

MOVE FORWARD TO THE
NEXT ▶ MILESTONE
ASIASOFT ANNUAL REPORT 2019





1

สารจากประธานกรรมการ และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

ในปี 2562 ที่ผ่านมา สถานการณ์ภาพรวมของอุตสาหกรรมเกมยังคงมีการแข่งขันอย่างรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งตลาดเกมโมบายล์ และด้วยความท้าทายนี้ เอเชียซอฟท์ได้พิสูจน์ให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการยกระดับการให้บริการและความรู้จากทุกภาคส่วน เพื่อให้พร้อมรับมือกับสถานการณ์การแข่งขัน จนกลุ่มบริษัทฯ มีกำไรจากผลประกอบการต่อเนื่อง 3 ปีติดต่อกัน นับเป็นสัญญาณที่ดีสำหรับปี 2563 ที่เราจะสามารถผลักดันอัตราการเติบโตของรายได้และผลกำไรที่สูงขึ้นตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ โดยปัจจัยสำคัญในปีที่ผ่านมาคือ การเปิดให้บริการเกมโมบายล์ในประเทศไทยประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก แสดงให้เห็นถึงความรู้ ความเข้าใจ และความเชี่ยวชาญในตลาดเกมโมบายล์ที่เพิ่มมากขึ้น รวมถึงความเข้าใจในพฤติกรรมและความต้องการของผู้เล่นที่ลึกซึ้ง นอกเหนือจากการบริหารผลิตภัณฑ์ให้ได้ผลสำเร็จแล้วนั้น ตลอดระยะ 2 - 3 ปีที่ผ่านมา เอเชียซอฟท์มีการปรับโครงสร้างการบริหารให้มีความกระชับ คล่องตัว เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์อย่างต่อเนื่อง รวมถึงสามารถลดต้นทุนการดำเนินงานธุรกิจลงได้หลายส่วนอย่างมีนัยสำคัญ

เป้าหมายในปี 2563 การเติบโตทางด้านรายได้อย่างแข็งแกร่งและผลกำไรที่มั่นคงเป็นสิ่งที่เราจะมุ่งมั่นและทุ่มเทอย่างหนักกว่าเดิม เพราะอุตสาหกรรมเกมมีการแข่งขันที่สูงและปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ไม่เพียงแข่งขันกับผู้ประกอบการในท้องถิ่น แต่ยังต้องแข่งขันกับผู้ประกอบการต่างประเทศในระดับโลกอีกด้วย อย่างไรก็ตาม เอเชียซอฟท์ได้พิสูจน์แล้วว่าเราสามารถยืนหยัดและฟันฝ่าสถานการณ์ดังกล่าวในหลายปีที่ผ่านมาได้ โดยเราเป็นผู้ประกอบการในตลาดเพียงไม่กี่ราย ที่พร้อมจะให้บริการเกมออนไลน์ครอบคลุมทุกประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยศักยภาพและความเป็นมืออาชีพ รวมถึงประสบการณ์อันยาวนานในการดำเนินธุรกิจ ทำให้เอเชียซอฟท์ได้รับความไว้วางใจจากพันธมิตรที่มีชื่อเสียงระดับโลก นอกจากนี้ในปี 2563 เอเชียซอฟท์จะมุ่งเน้นการเปิดให้บริการเกมโมบายล์คุณภาพสูง (High Quality) ที่เคยประสบความสำเร็จมาแล้วจากต่างประเทศ และตรงกับรสนิยมของลูกค้าในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงให้ความสำคัญกับตลาดประเทศอินโดนีเซีย ซึ่งถือเป็นประเทศที่มีศักยภาพสูง

สุดท้ายนี้ ในนามของบริษัทฯ ใคร่ขอขอบคุณผู้ถือหุ้นทุกท่าน ตลอดจนลูกค้า และพันธมิตรทางธุรกิจ ที่มอบความไว้วางใจ คอยอยู่เคียงข้างและให้การสนับสนุนบริษัทฯ เป็นอย่างดีมาโดยตลอด และที่ขาดไม่ได้ ขอขอบคุณพนักงานและทีมผู้บริหารที่ทุ่มเททำงานอย่างเต็มที่ ร่วมแรง ร่วมใจผลักดันบริษัทฯ ให้ก้าวไปข้างหน้าด้วยกัน ขอให้

ความเชื่อมั่นว่า เราจะร่วมสร้างบริษัทเอเชียซอฟท์ให้เป็นที่ยอมรับจากทุกฝ่าย โดยจะดำเนินธุรกิจด้วยความมุ่งมั่น ภายใต้แนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดี ยึดหลักจริยธรรม รับฟังข้อต่อสังคม เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายได้รับผลประโยชน์ตอบแทนที่ดีที่สุด



Mr. Tan Tgow Lim
ประธานกรรมการ



นายปราโมทย์ สุดจิตพร
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด จำนวน 3 คน คือ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวิงศ์ เป็นประธานกรรมการตรวจสอบ นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์ และ พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน เป็นกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบ และระเบียบกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ในรอบปี 2562 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบมีการประชุมรวมทั้งสิ้น 5 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชีและการเงิน ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) และผู้สอบบัญชีภายนอก เป็นประจำทุกไตรมาส ตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

1. สอบทานให้บริษัทฯ มีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

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

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทฯและบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

2. สอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ร่วมกับที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit)

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ

3. พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบภายในประจำปี 2563

คณะกรรมการตรวจสอบอยู่ในระหว่างการพิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัทฯ ตรวจสอบในประเทศไทย เป็นที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัทฯ ประจำปี 2563

4. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของ ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

5. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชีประจำปี 2563

นำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท เพื่อนำเสนอต่อไปในที่ประชุมผู้ถือหุ้นให้พิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชีในสังกัดของบริษัท Mazars Limited เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ ประจำปี 2563 ซึ่งบริษัท Mazars Limited ได้มอบหมายให้นายสมภพ ผลประसार ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 และนางสาววรรณวัฒน์ เหมชะญาติ ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049 เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ในการตรวจสอบบัญชีของบริษัทฯ เนื่องจากมีความเป็นอิสระ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานตรวจสอบบัญชี และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

6. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกันและรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาสอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัทฯ เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าว มีความสมเหตุสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

7. การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (Self-Assessment) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาว่าการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบเป็นไปตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวปรากฏว่า คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติหน้าที่ส่วนใหญ่ครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

8. อื่น ๆ

8.1 สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2562 (แบบ 56-2) และในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2562 ของบริษัทฯ (แบบ 56-1)

8.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททราบอย่างต่อเนื่องทุกครั้ง

8.3 พิจารณาทบทวนกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร

8.4 จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ มีรายละเอียดดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2562
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวิวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	5/5
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	5/5
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	4/5

ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ



(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวิวงศ์)
ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ
วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563



คณะกรรมการบริษัท

3

คณะกรรมการบริษัท



Mr. Tan Tgow Lim

ประธานกรรมการ

อายุ 59 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 PT. Asiasoft
- กรรมการ CIB Development Sdn. Bhd.
- กรรมการ Playpark Inc.

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการ AS Online Sdn. Bhd.
- 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 2562

- หุ้น 30,423,300
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

การถือครองหุ้นบริษัทของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

- หุ้น 6,000,000
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

....



ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองประธานกรรมการ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และ
ประธานกรรมการบริหาร บริษัท เอเชียซอฟท์
คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
- กรรมการ บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด
(เดิมชื่อ บริษัท ฟินบ็อกซ์ จำกัด)
- กรรมการ บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด
- ผู้ชำระบัญชี บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล
จำกัด

ประวัติการทำงาน (อดีต)

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

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบัน กรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP
50/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

- หุ้น 193,397,907
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 49,349,476

การถือครองหุ้นบริษัทของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

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

....



นายเลกชาย กันภัย

กรรมการ

อายุ 59 ปี

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

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

ประวัติการทำงาน (อดีต)

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

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบัน กรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 51/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

- หุ้น 10,777,800
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

■ ■ ■ ■



นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์

กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ
อายุ 59 ปี

ประวัติการศึกษา

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

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

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

ความรู้ความชำนาญ

- กฎหมาย

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

- | | |
|--------------------|---------|
| • หุ้น | 407,600 |
| • ใบสำคัญแสดงสิทธิ | 76,425 |

■ ■ ■ ■

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบัน กรรมการบริษัทไทย (IOD)

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



นางมลฤดี สุขพินรัชต์

กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
อายุ 55 ปี

ประวัติการศึกษา

- บัณฑิตมหาบัณฑิต สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการสอบบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- บัณฑิตบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย เลขทะเบียน 4020
- อนุญาโตตุลาการ สถาบันอนุญาโตตุลาการ
- อนุญาโตตุลาการ สำนักอนุญาโตตุลาการ สำนักงานศาลยุติธรรม
- นักบัญชีวิชาชีพอาเซียน

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเชีย ซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ บริษัท แพลน บี มีเดีย จำกัด (มหาชน)
- รองประธานกรรมการ กรรมการอิสระ และประธานคณะกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเอสเอ็น โบริกเกอร์ 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) ปี 2546
- หลักสูตร Director Diploma Award (Fellow Member) (รุ่น 11/2003) ปี 2546

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 34/2005) ปี 2548
- หลักสูตร Audit Committee Program (ACP 23/2008) ปี 2551

การผ่านหลักสูตรอบรมอื่น ๆ ในระหว่างปี 2562

- KPMG Executive Briefing, หัวข้อ: IFRS 9, 16 in Practice for Manufacturing Industry, บริษัท เคพี เอ็มจี ญูมิโซย สอบบัญชี จำกัด
- KPMG Audit Committee Forum, หัวข้อ: Intelligent Automation for Internal Audit, บริษัท เคพีเอ็มจี ญูมิโซย สอบบัญชี จำกัด
- KPMG Audit Committee Forum, หัวข้อ: Robotic Process Automation (RPA) - Next Generation Workforce, บริษัท เคพีเอ็มจี ญูมิโซย สอบบัญชี จำกัด
- PwC Forensics, สัมมนา หัวข้อ Anti-Money Laundering Compliance Risk, Law and Regulations, บริษัท ไพร์ชวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอบีเอส จำกัด
- สัมมนา “Cybersecurity and Personal Data Protection: Get Ready for New Business Standards” ทางข้างหน้าของการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลในประเทศไทย, คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมกับตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
- โครงการสัมมนาเพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับอนุญาโตตุลาการ เรื่อง การอนุญาโตตุลาการในยุคพลิกผัน : บทบาทของวิชาชีพกฎหมาย (Disruptive Arbitration : Role of the Legal Profession), สำนักอนุญาโตตุลาการ
- โครงการสัมมนาเสริมความคิด ตัดปึกวิชาชีพ เรื่อง มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือทางการเงิน (IFRS 9), คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

รายการที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

- หุ้น 116,000
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

การถือครองหุ้นบริษัทของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

- หุ้น 185,000
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ 46,250

....



พ.ต.อ. นุานพล ยิ่งยืน

กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
อายุ 66 ปี

ประวัติการศึกษา

- ร.บ.บ.(ตร.) (ร.ร.นายร้อยตำรวจ รุ่น 28)
- ฝึกหัดเมืองมหาบัณฑิต 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)
- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร คณะกรรมการเตรียมการด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ
- คณะกรรมการพิจารณากฎหมายความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562
- คณะกรรมการพิจารณากฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

ประวัติการทำงาน (อดีต)

สำนักงานตำรวจแห่งชาติ

- สายป้องกันปราบปราม สน.จักรวรรดิ สน.พระราชวัง และ สน.บางซื่อ
- สายสนับสนุน ฝ.ประวัติและจัดทำสิ่ง บช.น., ฝ.สถิติ พลากันท์ กก.1 กองพลาริการ โครงการ AFIS กองทะเบียนประวัติอาชญากร (ทว.), ฝกก.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
- คณะกรรมการพิจารณากฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 2550, 2559
- อนุกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านสื่อออนไลน์
- นายกสมาคมผู้ดูแลเว็บไทย 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 2562

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

■ ■ ■ ■



คณะผู้บริหาร

4

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 Playpark Inc.

ประวัติการทำงาน (อดีต)

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

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบัน กรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 88/2011)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

■ ■ ■ ■



Mr. Quach Dong Quang

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 เอเชีย ซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)
- กรรมการ Playpark Inc.
- กรรมการ Asiasoft (VN) Co., Ltd.
- กรรมการผู้จัดการ PT. Asiasoft

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการผู้จัดการ Asiasoft Online Sdn. Bhd.
- 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 2562

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

■ ■ ■ ■



นายกิตติพงศ์ พุกพอรุณ
รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
- ผู้ชำระบัญชี บริษัท เพลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด
- ผู้ชำระบัญชี บริษัท มริน อินโนเวชั่น จำกัด

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ทริปเปิ้ลเอส โซเชียลเทรด (ประเทศไทย) จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท มริน อินโนเวชั่น จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท เพลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
- ผู้ช่วยผู้อำนวยการ บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท แอดวานซ์ อินเทลลิเจนท์ โมเดิร์น นิตี จำกัด

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชีย คอมพิวเตอร์ จำกัด
- ผู้จัดการทั่วไป บริษัท กลุ่มแอดวานซ์ รีเสิร์ช จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบัน กรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

ความรู้ความชำนาญ

- บริหารธุรกิจ

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

- | | |
|--------------------|--------|
| • หุ้น | 17,300 |
| • ใบสำคัญแสดงสิทธิ | 4,325 |

■ ■ ■ ■



นางรัตนา มะโนมงคลกุล

รองกรรมการผู้จัดการ

(1 มกราคม 2562 - 31 สิงหาคม 2562)

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท การจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
- ปริญญาตรี บัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน (ปัจจุบัน)

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (ถึง 31 สิงหาคม 2562)

ประวัติการทำงาน (อดีต)

- Shared Service Manager บริษัท เอบีบี จำกัด
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท อินแกรม ไมโคร (ประเทศไทย) จำกัด
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท รีโอกเซล (ไทยแลนด์) จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 126/2559)

ความรู้ความชำนาญ

- บัญชี

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

การถือครองหุ้นบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562

- หุ้น -
- ใบสำคัญแสดงสิทธิ -

■ ■ ■ ■

5 เหตุการณ์สำคัญในปี 2562

ไทย

มกราคม

Flyff ชวนบินมันส์ เพียงแค่เก็บเลเวลให้ถึง 20 ในช่วงกิจกรรม 8 มกราคม - 31 มีนาคม 2562 ก็มีสิทธิ์โชคได้เป็นเจ้าของ Play Station 4 Pro ฟรี!



....

Audition มอบของขวัญปีใหม่ให้เพื่อน ๆ ชาว Audition โดยเปิดตัวมิวสิกวิดีโอเวอร์ชันใหม่ของเพลงในตำนาน “ความรักฉันคือเธอ” ร้องโดยศิลปินสาวน้อยเสียงดีจาก Muzik Move Records “เอ็ดดี้ - ภักรวี ศรีสันติสุข” ที่มีผู้ติดตามทาง Facebook มากกว่า 300,000 คน



....

ครั้งแรกกับการแข่งขันคู่รักแบบไม่จำกัดเพศในเกม Audition “LGBT Couple Cup” คู่รักแบบไหนก็สามารถร่วมแข่งขันได้อย่างเท่าเทียม โดยจัดแข่งขันในวันที่ 27 มกราคม 2562 ณ Lodestar ร้านอินเทอร์เน็ตระดับพรีเมียมย่านรามคำแหง



....

กุมภาพันธ์

Audition เซอร์ไพรส์ผู้เล่นในเดือนแห่งความรัก ด้วยการออกซิงเกิลเพลง “ความรักฉันคือเธอ” เวอร์ชันสตูดิโอสปีดแดนซ์ โดยศิลปินชื่อดัง “พลอยชมพู - ญาณิน ภาร์วี ไวกุล” ที่มีผู้ติดตามทาง Facebook มากกว่า 3,000,000 คน มิวสิกวิดีโอเพลงนี้มียอดชมมากกว่า 630,000 ครั้ง



....

มีนาคม

Tales Runner อัปเดตครั้งยิ่งใหญ่ “Tales Runner Season 2” เพิ่มระบบ Mau Salon อิสระในการตกแต่งตัวละคร, Farm Craft, Fishing และระบบ Chaos Knights พร้อมเนื้อเรื่องใหม่ Chaos Zero และ Exclusive Pre-Order ตัวละครลำดับที่ 22 “ฮารัง” สดุดีจากเมืองปีศาจ วันที่ 19 มีนาคม - 2 เมษายน 2562



■ ■ ■ ■

Yulgang อัปเดตใหญ่ ระบบ “สัตว์ทเว-ศักดิ์สิทธิ์” พร้อมกิจกรรมแฮชแท็กกำหนด รับปาร์ตี้บัฟ 30% ทั้งเซิร์ฟเวอร์ และกิจกรรมกระดานหมากรุกกับสัตว์ทเว-ศักดิ์สิทธิ์ พร้อมคลิปน่ารักจาก “เส้าหลิน” และ “กังฟู” แนวชื่อดังจาก Facebook Page “เจ้าเรียกผมว่าแมว” ที่มีผู้ติดตามมากกว่า 740,000 คน



■ ■ ■ ■

Dragon Nest ฉลองครบรอบ 7 ปี จัดกิจกรรมเพียบ พร้อมอัปเดตแพตช์ใหม่ “World Remaster” ยกเครื่องเปลี่ยนประสบการณ์เล่น Dragon Nest ตั้งแต่วันที่ 13 มีนาคม 2563



■ ■ ■ ■

Audition จัดการแข่งขันนัดพิเศษ สำหรับผู้เล่นหญิง “Lady Tournament Cup #3” ประชันฝีมือกันด้วย Random Mode ในวันที่ 30 มีนาคม 2562 ณ Lodestar ร้านอินเทอร์เน็ตระดับพรีเมียมย่านรามคำแหง



■ ■ ■ ■

Luna X Online เฝ้าหาสุดยอดสายเบ๊วชนต์ “PVP Tournament Season 5” มาร่วมประชันความเป็นหนึ่ง 9 - 15 มีนาคม 2562



■ ■ ■ ■

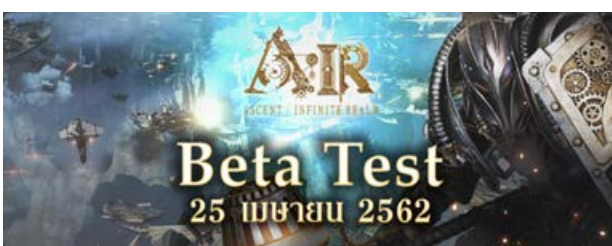
เมษายน

การประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2562



■ ■ ■ ■

ครั้งแรกของโลกกับการเปิดให้ทดสอบเกม “Ascent : Infinite Realm (A:IR)” ในช่วง Beta Test ในประเทศไทย ตั้งแต่ 25 เมษายน - 12 มิถุนายน 2562 โดยเป็นความร่วมมือระหว่าง PlayPark และผู้พัฒนาชั้นนำระดับโลก Krafton



Audition จัดกิจกรรม “Summer PJ Battle” ในวันที่ 3 - 30 เมษายน 2560 เพื่อเสริมสร้างคอมมูนิตี้ในเกม โดยแบ่งออกเป็นทีม PJ และทีมผู้เล่นในจำนวนที่เท่ากัน ทีมที่สะสมจำนวนรอบได้มากกว่าถือเป็นผู้ชนะ



■ ■ ■ ■

พฤษภาคม

Flyff เปิดตัวเซิร์ฟเวอร์ใหม่ “Iblis” พร้อมระบบใหม่ Master & Hero (Rebirth max level 130) การปรับระดับของตัวละครครั้งใหญ่ของปี



■ ■ ■ ■

Audition จัดการแข่งขันนัดพิเศษ สำหรับผู้เล่นชาย “Man of the Mode Crazy-4” ณ Lodestar ร้านอินเทอร์เน็ตระดับพรีเมียมย่านรามคำแหง



....

มิถุนายน

Dragon Nest จัดประกวดการออกแบบคอนสตูมประเภทปิก หาง และรอยสัก เพื่อหาผลงานที่ถูกต้องผู้เล่น Dragon Nest มากที่สุด ก่อนจะนำไปสร้างเป็นไอเทมจริงในเกม



....

หลังจาก “TS Online Mobile” เกมโมบายล์แนว Turn-Based ที่พัฒนาโดยบริษัท Chinese Gamer International Corporation จากไต้หวัน เปิดตัวสัปดาห์แรกในประเทศไทย ก็ขึ้น Top Trending อันดับ 1 ใน Google Play และ Top Free Download อันดับ 2 ใน App Store อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ Top Grossing ของหมวดเกม Role Playing เป็นอันดับ 1 ใน Google Play และเป็นอันดับ 2 ใน App Store อีกด้วย



....

Dragon Nest จัดการแข่งขันค้นหา 100 อันดับแรกที่สามารถเคลียร์ “Time and Space Cust : Apocalypse” โดยใช้เวลาได้เร็วที่สุด 100 อันดับแรกของแต่ละสัปดาห์



....

Flyff ชวนเพื่อนใหม่มาบินไปพร้อมกันกับกิจกรรม “Friend Get Friend” ยิ่งชวนเพื่อนมากยิ่งได้คะแนนมาก เพื่อแลกกับของรางวัลฟรี



■ ■ ■ ■

กรกฎาคม

การแข่งขัน “Audition Thailand Championship 2019” ในคอนเซปต์ “Drive your Dance Spirit - กล้าที่จะแกล้ง กล้าที่จะเกิด” ในปีนี้มี 3 ประเภทการแข่ง ได้แก่ ประเภทเดี่ยว ประเภทหญิง และประเภททีม โดยค้นหาแชมป์กันที่ร้านอินเทอร์เน็ต Lodestar ในวันที่ 3 สิงหาคม 2562



■ ■ ■ ■

“Swordsman Online” เกม MMORPG ใหม่ล่าสุดจาก PlayPark เปิด Open Beta Test (OBT) วันที่ 26 มิถุนายน 2562 หลังจากประสบความสำเร็จจากการเปิด Closed Beta Test (CBT) ในเดือนก่อนหน้า โดยมีผู้เล่นไทยจำนวนมากให้ความสนใจ



■ ■ ■ ■

Dragon Nest ดึงดูดระบบใหม่ “Wedding System” ด้วยกิจกรรม “Pre-Wedding” เพียงเคลียร์ภารกิจคู่รัก ลุ้นแพ็คเกจแต่งงานมูลค่า 20,000 บาท ฟรี!



■ ■ ■ ■

สิงหาคม

“Audition Southeast Asia Championship 2019” จัดขึ้นวันที่ 24 - 25 สิงหาคม 2562 โดยมี 4 ประเทศ (ฟิลิปปินส์ มาเลเซีย ไทย และสิงคโปร์) มาร่วมชิงชัยหาที่สูงสุดแห่งแชมป์กันในประเทศทีมและประเทศเดี่ยว ซึ่งไทยสามารถคว้ารางวัลชนะเลิศอันดับ 1 มาได้ทั้ง 2 ประเภท ขอแสดงความยินดีกับทีม “World Wide Wave” และ “นายรณรงค์ สาลี”



....

Flyff จัดกิจกรรม PVP ระหว่างกิลด์ เพื่อค้นหา กิลด์ที่แข็งแกร่งที่สุด



....

เกม TS Online Mobile จัดงาน “TS Fan Fest” เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2562 ถือเป็นออฟไลน์อีเวนท์งานแรกของเกม ภายในงานแฟนเกมได้ร่วมสนุกกับกิจกรรมต่างๆ การแข่งปาไต้ยานักบวช+ อิมมอร์ลิตี้กับโซนอาหาร นอกจากนี้ยังมีตลาดให้ซื้อของของพรีเมียมและไอเทมเกมสุดพิเศษอีกด้วย



....

Audition ฉลองครบรอบปีที่ 13 ด้วยอัปเดตภายในเกม ไม่ว่าจะเป็นทาวนอลลัสใหม่ ห้องเต้นใหม่ รวมถึงการปรับหน้าเว็บไซต์เกมให้ดูสดใสยิ่งขึ้น พร้อมกิจกรรมแจกไอเทมฟรีตลอดเดือนสิงหาคม 2562



....

