบัติการที่มีส่วนแบ่งการตลาดที่ใหญ่ที่สุดถึงร้อยละ 82.78 ในขณะที่ระบบปฏิบัติการ iOS อยู่ที่ร้อยละ 16.16 และอีกร้อยละ 1.06 เป็นระบบปฏิบัติการอื่น (Nokia, Windows, Blackberry และอื่น ๆ) (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)
- ถึงแม้เกมโมบายล์เป็นที่แพร่หลายในวงกว้าง แต่ในตลาดเกม ประเภทเกมที่โดดเด่นที่สุดยังคงเป็น Casual ซึ่งมีส่วนแบ่งทางการตลาดอยู่ที่ร้อยละ 25
- เกมประเภท Action และ Esports เช่น Rules of Survival, Freefire และ Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile) รวมถึง Mobile Legends และ Arena of Valor มีส่วนแบ่งทางการตลาดร้อยละ 20
- เกมประเภท Arcade และ Strategy ถือสัดส่วนตลาดอยู่ที่ร้อยละ 19 และ 17 ตามลำดับ
- เกมประเภท Battle Royale ยังคงแข็งแกร่งในตลาด เนื่องจากความนิยมของเกม Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile) และ Fortnite ที่มีรูปแบบการเล่นเหมือนกัน
- เกม Ragnarok M : Eternal Love ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ยอดดาวน์โหลดติดอันดับ 1 นับตั้งแต่เปิดตัว

#### แนวโน้มตลาดโดยรวม :

- การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในปี 2561 มีการปรับตัวที่ดีขึ้น เนื่องจากอินเทอร์เน็ตแบบไฟเบอร์สามารถเข้าถึงได้ง่ายและราคาไม่แพงสำหรับผู้ติดตามบ้าน
- แพรนไชส์ Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) ยังคงเป็นที่นิยมในฟิลิปปินส์ ในขณะที่ Fortnite ยังคงไม่เป็นที่รู้จักจากผู้เล่นตามบ้านและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในวงกว้าง
- เกมพีซีสามารถอยู่รอดในตลาดได้ด้วยการดึงดูดฐานผู้เล่นให้มากขึ้นจากการที่สามารถเล่นบนคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถไม่สูงนักได้



- เกมประเภท MOBA ยังคงเป็นที่นิยม ทั้งแพลตฟอร์มพีซี เช่น Dota 2 และ League of Legends และโมบายล์ เช่น Mobile Legends และ Arena of Valor เนื่องจากบริษัทในประเทศมีการแข่งขันอีสปอร์ตขึ้นเป็นของตัวเอง
- บริการสตรีมมิงทางเลือกได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น มีเนื้อหาเน้นเรื่องไลฟ์สไตล์และการเล่นเกม โดยเปลี่ยนผู้ใช้ Twitch มาเป็นเจ้าของเนื้อหาของตัวเอง

#### ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย

ในปี 2561 แนวโน้มตลาดมีการปรับเปลี่ยนไปสู่อีสปอร์ต มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย 9 ราย ลดลงจาก 11 ราย และมีการเปิดตัวเกมพีซีเพียง 1 เกม

ปัจจุบันมีผู้ให้บริการเกมระดับท้องถิ่นจำนวน 7 บริษัท และผู้ให้บริการเกมระดับโลกจำนวน 2 บริษัท จากกระแสของอีสปอร์ต ทำให้เกมประเภท FPS และ Battle Royale ยังคงได้รับความนิยมและเป็นที่ต้องการของตลาด โดยมีส่วนแบ่งทางการตลาดร้อยละ 73 ขณะที่เกมประเภท MMORPG มีสัดส่วนร้อยละ 21

สำหรับตลาดเกมโมบายล์ยังไม่มีเปลี่ยนแปลงในช่วงต้นปี ซึ่ง 5 อันดับแรกของเกมที่ทำรายได้สูงสุดเป็นเกมประเภท MOBA และ Battle Royale แต่ในไตรมาส 4 เกมที่ทำรายได้สูงสุดเป็นอันดับ 1 กลับมาเป็นเกมประเภท MMORPG แทน

### 8.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

#### 8.4.1 ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วน ดังที่แสดงในแผนภาพ โดยเริ่มต้นจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาเกม จากนั้นขายลิขสิทธิ์เกมต่อหรือแต่งตั้งให้ผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) เป็นผู้เสนอหาตลาดและขายลิขสิทธิ์การให้บริการเกมให้กับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Operator) ในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละประเทศ ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ 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 ขั้นตอน ดังนี้



#### ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์

##### คัดสรรเกมออนไลน์

ในเบื้องต้น ทีมงานจะคัดเลือกเกมออนไลน์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่าง ๆ เช่น เกมที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีนโยบายการกลั่นกรองเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งเกมจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

- มีรูปแบบและเนื้อหาที่สร้างสรรค์ เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย และไม่มีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและยั่วทางเพศ
- เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจและมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมให้บริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย 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
- ระบบการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมทีมงานเพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ “Game Master” เพื่อดูแลการเล่น เกม อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

##### กระจายโปรแกรมเครื่องลูกข่าย (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ กระจายโปรแกรมให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึงจากการให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์เกม 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) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกมโดยไม่คิดค่าบริการ แต่จำกัดจำนวนผู้เล่น เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกม
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบเปิด (Open Beta) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกมโดยไม่คิดค่าบริการและไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นเกม เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกมแก่ผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน
- ช่วงเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) : ภายหลังได้ทดสอบการให้บริการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมโดยทั่วไป โดยเก็บค่าบริการจากการขายไอเทมในร้านค้า Item Cash

## การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 4 ช่วง คือ

- ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) : มุ่งเน้นการสร้างการรับรู้ก่อนการเปิดให้บริการเกม โดยแนะนำเกมบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ การประชาสัมพันธ์ในช่องทาง Social Network รวมถึงการสร้างเพจหรือตั้งกลุ่มใน Social Network เพื่อสร้างช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มลูกค้า
- ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) : มุ่งสร้างการรับรู้ผ่านการโฆษณาบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และจดหมายแนะนำเกม รวมถึงการโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ
- ช่วงส่งเสริมการขาย (Promoting) : เน้นทั้งกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ผ่านสื่อทั่วไป เช่น โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และกิจกรรมในเกมออนไลน์ เช่น การแข่งขันภายในเกม
- ช่วงรักษายอดขาย (Maturing) : เน้นกิจกรรมทางการตลาดและประชาสัมพันธ์เฉพาะในเกมออนไลน์ และกิจกรรมผ่านตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน @Cash และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อรักษฐานลูกค้า

### 8.4.3 ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

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

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกม

# ปัจจัยความเสี่ยง

## 9.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

### 9.1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยหลายหน่วยงาน เช่น กระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม เพื่อเซ็นเซอร์และให้เรตติงเกมก่อนที่จะเผยแพร่ให้บริการ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ จะดูแลเรื่องการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ดีวีดี และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก เนื่องจากรัฐบาลไม่ได้ปิดกั้นการทำธุรกิจเกมออนไลน์แต่อย่างใด ในขณะที่มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต รวมถึงการออกใบอนุญาต และการตรวจสอบเนื้อหาเกม

### 9.1.2 ความเสี่ยงจากการที่ผู้พัฒนาเกมพึ่งพิงผู้ให้บริการเกมน้อยลง โดยเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง

ปัจจุบันมีบริษัทที่เป็นผู้พัฒนาเกมรายใหญ่หลายราย ที่เปิดให้บริการเกมแล้วมีกระแสการตอบรับที่ดี ประสบความสำเร็จสูง โดยมีผู้เล่นจากประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เข้าไปเล่นเป็นจำนวนมาก ในกรณีนี้บริษัทเหล่านี้มักพิจารณาเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง โดยไม่ร่วมมือกับผู้ให้บริการเกมภายในประเทศเหมือนในอดีต

อย่างไรก็ตาม ยังมีบริษัทผู้พัฒนาเกมอีกจำนวนมากที่มีข้อจำกัดในการเปิดให้บริการเกมเอง เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความเข้าใจพฤติกรรมผู้เล่นเกมในประเทศ การทำการตลาดและการสื่อสาร การบริหารจัดการ Community การให้บริการลูกค้า เป็นต้น นอกจากนี้บริษัทผู้พัฒนาเกมหลายรายต้องการเปิดให้บริการเกมพร้อมกันในหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงต้องการร่วมมือกับบริษัทผู้ให้บริการเกมที่มีความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในธุรกิจ เพื่อให้สามารถเปิดให้บริการเกมครอบคลุมทุกประเทศในภูมิภาคได้ ซึ่งถือเป็นจุดแข็งของบริษัทเอเชียซอฟต์แวร์ เนื่องจากมีจำนวนผู้ให้บริการภายในประเทศน้อยรายที่สามารถเปิดให้บริการเกมได้ตามเงื่อนไขข้างต้นเหล่านี้

## 9.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

### 9.2.1 ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

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



ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด โดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มผู้เล่นเกมอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใด ๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกมออนไลน์ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยเปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่าง ๆ

โดยในระหว่างปี 2561 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 29 เกมใน 5 ประเทศ คือ ไทย (10 เกม) สิงคโปร์ (3 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) อินโดนีเซีย (2 เกม) และฟิลิปปินส์ (11 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

#### 9.2.2 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนน้อยราย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์โดยเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ในการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรรีเลย์อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Bandwidth) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPs) เพียงน้อยรายในแต่ละประเทศ ดังนี้

ไทย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก บจก. ทู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์

สิงคโปร์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก 1-Net Mediacorp และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก StarHub

มาเลเซีย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก IPServerOne Hosting

ฟิลิปปินส์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Philippine Long Distance Telephone Company (ePLDT)

โดยทำสัญญาเช่าระยะสั้นและสามารถต่อสัญญาเช่าได้ตลอด ทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้อรรถรสและความพึงพอใจในการเล่นเกมนลดลง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทุกรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพ มีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยในระดับสูงมาก เมื่อเทียบกับข้อกำหนดในมาตรฐานสากล

#### 9.2.3 ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

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

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ปฏิบัติตามสัญญาลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกยกเลิกสัญญา นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนา/ผู้จัดทำน่วยเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ ซึ่งสามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือในการให้บริการเกมได้ตลอดอายุสัญญา โดยกำหนดให้มีสิทธิต่อสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถต่ออายุสัญญาในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้ เกมส่วนใหญ่ทั้งประเภท MMORPG และ Casual จะมีอายุการให้บริการตามสัญญาประมาณ 2 - 3 ปี

#### 9.2.4 ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

#### 9.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุตจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 58.26 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 ท่าน จากทั้งหมด 6 ท่าน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

# ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	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.net
ทุนจดทะเบียน	512,346,270 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 512,346,270 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท
ทุนชำระแล้ว	409,877,016 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท

## การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	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 มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน



<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อบริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด)</b>
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.playpark.com
ทุนจดทะเบียน	150,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด เมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2557

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด</b>
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ www.thaiware.com
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	69/6 อาคารตึกฮั่วปิก ตึกบี ชั้น 4 ห้องเลขที่ 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

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด</b>
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการพัฒนาแอปพลิเคชันด้านการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9/283-285 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250

เว็บไซต์ [www.skynetsystems.co.th](http://www.skynetsystems.co.th)

ทุนจดทะเบียน 6,136,400 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 61,364 หุ้น  
มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า

สัดส่วนการถือหุ้น บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 57.04 ของทุนจดทะเบียน

**ชื่อบริษัท** บริษัท ทริปเบิลเอส โซเชียลเทรค (ประเทศไทย) จำกัด

ประเภทธุรกิจ ประกอบกิจการพัฒนาและให้บริการซอฟต์แวร์โซลูชันและอุปกรณ์ไอที

ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ 1 อาคารเอ็มไพร์ทาวเวอร์ ชั้น 19 ห้องเลขที่ 1907/2-1908 ถนนสาทรใต้  
แขวงยานนาวา เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120

โทรศัพท์ 66 2301 0071

ทุนจดทะเบียน 1,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 100,000 หุ้น  
มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า

สัดส่วนการถือหุ้น บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 39.99 ของทุนจดทะเบียน

**ชื่อบริษัท** บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด

ประเภทธุรกิจ การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)

ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง  
เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

โทรศัพท์ 66 2769 8888

โทรสาร 66 2717 4250

ทุนจดทะเบียน 102,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,020,000 หุ้น  
มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า

สัดส่วนการถือหุ้น ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

หมายเหตุ อยู่ระหว่างชำระบัญชี

**ชื่อบริษัท** บริษัท เฟลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด

ประเภทธุรกิจ ให้บริการเกมออนไลน์

ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง  
เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

โทรศัพท์ 66 2769 8888

โทรศัพท์	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	อยู่ระหว่างชำระบัญชี

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>บริษัท มริน อินโนเวชั่น จำกัด</b>
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการผลิตและจำหน่าย ตลอดจนเป็นผู้พัฒนา และเป็นผู้ให้บริการโมบายล์ แอปพลิเคชัน เกมโมบายล์ และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	140 อาคารวันแปซิฟิกเพลส ชั้น 10 ห้องเลขที่ 1005-06 ถนนสุขุมวิท แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110
โทรศัพท์	0 2653 0330
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 64.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	อยู่ระหว่างชำระบัญชี

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd.)</b>
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศสิงคโปร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	20 Kallang Avenue #06-00 Pico Creative Center, Singapore, 339411
โทรศัพท์	65 6291 6129
โทรศัพท์	65 6291 6830
เว็บไซต์	www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 ดอลลาร์สิงคโปร์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>AS Online Sdn. Bhd.</b>
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย
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 5022 3020
โทรสาร	603 5022 3028
เว็บไซต์	www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 ริงกิตมาเลเซีย
ทุนชำระแล้ว	4,000,000 ริงกิตมาเลเซีย
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100.00 ของทุนชำระแล้ว

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>PT. Asiasoft</b>
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Grand Slipi Tower 9th Fl. Unit G No. 105, RT/RW 001/004, Province DKI Jakarta, City West Jakarta, District Palmerah, Sub Sistrict Palmerah, 11480
โทรศัพท์	621 8066 0900
โทรสาร	621 8066 0901
เว็บไซต์	www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	31,744,520,000 รูเปียห์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.90 ของทุนชำระแล้ว

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>Playpark Inc.</b>
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	OPL Building, 6th Floor, 100C Palanca St., cor Dela Rosa St., Legaspi Village, Makati City, Philippines
โทรศัพท์	63 2751 9600
โทรสาร	63 2813 8966
ทุนจดทะเบียน	4,000,000 เปโซฟิลิปปินส์
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 40 ของทุนชำระแล้ว

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>CIB Development Sdn. Bhd.</b>
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 5022 3020
โทรสาร	603 5022 3028
เว็บไซต์	www.cib.com.my
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 ริงกิตมาเลเซีย เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 61.68 ของทุนจดทะเบียน

<b>ชื่อบริษัท</b>	<b>CIB Net Sdn. Bhd.</b>
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 5022 3020
โทรสาร	603 5022 3028
เว็บไซต์	www.cib.com.my
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 ริงกิตมาเลเซีย เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	CIB Development Sdn. Bhd. ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียน

## บุคคลอ้างอิง

### นายทะเบียนหลักทรัพย์

บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด  
 93 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก  
 แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400  
 โทรศัพท์ 0 2009 9999  
 โทรสาร 0 2009 9991

### ผู้สอบบัญชี

นายสมภพ ผลประसार  
 ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 และ/หรือ  
 นางสาววรรณวัฒน์ เหมชะญาติ  
 ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049

บริษัท มาซาร์ส จำกัด  
 1 อาคารเอ็มไพร์ ทาวเวอร์ ชั้น 12  
 ห้องเลขที่ 1202-6, 1209-6, 1209-12  
 ถนนสาทรใต้ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120  
 โทรศัพท์ 0 2670 1100  
 โทรสาร 0 2670 1101

# ข้อมูลหลักทรัพ์และผู้ถือหุ้น

## 11.1 หลักทรัพ์ของบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 512,346,270 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น ใบสำคัญแสดงสิทธิจำนวน 102,469,254 ใบ มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท โดยเป็นทุนชำระแล้วจำนวน 409,877,016 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท

## 11.2 ผู้ถือหุ้น

ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นสูงสุด 10 รายแรก มีดังนี้

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (ณ วันปิดสมุดทะเบียนล่าสุด 3 ธันวาคม 2561)	สัดส่วนการถือหุ้น (%)
1. นายปราโมทย์ สุตจิตพร <sup>(1)</sup>	197,397,907	48.160
2. นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์ <sup>(1)</sup>	41,397,656	10.100
3. นายทวีมิตร จุฬางกูร	39,999,200	9.759
4. Mr. Tan Tgow Lim <sup>(2)</sup>	30,023,300	7.325
5. นายเลิศชาย กันภัย	14,177,800	3.459
6. Miss Seet Jing Huan, Jennifer <sup>(2)</sup>	6,000,000	1.464
7. นายบุญรัตน์ วิเศษกุล	3,673,100	0.896
8. นายณัชชพงศ์ พิระเดชาพันธ์	3,250,000	0.793
9. นายนที รังครัตนะกุล	2,350,000	0.573
10. นายสุรศักดิ์ โกวล์อาภรณ์	2,234,900	0.545

หมายเหตุ :

<sup>(1)</sup> นายปราโมทย์ สุตจิตพร เป็นคู่สมรสกับ นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์

<sup>(2)</sup> Mr. Tan Tgow Lim เป็นคู่สมรสกับ Miss Seet Jing Huan, Jennifer

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤตินัยมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ (กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัท หรือส่งตัวแทนเข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัท ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุตจิตพร



### 11.3 นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อย ปีละ 2 ครั้ง โดยการจ่ายครั้งที่ 1 จะจ่ายเป็นเงินปันผลระหว่างกาล และการจ่ายครั้งที่ 2 จะจ่ายเป็นเงินปันผลประจำปี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 30.0 ของกำไรสุทธิของแต่ละบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล สำรองตามกฎหมาย และสำรองอื่น ๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ภายใต้เงื่อนไขการดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น เมื่อคณะกรรมการบริษัทมีมติอนุมัติให้จ่ายเงินปันผล มติดังกล่าวจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้แล้วให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

# โครงสร้างการจัดการ

## 12.1 คณะกรรมการบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 คณะกรรมการบริษัท ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 6 ท่าน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2561
1. Mr. Tan Tgow Lim	ประธานกรรมการ	4/4
2. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	รองประธานกรรมการ	4/4
3. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการ	4/4
4. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	4/4
5. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	4/4
6. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	4/4

นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน

โดยมี นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัท

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัท

นายปราโมทย์ สุตจิตพร นายเลิศชาย กันภัย Mr. Tan Tgow Lim กรรมการ 2 ใน 3 คนนี้ ลงลายมือชื่อร่วมกัน และประทับตราสำคัญของบริษัท

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัท

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

2. กำหนดหรือเปลี่ยนแปลงชื่อกรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อผูกพันบริษัท

3. กำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และทิศทางการดำเนินงานของบริษัทฯ รวมทั้งกำกับดูแลให้ฝ่ายบริหารดำเนินการให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่ผู้ถือหุ้นและการเติบโตอย่างยั่งยืน

4. พิจารณาตัดสินใจในเรื่องที่มีสาระสำคัญ เช่น แผนธุรกิจ งบประมาณ โครงการลงทุนขนาดใหญ่ อำนาจการบริหาร และรายการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด

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

6. จัดให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน และมาตรการการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินการในเรื่องดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

7. จัดทำรายงานคณะกรรมการประจำปี และรับผิดชอบต่อการจัดทำและการเปิดเผยงบการเงิน เพื่อแสดงถึงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอต่อผู้ถือหุ้น

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

นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ ได้พิจารณามอบอำนาจให้แก่คณะกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นในการทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานและการลงทุนตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ โดยได้มีการกำหนดขอบเขตและวงเงินในแต่ละระดับอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ไม่มีการมอบอำนาจในลักษณะไม่จำกัดวงเงินแต่อย่างใด

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

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 6 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1. นายปราโมทย์ สุจิตพร	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
2. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุดด้านการเงิน
3. Mr. Quach Dong Quang	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุดด้านปฏิบัติการ
4. นายกิตติพงศ์ พฤษอรุณ	รองกรรมการผู้จัดการ - ฝ่ายขาย
5. นางสาวศิริรัตน์ ไวศรายุทธ	รองกรรมการผู้จัดการ - ฝ่ายผลิตภัณฑ์
6. นางรัตนา มะโนมงคลกุล	รองกรรมการผู้จัดการ - ฝ่ายบัญชีและการเงิน (1 มกราคม 2561 - 30 มิถุนายน 2561)
7. นางสาวศศิธร ช่วยหนู	รองกรรมการผู้จัดการ - ฝ่ายบัญชีและการเงิน (1 ตุลาคม 2561 - 31 ธันวาคม 2561)



# โครงสร้างภายในบริษัท

## Chief Executive Officer (CEO)

### Chief Financial Officer (CFO)

IBD

Legal

Financial & Accounting

Corporate Finance

Purchasing & Admin

Accounting

HR

### Chief Operating Officer (COO)

Management Information System

IT Infrastructure

Game Publishing

Customer Support

Mobile Game Operation

PC Online Game Operation

Game Community

Marketing

Marketing Activation

Creative

#### ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

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

อนึ่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหารไม่มีอำนาจในการดำเนินการใด ๆ ในหรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง 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 ค่าตอบแทนเงินโบนัส ของพนักงานทั้งหมดของบริษัทฯ ในตำแหน่งต่ำกว่าระดับผู้บริหาร ตลอดจนแต่งตั้งตัวแทนฝ่ายนายจ้างในคณะกรรมการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพของบริษัทฯ

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

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

6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บันทึก เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร

7. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ

8. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหารเป็นคราว ๆ ไป

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

### 12.3 เลขาธิการบริษัทฯ

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

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้

- ทะเบียนกรรมการ
- หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี
- หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น

2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร

3. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด

4. ให้คำแนะนำด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อพึงปฏิบัติด้านการกำกับดูแลการดำเนินกิจกรรมของคณะกรรมการให้เป็นไปตามกฎหมาย

5. ทำหน้าที่ในการดำเนินการจัดประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ และการประชุมผู้ถือหุ้น



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

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

## 12.4 ค่าตอบแทนผู้บริหาร

ค่าตอบแทนกรรมการที่เป็นตัวเงินในปี 2561

กรรมการ	ค่าตอบแทน (บาท)	เบี้ยประชุม (บาท)
1. Mr. Tan Tgow Lim	384,000.00	-
2. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	256,000.00	-
3. นายเลิศชาย กันภัย	256,000.00	-
4. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	256,000.00	212,000.00
5. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	256,000.00	159,000.00
6. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	256,000.00	126,000.00
<b>รวม</b>	<b>1,664,000.00</b>	<b>497,000.00</b>

ค่าตอบแทนผู้บริหารที่เป็นตัวเงินในปี 2561

ตำแหน่ง	จำนวน (คน)	ค่าตอบแทน <sup>ก</sup> (บาท)
ผู้บริหาร <sup>ข</sup>	8	18,918,018.83 <sup>ค</sup>

หมายเหตุ :

<sup>ก</sup> ประกอบด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา และค่าสวัสดิการ

<sup>ข</sup> ตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ซึ่งรวมถึง นายปราโมทย์ สุตจิตพร ในฐานะประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

<sup>ค</sup> คำนวณค่าตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง โดยมีผู้บริหารบางท่านได้ลาออกจากบริษัทฯ ในระหว่างปี

# การกำกับดูแลกิจการ

## 13.1 นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

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

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

### 1. สิทธิของผู้ถือหุ้น

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

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่าง ๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นการส่งเสริมและอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

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

### 2. ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

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

### 3. บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

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

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

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้การดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ มีผลการดำเนินงานที่ดี เติบโตอย่างมั่นคง และมีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสถานะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และธำรงไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ
- คณะกรรมการบริษัทฯ : คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม
- พนักงาน : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถและประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ อีกทั้งยังพัฒนาพนักงานอย่างต่อเนื่องให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมและสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อการดูแลสุขภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การให้เงินกู้ยืมแก่พนักงาน การจัดให้มีการช้อปปิ้ง การจัดให้มีระบบป้องกันภัย เป็นต้น
- ลูกค้า : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยนำเสนอบริการที่มีคุณภาพและเป็นเลิศ และพร้อมตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยเอาใจใส่ รับผิดชอบต่อลูกค้า และรักษาความลับของ



ลูกค้า รวมถึงเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็น และจัดให้มีผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า

- ลูกค้า : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อลูกค้าตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต
- คู่แข่ง : บริษัทฯ ประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต
- ชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม จึงมีหน้าที่รับผิดชอบต่อในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มีความรุนแรง การสอดแทรกคำเตือนในเกมและโฆษณา รวมทั้งการจัดสัมมนาต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาอย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายแรกในประเทศไทยที่จัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม ซึ่งเป็นการสนับสนุนนโยบายภาครัฐในการจัดกลุ่มอายุ รวมทั้งจัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อทำหน้าที่ตรวจตราดูแลกิจกรรมในเกม และป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรง การพนัน หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ มีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์แก่ผู้เล่นเกม และมีส่วนช่วยการขยายตัวของการใช้อินเทอร์เน็ตและโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น

#### 4. การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่น ๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินธุรกิจ

- เปิดเผยข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่ในคณะอนุกรรมการชุดต่าง ๆ เช่น จำนวนครั้งที่เข้าประชุม
- เปิดเผยแนวทางในการสรรหากรรมการ แนวทางการประเมิน และผลประเมินการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
- เปิดเผยนโยบายการจ่ายค่าตอบแทนแก่กรรมการและผู้บริหารระดับสูง รวมทั้งรูปแบบ ลักษณะ และจำนวนค่าตอบแทนที่แต่ละคนได้รับจากการเป็นกรรมการในคณะอนุกรรมการชุดต่าง ๆ
- เปิดเผยนโยบายการดูแลสิ่งแวดล้อมและสังคม และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- รายงานนโยบายการกำกับดูแลกิจการ และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านหน่วยงานนักกลลงทุนสัมพันธ์

#### 5. ความรับผิดชอบต่อคณะกรรมการ โครงสร้าง และคณะอนุกรรมการชุดต่าง ๆ

##### โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ

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

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

เหมาะสมของการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน การบริหารความเสี่ยง การรายงานทางการเงิน และการติดตามผลการดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ

ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทฯ มีจำนวน 6 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 3 ท่าน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 3 ท่าน โดยมีกรรมการที่มีคุณสมบัติเป็นอิสระ 3 คน ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งคณะ จึงถือเป็นการถ่วงดุลกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

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

#### คำตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส 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 เพื่อให้ฝ่ายจัดการเสนอเรื่องและสามารถอภิปรายปัญหาสำคัญได้อย่างรอบคอบโดยทั่วกัน โดยบริษัทฯ จะนำส่งหนังสือนัดประชุมพร้อมระเบียบวาระการประชุมและเอกสารการประชุมให้แก่คณะกรรมการล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 7 วันก่อนวันประชุม พร้อมทั้งกำหนดให้กรรมการมีหน้าที่ต้องเข้าประชุมคณะกรรมการทุกครั้ง เว้นแต่กรณีที่มีเหตุจำเป็น โดยบริษัทฯ จะบันทึกการประชุมอย่างถูกต้องและครบถ้วน เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถตรวจสอบได้

#### รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งรวมถึงงบการเงินของบริษัทฯ งบการเงินรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี ทั้งนี้ รายงานทางการเงินดังกล่าวจัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยเลือกใช้นโยบายบัญชีที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับ และถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งได้ใช้ดุลยพินิจอย่างระมัดระวังในการจัดทำ และดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

### การประเมินตนเองของคณะกรรมการ

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

### การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

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

### ความสัมพันธ์กับผู้ลงทุน

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

## 13.2 คณะกรรมการชุดย่อย

### คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2561
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	5/5
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ	5/5
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ	4/5

โดยมี นางสาวรุ่งฤดี เด่นลำไฟ เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2561 ถึงวันที่ 12 ตุลาคม 2561 และนางสาวศศิธร ช่วยหนู เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบตั้งแต่วันที่ 12 พฤศจิกายน 2561 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม 2561

### ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

1. สอบทานให้บริษัทฯ มีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ
2. สอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน (Internal Control) และระบบการตรวจสอบภายใน (Internal Audit) ที่เหมาะสม



และมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย หรือเลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน หรือหน่วยงานอื่นใดที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการตรวจสอบภายใน

3. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

4. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งบุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และเสนอค่าตอบแทนของบุคคลดังกล่าว 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 2561 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2561
1. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	ประธานกรรมการบริหาร	4/4
2. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการบริหาร	4/4
3. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	กรรมการบริหาร	4/4

#### ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

1. วางแผนและกำหนดนโยบาย ทิศทาง และกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการบริษัทฯ อนุมัติ

2. กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจ และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้อนุมัติแล้ว ซึ่งอยู่ภายใต้กฎหมาย เงื่อนไข กฎระเบียบ และข้อบังคับของบริษัทฯ