กันยายน

Audition จัดกิจกรรมส่งเสริมจิตอาสา “Audition FAM Outing Ep.6” โดยเชิญผู้เล่นจำนวน 50 คน ตัวแทนจาก 5 FAM มาร่วมทำความดีและจัดกิจกรรมที่มูลนิธิเด็ก ปิดท้ายด้วยอาหารมื้ออร่อยที่ Daisy Restaurant & Coffee



■ ■ ■ ■

Tales Runner Season 2 เปิดตัว Pre-Order ตัวละครลำดับที่ 23 “ลาล่า” เจ้าหญิงแห่งดินแดนนิทาน วันที่ 10 กันยายน - 1 ตุลาคม 2562 โดยเหล่านักวิ่งได้เล่นตัวละครใหม่ก่อนใครในวันที่ 1 ตุลาคม 2562



■ ■ ■ ■

Tales Runner จัดงานต้อนรับตัวละครใหม่ล่าสุด “เจ้าหญิง LALA” วันที่ 28 กันยายน 2562 ในงานนี้เหล่านักวิ่งได้ร่วมทดสอบตัวละคร LALA ก่อนใคร รวมทั้งได้ร่วมสนุกกับมินิคอนเสิร์ต และ Meet & Greet กับ “Hammy” ไรเดอร์สาวจากวง “Daisy Daisy” ที่เป็นพรีเซ็นเตอร์ตัวละคร LALA อีกด้วย



■ ■ ■ ■

Dragon Nest เปิดตัวศึกครั้งใหม่ “Dragon Nest Retro PVP” ศึกประชันความเก่าที่ไม่เคยเก่า ให้เหล่านักรบมังกรได้ย้อนยุคสงครามสู่สมรภูมิแบบคลาสสิก



■ ■ ■ ■

Flyff อัปเดตใหม่ “Rebirth 2.5” ขยาย max level 155 พร้อมอัปเดตระบบใหม่ Secret room, Rental pang quest ระบบเช่าชุดอุปกรณ์ เพิ่มปาร์ตี้ฟ



....

ตุลาคม

“Last Chaos” เกม MMORPG เปิด Closed Beta Test (CBT) ในวันที่ 2 ตุลาคม 2562 โดยมีผู้เล่นไทยให้ความสนใจเข้าร่วมทดสอบ โดยมีแผนเปิดให้บริการเกม Last Chaos เต็มรูปแบบในเดือนธันวาคมปี 2562



....

“Tales Runner Thailand Championship 2019” การแข่งขันสุดยิ่งใหญ่ประจำปีของเกม Tales Runner มีการแข่งทั้งประเภทเดี่ยวและประเภททีม ซึ่งเงินรางวัลรวมกว่า 197,000 บาท ถือเป็นครั้งแรกที่มีการแบ่งรายได้ส่วนหนึ่งจากการขายไอเทม รวมกับเงินรางวัลเดิม ทำให้การแข่งขัน Tales Runner ครั้งนี้มีเงินรางวัลสูงสุดจากที่เคยจัดแข่ง



....

Yulgang ชวนเหล่าจอมยุทธ์ทำความดีในแคมเปญ “ช่วยน้องเต่าเผ่าทะเล” โดยเปิดรับบริจาค และประมูลไอเทม “เต่า - สัตว์ทะเลศักดิ์สิทธิ์ ระดับสูง” ได้ยอดเงิน 18,000 บาท ซึ่งได้มอบให้ศูนย์อนุรักษ์พันธุ์เต่าทะเล กองทัพเรือสัตหีบ นอกจากนี้ยังได้ร่วมชมเต่าทะเลที่ศูนย์อนุรักษ์ฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมถึงได้ทำความดีช่วยเหลือเก็บขยะริมชายหาดสัตหีบอีกด้วย



....

“PlayPark Premium Service” บริการใหม่ล่าสุดจาก PlayPark ช่วยปลดล็อกขีดจำกัดเดิม ๆ กับ 4 เกมในเครือ Tales Runner, Dragon Nest, Flyff และ Granado Espada ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นผ่านข้อจำกัดบางอย่างในเกมได้ง่ายขึ้น



.....

Dragon Nest เปิดเวทีการประกวดคันทานางฟ้าที่ยิ่งใหญ่เนื่องวันมังกร ใน “DN นางฟ้านักรบ” พิชิต 30,000 DN Point และโทรศัพท์มือถือรุ่น Realme 5 มูลค่า 4,590 บาท พร้อมด้วยโอกาสในการร่วมงานกับทีม Dragon Nest ในอนาคต



.....

Flyff จัดการประกวดเพื่อหาสาวสวยที่จะเป็นตัวแทนของ Flyff เกม MMORPG สุดแอ่วที่ใครก็บินได้จาก PlayPark



.....

Audition จัดประกวดการออกแบบชุดเซตในเกม “Item Design Contest” ชิงเงินรางวัลรวมกว่า 5,000 บาท



.....

พฤศจิกายน

PlayPark ร่วมกับ 9 เกมในเครือ จัดแคมเปญ “PlayPark 11.11 Knockout Sale” ลดราคาไอเทมสูงสุด 90%



.....

Yulgang จัดงาน “Yulgang Meeting”ฉลองครบรอบ 15 ปี ในวันที่ 29 พฤศจิกายน 2562 ณ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) โดยไฮไลต์ของงานคือ การเปิดตัวแผนในปี 2563 และประกาศผลผู้โชคดีจากแคมเปญฉลองครบรอบ 15 ปี ที่จะได้ไปเที่ยวเกาหลีใต้ฟรี นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมสุดอบอุ่นอย่างการแลกเปลี่ยนของขวัญระหว่างทีมงานและผู้เล่นอีกด้วย



■ ■ ■ ■

ธันวาคม

“Last Choas” เกม MMORPG สุดคลาสสิกเปิด Open Beta Test (OBT) วันที่ 10 ธันวาคม 2562 หลังจากประสบความสำเร็จในการเปิด Closed Beta Test (CBT) เมื่อเดือนตุลาคม 2562 โดยมีผู้เล่นไทยติดตามข่าวและเข้าเล่นเกมในวันแรกเป็นจำนวนมาก



■ ■ ■ ■

การแข่งขัน “Dragon Nest Thailand Championship 2019” (DNTC) จัดขึ้นวันที่ 23 พฤศจิกายน 2562 ที่ Lodestar ร้านอินเทอร์เน็ตระดับพรีเมียมย่านรามคำแหง โดยทีม “Valhalla” และ “Luneshinem” เป็นผู้ชนะในประเภททีมและเดี่ยวตามลำดับ ได้รับรางวัลมูลค่ารวม 550,000 บาท



■ ■ ■ ■

“HeartsWar” เกมโมบายล์แนว MMORPG ที่มีความโดดเด่นด้านเกมเพลย์และแอนิเมชันที่สวยงาม ได้เปิดให้ทดสอบช่วง Closed Beta Test (CBT) ในประเทศไทย สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และเวียดนาม โดยเกมจะเปิด Open Beta Test (OBT) ในเดือนมกราคม 2563



■ ■ ■ ■

ในการแข่งขันระดับโลก “Audition World Championship 2019” (AWC 2019) สุดยอดผู้เล่น Audition มาชิงชัยหาแชมป์กันที่ประเทศจีน ซึ่งตัวแทนทีมไทยสามารถคว้ามาได้ถึง 3 รางวัล ได้แก่ นพดล อาตม์สกุล ชนะเลิศ ประเภทเดี่ยว, ฤทธิเกียรติ กรองกระโทก รองชนะเลิศอันดับ 2 ประเภทเดี่ยว และทีม SETH. WORLD WIDE WAVE รองชนะเลิศอันดับ 2 ประเภททีม



■ ■ ■ ■

“PlayPark GACHA!” สุ่มไอเทมโดนใจ ลุ้นแอร์ทุกเกม ระบบโปรโมชั่นใหม่ล่าสุดที่ให้ผู้เล่นสามารถสุ่มลุ้นรับไอเทมแอร์ของเกมโปรด โดยในช่วงเริ่มต้นจะมี 3 เกมฮิตเข้าร่วมแคมเปญก่อน ได้แก่ Audition, Dragon Nest และ TS Online Mobile



■ ■ ■ ■

สิงคโปร์

กุมภาพันธ์

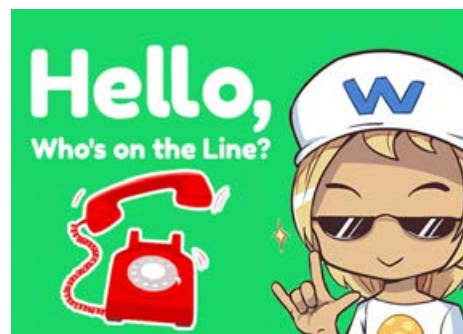
CM Venshi ต้อนรับเทศกาลตรุษจีน ด้วยการมอบอั่งเปาและกระเช้าของขวัญแก่ผู้โชคดีจากเกม MapleStorySEA เพื่อแทนคำขอบคุณที่สนับสนุนเกมเป็นอย่างดีมาโดยตลอด



■ ■ ■ ■

มีนาคม

หลังจากกิจกรรม Merry Venshimas ประสบความสำเร็จอย่างสูง CM Venshi จัดกิจกรรมแนวเดียวกันให้ร่วมสนุกกันต่อในชื่อ “Hello, Who’s on the Line?” ในแต่ละสัปดาห์ ผู้ที่ใช้จ่ายขั้นต่ำ 50,000 @Cash ใน Cash Shop ของ MapleStorySEA จะได้สิทธิ์รับไอเทมและตัวคูณ ซึ่งรางวัลถูกกำหนดโดยผู้เล่นที่โทรเข้าร่วมสนุกในรายการสดของ CM Venshi นอกจากนี้ผู้ที่โทรติดทุกคนยังได้รับเมาส์ไร้สาย Line Friends จาก Logitech



■ ■ ■ ■

เมษายน

“Maple Club V Dance Challenge” คือกิจกรรมทำนองครั้งแรกของ MapleStorySEA โดย CM Venshi ชวนผู้เล่นให้นำคลิปวิดีโอเต้นของตัวเองมาประชันกันในห้องคอมเม้นต์ที่โพสต์กิจกรรม ผู้โชคดี 1 ใน 3 คนได้รับลำโพงจาก Razer เป็นรางวัล



■ ■ ■ ■

พฤษภาคม

กิจกรรมคอมมูนิตี้แรกของปีจัดขึ้นในวันที่ 11 พฤษภาคม 2562 ที่ Second Storey Cafe ในย่านคาตง เพื่อต้อนรับการอัปเดตเนื้อหา v186 โดยมีผู้เล่นมากกว่า 40 คน เข้าร่วมงาน และมีการทำแบบสำรวจเพื่อนำข้อมูลไปพัฒนาการบริการให้ดียิ่งขึ้น



■ ■ ■ ■

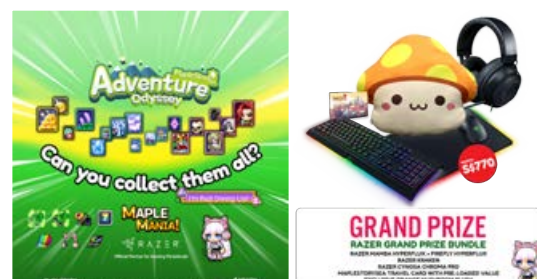
กรกฎาคม

MapleStorySEA จัดงานฉลองครบรอบ 14 ปีในวันที่ 13 กรกฎาคม 2562 ที่ JCube นับจำนวนผู้ร่วมงาน รวมกับงานเดียวกันที่จัดที่มาเลเซียแล้วมากกว่า 3,000 คน โดยมี Razer เป็นผู้สนับสนุนของรางวัลสำหรับผู้โชคดีในงาน



■ ■ ■ ■

PlayPark สังกัดบริษัท Razer มอบของขวัญสุดพิเศษแก่ผู้เล่นในกิจกรรม “Maple Mania! 2019” ไม่ว่าจะเป็น Razer Kraken Kitty Ears, Razer Blade Throne และไอเทมอื่น ๆ ในเกมรวมถึงเหรียญ Maple Mania! Coins



■ ■ ■ ■

สิงหาคม

ตั้งแต่วันที่ 7 สิงหาคม - 24 กันยายน 2562 MapleStorySEA ได้เปลี่ยนธีมเป็น “Retro World” แพนธใหม่ล่าสุดในธีมเกม Arcade นอกจากนี้ยังมีไอเทมใหม่ สกิลใหม่ Goddess Cry และเหรียญ Retro World Guardian ที่มาท้าทายผู้เล่น พร้อมรางวัลใหม่อื่น ๆ ใน Coin Shop



....

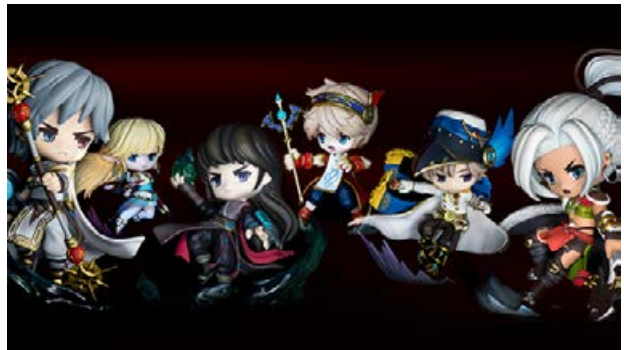
วันที่ 29 สิงหาคม 2562 MapleSEA Passport แบบใหม่เปิดให้บริการ โดยบัญชีเดิมของผู้เล่นจะได้รับการรักษาความปลอดภัยเพิ่มขึ้นด้วย หมายเลขโทรศัพท์มือถือ



....

กันยายน

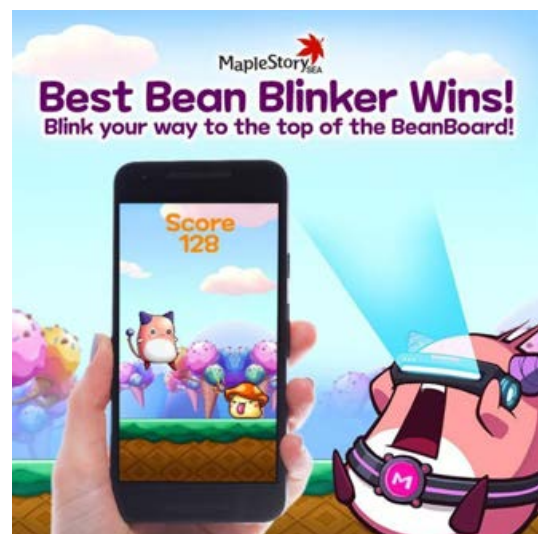
ตลอดเดือนกันยายน MapleStorySEA จัดกิจกรรมพิเศษ “Lucky Autumn Charm” โดยผู้เล่นที่ใช้จ่าย 30,000 Maple Cash ใน Cash Shop จะได้รับสิทธิ์ลุ้นรับฟักเกอร์รุ่นพิเศษจาก MapleStorySEA



....

ตุลาคม

กิจกรรม “Bean Blinker” ซึ่งร่วมสนุกได้ทาง Instagram ถูกจัดขึ้นเพื่อโปรโมตกิจกรรม Pink Bean ซึ่งเป็นกิจกรรมภายในเกม MapleStorySEA ผู้ร่วมสนุก 3 อันดับแรกที่ได้คะแนนสูงสุดจาก Bean Blinker ได้รับบัตร Starbucks เป็นรางวัล



....

พฤศจิกายน

MapleStorySEA เปิดตัวคลาสใหม่ “Ho Young” ในวันที่ 16 พฤศจิกายน 2562 โดยเป็นตัวละครที่จะต่อสู้กับความชั่วร้ายร่วมกับเหล่าฮีโร่ใน MapleStorySEA



■ ■ ■ ■

ธันวาคม

MapleStorySEA เชิญผู้ใช้คดีเข้าร่วมงานปาร์ตี้ส่งท้ายปีกับ CM Venshi และ Amber ในวันที่ 21 ธันวาคม 2562 ณ YWCA Fort Canning ประเทศสิงคโปร์ โดยผู้ร่วมงานต้องแต่งตัวในธีมเครื่องแบบนักเรียน ภายในงานมีกิจกรรมจับฉลากแจกพิกเกอร์ตัวละคร Orchid สุดพรีเมียม



■ ■ ■ ■

มกราคม

มกราคม

PlayPark มาเลเซีย เปิดตัวเกม “Mosiang Online” เวอร์ชันภาษาอังกฤษในวันที่ 17 มกราคม 2562 และได้รับผลตอบรับอย่างล้นหลามจากผู้เล่น



■ ■ ■ ■

มีนาคม

Mission Against Terror 2 ฉลองครบรอบ 9 ปี ในวันที่ 30 มีนาคม 2562 ที่ Blitz Cafe ย่านบันดาร์อูตามา งานนี้จัดแน่นไปด้วยกิจกรรมกระชับมิตร ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นกับจีเอ็ม ไปจนถึงมินิเกม และอื่น ๆ อีกมากมาย



■ ■ ■ ■

TLBB เปิดตัวซีรีส์ฟิวเวอร์ใหม่ “Ying Xiong Zhan Ge” ในวันที่ 21 มีนาคม 2562 ด้วยคอนเซปต์ “Song of War” ซึ่งผู้เล่นจะได้เพลิดเพลินไปกับเนื้อหา PvP ที่น่าตื่นเต้นในโลกแห่งศิลปะการต่อสู้



....

พฤษภาคม

Wulin Online เปิดตัวซีรีส์ฟิวเวอร์ใหม่ “Qun Xiong Gui Zheng” ในวันที่ 29 พฤษภาคม 2562 ซึ่งไม่มีการจำหน่ายแพ็คเกจ lucky draw รวมถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ ในไอเทมมอลล์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นเก่ากลับมาเล่นอีกครั้ง รวมถึงเชิญชวนผู้เล่นใหม่ให้มาเล่นเกมในซีรีส์ฟิวเวอร์ที่ผู้เล่นทุกคนเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง



....

มิถุนายน

“Battle of the Clan 2019” การแข่งขันประจำปีของเกม Mission Against Terror 2 มีผู้ร่วมชิงชัยกว่า 100 คน ผู้ชนะของงานนี้คือทีม “SubwayLovers” ซึ่งได้ไปแข่งขันต่อในรอบ Grand Final ที่งาน “MATIC 2019” จัดขึ้นที่ Battle Arena ในเดือนธันวาคม 2019 โดยมีบริษัท Genysis ร่วมเป็นเจ้าภาพ และมีสปอนเซอร์งานอย่าง MSI, ViewSonic และ Armaggeddon



....

MapleStorySEA จัดงานฉลองครบรอบ 14 ปี ในวันที่ 22 และ 23 มิถุนายน 2562 ที่ Sunway Velocity กรุงเทพมหานคร นับจำนวนผู้ร่วมงานรวมกับงานเดียวกันที่จัดที่สิงคโปร์แล้วมากกว่า 3,000 คน โดยมี Razer เป็นผู้สนับสนุนของรางวัลสำหรับผู้โชคดีในงาน



....

กรกฎาคม

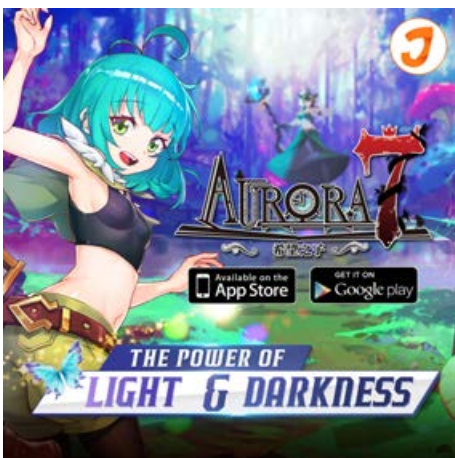
TLBB เปิดตัวเซิร์ฟเวอร์ใหม่ “Wu Yi Zongheng” ในวันที่ 25 กรกฎาคม 2562 พร้อมอัปเดต 3 แผนที่ใหม่ สิ่งประดิษฐ์โบราณ การปรับปรุงระบบศิลปะการต่อสู้ และบ้านใหม่สำหรับผู้รักในเกม



■ ■ ■ ■

สิงหาคม

“Aurora 7” เกมโมบายล์ใหม่ล่าสุด เปิดให้ลงทะเบียนล่วงหน้าตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม 2562 มีผู้ร่วมลงทะเบียนมากกว่า 20,000 ครั้ง พร้อมกันนี้ยังมีกิจกรรมแจกรางวัล ซึ่งมีโทรศัพท์มือถือ Asus ROG Gaming เป็นรางวัลใหญ่อีกด้วย



■ ■ ■ ■

กันยายน

“Aurora 7” เปิดให้บริการวันที่ 5 กันยายน 2562 โดยมีผู้เล่นให้ความสนใจจำนวนมาก โดยเฉพาะผู้เล่นจากประเทศฟิลิปปินส์ เพื่อให้เกมสามารถรองรับผู้เล่นจำนวนมากได้ จึงมีการเปิดเซิร์ฟเวอร์ใหม่หลังจากที่เปิดให้บริการเกมไปเพียง 2 สัปดาห์



■ ■ ■ ■

Mosiang Online เปิดตัวเซิร์ฟเวอร์ใหม่ “Infernus” ทั้งแบบภาษาอังกฤษและภาษาจีน การอัปเดตครั้งนี้มาพร้อมเนื้อหาใหม่ โดยมีตัวชูโรงเป็นวายร้ายจอมโหด Red Dragon Boss



■ ■ ■ ■

ตุลาคม

“Aurora 7” เปิดให้บริการอย่างเป็นทางการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในเดือนตุลาคม 2562 พร้อมทั้งเปิดเซิร์ฟเวอร์ที่ 5, 6 และ 7 เพิ่มเติมในเดือนเดียวกัน เพื่อรองรับผู้เล่นจำนวนมาก



■ ■ ■ ■

พฤศจิกายน

PlayPark เปิดให้บริการ “Yulgang” เป็นภาษาจีนในประเทศมาเลเซียและสิงคโปร์ ถือเป็นการขยายการเปิดให้บริการ หลังจากตัวเกมประสบความสำเร็จในประเทศไทยและเวียดนาม



■ ■ ■ ■

ธันวาคม

“Dream Dance Online” เกมโมบายล์ใหม่ล่าสุด เปิดให้ทดสอบ Closed Beta Test (CBT) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีผู้ลงทะเบียนล่วงหน้ามากกว่า 20,000 ครั้ง และได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้เล่น



■ ■ ■ ■

ฟิลิปปินส์

มกราคม

PlayPark เริ่มต้นปีอย่างคึกคักด้วยการยกขบวนเกมและของรางวัลมากมายไปร่วมงาน “Sinulog” เทศกาลท้องถิ่นที่ใหญ่ที่สุดในเมืองเซบู



....

กุมภาพันธ์

ทุกวันหยุดสุดสัปดาห์ของเดือนกุมภาพันธ์ PlayPark On Tour ตระเวนจัดการแข่งขันเกม พร้อมแจกจ่ายของรางวัล ไปทั่วหมู่เกาะวิซายัสและเกาะมินดาเนา



....

การเดินทางของอีรีเริ่มต้นขึ้นเมื่อ “Flyff Rebirth” ได้กลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง พร้อมการอัปเดตมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มสกิลของอีรี คะแนนแบดจ์อีรี เลเวลสูงสุด 130 และแผนที่ต่อสู้ใหม่



....

มีนาคม

PlayPark Cabal Reloaded จัดงานอัปเดตเนื้อหาล่าสุด “The Demonite” พร้อมปาร์ตี้เปิดตัวอย่างยิ่งใหญ่ ที่ SM City North EDSA โดยผู้ร่วมงานได้ร่วมสนุกกับกิจกรรม การต่อสู้ และรางวัลมากมาย และยังถือเป็นงานแรกของการแข่งขัน “Cabal 5V5 Carnage 2019” เพื่อปูทางสู่การฉลองครบรอบ 11 ปีอีกด้วย



....

ด้วยความร่วมมือกับ SM Cyberzone หนึ่งในเครือ
ห้างสรรพสินค้าที่ใหญ่ที่สุดในฟิลิปปินส์ PlayPark จัด
งานประจำปี “PlayPark Game Fest” ณ ห้างสรรพสินค้า
หลายแห่งทั่วประเทศ



Special Force, RF Online และ Flyff ถือเป็นการ
แข่งขันไฮไลต์ของงาน “The Mayor’s Cup 2019” ที่จัด
ขึ้นในเมืองเซบู รอบคัดเลือกจัดขึ้นตามร้านอินเทอร์เน็ต
คาเฟ่หลายแห่ง ก่อนที่ผู้แข่งขันจากทั่วเมืองเซบูจะมารวม
ตัวกันในรอบชิงชนะเลิศ



วงร็อกชื่อดังชาวฟิลิปปินส์ “Razorback” และ
“Basti Artadi” ร่วมกันทำเพลง “Stargazer” เพื่อใช้เป็น
เพลงประกอบของเซิร์ฟเวอร์ใหม่ของ RF Online
สามารถฟังได้แล้วทาง Spotify



RF Online เปิดตัวเซิร์ฟเวอร์ใหม่ “Stargazer”
สนามรบใหม่ล่าสุดที่มาพร้อมการปรับปรุงอัตราเร็ว และ
รางวัลพิเศษที่มีจำนวนจำกัด นอกจากนี้ผู้เล่นใน
เซิร์ฟเวอร์ใหม่ยังสามารถใช้แหวนและเสื้อคลุมใน
เซิร์ฟเวอร์ทั่วไปได้อีกด้วย



เมษายน

การแข่งขันฤดูกาลใหม่ของรายการแข่งที่ใหญ่ที่สุดของปี “PlayPark All-Stars 2019” เริ่มต้นขึ้นในเดือนเมษายน 2562



....

PlayPark ร่วมมือกับ “StreamCraft” แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งสำหรับเกมเมอร์ นำคอนเทนต์สนุก ๆ ของ PlayPark เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มนี้



....

PlayPark เปิดทดสอบ “Rappelz” ช่วง Alpha Test และขยายช่วงเวลา Closed Beta Test (CBT) เพื่อเตรียมความพร้อมในการเปิดให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้



....

พฤษภาคม

PlayPark และ XSplit ยังคงสานต่อความเป็นพันธมิตร เพื่อร่วมกันมอบความบันเทิงคุณภาพแก่เกมเมอร์ทั่วเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และทั่วโลก



....

PlayPark จัดแคมเปญ “#PlayParkSummerSaya” เพื่อสร้างสีสันให้เกมเมอร์ทางโซเชียลมีเดีย โดยให้เกมเมอร์มาร่วมสร้างความทรงจำด้วยรูปถ่าย พร้อมหาคำตอบเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ ในช่วงหน้าร้อน



....

Flyff เปิดตัว “Guild Siege Bounty Edition” ซึ่งเป็นการต่อสู้ระหว่างกิลด์ กิลด์ที่ชนะจะได้รับแพ็คเกจปาร์ตี้ ส่วนผู้เล่น MVPs จะได้รับรางวัลพิเศษเป็นอุปกรณ์การเล่นเกมน่าสนใจ



....

PlayPark ร่วมมือกับ Redragon นำเสนอหลากหลายผลิตภัณฑ์สำหรับการเล่นเกมผ่านช่องทาง PlayPark Live



....

มิถุนายน

หลังจากที่ Flyff กลับมาเปิดตัวอีกครั้งในฟิลิปปินส์ ช่วงเดือนตุลาคม 2562 จนถึงวันนี้ Flyff ยังคงได้รับความนิยมสูงขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเทียบกับในช่วงเปิดตัวตอนแรก



....

Cabal จัดฉลองครบรอบ 11 ปี “Domination” ในวันที่ 23 มิถุนายน 2562 ที่ Skydome SM City North EDSA โดยมีผู้ร่วมงานมากกว่า 4,000 คน



■ ■ ■ ■

Audition Next Level รวมตัวผู้เล่นดาวเด่นจากหลายชาติในการแข่งขัน “Audition Southeast Asia Championship Season 2” โดยจัดงาน Kickoff Party เพื่อเปิดตัวการแข่งขันนี้ในวันที่ 23 มิถุนายน 2562 ที่ Skydome SM City North EDSA



■ ■ ■ ■

กรกฎาคม

ครั้งแรกกับการจัดงาน “PlayPark Midyear Sale” พบสินค้าราคาสุดพิเศษตลอดทั้ง 3 วัน นอกจากนี้เหล่าเกมเมอร์ยังได้ร่วมสนุกพร้อมรับรางวัลพิเศษ ผ่านช่องทางถ่ายทอดสดโดยคนดังทางโซเชียลมีเดีย “Sh1n Boo” และ “Phaister”



■ ■ ■ ■

สิงหาคม

แฟนเกมนับพันจากทั่วเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หลั่งไหลมาร่วมงาน “PlayPark All-Stars 2019” โดยภายในงานมีการชิงแชมป์หาผู้ชนะจากรายการ Audition Southeast Asia Championship Season 2, Special All All-Stars, Flyff Philippines Championship, Perfect World Philippines Championship และ RF Elite Square Championship



■ ■ ■ ■

“2019 PlayPark Launchpad” เฝ้ารายชื่อเกมใหม่ที่จะมาสร้างความสนุกให้เกมเมอร์ภายใต้ชื่อตระกูล PlayPark มีทั้ง MU Online ไปจนถึงเกมโมบายล์ Club Audition Mobile, Rappelz The Rift และ Flyff Mobile พร้อมกันนี้ งานนี้ยังถือเป็นการรวมตัวกันครั้งแรกของแฟนเกม Shaiya ในเมืองมะนิลาอีกด้วย



PlayPark ร่วมกับ Cosplay.ph จัดงานประกวดคอสเพลย์ “PlayPark Launchpad Cosplay Contest” ซึ่งเงินรางวัลรวมกว่า 300,000 เปโซฟิลิปปินส์ โดยจัดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของงาน “2019 PlayPark Launchpad” ในเมืองมะนิลา



Perfect Word เปิดให้สำรวจดินแดนใหม่ Avalask การอัปเดต 1 ใน 4 ทวีปนี้ มาพร้อมกับการปลดล็อกเลเวล Havoc และ Divine Esteem หลังจากผู้เล่นสนุกสนานกับเลเวล Immortal และ Demon ไปก่อนหน้านี้



PlayPark เปิดตัวเกม “Shaiya” ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เกมแนว MMORPG เกมนี้โดดเด่นด้านระบบ PvP ที่ดุเดือด มาพร้อมกิจกรรมและรางวัลสุดพิเศษมากมาย



กันยายน

PlayPark ฟิลิปปินส์ร่วมมือกับแพลตฟอร์ม TikTok เปิดตัวแคมเปญ “#DitoMasaya” (it’s fun here) ถือเป็นโปรเจกต์แรกที่ดึงเข้าให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ได้ทำความรู้จักกับเกมของ PlayPark มากยิ่งขึ้น



■ ■ ■ ■

Flyff ฉลองครบรอบ 1 ปีแห่งความสำเร็จในการกลับมาเปิดให้บริการในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยแคมเปญ “Flyff Volume 2” โดยเริ่มการเฉลิมฉลองด้วยงาน “Party Pang” ที่ตั้งตามชื่อซีรีส์ฟวอร์ Pang และจัดขึ้นทั่วประเทศฟิลิปปินส์ โดยเข้าร่วมกับงานเกมต่าง ๆ



■ ■ ■ ■

ตุลาคม

Special Force 2 จัดงานฉลองครบรอบ 4 ปีในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ผู้ที่มาร่วมงานทุกคนได้รับรางวัลเป็นไอเทมติดมือกลับบ้านมากมาย



■ ■ ■ ■

PlayPark และ TikTok ร่วมเปิดเทศกาลฮัลโลวีนด้วยแคมเปญ “Clean As You Go” (#CLAYGO) เชิญชวนเยาวชนใช้ความคิดสร้างสรรค์และสร้างแรงบันดาลใจผ่านการทำวิดีโอ TikTok ภายใต้โจทย์รักษาสิ่งแวดล้อม ถือเป็นโอกาสส่งเสริมให้เยาวชนใช้โซเชียลมีเดียในทางที่ดี



■ ■ ■ ■

PlayPark เข้าร่วมงาน “Electronic Sports and Games Summit” (ESGS) โดยนำเกมใหม่ Club Audition Mobile และ Crossout SEA ที่จะเปิดให้บริการในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มาแนะนำ นอกจากนี้ยังเชิญสตรีมเมอร์ยอดนิยม “Suzzysaur” จาก Rumble Royale และ “Dexie Diaz” จาก NEXT Talents มาร่วมสร้างสีสันอีกด้วย



....

พฤศจิกายน

ฉลองครบรอบ 13 ปี เกม Audition Next Level กับแคมเปญ “13th Audiversary” เพียงผู้เล่นทำภารกิจสำเร็จในแต่ละขั้น ก็จะได้รับรางวัลพิเศษไปครอง



....

PlayPark นำเกมใหม่ที่กำลังจะเปิดตัวอย่าง MU Online, Crossout และ Club Audition Mobile มาร่วมงาน “NEXUS GameCraft & Esports Expo”



....

ธันวาคม

PlayPark ร่วมมือกับ Alpha รวบรวมของเล่น เสื้อผ้า อาหาร และสิ่งจำเป็นอื่น ๆ ที่เกมเมอร์และพนักงานร่วมบริจาค นำไปมอบให้ผู้ป่วยเด็กโรคมะเร็งและพิการทางสมอง



....

วันที่ 15 ธันวาคม 2562 เกาะมินดาเนาประสพภัยพิบัติแผ่นดินไหวขนาด 6.9 แมกนิจูด ทาง PlayPark จึงรวบรวมเงินจากการขายบัตรเข้าชมงาน “PPXP 2019” และเงินบริจาคของเหล่าเกมเมอร์ มอบให้สภากาชาดฟิลิปปินส์ เพื่อร่วมช่วยเหลือผู้ประสบภัย



■ ■ ■ ■

ปาร์ตี้คริสต์มาสที่ใหญ่ที่สุดสำหรับเกมเมอร์ในฟิลิปปินส์ถูกจัดต่อเนื่องมาเป็นปีที่ 4 มีเกมเมอร์จากทั่วประเทศมากกว่า 1,000 คนมาร่วมงานนี้ ซึ่งจัดขึ้นใน 3 เมืองใหญ่อย่างเซบู มะนิลา และดาเวา ในปีนี้ TikTok, Corsair, Elgato, Palit, NVIDIA และสปอนเซอร์อื่น ๆ มาร่วมสร้างความสนุก โดยมีทั้งการแสดง กิจกรรมแจกอุปกรณ์การเล่นเกม เครื่องใช้ในบ้าน และของขวัญคริสต์มาสอื่น ๆ นอกจากนี้ทีมงาน PlayPark ยังสร้างเซอร์ไพรส์ด้วยการร้องและเต้นเพลง Dito Masaya พร้อมมีวีกวิดีโออีกด้วย



■ ■ ■ ■

อินโดนีเซีย

มิถุนายน

PlayPark ร่วมมือกับบริษัท Wavegame จากประเทศอินโดนีเซีย รุกตลาดเกมอินโดนีเซียด้วยเกม “Ran Online” ที่พัฒนาโดยบริษัท Min Communication Inc. หลังจากช่วง Closed Beta Test (CBT) ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี เกมก็พร้อมเปิดให้บริการอย่างเต็มรูปแบบในเดือนมิถุนายน 2562



■ ■ ■ ■

สิงหาคม

Ran Online จัดงาน “Show Your Skill” เพื่อขอบคุณผู้เล่นที่ให้การต้อนรับการเปิดตัวเกมเป็นอย่างดี ภายในงานมีการแข่งขันออนไลน์แบบทีมละ 8 คน โดยมีรางวัลสำหรับผู้ชนะเลิศมูลค่ารวม 10,000,000 รูเปียห์อินโดนีเซีย



■ ■ ■ ■

6 เกมที่เปิดให้บริการในปี 2562



TS Online Mobile

ไทย



Aurora 7

สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์



Flyff

ไทย



Yulgang

สิงคโปร์, มาเลเซีย



Last Chaos

ไทย



Swordsman Online

ไทย



Shaiya

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย, เวียดนาม



นโยบาย และภาพรวม | การประกอบธุรกิจ

7

นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ

7.1 วิสัยทัศน์และพันธกิจของบริษัท

VISION

“The Virtual World for Passionate Gaming.”

MISSION

**“To Inspire Endless Moments of FUN and Excitement
through Virtual and Live Experiences.”**

7.2 วัตถุประสงค์และเป้าหมายระยะยาว

บริษัทตั้งเป้าหมายที่จะสร้างรายได้มากกว่า 2 พันล้านบาทภายในปี 2566 และเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้เอเชียซอฟท์ โดยมุ่งเน้นเกมกลุ่ม mid-to-hardcore ซึ่งถือเป็นจุดแข็งและความเชี่ยวชาญของบริษัทที่สั่งสมมาตลอดระยะเวลาหลายปี ทำให้เรามีความแตกต่างจากผู้ให้บริการรายอื่นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แนวทางการบรรลุเป้าหมายนี้ได้ถูกกำหนดและขับเคลื่อนตั้งแต่ปี 2563 โดยให้ความสำคัญอย่างยั่งยืนในการสรรหาเกมที่ดีตรงกับความเป็นตัวตนของเรา รวมถึงเกมที่จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันให้เราได้ดียิ่งขึ้น

ในแง่การปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายระยะยาว เราจะเพิ่มการลงทุนในเกมโมบายล์ให้มากขึ้น รวมถึงเพิ่มพูนศักยภาพในการดำเนินงาน เพื่อยึดวงจรอายุเกมโมบายล์ทั้งหมดภายใต้พอร์ตโฟลิโอของเราให้นานที่สุด

ทั้งนี้ เอเชียซอฟท์เป็นหนึ่งในสองบริษัทที่สามารถให้บริการครอบคลุมได้ทุกประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ภายใต้ทีมงานของเราและพันธมิตร ทำให้เรามีความคล่องตัวที่มากกว่าในการเข้าถึงและบริหารคอมมูนิตี้ผู้เล่นปรัชญาในการทำงานของเรา “Think Regional, Act Local” กล่าวคือ การคิดกลยุทธ์ในระดับภูมิภาค ช่วยให้เราสามารถผสมผสานและแบ่งปันประสบการณ์ รวมถึงเพิ่มโอกาสในทุกการแสวงหาความสำเร็จ สำหรับ Act Local จะช่วยเสริมให้แต่ละผลิตภัณฑ์เกิดความสำเร็จสูงสุด โดยทุกกลยุทธ์และทิศทางการดำเนินงานของเราจะต้องดำเนินการผ่านทุกช่องทางการสื่อสารที่เรามี ไม่ว่าจะเป็นโซเชียลเน็ตเวิร์ก แชต หรืออีเมล แต่อย่างไรก็ตาม ช่องทางการสื่อสารที่สำคัญที่สุดยังคงเป็นแบบ Face-2-Face แม้เราจะให้บริการเกมแก่กลุ่มผู้เล่นผ่านโลกออนไลน์ แต่เพื่อรักษาความใกล้ชิดต่อแบรนด์ เราจำเป็นต้องสื่อสารกับกลุ่มผู้เล่นด้วยการสื่อสารขั้นพื้นฐานที่สุดของมนุษย์ จึงเป็นที่มาของการให้ความสำคัญในการให้บริการลูกค้าและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความผูกพันระหว่างผู้เล่นและทีมงาน ซึ่งเป็นการต่อยอดนอกเหนือจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มผู้เล่น รวมถึงการสร้างสรรค์สังคมที่ดีในเกมออนไลน์

7.3 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 เพื่อประกอบธุรกิจ จัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้งคือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร, Mr. Tan Tgow Lim และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

- ปี 2546 บริษัทฯ เริ่มธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยเปิดตัวเกม “Ragnarok Online” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก Gravity Co., Ltd. ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทย เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศจนประสบความสำเร็จอย่างสูง เป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย
- ปี 2547 - 2548 มีการปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่าง ๆ จากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ 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 ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอที และเป็นแหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ โดยได้รับการจัดอันดับโดย Truehits ให้เป็นเว็บไซต์ทำด้านไอทีอันดับ 1 และยังเป็นแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซที่จำหน่ายซอฟต์แวร์ อุปกรณ์ไอที และแอดเจ็คทีฟอีกด้วย
- ปี 2555 ขยายตลาดสู่ประเทศมาเลเซีย ด้วยการลงทุนในบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.
- ปี 2557 ก้าวเข้าสู่ตลาดเกมโมบายล์ เพื่อรองรับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้สมาร์ตโฟนเพิ่มมากขึ้น และด้วยกระแสมนิยมของสื่อออนไลน์และการทำตลาดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทฯ จึงขยายธุรกิจด้านเอเจนซีการตลาดดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนในบริษัท ริงค์พลัส 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 เพิ่มทุนจดทะเบียน บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด จำนวน 110,000,000 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 150,000,000 บาท และร่วมลงทุนในบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทเทคโนโลยีการเงินรูปแบบใหม่ (FinTech Startup) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
- ปี 2561 เพิ่มทุนจดทะเบียน บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด บริษัทร่วมในประเทศไทย และเพิ่มทุนจดทะเบียน Asiasoft Online Pte. Ltd. บริษัทย่อยในประเทศสิงคโปร์ พร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อเป็น Playpark Pte. Ltd. นอกจากนี้ได้มีการเจรจาพันธมิตรทางธุรกิจในประเทศพม่าและอินโดนีเซีย เพื่อเตรียมการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ในช่วงต้นปี 2562
- ปี 2562 ขยายการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย โดยร่วมกับบริษัท PT. Wave Wahana Wisesa และลงนามข้อตกลงเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับบริษัท Krafton Inc. ผู้พัฒนาเกมระดับโลกจากประเทศเกาหลีใต้ ในการเปิดให้บริการทดสอบเกม Ascent: Infinite Realm (A:IR) ครั้งแรกของโลกในประเทศไทย นอกจากนี้ยังประสบความสำเร็จในการรุกตลาดเกมโมบายส์ ด้วยการเปิดให้บริการเกม TS Online Mobile ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Chinese Gamers International จากไต้หวัน

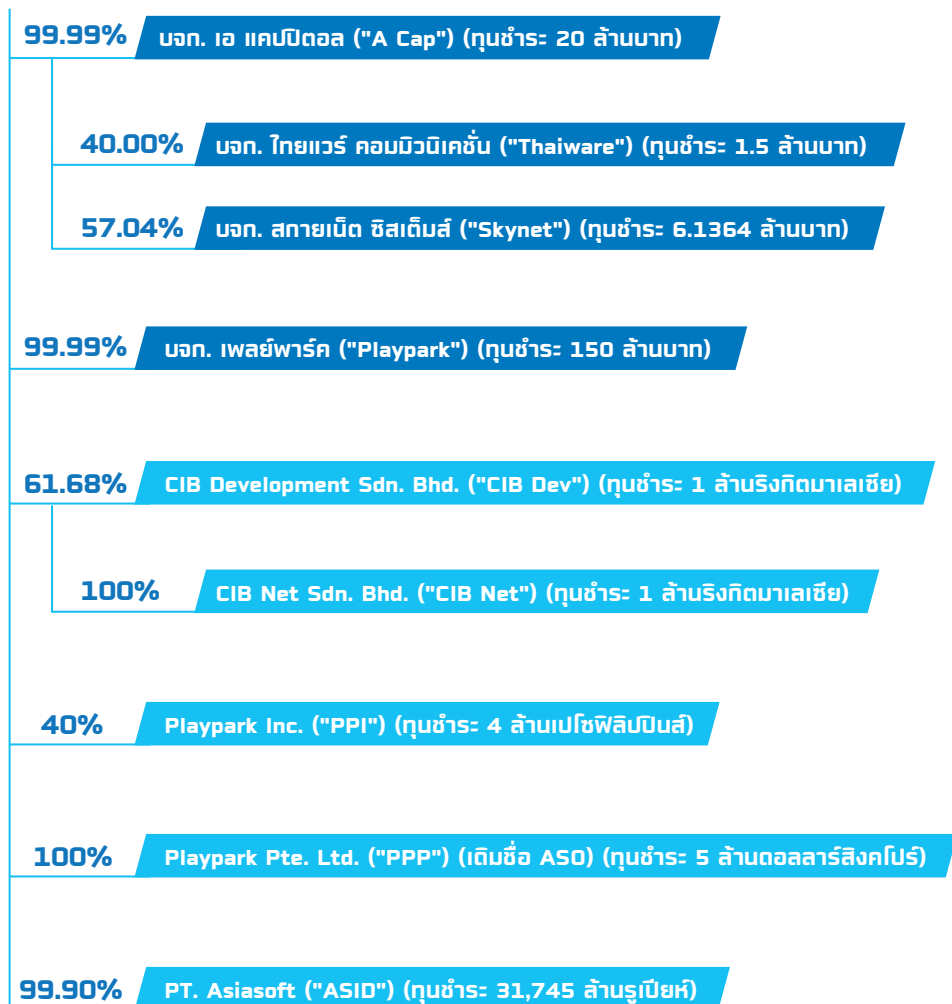
7.4 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัท

ณ 31 ธันวาคม 2562 กลุ่มเอเชียซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่าง ๆ รวม 10 บริษัท ดังนี้



ประเทศไทย ต่างประเทศ

(ทุนชำระ: 409.87 ล้านบาท)



กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ ดังนี้

กลุ่มบริษัทฯ	ประเทศ	ประเภทธุรกิจหลัก
1. บมจ. เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น (“AS”)	ไทย	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย
2. บจก. เอ แคปปิตอล (“A Cap”)	ไทย	เพื่อการเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
3. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)	ไทย	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์ และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ www.thaiware.com
4. บจก. สกายเน็ต ซีเอสเคเอ็ม (“Skynet”)	ไทย	พัฒนาแอปพลิเคชันด้านการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
5. บจก. เพลย์พาร์ค (“Playpark”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์
6. CIB Development Sdn. Bhd. (“CIB Dev”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
7. CIB Net Sdn. Bhd. (“CIB Net”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
8. Playpark Inc. (“PPI”)	ฟิลิปปินส์	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศฟิลิปปินส์
9. Playpark Pte. Ltd. (“PPP”) (เดิมชื่อบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd.)	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศสิงคโปร์
10. PT. Asiasoft (“ASID”)	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย

7.5 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

การดำเนินธุรกิจหลักของบริษัท มิได้มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจอื่นของผู้ถือหุ้นรายใหญ่อ่างมีนัยสำคัญ

■ ■ ■ ■

ลักษณะการประกอบธุรกิจ

8.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 3 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2562		2561		2560	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	742	97	552	92	760	91
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	14	2	37	6	19	2
3. รายได้อื่น ๆ	6	1	12	2	56	7
รวม	762	100	601	100	835	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2562		2561		2560	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย	411	54	255	42	476	57
2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ	351	46	346	58	359	43
รวม	762	100	601	100	835	100

8.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

8.2.1 ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

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

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “Ragnarok Online” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม “MapleStory” ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศสิงคโปร์ ถือเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย ในระหว่างปี 2562 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีและโมบายล์ รวม 32 เกม ใน 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย

โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 93 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศจะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้น ๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์ทั้งที่ตั้งอยู่ในประเทศตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ ในกรณีที่ต้องการให้บริการแก่ผู้เล่นหลายประเทศในภูมิภาคพร้อมกัน โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้จัดเตรียมเซิร์ฟเวอร์ไว้อย่างเพียงพอ สามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ จากกระแสการพัฒนาของเทคโนโลยี cloud computing ที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้นแต่มีราคาที่ต่ำลง กลุ่มบริษัทฯ จึงปรับเปลี่ยนมาใช้บริการ cloud platform จากผู้ให้บริการในปีที่ผ่านมา แทนการลงทุนซื้อและบริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ด้วยตนเอง อันเป็นผลให้สามารถบริหารต้นทุนด้านระบบไอที และเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการได้ดียิ่งขึ้น

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งบนแพลตฟอร์มพีซี (คอมพิวเตอร์) และแพลตฟอร์มโมบายล์ ซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมบนแพลตฟอร์มพีซีผ่านบริการต่าง ๆ ดังนี้

- บัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ออกโดยกลุ่มบริษัทฯ ได้แก่ บัตร @Cash และบัตร LevelUp ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านตัวแทนจำหน่ายและร้านค้าปลีกชั้นนำทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- บัตรเติมเงินโทรศัพท์หรือบัตรเงินสดที่ออกโดยผู้ให้บริการมือถือในแต่ละประเทศ อาทิ บัตรเงินสด One-2-Call!, บัตรเงินสด TrueMoney, บัตรเติมเงินโทรศัพท์ Celcom เป็นต้น ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์
- การชำระผ่านบัตรเครดิตและบัตรเดบิตที่ได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard
- การชำระผ่านระบบธนาคารทางออนไลน์ (Online Banking) ของ 4 ธนาคารในประเทศไทย ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย และธนาคารไทยพาณิชย์
- การชำระออนไลน์ในรูปแบบ QR Payment ของ 9 ธนาคาร ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย ธนาคารไทยพาณิชย์ ธนาคารทหารไทย ธนาคารออมสิน ธนาคารกสิกรไทย ธนาคารยูโอบี และธนาคารธนาชาต
- การชำระผ่าน K Plus Mobile Banking แพลตฟอร์มดิจิทัลแบงก์ของธนาคารกสิกรไทย
- การชำระผ่านกระเป๋าเงิน TrueMoney wallet ในประเทศไทย
- การชำระผ่านแอปพลิเคชัน Rabbit LINE Pay ในประเทศไทย
- การชำระผ่านบัญชี PayPal
- การชำระผ่านบริการ SMS ในประเทศที่เปิดให้บริการ