3. กำหนดโครงสร้างองค์กร อำนาจการบริหารจัดการ นโยบายอัตราค่าตอบแทน และโครงสร้างเงินเดือนของบริษัทฯ รวมถึงการแต่งตั้ง การว่าจ้าง การโยกย้าย การกำหนดเงินค่าจ้าง ค่าตอบแทน โบนัสพนักงานระดับผู้บริหาร และการเลิกจ้าง

4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาซึ่งมากกว่า 20 ล้านบาท แต่ไม่เกิน 40 ล้านบาท

5. มีอำนาจในการทำธุรกรรมทางการเงินกับธนาคาร/สถาบันการเงิน ในเรื่องการเปิดบัญชี การให้กู้ยืมเงิน การกู้ยืมเงิน การจัดหาเงินสินเชื่อ จำนำ จำนอง ค้ำประกัน และอื่น ๆ รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดินใด ๆ เพื่อการดำเนินงานตามปกติธุรกิจตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 40 ล้านบาท

6. พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัทฯ

7. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนคณะกรรมการบริหารตามเห็นสมควรภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

8. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ มอบหมาย

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

ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ มีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

### 13.3 การสรรหาและแต่งตั้งกรรมการและผู้บริหารระดับสูงสุด

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

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง

2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทฯ มีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัทฯ ทั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตาม กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

สำหรับการสรรหาผู้บริหารระดับสูง คณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่พิจารณา และแต่งตั้ง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และงานที่รับผิดชอบ

### 13.4 การกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

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

นอกจากนี้ ในกรณีที่บริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

### 13.5 การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

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

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

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

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

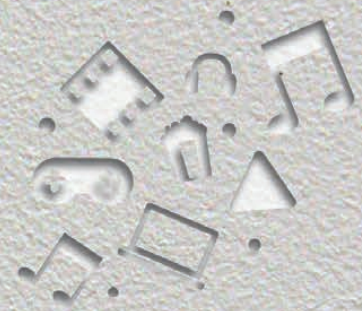
ในปี 2560 บริษัท ไฟร์ชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพีเอส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 3 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พีวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.14 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi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

ในปี 2561 บริษัท มาซาร์ส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 5 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พีวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.20 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.06 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในมาเลเซีย AS Online Sdn. Bhd. ซึ่งมี Ari & Co. (AF 1351) ประเทศมาเลเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.01 ล้านบาท)

รายละเอียดค่าตอบแทนผู้สอบบัญชีมีดังนี้

ประเภทค่าตอบแทน	ปี 2561			ปี 2560		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (4 บริษัท)	รวม	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (12 บริษัท)	รวม
<b>ค่าตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)</b>						
- ค่าตรวจสอบงบการเงินประจำปี	1,775,000.00	2,805,723.35	4,580,723.35	1,110,000.00	5,490,840.00	6,600,840.00
- ค่าสอบทานงบการเงินรายไตรมาส (3 ไตรมาส)	600,000.00	-	600,000.00	1,570,000.00	-	1,570,000.00
<b>รวมค่าตอบแทนการสอบบัญชี</b>	<b>2,375,000.00</b>	<b>2,805,723.35</b>	<b>5,180,723.35</b>	<b>2,680,000.00</b>	<b>5,490,840.00</b>	<b>8,170,840.00</b>
<b>ค่าตอบแทนอื่น (บาท)</b>						
- บริษัท มาซาร์ส จำกัด	167,680.20	83,344.40	251,024.60	-	-	-
- บริษัท ไฟร์ชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอพี เอส จำกัด	-	-	-	10,500.00	-	10,500.00
<b>รวมค่าตอบแทนอื่น</b>	<b>167,680.20</b>	<b>83,344.40</b>	<b>251,024.60</b>	<b>10,500.00</b>	<b>-</b>	<b>10,500.00</b>
<b>รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด</b>	<b>2,542,680.20</b>	<b>2,889,067.75</b>	<b>5,431,747.95</b>	<b>2,690,500.00</b>	<b>5,490,840.00</b>	<b>8,181,340.00</b>





# CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY

ความรับผิดชอบต่อสังคม



# ความรับผิดชอบต่อสังคม

พันธกิจของเอเชียชอฟท์คือเป็นผู้ให้บริการความบันเทิงออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยยังคงมุ่งสร้างประสบการณ์ความสนุกสู่สังคมออนไลน์ และก้าวไปสู่การเป็นผู้นำด้านธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป้าหมายที่เรายึดมั่นมาตลอดคือการให้บริการที่มีคุณภาพ จริงใจ และซื่อตรง เพื่อความพอใจสูงสุดของลูกค้า ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นการกิจสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ลูกค้า เราจึงพัฒนาและยกระดับการให้บริการแก่ลูกค้าอย่างต่อเนื่องภายใต้กรอบ “ความพอใจของคุณคือความสำเร็จของเรา” เพื่อให้การส่งมอบความบันเทิงในรูปแบบออนไลน์ให้แก่ลูกค้าในภูมิภาคมีคุณภาพอย่างสมบูรณ์ที่สุด เราให้บริการอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งมีส่วนประกอบที่สำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

## 14.1 ด้านเศรษฐกิจ

เอเชียชอฟท์ยึดหลักการดำเนินธุรกิจตามหลัก “บรรษัทภิบาล” จัดทำโครงสร้างและกระบวนการดำเนินงานภายในเพื่อกำหนดทิศทางและดูแลผลการดำเนินงานให้เกิดมูลค่าสูงสุด พร้อมทั้งส่งเสริมและผลักดันให้การดำเนินธุรกิจมีความมั่นคง ได้แก่

- สิทธิของผู้ถือหุ้น : ผู้ถือหุ้นมีสิทธิในความเป็นเจ้าของโดยควบคุมบริษัทฯ ผ่านการแต่งตั้งคณะกรรมการให้ทำหน้าที่แทนตนและมีสิทธิในการตัดสินใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของบริษัทฯ บริษัทฯ จึงส่งเสริมให้ผู้ถือหุ้นได้ใช้สิทธิของตน
- การปฏิบัติต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน : ผู้ถือหุ้นทุกราย ทั้งผู้ถือหุ้นที่เป็นผู้บริหารและผู้ถือหุ้นที่ไม่เป็นบริหาร รวมทั้งผู้ถือหุ้นต่างชาติ ต้องได้รับการปฏิบัติที่เท่าเทียมกันและเป็นธรรม ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยที่ถูกละเมิดสิทธิควรมีโอกาสได้รับการชดเชย
- บทบาทของผู้มีส่วนได้เสีย : ผู้มีส่วนได้เสียควรได้รับการดูแลจากบริษัทฯ ตามสิทธิที่มีตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง คณะกรรมการพิจารณาให้มีกระบวนการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือระหว่างบริษัทฯ กับผู้มีส่วนได้เสียในการสร้างความมั่งคั่ง ความมั่นคงทางการเงิน และความยั่งยืนของกิจการ
- การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส : คณะกรรมการดูแลให้บริษัทฯ เปิดเผยข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ ทั้งข้อมูลทางการเงินและข้อมูลที่มีข้อมูลทางการเงินอย่างถูกต้อง ครบถ้วน ทันเวลา โปร่งใส ผ่านช่องทางที่เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย มีความเท่าเทียมกันและน่าเชื่อถือ
- ความรับผิดชอบต่อคณะกรรมการ : คณะกรรมการมีบทบาทสำคัญในการกำกับดูแลกิจการเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ คณะกรรมการมีความรับผิดชอบต่อผลการปฏิบัติหน้าที่ต่อผู้ถือหุ้นและเป็นอิสระจากฝ่ายจัดการ

การประเมินการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (Thailand Institute of Director : IOD) เอเชียชอฟท์ได้เข้าร่วมโครงการสำรวจการกำกับดูแลกิจการบริษัทจดทะเบียนปี 2561 โดยพิจารณาจาก 5 หมวดข้างต้น รวม 241 ข้อ โดยได้รับคะแนนประเมินภาพรวมอยู่ในระดับ 70 - 79 คะแนน หรืออยู่ในระดับดี (Good) อย่างต่อเนื่อง

การประเมินคุณภาพการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2561 ของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย โดยสมาคมส่งเสริมการลงทุนไทย เอเชียชอฟท์ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 89 ลดลงจากปีที่แล้ว และต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยทั้งหมด ซึ่งเท่ากับร้อยละ 92.42 ส่วนในปี 2560 ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 93 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ย ซึ่งเท่ากับร้อยละ 91.97



เอเซียซอฟท์กำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจของเอเซียซอฟท์ และมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของธุรกิจ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่ได้รับผลกระทบโดยตรงและโดยอ้อม ดังนี้

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลัก	นโยบายและกลยุทธ์	วิธีการและช่องทาง
ลูกค้า : ผู้เล่นเกม	<ul style="list-style-type: none"> <li>คัดเลือกแต่เกมและบริการที่มีคุณภาพและตรงความต้องการของผู้เล่น</li> <li>ทำให้สินค้าและบริการมีความทันสมัย</li> <li>ดูแลรักษาข้อมูลของลูกค้าให้ปลอดภัยสูงสุด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>สำรวจความพึงพอใจในการให้บริการ</li> <li>มี Call Center / Live Chat / ช่องทางติดต่อผ่านหน้าเว็บไซต์</li> <li>ดำเนินงานภายใต้กรอบของ ISO 27001:2005 พร้อมทั้งดูแลระบบตลอด 24 ชั่วโมงเพื่อให้พร้อมบริการ</li> </ul>
พนักงาน	<ul style="list-style-type: none"> <li>ดูแลพนักงานเสมือนคนในครอบครัว</li> <li>มีสวัสดิการที่ดี</li> <li>มีสภาพแวดล้อมที่ดีในที่ทำงาน</li> <li>ดูแลอุปกรณ์สำนักงานให้มีความทันสมัยและอยู่ในสภาพที่ดี</li> <li>ให้สิทธิทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่มีการกีดกันหรือแบ่งแยก</li> <li>ส่งเสริมความก้าวหน้าในการทำงานทุกระดับชั้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีช่องทางติดต่อสื่อสารภายในเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง</li> <li>มีกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี</li> <li>มี Town Hall Meeting ผู้บริหารพบปะพูดคุยกับพนักงานอย่างสม่ำเสมอ</li> <li>สำรวจความพึงพอใจของพนักงานต่อสวัสดิการและกิจกรรมต่าง ๆ</li> <li>พิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในก่อนรับสมัคร บุคคลจากภายนอก</li> <li>มีการอบรมให้พนักงานเพื่อเพิ่มศักยภาพในการทำงาน</li> <li>จัดพื้นที่โซนพักผ่อนสำหรับพนักงาน</li> <li>จัดกิจกรรมการออกกำลังกายในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้พนักงานมีสุขภาพที่ดี</li> </ul>
ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต	<ul style="list-style-type: none"> <li>เป็นชุมชนสำหรับผู้เล่นเกม</li> <li>สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับร้านอินเทอร์เน็ต</li> <li>สนับสนุนให้มีกิจกรรมภายในร้าน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>จัดแข่งเกมที่ใช้บริการของบริษัท</li> <li>ประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมปัจจุบันและเกมใหม่ที่จะเปิดให้บริการ</li> <li>มีทีมงานเยี่ยมร้านและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีอย่างสม่ำเสมอ</li> </ul>
ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน	<ul style="list-style-type: none"> <li>ดำเนินธุรกิจเพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่าสูงสุด</li> <li>ดำเนินธุรกิจอย่างมีธรรมาภิบาล และปฏิบัติตามหลัก “บรรษัทภิบาล”</li> <li>ปฏิบัติตามข้อกำหนด</li> <li>มีการกำกับดูแลอย่างดี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>มีช่องทางติดต่อกับบริษัทฯ ผ่านนักลงทุนสัมพันธ์</li> <li>ให้ความเสมอภาคแก่ผู้ถือหุ้นและนักลงทุนในการนำเสนอข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ โปร่งใส และถูกต้อง</li> </ul>
คู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ติดต่อธุรกิจอย่างโปร่งใสและจริงใจเพื่อผลประโยชน์ ที่เหมาะสม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ประสานงานและปรับปรุงข้อสัญญาให้มีความเป็นธรรม หากมีการร้องขอ</li> <li>รับฟังปัญหาและประชุมหารือเพื่อหาข้อสรุปที่ลงตัว</li> </ul>
ชุมชนและสังคม	<ul style="list-style-type: none"> <li>ส่งเสริมให้สังคมเรียนรู้และเข้าใจเรื่องผลกระทบจากการให้บริการ</li> <li>สนับสนุนโครงการร้านเกมสีขาวของกระทรวงวัฒนธรรม</li> <li>ส่งเสริมและสนับสนุนมาตรฐานการศึกษาของเยาวชนไทย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ร่วมประชุมหารือและเสนอแนะแนวทางการจัดการปัญหา</li> <li>รับฟังความคิดเห็นของสังคม เพื่อนำมาปรับปรุงกระบวนการให้บริการ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด</li> <li>รับเรื่องขอความช่วยเหลือ และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาแบบยั่งยืน</li> </ul>

สิ่งแวดล้อม	<ul style="list-style-type: none"> <li>• รณรงค์การใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม</li> <li>• ตรวจสอบปริมาณการใช้พลังงาน</li> <li>• ตั้งเป้าการใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดค่าใช้จ่าย</li> </ul>
หน่วยงานราชการและหน่วยงานตรวจสอบ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ปฏิบัติตามระเบียบขั้นตอนต่าง ๆ</li> <li>• มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อนำเสนอความคิดเห็น</li> <li>• ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง</li> </ul>

การดำเนินธุรกิจอย่างโปร่งใสเป็นเรื่องที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญ โดยได้มีการจัดอบรมเรื่องการต่อต้านทุจริตคอร์รัปชันให้พนักงานใหม่ทุกคนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทุกคนตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องนี้อย่างจริงจัง และปฏิบัติงานภายใต้กรอบนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันของบริษัทฯ บริษัทย่อยและบริษัทร่วมทั้งหมดต่างสนับสนุนการต่อต้านการทุจริตและคอร์รัปชันทุกรูปแบบ ด้วยตระหนักดีว่าการให้สินบนและคอร์รัปชันนั้นก่อให้เกิดความเสียหายต่อการพัฒนาระบบเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศ รายละเอียดของนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันปรากฏอยู่ที่หน้าเว็บไซต์ของบริษัท <https://investor.asiasoft.net> ในหัวข้อ Corporate Governance

#### การรับและพิจารณาข้อร้องเรียน

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

- ไปรษณีย์ : บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
- โทรศัพท์ : 0-2769-8888
- โทรสาร : 0-2717-4250
- เว็บไซต์ : <https://investor.asiasoft.net>
- อีเมล : [corporate@asiasoft.net](mailto:corporate@asiasoft.net)

#### มาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต

เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ร้องเรียนและผู้แจ้งเบาะแส บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการเก็บข้อมูลร้องเรียนไว้เป็นความลับ และมีมาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต มิให้ได้รับการข่มขู่หรือคุกคามจากการแจ้งข้อมูลหรือเบาะแสนั้น และสำหรับผู้ร้องเรียนที่เป็นพนักงาน จะได้รับความคุ้มครอง มิให้ได้รับผลกระทบต่องานภาพการทำงาน ส่วนผู้ใดที่กระทำการตอบโต้หรือคุกคามผู้ให้เบาะแสมิจะถูกดำเนินการอย่างเหมาะสม รวมทั้งถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย ซึ่งรายละเอียดของการรับและพิจารณาข้อร้องเรียน และมาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต เปิดเผยไว้ในหน้าเว็บไซต์ของทางบริษัท <https://investor.asiasoft.net> ในหัวข้อ Corporate Governance

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมในปีที่ผ่านมา เกมโมบายล์ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง ทั้งจากปัจจัยการเพิ่มขึ้นของสมาร์ตโฟนเทคโนโลยี 3G/4G รวมทั้งเทคโนโลยี 5G ที่กำลังจะเข้ามา บริษัทฯ จึงวางแผนการปรับตัวให้ทันตลาดและทันความต้องการของผู้เล่น โดยหันมารุกตลาดเกมโมบายล์เพิ่มขึ้น รวมถึงปรับปรุงระบบการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์อย่างสม่ำเสมอ โดยพิจารณาจากความต้องการของผู้เล่นเป็นหลัก

#### การให้บริการลูกค้า

สำหรับการให้บริการลูกค้าหรือ Customer Service ยังคงเป็นสิ่งที่เอเชียซอฟท์ให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก เพราะ “ความพึงพอใจของลูกค้าคืองานของเรา” เราจึงได้เตรียมช่องทางการติดต่อเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ลูกค้าในหลากหลายช่องทาง ได้แก่ Call Center และ Live Chat ในเวลา 09.00 - 23.00 น. ของทุกวัน และรับแจ้งปัญหาผ่านหน้าเว็บไซต์ (E-Support หรือ Form Tool) ตลอด 24 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังเปิดให้บริการตอบคำถามทาง PlayPark Facebook Fanpage และ Fanpage ของเกมที่ให้บริการภายใต้ PlayPark ในเวลา 11.00 - 20.00 น. ของทุกวัน

ช่องทางการให้บริการลูกค้าต่าง ๆ มีสัดส่วนปริมาณการใช้งาน ดังนี้ Live Chat 67.3%, Call Center 7.3%, Form Tool 25.4% โดยมีจำนวนเคสที่เข้ามาใช้บริการทั้งหมด 115,533 เคส ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการสอบถามปัญหาภายในเกม ได้แก่ แจ้งปัญหาบั๊ก แจ้งปัญหาตัวละคร และสอบถามเกี่ยวกับกิจกรรมโปรโมชั่นต่าง ๆ

ทั้งนี้ เอเซียซอฟท์มีการสำรวจความพึงพอใจของลูกค้าต่อการให้บริการปีละ 3 ครั้ง สำหรับปี 2561 มีผลการสำรวจ ดังนี้

**ครั้งที่ 1** สำรวจระหว่างวันที่ 25 เมษายน - 25 พฤษภาคม 2561

มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 1,561 คน ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.46 คิดเป็นร้อยละ 69.24

**ครั้งที่ 2** สำรวจระหว่างวันที่ 17 สิงหาคม - 14 กันยายน 2561

มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 1,610 คน ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.42 คิดเป็นร้อยละ 68.41

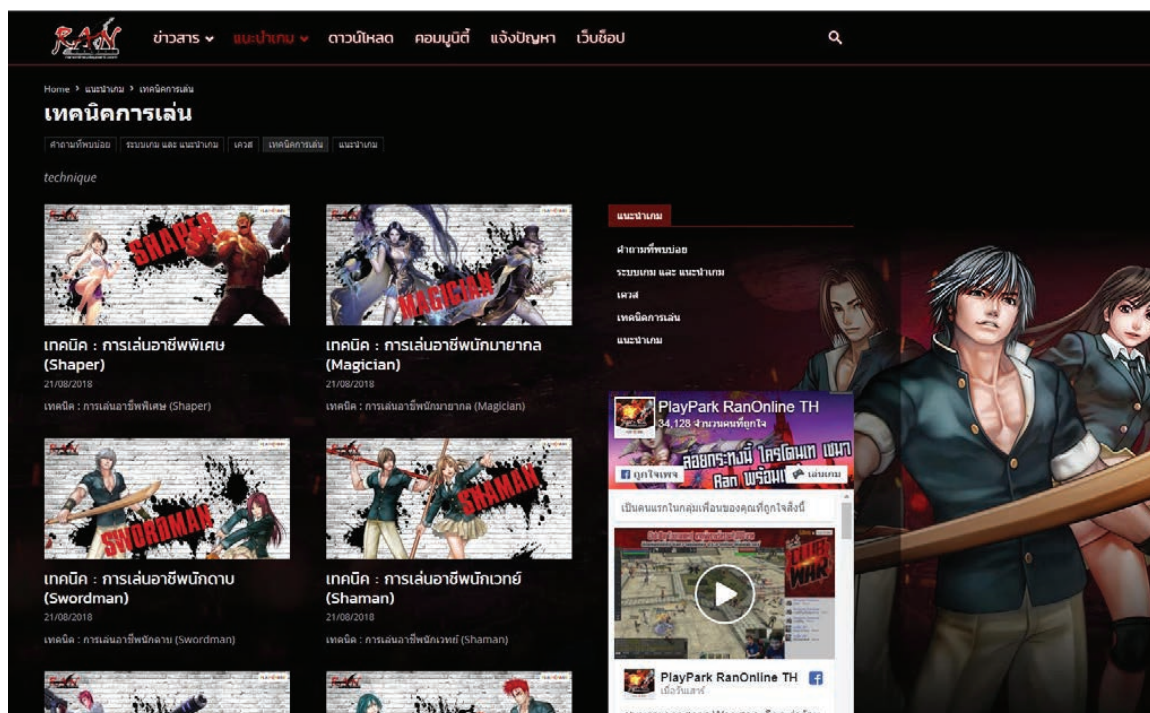
**ครั้งที่ 3** สำรวจระหว่างวันที่ 22 พฤศจิกายน - 17 ธันวาคม 2561

มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 1,610 คน ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.39 คิดเป็นร้อยละ 67.74

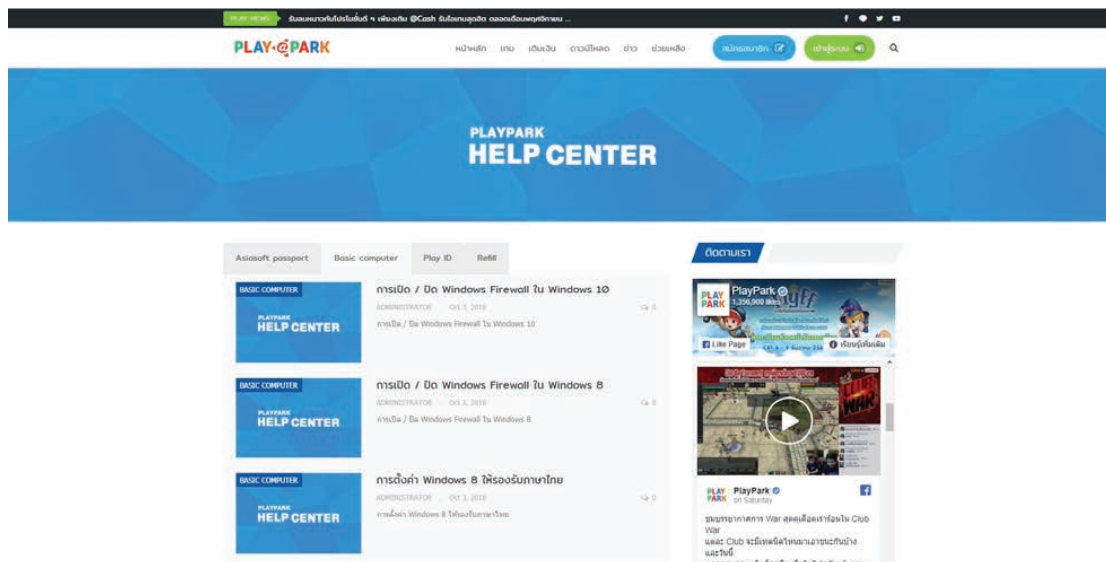
ภาพรวมความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อเอเซียซอฟท์ตลอดปี 2561 คิดเป็นร้อยละ 68.46

การรณรงค์เรื่องการเล่นเกมแบบชาวสะอาดโดยไม่ใช้โปรแกรมช่วยเล่นยังคงเป็นเรื่องที่เอเซียซอฟท์ให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่อง เพื่อไม่ให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบกันระหว่างผู้เล่น จึงมีการตรวจสอบพบผู้กระทำผิดที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น และลงโทษด้วยการแบนไอดีผู้เล่นจำนวน 14,197 ไอดี

มีการปรับปรุงระบบ Knowledge Base หรือคลังความรู้เกี่ยวกับเกมและคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถค้นหาข้อมูลได้สะดวกยิ่งขึ้น ผ่านทางหน้าเว็บไซต์ของเกมในหัวข้อแนะนำเกม (Game Guide) และทางเว็บไซต์ [www.playpark.com/th-th/help-center](http://www.playpark.com/th-th/help-center) ซึ่งข้อมูลนี้ถูกสร้างขึ้นโดยทีมงานที่ดูแลเกม และจากการแบ่งปันประสบการณ์ของผู้เล่นท่านอื่นด้วย







## 14.2 ด้านสังคม

ในการดำเนินธุรกิจของเอเซียซอฟท์ หัวใจหลักของการให้บริการความบันเทิงออนไลน์แก่ลูกค้าคือพนักงาน ซึ่งเป็นฟันเฟืองหลักของการขับเคลื่อนธุรกิจส่งมอบความสุขให้แก่ผู้คนในสังคม เอเซียซอฟท์ให้ความสำคัญและใส่ใจทุกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพนักงาน เสมือนเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน เพราะเราเชื่อว่า หากพนักงานทำงานอย่างมีความสุข พวกเขาจะส่งมอบความสุขแบบทวีคูณ ผ่านการให้บริการไปสู่ลูกค้าผู้ใช้บริการ จำนวนพนักงานของเอเซียซอฟท์ใน 5 ประเทศทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีมากถึง 356 คน

ในปี 2561 มีพนักงานใหม่เข้ามาทำงานกับเอเซียซอฟท์ 53 คน โดยเฉลี่ยมีพนักงานใหม่เข้าทำงานเดือนละ 4 คน ถือได้ว่าเอเซียซอฟท์ได้สร้างงานสร้างอาชีพหลากหลายตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม ทั้งอาชีพทั่วไป อาทิ งานด้านบัญชี ด้านไอที ด้านการตลาด และงานที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเกี่ยวกับเกม อาทิ Game Planning, Game Support และ Game Project ซึ่งเป็นงานที่ต้องมีใจรักในการเล่นเกมนั้น ๆ และสามารถนำเอาความเชี่ยวชาญนั้น ๆ มาทำงานให้เกิดประโยชน์กับองค์กรได้

เอเซียซอฟท์ถือเป็นองค์กรที่สร้างและส่งมอบความสุขในโลกออนไลน์ให้กับสังคม ดังนั้นพนักงานในองค์กรจึงเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่จะเข้าใจความต้องการของผู้ใช้บริการ และเรายังเป็นองค์กรที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศในการจ้างงานและมอบหมายงาน เอเซียซอฟท์เปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัยมีโอกาสเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ความบันเทิงบนโลกออนไลน์ให้กับสังคม

การพัฒนาศักยภาพของพนักงานในทุกระดับได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารเป็นอย่างดี เนื่องจากเล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ เพื่อให้พนักงานทุกคนก้าวตามทันเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ รวมถึงความรู้ต่าง ๆ ที่นอกกรอบกรอบเดิม ๆ ในปี 2561 ที่ผ่านมา จึงมีการจัดอบรมสัมมนาให้ความรู้แก่พนักงานจำนวนมาก

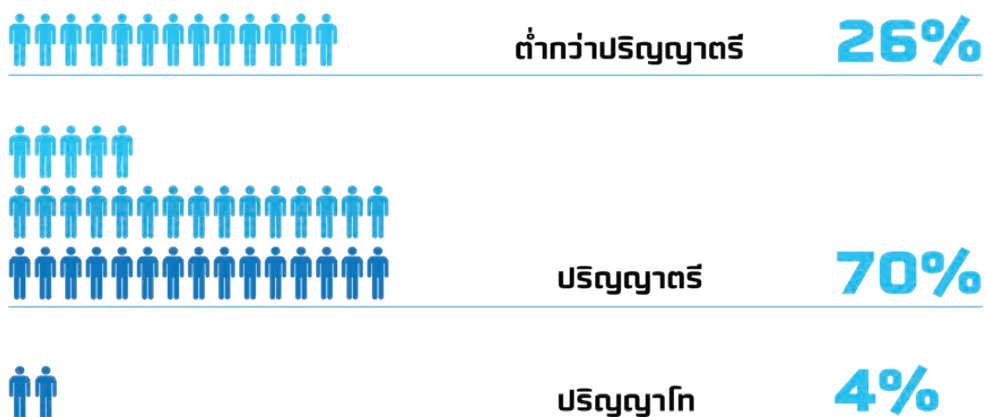
นอกเหนือจากการฝึกอบรมพนักงานในประเทศแล้ว ยังมีการจัดอบรมพนักงานจากทุกประเทศ โดยใช้ประเทศไทยเป็นสถานที่จัดอบรม (Regional Meeting) ทั้งฝึกอบรมแบบออนไลน์และอบรมแบบปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาศักยภาพของพนักงานในแต่ละประเทศ ให้มีความเท่าเทียมกัน ทั้งในระดับหัวหน้าแผนกและระดับปฏิบัติการ

ในปี 2561 มีการพิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในบริษัทฯ จำนวน 21 ตำแหน่ง โดยพิจารณาจากความรู้ความสามารถ และศักยภาพในการรับผิดชอบงานในตำแหน่งที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นนโยบายของบริษัทฯ ในการผลักดันให้พนักงานเติบโตในสายงานที่ทำอยู่ และในแต่ละปีจะมีการพิจารณาให้รางวัล Best Game Tester of the Year ให้แก่พนักงานที่ร่วมทดสอบเกมก่อนเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการ และรางวัล Best Service of the Month แก่พนักงานที่ให้บริการลูกค้าและได้รับความพึงพอใจสูงสุดในแต่ละเดือน