สำหรับเกมที่ให้บริการบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางการชำระเงินของ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และ Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android นอกจากนี้ ยังสามารถใช้ช่องทางการเติมเงินดังกล่าวมาแล้วข้างต้นเพื่อเติมเงินเข้าเกมโมบายล์ได้อีกด้วย

วิธีการเติมเงินเข้าเกมต่าง ๆ ของกลุ่มบริษัทฯ จะเป็นการเติมเงินผ่านช่องทางต่าง ๆ ข้างต้นเข้าไปยังระบบ PlayMall ซึ่งทำหน้าที่เสมือนกระเป๋าสตางค์กลางเพื่อใช้จ่ายซื้อไอเทมและบริการต่าง ๆ ในเกมที่ให้บริการภายใต้แบรนด์ PlayPark โดยมุ่งเน้นอำนวยความสะดวกและความง่ายในการเติมเงินของผู้เล่นเกมจากทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ระบบสามารถรองรับการเติมเงินเพื่อแลกเป็นแต้ม (Cash Point) ของสกุลเงินต่าง ๆ ถึง 7 สกุล เช่น ดอลลาร์สหรัฐ,

บาท (ไทย), สิงคโปร์ (มาเลเซีย), ดอลลาร์สิงคโปร์, ดอง (เวียดนาม), เปโซ (ฟิลิปปินส์) และรูเปียห์ (อินโดนีเซีย) นอกจากนี้ ในปี 2562 ที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ดำเนินการปรับปรุงระบบการเติมเงิน PlayMall เวอร์ชันใหม่ ที่สามารถรองรับมาตรฐานด้านการรับรู้อย่างได้ทางบัญชีแบบใหม่ที่จะมีผลบังคับใช้ในปี 2562 รวมถึงปรับให้ระบบมีความยืดหยุ่น เพื่อให้การจัดทำโปรแกรมเติมเงินแก่ผู้เล่นได้สะดวกและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งศูนย์บริการลูกค้า Customer Service เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยด้านเทคนิคและวิธีเล่นเกมผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) ระบบแชต (Live Chat) อีเมล (Email) และโซเชียลมีเดีย อาทิ Facebook Fanpage และบัญชี Line@ ของบริษัท

ในระหว่างปี 2562 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 32 เกม ใน 5 ประเทศ ดังนี้

เกมออนไลน์	ประเภทเกม*	รูปแบบการคิดค่าบริการ
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. Mosiang Online	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. Swordsman Online	MMORPG	Item Sale
17. Last Chaos	MMORPG	Item Sale
18. Shaiya	MMORPG	Item Sale
19. Tanki Online	Webgame	Item Sale
20. Audition	Casual	Item Sale
21. Super Dancer Online Xtreme	Casual	Item Sale
22. Tales Runner	Casual	Item Sale
23. Mission Against Terror 2	FPS	Item Sale

24. Special Force 2	FPS	Item Sale
25. Special Force	FPS	Item Sale
26. Soul Ark	Mobile	Item Sale
27. Genki Heroes	Mobile	Item Sale
28. Jin Guang Qun Xia Zhuan	Mobile	Item Sale
29. Heroes Unleashed	Mobile	Item Sale
30. Let's Play Mahjong	Mobile	Item Sale
31. TS Online Mobile	Mobile	Item Sale
32. Aurora 7	Mobile	Item Sale
รวม 32 เกม		

*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
- ผู้เล่นสามารถพัฒนาตัวละครโดยการเพิ่มค่าประสบการณ์ (เลเวล) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่าง ๆ (ไอเทม) เช่น อาวุธ หรือคานะ เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่น และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขายไอเทมภายในเกมได้
- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์เสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นเป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ แต่จะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีวันสิ้นสุด
- ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่มีความภักดีต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่มีการพัฒนาตัวละครจนเกิดความผูกพันและการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเก็บประสบการณ์หรือเลเวลในเกม

2. Casual Game คือรูปแบบของเกมออนไลน์ที่มีตัวละครน่ารัก สีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ไม่ต้องใช้เวลามากนัก สามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น เหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

3. First-Person Shooting คือรูปแบบของเกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก การแข่งขันจะแบ่งเป็นทีมแล้วช่วยกันต่อสู้ในโหมดต่าง ๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

4. Mobile Game คือประเภทของเกมที่สามารถเล่นได้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต เป็นต้น โดยปัจจุบันจะมีรูปแบบของเกมที่หลากหลายเช่นเดียวกับเกมออนไลน์ที่ให้บริการผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์

เกมออนไลน์คือเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนากับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบเซิร์ฟเวอร์ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่ได้ติดตั้งโปรแกรมเครื่องลูกข่าย เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และได้เข้าลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันของเกมออนไลน์

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักแก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 97 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ ดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการของตลาด การบริหารจัดการเกมอย่างมีประสิทธิภาพ การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การให้บริการแก้ไขปัญหาหรือให้ข้อมูลแก่ลูกค้า การจัดหาช่องทางการเติมเงินที่สะดวกและครอบคลุมในภูมิภาค และที่สำคัญ การจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์เครือข่ายและระบบรักษาความปลอดภัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ และการจัดทำเว็บไซต์เกม และช่องทางการสื่อสารกับผู้เล่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อมอบประสบการณ์การเล่นเกมที่ดีที่สุดให้แก่ผู้เล่น

ในระหว่างปี 2562 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 5 ประเทศ รวม 32 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการในระหว่างปี 2562
ไทย	14	Yulgang, Granado Espada, Dragon Nest, Elsword, Audition, Tales Runner, Ran Online, Flyff, Luna Online, TS Online Mobile, Swordsman Online, Last Chaos, Shaiya, Tanki Online
สิงคโปร์	15	TLBB, MapleStorySEA, Audition Next Level, Super Dancer Online Xtreme, Special Force, Special Force 2, Shaiya, Soul Ark, Tanki Online, Wulin Online, Flyff, Mission Against Terror 2, Mosiang Online, Rising Force Online, Tian Zi Chuan Qi
มาเลเซีย	22	TLBB, Super Dancer Online Xtreme, Mission Against Terror 2, Mosiang Online, Special Force, Special Force 2, Wulin Online, 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, Kung Fu All-Star, Tanki Online, Yulgang, Aurora 7, Shaiya
ฟิลิปปินส์	10	Perfect World, Cabal, Special Force, Special Force 2, Audition Next Level, Rising Force Online, Mission Against Terror 2, Flyff, Tanki Online, Shaiya
อินโดนีเซีย	7	Soul Ark, Special Force, Special Force 2, Tanki Online, Flyff, New Ran Online, Shaiya

หมายเหตุ : มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนนับรวมมากกว่า 32 เกม

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดทำเว็บไซต์ www.playpark.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่าง ๆ ทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ เป็นศูนย์รวมการดาวน์โหลดทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ และเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม อัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็น

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

กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกมในลักษณะการขายไอเทมในเกม (Item Sale) โดยผู้ให้บริการจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขายไอเทมในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิ์ที่จะซื้อหรือไม่ซื้อไอเทมก็ได้ โดยไอเทมที่ขายได้จะต้องเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขายไอเทมจะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกมในแต่ละประเทศที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวนไอเทมที่เสนอขาย ซึ่งโดยส่วนใหญ่ ราคาของไอเทมจะถูกกลงเมื่อซื้อเป็นแพ็คเกจ

ปัจจุบัน สัดส่วนการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจากการขายแพ็คเกจเกมเพียงครั้งเดียวเพื่อเข้าเล่นเกมได้ถาวร หรือการเก็บค่าเช่าเล่นเกมตามเวลา (Airtime Sale) เป็นการเปิดให้เล่นฟรีแต่ขายไอเทมในเกม (Item Sale) เป็นส่วนใหญ่ โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมจำนวนมากเข้ามาทดลองเล่นเกมได้ง่ายขึ้น และหากเกมเป็นที่ถูกใจของผู้เล่น โอกาสที่ผู้ให้บริการจะสามารถสร้างรายได้จากการขายไอเทมก็จะมากกว่าการขายในรูปแบบอื่น ๆ นอกจากนี้ ยังมีรูปแบบการหารายได้จากค่าโฆษณาที่ปรากฏในเกมโมบายล์ประเภทแนว Casual ซึ่งผู้เล่นสามารถเล่นได้ฟรีโดยแลกกับการดูโฆษณาที่แทรกเข้ามาระหว่างการเล่นเกม

8.2.2 กิจกรรมทางการตลาดและการจัดจำหน่าย

กิจกรรมทางการตลาด

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

กิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารกับลูกค้าทั้งในกลุ่มลูกค้าปัจจุบันและกลุ่มลูกค้าใหม่ เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ นำเสนอ รวมทั้งได้ตระหนักว่ากลุ่มบริษัทฯ เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่เราถูกกว่าและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานะทางการตลาด

ภาพลักษณ์องค์กร และเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้สำรวจตลาดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจความต้องการ และพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดแก่ลูกค้า อีกทั้งยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับพันธมิตรทางการค้า อาทิ ช่องทางการชำระเงิน ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือแบรนด์สินค้าชั้นนำต่าง ๆ ในภูมิภาค เพื่อประชาสัมพันธ์ และสร้างการรับรู้ในตัวผลิตภัณฑ์ รวมถึงรักษาฐานลูกค้า (customer retention) และสร้างความจงรักภักดีของลูกค้าต่อแบรนด์ของผลิตภัณฑ์ (brand loyalty)

การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ผ่านตัวแทนจำหน่ายต่าง ๆ และร่วมมือกับผู้ให้บริการการชำระเงินในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อรับชำระค่าบริการเติมเงินเข้าเกม โดยกลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการมีช่องทางการเติมเงินที่สะดวกและปลอดภัย เข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างครอบคลุม อีกทั้งต้องมีต้นทุนที่ต่ำที่สุด เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างรายได้และผลกำไร โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ผ่านทางช่องทางหรือผู้ให้บริการชำระเงิน ตามรายละเอียดดังนี้

ไทย :

@Cash

@Cash คือบัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ผู้เล่นเกมจ่ายเงินเพื่อซื้อหมายเลข (Serial No.) และรหัส (Password) เพื่อแลกเป็นเงินเสมือนจริง ซึ่งสามารถนำไปใช้ซื้อไอเทมในเกมทุกเกม หรือใช้เติมเงินเข้ากระเป๋าสินค้า PlayMall ของกลุ่มบริษัทฯ ปัจจุบัน ผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @Cash ได้ที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่น อีเลฟเว่น และ แฟมิลี่มาร์ท, ตู้เติมเงินออนไลน์ บัญเติม, เว็บไซต์ของตัวแทนจำหน่าย อาทิ www.rtbplus.com, www.zest.co.th และจุดรับชำระ mPay Station

One-2-Call!

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

TrueMoney

บริษัทฯ ร่วมมือกับบริษัท ทรูมันนี่ จำกัด ผู้ให้บริการบัตรเงินสด TrueMoney ซึ่งเป็นบัตรที่ได้รับความนิยมในการใช้เติมเงินเข้าเกมมากที่สุดในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด TrueMoney ได้จากร้านสะดวกซื้อ มากกว่า 13,000 แห่ง แล้วนำมาเติมเงินเข้าเกมได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash

บัตรเดบิตและบัตรเครดิต

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมหรือกระเป๋าสินค้า PlayMall ผ่านบัตรเดบิตที่รองรับการทำธุรกรรมผ่าน

ระบบออนไลน์ และบัตรเครดิตของสถาบันการเงินในประเทศไทย ซึ่งได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard

บริการธนาคารทางออนไลน์

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมโดยตัดบัญชีธนาคารผ่านระบบออนไลน์ได้ 4 ธนาคาร คือ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย และธนาคารไทยพาณิชย์

Rabbit LINE Pay

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

TrueMoney wallet

บริษัทฯ ร่วมมือกับ บริษัท ทู มัณนี่ จำกัด ผู้ให้บริการแอปพลิเคชัน TrueMoney wallet (E-Wallet) ซึ่งเป็นกระเป๋าสินอิเล็กทรอนิกส์ที่มีผู้ใช้งานมากกว่า 10 ล้านรายในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกม หรือกระเป๋าสิน PlayMall ของบริษัทฯ ได้อย่างสะดวกผ่านกระเป๋าสิน TrueMoney wallet

QR Payment

บริษัทฯ เปิดบริการเติมเงินเข้าเกมโดยการชำระเงินออนไลน์ในรูปแบบ QR Payment ผ่านแอปพลิเคชันของ 9 ธนาคาร คือ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย ธนาคารไทยพาณิชย์ ธนาคารทหารไทย ธนาคารออมสิน ธนาคารกสิกรไทย ธนาคารยูโอบี และธนาคารธนชาติ ด้วยการสแกน QR Code เพื่อตัดเงินจากบัญชีธนาคารเข้าเกมหรือกระเป๋าสิน PlayMall ได้อย่างง่ายดาย

K Plus Mobile Banking

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมหรือกระเป๋าสิน PlayMall ผ่านแอปพลิเคชัน K Plus Mobile Banking แพลตฟอร์มดิจิทัลแบ่งถึงจากธนาคารกสิกรไทยผ่านทางโทรศัพท์มือถือได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

มาเลเซีย :

- Credit & Debit Card : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อ @Cash และชำระเงินผ่านทางบัญชี PayPal ด้วยบัตรเครดิต
- @Cash : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเติมเงิน @Cash จากร้านค้าปลีกชั้นนำที่เป็นช่องทางจำหน่ายของ ACS
- @Cash e-Pin : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตร @Cash ในรูปอิเล็กทรอนิกส์ผ่านตัวแทนจำหน่ายในประเทศ เช่น MOL, ACS, Offgamers, Epay และ Wefirst
- @Cash on Mobile : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตร @Cash ในรูปอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบชำระเงินโทรศัพท์มือถือเครือข่าย Maxis, Digi และ Apigate
- Direct Top-up : ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินตรงเข้าเกมผ่านบริการของ Yougopay, Offgamers MGC,

Gamesberry หรือ Mycard

- Online Banking : ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านระบบชำระเงินออนไลน์ของธนาคาร
- Wallet System : สามารถชำระเงินผ่านระบบกระเป๋าเงินที่กำลังเป็นที่นิยม เช่น WeChat, Boost, GrabPay, Alipay

สิ่งคูปอร์ :

- @Cash e-Pin : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อ @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านทางเว็บไซต์ของตัวแทนจำหน่าย อาทิ zGold MOL และ OffGamers
- Direct Top-up : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อและเติมเงิน @Cash ด้วยบัญชี PayPal, บัตรเครดิต (Visa, MasterCard) และบัตรเดบิต (eNETS)
- I Mobile Wallets : ด้วยการเพิ่มขึ้นของการใช้งานกระเป๋าเงินมือถือและการที่เป็น All-in-1 Apps ทำให้สามารถซื้อ @Cash ได้อย่างสะดวกแม้ในขณะที่เดินทางด้วย GrabPay

อินโดนีเซีย :

- GudangVoucher : ระบบชำระเงินออนไลน์ที่ผู้ใช้บริการสามารถเติมเงินเพื่อใช้จ่ายค่าบริการต่าง ๆ เช่น ค่าโทรศัพท์ ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรม ค่าบริการต่าง ๆ รวมถึงการเติมเงินเข้าเกม
- Wavepoint : ระบบการชำระเงินออนไลน์ที่เปิดให้ผู้เล่นเติมเงินเพื่อชำระค่าบริการ เช่น ค่าโทรศัพท์ ค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ ค่าบริการอื่น ๆ รวมถึงการเติมเงินเข้าเกม ผู้เล่นสามารถใช้ Wavepoint เพื่อเติมเงินเข้ากระเป๋า PlayMall
- Wavevoucher : บัตรเติมเงินที่ผู้เล่นสามารถซื้อผ่านช่องทางออนไลน์และร้านค้าปลีก และเติมเงินเข้ากระเป๋า PlayMall

ฟิลิปปินส์ :

- @Cash : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตร @Cash ทั้งแบบบัตรเติมเงินและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ผ่านร้านค้าต่าง ๆ ได้แก่ ร้าน MINISTOP (บัตรเติมเงิน) 7-Eleven (บัตรเติมเงินและบัตรอิเล็กทรอนิกส์) และ Cebuana Lhuillier (บัตรอิเล็กทรอนิกส์)
- Debit Card : ผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @Cash ในรูปแบบบัตรอิเล็กทรอนิกส์ผ่าน EON และ PayMaya โดยการชำระเงินผ่านบัตรเดบิต
- Sale via Customized Platform : ALL SERVE จำหน่ายบัตรเติมเงินและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านระบบเติมเงินของตัวเอง โดยมีช่องทางใหม่เพิ่มเติม คือ Coins.ph, GCash, Shopee และ Lazada
- 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 และ PONDO จำหน่าย @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์

8.2.3 กลยุทธ์การแข่งขัน

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เกมพีซีมีอัตราลดลงทั้งในแง่จำนวนผู้เล่น รายได้ และจำนวนผู้ให้บริการ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ผู้ให้บริการ รวมถึงเอเชียซอฟท์ ต้องปรับตัวเพื่อรับสถานการณ์ดังกล่าว และตั้งแต่ปีที่ผ่านมา เทรนด์ของเกมพีซีเริ่มคงที่ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ทำให้ผู้ให้บริการที่มีความแข็งแกร่งไม่พอสบาย ๆ ปิดตัวลง มีเพียงบริษัทที่มีผลงานที่ดีและครองกลุ่มผู้เล่นที่เหนียวแน่นเท่านั้นที่สามารถยึดเหนี่ยวอยู่ในอุตสาหกรรมนี้ได้

โดยการขยายตัวของเกมโมบายล์เป็นสาเหตุหลักของการถดถอยของตลาดเกมพีซี ผู้ให้บริการเดิมหลายรายรับเข้าสู่ตลาดด้วยการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่มีต้นทุนสูง ซึ่งเป็นผลจากการแข่งขันระหว่างผู้ให้บริการจำนวนมากที่เข้ามาแย่งชิงเกมโมบายล์ที่ยังมีจำนวนน้อย ส่งผลให้ต้นทุนการซื้อลิขสิทธิ์เกมเพิ่มสูงขึ้น และเกมส่วนใหญ่ไม่ประสบความสำเร็จ ทำให้ผู้ให้บริการหลายรายอ่อนแอลง และในที่สุดก็ต้องออกจากอุตสาหกรรมไป

ด้วยสถานการณ์ที่ตลาดเกมโมบายล์มีการเติบโตที่มั่นคง และมีจำนวนผู้ให้บริการลดลง ทำให้ภาพรวมตลาดเอื้อต่อการซื้อลิขสิทธิ์และการเปิดตัวเกมใหม่ที่สร้างกระแสได้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสในการลงทุนที่ดี

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

สถานการณ์ตลาดในปัจจุบัน มีการซื้อลิขสิทธิ์เกมเก่าจำนวนมากมาเปิดให้บริการ โดยบริษัทฯ สามารถทำได้ดีเกินจากที่คาดการณ์ไว้ ซึ่งเอเชียซอฟท์จะยังคงรักษาแนวทางนี้ เพื่อเสริมความแข็งแกร่งให้แก่นักกีฬาต่อไป นอกจากนี้หนึ่งในกลยุทธ์ของเอเชียซอฟท์ในปี 2562 คือการขยายสู่ 2 ตลาดใหม่ คือประเทศอินโดนีเซียและพม่า แม้ประเทศอินโดนีเซียจะเป็นตลาดที่มีความท้าทาย เนื่องจากมีความหลากหลายทางภูมิศาสตร์ ภาษา และวัฒนธรรม แต่บริษัทฯ ยังสามารถเปิดตัวเกม Ran Online ได้ และทำผลงานได้ตามที่คาดการณ์ไว้ ถือเป็นรางวัลรากฐานเพื่อผลักดันต่อไปในปี 2563

สำหรับประเทศพม่า ที่เพิ่งเริ่มวางระบบโครงสร้างพื้นฐาน จึงเป็นเรื่องที่ท้าทายอย่างยิ่งในการทำการตลาดอย่างไรก็ตาม ประเทศพม่าเป็นตลาดที่มีศักยภาพในอนาคต เอเชียซอฟท์จึงเข้าไปศึกษา และพัฒนาขีดความสามารถของเราให้พร้อมที่จะรุกตลาดพม่าทันทีที่ระบบต่าง ๆ พร้อม

การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และพัฒนาเนื้อหาเกมที่ยังคงเปิดให้บริการอย่างต่อเนื่อง

ในระหว่างปี 2562 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 32 เกมใน 5 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ร่วมกับผู้พัฒนาและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบและเนื้อหาเกมที่เปิดให้บริการอยู่ให้ตรงตามความต้องการของผู้เล่นอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนในการจัดหาเกมใหม่ ๆ ที่หลากหลาย เพื่อเปิดให้บริการเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นให้ครอบคลุมในทุกประเภทของเกม

ความสามารถในการดำเนินงานในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญยิ่งของบริษัทฯ

เนื่องจากปัจจุบันนี้ ผู้พัฒนาให้ความสนใจในแนวทางการเปิดให้บริการเกมที่รองรับได้หลายภาษา และใช้เซิร์ฟเวอร์เดียวในการเปิดให้บริการทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งผู้พัฒนาจะใช้เพียงทีมเดียวในการพัฒนาและให้บริการเกมนั้น ๆ โดยไม่จำเป็นต้องมีทีมพัฒนาหลายทีมในการดูแลเกมหลายประเทศ จึงเป็นการช่วยลดค่าใช้จ่าย และทำให้การเปิดเกมใหม่หรือเกมเก่ามีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบหลักที่จะสร้างประโยชน์ให้แก่บริษัทฯ มากยิ่งขึ้นในปี 2563 เป็นต้นไป ทั้งในส่วนของเกมพีซีและเกมโมบายล์

การเสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่องและเน้นลูกค้าเป็นสำคัญ

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ 4 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานะการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับในตลาดต่างประเทศ : กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศ มักมีจุดเด่นทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้โอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดในประเทศเป้าหมาย
- การนำเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง : กลุ่มบริษัทฯ เล็งเห็นว่าเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตนั้นยังคงมีฐานลูกค้าที่พิจารณาการนำเกมกลับมาให้บริการใหม่อีกครั้ง จุดแข็งของเกมจะต้องมีเนื้อหาและภาพรวมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เล่นเกมยุคใหม่ จึงต้องปรับเปลี่ยนให้เกมเข้ากับพฤติกรรมของผู้บริโภค และพัฒนากลยุทธ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้ และขยายฐานลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งในปีที่ผ่านมา เกมในอดีตที่กลุ่มบริษัทฯ นำกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้งก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีในหลายประเทศ
- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย : กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทฯ เป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนั้นในรูปแบบกิจกรรมในเกม 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 การจัดกิจกรรมทางการตลาดหรือการส่งเสริมการขายร่วมกัน การใช้สื่อโฆษณาที่ได้รับการสนับสนุนจากช่องทางการเติมเงินหรือการจัดจำหน่ายในการแนะนำผลิตภัณฑ์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่น

การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขายไอเกม

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 ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทางช่องทางที่หลากหลายดังนี้

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 มุ่งมั่นพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการทั้งหลายดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้นอยู่เสมอ รวมถึงจัดหาและพัฒนาบุคลากรและระบบการบริการให้เพียงพอต่อการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ เข้ากับไลฟ์สไตล์ของผู้เล่นเกมในยุคปัจจุบัน และสร้างความพึงพอใจต่อผู้เล่นเกมซึ่งถือเป็นลูกค้าที่สำคัญของกลุ่มบริษัทฯ

การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ในการให้บริการเกมออนไลน์

ในการเล่นเกมนออนไลน์จะต้องมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลาระหว่างเครื่องของผู้เล่นและเซิร์ฟเวอร์ที่

ให้บริการ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพดีและมีความปลอดภัยสูงจะช่วยให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง 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 นำมาใช้ให้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

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

การพัฒนาช่องทางธุรกิจใหม่

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายปรับปรุงพัฒนาแนวทางใหม่ ๆ ที่ตอบเจตจำนงของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือแอปพลิเคชันของคนรุ่นใหม่ โดยมุ่งเน้นที่การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงบริการของกลุ่มบริษัทฯ เช่น การเข้าถึงเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ การรับข้อมูลข่าวสารของเกม และการรับรางวัลพิเศษต่าง ๆ จากเกม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายผูกพันกับการบริการของกลุ่มบริษัทฯ และยิ่งเปิดขยายช่องทางการสื่อสารระหว่างกลุ่มบริษัทฯ กับกลุ่มเป้าหมาย และกลุ่มพันธมิตรทางธุรกิจและผู้พัฒนาที่ต้องการเข้าสู่ตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ภายใต้แพลตฟอร์มของ PlayPark

8.3 การตลาดและการแข่งขัน

8.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

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

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่นในหลายด้าน ดังนี้

- เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย : เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต ประกอบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นยังน้อยกว่าเมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่น ๆ อย่างไรก็ดีตาม แนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต ปัจจุบันมีหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าผู้เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้บริการอย่างต่อเนื่อง : เนื่องจากลักษณะของเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมมีความสัมพันธ์เชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกันได้ โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุภารกิจในเกม ทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่าง ๆ ในเกม เพื่อให้เป็นผู้ชนะ ทำให้ผู้เล่นเกมมีความผูกพันกับเกมอย่างมาก
- การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและสัญญาณอินเทอร์เน็ต : เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาต่ำลง ทำให้ผู้บริโภคสามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสเปกหรือคุณสมบัติที่สูงขึ้นกว่าเดิม ทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพด้านกราฟิกสูง ๆ ได้ อีกทั้งปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้แข่งขันกันด้านราคาและความเร็วอินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง จนสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้อย่างกว้างขวาง ถือเป็นตลาดอุปสรรคในการเข้าถึงเกมของผู้บริโภค
- ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ : ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา อาทิ งานเพลง เกมพีซีแบบออฟไลน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่น ๆ ยังคงถือเป็นปัญหาที่ท้าทายของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานจนทำให้อาจไม่สามารถดำเนินกิจการต่อไปได้ ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์มีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ ซึ่งเครื่องลูกข่ายของผู้เล่นจะต้องติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ผ่านออนไลน์ตลอดเวลา ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่นที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปแบบออฟไลน์ อาทิ ซีดี ดีวีดี หรือดิสก์เกม ซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่
- ยุค Mobile First เปลี่ยนจากพีซีสู่สมาร์ทโฟน : ในปี 2561 อุตสาหกรรมเกมเติบโตอย่างชัดเจนโดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ซึ่งมีมูลค่ามากถึง 2.499 ล้านล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 52 จากอุตสาหกรรม

เกมทั่วโลก แนวโน้มการเติบโตของธุรกิจเกมมوباล์เป็นผลมาจากการเข้ามาของสมาร์ทโฟนแบรนด์จีน ทำให้สมาร์ทโฟนที่มีประสิทธิภาพสูงมีราคาถูกลง ซึ่งวัดได้จากยอดขายของ Oppo, Vivo และ Xiaomi ที่สูงถึง 500,000 เครื่อง ใกล้เคียงกับแบรนด์เกาหลีอย่าง Samsung ทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงการเล่นเกมที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ถูกจำกัดด้วยเทคโนโลยี ส่งผลให้สามารถขยายฐานผู้เล่นในอนาคตและการเติบโตของตลาดเกมได้อย่างต่อเนื่อง โดยคาดการณ์ว่ารายได้ของเกมมوباล์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จะเติบโตได้ถึง 1.365 แสนล้านบาทในปี 2562 นี้

8.3.2 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ใน 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย (PT Asiasoft) และฟิลิปปินส์ รวมถึงเปิดให้บริการผ่านบริษัทย่อยตลอดจนพันธมิตรที่แข็งแกร่งในแต่ละประเทศอย่าง เวียดนาม (Dzogame) และอินโดนีเซีย (Wavegame) ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ และมوباล์ที่สูงอย่างต่อเนื่องในปีที่ผ่านมา โดยภูมิภาคนี้มีการเติบโตของตลาดเกมมوباล์สูงสุด โดยเฉพาะในประเทศอินโดนีเซีย ไทย และมาเลเซีย ซึ่งเป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟน นอกจากนี้การแข่งขันในตลาดเกมมوباล์มีความรุนแรงมากขึ้น เนื่องจากมีผู้พัฒนาจากต่างประเทศเข้ามาเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง

ประเทศไทยมีมูลค่าทางตลาดเกมออนไลน์สูงที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตามด้วยเวียดนาม อินโดนีเซีย สิงคโปร์ และมาเลเซีย ในขณะที่กระแสการตื่นตัวของวงการอีสปอร์ต (Esports) ในช่วง 1 - 2 ปีที่ผ่านมา ได้เพิ่มขึ้นอย่างมาก เนื่องจากการบรรจุการแข่งขันเกมเข้าเป็นกีฬาชนิดหนึ่งในการแข่งกีฬาเอเชียนเกมส์ หรือการที่ภาครัฐอนุญาตให้มีการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตในประเทศไทยอย่างเป็นทางการ ซึ่งสร้างความสนใจให้กับวงการอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก และได้รับการยอมรับทั้งจากผู้บริหาร ภาครัฐ และภาคเอกชน แปรต้นชั้นนำในอุตสาหกรรมต่าง ๆ แม้แต่สโมสรฟุตบอลแห่งหนึ่งของไทย ได้เข้ามามีบทบาทและมีส่วนร่วมในอุตสาหกรรมเกมมากยิ่งขึ้น ปัจจุบันการแข่งขันอีสปอร์ตไม่จำกัดเพียงเกมพีซีเช่นในอดีตเท่านั้น แต่เริ่มมีการแข่งขันอีสปอร์ตในตลาดเกมมوباล์อย่างจริงจังเช่นเดียวกัน ซึ่งกระแสดังกล่าวนี้มีทิศทางเดียวกันในทุกประเทศในภูมิภาคนี้

ถึงแม้ในตลาดเกมมوباล์ เกมประเภทอีสปอร์ตมีส่วนแบ่งทางการตลาดจำนวนมาก และเป็นที่รู้จักในวงกว้าง แต่ถือเป็นความท้าทายสำหรับผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเกมประเภทดังกล่าว เพราะเกือบทั้งหมดในเกมประเภทนี้ ผู้ชนะจะมีเพียงหนึ่งเดียว และแบ่งส่วนแบ่งทางการตลาดไป เนื่องจากลักษณะของเกมประเภทนี้ต้องการฐานผู้เล่นจำนวนมาก

เนื่องด้วยมีอัตราการจ่ายต่ำและจำนวนการใช้จ่ายต่อคนน้อย ส่งผลให้จำเป็นต้องมีฐานผู้เล่นจำนวนมากเพื่อทำให้เกมสามารถสร้างกำไรได้ โดยการสร้างฐานลูกค้าจำนวนมากนั้น ต้องอาศัยการลงทุนจำนวนมาก รวมถึงเกมที่มี IP เป็นที่รู้จักและผู้พัฒนาที่มีผลงาน นั้นหมายถึงความเสี่ยงที่สูงขึ้นสำหรับผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเช่นกัน ทำให้เกมประเภทนี้ที่ถูกสร้างโดยผู้พัฒนาที่มีชื่อเสียงหาได้ยาก มีเพียงผู้พัฒนาที่มีศักยภาพเพียงพอไม่ที่รายที่สามารถสร้างเกมที่มีความสามารถในการแข่งขันกับเกมอื่นในตลาดได้ ได้แก่ Blizzard, Riot, EA, Epic ด้วย IP ที่มีชื่อเสียง ผู้พัฒนาเหล่านี้กำลังทำจัดคู่แข่งเกมโมบายล์ประเภทอีสปอร์ตในตลาด

ในทางกลับกันประเภทของเกมที่เอเชียซอฟต์แวร์มีความแข็งแกร่ง คือ MMORPG และ SLG / RTS ซึ่งทำรายได้เป็นอันดับ 2 หรือ 3 ในแต่ละตลาด

สถิติตลาด

สถิติตลาด (ล้านหน่วย)	อินโดนีเซีย	มาเลเซีย	ฟิลิปปินส์	สิงคโปร์	ไทย	เวียดนาม
ประชากร	269.5	32.5	108.1	5.9	69.3	97.4
ประชากรออนไลน์	91	27.6	70.9	5.1	40.1	55.4
ผู้ชื่นชอบเกม	62.6	20.2	46.7	3.6	30.4	39.3
ผู้เล่นเกม	55.1	19.1	43.4	3.4	27.8	36.5
ผู้เล่นเกมที่มีการใช้จ่าย	33.5	10.3	22.6	1.5	16.3	21.4
รายได้จากเกม (ดอลลาร์สหรัฐ)	1,404	698	587	321	777	531
การใช้จ่ายต่อคน/ปี (ดอลลาร์สหรัฐ)	41.96	67.97	26.00	211.62	47.60	24.87

*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo

จำนวนผู้เล่นเกมในแต่ละกลุ่มเกม

จำนวนผู้เล่นเกม (ล้านคน)	อินโดนีเซีย	มาเลเซีย	ฟิลิปปินส์	สิงคโปร์	ไทย	เวียดนาม
-----------------------------	-------------	----------	------------	----------	-----	----------

เกมพีซีบราวเซอร์	16.4	9.8	21.7	2	11.7	7.6
เกมพีซีดาวน์โหลด/กล่อง	23.4	12.1	23	2	14.7	9.8
เกมโมบายล์	49.5	17.3	38.6	3.1	24.2	34
เกมแท็บเล็ต	10.9	4.3	10.4	0.6	6.3	9.5
เกมคอนโซล	15.3	7.7	14.3	1.7	10.6	5.3

*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo

ประมาณการรายได้ในแต่ละกลุ่มเกม

ประมาณการรายได้ (ล้านดอลลาร์สหรัฐ)		เกมพีซี บราวเซอร์	เกมพีซี ดาวน์โหลด/ กล่อง	เกม โมบายล์	เกม แท็บเล็ต	เกม คอนโซล	รวม
อินเดีย	2561	58	138	674	126	86	1,082
	2562	58	156	948	148	94	1,404
	2563	57	172	1,209	169	104	1,711
มาเลเซีย	2561	30	151	316	53	84	634
	2562	26	163	365	57	87	698
	2563	22	172	486	64	99	843
ฟิลิปปินส์	2561	30	90	253	49	38	460
	2562	29	106	353	57	42	587
	2563	27	123	457	62	46	715
สิงคโปร์	2561	6	63	156	46	49	320
	2562	4	69	150	47	51	321
	2563	3	75	157	50	54	339

ไทย	2561	41	126	379	63	57	666
	2562	41	141	461	73	61	777
	2563	40	157	555	82	66	900
เวียดนาม	2561	23	115	274	35	25	472
	2562	23	127	316	39	26	531
	2563	22	138	379	43	27	609

*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo

ลักษณะผู้เล่นเกมโดยแบ่งตามเพศ

ลักษณะผู้เล่นเกม (ร้อยละ)	อินโดนีเซีย		มาเลเซีย		ฟิลิปปินส์		สิงคโปร์		ไทย		เวียดนาม	
	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง
เกมเมอร์พันธุ์แท้ พร้อมใช้จ่าย	19	17	18	9	11	8	14	6	15	12	19	12
เล่นเกม และทำกิจกรรมอื่นร่วม	7	4	6	7	4	2	9	5	8	5	10	5
เล่นตามกระแส ไม่เน้นใช้จ่าย	16	18	27	19	24	17	22	17	28	22	27	25
ชอบเล่นด้วยตนเอง	1	1	2	1	2	2	4	3	1	1	1	1
สายเกมมิงเกียร์	10	5	10	7	11	7	10	7	8	7	11	8
ชอบดูผู้อื่นเล่น มากกว่าเล่นเอง	27	26	17	24	28	31	15	14	22	26	19	32
อดีตเกมเมอร์พันธุ์แท้ เน้นดูอีสปอร์ต	12	12	5	6	8	6	6	4	8	9	8	6
เล่นฆ่าเวลา	8	17	15	27	12	27	20	44	10	18	5	11

*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในไทย

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยในปี 2562 มูลค่าทางการตลาดเติบโตขึ้นร้อยละ 16.6 จาก 667 ล้านเหรียญสหรัฐในปี 2562 เป็น 777 ล้านเหรียญสหรัฐในปี 2563 (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo) โดยปี 2562 เกมพีซีออนไลน์มีสถานะการเติบโตของตลาดค่อนข้างคงตัว แต่มีการเติบโตของตลาดจากฝั่งของเกมโมบายล์เป็นส่วนใหญ่ ในส่วนของจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่เปิดดำเนินการในประเทศไทยลดลงจาก 24 รายในปี 2561 เป็น 21 รายในปี 2562 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการลดลงจาก 61 เกมในปี 2561 เป็น 50 เกมในปี 2562 โดยมีเกมพีซีออนไลน์ที่เปิดใหม่ในปี 2562 เพียง 6 เกม

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในไทย ได้แก่

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet) : ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเติบโตขึ้น รวมถึงการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการ ด้วยการเข้ามาของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายใยแก้วนำแสง (Fiber Optic) ที่มีความเร็วสูงกว่าและราคาถูกลง โดยปัจจุบันมีอัตราค่าบริการประมาณ 599 - 799 บาทต่อเดือน สำหรับความเร็ว 200 - 1,000 เมกะบิตต่อวินาที ส่งผลให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และเนื่องจากความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูลและความเสถียรในระหว่างการใช้บริการมีผลต่อความสนุกในการเล่นเกมนออนไลน์ จึงทำให้มีผู้เล่นเกมนออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมนออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น
- การเติบโตจากการแข่งขันของตลาดสมาร์ทโฟน : มีการแข่งขันพัฒนาคุณภาพของสมาร์ทโฟน โดยเฉพาะในราคา 3,000 - 7,000 บาท ที่สามารถใช้ใช้งานได้หลากหลายและมีประสิทธิภาพสูงกว่าที่ผ่านมา จึงส่งผลให้การเข้าถึง เกมโมบายล์เป็นไปอย่างแพร่หลาย
- การเติบโตของตลาดเกมโมบายล์ : ในปี 2562 มีเกมโมบายล์เปิดให้บริการในประเทศไทยมากกว่า 300 เกม และมีมูลค่าตลาดประมาณ 22,000 ล้านบาท โดยยังคงเติบโตอย่างรวดเร็วต่อเนื่องด้วยปัจจัยหลายด้าน ในปี 2562 มีหมายเลขโทรศัพท์มือถือ 92.33 ล้านเลขหมาย คิดเป็นร้อยละ 133 ของจำนวนประชากร โดยเป็นผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือที่เข้าถึงระบบ 3G/4G มากถึงร้อยละ 99 ทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงเกมนออนไลน์บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้ง่ายขึ้น ประกอบกับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 69 เป็นผู้ใช้งานโซเชียลมีเดีย, ร้อยละ 74 ซื้อของผ่านทางโทรศัพท์มือถือ และร้อยละ 85 ซื้อสินค้าหรือบริการออนไลน์
- ความหลากหลายของเกมนออนไลน์ที่เปิดให้บริการ : ในช่วงที่ผ่านมา มีเกมนออนไลน์ที่เปิดให้บริการมีคุณภาพกราฟิกที่สูงกว่าแต่ก่อนมาก ช่วยเพิ่มความสุขและความตื่นเต้นในการเล่นเกมนออนไลน์ รวมถึงการเติบโตในตลาดเกมโมบายล์เป็นไปอย่างก้าวกระโดด ทำให้มีแนวเกมใหม่ ๆ และเกมที่มีคุณภาพกราฟิกระดับสูงเข้ามาเปิดให้บริการเป็นจำนวนมาก จึงดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากยิ่งขึ้น
- การพัฒนาอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่อง : อีสปอร์ตถือเป็นหนึ่งในระบบนิเวศที่สำคัญของอุตสาหกรรมเกม นับตั้งแต่ปี 2560 ที่ภาครัฐประกาศบรรจุอีสปอร์ตเป็นกีฬาอย่างเต็มรูปแบบ รวมถึงอนุมัติให้สมาคมไทยอีสปอร์ต (TESF) เป็นสมาคมกีฬาภายใต้หน่วยงานการกีฬาแห่งประเทศไทย จนปัจจุบัน มีผู้เล่นเกมจำนวนหนึ่งพัฒนาตนเองไปเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตทั้งประเภทสมัครเล่นและอาชีพ รวมถึงสร้างให้เกิดอาชีพที่เกี่ยวข้องอีกมากมาย อาทิ นักพากย์เกม ผู้จัดการทีมหรือสโมสร ผู้จัดการแข่งขัน เป็นต้น จนเกิดเป็นอุตสาหกรรมอีสปอร์ตที่มีมูลค่าตลาดหลายพันล้านบาท ในปี 2562 ที่ผ่านมามีภาครัฐกิจและภาครัฐให้ความสนใจเข้ามามีส่วนร่วมสนับสนุนในอุตสาหกรรมนี้ ทั้งเพื่อสร้างรายได้โดยตรงหรือสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าหรือบริการของตนสู่กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งถือเป็นการกระตุ้นให้อุตสาหกรรมเกมเกิดการยอมรับอย่างแพร่หลายในสังคมมากยิ่งขึ้น

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมนออนไลน์ในสิงคโปร์

สิงคโปร์ถือเป็นประเทศที่เป็นประตูสู่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และยังเป็นที่ตั้งสำนักงานใหญ่ระดับภูมิภาคของ

ผู้พัฒนาเกมและผู้ให้บริการเกมหลายแห่ง ด้วยการใช้ประโยชน์จากโครงสร้างพื้นฐานด้านไอทีที่แข็งแกร่งและความพร้อมในการเข้าถึงผู้ที่มีความสามารถระดับโลก นอกจากนี้ประเทศสิงคโปร์ยังคงส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านดิจิทัล

ในปี 2562 บริษัทเกมจีนมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องในประเทศสิงคโปร์ โดย Netease และ Alibaba Games ได้ร่วมกับผู้ให้บริการเกมรายใหญ่ระดับโลก อาทิ Ubisoft และ Riot ในการจัดตั้งการดำเนินงานในระดับภูมิภาคจากประเทศสิงคโปร์ ทั้งยังได้ริเริ่มงานสำคัญในวงการเกม ซึ่งรวมถึงการก่อตั้งสหพันธ์กีฬาสปอร์ตโลก (Global Esports Federation: GEF) และการประกาศจัดงาน Gamescom Asia (วันที่ 15 ตุลาคม 2563 ณ ประเทศสิงคโปร์) ที่แสดงให้เห็นถึงการยอมรับอย่างกว้างขวางมากขึ้น

ในฐานะที่เป็นหนึ่งในประเทศที่มีการพัฒนาทางเศรษฐกิจมากที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งธุรกิจเกมมีการเติบโตในแนวทางเดียวกัน คาดว่าในปี 2562 ธุรกิจเกมในประเทศสิงคโปร์มีมูลค่า 322 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo) เพิ่มขึ้นร้อยละ 0.9 จากปี 2561 สำหรับการเติบโตในปี 2563 นั้น เกมโมบายล์ถือเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญ เนื่องจากการเพิ่มเครือข่าย 5G ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพเกมโมบายล์ให้สูงขึ้นเทียบเท่ากับการเล่นเกมบนคลาวด์

เกมออนไลน์พีซี :

- เกมออนไลน์พีซีทุกเกมที่เปิดให้บริการในปี 2562 เป็นเกมที่มีลิขสิทธิ์ในระดับภูมิภาคหรือระดับโลก ซึ่งครอบคลุมประเทศสิงคโปร์ด้วย
- เกม MOBA ยังคงเป็นประเภทเกมที่ได้รับความนิยม โดย DOTA จาก Valve และ LoL จาก Riot ได้ครองส่วนแบ่งทางการตลาดเป็นส่วนใหญ่
- เกม MapleStorySEA ได้เปิดให้บริการเข้าสู่ปีที่ 14 และยังคงเป็นผู้นำเกมประเภท MMORPG

เกมโมบายล์ :

- ประเทศสิงคโปร์สามารถทำรายได้จากเกมโมบายล์เป็นอันดับที่ 17 ของโลก (อ้างอิงข้อมูลจาก AppAnnie) คิดเป็นมูลค่า 232 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2562
- เกม Mobile Legends Bang Bang (จากผู้พัฒนา Moonton), Rise of Kingdoms (จากผู้พัฒนา Lilith Games) และ MapleStory M (จากผู้พัฒนา Nexon) ถือเป็นเกมที่มีความโดดเด่นอย่างมาก ด้วยมูลค่า 6 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อเกม

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในมาเลเซีย

เกมออนไลน์พีซี :

- สำหรับเทรนด์ของเกมพีซี เกมประเภทอีสปอร์ตยังคงเป็นผู้นำตลาด
- ช่วงครึ่งปีหลังของปี 2562 อีสปอร์ตได้รับความสำคัญและการรับรองจากรัฐบาลด้านกีฬาและการศึกษา วิทยาลัยใหญ่ ๆ เริ่มบรรจุอีสปอร์ตและการแข่งขันเป็นกิจกรรมนอกหลักสูตรอย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ยังถือเป็นปัจจัยที่สร้างโอกาสทางธุรกิจในแง่ของการสร้างแบรนด์และการรับรู้
- รัฐบาลมาเลเซียจัดสรรงบ 20 ล้านริงกิต ผ่านศูนย์ความร่วมมือด้านดิจิทัลอีโคโนมีมาเลเซีย (Malaysia Digital Economy Corporation : MDEC) เพื่อสนับสนุนและพัฒนาทั้งอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศ และด้านเนื้อหาดิจิทัลในปี 2563
- รัฐบาลยังคงจัดสรรงบ 25 ล้านริงกิต เพื่อส่งเสริมโครงการนำร่องด้านแอปพลิเคชันดิจิทัลที่ใช้ประโยชน์แสงและโครงสร้างพื้นฐาน 5G

เกมโมบายล์ :

- ผู้ให้บริการต่างประเทศครองฐานผู้เล่นเกือบทั่วทุกประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เนื่องจากมีอุปสรรคต่ำสำหรับการเปิดให้บริการเกมโมบายล์
- เกมประเภท Battle Royal และ MOBA (อีสปอร์ต) ครองตลาดเกมโมบายล์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มทั่วโลก
- เมื่อเปรียบเทียบกับตลาดเกมพีซี ถือว่าตลาดเกมโมบายล์มีแนวเกมที่หลากหลาย ถึงแม้ว่าเกมประเภทอีสปอร์ตกำลังเป็นที่นิยม
- ในไตรมาสที่ 3 เกมประเภท Role Playing มีอัตราการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว
- เกมประเภท Music ถือเป็นหนึ่งในแนวเกมที่มีโอกาสในตลาดมาเลเซีย เนื่องจากยังมีช่องทางในการเติบโต

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในฟิลิปปินส์

เกมออนไลน์พีซี :

- เกม MMORPG ที่มีชื่อเสียง อาทิ RO ได้ปิดการให้บริการในประเทศ และปรับเป็นเปิดให้บริการในทั่วเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แทน
- Garena, GameClub ยุติการดำเนินงานในประเทศ และย้ายเกมไปยังบริการอื่น ๆ แทน
- เกมประเภท FPS, Battle Royale และ MOBA ยังคงเป็นประเภทเกมที่ได้รับคามนิยมในประเทศ

เกมโมบายล์ :

- ในปี 2562 คาดการณ์ว่าสามารถรูดตลาดสมาร์ทโฟนได้ร้อยละ 48.4 และมีรายได้เฉลี่ยต่อผู้ใช้ (Average Revenue per User : ARPU) อยู่ที่ 18.82 ดอลลาร์สหรัฐ (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)
- รายได้โดยประมาณของตลาดโมบายล์เกมมากกว่า 104 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
- ระบบปฏิบัติการ Android มีส่วนแบ่งทางการตลาดร้อยละ 82.52 ตามด้วย iOS ร้อยละ 17.15 และระบบปฏิบัติการอื่น ๆ ร้อยละ 0.99 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

- เกมประเภท Action และ Esports เป็นผู้นำตลาดด้วยส่วนแบ่งร้อยละ 25
- ตลาดเกม Casual มีส่วนแบ่งทางการตลาดลดลงเหลือร้อยละ 13 จากสัดส่วนทั้งหมดในปี 2562
- เกมประเภท Arcade และ Puzzle มีส่วนแบ่งทางการตลาดอยู่ที่ร้อยละ 10 และ 9 ตามลำดับ

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย

เกมออนไลน์พีซี :