## พนักงานของเอเชียซอฟท์ในปี 2561

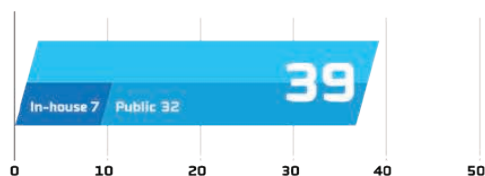


### ระดับการศึกษา

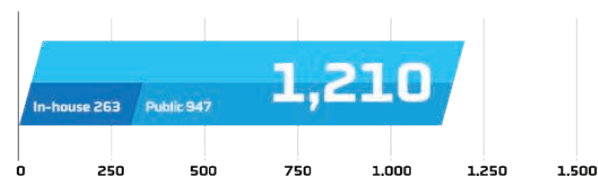


## การจัดอบรมสัมมนาในปี 2561

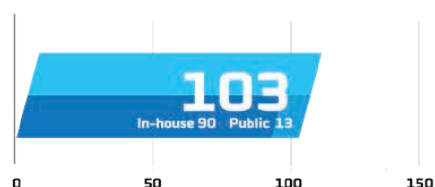
### จำนวนหลักสูตรการอบรม



### จำนวนชั่วโมงการอบรม



### จำนวนพนักงานที่ได้รับการอบรม



แผนก	In-House Training		Public Training		จำนวน ชั่วโมงรวม
	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	
Management	6	43	10	84	127
Accounting	3	16	2	32	48
Corporate Finance	1	8	4	51	59
Human Resources	3	16	2	8	24
Business Development	1	7	-	-	7
Customer Care	3	24	-	-	24
Mobile Games	3	8	-	-	8
PC Games	42	23	1	24	47
Creative	9	32	-	-	32
MIS Department	13	39	10	350	389
Infrastructure Mgt	2	16	7	278	294
Marketing	1	31	1	120	151



เอเซียซอฟท์ใส่ใจสวัสดิภาพของพนักงานอย่างครอบคลุมทุกด้าน ทั้งสวัสดิการพื้นฐานที่พนักงานควรได้รับ เช่น เงินเดือน ประกันสังคม เบี้ยเลี้ยงค่าเดินทางและค่าที่พัก และเงินช่วยเหลือต่าง ๆ รวมถึงเงินสวัสดิการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ที่สนับสนุนให้พนักงานวางแผนการออมเงินเพื่อใช้ในยามเกษียณ เอเซียซอฟท์จัดทำประกันกลุ่มที่ครอบคลุมทั้งประกันสุขภาพ ประกันชีวิต และประกันอุบัติเหตุให้แก่พนักงานทุกระดับ เพิ่มเติมจากประกันสังคมที่มีอยู่แล้ว นอกจากนี้ยังมีการตรวจสอบสุขภาพประจำปี และส่งเสริมให้พนักงานออกกำลังกายหลังเลิกงานด้วยการตั้งชมรมแบดมินตัน กีฬาโยคะ และเต้นซุมบา นอกจากนี้ ในปีนี้ยังมี PlayPark Gamer Run กิจกรรมวิ่งการกุศลที่จัดขึ้นเป็นครั้งแรก เพื่อให้พนักงานได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และมีสุขภาพที่ดี

เนื่องจากเอเซียซอฟท์เป็นบริษัทที่ดำเนินธุรกิจด้านความบันเทิงออนไลน์ จึงไม่พบสถิติการเกิดอุบัติเหตุจากการทำงานในปี 2561

เอเซียซอฟท์สร้างจิตสำนึกให้พนักงานทุกคนในองค์กรมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้การสร้างสรรค์ความบันเทิงออนไลน์สามารถก้าวไปพร้อมกับสังคมได้อย่างยั่งยืน และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีความสุขทั้งในโลกออนไลน์และชีวิตจริง โดยให้ทุกคนรู้จักแบ่งปันความสุขของตนกับผู้อื่นในสังคมผ่านกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

#### PlayPark Gamer Run 2018 :

PlayPark ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในเครือเอเซียซอฟท์ จัดงานวิ่งของคนเล่นเกมขึ้นเป็นครั้งแรกของประเทศไทย ณ อุทยานมกุฏมยสราย ศาลากลางจังหวัดนนทบุรี งานนี้ได้รับความร่วมมือจากเหล่าเกมเมอร์บุคคลทั่วไป และพนักงานมากกว่า 600 คน โดยมอบรายได้ทั้งหมด (ไม่หักค่าใช้จ่าย) จำนวน 147,000 บาท แด่โครงการ “ก้าวคนละก้าว” กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้พนักงานได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ได้ดูแลสุขภาพ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันภายในองค์กร



#### มอบคอมพิวเตอร์มือสองแก่โรงเรียนที่ขาดแคลน :

เอเซียซอฟท์มอบเครื่องคอมพิวเตอร์มือสองจำนวน 48 ชุด แก่โรงเรียนที่ขาดแคลนคอมพิวเตอร์จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านกระบกเตี้ย จังหวัดฉะเชิงเทรา, โรงเรียนคชเวทวิทยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, โรงเรียนบ้านสระแจง จังหวัดนครราชสีมา, โรงเรียนบ้านขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา และโรงเรียนชุมชนนารากอพิมภ์ จังหวัดนครราชสีมา เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน และเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของเยาวชนไทย

**มอบเงินสมทบทุนจัดซื้อเครื่องมือแพทย์ :** เอเชียซอฟท์เล็งเห็นความสำคัญของสุขภาพของเยาวชน จึงร่วมมอบเงินสมทบทุนมูลนิธิโรงพยาบาลเด็ก สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติ มหาราชนิ เพื่อสนับสนุนการจัดซื้อเครื่องมือและอุปกรณ์การแพทย์ที่ทันสมัย เพื่อพัฒนาด้านการรักษาพยาบาลและช่วยเหลือผู้ป่วยเด็กที่มีปัญหาทางครอบครัว รวมทั้งผู้ป่วยเด็กกำพร้าทั้งชาวไทยและต่างด้าว



**อบรมการบันทึกเสียงเพื่อผู้พิการทางสายตา :** เอเชียซอฟท์นำพนักงานอาสาสมัคร เข้าร่วมการอบรมวิธีบันทึกเสียงเพื่อผู้พิการทางสายตา ณ มูลนิธิคนตาบอดไทย การอบรมครั้งนี้ทำให้พนักงานได้เรียนรู้วิธีการอ่านที่ถูกต้อง เพื่อบันทึกเสียงด้วยโปรแกรม OBI และแอปพลิเคชัน Read for the Blind ซึ่งหนังสือทุกเล่มที่ได้รับการผลิตเป็นหนังสือเสียงจะช่วยให้ผู้พิการทางสายตาได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน พนักงานทุกคนที่เข้ารับการอบรมต่างประทับใจที่ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพื่อสังคมครั้งนี้





#### Dragon Nest Donate :

เกม Dragon Nest จัดกิจกรรมพิเศษ “Dragon Nest Hero เกมเมอร์ ช่วยน้อง” ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ร่วมสนุกและร่วมบริจาคเงินแก่มูลนิธิเด็ก เพื่อสนับสนุนการศึกษาของเยาวชนที่ขาดแคลน



#### Audition FAM Outing :

เกม Audition ชวนผู้เล่นทำความดีอย่างต่อเนื่อง เป็นปีที่ 5 โดยในปีนี้ ผู้เล่น 60 คนจาก 6 FAM ร่วมนำสิ่งของต่างๆ ไปบริจาคให้แก่ น้อง ๆ เด็กพิเศษ ณ มูลนิธิสถาบันแสงสว่าง กิจกรรมนี้ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีจิตอาสา แบ่งปัน เพื่อสังคม อีกทั้งยังสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เล่นและทีมงานอีกด้วย



**กิจกรรมวันสงกรานต์ :** สืบสานวัฒนธรรมไทยที่ดิงามโดยร่วมกันสรงน้ำพระตามประเพณี เพื่อความเป็นสิริมงคลในเทศกาลปีใหม่ไทย



**ตรวจสอบสุขภาพประจำปี :** เอเซียซอฟท์ห่วงใยสุขภาพของพนักงานทุกคน จึงจัดเตรียมการตรวจสอบสุขภาพจากโรงพยาบาลชั้นนำเป็นประจำทุกปี เพื่อให้พนักงานมีสุขภาพที่ดี ซึ่งจะนำมาซึ่งประสิทธิภาพการทำงานที่ดีด้วย



**Movie Preview :** เอเซียซอฟท์ใส่ใจความสุขของพนักงาน จึงหาโรงภาพยนตร์ให้พนักงานได้ชมภาพยนตร์ร่วมกัน เพื่อผ่อนคลายจากการทำงาน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันภายในองค์กร ในปี 2561 ได้จัดให้ชมภาพยนตร์รอบพิเศษ “2,215 เชื้อบ้ากลัวก้าว” ซึ่งช่วยสร้างแรงบันดาลใจที่ดีในการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน



**ชมรมแบดมินตัน โยคะ และ เต้นซุมบา :** เอเซียซอฟท์ตั้งชมรมแบดมินตัน กิจกรรมโยคะ และการเต้นซุมบาขึ้น เพื่อให้พนักงานมีสุขภาพที่ดีจากการออกกำลังกาย อีกทั้งยังเป็นการทำกิจกรรมดี ๆ ร่วมกันหลังเลิกงาน



### 14.3 สิ่งแวดล้อม

บริษัทฯ มุ่งมั่นดำเนินงานที่ใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม ให้ความสำคัญกับการป้องกันและลดการเกิดมลภาวะหรือสิ่งอื่นใดที่ส่งผลกระทบต่อหรือทำลายสิ่งแวดล้อม อาทิ การลดการใช้พลังงาน หรือใช้พลังงานอย่างประหยัด การติดป้ายรณรงค์รักษาความสะอาด มีโซนพิตเนส ห้องคาราโอเกะ มีกิจกรรมออกกำลังกายหลังเลิกงาน ติดตั้งเครื่องฟอกอากาศ เครื่องไอโรมาปรับอากาศ เพื่อให้พนักงานรู้สึกผ่อนคลาย เป็นนโยบายที่บริษัทฯ ทำมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน

**โครงการประหยัดไฟ :** ลดการใช้แสงสว่างในช่วงเวลาพัก ปิดเครื่องปรับอากาศก่อนเวลาพักและเวลาเลิกงาน 30 นาที ล้างเครื่องปรับอากาศทุก 3 เดือน ปิดไฟฟ้าในพื้นที่ที่ไม่มีการใช้งาน ปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์เมื่อไม่ใช้งาน ติดป้ายประกาศยอดค่าใช้จ่ายไฟฟ้าแต่ละเดือน ทั้งหมดนี้ทำให้ลดค่าใช้จ่ายไปได้ถึง 14% เมื่อเทียบกับปี 2560 และบริษัทฯ ตั้งเป้าว่าในปี 2562 จะยังคงรณรงค์กันอย่างต่อเนื่อง เพราะการประหยัดพลังงานถือเป็นหนึ่งในความรับผิดชอบต่อสังคม

**โครงการประหยัดน้ำ :** ปี 2561 มีการรณรงค์ให้ใช้น้ำอย่างประหยัด และรณรงค์การใช้ห้องน้ำอย่างถูกวิธี ซึ่งสามารถลดค่าใช้จ่ายไปได้ถึง 24% เมื่อเทียบกับปี 2560

**โครงการลดการใช้กระดาษ :** ตั้งแต่ปี 2560 มีการรณรงค์ให้ทุกหน่วยงานลดปริมาณการใช้เอกสารในรูปแบบกระดาษ เปลี่ยนมาเก็บเอกสารแบบอิเล็กทรอนิกส์แทน การจัดเก็บเอกสารและการเซ็นอนุมัติเบิกจ่ายต่าง ๆ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์สามารถลดปริมาณการใช้กระดาษไปได้จำนวนมาก

**โครงการทำความสะอาดออฟฟิศ :** ทุก 3 เดือน พนักงานทุกคนจะจัดเก็บสิ่งของให้เป็นระเบียบ กำจัดเอกสารที่ไม่ได้ใช้หรือของที่ไม่จำเป็นต่อการทำงาน

# การควบคุมภายใน และ การบริหารจัดการความเสี่ยง

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

## 15.1 การควบคุมภายใน

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

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

1. การควบคุมภายในองค์กร : บริษัทฯ มีระบบควบคุมด้านบัญชีการเงิน การปฏิบัติการ 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 เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ในการดำเนินธุรกิจที่โปร่งใส ตรวจสอบได้ และน่าเชื่อถือ

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

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

ทั้งนี้ การแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน ต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

# รายการระหว่างกัน

## มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

บริษัทฯ กำหนดมาตรการควบคุมการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอื่น ๆ กับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในอนาคตตามประกาศของคณะกรรมการ ก.ล.ต. โดยคณะกรรมการตรวจสอบจะเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นในการเข้าทำรายการและความเหมาะสมทางด้านราคาของรายการ โดยพิจารณาจากเงื่อนไขต่าง ๆ ให้เป็นไปตามลักษณะการดำเนินการค้าปกติในตลาด และมีการเปรียบเทียบราคาที่เกิดขึ้นกับบุคคลภายนอก แต่ในกรณีที่คณะกรรมการตรวจสอบไม่มีความชำนาญในการพิจารณารายการระหว่างกันที่เกิดขึ้น บริษัทฯ จะจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญอิสระ หรือผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ เป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการระหว่างกันดังกล่าว เพื่อนำไปประกอบการตัดสินใจของคณะกรรมการบริษัทฯ 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

รายการระหว่างกันของบริษัท บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง  
 และบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ในปี 2560 และปี 2561 (หน่วย : ล้านบาท)

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ			เหตุผลและความจำเป็นในการเข้ารายการ
			31 ธ.ค. 60	31 ธ.ค. 61	ณ	
Asiasoft International Co., Ltd. (ASI) เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าบริการ</li> <li>รายได้เงินปันผลรับ</li> </ul>	0.012	0.009		<ul style="list-style-type: none"> <li>ASC เรียกเก็บค่าบริการบัญชี</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าจ้างหน้าயဘဏ်ငွေထည့်သွင်း</li> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย</li> <li>รายได้เกมออนไลน์</li> <li>การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์</li> <li>ดอกเบี้ยรับ</li> <li>ลูกหนี้การค้า</li> <li>ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>เงินให้กู้ยืมบริษัท ที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>ดอกเบี้ยค้างรับ</li> <li>เจ้าหนี้การค้า</li> <li>เงินกู้ยืมจากกรรมการ</li> </ul>	0.02	-		<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ ASO</li> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์ ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ IT</li> <li>ASO เรียกเก็บค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด</li> <li>ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์</li> </ul>
CIB Development Sdn. Bhd. (CIB) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 61.68 และมีกรรมกรร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>รายได้ค่าจ้างหน้าயဘဏ်ငွေထည့်သွင်း</li> <li>รายได้เกมออนไลน์</li> <li>ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ</li> <li>เจ้าหนี้การค้า</li> <li>ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>ลูกหนี้การค้า</li> </ul>	2.17	2.26		<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าที่ปรึกษา ค่าลิขสิทธิ์</li> <li>รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ CIB</li> <li>ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์</li> <li>CIB เรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์ ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด</li> </ul>
			0.02	0.00		
			4.78	3.19		
			0.58	0.04		
			0.54	0.00		
			0.37	0.53		
			2.83	0.01		



<b>AS Online Sdn. Bhd. (ASM)</b> ตัวแทนจำหน่ายในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้เกมออนไลน์</li> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>	- - - -	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้เกมออนไลน์</li> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>
		0.012	0.012	0.012	<ul style="list-style-type: none"> <li>ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชีจาก A Capital</li> </ul>
<b>A Capital Co., Ltd.</b> เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 9.99	<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> </ul>	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>บริษัทฯ ให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามแก่ CTCM</li> <li>ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์</li> <li>CTCM เรียกเก็บค่าการตลาด</li> <li>บริษัทฯ เก็บค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จาก CTCM ตามสัญญาการให้ลิขสิทธิ์ช่วง</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้เกมออนไลน์</li> <li>ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม</li> <li>ลูกหนี้การค้า</li> <li>เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>	0.72 0.29 19.46 0.01	0.09 0.04 19.41 0.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ PlayPark เพื่อดำเนินธุรกิจ</li> </ul>
<b>Playpark Co., Ltd.</b> (PlayPark เดิมคือ Funbox) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 9.99	<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน</li> <li>รายได้ค่าโฆษณาและบริการ</li> <li>ดอกเบี้ยรับ</li> <li>ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม</li> <li>ลูกหนี้การค้า</li> <li>ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>ดอกเบี้ยค้างรับ</li> <li>เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>	0.16 3.01 3.68 - 9.17 11.79 8.38 5.33 0.00	0.00 0.07 0.41 - 9.15 11.90 8.38 5.68 0.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ PlayPark</li> <li>ASC เรียกเก็บค่าโฆษณา รายได้อื่น ค่าที่ปรึกษา</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้เกมออนไลน์</li> <li>รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน</li> <li>รายได้ค่าโฆษณาและบริการ</li> <li>ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม</li> <li>ลูกหนี้การค้า</li> <li>ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>ดอกเบี้ยค้างรับ</li> <li>เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>	52.47 0.03 0.35 21.51 32.79 0.12 2.48	26.99 0.00 1.90 11.93 31.66 2.35 0.29	<ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์ SF1 CB(PH)</li> <li>รายได้ค่าบริการจำหน่ายบัตรเติมให้ PPI</li> <li>ASC เรียกเก็บค่าที่ปรึกษา ค่าบริการด้าน IT</li> <li>PPI เรียกเก็บค่าการตลาด</li> </ul>

<b>PT. Asiasoft (ASID)</b> ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไต้หวัน	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 9.90	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ดอกเบี้ยรับ</li> <li>• ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>• ลูกหนี้การค้า</li> <li>• เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>• ดอกเบี้ยจ่ายรับ</li> <li>• เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>	1.24	0.01	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ASC เรียกเก็บค่าใช้จ่ายที่ได้สำรองไปก่อน</li> <li>• บริษัทให้เงินกู้ยืมแก่ ASID เพื่อเป็นเงินทุนหมุนเวียน</li> </ul>
			-	0.08	
<b>Playcybergames Co., Ltd. (PCG)</b> ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 9.99	<ul style="list-style-type: none"> <li>• รายได้ค่าบริการและค่าลิขสิทธิ์</li> <li>• การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์</li> <li>• ดอกเบี้ยรับ</li> <li>• ลูกหนี้การค้า</li> <li>• ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>• ดอกเบี้ยจ่ายรับ</li> <li>• เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>	0.06	0.02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ASC เรียกเก็บค่าบริการทำบัญชี</li> </ul>
			-	-	
<b>Thinkplus Digital Co., Ltd. (TPD)</b> ผู้ให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 9.99	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ดอกเบี้ยรับ</li> <li>• ลูกหนี้การค้า</li> <li>• ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>• ดอกเบี้ยจ่ายรับ</li> <li>• เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>	0.01	0.00	
			3.49	-	
<b>Level Up! Inc. (LUI)</b> ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	<ul style="list-style-type: none"> <li>• รายได้ค่าบริการ</li> <li>• ค่าโฆษณาและบริการ</li> <li>• ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>• เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>	0.29	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ASC เรียกเก็บค่าบริการพื้นที่ ค่าทำบัญชี</li> <li>• TPD เรียกเก็บค่าบริการ ค่าโฆษณา</li> </ul>
			-	-	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ</li> <li>• ดอกเบี้ยรับ</li> <li>• ลูกหนี้การค้า</li> <li>• ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>• ดอกเบี้ยจ่ายรับ</li> <li>• เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>• เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>	0.79	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ LUI เพื่อดำเนินธุรกิจ</li> </ul>
			2.46	-	
			0.10	-	
			0.21	-	
			0.40	-	
			1.77	-	
			2.86	-	
			8.92	-	
			4.83	-	
			70.59	-	
			-	-	

Miryn Innovation Co., Ltd. (MYN) พัฒนาเกมโมบายล์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 65		รายได้ค่าบริการ	0.06	0.01	● ASC เรียกเก็บค่าบริการ			
			ลูกหนี้การค้าที่เกี่ยวข้องกัน	0.01	-	● ASC เรียกเก็บค่าใช้จ่ายที่ได้สำรองไปก่อน			
			ดอกเบี้ยรับ	0.26	0.01				
			ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ	-	-				
			เจ้าหนี้การค้าที่เกี่ยวข้องกัน	-	-				
			ดอกเบี้ยรับค้างรับ	0.00	-				
			เงินให้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน	0.26	-	● บริษัทยา ให้เงินกู้ยืมแก่ MYN เพื่อดำเนินธุรกิจ			
			เงินกู้ยืมจากกรรมการสุจริตซึ่งถือหุ้น 35%	-	-				



## รายงานความรับผิดชอบต่อคณะกรรมการ ต่อรายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทฯ เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2561 ของบริษัทที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

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

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

คณะกรรมการบริษัทมีความเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและผู้สอบบัญชีของบริษัท คือ บริษัท มาซาร์ส จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนมีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและความรอบคอบในการจัดทำงบการเงินดังกล่าว



Mr. Tan Tgow Lim  
ประธานกรรมการ  
ในนามคณะกรรมการ

# ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2559 - 2561

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2561	2560	2559
เงินสด	63.60	135.15	223.86
เงินลงทุนระยะสั้น	-	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	64.92	88.29	97.91
สินค้าคงเหลือ	-	-	-
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	3.47	6.96	25.61
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	37.06	49.11	74.53
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	169.05	279.51	421.90
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	156.65	129.45	159.75
<b>รวมสินทรัพย์</b>	<b>325.70</b>	<b>408.97</b>	<b>581.65</b>
รวมหนี้สินหมุนเวียน	164.56	277.66	449.35
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	15.68	8.67	18.35
<b>รวมหนี้สิน</b>	<b>180.24</b>	<b>286.33</b>	<b>467.70</b>
ทุนจดทะเบียน	512.35	512.35	409.88
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	409.88	409.88	409.88
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	-	-	796.83
กำไร (ขาดทุน) สะสม	(259.14)	(274.45)	(1,122.03)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	125.22	129.79	112.30
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	20.24	(7.15)	1.65
<b>รวมส่วนของผู้ถือหุ้น</b>	<b>145.46</b>	<b>122.64</b>	<b>113.96</b>

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย  
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559 - 2561

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2561	2560	2559
ยอดขายสุทธิ	601.13	835.57	967.18
รายได้อื่น	41.22	13.86	15.58
<b>รวมรายได้</b>	<b>642.35</b>	<b>849.44</b>	<b>982.76</b>
ต้นทุนขาย*	355.27	514.47	716.04
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	268.59	316.19	418.98
<b>รวมค่าใช้จ่าย</b>	<b>623.86</b>	<b>830.66</b>	<b>1,135.02</b>
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	14.01	12.64	(216.68)
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.03	0.03	(0.70)

หมายเหตุ : \* รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย  
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2559 - 2561

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2561	2560	2559
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	(11.47)	3.43	67.53
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(57.27)	(69.63)	(43.25)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(3.60)	(14.28)	76.67
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	(71.61)	(88.84)	100.78
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	63.60	135.15	223.86

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2561	2560	2559
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.03	1.01	0.94
อัตรากำไรขั้นต้น (%)	40.89	38.42	25.96
อัตรากำไรสุทธิ (%)	2.33	1.51	(22.40)
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	10.98	10.44	(128.86)
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	3.81	2.55	(31.48)
อัตรากำไรหมุนของสินทรัพย์ (เท่า)	1.64	1.69	1.41
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	1.24	2.33	4.10

หมายเหตุ : \* รวมรายการพิเศษแล้ว



## การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ ถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน

### 19.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

#### ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2561

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ โดยเกมพีซียังคงเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ นอกจากนี้บริษัทฯ ยังมีรายได้จากการโฆษณา และการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

#### สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ในปี 2561 บริษัทฯ มีรายได้รวม 601.1 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 28.1 จากปี 2560 ซึ่งมีรายได้รวม 835.5 ล้านบาท สาเหตุหลักเกิดจากความล่าช้าในการเปิดเกมใหม่ และรายได้ที่ลดลงของเกมที่มีอยู่

แม้ว่าสถานะการแข่งขันในตลาดยังคงมีอย่างต่อเนื่อง และรายได้โดยรวมของบริษัทฯ ลดลง แต่บริษัทฯ สามารถบริหารจัดการเกี่ยวกับต้นทุนและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ทำให้บริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารลดลงร้อยละ 15.1 จากปี 2560 และมีกำไรสุทธิ 14 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2560 ซึ่งมีกำไรสุทธิ 12.6 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 11.1

#### ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2561

บริษัทฯ มีสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

ประเภทธุรกิจ	รายได้					
	2561		2560		2559	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมออนไลน์	552.1	91.85	760.3	91.0	866.8	89.6
ตัวแทนจำหน่าย	36.9	6.14	18.9	2.3	28.6	3.0
โฆษณา	-	-	26.2	3.1	20.2	2.1
อื่น ๆ	12.1	2.01	30.2	3.6	51.6	5.3
รวม	601.1	100	835.6	100	967.2	100

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

**1. ธุรกิจเกมออนไลน์ :** ปี 2561 บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ 552.1 ล้านบาท มีรายได้ในปี 2560 จำนวน 760.3 ล้านบาท และปี 2559 จำนวน 866.8 ล้านบาท สืบเนื่องจากสภาวะการแข่งขันในตลาดและพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของผู้เล่นเกม ตลอดจนความล่าช้าในการเปิดเกมใหม่ที่ตลาดเคลื่อนจากกำหนดการที่คาดไว้ ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ ลดลงจากปี 2560 คิดเป็นร้อยละ 27.4 และลดลงจากปี 2559 คิดเป็นร้อยละ 36.3 บริษัทฯ ได้ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์เกี่ยวกับการเปิดเกมใหม่ และคาดว่าจะกลยุทธ์นี้จะทำให้บริษัทฯ มีรายได้ที่สูงขึ้นกว่าปีที่ผ่านมา

**2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย :** ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2561 จำนวน 36.9 ล้านบาท ปี 2560 จำนวน 18.9 ล้านบาท และปี 2559 จำนวน 28.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 95.2 และ 29.0 จากปี 2560 และ 2559 ตามลำดับ เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจและช่องทางการชำระเงิน

**3. ธุรกิจโฆษณาและรายได้อื่น ๆ :** ประกอบด้วยรายได้ค่าโฆษณา รายได้สนับสนุนการตลาด และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณา บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในปี 2561 บริษัทฯ มีรายได้ทั้งสิ้น 12.1 ล้านบาท ลดลงจากปี 2560 และ 2559 สาเหตุหลักเกิดจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ และการถอนการลงทุนในบริษัทย่อยแห่งหนึ่ง ส่งผลให้บริษัทดังกล่าวมิได้รวมอยู่ในกลุ่มกิจการในปี 2561

ภูมิภาค	รายได้ (ล้านบาท)		
	2561	2560	2559
ในประเทศ	255.4	476.3	468.2
ต่างประเทศ	345.8	359.2	499.0
<b>รวม</b>	<b>601.1</b>	<b>835.6</b>	<b>967.2</b>
<b>% เปลี่ยนแปลง</b>	<b>(28.1)</b>	<b>(13.6)</b>	

สัดส่วนรายได้หลักของบริษัทฯ ทั้งในและต่างประเทศสำหรับปี 2561 คือ 43:57 ลดลงจากปี 2560 และ 2559 ซึ่งมีสัดส่วน 57:43 และ 48:52 ตามลำดับ เนื่องจากความล่าช้าในการเปิดเกมใหม่ในปี 2561 และการชะลอตัวของเกมเดิมที่มีอยู่

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ ในปี 2561 มีจำนวน 626.6 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 24.8 จากปี 2560 ซึ่งมีอยู่ 833.7 ล้านบาท และลดลงร้อยละ 47.5 จากปี 2559 ซึ่งมีจำนวน 1,192.8 ล้านบาท เนื่องจากการควบคุมและบริหารจัดการค่าใช้จ่าย รวมถึงการกลับรายการด้อยค่าเกี่ยวกับค่าลิขสิทธิ์จำนวน 25 ล้านบาท

รายการ	งบการเงินรวม (ล้านบาท)		
	2561	2560	2559
ต้นทุนขายและบริการ	(380.3)	(476.7)	(648.8)
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(106.5)	(149.9)	(214.4)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(162.1)	(166.3)	(185.0)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	25.0	(37.7)	(67.3)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม	-	-	(19.5)
<b>รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน</b>	<b>(623.9)</b>	<b>(830.6)</b>	<b>(1,135.0)</b>
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(0.9)	(1.2)	(2.2)
ภาษีเงินได้	(1.8)	(1.9)	(55.6)
<b>รวม</b>	<b>(626.6)</b>	<b>(833.7)</b>	<b>(1,192.8)</b>
<b>% เปลี่ยนแปลง</b>		<b>(24.8)</b>	<b>(47.5)</b>

ต้นทุนขายและบริการลดลงร้อยละ 20.2 และ 41 จากปี 2560 และ ปี 2559 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการลดลงของค่าลิขสิทธิ์เกมตามสัดส่วนของรายได้

ค่าใช้จ่ายในการขายลดลงร้อยละ 29 และ 50 จากปี 2560 และปี 2559 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการบริหารเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายทางการตลาด โฆษณาและการส่งเสริมการขายด้วยการเลือกใช้สื่อและวิธีการส่งเสริมการขายที่ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และผลต่อเนื่องจากรายได้ที่ลดลง

ค่าใช้จ่ายในการบริหารลดลงร้อยละ 2.5 และ 12 จากปี 2560 และ 2559 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการลดลงของค่าใช้จ่ายด้านพนักงานเนื่องจากการปรับโครงสร้างภายในบริษัท และการบริหารจัดการด้านค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ในปี 2561 บริษัทฯ ไม่มีผลขาดทุนเกี่ยวกับการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตนและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า เป็นต้น

#### กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

บริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิ 14 ล้านบาทในปี 2561 และ 12.6 ล้านบาทในปี 2560 ปรับตัวดีขึ้นร้อยละ 11.1 และดีขึ้นร้อยละ 106.5 จากปี 2559 ซึ่งเป็นปีที่มีผลขาดทุนสุทธิจำนวน 216.7 ล้านบาท

บริษัทฯ มีเป้าหมายในการพัฒนาและปรับปรุงการดำเนินงานเพื่อลดผลขาดทุนและสร้างกำไร ดังจะเห็นได้ว่าบริษัทฯ มีการปรับตัวในทิศทางที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องตามตารางต่อไปนี้

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ (ล้านบาท)	2561	2560	2559
	14.0	12.6	(216.7)
% เปลี่ยนแปลง		11.1	106.5

#### ฐานะทางการเงิน

##### สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 จำนวน 325.7 ล้านบาท ลดลง 83.2 ล้านบาทจากปี 2560 ซึ่งมีอยู่ 408.9 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 20.3 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนลดลงสุทธิ 110.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 39.5 จากปี 2560 เนื่องจากในระหว่างปี 2561 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปี 2561 ลดลง 71.5 ล้านบาท เนื่องจากการจ่ายชำระหนี้และการลดลงของรายได้
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นลดลง 23.4 ล้านบาท เนื่องจากการรับชำระตามกำหนดเวลาและการลดลงของรายได้



ตารางต่อไปนี้เป็นการวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2561	% ลูกหนี้การค้าสุทธิต	2560	% ลูกหนี้การค้าสุทธิต
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	24	52	37	65
ไม่เกิน 3 เดือน	15	33	14	25
3 - 6 เดือน	-	-	1	2
6 - 12 เดือน	-	-	-	-
เกิน 12 เดือน	7	15	5	8
<b>รวมลูกหนี้การค้า</b>	<b>46</b>	<b>100</b>	<b>57</b>	<b>100</b>
หัก : ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(2)	(4)	(5)	(9)
<b>รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ</b>	<b>44</b>	<b>96</b>	<b>52</b>	<b>91</b>

ในปี 2561 บริษัทฯ มีมูลค่าลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือนจำนวน 39 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการกระจุกตัวของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมากราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2561 มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 27.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 21 จากปีก่อน มีสาเหตุหลักดังนี้

- การลดลงของอุปกรณ์ 3 ล้านบาท เนื่องจากการตัดจำหน่ายและทำลาย
- การเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น 31.6 ล้านบาท จากการลงทุนในลิขสิทธิ์เกม
- การลดลงของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า 2.4 ล้านบาท เนื่องจากการตัดจ่ายและจำหน่าย

#### หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 จำนวน 180.2 ล้านบาท ลดลงจากปี 2560 ซึ่งมีอยู่ 286.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 37.1 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนลดลง 113.1 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 40.7 มีสาเหตุหลักดังนี้

- การจ่ายชำระหนี้ที่ถึงกำหนดของเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น 67.8 ล้านบาท
- รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าลดลง 43 ล้านบาท จากการตัดจ่ายเพื่อรับรู้เป็นรายได้
- การชำระคืนเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ 1 ล้านบาท

2. หนี้สินไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้น 7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 81.3 จากปีก่อน โดยมีสาเหตุหลักจากการเพิ่มขึ้นของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานตามกฎหมายแรงงานฉบับใหม่ 2 ล้านบาท และภาษีเงินได้รอตัดบัญชีเพิ่มขึ้น 4 ล้านบาท

#### ส่วนของผู้ถือหุ้น

สืบเนื่องจากการสภาวะเศรษฐกิจที่ถดถอย การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องของเทคโนโลยี การแข่งขันและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ ลดลงและทำให้บริษัทฯ ประสบภาวะขาดทุน แม้ว่าในปี 2561 และปี 2560 บริษัทฯ สามารถพลิกกลับมาสร้างผลกำไรและลดผลขาดทุนสะสมแล้วก็ตาม แต่ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ใหญ่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 มีจำนวน 125.2 ล้านบาท ลดลงจากปี 2560 ซึ่งมีอยู่ 129.8 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นจากปี 2559 ซึ่งอยู่ที่ 112.3 ล้านบาท และเมื่อตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยออกหลักเกณฑ์การขึ้นเครื่องหมาย “C” (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัทจดทะเบียนที่มีส่วนของผู้ถือหุ้นน้อยกว่า

ร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว ทำให้บริษัทฯ ถูกประกาศขึ้นเครื่องหมาย “C” เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2561 อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้ดำเนินการจัดประชุมเพื่อให้ข้อมูลและชี้แจงแนวทางและความคืบหน้าของการดำเนินการแก้ไขเหตุการณ์ดังกล่าวต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้อง เมื่อวันที่ 22 สิงหาคมและ 20 พฤศจิกายน 2561 และวันที่ 7 มีนาคม 2562

#### ความสามารถในการทำกำไร

ในปี 2561 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 40.9 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2560 และ 2559 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 38.4 และ 25.9 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยการมีกำไรในปี 2561 ด้วยอัตราร้อยละ 2.3 และร้อยละ 1.5 ในปี 2560 โดยพลิกจากผลขาดทุนร้อยละ 22.4 ในปี 2559 มาเป็นกำไร แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวอย่างมีนัยสำคัญของบริษัทฯ

#### ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2561 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ร้อยละ 3.8 เปรียบเทียบกับปี 2560 และปี 2559 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนร้อยละ 2.5 และ (31.5) ตามลำดับ

อัตรามูลของสินทรัพย์ ณ ปี 2561 มีอัตราเดียวกันกับปี 2560 คือ 1.6 เท่า ดีกว่าปี 2559 ซึ่งมีอัตรามูลอยู่ที่ 1.41 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ บริหารสินทรัพย์ได้ดีขึ้น

#### สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่องของปี 2561 และปี 2560 ที่ 1.03 และ 1.01 ตามลำดับ ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2559 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 0.94 เท่า เนื่องจากมีสินทรัพย์หมุนเวียนมากกว่าหนี้สินหมุนเวียน

อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2561 อยู่ที่ 1.2 ดีขึ้นกว่าปี 2560 ซึ่งมีอัตราส่วน 2.3 และปี 2559 ซึ่งอยู่ที่ 4.1 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ มีความเสี่ยงลดน้อยลง

### **19.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก**

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

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

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

3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี : พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รองรับและเข้าถึงเกมอย่างแพร่หลายและรวดเร็วขึ้น หลายปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นใหม่เนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมโมบายล์มาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว รวมถึงการปรับกลยุทธ์

ให้เข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การเปลี่ยนรูปแบบของธุรกิจ รวมถึงการพัฒนาระบบที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมและไม่ใช่เกมเพิ่มมากขึ้น

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 หรือมีการประมาณการการตัดจ่าย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาทันทีกับผู้ผลิตและ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว



# งบการเงิน

## รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

เสนอผู้ถือหุ้นและคณะกรรมการของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

### ความเห็น

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบงบการเงินรวมของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย (“กลุ่มกิจการ”) และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ซึ่งประกอบด้วยงบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ และงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะกิจการ และงบกระแสเงินสดรวมและงบกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน และหมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ รวมถึงหมายเหตุสรุปนโยบายการบัญชีที่สำคัญ

ข้าพเจ้าเห็นว่า งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการข้างต้นนี้แสดงฐานะการเงินรวมของกลุ่มกิจการและฐานะการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 และผลการดำเนินงานรวมและผลการดำเนินงานเฉพาะกิจการ กระแสเงินสดรวมและกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

### เกณฑ์ในการแสดงความเห็น

ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชี ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าได้กล่าวไว้ในส่วนของความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในรายงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามีความเป็นอิสระจากกลุ่มกิจการและบริษัทตามข้อกำหนดจรรยาบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพบัญชีในส่วนที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามความรับผิดชอบด้านจรรยาบรรณอื่น ๆ ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดเหล่านี้ ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลักฐานการสอบบัญชีที่ข้าพเจ้าได้รับเพียงพอและเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

### เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบคือเรื่องต่างๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดตามดุลยพินิจของผู้ประกอบวิชาชีพของข้าพเจ้าในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับงวดปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้นำเรื่องเหล่านี้มาพิจารณาในบริบทของการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมและในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ทั้งนี้ ข้าพเจ้าไม่ได้แสดงความเห็นแยกต่างหากสำหรับเรื่องเหล่านี้

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
<p><b>การประเมินการดำเนินงานต่อเนื่อง</b></p> <p>อ้างอิงถึงหมายเหตุประกอบงบข้อที่ 1 เรื่องข้อมูลทั่วไป ที่อธิบายถึงเรื่องอัตราส่วนของเจ้าของต่อทุนชำระแล้วของกลุ่มกิจการซึ่งเป็นอัตราส่วนทางการเงินที่ส่วนของผู้ถือหุ้นมีค่าน้อยกว่าร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว และเป็นเหตุให้ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยยังคงใช้มาตรการดำเนินการเพื่อเตือนผู้ลงทุนโดยการขึ้นเครื่องหมาย C (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัทจดทะเบียน</p> <p>ผู้บริหารได้จัดทำประมาณการกระแสเงินสด สำหรับเกมที่ยังคงให้บริการในปัจจุบันอย่างต่อเนื่อง และจัดทำประมาณการกระแสเงินสดสำหรับเกมที่อยู่ในระหว่างการพัฒนาซึ่งจะให้บริการภายในอนาคตเพื่อประเมินการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการ</p> <p>ข้าพเจ้าจึงระบุว่าการดำเนินงานต่อเนื่องเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ</p>	<p>วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ประเมินความสมเหตุสมผลของระยะเวลาที่ผู้บริหารใช้เป็นเกณฑ์ในการจัดทำประมาณการกระแสเงินสดของกลุ่มกิจการ</li> <li>ประเมินความสมเหตุสมผลของประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหารและประเมินความเหมาะสมของข้อสมมติฐานที่สำคัญของเกมที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ประกอบด้วย เกมที่ยังคงให้บริการและเกมที่อยู่ในระหว่างการพัฒนา โดยเปรียบเทียบกับกระแสเงินสดที่เกิดขึ้นในอดีตและแผนการตลาดในอนาคต</li> <li>ประเมินความสมเหตุสมผลของข้อสมมติฐานถึงความเป็นไปได้เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่อาจส่งผลกระทบต่อประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตลดลง</li> </ul>

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
<p><b>การรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์</b></p> <p>อ้างอิงถึงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 2.17 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการรับรู้รายได้ และข้อที่ 6 เรื่องข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน</p> <p>กลุ่มกิจการมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเติมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกม ยอดรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2561 มีจำนวน 552 ล้านบาทและ 255 ล้านบาทตามลำดับ</p> <p>ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์นี้เนื่องจากปริมาณของรายการที่มากซึ่งเกิดจากผู้เล่นเกมจำนวนมาก และจำนวนรายได้ที่เป็นสาระสำคัญต่อการการเงิน ประกอบกับความซับซ้อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ในการรายงานข้อมูลการให้บริการเกมออนไลน์</p>	<p>วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ทำความเข้าใจและประเมินประสิทธิภาพในการออกแบบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการควบคุมที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้รายได้</li> <li>ทดสอบการควบคุมทั่วไปด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์</li> <li>สุ่มตัวอย่างทดสอบการควบคุมภายในที่สำคัญของวงจรรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์</li> <li>สุ่มตัวอย่างทดสอบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการประมวลผลและการรายงานข้อมูลของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในส่วนของการเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกม</li> <li>ทดสอบการคำนวณกระหนยอดรายเดือนของเงินที่ได้รับจากผู้เล่นเกมและเงินที่ผู้เล่นเกมใช้ไปในการเล่นเกม สำหรับเงินที่รับจากผู้เล่นเกม ข้าพเจ้าได้สุ่มตัวอย่างทดสอบรายการการรับเงินซึ่งบันทึกเป็นรายได้รอตัดบัญชี ส่วนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกม ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบกับรายงานที่มาจากระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์</li> </ul>

- เลือกส่งหนังสือยืนยันยอดให้ผู้พัฒนาเกมเพื่อยืนยันความถูกต้องและครบถ้วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมนองเกมออนไลน์ที่เป็นเกมหลัก
- ทดสอบการบันทึกรายการกับเอกสารที่เกี่ยวข้องของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์และรายได้รอตัดบัญชี

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
<p><b>การด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกม</b></p> <p>อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 2.10 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการด้อยค่าของสินทรัพย์ และข้อที่ 13 เรื่องสินทรัพย์ไม่มีตัวตน</p> <p>มูลค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ไม่มีตัวตน โดยคำนวณมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์ ซึ่งขึ้นอยู่กับผลการประมาณการกระแสเงินสด (เช่น “จำนวนที่คาดว่าจะได้รับคืน”)</p> <p>ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบเนื่องจากการประเมินการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมขึ้นอยู่กับการตัดสินใจที่ซับซ้อนและการใช้ดุลยพินิจอย่างมีนัยสำคัญของผู้บริหาร</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทดสอบการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและทดสอบการประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตของแต่ละเกมที่จัดทำโดยผู้บริหาร</li> <li>• ทดสอบความถูกต้องของการคำนวณตัวเลขในประมาณการกระแสเงินสด</li> <li>• ทดสอบข้อมูลและข้อสมมติฐานของอัตราการเติบโตของรายได้และอัตราการคิดลดที่ใช้ในการคำนวณโดยการเทียบกับเอกสารประกอบรายการหรือแหล่งข้อมูลที่สมเหตุสมผล เช่น ข้อมูลในอดีต หรือแผนการตลาดในอนาคต</li> <li>• เปรียบเทียบตัวเลขรายได้จริงของปีปัจจุบันกับตัวเลขประมาณการของแต่ละเกม และสอบถามผู้บริหารในเชิงทดสอบเพื่อประเมินความเหมาะสมของข้อสมมติฐานที่ใช้</li> <li>• ประเมินการประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหารในหลายสถานการณ์ และได้พิจารณาว่าสถานการณ์ที่เลือกสะท้อนสถานการณ์ที่เหมาะสมของแต่ละเกม</li> </ul>

## ข้อมูลอื่น

กรรมการเป็นผู้รับผิดชอบต่อข้อมูลอื่น ข้อมูลอื่นประกอบด้วย ข้อมูลซึ่งรวมอยู่ในรายงานประจำปี แต่ไม่รวมถึงงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และรายงานของผู้สอบบัญชีที่อยู่ในรายงานนั้น ข้าพเจ้าคาดว่าข้าพเจ้าจะได้รับรายงานประจำปีภายหลังวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีนี้

ความเห็นของข้าพเจ้าต้องการงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการไม่ครอบคลุมถึงข้อมูลอื่น และข้าพเจ้าไม่ได้ให้ความเชื่อมั่นต่อข้อมูลอื่น

ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการคือ การอ่านและพิจารณาว่าข้อมูลอื่นมีความขัดแย้งที่มีสาระสำคัญกับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ หรือกับความรู้ที่ได้รับจากการตรวจสอบของข้าพเจ้า หรือปรากฏว่าข้อมูลอื่นมีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่

เมื่อข้าพเจ้าได้อ่านรายงานประจำปี หากข้าพเจ้าสรุปได้ว่ามีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องสื่อสารเรื่องดังกล่าวกับคณะกรรมการตรวจสอบ



## ความรับผิดชอบของกรรมการต่อการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

กรรมการมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดทำและนำเสนองบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้ โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน และรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่กรรมการพิจารณาว่าจำเป็น เพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ กรรมการรับผิดชอบในการประเมินความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่อง เปิดเผยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานต่อเนื่อง (ตามความเหมาะสม) และการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่อง เว้นแต่กรรมการมีความตั้งใจที่จะเลิกกลุ่มกิจการและบริษัท หรือหยุดดำเนินงาน หรือไม่สามารถดำเนินงานต่อเนื่องต่อไปได้

คณะกรรมการตรวจสอบมีหน้าที่ช่วยกรรมการในการกำกับดูแลกระบวนการในการจัดทำรายงานทางการเงินของกลุ่มกิจการและบริษัท

## ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

การตรวจสอบของข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และเสนอรายงานของผู้สอบบัญชีซึ่งรวมความเห็นของข้าพเจ้าอยู่ด้วย ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลคือความเชื่อมั่นในระดับสูง แต่ไม่ได้เป็นการรับประกันว่าการปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชีจะสามารถตรวจพบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญที่มีอยู่ได้เสมอไป ข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอาจเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และถือว่ามีสาระสำคัญเมื่อคาดการณ์อย่างสมเหตุสมผลได้ว่ารายการที่ขัดต่อข้อเท็จจริงแต่ละรายการ หรือทุกรายการรวมกันจะมีผลต่อการตัดสินใจทางเศรษฐกิจของผู้ใช้งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้

ในการตรวจสอบของข้าพเจ้าตามมาตรฐานการสอบบัญชี ข้าพเจ้าได้ใช้ดุลยพินิจเกี่ยวกับผู้ประกอบวิชาชีพ และการสังเกตและสงสัยเกี่ยวกับผู้ประกอบวิชาชีพตลอดการตรวจสอบ การปฏิบัติงานของข้าพเจ้ารวมถึง

- ระบุและประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ออกแบบและปฏิบัติงานตามวิธีการตรวจสอบเพื่อตอบสนองต่อความเสี่ยงเหล่านั้น และได้หลักฐานการสอบบัญชีที่เพียงพอและเหมาะสมเพื่อเป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ความเสี่ยงที่ไม่พบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญซึ่งเป็นผลมาจากการทุจริตจะสูงกว่าความเสี่ยงที่เกิดจากข้อผิดพลาด เนื่องจากการทุจริตอาจเกี่ยวกับการสมรู้ร่วมคิด การปลอมแปลงเอกสารหลักฐาน การตั้งใจละเว้นการแสดงผลข้อมูล การแสดงผลข้อมูลที่ไม่ตรงตามข้อเท็จจริงหรือการแทรกแซงการควบคุมภายใน
- ทำความเข้าใจในระบบการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อความมีประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกลุ่มกิจการและบริษัท
- ประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่กรรมการใช้และความสมเหตุสมผลของประมาณการทางบัญชี และการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องซึ่งจัดทำขึ้นโดยกรรมการ
- สรุปเกี่ยวกับความเหมาะสมของการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่องของกรรมการจากหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับ และประเมินว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจเป็นเหตุให้เกิดข้อสงสัยอย่างมีนัยสำคัญต่อความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่องหรือไม่ ถ้าข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องกล่าวไว้ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้าโดยให้

ข้อสังเกตถึงการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่เกี่ยวข้อง หรือถ้าการเปิดเผยดังกล่าวไม่เพียงพอ ความเห็นของข้าพเจ้าจะเปลี่ยนแปลงไป ข้อสรุปของข้าพเจ้าขึ้นอยู่กับหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับจนถึงวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้า อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ในอนาคตอาจเป็นเหตุให้กลุ่มกิจการและบริษัทต้องหยุดการดำเนินงานต่อเนื่อง

- ประเมินการนำเสนอ โครงสร้างและเนื้อหาของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวม รวมถึงการเปิดเผยข้อมูลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการแสดงรายการ และเหตุการณ์ในรูปแบบที่ทำให้มีการนำเสนอข้อมูลโดยถูกต้องตามที่ควรหรือไม่
- ได้รับหลักฐานการสอบบัญชีที่เหมาะสมอย่างเพียงพอเกี่ยวกับข้อมูลทางการเงินของกิจการภายในกลุ่มหรือกิจกรรมทางธุรกิจภายในกลุ่มกิจการเพื่อแสดงความเห็นต่องบการเงินรวม ข้าพเจ้ารับผิดชอบต่อการกำหนดแนวทาง การควบคุมดูแลและการปฏิบัติงานตรวจสอบกลุ่มกิจการ ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวต่อความเห็นของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบในเรื่องต่าง ๆ ที่สำคัญ ซึ่งรวมถึงขอบเขตและช่วงเวลาของการตรวจสอบตามที่ได้วางแผนไว้ ประเด็นที่มีนัยสำคัญที่พบจากการตรวจสอบ และข้อบกพร่องที่มีนัยสำคัญในระบบการควบคุมภายในหากข้าพเจ้าได้พบในระหว่างการตรวจสอบของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ให้คำรับรองแก่คณะกรรมการตรวจสอบว่า ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามข้อกำหนดจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอิสระและได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทั้งหมด ตลอดจนเรื่องอื่นซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่ามีเหตุผลที่บุคคลภายนอกอาจพิจารณาว่ากระทบต่อความเป็นอิสระของข้าพเจ้าและมาตรการที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อป้องกันไม่ให้ข้าพเจ้าขาดความเป็นอิสระ

จากเรื่องที่สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในงวดปัจจุบันและกำหนดเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้อธิบายเรื่องเหล่านี้ในรายงานของผู้สอบบัญชี เว้นแต่กฎหมายหรือข้อบังคับไม่ให้เปิดเผยต่อสาธารณะเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว หรือในสถานการณ์ที่ยากที่จะเกิดขึ้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่าไม่ควรสื่อสารเรื่องดังกล่าวในรายงานของข้าพเจ้าเพราะการกระทำดังกล่าวสามารถคาดการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผลว่าจะมีผลกระทบในทางลบมากกว่าผลประโยชน์ต่อส่วนได้เสียสาธารณะจากการสื่อสารดังกล่าว

## เรื่องอื่น

งบการเงินรวมของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ที่แสดงเป็นข้อมูลเปรียบเทียบ ตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชีอื่น ซึ่งแสดงความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขตามรายงานลงวันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561



สมภพ ผลประसार

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาต เลขทะเบียน 6941

บริษัท มาชาร์ส จำกัด

กรุงเทพมหานคร

25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	
	บาท	บาท	บาท	บาท	
สินทรัพย์					
สินทรัพย์หมุนเวียน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	7	63,598,231	135,153,402	23,333,518	75,307,732
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	8	64,918,008	88,284,895	58,464,397	68,748,387
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	25 (ง)	-	-	500,000	-
สินค้าคงเหลือ		-	-	-	-
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน		3,474,946	6,961,708	2,834,257	5,303,263
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	9,29	37,056,030	49,110,568	16,611,981	15,412,125
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		169,047,215	279,510,573	101,744,153	164,771,507
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน					
เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน	10	25,733,547	25,500,664	25,733,547	25,500,664
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	11 (ก)	-	-	18,007,573	18,768,734
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	11 (ข)	10,934,056	9,918,690	-	-
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	25 (จ)	-	-	-	-
อุปกรณ์	12	22,736,709	25,663,333	9,706,874	10,321,223
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	13	91,499,999	59,935,690	67,060,538	52,269,181
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		-	2,427,260	-	2,427,260
สินทรัพย์ภายในเงินได้รอตัดบัญชี	16	114,830	386,965	-	-
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		5,632,030	5,622,360	5,367,633	5,286,633
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		156,651,171	129,454,962	125,876,165	114,573,695
รวมสินทรัพย์		325,698,386	408,965,535	227,620,318	279,345,202

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้



บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	
	บาท	บาท	บาท	บาท	
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น					
หนี้สินหมุนเวียน					
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	14	15,235,603	23,504,060	15,235,603	23,504,060
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	15	60,734,155	128,507,277	30,773,855	48,473,664
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	25 (ก)	-	1,030,000	-	-
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	25 (ข)	-	-	-	7,000,000
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า		71,988,002	114,946,037	35,516,034	73,709,409
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	29	16,597,465	9,670,659	1,362,454	1,568,133
รวมหนี้สินหมุนเวียน		164,555,225	277,658,033	82,887,946	154,255,266
หนี้สินไม่หมุนเวียน					
หนี้สินภายใต้สัญญาเช่าการเงิน	29	1,380,566	177,778	1,380,566	177,778
เงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ		-	-	-	-
หนี้สินภายใต้สัญญาเงินกู้	16	4,273,691	295,382	-	-
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	17	10,028,914	8,199,232	10,028,914	8,199,232
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		15,683,171	8,672,392	11,409,480	8,377,010
รวมหนี้สิน		180,238,396	286,330,425	94,297,426	162,632,276
ส่วนของผู้ถือหุ้น					
ทุนเรือนหุ้น					
ทุนจดทะเบียน					
หุ้นสามัญจำนวน 512,346,270 หุ้น					
มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท					
		512,346,270	512,346,270	512,346,270	512,346,270
ทุนที่ออกและชำระแล้ว					
หุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น					
มูลค่าที่ได้รับชำระแล้วหุ้นละ 1 บาท					
		409,877,016	409,877,016	409,877,016	409,877,016
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	18	-	-	-	-
กำไร(ขาดทุน)สะสม					
จัดสรรแล้ว - ทุนสำรองตามกฎหมาย					
จัดสรรแล้ว	19	-	-	-	-
ยังไม่ได้จัดสรร		(259,142,988)	(274,453,266)	(276,554,124)	(293,164,090)
องค์ประกอบอื่นของผู้ถือหุ้น		(25,514,199)	(5,638,558)	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		125,219,829	129,785,192	133,322,892	116,712,926
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		20,240,161	(7,150,082)	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		145,459,990	122,635,110	133,322,892	116,712,926
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น		325,698,386	408,965,535	227,620,318	279,345,202

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ  
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

	หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
		บาท	บาท	บาท	บาท
รายได้จากการขายและการให้บริการ	6	601,130,550	835,571,299	255,080,276	430,936,355
ต้นทุนขายและการให้บริการ		(380,292,043)	(476,755,251)	(165,620,313)	(223,321,351)
กำไรขั้นต้น		220,838,507	358,816,048	89,459,963	207,615,004
รายได้อื่น	20	41,224,230	13,864,659	16,973,950	48,091,088
ค่าใช้จ่ายในการขาย		(106,464,038)	(149,878,379)	(37,510,657)	(67,659,526)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร		(162,123,710)	(166,312,208)	(105,642,128)	(118,468,385)
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่าย	6	(714,953)	(8,961,667)	(710,429)	(5,160,253)
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า					
กลับรายการ(ขาดทุน)จากการด้อยค่าและตัดจำหน่าย	6	25,737,328	(28,754,610)	25,661,364	(17,969,111)
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน					
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	11	-	-	(118,015,448)	(116,500,000)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม		-	-	-	-
กลับรายการ(ขาดทุน)จากการด้อยค่าของ					
ลูกหนี้อื่น		-	-	17,154,721	-
กลับรายการ(ขาดทุน)จากการด้อยค่าของ					
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย		-	-	128,651,758	20,080,628
กลับรายการ(ขาดทุน)จากการด้อยค่าของ					
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	25 (จ)	-	-	260,000	96,654,179
ต้นทุนทางการเงิน		(929,137)	(1,230,601)	(975,780)	(1,116,483)
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	11 (ข)	1,095,423	1,792,687	-	-
กำไร(ขาดทุน)ก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้		18,663,650	19,335,929	15,307,314	45,567,141
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	22	(1,807,440)	(1,975,107)	-	-
กำไร(ขาดทุน)สำหรับปี		16,856,210	17,360,822	15,307,314	45,567,141
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น:					
รายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน					
ผลประโยชน์พนักงาน	17	1,302,652	6,485,559	1,302,652	6,485,559
ภาษีเงินได้ของรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		-	-	-	-
รวมรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่		1,302,652	6,485,559	1,302,652	6,485,559
รายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่าทางการเงิน					
ที่เป็นเงินตราต่างประเทศ		(4,172,490)	(2,733,433)	-	-
รวมรายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่		(4,172,490)	(2,733,433)	-	-
กำไรเบ็ดเสร็จอื่นสำหรับปี - สุทธิจากภาษี		(2,869,838)	3,752,126	1,302,652	6,485,559
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		13,986,372	21,112,948	16,609,966	52,052,700

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	บาท	บาท	บาท	บาท
<b>การแบ่งปันกำไร(ขาดทุน)</b>				
ส่วนที่เป็นของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่	14,007,626	12,638,530	15,307,314	45,567,141
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	2,848,584	4,722,292	-	-
	<u>16,856,210</u>	<u>17,360,822</u>	<u>15,307,314</u>	<u>45,567,141</u>
<b>การแบ่งปันกำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จรวม</b>				
ส่วนที่เป็นของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่	13,136,200	17,483,745	16,609,966	52,052,700
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	850,172	3,629,203	-	-
	<u>13,986,372</u>	<u>21,112,948</u>	<u>16,609,966</u>	<u>52,052,700</u>
<b>กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้น</b>				
กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	24	0.03	0.03	0.11
กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลด	24	0.03	0.03	0.11

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้



สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

(13,924,880)	(11,589,319)	(25,514,199)
--------------	--------------	--------------