- ในปี 2562 เกมยอดนิยมนยังคงเป็นเกมประเภทอีสปอร์ต ผู้ให้บริการท้องถิ่นหลายเจ้าปิดตัวลง ทำให้เหลือผู้ให้บริการเพียง 4 ราย ซึ่งเปิดให้บริการเกมพีซีทั้งหมด 14 เกม นอกเหนือจากนั้นเป็นผู้ให้บริการจากต่างประเทศ โดยส่วนแบ่งการตลาดส่วนใหญ่เป็นของผู้ให้บริการจากต่างประเทศ
- เกมประเภท FPS, MOBA และ Battle Royale เป็นเกมที่ผู้เล่นให้ความนิยมมากที่สุด โดยมีส่วนแบ่งการตลาดอยู่ที่ร้อยละ 77 เพิ่มขึ้นร้อยละ 10 จากปี 2561 ส่วนเกมประเภท MMORPG มีส่วนแบ่งทางการตลาดลดลงร้อยละ 16

เกมโมบายล์ :

- ตลาดเกมโมบายล์มีการเติบโตอย่างมาก โดยประเภทเกมยอดนิยมนั้นไปในแนวทางเดียวกับตลาดเกมพีซี คือเกมประเภท FPS, MOBA และ Battle Royale ซึ่ง 5 อันดับเกมทำเงินสูงสุดยังคงเป็นเกมเก่าที่เปิดให้บริการก่อนปี 2562

8.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

8.4.1 ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วน ดังที่แสดงในแผนภาพ โดยเริ่มต้นจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาเกม จากนั้นขายลิขสิทธิ์เกมต่อหรือแต่งตั้งให้ผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) เป็นผู้เสาะหาตลาดและขายลิขสิทธิ์การให้บริการเกมให้กับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Operator) ในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละประเทศ ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ประกอบการในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในส่วนของผู้ให้บริการเกมและผู้จัดจำหน่าย



ภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์

ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์ สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยการจำหน่ายเองหรือผ่านผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง หรือการใช้บริการช่องทางการชำระเงินจากผู้ให้บริการบุคคลที่ 3 (3rd party payment channel) 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 และไม่มีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรง และยั่วยุทางเพศ
- เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจและมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมที่ให้บริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย ณ เวลานั้น
- มีต้นทุนในการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถทำกำไรจากการให้บริการได้
- โปรแกรมเกมออนไลน์สามารถใช้ได้กับระบบเครื่องคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือของกลุ่มผู้เล่นเกมเป้าหมาย

เสร็จจากและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อขายสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายสิทธิ์เกมออนไลน์

เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- อุปกรณ์เซิร์ฟเวอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกมจะประมาณจากการคาดการณ์ผู้เล่นโดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- ระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลและการเชื่อมต่อ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมตั้งค่าความปลอดภัยพื้นฐานให้แต่ละเกม จัดการอนุญาตการเชื่อมต่อที่ปลอดภัยและใช้สำหรับเข้าเล่นเกมเท่านั้น รวมถึงทดสอบความปลอดภัยของข้อมูลก่อนเริ่มเปิดให้บริการ
- ควบคุมระบบพื้นฐาน : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบพื้นฐาน ที่ระบบของเกมและระบบฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะต้องทำงานร่วมกัน อาทิ ระบบไอดีลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ ที่จะใช้เข้าเกม ระบบเติมเงินจากบัตรเครดิตของกลุ่มบริษัทฯ ที่จะใช้เติมเข้าเกม ระบบกิจกรรมส่งเสริมการเล่นที่พัฒนาขึ้นโดยกลุ่มบริษัทฯ ระบบโปรโมชั่นเพิ่มความคุ้มค่าในการใช้จ่ายในเกมของกลุ่มบริษัทฯ
- โปรแกรมเครื่องลูกข่าย : ทีมจัดการเกมจะดัดแปลงและปรับปรุงโปรแกรมซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกม รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมในเนื้อหา ปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมและกลุ่มผู้เล่นในแต่ละประเทศ และส่งมอบโปรแกรมเกมที่พร้อมและปลอดภัยให้กับผู้เล่น
- การจัดทำเว็บไซต์ : ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- สังคมของผู้เล่นและสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ก : กลุ่มบริษัทฯ จะสร้างสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์กเพื่อใช้สำหรับการรวมกลุ่มสังคมผู้เล่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงการโปรโมตเกมด้วยการตลาดดิจิทัล ในการเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่
- ระบบการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมทีมงานเพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ Game Master เพื่อดูแลการเล่น เกม อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

กระจายโปรแกรมเครื่องลูกข่าย (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ กระจายโปรแกรมให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึงจากการให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์เกม รวมถึงผ่านโปรแกรมเพลย์มาร์เก็ต ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อเสริมความสะดวกในการเข้าถึงเกมของกลุ่มบริษัทฯ สำหรับเกมบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

เปิดให้บริการเกมออนไลน์

เมื่อจัดเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเริ่มเปิดให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ช่วงดังนี้

- ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test) : ทีมจัดการเกมและพนักงานของกลุ่มบริษัทฯ จะทดลองเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องแม่ข่าย เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องของการให้บริการเกมและปรับปรุงแก้ไขต่อไป
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบปิด (Closed Beta) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกมโดยไม่คิดค่าบริการ แต่จำกัดจำนวนผู้เล่น เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกม
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบเปิด (Open Beta) และ/หรือ เปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial) : ภายหลังได้ทดสอบการให้บริการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมโดยทั่วไป โดยเก็บค่าบริการจากการขายไอเทมในร้านค้า Cash Item

สำหรับเกมโมบายล์ แบ่งออกเป็น 3 ช่วงดังนี้

- ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test) : ทีมจะทดสอบตัวเกมผ่านเซิร์ฟเวอร์ทดสอบ เพื่อปรับปรุงเกมให้สมบูรณ์พร้อมในการให้บริการ
- ช่วงทดสอบแบบปิด (Closed Beta) : เปิดให้ผู้เล่นที่สนใจเข้าร่วมทดสอบลงทะเบียนเข้าร่วมทดสอบโดยไม่คิดค่าบริการ เพื่อตรวจสอบความเสถียรของระบบเซิร์ฟเวอร์ รวมถึงรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเกม เพื่อพัฒนาเกมเพิ่มเติมให้ตรงกับความต้องการของผู้เล่นมากขึ้น
- ช่วงเปิดให้บริการจริงและจัดเก็บค่าบริการ (Commercial) : หลังจากการทดสอบและปรับปรุงเกมเรียบร้อยแล้ว เกมจะถูกส่งไปตรวจสอบคุณภาพ เมื่อผ่านการตรวจสอบแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะปรับสถานะให้ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android และ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS ถือเป็นการเปิดให้บริการโดยสมบูรณ์

การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ

- ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) : สร้างการรับรู้ก่อนการเปิดให้บริการเกม โดยแนะนำเกมบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และประชาสัมพันธ์ในโซเชียลเน็ตเวิร์ก โดยสร้างเพจหรือตั้งกลุ่มออนไลน์ขึ้นเป็นช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มลูกค้า
- ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) : สร้างการรับรู้ผ่านการโฆษณาบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และจดหมายแนะนำเกม รวมถึงการโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ
- ช่วงส่งเสริมการขายและรักษายอดขาย (Promoting and Maturing) : เน้นการจัดกิจกรรมทั้งภายในเกม เช่น การแข่งขันย่อยภายในเกม กิจกรรมล็อกอินเข้าเกมทุกวันเพื่อรับไอเทม และภายนอกเกม เช่น จัดงาน Meeting เพื่อเสริมสร้างสังคมภายในเกม และกระชับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับทีมงาน จัดการแข่งขันระดับประเทศ ณ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ รวมถึงยังคงประชาสัมพันธ์เกมผ่านช่องทาง

ต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น เว็บไซต์เกมออนไลน์ โซเชียลเน็ตเวิร์กโดยผ่าน Influencer / Caster / Net Idol และโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ

8.4.3 ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

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

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกม

■ ■ ■ ■

9 ปัจจัยความเสี่ยง

9.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

9.1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบันการดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยหลายหน่วยงาน เช่น กระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม เพื่อเซ็นเซอร์และให้เรตติ้งเกมก่อนที่จะเผยแพร่ให้บริการ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ จะดูแลเรื่องการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ดีวีดี และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก เนื่องจากรัฐบาลไม่ได้ปิดกั้นการทำธุรกิจเกมออนไลน์ แต่อย่างใด ในขณะที่มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมนออนไลน์ และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต รวมถึงการออกใบอนุญาต และการตรวจสอบเนื้อหาเกม อย่างไรก็ตามในปี 2562 ประเทศจีนและเกาหลีใต้เริ่มมีมาตรการจำกัดการเข้าเล่นเกมของเยาวชน เช่น การจำกัดเวลาและจำนวนชั่วโมงเข้าเล่นเกมของเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีในเวลากลางคืน ถึงแม้ว่าประเทศในกลุ่มอาเซียนจะยังไม่มีความหมายควบคุมดังกล่าว แต่บริษัทอยู่ในระหว่างพิจารณานำมาตรการดังกล่าวมาใช้ โดยมาตรการดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากผู้เล่นกลุ่มดังกล่าวส่วนใหญ่ไม่ได้เข้าเล่นเกมในเวลากลางคืน

9.1.2 ความเสี่ยงจากการที่ผู้พัฒนาเกมพึ่งพิงผู้ให้บริการเกมน้อยลง โดยเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง

ปัจจุบันมีบริษัทที่เป็นผู้พัฒนาเกมรายใหญ่หลายราย ที่เปิดให้บริการเกมแล้วมีกระแสการตอบรับที่ดี ประสบความสำเร็จสูง โดยมีผู้เล่นจากประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เข้าไปเล่นเป็นจำนวนมาก ในกรณีนี้บริษัทเหล่านี้มักพิจารณาเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง โดยไม่ร่วมมือกับผู้ให้บริการเกมภายในประเทศเหมือนในอดีต

อย่างไรก็ตาม ยังมีบริษัทผู้พัฒนาเกมอีกจำนวนมากที่มีข้อจำกัดในการเปิดให้บริการเกมเอง เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความเข้าใจพฤติกรรมผู้เล่นเกมในประเทศ การทำการตลาดและการสื่อสาร การบริหารจัดการคอมมูนิตี การจัดกิจกรรมเพื่อพบปะกับลูกค้าโดยตรง การให้บริการลูกค้า เป็นต้น นอกจากนี้บริษัทผู้พัฒนาเกมหลายรายต้องการเปิดให้บริการเกมพร้อมกันหลายประเทศ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงต้องการร่วมมือกับบริษัทผู้ให้บริการเกมที่มีความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในธุรกิจ เพื่อให้สามารถเปิดให้บริการเกมครอบคลุมทุกประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งถือเป็นจุดแข็งของบริษัทเอเชียซอฟท์ เนื่องจากมีจำนวนผู้ให้บริการภายในประเทศน้อยรายที่สามารถเปิดให้บริการเกมได้ตามเงื่อนไขข้างต้นเหล่านี้

9.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

9.2.1 ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใด ๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนเริ่มต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ค่าแปลภาษาและค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้น หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนเริ่มต้นดังกล่าว หรือในจำนวนตามที่ได้คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์และการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ทั้งนี้ หากเกมออนไลน์ใด ๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ กลุ่มบริษัทฯ อาจพิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งจำนวน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในงวดบัญชีนั้น ๆ

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ กลุ่มบริษัทฯ จะคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด โดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มผู้เล่นเกมอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใด ๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกม อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยเปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่าง ๆ

โดยในระหว่างปี 2562 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 32 เกมใน 5 ประเทศ คือ ไทย (14 เกม) สิงคโปร์ (15 เกม) มาเลเซีย (22 เกม) อินโดนีเซีย (7 เกม) และฟิลิปปินส์ (10 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

9.2.2 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์โดยเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ในการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Bandwidth) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPs) ในแต่ละประเทศ ดังนี้

- ไทย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก บจก. ทรู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์, 3BB และ AIS
- สิงคโปร์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก 1-Net Mediacorp และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก StarHub และ SGIX
- มาเลเซีย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก IPServerOne Hosting
- ฟิลิปปินส์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Philippine Long Distance Telephone Company (ePLDT) และ Globe Telecom

โดยทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้ยอดขายและความพึงพอใจในการเล่นเกมนลดลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทุกรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพ มีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยในระดับสูงมาก เมื่อเทียบกับข้อกำหนดในมาตรฐานสากลและปัจจุบัน มีทางเลือกเพิ่มมากขึ้นในการให้บริการเช่าแบบคลาวด์ ทำให้มีทางเลือกในการทำแผนสำรองเพื่อย้ายไปใช้บริการดังกล่าวได้หากเกิดปัญหาขึ้น

9.2.3 ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

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

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

9.2.4 ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

9.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 57.28 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 คน จากทั้งหมด 6 คน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 คน เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

■ ■ ■ ■

10 ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ชั้น 28 ห้องเลขที่ 9/283-5 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
เลขทะเบียนบริษัท	0107550000050
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	532,840,120 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 532,840,120 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท
ทุนชำระแล้ว	409,877,016 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคมป์ดอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ชั้น 28 ห้องเลขที่ 9/283-5 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

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

ชื่อบริษัท	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ www.thaiware.com
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	69/6 อาคารตึกชัยบึก 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

ชื่อบริษัท	บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการพัฒนาแอปพลิเคชันด้านการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9/283-285 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	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 เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยูเอเอ็มทาวเวอร์ ชั้น 28 ห้องเลขที่ 9/283-5 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 เพลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยูเอเอ็มทาวเวอร์ ชั้น 28 ห้องเลขที่ 9/283-5 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	อยู่ระหว่างชำระบัญชี

ชื่อบริษัท	บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการผลิตและจำหน่าย ตลอดจนเป็นผู้พัฒนา และเป็นผู้ให้บริการโมบายล์ แอปพลิเคชัน เกมโมบายล์ และซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	140 อาคารวันแปซิฟิควอลล์ 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

ชื่อบริษัท	Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd.)
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศสิงคโปร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	3 Kim Chuan Lane #08-02/03, Goodland Group Building, Singapore 537069
โทรศัพท์	65 6291 6129
เว็บไซต์	www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 ดอลลาร์สิงคโปร์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	PT. Asiasoft
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 District 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

ชื่อบริษัท	Playpark Inc.
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

ชื่อบริษัท	CIB Development Sdn. Bhd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Suite C-06-01, 02, 03 & 3A, Level 6, Block C, Sky Park One City, Jalan USJ 25/1, 47650, Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia
โทรศัพท์	603 5022 3020
โทรสาร	603 5022 3028
เว็บไซต์	www.cib.com.my
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 ริงกิตมาเลเซีย เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 61.68 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	CIB Net Sdn. Bhd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Suite C-06-01, 02, 03 & 3A, Level 6, Block C, Sky Park One City, Jalan USJ 25/1, 47650, Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia
โทรศัพท์	603 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 มาচারส์ 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

■ ■ ■ ■

11 ข้อมูลหลักทรัพ์และผู้ถือหุ้น

11.1 หลักทรัพ์ของบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 532,840,120 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น ใบสำคัญแสดงสิทธิจำนวน 122,963,104 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 10 มีนาคม 2563)	สัดส่วนการถือหุ้น (%)
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร ⁽¹⁾	189,197,907	46.160
2. นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์ ⁽¹⁾	41,397,656	10.100
3. นายทวีวัตร จุฬางกูร	39,999,200	9.759
4. Mr. Tan Tgow Lim ⁽²⁾	30,423,300	7.423
5. นายเลิศชาย กันภัย	10,777,800	2.630
6. Miss Seet Jing Huan, Jennifer ⁽²⁾	6,000,000	1.464
7. Miss Toi Wa Dora Sung	4,100,000	1.000
8. Miss Poh Li Ang	4,100,000	1.000
9. นายบุญรัตน์ ปัญญาวิศิษฎ์กุล	3,636,700	0.887
10. นายณัชชัชพงศ์ พิระเดชาพันธ์	3,399,900	0.829

หมายเหตุ :

⁽¹⁾ นายปราโมทย์ สุดจิตพร เป็นคู่สมรสกับ นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์

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

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

11.3 นโยบายการจ่ายเงินปันผล

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

■ ■ ■ ■

12 โครงสร้างการจัดการ

12.1 คณะกรรมการบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 คณะกรรมการบริษัทฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 6 ท่าน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2562
1. Mr. Tan Tgow Lim	ประธานกรรมการ	4/4
2. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	รองประธานกรรมการ	4/4
3. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการ	4/4
4. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	กรรมการอิสระ และ ประธานกรรมการตรวจสอบ	4/4
5. นางมลฤดี สุขพันธ์ธัต	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	4/4
6. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	4/4

นางมลฤดี สุขพันธ์ธัต กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน

โดยมี นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัทฯ

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัทฯ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร นายเลิศชาย กันภัย Mr. Tan Tgow Lim กรรมการ 2 ใน 3 คนนี้ ลงลายมือชื่อร่วมกัน และประทับตราสำคัญของบริษัทฯ

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัทฯ

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

2. กำหนดหรือเปลี่ยนแปลงชื่อกรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อผูกพันบริษัทฯ

3. กำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และทิศทางการดำเนินงานของบริษัทฯ รวมทั้งกำกับดูแลให้ฝ่ายบริหารดำเนินการให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่ผู้ถือหุ้น และการเติบโตอย่างยั่งยืน

4. พิจารณาดัดสนใจในเรื่องที่มีสาระสำคัญ 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 กรรมการและบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งนั้นไม่มีสิทธิออกเสียงและไม่มีอำนาจอนุมัติการดำเนินการในเรื่องดังกล่าว

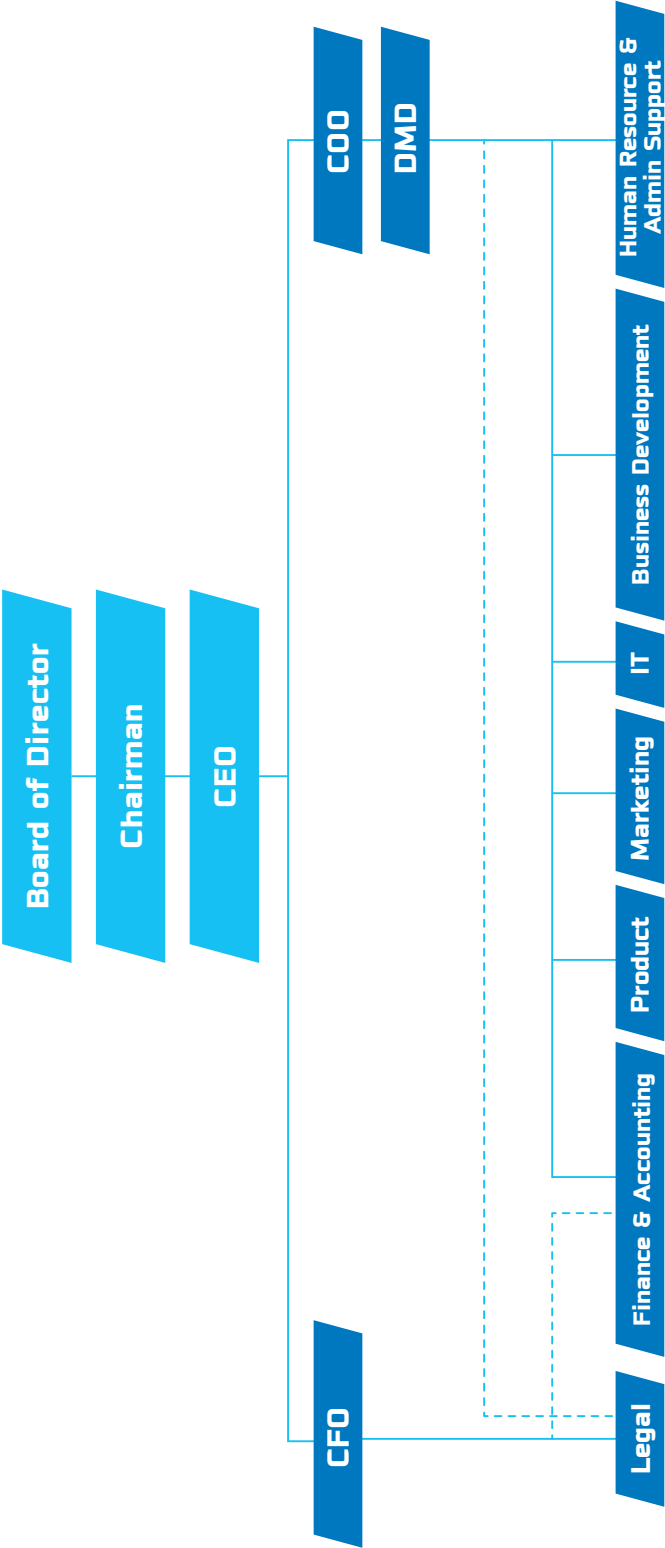
นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ ได้พิจารณามอบอำนาจให้คณะกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นในการทำธุรกรรมที่เกี่ยวกับการดำเนินงานและการลงทุนตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ โดยได้มีการกำหนดขอบเขตและวงเงินในแต่ละระดับอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ไม่มีการมอบอำนาจในลักษณะไม่จำกัดวงเงินแต่อย่างใด

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

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 4 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
2. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุดด้านการเงิน
3. Mr. Quach Dong Quang	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุดด้านปฏิบัติการ
4. นายกิตติพงษ์ พฤตษอรุณ	รองกรรมการผู้จัดการ

โครงสร้างภายในบริษัท
ORGANIZATION CHART



ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ และบริษัทย่อยให้เป็นไปตามมติ และนโยบายของคณะกรรมการบริษัทฯ และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใด ๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้ตามเห็นสมควร

2. ดำเนินการและบริหารจัดการการดำเนินงานกิจการที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

3. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 20.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

4. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหารตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหารในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และภายในระยะเวลาที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเห็นสมควร และประธานเจ้าหน้าที่บริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ และบริษัทย่อย ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้อง และเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ และบริษัทย่อย

6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย โดยอยู่ภายใต้กรอบงบประมาณที่ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทฯ ในแต่ละปี

7. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ หรือคณะกรรมการบริหารเป็นคราว ๆ ไป

ทั้งนี้ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อคณะกรรมการบริหาร และให้ประธานเจ้าหน้าที่บริหารปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนดไว้

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

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใด ๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ ได้ตามเห็นสมควร

2. ดำเนินการและบริหารจัดการกิจการที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานทั่วไปของบริษัทฯ
 3. มีอำนาจจ้าง แต่งตั้ง โยกย้าย ปลดออก เลิกจ้าง กำหนดอัตราค่าจ้าง ให้บำเหน็จรางวัล ปรับขึ้นเงินเดือน ค่าตอบแทน เงินโบนัส ของพนักงานทั้งหมดของบริษัทฯ ในตำแหน่งต่ำกว่าระดับผู้บริหาร ตลอดจนแต่งตั้งตัวแทน ฝ่ายนายจ้างในคณะกรรมการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพของบริษัทฯ
 4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อ ลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 10.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบ อำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สิน และบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ
 5. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการ ใด ๆ แทนกรรมการผู้จัดการตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนกรรมการผู้จัดการในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของกรรมการผู้จัดการ และภายในระยะเวลาที่กรรมการผู้จัดการเห็น สมควร และกรรมการผู้จัดการอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
 6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บัญชี เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของ บริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร
 7. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ ต่อบริษัทฯ
 8. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหารเป็นคราว ๆ ไป
- ทั้งนี้ กรรมการผู้จัดการจะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และให้ กรรมการผู้จัดการปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารกำหนดไว้ อนึ่ง กรรมการผู้จัดการไม่มี อำนาจในการดำเนินการใด ๆ ในหรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่กรรมการผู้จัดการ หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้น การอนุมัติรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงาน ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

12.3 เลขานุการบริษัทฯ

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 5/2551 ประชุมเมื่อวันที่ 13 สิงหาคม 2551 ได้มีมติแต่งตั้ง นายเฉลิมชัย ดุพัสกุล เป็นเลขานุการบริษัทฯ แต่ในปี 2558 นายเฉลิมชัย ดุพัสกุล ลาออกจากบริษัทฯ มีผลตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2558 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 5/2558 ประชุมเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2558 มีมติแต่งตั้ง นายปริญญญา แก้วมณี เป็นเลขานุการบริษัทฯ มีผลตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน 2558 และเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2559 นายปริญญญา แก้วมณี ลาออกจากบริษัทฯ ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2559 ประชุมเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2559 มีมติแต่งตั้ง นางรัตนมา มะโนมณฑลกุล เป็นเลขานุการบริษัทฯ ต่อมา

นางรัตนา มะโนมมงคลกุล ได้ลาออกจากการเป็นเลขานุการบริษัทฯ โดยมีผลเมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 2/2560 ประชุมเมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2560 มีมติแต่งตั้ง นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล เป็นเลขานุการบริษัทฯ คนใหม่ โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2560 เป็นต้นไป โดยมีอำนาจหน้าที่ และความรับผิดชอบเป็นไปตามที่กฎหมายได้กำหนดไว้ สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้
 - ทะเบียนกรรมการ
 - หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี
 - หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น
2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร
3. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด
4. ให้คำแนะนำด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อพึงปฏิบัติด้านการกำกับดูแลการดำเนินงานของคณะกรรมการให้เป็นไปตามกฎหมาย
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 2562

กรรมการ	ค่าตอบแทน (บาท)	เบี้ยประชุม (บาท)
1. Mr. Tan Tgow Lim	396,000.00	-
2. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	264,000.00	-
3. นายเลิศชาย กันภัย	264,000.00	-
4. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงค์	264,000.00	220,000.00
5. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	264,000.00	165,000.00
6. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	264,000.00	132,000.00
รวม	1,716,000.00	517,000.00

ค่าตอบแทนผู้บริหารที่เป็นตัวเงินในปี 2562

ตำแหน่ง	จำนวน (คน)	ค่าตอบแทน ^ก (บาท)
ผู้บริหาร ^ข	8	9,776,297.50 ^ค

หมายเหตุ :

^ก ประกอบด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา และค่าสวัสดิการ

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

^ค คำนวณค่าตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง โดยมีผู้บริหารบางท่านได้ลาออกจากบริษัทฯ ในระหว่างปี

■ ■ ■ ■

การกำกับดูแลกิจการ

13.1 นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

คณะกรรมการบริษัทฯ เข้าใจบทบาทหน้าที่ และความรับผิดชอบของคณะกรรมการที่มีต่อบริษัทฯ และผู้ถือหุ้น และได้อนุมัตินโยบายการกำกับดูแลกิจการเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีหลักการและแนวทางปฏิบัติที่สอดคล้องกับหลักการการกำกับดูแลกิจการที่ดีของตลาดหลักทรัพย์ฯ เพื่อกำหนดนโยบายสนับสนุนการกำกับดูแลกิจการสำหรับเป็นแนวทางในการปฏิบัติ นอกจากนี้ บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับต่าง ๆ ตามที่สำนักงาน ก.ล.ด. 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 และสิทธิออกเสียงลงมติของผู้ถือหุ้นไว้ด้วย
- 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 ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือรบกวนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น หรือส่งข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณา ดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะตรวจสอบข้อเท็จจริง และหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอนั้นที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้อิทธิพลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้อง กับข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

3. บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

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

เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่ อินทราเน็ต และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับ ตีบทปฏิบัติอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน 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 ให้ความสำคัญต่อการดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การให้เงินกู้ยืมแก่พนักงาน การจัดให้มีการช้อปปิ้ง การจัดให้มีระบบป้องกันภัย เป็นต้น
- ลูกค้า : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยนำเสนอบริการที่มีคุณภาพและเป็นเลิศ และพร้อมตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยเอาใจใส่ รับผิดชอบต่อลูกค้า และรักษาความลับของลูกค้า รวมถึงเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็น และจัดให้มีผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า
- คู่ค้า : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต
- คู่แข่ง : บริษัทฯ ประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต
- ชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม จึงมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคม 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

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

5. ความรับผิดชอบของคณะกรรมการ โครงสร้าง และคณะกรรมการชุดต่าง ๆ

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ

ในการดำเนินการเพื่อให้บรรลุถึงวิสัยทัศน์ของกลุ่มบริษัทฯ ที่ว่า “กลุ่มบริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะรักษาความเป็นผู้นำทางด้านความบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี” คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงสุด ภายใต้กรอบของกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ และมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ สุจริต ะมัดระวัง ตามหลักการข้อพึงปฏิบัติที่ดี เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่กิจการ และเพื่อความมั่นคงสูงสุดของผู้ถือหุ้น

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

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

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

คำตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดคำตอบแทนกรรมการ ดังนี้

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

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายคำตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละคน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

การประชุมคณะกรรมการ

บริษัทฯ จะจัดให้มีการประชุมคณะกรรมการและดำเนินการประชุมให้เป็นไปตามข้อบังคับของบริษัทฯ กฎหมายมหาชน และกฎระเบียบของตลาดหลักทรัพย์ฯ และจะจัดการประชุมพิเศษเพิ่มเติมตามความจำเป็น โดยประธานกรรมการในฐานะประธานในที่ประชุมจะส่งเสริมให้มีการใช้ดุลยพินิจที่รอบคอบและจัดสรรเวลาให้ได้อย่างเพียงพอในการประชุมเพื่อที่จะให้ฝ่ายจัดการเสนอเรื่องและสามารถอภิปรายปัญหาสำคัญได้อย่างรอบคอบโดยทั่วกัน โดยบริษัทฯ จะนำส่งหนังสือนัดประชุมพร้อมระเบียบวาระการประชุมและเอกสารการประชุมให้แก่คณะกรรมการล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 7 วัน

ก่อนวันประชุม 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.ด. 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 ทันท่วงที และทันเวลา ซึ่งรวมถึงรายงานทางการเงิน ผลการดำเนินงาน ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยจะเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน โดยผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งจากการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์ สื่อการเผยแพร่ข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงาน ก.ล.ด. รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทฯ (www.asiasoft.net) และบริษัทฯ ได้จัดตั้งทีมงานนักลงทุนสัมพันธ์ (Investor Relations Unit) เพื่อดูแลและให้บริการข้อมูลข่าวสาร และตอบข้อซักถามแก่ผู้ถือหุ้น นักลงทุน นักวิเคราะห์ และประชาชนทั่วไป

13.2 คณะกรรมการชุดย่อย

คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 คน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2562
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงค์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	5/5
2. นางมฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	5/5
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	4/5

โดยมี นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2562 เป็นต้นไป

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

1. สอบทานให้บริษัทฯ มีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ
2. สอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน (Internal Control) และระบบการตรวจสอบภายใน (Internal Audit) ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย หรือเลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน หรือหน่วยงานอื่นใดที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการตรวจสอบภายใน
3. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
4. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งบุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และเสนอคำตอบแทนของบุคคลดังกล่าว รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมาย และข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวเหมาะสมและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ
6. จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัทฯ ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้

- ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัทฯ
- ความเห็นเกี่ยวกับความพอเพียงของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ
- ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
- ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี
- ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์
- จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบแต่ละคน
- ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎบัตร (Charter)
- รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบภายใต้ขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ

7. ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ มอบหมายด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ
คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 คน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2562
1. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	ประธานกรรมการบริหาร	6/6
2. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการบริหาร	6/6
3. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	กรรมการบริหาร	6/6

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 และโครงสร้างเงินเดือนของ บริษัทฯ รวมถึงการแต่งตั้ง การว่าจ้าง การโยกย้าย การกำหนดเงินเดือนค่าจ้าง ค่าตอบแทน โบนัสพนักงานระดับผู้บริหาร และการเลิกจ้าง

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

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

6. พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัทฯ

7. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนคณะกรรมการบริหารตามที่เห็นสมควร ภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

8. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ มอบหมาย

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

ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ มีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

13.3 การสรรหาและแต่งตั้งกรรมการและผู้บริหารระดับสูงสุด

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

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง
2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป
3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมามีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น 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 การดูแลเรื่องการใช้อิทธิพลภายใน

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/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ 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 ผู้ที่เริ่มตั้งแต่การเตือนเป็นหนังสือ การตัดค่าจ้าง การพักงานชั่วคราวโดยไม่ได้รับค่าจ้าง หรืออาจให้ออกจากงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความร้ายแรงของความผิดนั้น ซึ่งบริษัทฯ ได้ประกาศให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ทราบดีโดยทั่วกันแล้ว

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

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

13.6 ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ในปี 2561 บริษัท มาซาร์ส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 5 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พิวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.24 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)

ในปี 2562 บริษัท มาซาร์ส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 2 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พิวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.10 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 2562			ปี 2561		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (4 บริษัท)	รวม	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (4 บริษัท)	รวม
ค่าตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)						
- ค่าตรวจสอบงบการเงินประจำปี	1,952,500.00	1,222,243.84	3,174,743.84	1,775,000.00	2,805,723.35	4,580,723.35
- ค่าสอบทานงบการเงินรายไตรมาส (3 ไตรมาส)	660,000.00	1,296,091.91	1,956,091.91	600,000.00	-	600,000.00
รวมค่าตอบแทนการสอบบัญชี	2,612,500.00	2,518,335.75	5,130,835.75	2,375,000.00	2,805,723.35	5,180,723.35
ค่าตอบแทนอื่น (บาท)						
- บริษัท มาซารัส จำกัด	53,530.00	71,510.03	125,040.03	167,680.20	83,344.40	251,024.60
รวมค่าตอบแทนอื่น	53,530.00	71,510.03	125,040.03	167,680.20	83,344.40	251,024.60
รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด	2,666,030.00	2,589,845.78	5,255,875.78	2,542,680.20	2,889,067.75	5,431,747.95

■ ■ ■ ■



ความรับผิดชอบต่อสังคม

ความรับผิดชอบต่อสังคม

พันธกิจของเอเชียซอฟท์ คือ “การสร้างสรรค์ประสบการณ์แห่งความสนุกตื่นเต้นไม่รู้จบ ทั้งในโลกจริงและโลกออนไลน์” และเพื่อให้บรรลุพันธกิจดังกล่าว ปัจจัยหนึ่งที่สำคัญคือการให้บริการลูกค้า โดยเป้าหมายที่เรายึดมั่นมาตลอด คือการให้บริการที่มีคุณภาพ จริงใจ และซื่อตรง เพื่อความพอใจสูงสุดของลูกค้า เราจึงพัฒนาและยกระดับการให้บริการแก่ลูกค้าอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การส่งมอบความบันเทิงในรูปแบบออนไลน์ให้แก่ลูกค้าในภูมิภาคมีคุณภาพอย่างสมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ เรายังให้บริการอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งมีส่วนประกอบที่สำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

14.1 ด้านเศรษฐกิจ

เอเชียซอฟท์ยึดหลักการดำเนินธุรกิจตามหลัก “บรรษัทภิบาล” จัดทำโครงสร้างและกระบวนการดำเนินงานภายในเพื่อกำหนดทิศทางและดูแลผลการดำเนินงานให้เกิดมูลค่าสูงสุด พร้อมทั้งส่งเสริมและผลักดันให้การดำเนินธุรกิจมีความมั่นคง ได้แก่

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

การประเมินการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (Thailand Institute of Director : IOD) เอเชียซอฟท์ได้เข้าร่วมโครงการสำรวจการกำกับดูแลกิจการบริษัทจดทะเบียนปี 2562 โดยพิจารณาจาก 5 หมวดข้างต้น รวม 241 ข้อ โดยได้รับคะแนนประเมินภาพรวมอยู่ในระดับ 70 - 79 คะแนน หรืออยู่ในระดับดี (Good) อย่างต่อเนื่อง

การประเมินคุณภาพการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2562 ของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย โดยสมาคมส่งเสริมการลงทุนไทย เอเซียซอฟท์ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 93 เพิ่มขึ้นจากปีที่แล้ว โดยคะแนนเฉลี่ยของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยทั้งหมดเท่ากับร้อยละ 93.70 ส่วนในปี 2561 ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 89 และคะแนนเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 92.42

เอเชียซอฟท์กำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจของเอเชียซอฟท์ และมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของธุรกิจ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่ได้รับผลกระทบโดยตรงและโดยอ้อม ดังนี้

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลัก	นโยบายและกลยุทธ์	วิธีการและช่องทาง
ลูกค้า : ผู้เล่นเกม	<ul style="list-style-type: none"> คัดเลือกแต่เกมและบริการที่มีคุณภาพ และตรงความต้องการของผู้เล่น ทำให้สินค้าและบริการมีความทันสมัย ดูแลรักษาข้อมูลของลูกค้าให้ปลอดภัยสูงสุด 	<ul style="list-style-type: none"> สำรวจความพึงพอใจในการให้บริการ มี Call Center / Live Chat / ช่องทางติดต่อผ่านหน้าเว็บไซต์ ดำเนินงานภายใต้กรอบของ ISO 27001:2005 พร้อมทั้งดูแลระบบตลอด 24 ชั่วโมงเพื่อให้พร้อมบริการ
พนักงาน	<ul style="list-style-type: none"> ดูแลพนักงานเสมือนคนในครอบครัว มีสวัสดิการที่ดี มีสภาพแวดล้อมที่ดีในที่ทำงาน ดูแลอุปกรณ์สำนักงานให้มีความทันสมัย และอยู่ในสภาพที่ดี ให้สิทธิทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่มีการกีดกันหรือแบ่งแยก ส่งเสริมความก้าวหน้าในการทำงานทุกระดับชั้น 	<ul style="list-style-type: none"> มีช่องทางติดต่อสื่อสารภายในเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง มีกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี มี Town Hall Meeting ผู้บริหารพบปะพูดคุยกับพนักงานอย่างสม่ำเสมอ สำรวจความพึงพอใจของพนักงานต่อสวัสดิการและกิจกรรมต่าง ๆ พิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในก่อนรับสมัครบุคคลจากภายนอก มีการอบรมให้พนักงานเพื่อเพิ่มศักยภาพในการทำงาน จัดพื้นที่โซนพักผ่อนสำหรับพนักงาน จัดกิจกรรมการออกกำลังกายในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้พนักงานมีสุขภาพที่ดี
ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต	<ul style="list-style-type: none"> เป็นชุมชนสำหรับผู้เล่นเกม สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับร้านอินเทอร์เน็ต สนับสนุนให้มีกิจกรรมภายในร้าน 	<ul style="list-style-type: none"> จัดแข่งเกมที่ให้บริการของบริษัท ประชาสัมพันธ์ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมปัจจุบัน และเกมใหม่ที่จะเปิดให้บริการ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีอย่างสม่ำเสมอ
ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน	<ul style="list-style-type: none"> ดำเนินธุรกิจเพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่าสูงสุด ดำเนินธุรกิจอย่างมีธรรมาภิบาล และปฏิบัติตามหลัก “บรรษัทภิบาล” ปฏิบัติตามข้อกำหนด มีการกำกับดูแลอย่างดี 	<ul style="list-style-type: none"> มีช่องทางติดต่อกับบริษัทฯ ผ่านนักลงทุนสัมพันธ์ ให้ความเสมอภาคแก่ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน ในการนำเสนอข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ โปร่งใส และถูกต้อง

คู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ	<ul style="list-style-type: none"> • ติดต่อธุรกิจอย่างโปร่งใสและจริงจังเพื่อผลประโยชน์ที่เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> • ประสานงานและปรับปรุงข้อสัญญาให้มีความเป็นธรรม หากมีการร้องขอ • รับฟังปัญหาและประชุมหารือเพื่อหาข้อสรุปที่ลงตัว
ชุมชนและสังคม	<ul style="list-style-type: none"> • ส่งเสริมให้สังคมเรียนรู้และเข้าใจเรื่องผลกระทบจากการให้บริการ • สนับสนุนโครงการร้านเกมสีขาวของกระทรวงวัฒนธรรม • ส่งเสริมและสนับสนุนมาตรฐานการศึกษาของเยาวชนไทย 	<ul style="list-style-type: none"> • ร่วมประชุมหารือและเสนอแนะแนวทางการจัดการปัญหา • รับฟังความคิดเห็นของสังคม เพื่อนำมาปรับปรุงกระบวนการให้บริการ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด • รับเรื่องขอความช่วยเหลือ และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาแบบยั่งยืน
สิ่งแวดล้อม	<ul style="list-style-type: none"> • รณรงค์การใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม 	<ul style="list-style-type: none"> • สำรวจปริมาณการใช้พลังงาน • ตั้งเป้าหมายการใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดค่าใช้จ่าย
หน่วยงานราชการและหน่วยงานตรวจสอบ	<ul style="list-style-type: none"> • ปฏิบัติตามระเบียบขั้นตอนต่าง ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> • มีส่วนร่วมในการประชุมเพื่อนำเสนอความคิดเห็น • ร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

การดำเนินธุรกิจอย่างโปร่งใสเป็นเรื่องที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญ โดยได้มีการจัดอบรมเรื่องการต่อต้านทุจริตคอร์รัปชันให้พนักงานใหม่ทุกคนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทุกคนตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องนี้อย่างจริงจัง และปฏิบัติงานภายใต้กรอบนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันของบริษัทฯ บริษัทย่อยและบริษัทร่วม ทั้งหมดต่างสนับสนุนการต่อต้านการทุจริตและคอร์รัปชันทุกรูปแบบ ด้วยตระหนักดีว่าการให้สินบนและคอร์รัปชันนั้นก่อให้เกิดความเสียหายต่อการพัฒนาระบบเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศ รายละเอียดของนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันปรากฏอยู่ที่หน้าเว็บไซต์ของบริษัท www.asiasoft.net/IR ในหัวข้อ Corporate Governance

การรับและพิจารณาข้อร้องเรียน

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

- ไปรษณีย์ : บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เลขที่ 9 อาคาร ยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
- โทรศัพท์ : 66 2769 8888
- โทรสาร : 66 2717 4250
- เว็บไซต์ : <https://investor.asiasoft.net>
- อีเมล : corporate@asiasoft.net

มาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต

เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ร้องเรียนและผู้ให้เบาะแส บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการเก็บข้อมูลร้องเรียนไว้เป็นความลับ และมีมาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต มิให้ได้รับการข่มขู่หรือคุกคามจากการแจ้งข้อมูลหรือเบาะแสนั้น และสำหรับผู้ร้องเรียนที่เป็นพนักงาน จะได้รับความคุ้มครอง มิให้ได้รับผลกระทบต่องานภาพการทำงาน ส่วนผู้ใดที่กระทำการตอบโต้หรือคุกคามผู้ให้เบาะแสดังกล่าวจะถูกลงโทษอย่างเหมาะสม รวมทั้งถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย ซึ่งรายละเอียดของการรับและพิจารณาข้อร้องเรียน และมาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต เผยไว้ในหน้าเว็บไซต์ของบริษัท <https://investor.asiasoft.net> ในหัวข้อ Corporate Governance

การให้บริการลูกค้า

การให้บริการลูกค้าหรือ Customer Service เป็นสิ่งที่เอเชียซอฟท์ให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก เราได้เตรียมช่องทางการติดต่อ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ลูกค้าในหลากหลายช่องทาง ได้แก่ ช่องทาง 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 เกมที่ให้บริการภายใต้ PlayPark ในเวลา 11.00 - 20.00 น. ของทุกวัน

โดยมีปริมาณการใช้งานแต่ละช่องทาง ดังนี้ Live Chat 63.5%, Call Center 9.0%, Form Tool 27.5% โดยมีจำนวนเคสที่เข้ามารับบริการทั้งหมด 107,641 เคส ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการสอบถามปัญหาภายในเกม ได้แก่ แจ้งปัญหาบั๊ก แจ้งปัญหาด่วนและ สอบถามปัญหากิจกรรมโปรโมชันต่าง ๆ

ทั้งนี้ เอเชียซอฟท์ มีการสำรวจความพึงพอใจของลูกค้าต่อการให้บริการ โดยทำการสำรวจปีละ 3 ครั้ง สำหรับปี 2561 มีผลการสำรวจ ดังนี้

ครั้งที่ 1 สำรวจระหว่างวันที่ 22 เมษายน - 22 พฤษภาคม 2562

มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 1,022 คน ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.14 คิดเป็นร้อยละ 62.71

ครั้งที่ 2 สำรวจระหว่างวันที่ 15 สิงหาคม - 16 กันยายน 2562

มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 1,317 คน ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.01 คิดเป็นร้อยละ 60.18

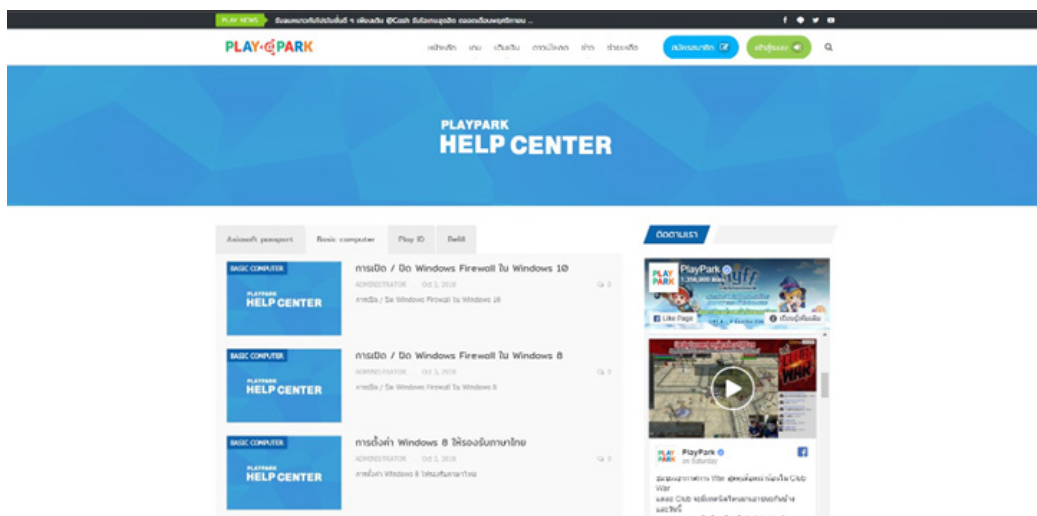
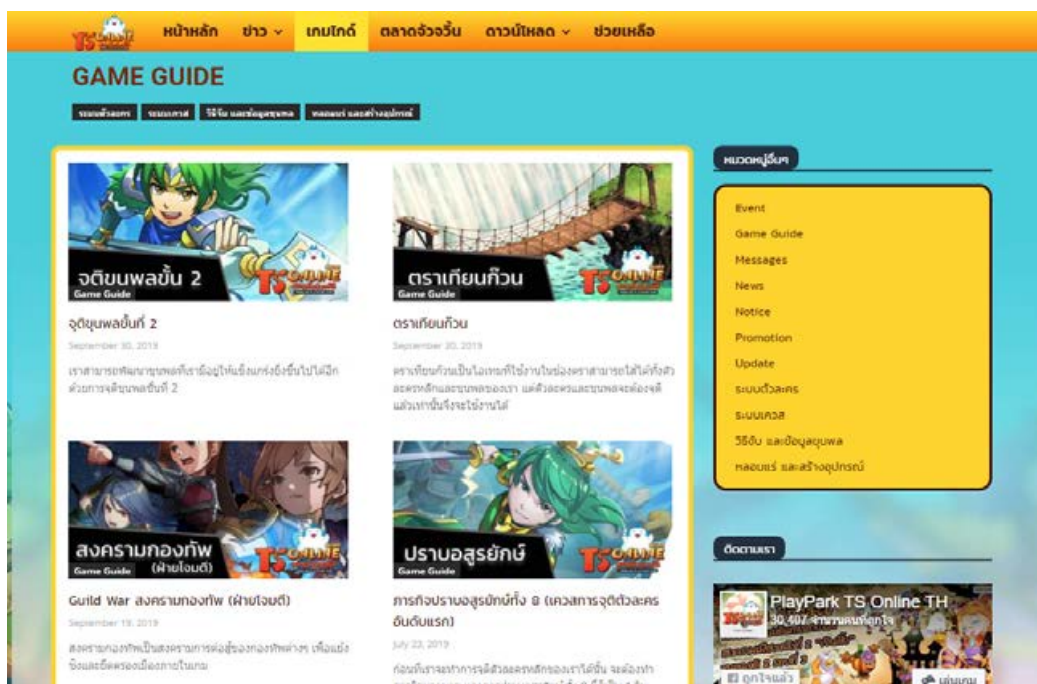
ครั้งที่ 3 สำรวจระหว่างวันที่ 22 พฤศจิกายน - 21 ธันวาคม 2562

มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 463 คน ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.35 คิดเป็นร้อยละ 67.05

ภาพรวมความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อเอเชียซอฟท์ตลอดปี 2562 คิดเป็นร้อยละ 63.31

การรณรงค์เรื่องการเล่นเกมแบบขาวสะอาดโดยไม่ใช้โปรแกรมช่วยเล่นยังคงเป็นเรื่องที่เอเชียซอฟท์ให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่อง เพื่อไม่ให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบกันระหว่างผู้เล่น จึงมีการตรวจสอบพบผู้กระทำผิดที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น และลงโทษด้วยการแบนไอดีผู้เล่น เป็นจำนวน 12,413 ไอดี