๓๕  
๓๖  
๓๗  
๓๘  
๓๙  
๔๐  
๔๑  
๔๒  
๔๓  
๔๔  
๔๕  
๔๖  
๔๗  
๔๘  
๔๙  
๕๐  
๕๑  
๕๒  
๕๓  
๕๔  
๕๕  
๕๖  
๕๗  
๕๘  
๕๙  
๖๐  
๖๑  
๖๒  
๖๓  
๖๔  
๖๕  
๖๖  
๖๗  
๖๘  
๖๙  
๗๐  
๗๑  
๗๒  
๗๓  
๗๔  
๗๕  
๗๖  
๗๗  
๗๘  
๗๙  
๘๐  
๘๑  
๘๒  
๘๓  
๘๔  
๘๕  
๘๖  
๘๗  
๘๘  
๘๙  
๙๐  
๙๑  
๙๒  
๙๓  
๙๔  
๙๕  
๙๖  
๙๗  
๙๘  
๙๙  
๑๐๐

บริษัท เอเชียวอเตอร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)  
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

		งบการเงินเฉพาะกิจการ				
หมายเหตุ		ทุนที่ออกและ ชำระแล้ว	ส่วนเกิน		กำไร(ขาดทุน)สะสม	
			มูลค่าหุ้น	จัดสรรแล้ว - ทุนสำรองตามกฎหมาย	ยังไม่ได้จัดสรร	รวมส่วนของ เจ้าของ
		บาท	บาท	บาท	บาท	บาท
	ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2560	409,877,016	796,833,756	31,600,000	(1,173,650,546)	64,660,226
18	ตั้งขาดทุนสะสมด้วยส่วนเกินมูลค่าหุ้น	-	(796,833,756)	-	796,833,756	-
19	ตั้งขาดทุนสะสมด้วยทุนสำรองตามกฎหมาย	-	-	(31,600,000)	31,600,000	-
	กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	52,052,700	52,052,700
	ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560	409,877,016	-	-	(293,164,090)	116,712,926
	ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2561	409,877,016	-	-	(293,164,090)	116,712,926
	กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	16,609,966	16,609,966
	ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561	409,877,016	-	-	(276,554,124)	133,322,892

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	บาท	บาท	บาท	บาท
<b>กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน</b>				
กำไร(ขาดทุน)ก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	18,663,650	19,335,929	15,307,315	45,567,141
<b>รายการปรับปรุง</b>				
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	12,13	53,645,498	71,225,387	35,819,805
หนี้สงสัยจะสูญเพิ่มขึ้น(ลดลง)		2,475,191	(2,007,973)	(17,154,721)
กลับรายการขาดทุนจากการลดลงของมูลค่าสุทธิที่คาดว่าจะได้รับของสินค้าคงเหลือ		-	(566,743)	-
ขาดทุน(กลับรายการ)จากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย		-	-	(128,651,758)
ขาดทุน(กลับรายการ)จากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	25 (จ)	-	-	(260,000)
ส่วนเกินของมูลค่าซื้อที่ต่ำกว่ามูลค่าบัญชี		5,948,673	-	-
การจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย เฉพาะส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		(5,962,822)	-	-
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	11 (ข)	(1,095,423)	(1,792,687)	-
ตัดจำหน่ายเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย		-	-	455,000
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทร่วม		79,837	-	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	11 (ก)	-	-	118,015,479
ขาดทุนจากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		714,953	8,961,667	710,429
กลับรายการ(ขาดทุน)จากการด้อยค่าและตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน		(25,737,328)	28,754,610	(25,661,364)
กำไรจากการจำหน่ายอุปกรณ์		(1,106,591)	(315,763)	(1,966,524)
กำไรจากการยกหนี้ให้ของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ		(1,065,000)	-	-
ขาดทุน(กำไร)จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง		(40,533)	1,141,763	(79,877)
เงินปันผลรับ	20	-	-	(3,540,000)
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงาน	17	3,732,334	1,229,956	3,732,334
ต้นทุนทางการเงิน		957,423	1,230,601	975,780
กระแสเงินสดก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน		51,209,862	127,196,747	(2,298,102)
<b>การเปลี่ยนแปลงของสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน</b>				
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น		19,475,705	9,907,410	10,921,514
สินค้าคงเหลือ		-	652,815	-
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		5,195,745	10,966,904	4,182,514
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น		14,584,116	25,641,140	653,462
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		(9,670)	1,602,578	(81,000)
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น		(65,898,693)	(40,157,328)	(16,244,776)
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า		(42,958,035)	(104,598,577)	(38,193,375)
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		6,813,643	(19,507,558)	(318,841)
ประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงาน		(600,000)	-	(600,000)
หนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น		-	(6,800,960)	-
เงินสดได้มาจากการดำเนินงาน		(12,187,327)	4,903,171	(41,978,604)
รายได้ดอกเบี้ย		1,415,991	1,225,045	2,360,308
จ่ายดอกเบี้ย		(614,922)	(1,230,601)	(883,757)
จ่ายภาษีเงินได้		(86,574)	(1,470,988)	(1,853,319)
เงินสดสุทธิได้มาจากการดำเนินงาน		(11,472,832)	3,426,627	(42,355,372)
หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้				



บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	บาท	บาท	บาท	บาท
<b>กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน</b>				
เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกันเพิ่มขึ้น สุทธิ	(232,883)	(15,995,977)	(232,883)	(15,995,977)
เงินสดจ่ายเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	-	-	(1,100,000)	-
เงินสดรับเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	25 (ง)	-	12,968,650	20,080,628
เงินสดจ่ายเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	25 (จ)	-	(195,000)	(4,260,000)
เงินสดรับจากเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	25 (ฉ)	-	-	100,914,179
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม	11 (ข)	400,200	-	-
เงินสดจ่ายสุทธิเพื่อซื้อเงินลงทุนในบริษัทย่อย	11 (ก)	(399,980)	260,636	(121,112,197)
เงินสดรับจากการลดทุนในกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	6,000,000	-
เงินสดจ่ายซื้ออุปกรณ์	(15,027,441)	(6,063,545)	(4,026,943)	(2,190,634)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	(43,921,411)	(48,929,436)	(19,940,823)	(36,874,880)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์	1,907,133	965,071	2,096,657	375,698
เงินปันผลรับจากบริษัทย่อย	20	-	3,540,000	26,270,666
<b>เงินสดสุทธิที่ใช้ไปในกิจกรรมลงทุน</b>	<b>(57,274,382)</b>	<b>(69,623,687)</b>	<b>(629,706)</b>	<b>(32,792,517)</b>
<b>กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน</b>				
เงินสดจ่ายเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	25 (ค)	(8,268,457)	-	-
เงินสดจ่ายเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ	25 (ข)	-	(3,500,000)	-
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	25 (ค)	35,000	-	-
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะยาวจากกรรมการ	-	-	-	-
เงินสดรับจากการเพิ่มทุนของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	5,450,160	-	-	-
เงินสดจ่ายเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	(4,000,000)
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	-
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินเพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	14	-	(1,379,063)	(8,268,457)
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินตามสัญญาชำระเงิน	(813,124)	(679,744)	(813,124)	(679,744)
เงินสดรับจากการเพิ่มหุ้นสามัญ	18	-	-	-
<b>เงินสดสุทธิได้มาจาก(ใช้ไปใน)กิจกรรมจัดหาเงิน</b>	<b>(3,596,421)</b>	<b>(14,275,597)</b>	<b>(9,081,581)</b>	<b>(6,058,807)</b>
<b>ผลกระทบจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินในเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด</b>	<b>734,719</b>	<b>(8,362,992)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น(ลดลง)สุทธิ</b>	<b>(71,608,916)</b>	<b>(88,835,649)</b>	<b>(52,066,659)</b>	<b>(36,168,731)</b>
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	135,153,402	223,857,324	75,307,732	111,490,532
กำไร(ขาดทุน)จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง	-	-	-	-
ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	53,745	131,727	92,445	(14,069)
<b>เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี</b>	<b>63,598,231</b>	<b>135,153,402</b>	<b>23,333,518</b>	<b>75,307,732</b>
<b>รายการที่ไม่ใช่เงินสด</b>				
ซื้อยานพาหนะ โดยสัญญาชำระเงิน	2,000,000	-	2,000,000	-
ซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน โดยยังไม่ได้ชำระเงิน	15	4,056,800	4,056,800	6,196,642
ซื้อค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าโดยยังไม่ได้ชำระเงิน	15	-	4,927,080	4,927,080
จำหน่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าโดยยังไม่ได้รับชำระเงิน	-	-	-	3,251,460
การลดลงของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	1,065,000	-	-	-
หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้				

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

## 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”

กลุ่มกิจการประกอบธุรกิจหลักในการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

### อัตราส่วนของส่วนของผู้ถือหุ้นชำระแล้ว

กลุ่มกิจการมีส่วนของผู้ถือหุ้นเท่ากับร้อยละ 31 ของทุนชำระแล้วตามงบการเงินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ซึ่งเป็นอัตราส่วนทางการเงินที่ส่วนของผู้ถือหุ้นมีค่าน้อยกว่าร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว และเป็นเหตุให้ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยยังคงใช้มาตรการดำเนินการเพื่อเตือนผู้ลงทุนโดยการขึ้นเครื่องหมาย C (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัทจดทะเบียนอย่างต่อเนื่องจากวันที่เริ่มประกาศขึ้นเครื่องหมาย C เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2561 ทั้งนี้เป็นไปตามข้อกำหนดในข้อบังคับตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง มาตรการดำเนินการกรณีบริษัทจดทะเบียนมีเหตุการณ์ที่อาจมีผลกระทบต่อฐานะการเงินและการดำเนินธุรกิจ พ.ศ. 2561 อนึ่ง บริษัทได้ดำเนินการจัดประชุมเพื่อให้ข้อมูลและชี้แจงแนวทางและความคืบหน้าการดำเนินการแก้ไขเหตุการณ์ดังกล่าวต่อผู้ถือหุ้นและผู้เกี่ยวข้อง เมื่อวันที่ 22 สิงหาคม พ.ศ. 2561 และวันที่ 20 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561

## 2. นโยบายการบัญชี

นโยบายการบัญชีที่สำคัญที่ใช้ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการมีดังต่อไปนี้

### 2.1 เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน

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

และข้อกำหนดของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ว่าด้วยการจัดทำและนำเสนอรายงานทางการเงินภายใต้พระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมในการวัดมูลค่าขององค์ประกอบของงบการเงิน ยกเว้นเรื่องที่เกี่ยวข้องนโยบายการบัญชีในลำดับต่อไป

## 2.1 เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน (ต่อ)

การจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการให้สอดคล้องกับหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย กำหนดให้ใช้ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารซึ่งจัดทำขึ้นตามกระบวนการในการนำนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการไปถือปฏิบัติ ทั้งนี้กลุ่มกิจการได้เปิดเผยเรื่องการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหาร หรือความซับซ้อน หรือเกี่ยวกับข้อสมมติฐานและประมาณการที่มีนัยสำคัญต่องบการเงินในหมายเหตุ 4

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการฉบับภาษาอังกฤษจัดทำขึ้นจากงบการเงินตามกฎหมายที่เป็นภาษาไทยในกรณีที่มีเนื้อความขัดแย้งกันหรือมีการตีความในสองภาษาแตกต่างกัน ให้ใช้งบการเงินตามกฎหมายฉบับภาษาไทยเป็นหลัก

## 2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุงและการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง

### 2.2.1 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่เริ่มมีผลบังคับใช้ในปีปัจจุบัน

ในระหว่างงวด กลุ่มบริษัทได้นำมาตรฐานการรายงานทางการเงินและการตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับปรับปรุง (ปรับปรุง 2560) จำนวนหลายฉบับ ซึ่งมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2561 มาถือปฏิบัติ มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวได้รับการปรับปรุงหรือจัดให้มีขึ้นเพื่อให้มีเนื้อหาเท่าเทียมกับมาตรฐานการรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นการปรับปรุงและอธิบายให้ชัดเจนเกี่ยวกับการเปิดเผยข้อมูลในหมายเหตุประกอบงบการเงิน การนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวมาถือปฏิบัตินี้ไม่มีผลกระทบอย่างเป็นสาระสำคัญต่องบการเงินของกลุ่มบริษัท

### 2.2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุง และการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีผลบังคับใช้ สำหรับ งบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562

สภาวิชาชีพบัญชีได้ประกาศใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินและการตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับปรับปรุง (ปรับปรุง 2561) และฉบับใหม่จำนวนหลายฉบับ ซึ่งจะมีผลบังคับใช้สำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มต้นในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562 กลุ่มกิจการไม่ได้นำมาตรฐานที่ปรับปรุงใหม่ดังกล่าวมาถือปฏิบัติ ก่อนวันบังคับใช้ มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวได้รับการปรับปรุงหรือจัดให้มีขึ้นเพื่อให้มีเนื้อหาเท่าเทียมกับมาตรฐานรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นการอธิบายให้ชัดเจนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติทางการบัญชีและการให้แนวปฏิบัติทางบัญชีกับผู้ใช้งานมาตรฐาน

มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 15 เรื่อง รายได้จากสัญญาที่ทำกับลูกค้า

มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 15 ได้ให้ข้อกำหนดสำหรับการรับรู้รายได้ โดยให้ใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับนี้แทนมาตรฐานต่อไปนี้

มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 11 (ปรับปรุง 2560) เรื่อง สัญญาก่อสร้าง

มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 18 (ปรับปรุง 2560) เรื่อง รายได้

การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน เรื่อง โปรแกรมสิทธิพิเศษแก่ลูกค้า

ฉบับที่ 13 (ปรับปรุง 2560)

## 2. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุงและการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน เรื่อง สัญญาสำหรับการก่อสร้างอสังหาริมทรัพย์  
ฉบับที่ 15 (ปรับปรุง 2560)

การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน เรื่อง การโอนสินทรัพย์จากลูกค้า  
ฉบับที่ 18 (ปรับปรุง 2560)

การตีความมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 31 เรื่อง รายได้ - รายการแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับบริการ  
(ปรับปรุง 2560) โฆษณา

หลักการของมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับใหม่นี้อ้างอิงหลักการว่า

- รายได้จะรับรู้เมื่อการควบคุมในสินค้าหรือบริการได้โอนไปยังลูกค้า ซึ่งแนวคิดของการควบคุมได้ถูกนำมาใช้แทนแนวคิดของความเสี่ยงและผลตอบแทนที่ใช้อยู่เดิม
- กิจการรับรู้รายได้เพื่อแสดงการส่งมอบสินค้าหรือบริการที่สัญญาให้ลูกค้าในจำนวนเงินที่สะท้อนถึงสิ่งตอบแทนที่กิจการคาดว่าจะมีสิทธิได้รับจากการแลกเปลี่ยนสินค้าหรือบริการนั้นๆ

กิจการรับรู้รายได้ตามหลักการสำคัญตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- ขั้นตอนแรก: ระบุสัญญาที่ทำกับลูกค้า
- ขั้นที่สอง: ระบุภาระที่ต้องปฏิบัติในสัญญา
- ขั้นที่สาม: กำหนดราคาของรายการ
- ขั้นที่สี่: บันทึกราคาของรายการให้กับภาระที่ต้องปฏิบัติที่รวมอยู่ในสัญญา
- ขั้นที่ห้า: รับรู้รายได้เมื่อ (หรือขณะที่) กิจการปฏิบัติตามภาระที่ต้องปฏิบัติเสร็จสิ้น

ซึ่งผู้บริหารของกลุ่มกิจการได้ประเมินและพิจารณาว่ามาตรฐานที่ปรับปรุงใหม่ดังกล่าวข้างต้นจะไม่มีผลกระทบที่มีนัยสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

#### 2.2.3 การรายงานทางการเงิน กลุ่มเครื่องมือทางการเงินที่จะมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563

ในระหว่างปีปัจจุบัน สภาวิชาชีพบัญชีได้ประกาศใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงิน กลุ่มเครื่องมือทางการเงิน ประกอบด้วยมาตรฐานและการตีความมาตรฐาน จำนวน 5 ฉบับ ได้แก่

มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 7 เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลเครื่องมือทางการเงิน

มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 9 เรื่อง เครื่องมือทางการเงิน

มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 32 เรื่อง การแสดงรายการเครื่องมือทางการเงิน

การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 เรื่อง การป้องกันความเสี่ยงของเงินลงทุนสุทธิใน  
หน่วยงาน ต่างประเทศ

การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 19 เรื่อง การชำระหนี้สินทางการเงินด้วยตราสารทุน



## 2. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุงและการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

มาตรฐานการรายงานทางการเงินกลุ่มดังกล่าวข้างต้น กำหนดหลักการเกี่ยวกับการจัดประเภทและการวัดมูลค่าเครื่องมือทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรมหรือราคาทุนตัดจำหน่ายโดยพิจารณาจากประเภทของตราสารทางการเงิน ลักษณะของกระแสเงินสดตามสัญญาและแผนธุรกิจของกิจการ (Business Model) หลักการเกี่ยวกับวิธีการคำนวณการด้อยค่าของเครื่องมือทางการเงินโดยใช้แนวคิดของผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น และหลักการเกี่ยวกับการบัญชีป้องกันความเสี่ยง รวมถึงการแสดงรายการและการเปิดเผยข้อมูลเครื่องมือทางการเงิน และเมื่อมาตรฐานการรายงานทางการเงินกลุ่มนี้มีผลบังคับใช้ จะทำให้มาตรฐานการบัญชี การตีความมาตรฐานการบัญชี และแนวปฏิบัติทางการบัญชีบางฉบับที่มีผลบังคับใช้อยู่ในปัจจุบันถูกยกเลิกไป

ปัจจุบันฝ่ายบริหารของกลุ่มบริษัทอยู่ระหว่างการประเมินผลกระทบที่อาจมีต่อการเงินในปีที่เริ่มนำมาตรฐานกลุ่มดังกล่าวมาถือปฏิบัติ

### 2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

#### 2.3 (ก) บริษัทย่อย

บริษัทย่อย หมายถึง กิจการ (ซึ่งรวมถึงกิจการเฉพาะกิจ) ที่กลุ่มกิจการควบคุม กลุ่มกิจการควบคุมกิจการเมื่อกลุ่มกิจการมีการเปิดรับหรือมีสิทธิในผลตอบแทนผันแปรจากการเกี่ยวข้องกับผู้ที่ได้รับการลงทุนและมีความสามารถทำให้เกิดผลกระทบต่อผลตอบแทนจากการใช้อำนาจเหนือผู้ได้รับการควบคุม กลุ่มกิจการรวมงบการเงินของบริษัทย่อยไว้ในงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการมีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อย กลุ่มกิจการจะไม่นำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมไว้ในงบการเงินรวมนับจากวันที่กลุ่มกิจการสูญเสียอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีการรวมธุรกิจ โดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อสิ่งตอบแทนที่โอนให้สำหรับการซื้อบริษัทย่อย ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ผู้ซื้อโอนให้และหนี้สินที่ก่อขึ้นเพื่อจ่ายชำระให้แก่เจ้าของเดิมของผู้ถูกซื้อ และส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นที่ออกโดยกลุ่มกิจการ สิ่งตอบแทนที่โอนให้รวมถึงมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์หรือหนี้สินที่ผู้ซื้อคาดว่าจะต้องจ่ายชำระตามข้อตกลง ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น

มูลค่าเริ่มแรกของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นที่รับมาจากการรวมธุรกิจจะถูกวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อในการรวมธุรกิจแต่ละครั้ง กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อด้วยมูลค่ายุติธรรม หรือมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

ในการรวมธุรกิจที่ดำเนินการสำเร็จจากการทยอยซื้อ ผู้ซื้อต้องวัดมูลค่าส่วนได้เสียที่ผู้ซื้อถืออยู่ในผู้ถูกซื้อก่อนหน้านี้ การรวมธุรกิจใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อและรับรู้ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการวัดมูลค่าใหม่นั้นในกำไรหรือขาดทุน

## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

#### 2.3 (ก) บริษัทย่อย (ต่อ)

สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายออกไปโดยกลุ่มกิจการรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายที่รับรู้ภายหลังวันที่ซื้อซึ่งจัดประเภทเป็นสินทรัพย์หรือหนี้สินให้รับรู้ในกำไรหรือขาดทุน สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายซึ่งจัดประเภทเป็นส่วนของผู้ถือหุ้นต้องไม่มีการวัดมูลค่าใหม่และให้บันทึกการจ่ายชำระหนี้ภายหลังไว้ในส่วนของเจ้าของ

ส่วนเกินของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อและมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของเจ้าของของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจที่มากกว่ามูลค่ายุติธรรมสุทธิ ณ วันที่ซื้อของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ที่ได้มาต้องรับรู้เป็นค่าความนิยม หากมูลค่าของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้ มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ และมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของเจ้าของของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจ น้อยกว่ามูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยที่ได้มาเนื่องจากการซื้อในราคาต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรม จะรับรู้ส่วนต่างโดยตรงไปยังกำไรขาดทุน

กิจการจะตรวจการบัญชีระหว่างกัน ขอดคงเหลือและกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการ ขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงก็จะตรวจการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า นโยบายการบัญชีของบริษัทย่อยได้ถูกปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทย่อยจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนนั้นจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องกับการได้มาของเงินลงทุนนี้

#### 2.3 (ข) รายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการปฏิบัติต่อรายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมเช่นเดียวกันกับส่วนที่เป็นของเจ้าของของกลุ่มกิจการ สำหรับการซื้อส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนที่จ่ายให้และมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์สุทธิของหุ้นที่ซื้อไว้ในบริษัทย่อยจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น และกำไรหรือขาดทุนจากการขายในส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น

#### 2.3 (ค) การจำหน่ายบริษัทย่อย

เมื่อกลุ่มกิจการสูญเสียการควบคุม ส่วนได้เสียในกิจการที่เหลือยู่จะวัดมูลค่าใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนมูลค่ายุติธรรมนั้นจะถือเป็นมูลค่าตามบัญชีเริ่มแรกของมูลค่าของเงินลงทุน เพื่อวัตถุประสงค์ในการวัดมูลค่าในเวลาต่อมาของเงินลงทุนที่เหลือยู่ในรูปของบริษัทร่วม กิจการร่วมค้า หรือสินทรัพย์ทางการเงิน สำหรับทุกจำนวนที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกิจการนั้นจะถูกปฏิบัติเสมือนว่ากลุ่มกิจการมีการจำหน่ายสินทรัพย์หรือหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้นออกไป

## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

#### 2.3 (ง) บริษัทร่วม (ต่อ)

บริษัทร่วมเป็นกิจการที่กลุ่มกิจการมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญแต่ไม่ถึงกับควบคุมซึ่งโดยทั่วไปก็คือการที่กลุ่มกิจการถือหุ้น ที่มีสิทธิออกเสียงอยู่ระหว่างร้อยละ 20 ถึงร้อยละ 50 ของสิทธิออกเสียงทั้งหมด เงินลงทุนในบริษัทร่วมรับรู้โดยใช้วิธีส่วนได้เสียในการแสดงในงบการเงินรวมภายใต้วิธีส่วนได้เสียกลุ่มกิจการรับรู้เงินลงทุนเมื่อเริ่มแรกด้วยราคาทุน มูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนนี้จะเพิ่มขึ้นหรือลดลงในภายหลังวันที่ได้มาด้วยส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของผู้ได้รับการลงทุนตามสัดส่วนที่ผู้ลงทุนมีส่วนได้เสียอยู่ เงินลงทุนในบริษัทร่วมของกลุ่มกิจการรวมถึงค่าความนิยมที่ระบุได้ ณ วันที่ซื้อเงินลงทุน

ถ้าส่วนได้เสียของเจ้าของในบริษัทร่วมนั้นลดลงแต่ยังคงมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ กิจการต้องจัดประเภทรายการที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นเข้ากำไรหรือขาดทุนเฉพาะสัดส่วนในส่วนได้เสียของเจ้าของที่ลดลง

ส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรหรือขาดทุน และส่วนแบ่งในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ผลสะสมของการเปลี่ยนแปลงภายหลังการได้มาดังกล่าวข้างต้น จะปรับปรุงกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุน เมื่อส่วนแบ่งขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมมีมูลค่าเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมนั้น กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ส่วนแบ่งขาดทุนอีกต่อไป เว้นแต่กลุ่มกิจการมีภาระผูกพันในหนี้ของบริษัทร่วม หรือรับว่าจะจ่ายหนี้แทนบริษัทร่วม

กลุ่มกิจการมีการพิจารณาทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่ามีข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนในบริษัทร่วมเกิดการด้อยค่าหรือไม่ หากมีข้อบ่งชี้เกิดขึ้นกลุ่มกิจการจะคำนวณผลขาดทุนจากการด้อยค่า โดยเปรียบเทียบมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนและรับรู้ผลต่างไปที่ส่วนแบ่งกำไรขาดทุนของเงินลงทุนในบริษัทร่วมในกำไรหรือขาดทุน

รายการกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมจะตัดบัญชีเท่าที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมนั้น รายการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดบัญชีในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

บริษัทร่วมจะเปลี่ยนนโยบายการบัญชีเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ กำไรและขาดทุนจากการลดสัดส่วนในบริษัทร่วมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทร่วมจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับ เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องจากการได้มาของเงินลงทุนนี้

## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.4 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ

#### 2.4 (ก) สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงิน

รายการที่รวมในงบการเงินของแต่ละบริษัทในกลุ่มกิจการถูกวัดมูลค่าโดยใช้สกุลเงินของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจหลักที่บริษัทดำเนินงานอยู่ (สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงาน) งบการเงินแสดงในสกุลเงินบาท ซึ่งเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินของบริษัท

#### 2.4 (ข) รายการและยอดคงเหลือ

รายการที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการหรือวันที่ตราหกรายการนั้นถูกวัดมูลค่าใหม่ รายการกำไรและรายการขาดทุนที่เกิดจากการรับหรือจ่ายชำระที่เป็นเงินตราต่างประเทศและที่เกิดจากการแปลงค่าสินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งเป็นเงินตราต่างประเทศด้วยอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นปีได้บันทึกไว้ในกำไรหรือขาดทุน

เมื่อมีการรับรู้รายการกำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นด้วย ในทางตรงข้ามการรับรู้กำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรหรือขาดทุน องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนด้วย

#### 2.4 (ค) กลุ่มกิจการ

การแปลงค่าผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของบริษัทในกลุ่มกิจการ (ที่มีใช้สกุลเงินของเศรษฐกิจที่มีภาวะเงินเฟ้อรุนแรง) ซึ่งมีสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานแตกต่างจากสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินได้ถูกแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินดังนี้

- สินทรัพย์และหนี้สินที่แสดงอยู่ในงบแสดงฐานะการเงินแต่ละงวดแปลงค่าด้วยอัตราปิด ณ วันที่ของแต่ละงบแสดงฐานะการเงินนั้น
- รายได้และค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จแปลงค่าด้วยอัตราถัวเฉลี่ย และ
- ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

ค่าความนิยมและการปรับมูลค่ายุติธรรมที่เกิดจากการซื้อหน่วยงานในต่างประเทศถือเป็นสินทรัพย์และหนี้สินของหน่วยงานในต่างประเทศนั้นและแปลงค่าด้วยอัตราปิด



## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.5 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

ในงบกระแสเงินสด เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมถึงเงินสดในมือ เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม เงินลงทุนระยะสั้นอื่นที่มีสภาพคล่องสูงซึ่งมีอายุไม่เกินสามเดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่คิดการระงับประกัน และเงินเบิกเกินบัญชี ซึ่งเงินเบิกเกินบัญชีจะแสดงไว้ในส่วนของหนี้สินหมุนเวียนในงบแสดงฐานะการเงิน

### 2.6 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าตามใบแจ้งหนี้ และจะวัดมูลค่าต่อมาด้วยจำนวนเงินที่เหลืออยู่หักด้วยค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญซึ่งประมาณจากการสอบทานยอดคงเหลือ ณ วันสิ้นปี ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญหมายถึงผลต่างระหว่างราคาตามบัญชีของลูกหนี้การค้าเปรียบเทียบกับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับจากลูกหนี้การค้า หนี้สูญที่เกิดขึ้นจะรับรู้ไว้ในกำไรหรือขาดทุน โดยถือเป็นส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่ายในการบริหาร

### 2.7 เงินลงทุน

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

- เงินลงทุนเพื่อค้า คือเงินลงทุนเพื่อจุดมุ่งหมายหลักในการหากำไรจากการเปลี่ยนแปลงราคาในช่วงเวลาสั้นและแสดงรวมไว้ในสินทรัพย์หมุนเวียน
- เงินลงทุนที่ถือไว้จนครบกำหนด คือ เงินลงทุนที่มีกำหนดเวลาและผู้บริหารตั้งใจแน่วแน่และมีความสามารถถือไว้จนครบกำหนดได้แสดงรวมไว้ในสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน เว้นแต่จะครบกำหนดภายใน 12 เดือนนับแต่วันสิ้นรอบระยะเวลารายงานก็จะแสดงไว้ในสินทรัพย์หมุนเวียน
- เงินลงทุนทั่วไป คือ เงินลงทุนในตราสารทุนที่ไม่มีตลาดซื้อขายคล่องรองรับ

เงินลงทุนทั้ง 3 ประเภทรับรู้มูลค่าเริ่มแรกด้วยราคาทุน ซึ่งหมายถึงมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่ให้ไปเพื่อให้ได้มาซึ่งเงินลงทุนนั้นรวมทั้งค่าใช้จ่ายในการทำรายการ

เงินลงทุนเพื่อค้าวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยมูลค่ายุติธรรม มูลค่ายุติธรรมของเงินลงทุนวัดตามราคาเสนอซื้อที่อ้างอิงจากตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยและสมาคมบริษัทจัดการลงทุน ณ วันทำการสุดท้ายของวันสิ้นรอบระยะเวลา รายงาน รายการกำไรและขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงของเงินลงทุนเพื่อรับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

เงินลงทุนที่ถือไว้จนครบกำหนดวัดมูลค่าภายหลังการได้มาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงหักด้วยค่าเผ่อนการด้อยค่า

## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.7 เงินลงทุน (ต่อ)

เงินลงทุนทั่วไป แสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า

กลุ่มกิจการจะทดสอบค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่าเงินลงทุนนั้นอาจมีค่าเผื่อการด้อยค่าเกิดขึ้น หากราคาตามบัญชีของเงินลงทุนสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกการขายขาดทุนจากค่าเผื่อการด้อยค่ารวมไว้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

ในการจำหน่ายเงินลงทุน ผลต่างระหว่างมูลค่ายุติธรรมของผลตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายเมื่อเปรียบเทียบกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุนนั้นจะบันทึกรวมอยู่ในกำไรหรือขาดทุน กรณีที่จำหน่ายเงินลงทุนที่ถือไว้ในตราสารหนี้หรือตราสารทุนชนิดเดียวกันออกไปบางส่วน ราคาตามบัญชีของเงินลงทุนที่จำหน่ายจะกำหนดโดยใช้วิธีถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักด้วยราคาตามบัญชีจากจำนวนทั้งหมดที่ถือไว้

### 2.8 อุปกรณ์

อุปกรณ์แสดงมูลค่าตามราคาทุนหักค่าเสื่อมราคาสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ (ถ้ามี) ต้นทุนเริ่มแรกจะรวมต้นทุนทางตรงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อสินทรัพย์นั้น

ต้นทุนที่เกิดขึ้นภายหลังจะรวมอยู่ในมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์หรือรับรู้แยกเป็นอีกสินทรัพย์หนึ่งตามความเหมาะสม เมื่อต้นทุนนั้นเกิดขึ้นและคาดว่าจะให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคตแก่บริษัทและต้นทุนดังกล่าวสามารถวัดมูลค่าได้อย่างน่าเชื่อถือ มูลค่าตามบัญชีของชิ้นส่วนที่ถูกเปลี่ยนแทนออกจะถูกตัดรายการออก สำหรับค่าซ่อมแซมและบำรุงรักษาอื่น ๆ กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนดังกล่าวเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุนเมื่อเกิดขึ้น

ค่าเสื่อมราคาของอุปกรณ์คำนวณด้วยวิธีเส้นตรงเพื่อลดราคาทุนแต่ละชนิดให้เท่ากับมูลค่าคงเหลือตลอดอายุการให้ประโยชน์ที่ได้ประมาณการไว้ของสินทรัพย์ดังต่อไปนี้

ส่วนปรับปรุงอาคาร	5 ปี
อุปกรณ์แม่ข่าย	5 ปี
อุปกรณ์และเครื่องตกแต่งสำนักงาน	3 และ 5 ปี
ยานพาหนะ	5 ปี

ทุกสิ้นรอบรอบระยะเวลารายงาน กลุ่มกิจการได้มีการทบทวนและปรับปรุงมูลค่าคงเหลือและอายุการให้ประโยชน์ของสินทรัพย์ให้เหมาะสม

ในกรณีที่มูลค่าตามบัญชีสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน มูลค่าตามบัญชีจะถูกปรับลดให้เท่ากับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนทันที (หมายเหตุ 2.10)

## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.8 อุปกรณ์ (ต่อ)

ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดจากการจำหน่ายอุปกรณ์คำนวณโดยเปรียบเทียบจากสิ่งตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายสินทรัพย์กับมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ และจะรับรู้บัญชีผลกำไรหรือขาดทุนอื่นสุทธิในกำไรหรือขาดทุน

### 2.9 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

#### ค่าลิขสิทธิ์เกม

ค่าลิขสิทธิ์เกมที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสม การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุสัญญาภายในระยะเวลา 2 ถึง 4 ปี

#### โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สิทธิการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อและมีลักษณะเฉพาะจะบันทึกเป็นสินทรัพย์ โดยคำนวณจากต้นทุนในการได้มาและการดำเนินการให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นสามารถนำมาใช้งานได้ตามประสงค์ โดยจะตัดจำหน่ายโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุประมาณการให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 3 และ 5 ปี ต้นทุนที่ใช้ในการบำรุงรักษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการพัฒนาที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการออกแบบและทดสอบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงซึ่งกลุ่มกิจการเป็นผู้ดูแล จะรับรู้เป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเมื่อเป็นไปตามข้อกำหนดทุกข้อของการรับรู้สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

#### ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟไม่มีการตัดจำหน่าย เนื่องจากมีอายุการให้ประโยชน์ไม่จำกัด

#### ความสัมพันธ์กับลูกค้า

ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องที่ได้มาจากการรวมธุรกิจจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องมีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ของความสัมพันธ์กับลูกค้าภายในระยะเวลา 3 และ 7 ปี

#### เครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าที่ได้มาจากการรวมกิจการจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ เครื่องหมายการค้ามีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและแสดงวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 20 ปี

## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.10 การด้อยค่าของสินทรัพย์

สินทรัพย์ที่มีอายุการให้ประโยชน์ไม่ทราบแน่ชัด (เช่น ค่าความนิยม) ซึ่งไม่มีการตัดจำหน่ายจะถูกทดสอบการด้อยค่าเป็นประจำทุกปี สินทรัพย์อื่นที่มีการตัดจำหน่ายจะมีการทบทวนการด้อยค่า เมื่อมีเหตุการณ์หรือสถานการณ์บ่งชี้ว่าราคาตามบัญชีอาจสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน รายการขาดทุนจากการด้อยค่าจะรับรู้เมื่อราคาตามบัญชีของสินทรัพย์สูงกว่ามูลค่าสุทธิที่คาดว่าจะได้รับคืน ซึ่งหมายถึงจำนวนที่สูงกว่าระหว่างมูลค่ายุติธรรมหักต้นทุนในการขายเทียบกับมูลค่าจากการใช้ สินทรัพย์จะถูกจัดเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดที่สามารถแยกออกมาได้เพื่อวัตถุประสงค์ของการประเมินการด้อยค่า สินทรัพย์ที่ไม่ใช่สินทรัพย์ทางการเงินนอกเหนือจากค่าความนิยมซึ่งรับรู้รายการขาดทุนจากการด้อยค่าไปแล้ว จะถูกประเมินความเป็นไปได้ที่จะกลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

### 2.11 สัญญาเช่า - กรณีที่กลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

สัญญาเช่าสินทรัพย์ซึ่งผู้ให้เช่าเป็นผู้รับความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของเป็นส่วนใหญ่ สัญญาเช่านั้นถือเป็นสัญญาเช่าดำเนินงาน เงินที่ต้องจ่ายภายใต้สัญญาเช่าดังกล่าว (สุทธิจากสิ่งตอบแทนจูงใจที่ได้รับจากผู้ให้เช่า) จะบันทึกในกำไรหรือขาดทุนโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุของสัญญาเช่า

สัญญาเช่าอุปกรณ์ซึ่งผู้เช่าเป็นผู้รับความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของเกือบทั้งหมดถือเป็นสัญญาเช่าการเงิน ซึ่งจะบันทึกเป็นรายจ่ายฝ่ายทุนด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่เช่า หรือมูลค่าปัจจุบันสุทธิของจำนวนเงินที่ต้องจ่ายตามสัญญาเช่า แล้วแต่มูลค่าใดจะต่ำกว่า

จำนวนเงินที่ต้องจ่ายดังกล่าวจะบันทึกเป็นส่วนระหว่างหนี้สินและค่าใช้จ่ายทางการเงินเพื่อให้ได้อัตรดอกเบี้ยคงที่ต่อหนี้สินคงค้างอยู่ โดยพิจารณาแยกแต่ละสัญญา ภาระผูกพันตามสัญญาเช่าหักค่าใช้จ่ายทางการเงินจะบันทึกเป็นหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน ส่วนดอกเบี้ยจ่ายจะบันทึกในกำไรหรือขาดทุนตลอดอายุของสัญญาเช่าเพื่อให้ได้อัตรดอกเบี้ยแต่ละงวดเป็นอัตราคงที่สำหรับยอดคงเหลือของหนี้สินที่เหลืออยู่ สินทรัพย์ที่ได้มาตามสัญญาเช่าการเงินจะคิดค่าเสื่อมราคาตลอดอายุการใช้งานของสินทรัพย์ที่เช่าหรืออายุของสัญญาเช่า แล้วแต่ระยะเวลาใดจะน้อยกว่า

### 2.12 เงินกู้ยืม

เงินกู้ยืมรับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่ได้รับหักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น เงินกู้ยืมวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง ผลต่างระหว่างเงินที่ได้รับ (หักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น) เมื่อเทียบกับมูลค่าที่จ่ายคืนเพื่อชำระหนี้สินนั้นจะรับรู้ในงบกำไรขาดทุนตลอดช่วงระยะเวลาการกู้ยืม



## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.13 ภาษีเงินได้งวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับงวดประกอบด้วย ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี ภาษีเงินได้จะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน ยกเว้นส่วนภาษีเงินได้ที่เกี่ยวข้องกับรายการที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น หรือรายการที่รับรู้โดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้น ในกรณีนี้ภาษีเงินได้ต้องรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือโดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้นตามลำดับ

ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันคำนวณจากอัตราภาษีตามกฎหมายภาษีที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดไว้ก่อนข้างต้นว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงานในประเทศที่บริษัทและบริษัทย่อยดำเนินงานอยู่และเกิดรายได้เพื่อเสียภาษี ผู้บริหารจะประเมินสถานะของการอื่นแบบแสดงรายการภาษีเป็นงวด ๆ ในกรณีที่มีสถานการณ์ที่การนำกฎหมายภาษีไปปฏิบัติขึ้นอยู่กับความตีความ และจะตั้งประมาณการค่าใช้จ่ายภาษีที่เหมาะสมจากจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภาษีแก่หน่วยงานจัดเก็บ

ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีรับรู้ตามวิธีหนี้สิน เมื่อเกิดผลต่างชั่วคราวระหว่างฐานภาษีของสินทรัพย์และหนี้สิน และราคาตามบัญชีที่แสดงอยู่ในงบการเงิน อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีที่เกิดจากการรับรู้เริ่มแรกของรายการสินทรัพย์หรือรายการหนี้สินที่เกิดจากรายการที่ไม่ใช่การรวมธุรกิจ และ ณ วันที่เกิดรายการรายการนั้นไม่มีผลกระทบต่อกำไรหรือขาดทุนทั้งทางบัญชีหรือทางภาษี ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีคำนวณจากอัตราภาษี (และกฎหมายภาษีอากร) ที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดไว้ก่อนข้างต้นว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงาน และคาดว่าอัตราภาษีดังกล่าวจะนำไปใช้เมื่อสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ หรือหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีได้มีการจ่ายชำระ

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีจะรับรู้หากมีความเป็นไปได้ก่อนข้างต้นว่ากลุ่มกิจการจะมีกำไรทางภาษีเพียงพอที่จะนำจำนวนผลต่างชั่วคราวนั้นมาใช้ประโยชน์ กลุ่มกิจการได้ตั้งภาษีเงินได้รอตัดบัญชีของผลต่างชั่วคราวของเงินลงทุนในบริษัทร่วม บริษัทย่อย และส่วนได้เสียในกิจการร่วมค้า เว้นแต่กลุ่มกิจการสามารถควบคุมจังหวะเวลาของการกลับรายการผลต่างชั่วคราวและการกลับรายการผลต่างชั่วคราวมีความเป็นไปได้ก่อนข้างต้นว่าจะไม่เกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาที่คาดการณได้ในอนาคต

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจะแสดงหักกลบกันก็ต่อเมื่อกิจการมีสิทธิตามกฎหมายที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันมาหักกลบกับหนี้สินภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบัน และทั้งสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเกี่ยวข้องกับภาษีเงินได้ที่ประเมินโดยหน่วยงานจัดเก็บภาษีหน่วยงานเดียวกันโดยการเรียกเก็บเป็นหน่วยภาษีเดียวกันหรือหน่วยภาษีต่างกันซึ่งตั้งใจจะจ่ายหนี้สินและสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันด้วยยอดสุทธิ

## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.14 ผลประโยชน์พนักงาน

#### โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้

โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้ คือโครงการผลประโยชน์เมื่อออกจากงานที่กลุ่มกิจการจัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งเป็นลักษณะของแผนการจ่ายสมทบที่ได้กำหนดการจ่ายสมทบไว้แล้ว สิทธิประโยชน์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกจากสินทรัพย์ของกลุ่มกิจการและบริหาร โดยผู้จัดการกองทุน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพดังกล่าวได้รับเงินสะสมเข้ากองทุนจากพนักงานและกลุ่มกิจการ

เงินจ่ายสมทบเข้ากองทุนสำรองเลี้ยงชีพ บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เกิดรายการนั้น

#### ผลประโยชน์พนักงานเมื่อเกษียณอายุ

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

### 2.15 ประมาณการหนี้สิน

กลุ่มกิจการจะบันทึกประมาณการหนี้สินซึ่งไม่รวมถึงประมาณการหนี้สินสำหรับผลตอบแทนพนักงาน อันเป็นภาระผูกพันในปัจจุบันตามกฎหมายหรือตามข้อตกลงที่จัดทำไว้ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ที่จะส่งผลให้กลุ่มกิจการต้องสูญเสียทรัพยากรออกไป และตามประมาณการที่นำเชื่อถือของจำนวนที่ต้องจ่าย ในกรณีที่กลุ่มกิจการคาดว่าประมาณการหนี้สินเป็นรายจ่ายที่จะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกเป็นสินทรัพย์แยกต่างหากเมื่อคาดว่าจะได้รับรายจ่ายนั้นคืนอย่างแน่นอน

## 2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

### 2.16 ทุนเรือนหุ้น

หุ้นสามัญจะจัดประเภทไว้เป็นส่วนของผู้ถือหุ้นประเภทอื่นซึ่งรวมถึงหุ้นบุริมสิทธิชนิดบังคับไถ่ถอนจะจัดประเภทไว้เป็นหนี้สิน

ต้นทุนส่วนเพิ่มที่เกี่ยวข้องกับการออกหุ้นใหม่หรือการออกสิทธิในการซื้อหุ้นซึ่งสุทธิจากภาษีจะถูกแสดงในส่วนของผู้ถือหุ้น โดยนำไปหักจากสิ่งตอบแทนที่ได้รับจากการออกตราสารทุนดังกล่าว

### 2.17 การรับรู้รายได้

รายได้ประกอบด้วยมูลค่าธุรกรรมที่จะได้รับการขายสินค้าและบริการซึ่งเกิดขึ้นจากกิจกรรมตามปกติของกลุ่มกิจการ รายได้จะแสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการ สำหรับงบการเงินรวม รายได้จากการขายสินค้ารับรู้เมื่อผู้ซื้อได้รับโอนความเสี่ยงและผลตอบแทนที่เป็นสาระสำคัญของความเป็นเจ้าของสินค้า รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์รับรู้เมื่อผู้เล่นเกมใช้บริการแล้ว โดยจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเดิมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกม รายได้ค่าสิทธิในการบริการให้เล่นเกมจากร้านเกมรับรู้โดยวิธีเส้นตรงตามระยะเวลาของสิทธิ

รายได้ดอกเบี้ยและรายได้อื่นรับรู้ตามเกณฑ์คงค้าง เว้นแต่จะมีความไม่แน่นอนในการรับชำระ

รายได้เงินปันผลรับรู้เมื่อสิทธิที่จะได้รับเงินปันผลนั้นเกิดขึ้น

### 2.18 การจ่ายเงินปันผล

เงินปันผลจ่ายไปยังผู้ถือหุ้นของบริษัทจะรับรู้ในด้านหนี้สินในงบการเงินของกลุ่มกิจการในรอบระยะเวลาบัญชีซึ่งที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปี และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติ

การจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล

### 2.19 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

ส่วนงานดำเนินงานได้ถูกรายงานในลักษณะเดียวกับรายงานภายในที่นำเสนอให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานหมายถึงบุคคลที่มีหน้าที่ในการจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานดำเนินงาน ซึ่งพิจารณาว่าคือคณะกรรมการบริษัทที่ทำการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

### 3 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน

#### 3.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน

กลุ่มกิจการต้องเผชิญกับความเสี่ยงทางการเงินที่สำคัญได้แก่ ความเสี่ยงจากตลาด (รวมถึงความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน และความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย) ความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อ และความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง ฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการเป็นผู้ดำเนินการในการจัดการความเสี่ยง แผนการจัดการความเสี่ยงโดยรวมของกลุ่มกิจการจึงมุ่งเน้นความผันผวนของตลาดการเงินและแสวงหาวิธีการลดผลกระทบที่ทำให้เสียหายต่อผลการดำเนินงานทางการเงินของกลุ่มกิจการให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

##### 3.1.1 ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อยและบริษัทร่วมที่มีการดำเนินงานในต่างประเทศ ซึ่งกลุ่มกิจการมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศที่เกิดจากสกุลเงินตราต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ, ริงกิตมาเลเซีย, เหยียญสิงคโปร์ และเปโซฟิลิปปินส์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการเชื่อว่าในสถานการณ์ปัจจุบันความเสี่ยงด้านอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศจะไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อผลการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารจึงไม่ได้ใช้ตราสารอนุพันธ์ทางการเงินเพื่อป้องกันความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนดังกล่าว

##### 3.1.2 ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของกลุ่มกิจการเกิดจากหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินและเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินคิดอัตราดอกเบี้ยแบบผันแปร และเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกันคิดอัตราดอกเบี้ยแบบคงที่ ทั้งนี้ผู้บริหารพิจารณาเห็นว่าความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยไม่เป็นสาระสำคัญ

##### 3.1.3 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

รายได้ส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการได้แก่ รายได้ค่าเกมสออนไลน์ ซึ่งลูกค้าส่วนใหญ่จะจ่ายให้ล่วงหน้า ดังนั้นกลุ่มกิจการไม่เคยประสบปัญหาในการเรียกเก็บหนี้เป็นอย่างเป็นสาระสำคัญ นอกจากนี้ กลุ่มกิจการมีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อจากลูกค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกันและเงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันซึ่งไม่มีหลักประกัน โดยผู้บริหารมีการประเมินและพิจารณาความสามารถในการชำระเงินของกิจการที่เกี่ยวข้องกันดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

##### 3.1.4 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง

การจัดการความเสี่ยงด้านสภาพคล่องอย่างรอบคอบ หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งเงินสดและหลักทรัพย์ที่มีตลาดรองรับอย่างเพียงพอ ความสามารถในการหาแหล่งเงินทุนที่เพียงพอและความสามารถในการบริหารความเสี่ยง กลุ่มกิจการตั้งเป้าหมายจะดำรงความยืดหยุ่นในการระดมเงินทุนโดยการรักษาวงเงินสินเชื่อให้มีความเพียงพอเนื่องจากลักษณะทางธุรกิจที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา



### 3 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

#### 3.2 การประมาณมูลค่ายุติธรรม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 กลุ่มกิจการไม่มีสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม วิธีการประมาณมูลค่ายุติธรรมตามความแตกต่างของระดับข้อมูลมีดังนี้

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

มูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินมีมูลค่าใกล้เคียงกับมูลค่าตามบัญชี

### 4 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ

การประมาณการ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ ได้มีการประเมินทบทวนอย่างต่อเนื่อง และอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ในอดีตและปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งรวมถึงการคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่เชื่อว่ามีเหตุผลในสถานการณ์ขณะนั้น

กลุ่มกิจการมีการประมาณการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประมาณการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้

#### (ก) ประมาณการการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

กลุ่มกิจการพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า เมื่อมีข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าตามที่ได้กล่าวในหมายเหตุ 2.12 มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดพิจารณาจากการคำนวณมูลค่าจากการใช้การคำนวณดังกล่าวอาศัยการประมาณการ

#### (ข) อุปกรณ์ และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ผู้บริหารเป็นผู้ประมาณการอายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือสำหรับอุปกรณ์และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ซึ่งอายุการใช้งานของสินทรัพย์ส่วนใหญ่จะพิจารณาจากอายุการใช้งานเชิงเทคนิคและประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ โดยผู้บริหารจะมีการทบทวนค่าเสื่อมราคาเมื่ออายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือมีความแตกต่างไปจากการประมาณการในงวดก่อนอย่างเป็นสาระสำคัญ หรือมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่เสื่อมสภาพหรือไม่ได้ใช้งานโดยการขายหรือเลิกใช้

#### 4 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ (ต่อ)

##### (ค) ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ

กลุ่มกิจการได้ประมาณการค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สะท้อนถึงการด้อยค่าลงของลูกหนี้การค้าและเงินให้กู้ยืมรวมถึงดอกเบี้ยค้างรับ อันเป็นผลมาจากการที่ลูกหนี้ผิดนัดชำระหนี้หรือไม่มีความสามารถในการชำระหนี้ โดยการประมาณการนั้นจะพิจารณาจากประสบการณ์ในอดีตของการติดตามทวงถาม ความมีชื่อเสียง และอายุของหนี้ที่ค้างค้าง ของลูกหนี้แต่ละราย โดยส่วนใหญ่ผู้บริหารจะพิจารณาตั้งค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญเต็มจำนวนสำหรับยอดลูกหนี้ที่ค้างนานและไม่มีหลักประกันใด ๆ

กลุ่มกิจการมีการประมาณการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประมาณการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุ ให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้ (ต่อ)

##### (ง) ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยที่ใช้ในการคำนวณตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย โดยมีข้อสมมติฐานหลายตัว รวมถึงข้อสมมติฐานเกี่ยวกับอัตราคิดลด การเปลี่ยนแปลงของข้อสมมติฐานเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อมูลค่าของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

กลุ่มกิจการได้พิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสมในแต่ละปี ซึ่งได้แก่อัตราดอกเบี้ยที่ควรจะใช้ในการกำหนดมูลค่าปัจจุบันของประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน ในการพิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสม กลุ่มกิจการพิจารณาใช้อัตราผลตอบแทนในตลาดของพันธบัตรรัฐบาล ซึ่งเป็นสกุลเงินเดียวกับสกุลเงินที่ต้องจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุและมีอายุครบกำหนดใกล้เคียงกับระยะเวลาที่ต้องจ่ายชำระภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานที่เกี่ยวข้อง

ข้อสมมติฐานหลักอื่น ๆ สำหรับภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานอ้างอิงกับสถานการณ์ปัจจุบันในตลาด ข้อมูลเพิ่มเติมเปิดเผยในหมายเหตุ 18

#### 5 การจัดการความเสี่ยงในส่วนของทุน

วัตถุประสงค์ของกลุ่มกิจการในการบริหารทุนของบริษัทนั้นเพื่อดำรงไว้ซึ่งความสามารถในการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการเพื่อสร้างผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนได้เสียอื่น และเพื่อดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างของทุนที่เหมาะสมเพื่อลดต้นทุนของเงินทุน

ในการดำรงไว้หรือปรับโครงสร้างของทุน กลุ่มกิจการอาจปรับนโยบายการจ่ายเงินปันผลให้กับผู้ถือหุ้น การคืนทุนให้แก่ผู้ถือหุ้น การออกหุ้นใหม่ หรือการขายทรัพย์สินเพื่อลดภาระหนี้

## 6 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

คณะกรรมการบริษัท คือ ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารกำหนดส่วนงานดำเนินงานจากข้อมูลที่ถูกสอบทานโดยคณะกรรมการบริษัท และมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงาน

คณะกรรมการบริษัทพิจารณาธุรกิจจากเขตภูมิศาสตร์และประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ สำหรับเขตภูมิศาสตร์ ผู้บริหารพิจารณาจากผลการปฏิบัติงานในประเทศประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์และประเทศอื่น ๆ สำหรับประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ ผู้บริหารพิจารณาจากการให้บริการเกมออนไลน์และจากการเป็นตัวแทนจำหน่ายในเขตภูมิศาสตร์เหล่านี้ รายได้หลักของกิจการเกิดจากการให้บริการเกมออนไลน์

คณะกรรมการบริษัทได้ประเมินผลการปฏิบัติการของส่วนงานดำเนินงานโดยวัดมูลค่าของกำไรก่อนดอกเบี้ยก่อนค่าใช้จ่ายทางภาษีที่ได้ปรับปรุงแล้ว เกณฑ์ในการวัดมูลค่านั้นไม่รวมหน่วยงานดำเนินงานที่ยกเลิกและผลกระทบของค่าใช้จ่ายที่ไม่ควรเกิดขึ้นอีกจากส่วนงานดำเนินงาน เช่น ต้นทุนปรับโครงสร้าง ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับกฎหมาย และการด้อยค่าของค่าความนิยม เมื่อการด้อยค่านั้นเกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่บ่อย การวัดมูลค่านั้นจะไม่รวมผลกระทบของการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ที่ชำระด้วยตราสารทุน และกำไรขาดทุนที่ยังไม่รับรู้ของสินทรัพย์ทางการเงิน นอกจากนี้รายได้ทางการเงินและต้นทุนทางการเงินจะไม่ถูกจัดสรรไปยังส่วนงานดำเนินงาน เพราะฝ่ายบริหารการเงินส่วนกลางทำหน้าที่บริหารจัดการเกี่ยวกับการเงินของกลุ่มกิจการ

รายได้ระหว่างส่วนงานนั้นมีการต่อรองราคากันเป็นอิสระในลักษณะของผู้ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน รายได้จากลูกค้าภายนอกที่รายงานแก่คณะกรรมการบริษัทนั้นวัดมูลค่าลักษณะเดียวกันกับมูลค่าในกำไรหรือขาดทุน

ข้อมูลส่วนงานดำเนินงานที่นำเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานภายในของบริษัทที่มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานได้รับและสอบทานอย่างสม่ำเสมอเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากรให้กับส่วนงานและประเมินผลการดำเนินงานของส่วนงาน ทั้งนี้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของบริษัท คือคณะกรรมการบริษัท

เพื่อวัตถุประสงค์ในการบริหารงาน บริษัทและบริษัทย่อยจัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามประเภทของผลิตภัณฑ์และบริการ บริษัทและบริษัทย่อยมีส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 3 ส่วนงาน ดังนี้

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

ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดสอบทานผลการดำเนินงานของแต่ละหน่วยธุรกิจแยกจากกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากรและการประเมินผลการปฏิบัติงาน บริษัทประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานโดยพิจารณาจากกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมซึ่งวัดมูลค่าโดยใช้เกณฑ์เดียวกันที่ใช้ในการวัดกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมในข้อมูลทางการเงิน

การบันทึกบัญชีสำหรับรายการระหว่างส่วนงานที่รายงานเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับการบันทึกบัญชีสำหรับรายการธุรกิจกับบุคคลภายนอก

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ  
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

6	ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)	ข้อมูลรายได้และกำไรของส่วนงานของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 และ พ.ศ. 2560 มีดังต่อไปนี้										หน่วย : พันบาท	
		สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม											
		ส่วนงานออนไลน์ 1)		ส่วนงานตัวแทนจำหน่าย 2)		ส่วนงานโฆษณา 3)		อื่น ๆ		งบการเงินรวม			
		พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
รายได้จากการขายและบริการให้กับลูกค้าภายนอก		552,098	760,255	36,895	18,980	-	26,163	12,139	30,173	601,130	835,571		
กำไร (ขาดทุน) ของส่วนงาน		208,720	354,769	189	5,316	-	4,025	11,930	(5,294)	220,839	358,816		
ขาดทุนจากการตั้งจำหน่ายและซื้อค่าลิขสิทธิ์ล่วงหน้า (กลับรายการ) ขาดทุนจากการตั้งจำหน่ายและซื้อค่าของ		(715)	(8,962)	-	-	-	-	-	-	(715)	(8,962)		
สินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน		25,737	(28,755)	-	-	-	-	-	-	25,737	(28,755)		
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ที่ไม่ได้เป็นส่วน:													
ดอกเบี้ยรับ										2,774	1,772		
รายได้อื่น										38,450	12,093		
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร										(268,587)	(316,190)		
ขาดทุนจากการซื้อค่าของเงินลงทุนในบริษัทร่วม										-	-		
ต้นทุนทางการเงิน										(929)	(1,231)		
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม										1,095	1,793		
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้										(1,807)	(1,975)		
ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม										(2,849)	(4,722)		
กำไร (ขาดทุน) ส่วนที่เป็นของเจ้าของบริษัทใหญ่สำหรับปี										14,008	12,639		

- 1) ส่วนงานจากการให้บริการเกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมเพื่อดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เนต โดยใช้ระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) ของกลุ่มบริษัท
- 2) ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพิ่มเติมและการให้บริการช่องทางทางการเงิน
- 3) ส่วนงานจากการเป็นโฆษณา เป็นส่วนงานการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา



บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

6 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลเกี่ยวกับเขตภูมิศาสตร์

รายได้จากลูกค้าภายนอกสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 และ พ.ศ. 2560 กำหนดขึ้นตามสถานที่ตั้งของบริษัทและบริษัทย่อย

	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท
ไทย	255,356	476,324
สิงคโปร์	145,047	205,443
มาเลเซีย	76,586	135,760
ฟิลิปปินส์	124,142	18,044
รวม	601,131	835,571

7 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินสดในมือ	352	303	46	50
เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืน				
เมื่อทวงถาม	63,246	134,850	23,287	75,258
รวมเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	63,598	135,153	23,333	75,308

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม มีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.375 ถึง 1.15 ต่อปี (พ.ศ. 2560 : ร้อยละ 0.05 ถึง 2.25 ต่อปี)

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

## 8 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า - บุคคลภายนอก	46,268	57,953	24,015	31,142
หัก ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ	(2,507)	(5,452)	(2,136)	(2,136)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	43,761	52,501	21,879	29,006
ลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
(หมายเหตุ 25)	36,657	52,763	60,263	70,843
หัก ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ (หมายเหตุ 25)	(19,400)	(19,400)	(28,569)	(32,233)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	17,257	33,363	31,694	38,610
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	61,018	85,864	53,573	67,616
ลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 25)	718	1,100	15,725	29,630
หัก ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ				
- กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 25)	-	-	(17,118)	(29,630)
ดอกเบี้ยค้างรับจากบุคคลภายนอก	-	-	-	-
ดอกเบี้ยค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
(หมายเหตุ 25)	-	-	5,689	16,488
หัก ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ				
- กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 25)	-	-	-	(16,488)
รายได้ค้างรับจากบุคคลภายนอก	60	647	-	749
รายได้ค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
(หมายเหตุ 25)	-	-	-	551
หัก ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ				
- กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 25)	-	-	-	(168)
ลูกหนี้อื่นจากบุคคลภายนอก	3,122	2,301	595	-
หัก ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ - บุคคลภายนอก	-	(1,627)	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	64,918	88,285	58,464	68,748

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

## 8 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น (ต่อ)

ลูกหนี้การค้า สามารถวิเคราะห์ตามอายุหนี้ที่ค้างชำระได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
<b>บุคคลภายนอก</b>				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	23,878	37,005	8,376	14,304
ไม่เกิน 3 เดือน	14,762	14,389	13,503	13,535
3 - 6 เดือน	66	1,209	-	1,063
6 - 12 เดือน	71	11	-	100
เกินกว่า 12 เดือน	7,491	5,339	2,136	2,140
รวม	46,268	57,953	24,015	31,142
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(2,507)	(5,452)	(2,136)	(2,136)
ลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก - สุทธิ	43,761	52,501	21,879	29,006
<b>กิจการที่เกี่ยวข้องกัน</b>				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	3,446	8,897	40	9,123
ไม่เกิน 3 เดือน	3,071	12,551	649	15,025
3 - 6 เดือน	7,189	1,487	3,773	11,675
6 - 12 เดือน	-	10,428	27,524	7,932
เกินกว่า 12 เดือน	22,951	19,400	28,277	27,088
รวม	36,657	52,763	60,263	70,843
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(19,400)	(19,400)	(28,569)	(32,233)
ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ	17,257	33,363	31,694	38,610

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

9 สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้กรรมสรรพากร	4,408	10,162	435	324
ภาษีถูกหัก ณ ที่จ่ายรอเรียกคืน	11,199	16,992	6,072	4,219
ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า	16,057	14,770	9,457	5,395
ภาษีซื้อยังไม่ถึงกำหนด	1,778	415	156	223
อื่น ๆ	3,614	6,772	492	5,251
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	37,056	49,111	16,612	15,412

10 เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน

กลุ่มกิจการได้นำเงินฝากประจำไปค้ำประกันวงเงินสินเชื่อ จำนวน 25.73 ล้านบาท



บริษัท เอชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและการเงินเฉพาะกิจการ  
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ดังต่อไปนี้

ชื่อ	สถานที่หลักในการประกอบธุรกิจ/ประเทศที่จดทะเบียนจัดตั้ง	ลักษณะของธุรกิจ	สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยบริษัทใหญ่ (ร้อยละ)				สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยกลุ่มกิจการ (ร้อยละ)				สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่อาจควบคุม (ร้อยละ)	
			โดยบริษัทใหญ่ (ร้อยละ)		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดย		กลุ่มกิจการ (ร้อยละ)		ผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่อาจควบคุม (ร้อยละ)			
			พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560		
ทางตรง												
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)												
บริษัท เอ แอปพลิเคชัน จำกัด	ไทย	ธุรกิจลงทุน	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-	-	-		
บริษัท เอชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	ไทย	ธุรกิจลงทุน	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-	-	-		
บริษัท เพอร์ฟอร์แมนซ์ จำกัด	ไทย	บริการเกมออนไลน์	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01	0.01	0.01		
CIB Development Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	บริการเกมออนไลน์	61.68	61.68	61.68	61.68	38.32	38.32	38.32	38.32		
บริษัท ซิงกัฟลีส์ ดิจิตอล จำกัด	ไทย	บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและให้บริการ ขายสื่อโฆษณา	-	59.99	-	59.99	-	40.01	-	40.01		
Level Up! Inc.	ฟิลิปปินส์	บริการเกมออนไลน์	-	100.00	-	100.00	-	-	-	-		
บริษัท มิวิน อินโนเวชั่น จำกัด	ไทย	พัฒนาเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่	65.00	65.00	65.00	65.00	35.00	35.00	35.00	35.00		
บริษัท เพอร์ฟอร์แมนซ์ จำกัด	ไทย	บริการเกมออนไลน์	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01	0.01	0.01		
Playpark Pte Ltd.	สิงคโปร์	บริการเกมออนไลน์	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-	-	-		
(เดิมชื่อ “บริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd.”)												
AS Online Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	บริการเกมออนไลน์	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-	-	-		
PT. Asiasoft	อินโดนีเซีย	บริการเกมออนไลน์	99.99	-	99.99	79.90	0.01	20.10	0.01	20.10		

บริษัท เอเชียวอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ  
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ดังต่อไปนี้ (ต่อ)

ทางอ้อม	ชื่อ	สถานที่หลักในการประกอบ ธุรกิจประเทศที่จดทะเบียน จัดตั้ง	ลักษณะของธุรกิจ	สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดย					สัดส่วนของ หุ้นสามัญที่ถือโดยส่วนได้เสีย ที่ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)
				บริษัทใหญ่ (ร้อยละ)	พ.ศ. 2561	สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดย กลุ่มกิจการ (ร้อยละ)	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอ แคปิตอล จำกัด บริษัท สกายเนด ชิสเต็มส์ จำกัด		ไทย	พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	-	57.04	70.00	42.96	30.00
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย CITB Development Sdn. Bhd. CIB Net Station Sdn. Bhd. ซึ่งมีบริษัทย่อยตั้งต่อไปนี้ Chineseego Sdn. Bhd.		มาเลเซีย	บริการเกมออนไลน์	100.00	-	100.00	100.00	-	-
		มาเลเซีย	ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ต และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	-	-	-	100.00	-	-

บริษัทย่อยดังกล่าวข้างต้นได้รวมอยู่ในการจัดทำงบการเงินรวมของกลุ่มกิจการ สัดส่วนของสิทธิในการออกเสียงในบริษัทย่อยที่ถือโดยบริษัทใหญ่ไม่แตกต่างจากสัดส่วนที่ถือหุ้นสามัญ  
 บริษัทใหญ่ไม่ได้ถือหุ้นสามัญของบริษัทย่อยที่รวมอยู่ในกลุ่มกิจการ

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทย่อยสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	18,769	14,157
การลงทุนเพิ่มขึ้น	130,254	121,112
การจำหน่าย - ราคาทุน	(149,346)	-
ค่าเผื่อการด้อยค่า	136,346	-
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(118,015)	(116,500)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	18,008	18,769
ณ วันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาทุน	681,734	700,826
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(663,726)	(682,057)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	18,008	18,769

การเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท Playpark Pte Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)

บริษัทเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท Playpark Pte Ltd. ด้วยจำนวนเงิน 71.59 ล้านบาท โดยคงสัดส่วนการถือหุ้นเดิม บริษัท Playpark Pte Ltd. ได้นำเงินลงทุนดังกล่าวจำนวน 71.59 ล้านบาท มาชำระคืนเงินกู้ยืมระยะสั้นจากบริษัท ซึ่งบริษัทได้ตั้งค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นดังกล่าวไว้เต็มจำนวนแล้วในอดีต จากข้อมูลข้างต้นบริษัทได้บันทึกกลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าเงินให้กู้ยืมและบันทึกขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อยเป็นจำนวน 71.59 ล้านบาทในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ

การเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท PT. Asiasoft

บริษัทเข้าซื้อหุ้นสามัญของบริษัท PT.Asiasoft ในสัดส่วนร้อยละ 99.90 ของทุนจดทะเบียนทั้งหมดหรือคิดเป็นมูลค่าทุนจดทะเบียน 8.91 พันล้านบาทอินโดนีเซียและมีขาดทุนสะสม 24.88 พันล้านบาทอินโดนีเซีย ในราคารวมทั้งสิ้น 1 เหรียญสหรัฐอเมริกา ผู้ขายหุ้นสามัญ คือ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทย่อยที่บริษัทมีอัตราการถือหุ้นอยู่ร้อยละ 79.90

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

## 11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

### 11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

#### การเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท PT. Asiasoft (ต่อ)

บริษัทเพิ่มเงินลงทุนในบริษัท PT.Asiasoft ด้วยจำนวนเงิน 56.43 ล้านบาท โดยคงสัดส่วนการถือหุ้นเดิม บริษัท PT.Asiasoft ได้นำเงินลงทุนดังกล่าวจำนวน 55.21 ล้านบาท มาชำระคืนเงินกู้ยืมระยะสั้นจำนวน 41.80 ล้านบาท ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นจำนวน 13.41 ล้านบาท ซึ่งบริษัทได้ตั้งค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นดังกล่าวไว้เต็มจำนวนแล้วในอดีต จากข้อมูลข้างต้นบริษัทได้บันทึกกลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าเงินให้กู้ยืมระยะสั้นจำนวน 41.80 ล้านบาท ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นจำนวน 13.41 ล้านบาท ทั้งนี้บริษัทได้บันทึกขาดทุนจากการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อยเป็นจำนวนรวมทั้งสิ้น 56.43 ล้านบาทในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ

#### การเพิ่มเงินลงทุนของบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด

เมื่อวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2561 บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทย่อย ได้เพิ่มทุนจำนวน 0.68 ล้านบาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นจำนวน 2.32 ล้านบาท โดยได้รับชำระค่าหุ้นจำนวน 3 ล้านบาท จากส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมทำให้สัดส่วนการถือหุ้นในบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ของกลุ่มกิจการลดลงเป็นร้อยละ 61.60

เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม พ.ศ. 2561 บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทย่อย ได้เพิ่มทุนจำนวน 0.45 ล้านบาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นจำนวน 1.55 ล้านบาท โดยได้รับชำระค่าหุ้นจำนวน 2.00 ล้านบาท จากส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมทำให้สัดส่วนการถือหุ้นในบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ของกลุ่มกิจการลดลงเป็นร้อยละ 57.04

#### ซื้อหุ้นสามัญของบริษัทร่วมจากบริษัทย่อย

บริษัทเข้าซื้อหุ้นสามัญของบริษัท Playpark Inc. ในสัดส่วนร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียนทั้งหมด หรือคิดเป็นมูลค่าทุนจดทะเบียน 1.6 ล้านดอลลาร์ฟิลิปปินส์ และมีมูลค่ายุติธรรมเท่ากับ 6.39 ล้านดอลลาร์ฟิลิปปินส์ ในราคารวมทั้งสิ้น 3.6 ล้านดอลลาร์ฟิลิปปินส์ ผู้ขายหุ้นสามัญ คือบริษัท Level Up! Inc. ซึ่งเป็นบริษัทย่อยที่บริษัทมีอัตราการถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100 เงินลงทุนในบริษัท Playpark Inc. เปลี่ยนสถานะจาก “เงินลงทุนในบริษัทร่วม” เป็น “เงินลงทุนในบริษัทย่อย” ณ วันที่กลุ่มบริษัทมีอำนาจควบคุมอย่างมีสาระสำคัญในบริษัท Playpark Inc. กลุ่มบริษัทได้ ปรับปรุงมูลค่ายุติธรรมของเงินลงทุนนี้และรับรู้กำไรจากการปรับปรุงมูลค่ายุติธรรมจำนวน 1.73 ล้านบาทในรายได้อื่น

#### การเลิกกิจการของบริษัทย่อย

บริษัท เพลย์เบอร์ดเกมส์ จำกัด ได้จดทะเบียนเลิกกิจการกับกระทรวงพาณิชย์และอยู่ระหว่างกระบวนการชำระบัญชี ผู้บริหารของกลุ่มกิจการเชื่อว่าการเลิกกิจการดังกล่าวไม่มีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ



บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

---

## 11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

### 11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

การลดทุนของบริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด

ในการประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2561 ของบริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด เมื่อวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2561 ผู้ถือหุ้นมีมติพิเศษให้ลดทุนจดทะเบียนลง 10 ล้านบาท โดยการลดจำนวนหุ้น คงเหลือทุนเป็นจำนวนเงิน 102 ล้านบาท

ถอนการลงทุนในบริษัท ซิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด

เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม พ.ศ. 2561 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 03/2561 ได้มีมติดังนี้

อนุมัติการถอนการลงทุนในบริษัท ซิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด จำนวน 3 ล้านบาท ส่งผลให้บริษัทดังกล่าวจะมีได้รวมอยู่ในกลุ่มของกิจการตั้งแต่ไตรมาส 4 เป็นต้นไป กลุ่มกิจการรับรู้กำไรจากการถอนการลงทุนในงบการเงินรวมสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

ขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย

เมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2561 บริษัทได้ขายเงินลงทุนสัดส่วนร้อยละ 100 ของ Level Up! Inc ซึ่งเป็นบริษัทย่อยให้แก่บุคคลภายนอกด้วยจำนวนเงิน 1 เหรียญสหรัฐอเมริกา ดังนั้นบริษัทดังกล่าวจะมีได้เป็นบริษัทย่อยของกิจการโดยมีผลตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2561 เป็นต้นไป กลุ่มกิจการรับรู้กำไรจากการขายเงินลงทุนในงบการเงินรวมสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ  
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ

รายละเอียดด้านล่างแสดงข้อมูลทางการเงิน โดยสรุปของบริษัทย่อยแต่ละรายที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ จำนวนที่เปิดเผยสำหรับบริษัทย่อยแต่ละรายแสดงด้วยจำนวนก่อนการตัดรายการระหว่างกัน

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		PT. Asiasoft		Skynet system Co.,Ltd.		Playpark Inc.		รวม	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ส่วนที่ลงทุนเวียน										
สินทรัพย์	22,174	42,451	1,784	1,640	1,856	1,921	61,089	-	86,903	46,012
หนี้สิน	(32,317)	(34,761)	(2,386)	(58,303)	(207)	(325)	(58,427)	-	(93,337)	(93,389)
รวมสินทรัพย์ถาวรเกินสุทธิ	(10,143)	7,690	(602)	(56,663)	1,649	1,596	2,662	-	(6,434)	(47,377)
ส่วนที่ไม่ลงทุนเวียน										
สินทรัพย์	2,703	5,425	19	47	4,735	211	22,551	-	30,008	5,683
หนี้สิน	-	(287)	-	-	-	-	(4,274)	-	(4,274)	(287)
รวมสินทรัพย์ไม่ลงทุนเกินสุทธิ	2,703	5,138	19	47	4,735	211	18,277	-	25,734	5,396
สินทรัพย์สุทธิ	(7,440)	12,828	(583)	(56,616)	6,384	1,807	20,939	-	19,300	(41,981)
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	628	7,977	(54)	(11,033)	5,662	560	13,992	-	20,228	(2,496)

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ  
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		PT. Asiasoft		Skynet system Co.,Ltd.		Playpark Inc.		รวม	
	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้	76,621	136,647	-	-	237	-	124,961	-	201,819	136,647
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	(15,463)	14,072	926	(6,474)	(1,923)	(1,693)	12,395	-	(4,065)	5,905
กำไร(ขาดทุน)สุทธิ	(405)	(563)	-	-	-	-	(1,402)	-	(1,807)	(563)
กำไร(ขาดทุน)หลังภาษีจากการดำเนินงานต่อเนื่อง	(15,868)	13,509	926	(6,474)	(1,923)	(1,693)	10,993	-	(5,872)	5,342
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จ	(15,868)	13,509	926	(6,474)	(1,923)	(1,693)	10,993	-	(5,872)	5,342
กำไร(ขาดทุน)ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	(5,663)	5,365	2	(1,281)	(347)	(490)	8,354	-	2,346	3,594
เงินปันผลจ่ายให้กับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	16,984	-	-	-	-	-	-	-	-

บริษัท เอเชียวอเตอร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ  
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่อาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกระแสเงินสดโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		P.T. Asiasoft		Skynet system Co.,Ltd.		Playpark Inc.		รวม
	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2560	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
	(6,264)	(10,059)	1,011	(4,521)	(2,071)	(2,038)	16,243	-	8,919
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	(305)	(503)	-	-	-	(1,716)	-	(2,021)	(503)
	(6,569)	(10,562)	1,011	(4,521)	(2,071)	(2,038)	14,527	-	6,898
	(1,391)	(5,559)	-	(31)	(4,613)	(218)	(12,554)	-	(5,808)
	-	(43,459)	-	3,990	6,500	3,500	2,138	-	8,638
	(7,960)	(59,580)	1,011	(562)	(184)	1,244	4,111	-	(58,898)
	23,068	83,115	266	887	1,895	651	7,861	-	33,090
	(3,977)	(467)	(983)	(59)	-	-	760	-	(4,200)
	11,131	23,068	294	266	1,711	1,895	12,732	-	25,868
									25,229



11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทร่วม

เงินลงทุนที่ปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

ณ วันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
10,934	9,919	-	-
10,934	9,919	-	-

จำนวนที่รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จมีดังนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
1,095	1,793	-	-
1,095	1,793	-	-

บริษัท เอเรียชอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและการเงินเฉพาะกิจการ  
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (๗) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ลักษณะของเงินลงทุนบริษัทร่วมในปี พ.ศ. 2561 และ พ.ศ. 2560 มีดังนี้

ชื่อ	สถานที่ประกอบ ธุรกิจประเภทที่ จดทะเบียนจัดตั้ง	สัดส่วนของส่วนได้เสีย		ลักษณะความสัมพันธ์	วิธีการมูลค่า	วิธีส่วนได้เสีย		เงินปันผล	
		พ.ศ. 2561 (ร้อยละ)	พ.ศ. 2560 (ร้อยละ)			พ.ศ. 2561 พันบาท	พ.ศ. 2560 พันบาท	พ.ศ. 2561 พันบาท	พ.ศ. 2560 พันบาท
ทางตรง									
Pomelo Network Pte. Ltd.	ไต้หวัน/สิงคโปร์	11.01	11.01	พัฒนาแอปพลิเคชันและระบบ ส่งข้อความบน โทรศัพท์มือถือบนที่	วิธีส่วนได้เสีย	-	25,073	-	-
ทางอ้อม									
บริษัท ไทยเวียร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	ไทย	40.00	40.00	บริการผ่านเว็บไซต์	วิธีส่วนได้เสีย	-	-	400	400
บริษัท ไซเบอร์แกนส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด	ไทย	-	30.00	บริการระบบเชื่อมต่อ	วิธีส่วนได้เสีย	-	-	-	-
Playpark Inc.	ฟิลิปปินส์	-	40.00	บริการเกมออนไลน์	วิธีส่วนได้เสีย	-	-	-	-
บริษัท ทริปปี้ลอส โซลูชันเทรค (ประเทศไทย) จำกัด	ไทย	40.00	-	พัฒนาและให้บริการ ซอฟต์แวร์วีดิโอชั้น และ อุปกรณ์ไอที	วิธีส่วนได้เสีย	400	-	-	-
รวม						400	25,073	400	400
						-	(25,073)	-	-
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทร่วม									
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม - สุทธิ						400	-	400	400

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม	งบการเงินเฉพาะกิจการ
	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561		
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	9,919	-
ลงทุนเพิ่มในบริษัทร่วม	400	-
เงินปันผลรับ	(400)	-
ส่วนแบ่งกำไร	1,095	-
ชำระบัญชีของบริษัทร่วม	(80)	-
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	10,934	-
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561		
ราคาตามบัญชี	10,934	-
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	10,934	-

รายการข้างล่างนี้แสดงรายชื่อบริษัทร่วมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการตามความเห็นของกรรมการ บริษัทร่วมดังกล่าวมีทุนเรือนหุ้นทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ ซึ่งกลุ่มกิจการได้ถือหุ้นทางตรง

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

## 11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

### 11 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

#### การจัดตั้งบริษัทร่วมแห่งใหม่

เมื่อวันที่ 22 มิถุนายน พ.ศ. 2561 บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ลงทุนร่วมกับบุคคลธรรมดาและผู้ถือหุ้นอื่นในบริษัท ทริปปี้ด เอส โซเชียลเทรด (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทที่จัดตั้งใหม่ โดยประกอบธุรกิจพัฒนาและให้บริการซอฟต์แวร์โซเชียลและอุปกรณ์ไอที จำนวน 39,998 หุ้น เป็นจำนวนเงิน 399,980 บาท บริษัทถือหุ้นคิดเป็นร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน โดยการลงทุนดังกล่าวได้รับอนุมัติการลงทุนจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทแล้ว

#### การจดทะเบียนเลิกกิจการของบริษัทร่วมในระหว่างปี 2561

Pomelo Network Pte. Ltd. ซึ่งเป็นบริษัทร่วมที่กลุ่มกิจการถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ได้เสร็จสิ้นการจดทะเบียนเลิกบริษัทและการชำระบัญชี กลุ่มกิจการรับรู้กำไร(ขาดทุน) จากการเลิกกิจการในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

Cybergames Corporation Company Limited ซึ่งเป็นบริษัทร่วมที่กลุ่มกิจการถือหุ้นอยู่ร้อยละ 30 ได้เสร็จสิ้นการจดทะเบียนเลิกบริษัทและการชำระบัญชี กลุ่มกิจการรับรู้กำไร(ขาดทุน) จากการเลิกกิจการในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

#### ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

#### งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท
<b>สินทรัพย์หมุนเวียน</b>		
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	6,831	11,372
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น (ไม่รวมเงินสด)	11,437	12,728
สินทรัพย์หมุนเวียนรวม	18,268	24,100
<b>สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน</b>	3,070	1,465
	21,338	25,565
<b>หนี้สินหมุนเวียน</b>		
หนี้สินทางการเงินหมุนเวียน (ไม่รวมเจ้าหนี้การค้า)	-	-
หนี้สินหมุนเวียนอื่น (รวมเจ้าหนี้การค้า)	(2,034)	(7,937)
หนี้สินหมุนเวียนรวม	(2,034)	(7,937)
สินทรัพย์สุทธิ	19,304	17,628



บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้ (ต่อ)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท
รายได้	73,603	83,969
ต้นทุนขาย	(29,323)	(24,460)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(41,111)	(54,606)
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	(430)	(421)
ค่าใช้จ่ายดอกเบี้ย	-	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	2,739	4,482
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม	400	400

งบแสดงฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น เป็นข้อมูลที่จัดทำโดยฝ่ายบริหารโดยยังไม่ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชี อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารพิจารณาว่าผลกระทบต่องบการเงินรวมของกลุ่มกิจการไม่มีสาระสำคัญ

ข้อมูลข้างต้นเป็นจำนวนที่รวมอยู่ในงบการเงินของบริษัทร่วม (ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมดังกล่าว) และปรับปรุงเกี่ยวกับความแตกต่างของนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการและบริษัทร่วม

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การกระทบยอดรายการข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

การกระทบยอดรายการระหว่างข้อมูลทางการเงิน โดยสรุปกับมูลค่าตามบัญชีของส่วนได้เสียของกิจการในบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	17,628	14,147
กำไรในระหว่างปี	2,739	4,482
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-
จ่ายเงินปันผล	(1,001)	(1,001)
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันสิ้นปี	19,366	17,628
ส่วนได้เสียในบริษัทร่วม (ร้อยละ 40.00)	7,747	7,052
ค่าความนิยม	2,787	2,787
มูลค่าตามบัญชี	10,534	9,839

กลุ่มกิจการไม่มีหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วม

บริษัทร่วมที่แต่ละรายไม่มีสาระสำคัญ

นอกเหนือจากส่วนได้เสียในบริษัทร่วมดังกล่าวข้างต้น กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมที่แต่ละรายไม่มีสาระสำคัญอีกจำนวนหนึ่ง ซึ่งได้บันทึกเงินลงทุนโดยใช้วิธีส่วนได้เสีย

	พ.ศ. 2561
	พันบาท
มูลค่าตามบัญชีโดยรวมของส่วนได้เสียในบริษัทร่วมซึ่งกิจการบันทึกบัญชีตามวิธีส่วนได้เสียแต่ละรายที่ไม่มีสาระสำคัญ	400
จำนวนรวมของส่วนแบ่งในบริษัทร่วมใน	
ขาดทุนจากการดำเนินงานต่อเนื่อง	-
กำไรหรือขาดทุนหลังภาษีจากการดำเนินงานที่ยกเลิก	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	-

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

12 อุปกรณ์

	งบการเงินรวม				
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์และเครื่อง		รวม	
	อาคาร พันบาท	อุปกรณ์แม่ข่าย พันบาท	ตกแต่งสำนักงาน พันบาท	ยานพาหนะ พันบาท	พันบาท
<b>วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2560</b>					
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
<b>สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560</b>					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	4,510	40,020	4,016	366	48,912
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	49	(3,302)	2,479	1	(773)
ซื้อสินทรัพย์	110	2,805	2,260	-	5,175
จำหน่ายตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(561)	(57)	(31)	-	(649)
ค่าเสื่อมราคา	(2,179)	(20,895)	(3,687)	(241)	(27,002)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	1,929	18,571	5,037	126	25,663
<b>วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560</b>					
ราคาทุน	19,893	418,485	161,031	11,174	610,583
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(17,964)	(399,914)	(155,994)	(11,048)	(584,920)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	1,929	18,571	5,037	126	25,663
<b>สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561</b>					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	1,929	18,571	5,037	126	25,663
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(30)	(2,096)	1,644	(4)	(486)
ซื้อสินทรัพย์	780	4,660	8,418	3,211	17,069
จำหน่ายตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(167)	(422)	-	(589)
ค่าเสื่อมราคา	(1,357)	(11,962)	(5,338)	(264)	(18,921)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	1,322	9,006	9,339	3,069	22,736
<b>วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561</b>					
ราคาทุน	20,623	216,876	109,331	10,340	357,170
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(19,301)	(207,870)	(99,992)	(7,271)	(334,434)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	1,322	9,006	9,339	3,069	22,736

บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

12 อุปกรณ์ (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์และเครื่อง			
	อาคาร พันบาท	อุปกรณ์แม่ข่าย พันบาท	ตกแต่งสำนักงาน พันบาท	ยานพาหนะ พันบาท	รวม พันบาท
<b>วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2560</b>					
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
<b>สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560</b>					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	2,666	13,012	4,368	247	20,293
ซื้อสินทรัพย์	-	27	1,275	-	1,302
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(3)	(61)	-	(64)
ค่าเสื่อมราคา	(1,662)	(6,940)	(2,367)	(241)	(11,210)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	1,004	6,096	3,215	6	10,321
<b>วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560</b>					
ราคาทุน	18,304	116,295	43,706	7,481	185,786
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(17,300)	(110,199)	(40,491)	(7,475)	(175,465)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	1,004	6,096	3,215	6	10,321
<b>สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561</b>					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	1,004	6,096	3,215	6	10,321
ซื้อสินทรัพย์	780	1,070	1,603	3,211	6,664
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(69)	(61)	-	(130)
ค่าเสื่อมราคา	(965)	(4,192)	(1,727)	(264)	(7,148)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	819	2,905	3,030	2,953	9,707
<b>วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561</b>					
ราคาทุน	19,084	90,535	74,387	7,279	191,285
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(18,265)	(87,630)	(71,357)	(4,326)	(181,578)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	819	2,905	3,030	2,953	9,707



บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

13 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

งบการเงินรวม					
ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ	ความสัมพันธ์กับลูกค้า	เครื่องหมายการค้า	รวม
พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2560					
ราคาทุน	667,662	52,368	3,766	55,538	840,401
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(471,820)	(41,739)	-	(28,942)	(551,775)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(127,538)	-	(1,405)	(26,596)	(207,332)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	68,304	10,629	2,361	-	81,294
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่					
31 ธันวาคม พ.ศ. 2560					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	68,304	10,629	2,361	-	81,294
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	488	-	(33)	-	455
การซื้อเพิ่มขึ้น	51,105	60	-	-	51,165
การตัดจำหน่าย	(42,704)	(1,519)	-	-	(44,223)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(28,755)	-	-	-	(28,755)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	48,438	9,170	2,328	-	59,936
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560					
ราคาทุน	672,263	52,428	3,713	55,538	845,009
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(488,873)	(43,258)	-	(28,942)	(570,347)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(134,952)	-	(1,385)	(26,596)	(214,726)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	48,438	9,170	2,328	-	59,936
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่					
31 ธันวาคม พ.ศ. 2561					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	48,438	9,170	2,328	-	59,936
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	159	-	(72)	-	87
การซื้อเพิ่มขึ้น	19,505	1,179	-	-	20,684
การซื้อเงินลงทุนเพิ่มจากบริษัทย่อย	-	-	-	21,096	21,096
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(9,289)	-	-	-	(9,289)
การตัดจำหน่าย	(33,294)	(1,429)	-	-	(34,723)
กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า	33,709	-	-	-	33,709
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	59,228	8,920	2,256	-	91,500
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561					
ราคาทุน	565,396	53,607	3,641	76,634	537,202
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(417,837)	(44,687)	-	(28,942)	(293,283)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(88,331)	-	(1,385)	(26,596)	(152,419)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	59,228	8,920	2,256	21,096	91,500

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

13 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ค่าสิทธิเกมระหว่าง		โปรแกรม	รวม
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	การพัฒนา	คอมพิวเตอร์	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
<b>วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2560</b>				
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
<b>สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560</b>				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	48,481	-	10,473	58,954
การซื้อเพิ่มขึ้น	42,651	-	60	42,711
การจำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	-	-	-
การตัดจำหน่าย	(29,910)	-	(1,517)	(31,427)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	(17,969)	-	-	(17,969)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	43,253	-	9,016	52,269
<b>วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560</b>				
ราคาทุน	208,677	-	50,800	259,477
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(127,500)	-	(41,784)	(169,284)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(37,924)	-	-	(37,924)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	43,253	-	9,016	52,269
<b>สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561</b>				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	43,253	-	9,016	52,269
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	8,113	20,775	1,180	30,068
การซื้อเพิ่มขึ้น	(20,026)	-	-	(20,026)
การจำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(12,436)	12,436	-	-
การตัดจำหน่าย	(27,236)	-	(1,407)	(28,670)
กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า	33,419	-	-	33,419
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	25,060	33,211	8,789	67,060
<b>วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561</b>				
ราคาทุน	180,000	33,211	51,980	265,191
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(151,929)	-	(43,191)	(195,120)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(3,011)	-	-	(3,011)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	25,060	33,211	8,789	67,060

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

14 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน

รายการเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม				
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	23,504	24,883	23,504	24,883
กู้ยืมเพิ่ม	62,713	40,606	62,713	40,606
จ่ายคืนเงินกู้ยืม	(70,981)	(41,980)	(70,981)	(41,980)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	(5)	-	(5)
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	15,236	23,504	15,236	23,504

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของเงินกู้ยืมของกลุ่มกิจการและบริษัท มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืม				
อัตราดอกเบี้ยคงที่	15,236	23,504	15,236	23,504
อัตราดอกเบี้ยลอยตัว	-	-	-	-
รวมเงินกู้ยืม	15,236	23,504	15,236	23,504

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินดังกล่าวมีอัตราดอกเบี้ยร้อยละ 2.92 - 5.00 ต่อปี และมีระยะเวลาครบกำหนดไม่เกิน 7 เดือน (พ.ศ. 2560 : อัตราดอกเบี้ยร้อยละ 4.00 - 5.50 ต่อปี)

วงเงินกู้ยืม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 บริษัทมีวงเงินกู้ยืมระยะสั้นจากธนาคารเป็นจำนวน 35 ล้านบาท เพื่อใช้ลงทุนในค่าลิขสิทธิ์เกม และจ่ายชำระค่าลิขสิทธิ์ วงเงินกู้ยืมดังกล่าวรับประกันโดยเงินฝากธนาคาร ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 บริษัทมียอดวงเงินที่ยังไม่ได้เบิกใช้คงเหลือจำนวน 19.76 ล้านบาท (พ.ศ. 2560 : 21.50 ล้านบาท)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

15 เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เจ้าหนี้การค้า - บุคคลอื่น	-	26,600	1,094	32
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 25)	22,474	7,949	2,401	4,980
เจ้าหนี้อื่น - บุคคลอื่น	-	42,449	2,896	2,560
เจ้าหนี้อื่น - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 25)	7,170	-	-	-
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	16,556	25,118	13,870	21,941
เจ้าหนี้ค่าสิทธิ	-	4,927	-	4,927
เจ้าหนี้ค่าซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	6,197	4,057	6,197
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	14,534	15,267	6,455	7,837
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	60,734	128,507	30,773	48,474

16 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี

ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีคำนวณจากผลแตกต่างชั่วคราวตามวิธีหนึ่งสิน โดยใช้อัตราภาษีร้อยละ 17 ถึงร้อยละ 30

สินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
ภายใน 12 เดือน	115	387	-	-
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
เกินกว่า 12 เดือน	-	-	-	-
	115	387	-	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
ภายใน 12 เดือน	-	-	-	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
เกินกว่า 12 เดือน	(4,274)	(295)	-	-
	(4,274)	(295)	-	-
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(4,159)	92	-	-



บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

16 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	92	(44)	-	-
ลดในกำไรหรือขาดทุน	(4,313)	(98)	-	-
เพิ่ม (ลด) ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	-
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	62	234	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม	(4,159)	92	-	-

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		
	รายได้(ค่าใช้จ่าย)		พ.ศ. 2561
	พ.ศ. 2560	ในกำไรหรือขาดทุน	
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พันบาท	พันบาท	พันบาท
<b>สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี</b>			
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า	387	(272)	115
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	-	-	-
	387	(272)	115
<b>หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี</b>			
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	(295)	(3,979)	(4,274)
<b>สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ</b>	92	(4,251)	(4,159)

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

17 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันผลประโยชน์				
เมื่อเกษียณอายุ	10,029	8,199	10,029	8,199
หนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน	10,029	8,199	10,029	8,199

รายการเคลื่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี	8,199	13,455	8,199	13,455
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	929	1,008	929	1,008
ต้นทุนบริการในอดีต	2,516	-	2,516	-
ต้นทุนดอกเบี้ย	288	222	288	222
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน				
ผลประโยชน์พนักงาน	(1,303)	(6,486)	(1,303)	(6,486)
การจ่ายผลประโยชน์โดยตรงจากนายจ้าง	(600)	-	(600)	-
ราคาตามบัญชีปลายปี	10,029	8,199	10,029	8,199

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนสำหรับแต่ละรายการดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	929	1,008	929	1,008
ต้นทุนบริการในอดีต	2,516	-	2,516	-
ต้นทุนดอกเบี้ย	288	222	288	222
รวม (แสดงอยู่ในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน)	3,733	1,230	3,733	1,230

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

17 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

ค่าใช้จ่ายจำนวน 3.73 ล้านบาท และจำนวน 3.73 ล้านบาท (พ.ศ. 2560 : จำนวน 1.23 ล้านบาท และจำนวน 1.23 ล้านบาท) ได้แสดงอยู่ในต้นทุนขายและการให้บริการและค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม และงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ ตามลำดับ

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของ				
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	1,303	6,486	1,303	6,486
การจ่ายผลประโยชน์โดยตรงจากนายจ้าง	600	-	600	-

ข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่ใช้เป็นดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
อัตราคิดลด	2.92	3.30	2.92	3.30
อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต	5.00	6.00	5.00	6.00
อัตราการลาออก	3.82 - 45.84	3.82 - 45.84	3.82 - 45.84	3.82 - 45.84

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

## 17 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวของข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย:

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ					
ผลกระทบต่อภาระผูกพันโครงการผลประโยชน์ที่กำหนดไว้					
การเปลี่ยนแปลง ในข้อสมมติ ร้อยละ	การเพิ่มขึ้นของ ภาระผูกพัน		การลดลงของ ภาระผูกพัน		
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	
อัตราคิดลด	ลดลง ร้อยละ 1	-	897	585	-
อัตราคิดลด	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	546	-	-	779
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน	ลดลง ร้อยละ 1	-	-	1,035	828
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,163	939	-	-
อัตราการลาออก	ลดลง ร้อยละ 1	-	91	2,066	-
อัตราการลาออก	เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,625	-	-	69

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวข้างต้นนี้อ้างอิงจากการเปลี่ยนแปลงข้อสมมติ ขณะที่ให้ข้อสมมติอื่นคงที่ ในทางปฏิบัติสถานการณ์ดังกล่าวยากที่จะเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติอาจมีความสัมพันธ์กัน ในการคำนวณการวิเคราะห์ความอ่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์ที่กำหนดไว้ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติหลัก ได้ใช้วิธีเดียวกับการคำนวณหนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน

การวิเคราะห์การครบกำหนดของการจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุที่ไม่มีกรณีคิดลด :

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ					
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561	-	1,672	-	12,451	14,123
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560	467	507	1,344	7,998	10,316

ระยะเวลาถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของภาระผูกพันผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ คือ 23.33 ปี (พ.ศ. 2560 : 23.33 ปี)

เมื่อวันที่ 13 ธันวาคม 2561 สภานิติบัญญัติแห่งชาติได้มีมติผ่านร่างพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงานฉบับใหม่ ซึ่งกฎหมายดังกล่าวอยู่ในระหว่างรอประกาศในราชกิจจานุเบกษา พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงานฉบับใหม่นี้กำหนดอัตราค่าชดเชยเพิ่มเติมกรณีนายจ้างเลิกจ้างสำหรับลูกจ้างซึ่งทำงานติดต่อกันครบ 20 ปีขึ้นไปให้มีสิทธิได้รับค่าชดเชยไม่น้อยกว่าค่าจ้างอัตราสุดท้าย 400 วันสุดท้าย การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวถือเป็นการแก้ไขโครงการสำหรับโครงการผลประโยชน์หลังออกจากงาน และมีผลกระทบต่อภาระผูกพันของบริษัทฯ มีประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงานเพิ่มขึ้น ทั้งนี้บริษัทฯ ได้บันทึกผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวโดยรับรู้ต้นทุนบริการในอดีตเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนแล้ว



บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

18 ทุนเรือนหุ้นและส่วนเกินมูลค่าหุ้น

	จำนวนหุ้น สามัญ จดทะเบียน หุ้น	จำนวนหุ้น ที่ออกและ ชำระแล้ว หุ้น	หุ้นที่ออกและ ชำระแล้ว พันบาท	ส่วนเกิน มูลค่าหุ้น พันบาท	รวม พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2560	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. 2560	409,877,016	409,877,016	409,877	796,834	1,206,711
การออกหุ้น	102,469,254	-	-	-	-
การล้างขาดทุนสะสมด้วยส่วนเกิน มูลค่าหุ้น	-	-	-	-	-
	-	-	-	(796,834)	(796,834)
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561	512,346,270	409,877,016	409,877	-	409,877

หุ้นสามัญจดทะเบียนทั้งหมดซึ่งมีราคามูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท มีจำนวน 512,346,270 หุ้น หุ้นจำนวน 409,877,016 หุ้น ได้ออกและชำระเต็มมูลค่าแล้ว

เมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2560 ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปีมีมติดังนี้

**เพิ่มทุนจดทะเบียน**

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

**ล้างขาดทุนสะสม**

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

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

19    **ทุนสำรองตามกฎหมาย**

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 1 มกราคม	-	31,600	-	31,600
การล้างขาดทุนสะสมด้วยทุนสำรองตามกฎหมาย				
(หมายเหตุ 18)	-	(31,600)	-	(31,600)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	-	-	-	-

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

20    **รายได้อื่น**

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ดอกเบี้ยรับ	2,774	1,772	3,491	10,128
รายได้จากเงินปันผล	-	-	3,540	26,271
รายได้อื่น	38,450	12,093	9,943	11,692
รวมรายได้อื่น	41,224	13,865	16,974	48,091

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

21 ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ

รายการที่รวมอยู่ในการคำนวณกำไร(ขาดทุน)จากการดำเนินงาน สามารถนำมาแยกตามลักษณะได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน	180,924	184,848	92,742	102,368
ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์รายเดือน	159,844	222,775	60,326	91,225
ค่าเสื่อมราคา	18,921	27,002	7,149	11,210
ค่าตัดจำหน่าย	34,724	44,223	28,670	31,427
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ ไม่มีตัวตนและค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	25,022	37,716	(24,951)	23,129
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อยและ บริษัทร่วม	-	-	118,015	116,500
ขาดทุน(กลับรายการ)จากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมแก่ บริษัทย่อย	-	-	(128,912)	(116,735)
ค่าเผยแพร่เกม	11,077	22,471	13,031	23,008

22 ภาษีเงินได้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
<b>ภาษีเงินได้ปัจจุบัน</b>				
ภาษีเงินได้ปัจจุบันสำหรับกำไรทางภาษีสำหรับปี	6,208	1,510	-	-
การปรับปรุงจากงวดก่อน	(88)	367	-	-
รวมภาษีเงินได้ปัจจุบัน	6,120	1,877	-	-
<b>ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี</b>				
รายการที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราว				
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(115)	66	-	-
- หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(4,198)	32	-	-
รวม (รายได้) ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(4,313)	98	-	-
รวม ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	1,807	1,975	-	-

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

22 ภาษีเงินได้ (ต่อ)

ภาษีเงินได้สำหรับกำไร(ขาดทุน)ก่อนหักภาษีของกลุ่มกิจการมียอดจำนวนเงินที่แตกต่างจากการคำนวณกำไร(ขาดทุน)ทางบัญชีตามอัตราภาษีเงินได้ของกลุ่มกิจการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	18,664	19,336	15,307	45,567
อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	ร้อยละ 17 - 30	ร้อยละ 17 - 30	ร้อยละ 20	ร้อยละ 20
ภาษีคำนวณจากอัตราภาษี	5,345	2,167	3,061	9,113
ผลกระทบ :				
การปรับปรุงจากงวดก่อน	(88)	367	-	-
รายได้ที่ได้รับยกเว้น	-	(7,341)	-	(5,254)
ค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถหักภาษี	4,726	32,476	526	28,445
การใช้ประโยชน์ทางภาษีที่ไม่ได้รับรู้เป็นสินทรัพย์				
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(8,176)	(42,393)	(3,587)	(32,304)
ขาดทุนทางภาษีที่ไม่นำมาบันทึกสินทรัพย์ภาษีเงินได้				
รอตัดบัญชี	-	16,699	-	-
ภาษีเงินได้	1,807	1,975	-	-

23 กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้น

กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นขั้นพื้นฐานส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณโดยการหารกำไร(ขาดทุน)สุทธิส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ออกจำหน่ายอยู่ในระหว่างงวด

สำหรับกำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลดคำนวณจากจำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่รวมสมมติฐานว่าหุ้นสามัญเทียบเท่าปรับลดได้ถูกแปลงเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด ซึ่งได้แก่ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญตามรายละเอียดดังนี้

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



บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

23 กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้น (ต่อ)

ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 เป็นใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นของบริษัทซึ่งไม่มีผลต่อการคำนวณกำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลดเนื่องจากราคาตามสิทธิของใบสำคัญแสดงสิทธิที่เหลืออยู่สูงกว่าราคาตลาดเฉลี่ยของหุ้นสามัญของบริษัทในระหว่างปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นขั้นพื้นฐานแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
ส่วนแบ่งกำไร(ขาดทุน)สำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	14,008	12,639	15,307	45,567
จำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	409,877	409,877	409,877	409,877
กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาทต่อหุ้น)	0.03	0.03	0.04	0.11

กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลดแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
ส่วนแบ่งกำไร(ขาดทุน)สำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	14,008	12,639	15,307	45,567
จำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	409,877	415,973	409,877	415,973
กำไร(ขาดทุน)ต่อหุ้นปรับลด (บาทต่อหุ้น)	0.03	0.03	0.04	0.11

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

24 การผูกพัน

24.1 สัญญาการใช้สิทธิ

กลุ่มกิจการมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับบริษัทในประเทศและต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้สัญญาดังกล่าว บริษัทและบริษัทย่อยมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามสัญญา และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา กำหนดระยะเวลาชำระค่าสิทธิขั้นต่ำขึ้นอยู่กับข้อตกลงของการจ่ายเงินในสัญญา

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 และ พ.ศ. 2560 กลุ่มกิจการมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรกและค่าสิทธิขั้นต่ำดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าสิทธิเริ่มแรก	8,316	34,725	5,708	30,384
ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้	55,789	39,636	30,821	35,200

ในระหว่างปี พ.ศ. 2560 กลุ่มกิจการและบริษัทได้ทำหนังสือแจ้งยกเลิกสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์และสิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์กับบริษัทพัฒนาเกมหลายแห่ง เนื่องจากการพัฒนาเกมไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ ซึ่งบริษัท พัฒนาเกมดังกล่าว รับผิดชอบและยินยอมการยกเลิกสัญญาดังกล่าวแล้ว

24.2 การผูกพันตามสัญญาเช่าดำเนินงาน - กรณีกลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

กลุ่มกิจการได้เช่าทำสัญญาเช่าดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการเช่าพื้นที่สำนักงาน สถานที่จัดเก็บสินค้า สถานที่จัดเก็บเครื่องมือช่าง และสัญญาอื่น ๆ อายุของสัญญามีระยะเวลาตั้งแต่ 1 ถึง 5 ปี โดยสามารถต่อสัญญาได้เมื่อครบกำหนด

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 และ พ.ศ. 2560 บริษัทและบริษัทย่อยมีจำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่ายในอนาคตทั้งสิ้นภายใต้สัญญาเช่าดำเนินงานที่บอกเลิกไม่ได้ ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ไม่เกิน 1 ปี	14,196	21,847	9,780	16,686
เกินกว่า 1 ปี แต่ไม่เกิน 5 ปี	18,552	4,025	17,290	2,979
	32,748	25,872	27,070	19,665

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

---

25 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

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

ในการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทแต่ละรายการ บริษัทคำนึงถึงเนื้อหาของความสัมพันธ์มากกว่ารูปแบบทางกฎหมาย

บริษัทถูกถือหุ้นโดยนายปราโมทย์ สุดจิตพร ในสัดส่วนร้อยละ 48 จำนวนหุ้นที่เหลือร้อยละ 52 ถือโดยบุคคลทั่วไป

เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วมที่สำคัญ เปิดเผยในหมายเหตุ 11

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้

(ก) รายได้จากการขายและบริการ และอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม				
รายได้จากลิขสิทธิ์และบริการ				
บริษัทย่อย	-	-	7,723	9,416
บริษัทร่วม	-	350	-	350
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	5,899	-	5,899	-
	5,899	350	13,622	9,766
รายได้จากการขายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	108	6,818
บริษัทร่วม	-	681	-	681
	-	681	108	7,499
รายได้เงินปันผล				
บริษัทย่อย	-	-	-	26,271
	-	-	-	26,271
รายได้ดอกเบี้ย				
บริษัทย่อย	-	-	1,249	9,058
	-	-	1,249	9,058
รายได้อื่น				
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	10	-	10	-
	10	-	10	-



บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

25 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ข) การซื้อสินค้าและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
<b>ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริหารจัดการ</b>				
บริษัทย่อย	-	-	22,051	20,596
บริษัทร่วม	-	189	-	189
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	-
	-	189	22,051	20,785
<b>ต้นทุนจากการจำหน่ายบัตร</b>				
บริษัทย่อย	-	-	102	6,620
บริษัทร่วม	-	648	-	648
	-	648	102	7,268
<b>ต้นทุนค่าเผยแพร่เกม</b>				
บริษัทย่อย	-	-	12,031	1,404
บริษัทร่วม	-	21,320	-	21,320
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	38	292	38	292
	38	21,612	12,069	23,016

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

25 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ค) ยอดคงเหลือที่เกิดจากการซื้อขายสินค้าและบริการและอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
<b>ลูกหนี้การค้า</b>				
บริษัทย่อย	-	-	40,854	18,590
บริษัทร่วม	-	33,779	-	32,791
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	19,449	18,984	19,409	19,462
รวม	19,449	52,763	60,263	70,843
<u>หัก</u> ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(19,400)	(19,400)	(28,569)	(32,233)
	49	33,363	31,694	38,610
<b>ลูกหนี้และดอกเบี้ยค้างรับจาก กิจการที่เกี่ยวข้องกัน</b>				
บริษัทย่อย - ลูกหนี้อื่น	-	-	15,725	29,514
- ดอกเบี้ยค้างรับ	-	-	5,689	16,488
- รายได้ค้างรับ	-	-	-	551
บริษัทร่วม	-	1,093	-	116
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	7	-	-
รวม	-	1,100	21,414	46,669
<u>หัก</u> ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	-	-	(17,118)	(46,286)
	-	1,100	4,296	383
<b>เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น</b>				
บริษัทย่อย	-	-	2,397	2,483
บริษัทร่วม	-	7,937	-	2,485
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	4	12	4	12
	4	7,949	2,401	4,980

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

## 25 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

### (ง) เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	500	196,946
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	-	(196,946)
	-	-	500	-

การเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561	
ยอดคงเหลือต้นปี - สุทธิ	-
เงินให้กู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	1,100
จัดประเภทมาจากเงินให้กู้ยืมระยะยาว	4,383
รับชำระคืนเงินให้กู้ยืมระหว่างปี	(12,969)
ตัดจำหน่ายระหว่างปี	(68,494)
ชำระคืนเงินให้กู้ยืมเป็นเงินลงทุนในงวด	(116,083)
กลับรายการขาดทุนจากการเผื่อด้อยค่า	196,946
จัดประเภทด้อยค่ามาจากเงินให้กู้ยืมระยะยาว	(4,383)
ยอดคงเหลือปลายปี - สุทธิ	500

เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันเป็นเงินให้กู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถาม และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 2.10 ถึงร้อยละ 5.10 ต่อปี

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

25 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(จ) เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	4,000	8,643
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	(4,000)	(8,643)
	-	-	-	-

รายการเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561	
ยอดคงเหลือต้นปี - สุทธิ	-
เงินให้กู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	195
จัดประเภทมายังเงินให้กู้ยืมระยะสั้น	(4,383)
ตัดจำหน่ายระหว่างปี	(455)
กลับรายการขาดทุนจากการเผื่อด้อยค่า	260
จัดประเภทด้อยค่ามายังเงินให้กู้ยืมระยะสั้น	4,383
ยอดคงเหลือปลายปี - สุทธิ	-

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

(ค) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ				
ผู้บริหารสำคัญ	-	1,030	-	-
	-	1,030	-	-



บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ  
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

25 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ค) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ (ต่อ)

การเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561	
ยอดคงเหลือต้นปี	1,030
เงินกู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	35
เงินกู้จ่ายคืนระหว่างปี	(1,065)
ยอดคงเหลือปลายปี	-

(ข) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	-	7,000
	-	-	-	7,000

การเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561	
ยอดคงเหลือต้นปี	7,000
เงินกู้จ่ายคืนระหว่างปี	(7,000)
ยอดคงเหลือปลายปี	-

เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถาม และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 2.10 ต่อปี

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

25 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ข) ค่าตอบแทนผู้บริหารสำคัญ

ผู้บริหารสำคัญรวมถึงกรรมการ (ไม่ว่าจะทำหน้าที่ในระดับบริหารหรือไม่) คณะผู้บริหารระดับสูง และเลขานุการบริษัท ค่าตอบแทนที่จ่ายหรือค้างจ่ายสำหรับผู้บริหารสำคัญมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้นอื่น	28,897	30,417	17,794	21,271
ผลประโยชน์เมื่อออกจากงาน	1,442	1,134	380	258
	30,339	31,551	18,174	21,529

26 สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ

บริษัทและบริษัทย่อยมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศดังนี้

สกุลเงิน	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	1,279	4,364	717	749	32.4498	32.6809
ยูโร	-	-	15	12	37.1252	39.0273
ริงกิตมาเลเซีย	2,769	4,645	69	319	7.8056	8.0584
เหรียญสิงคโปร์	529	2,962	169	249	23.6942	24.4503
เปโซฟิลิปปินส์	57,413	54,914	1,078	11,225	0.6183	0.6556
รูเปียนอินเดีย	52,815	-	406,694	406,694	0.0022	0.0024

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

26 สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ (ต่อ)

สกุลเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2560
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	1,035	4,199	298	617	32.4498	32.6809
ยูโร	-	-	15	12	37.1252	39.0273
ริงกิตมาเลเซีย	-	-	-	-	7.8056	8.0584
เหรียญสิงคโปร์	-	1,844	87	70	23.6942	24.4503
เปโซฟิลิปปินส์	56,690	54,705	459	1,918	0.6183	0.6556
รูเปียนอินเดีย	35,603	-	-	-	0.0022	0.0024

นอกจากนี้ บริษัทและบริษัทย่อยยังมีความเสี่ยงจากการมีเงินลงทุนในบริษัทย่อยในต่างประเทศ ซึ่งบริษัทและบริษัทย่อยไม่ได้ทำสัญญาป้องกันความเสี่ยงอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศไว้

27 เหตุการณ์ภายหลังวันที่ในงบการเงิน

การเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัท

ในการประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2561 เมื่อวันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ที่ประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นของบริษัทได้มีมติอนุมัติการเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัทจากจำนวน 512,346,270 บาท เป็นจำนวน 532,840,120 บาท โดยออกหุ้นสามัญใหม่ จำนวน 20,493,850 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท เพื่อรองรับการใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญตามใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ (AS-WB) บริษัทได้จดทะเบียนเพิ่มทุนกับกระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 3 มกราคม พ.ศ. 2562

28 หนี้สินที่อาจเกิดขึ้นในภายหลัง

บริษัทมีข้อโต้แย้งเกี่ยวกับการยกเลิกสัญญาเกมกับเจ้าของลิขสิทธิ์เกมและผู้พัฒนาเกม โดยเมื่อวันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2561 เจ้าของลิขสิทธิ์เกมได้นำข้อโต้แย้งดังกล่าวระหว่างคู่สัญญาเข้าสู่การพิจารณาของสำนักงานอนุญาโตตุลาการระหว่างประเทศ ประเทศสิงคโปร์ (Singapore International Arbitration Centre 'SIAC') จากผลการพิจารณาสำนักงานอนุญาโตตุลาการชี้ขาดให้บริษัทชดเชยค่าเสียหายให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์เกม อย่างไรก็ตาม เนื่องจากยังมีขั้นตอนตามกฎหมายอื่นที่ต้องดำเนินการจึงยังมีความไม่แน่นอนเกี่ยวกับค่าเสียหายที่จะเกิดขึ้นจริง และอยู่ระหว่างการประสานงานเพื่อเจรจากับฝ่ายกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกม ดังนั้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 บริษัทจึงยังไม่ได้ตั้งสำรองประมาณการหนี้สินดังกล่าว

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

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

## 29 การจัดประเภทรายการใหม่

รายการในงบการเงินของ 2560 บางรายการได้จัดประเภทใหม่ให้สอดคล้องกับรายการในงบการเงินของ 2561 ดังนี้

	งบการเงินรวม			งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ตามที่	จัดประเภท	ตามที่	ตามที่	จัดประเภท	ตามที่
	รายงานไว้เดิม	รายการใหม่	จัดประเภทใหม่	รายงานไว้เดิม	รายการใหม่	จัดประเภทใหม่
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
<b>งบแสดงฐานะการเงิน</b>						
<b>ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2560</b>						
<b>สินทรัพย์</b>						
สินค้าคงเหลือ	38	(38)	-	34	(34)	-
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	49,198	(87)	49,111	15,504	(87)	15,417
<b>หนี้สิน</b>						
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	9,765	(94)	9,671	1,662	(94)	1,568
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน	209	(31)	178	209	(31)	178





# NEXT STEP OF ASIASOFT

ก้าวต่อไป  
ของเอเชียซอฟท์



## ก้าวต่อไปของเอเซียซอฟท์

เอเซียซอฟท์ยังคงมุ่งมั่นในการดำเนินธุรกิจให้ได้ผลกำไรที่มากขึ้น โดยจะสรรหาเกมฟอร์มใหญ่ที่มีคุณภาพสูงมาเปิดให้บริการ และรุกตลาดเกมโมบายล์อย่างจริงจัง นอกจากนี้ยังคงมีการปรับโครงสร้างการบริหารและปรับกลยุทธ์ต่าง ๆ ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์อย่างต่อเนื่อง เรามีแผนจะขยายการให้บริการสู่ประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ให้ครอบคลุมยิ่งขึ้น รวมถึงมองหาโอกาสในการลงทุนในธุรกิจใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการต่อยอดทางธุรกิจที่มั่นคง จากประสบการณ์กว่า 18 ปี เอเซียซอฟท์เชื่อมั่นว่าเราสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์การแข่งขันในตลาดเกมได้เป็นอย่างดี และด้วยพลังจากความทุ่มเทของทุกคนในองค์กรที่พร้อมจะเดินหน้าไปด้วยกัน ทำให้มั่นใจได้ว่าบริษัทจะสามารถกลับมาเติบโตในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ได้อีกครั้ง





เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

เลขที่ 9 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กทม. 10250

โทรศัพท์ 66 2769 8888 โทรสาร 66 2717 4250

[www.asiasoft.net](http://www.asiasoft.net)