มีการปรับปรุงระบบ Knowledge Base หรือคลังความรู้เกี่ยวกับเกมและคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้เล่นค้นหาข้อมูลได้สะดวกยิ่งขึ้น โดยสามารถค้นหาผ่านทางหน้าเว็บไซต์ของเกมในหัวข้อแนะนำเกม (Game Guide) และทางเว็บไซต์ www.playpark.com/th-th/help-center ซึ่งข้อมูลนี้ถูกสร้างขึ้นมาจากทีมงานที่ดูแลเกมและจากการแบ่งปันประสบการณ์ของผู้เล่นท่านอื่นรวมอยู่ด้วย



14.2 ด้านสังคม

ในการดำเนินธุรกิจของเอเชียซอฟท์ หัวใจหลักของการให้บริการความบันเทิงออนไลน์แก่ลูกค้าคือพนักงาน ซึ่งเป็นฟันเฟืองหลักของการขับเคลื่อนธุรกิจส่งมอบความสุขให้แก่ผู้คนในสังคม เอเชียซอฟท์ให้ความสำคัญและใส่ใจทุกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพนักงานเสมือนเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน เพราะเราเชื่อว่า หากพนักงานทำงานอย่างมีความสุข พวกเขาจะส่งมอบความสุขแบบทวีคูณผ่านการให้บริการไปสู่ลูกค้าผู้ใช้บริการ โดยจำนวนพนักงานของเอเชียซอฟท์ในประเทศไทยมีทั้งสิ้น 161 คน

ในปี 2562 มีพนักงานใหม่เข้ามาทำงานกับเอเชียซอฟท์ 28 คน และยังมีพนักงานใหม่เข้าทำงานเดือนละ 2 คน ถือได้ว่าเอเชียซอฟท์ได้สร้างงานสร้างอาชีพหลากหลายตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม ทั้งอาชีพทั่วไป อาชีพงานด้านบัญชี ด้านไอที ด้านการตลาด และงานที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านเกี่ยวกับเกม อาทิ Game Planning, Game Support และ Game Project ซึ่งเป็นงานที่ต้องมีใจรักในการเล่นเกมนั้นๆ และสามารถนำเอาความเชี่ยวชาญนั้นๆ มาทำงานให้เกิดประโยชน์กับองค์กรได้

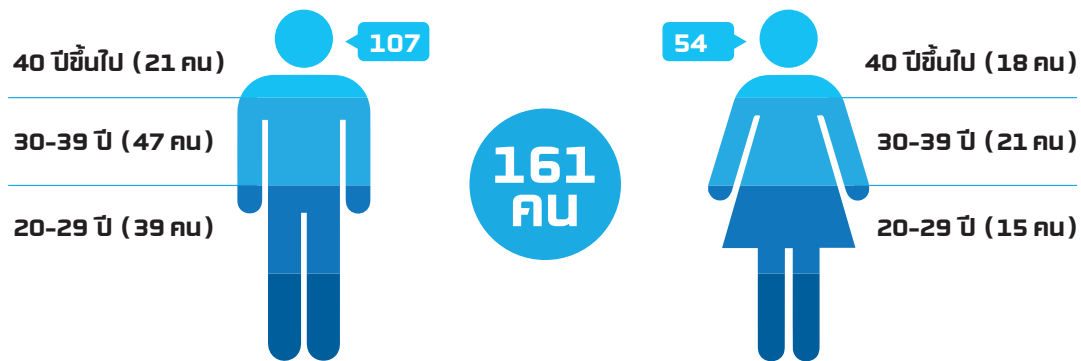
เอเชียซอฟท์ถือเป็นองค์กรที่สร้างและส่งมอบความสุขในโลกออนไลน์ให้กับสังคม ดังนั้นพนักงานในองค์กรจึงเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เข้าใจความต้องการของผู้ใช้บริการ และเรายังเป็นองค์กรที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศในการจ้างงาน และมอบหมายงาน เอเชียซอฟท์เปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัยมีโอกาสเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ความบันเทิงบนโลกออนไลน์ให้กับสังคม

การพัฒนาศักยภาพของพนักงานในทุกๆระดับได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารเป็นอย่างดี เนื่องจากเล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้ เพื่อให้พนักงานทุกคนก้าวตามทันเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ รวมถึงความรู้ต่างๆ ที่ออกนอกกรอบเดิมๆ ในปี 2562 ที่ผ่านมานี้ จึงมีการจัดอบรมสัมมนาให้ความรู้แก่พนักงานจำนวนมาก

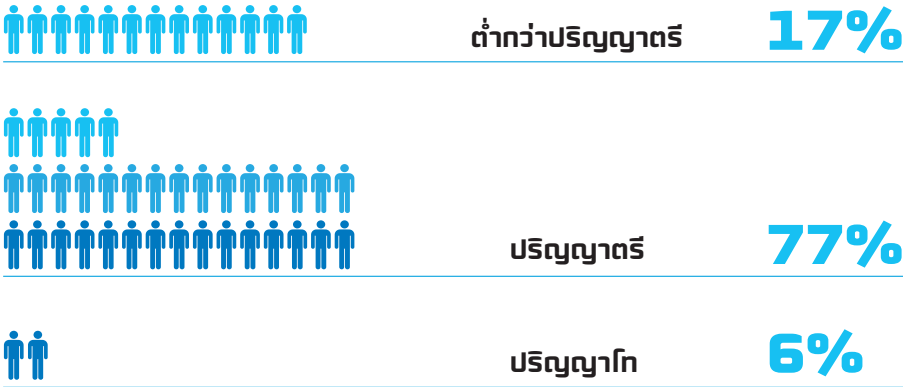
นอกเหนือจากการฝึกอบรมพนักงานในประเทศแล้ว ยังมีการจัดอบรมพนักงานจากทุกประเทศโดยใช้ประเทศไทยเป็นสถานที่จัดอบรม (Regional Meeting) ทั้งฝึกอบรมแบบออนไลน์ และอบรมแบบปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาศักยภาพของพนักงานในแต่ละประเทศให้มีความเท่าเทียมกัน ทั้งในระดับหัวหน้าแผนกและระดับปฏิบัติการ

ในปี 2562 มีการพิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในบริษัทฯ จำนวน 10 ตำแหน่ง โดยพิจารณาจากความรู้ความสามารถ และศักยภาพในการรับผิดชอบงานในตำแหน่งที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นนโยบายของบริษัทฯ ในการผลักดันให้พนักงานเติบโตในสายงานที่ทำอยู่

พนักงานของเอเชียซอฟท์ในปี 2562

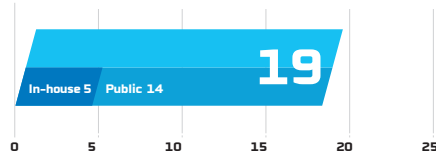


ระดับการศึกษา

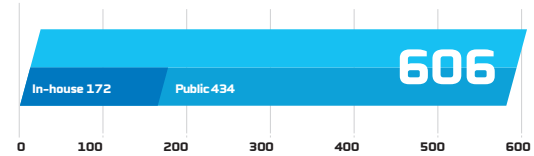


การจัดอบรมสัมมนาในปี 2562

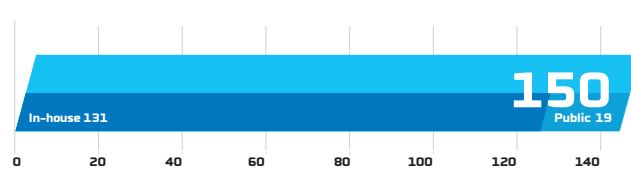
จำนวนหลักสูตรการอบรม



จำนวนชั่วโมงการอบรม



จำนวนพนักงานที่ได้รับการอบรม



IIWUN	In-House Training		Public Training		จำนวน ชั่วโมงรวม
	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	
Management	9	24	2	42	66
Business Development	4	6	0	0	6
Accounting	2	12	1	6	18
Customer Service Team	19	14	0	0	14
Finance	5	12	1	6	18
Human Resources	6	30	0	0	30
IT Services	2	6	2	48	54
IT Support	0	0	1	28	28
Legal	2	12	2	80	92
Marketing	35	12	2	9	21
Network & System Management	0	0	1	18	18
Operation Center	0	0	3	188	188
Project - PC Games Team	38	20	4	9	29
Purchasing & Admin	4	12	0	0	12
Project Coordinator Team	3	6	0	0	6
Software Development	2	6	0	0	6
SUM	131	172	19	434	606

เอเชียซอฟท์ใส่ใจสวัสดิภาพของพนักงานอย่างครอบคลุมทุกด้าน ทั้งสวัสดิการพื้นฐานที่พนักงานควรได้รับ เช่น เงินเดือน ประกันสังคม เบี้ยเลี้ยงค่าเดินทางและค่าที่พัก และเงินช่วยเหลือต่าง ๆ รวมถึงเงินสวัสดิการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ที่สนับสนุนให้พนักงานวางแผนการออมเงินเพื่อใช้ในยามเกษียณ เอเชียซอฟท์จัดทำประกันกลุ่มที่ครอบคลุมทั้งประกันสุขภาพ ประกันชีวิต และประกันอุบัติเหตุ ให้แก่พนักงานทุกระดับ เพิ่มเติมจากประกันสังคมที่มีอยู่แล้ว นอกจากนี้ มีการตรวจสุขภาพประจำปี และส่งเสริมให้พนักงานมีสุขภาพแข็งแรงด้วยการตั้งชมรมเบดมินตัน เพื่อให้พนักงานใช้เวลาหลังเลิกงานออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ

เนื่องจากเอเชียซอฟท์เป็นบริษัทที่ดำเนินธุรกิจด้านความบันเทิงออนไลน์ จึงไม่พบสถิติการเกิดอุบัติเหตุจากการทำงานในปี 2562

เอเชียซอฟท์สร้างจิตสำนึกให้พนักงานทุกคนในองค์กรมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้การสร้างสรรค์ความบันเทิงออนไลน์สามารถก้าวไปพร้อมกับสังคมได้อย่างยั่งยืน และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีความสุขทั้งในโลกออนไลน์และชีวิตจริง โดยให้ทุกคนรู้จักแบ่งปันความสุขของตนให้กับผู้อื่นในสังคมผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

มอบเครื่องออกกำลังกายแก่ศูนย์เยาวชนไทย-ญี่ปุ่น : เอเชียซอฟท์มอบเครื่องออกกำลังกาย จำนวน 2 เครื่อง ได้แก่ ลู่เดินทิ่งสเต็ป และจักรยานนั่งปั่น ให้แก่ ศูนย์เยาวชนชนบทกรุงเทพมหานคร (ไทย-ญี่ปุ่น) เพื่อให้ประชาชนได้ใช้ประโยชน์ในการออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสุขภาพที่ดี



มอบคอมพิวเตอร์มือสองแก่โรงเรียนที่ขาดแคลน : เอเชียซอฟท์มอบเครื่องคอมพิวเตอร์และโน้ตบุ๊กมือสองแก่โรงเรียนที่ขาดแคลนคอมพิวเตอร์ จำนวน 30 ชุด แก่โรงเรียนบำรุงวิทย์ศึกษา จังหวัดนนทบุรี, โรงเรียนบ้านควนหนองหงส์ จังหวัดนครศรีธรรมราช และโรงเรียนบ้านห้วยเคียน จังหวัดพะเยา เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน และพัฒนาความรู้ความสามารถของเยาวชน



“ปันกัน” แบ่งปันโอกาสให้น้อง : เอเชียซอฟท์ ชวนพนักงานร่วมแบ่งปันสิ่งของ เครื่องใช้สภพดี ให้แก่ร้านปันกัน เพื่อนำไปจำหน่าย โดยรายได้ทั้งหมดจะกลายเป็นทุนการศึกษาให้กับเด็ก ๆ ที่ขาดโอกาสในมูลนิธิยุวพัฒน์



ปันน้ำใจช่วยเหลือผู้ประสบภัยน้ำท่วม จ.อุบลราชธานี : เอเชียซอฟท์ร่วมมอบน้ำดื่มและสิ่งของที่จำเป็นเพื่อบรรเทาทุกข์ของผู้ประสบอุทกภัยจากพายุโพดุลและคาจิกิในจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดใกล้เคียง โดยส่งมอบผ่านไปรษณีย์ไทย ณ ที่ทำการไปรษณีย์พระโขนง



ร่วมรักโลกกับโครงการ "วน" : เชิญชวนพนักงานร่วมบริจาคพลาสติกสะอาด เพื่อนำกลับมารีไซเคิล ช่วยลดปริมาณขยะพลาสติกที่จะออกสู่สิ่งแวดล้อม เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมสามารถรวบรวมพลาสติกได้ 400 ชิ้น โดยได้นำไปมอบให้แก่โครงการ "วน"



มอบกล่องนมที่ใช้แล้ว เพื่อรีไซเคิลเป็นแผ่นหลังคา : พนักงานเอเชียซอฟท์ร่วมบริจาคกล่องนมและกล่องเครื่องดื่มที่ใช้แล้ว จำนวน 286 ชิ้น แก่โครงการหลังคาเขียว มูลนิธิอาสาเพื่อนพึ่ง(ภาฯ)ยามยาก สภากาชาดไทย ณ จุดรับบริจาค บิ๊กซี ซูเปอร์เซ็นเตอร์ สาขาราชดำริ เพื่อนำไปรีไซเคิลเป็นแผ่นหลังคาและมอบให้กับชุมชนที่ขาดแคลน



Yulgang ช่วยน้องเต่าเผ่าทะเล : เกม Yulgang จัดกิจกรรมพิเศษเพื่อสังคม โดยเปิดประมูลไอเทม “เต่าสัตว์ทะเลศักดิ์สิทธิ์ ระดับสูง” ซึ่งได้ยอดประมูลเป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น 18,000 บาท โดยเมื่อวันที่ 5 ตุลาคม 2562 ทีมงานเดินทางร่วมกับตัวแทนชาวยุโรปกว่า 20 ท่าน ไปมอบเงินบริจาคให้ศูนย์อนุรักษ์พันธุ์เต่าทะเล กองทัพเรือสัตหีบ นอกจากนี้ยังได้ร่วมกิจกรรมจิตอาสาช่วยเหลือสังคมโดยเก็บขยะริมชายหาดสัตหีบอีกด้วย



Audition FAM Outing : เกม Audition จัดกิจกรรม Audition FAM Outing Ep.6 ซึ่งเป็นกิจกรรมเพื่อสังคมที่จัดมาอย่างต่อเนื่องทุกปี โดยครั้งนี้มีผู้ร่วมกิจกรรม 50 คน เป็นตัวแทนผู้เล่นจาก 5 FAMs มาร่วมกันทำความดีโดยจัดกิจกรรมให้น้อง ๆ ณ มูลนิธิเด็ก



Asiasoft Staff Party : งานสังสรรค์พนักงานจัดขึ้นในวันที่ 24 พฤษภาคม 2562 ณ ร้านอาหารอินทาวน์ เพื่อกระชับความสัมพันธ์ระหว่างพนักงานและผู้บริหาร



ตรวจสอบสุขภาพประจำปี : เอเชียซอฟท์จัดให้มีการตรวจสอบสุขภาพจากโรงพยาบาลชั้นนำเป็นประจำทุกปี เพื่อให้พนักงานมีสุขภาพที่ดี ซึ่งจะนำมาซึ่งประสิทธิภาพการทำงานที่ดีด้วย



AS Morning Bread : ในทุกเช้าของวันจันทร์ บริษัทเตรียมขนมปังอบใหม่ไว้ให้พนักงานรับประทาน โดยเป็นผลิตภัณฑ์จากผู้ประกอบการทางการเคสื่อนไหว ที่บริษัทร่วมสนับสนุนให้เกิดการจ้างงาน



New Fitness Zone : ขยายพื้นที่ส่วนของฟิตเนสให้กว้างขึ้น รวมถึงเปลี่ยนและเพิ่มจำนวนเครื่องออกกำลังกาย เพื่อรองรับการใช้งานที่มากขึ้นของพนักงาน



ชมรมเบดมินตัน : เอเชียซอฟท์ตั้งชมรมเบดมินตันขึ้นเพื่อให้พนักงานมีสุขภาพที่ดีจากการออกกำลังกาย และยังเป็นการทำกิจกรรมดี ๆ ร่วมกันหลังเลิกงานอีกด้วย



14.3 สิ่งแวดล้อม

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

ในปี 2562 ได้ริเริ่มโครงการ Paying Attention to your Surroundings in the workplace (PAS) เพื่อปรับลดและควบคุมค่าใช้จ่าย ในส่วนของการใช้ไฟ การใช้กระดาษ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ไม่จำเป็น โดยสามารถปรับลดค่าใช้จ่ายได้ตามเป้าที่วางไว้ มีรายละเอียดดังนี้

โครงการประหยัดไฟ :

- รณรงค์ปิดไฟในพื้นที่ที่ไม่มีพนักงานทำงานและช่วงพักกลางวัน
- ทำป้ายระบุสวิทช์ปิด-เปิดไฟในแต่ละโซนให้ชัดเจน
- เปลี่ยนหลอดประหยัดไฟเป็นหลอด LED (ทดลองเปลี่ยนในบางโซน)
- ตรวจสอบการปิด-เปิดอุปกรณ์ไฟฟ้าต่าง ๆ ระหว่างพักเที่ยงและหลังเลิกงาน
- จัดการแข่งขันประหยัดไฟในแต่ละโซน โดยโซนที่ชนะเลิศจะได้รับรางวัลเป็นเงินสด 20% จากส่วนลดค่าไฟฟ้าในเดือนนั้น

ด้วยวิธีการข้างต้น สามารถลดค่าไฟฟ้าได้ถึง 12% เมื่อเทียบกับปี 2561 และบริษัทฯ ตั้งเป้าว่าในปี 2563 จะยังคงรณรงค์อย่างต่อเนื่อง เพราะการประหยัดพลังงานถือเป็นหนึ่งในความรับผิดชอบต่อสังคม

โครงการประหยัดน้ำ : ปี 2562 มีการรณรงค์ให้ใช้น้ำอย่างประหยัด และรณรงค์การใช้ห้องน้ำอย่างถูกวิธี ซึ่งสามารถลดค่าใช้จ่ายไปได้ถึง 10% เมื่อเทียบกับปี 2561

โครงการลดการใช้กระดาษ : ตั้งแต่ปี 2560 มีการรณรงค์ให้ทุกหน่วยงานลดปริมาณการใช้เอกสารในรูปแบบกระดาษ โดยเปลี่ยนมาจัดเก็บเอกสารและการเซ็นอนุมัติเบิกจ่ายต่าง ๆ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์แทน รวมถึงรณรงค์การนำเอกสารที่ไม่ได้ใช้แล้วกลับมาใช้ซ้ำ (Reuse) อีกครั้ง โดยสามารถลดปริมาณการใช้กระดาษไปได้จำนวนมาก

โครงการทำความสะอาดออฟฟิศ : ทุก 3 เดือน มีการจัดทำ 5 ส. เพื่อทำความสะอาดและฆ่าเชื้อโรคในสำนักงาน โดยพนักงานจะจัดเก็บสิ่งของให้เป็นระเบียบ ทำจัดเอกสารที่ไม่ได้ใช้หรือของที่ไม่จำเป็นต่อการทำงาน

■ ■ ■ ■

15 การควบคุมภายในและการบริหาร จัดการความเสี่ยง

คณะกรรมการบริษัทและคณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินระบบการควบคุมภายใน ตามแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายใน และสรุปความเห็นไว้ว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและเหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจ ไม่มีข้อบกพร่องเกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในที่เป็นสาระสำคัญ สามารถป้องกันทรัพย์สินของ บริษัทฯ และบริษัทอยู่จากการที่ผู้บริหารนำไปใช้โดยมิชอบหรือโดยไม่มีอำนาจ นอกจากนี้ คณะกรรมการได้เน้นให้ บริษัทฯ พัฒนาระบบการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามหลักการกำกับดูแลกิจการสำหรับบริษัทจดทะเบียนปี 2549 ของ ตลาดหลักทรัพย์ฯ จากนี้ต่อไปบริษัทฯ จะมีการจัดทำรายงานเพื่อบริหารความเสี่ยงอย่างเคร่งครัดเพื่อรายงานต่อ ผู้บริหาร

15.1 การควบคุมภายใน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบควบคุมภายในที่มีประสิทธิภาพเพียงพอทั้งในระดับบริหารและระดับปฏิบัติการ เพื่อป้องกันหรือลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น โดยจัดทำคู่มือระเบียบและวิธีปฏิบัติงานเพื่อกำหนดภาระหน้าที่และอำนาจ การดำเนินงานของผู้ปฏิบัติงานและผู้บริหารไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และได้จัดให้มีการแบ่งแยกหน้าที่ของผู้ปฏิบัติงาน ผู้ควบคุม และผู้ประเมินผลออกจากกัน เพื่อให้เกิดการถ่วงดุลและตรวจสอบระหว่างกันอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ได้ว่าจ้างที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) โดยทำหน้าที่ ตรวจสอบและประเมินผลการควบคุมภายใน เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าการปฏิบัติงานหลักและกิจกรรมทางการเงินที่สำคัญของบริษัทฯ ได้ดำเนินการตามแนวทางที่กำหนดและมีประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงตรวจสอบการปฏิบัติตามกฎหมาย และข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับบริษัท (Compliance Control) และเพื่อให้การตรวจสอบภายในมีความเป็นอิสระ สามารถ ทำหน้าที่ตรวจสอบและถ่วงดุลได้อย่างเต็มที่ คณะกรรมการจึงกำหนดให้ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงาน ตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) รายงานผลการตรวจสอบโดยตรงต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และได้รับการประเมินผลงานจากคณะกรรมการตรวจสอบด้วย

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 2/2562 เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2562 โดยมีกรรมการตรวจสอบทุกท่านเข้าร่วมประชุมด้วย คณะกรรมการบริษัทได้ร่วมกันพิจารณาและประเมินระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ และได้อนุมัติแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ ที่ฝ่ายบริหารจัดทำแล้ว 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 คณะกรรมการบริษัทรับทราบความเห็นของคณะกรรมการ ตรวจสอบว่า ระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และ

ที่ผ่านมา 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

ในปี 2562 คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัท Constantino and Partners ประเทศฟิลิปปินส์ ภายใต้ชื่อทางการค้าของ Baker Tilly เป็นที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท PlayPark, Inc. บริษัทย่อยซึ่งอยู่ในประเทศฟิลิปปินส์ บริษัท Constantino and Partners ประเทศฟิลิปปินส์ ได้มอบหมายให้ Ms. Annalyn B. Artuz, Partner เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบระบบการควบคุม

ภายในของระบบงานทั่วไป ระบบการจัดทำรายงานทางการเงิน ระบบการจัดการเงินสด ระบบรายได้ และระบบการจัดซื้อจัดจ้าง

ในปี 2563 คณะกรรมการตรวจสอบอยู่ในระหว่างคัดเลือกที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ทั้งนี้ การแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อปฏิบัติงานตรวจสอบภายในจะต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

■ ■ ■ ■

รายการระหว่างกัน

มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

บริษัทฯ กำหนดมาตรการควบคุมการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอื่น ๆ กับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในอนาคตตามประกาศของคณะกรรมการ ก.ล.ด. โดยคณะกรรมการตรวจสอบจะเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นในการเข้าทำรายการ และความเหมาะสมทางด้านราคาของรายการ โดยพิจารณาจากเงื่อนไขต่าง ๆ ให้เป็นไปตามลักษณะการดำเนินการค้าปกติในตลาด และมีการเปรียบเทียบราคาที่เกิดขึ้นกับบุคคลภายนอก แต่ในกรณีที่คณะกรรมการตรวจสอบไม่มีความชำนาญในการพิจารณารายการระหว่างกันที่เกิดขึ้น บริษัทฯ จะจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญอิสระหรือผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ เป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการระหว่างกันดังกล่าว เพื่อนำไปประกอบการตัดสินใจของคณะกรรมการบริษัทฯ และ/หรือคณะกรรมการตรวจสอบ และ/หรือผู้ถือหุ้น ตามแต่กรณี ซึ่งผู้ที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ หรือมีส่วนได้ส่วนเสียในการทำรายการระหว่างกันจะไม่มีสิทธิออกเสียงในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันดังกล่าว นอกจากนั้น บริษัทฯ จะดำเนินการเปิดเผยข้อมูลในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และการได้มาหรือจำหน่ายไปของสินทรัพย์ที่สำคัญของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ตามข้อกำหนดของคณะกรรมการ ก.ล.ด. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ตลอดจนถึงมาตรฐานบัญชีที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในพระบรมราชูปถัมภ์

บริษัทฯ บริษัทย่อย และบริษัทร่วมมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขทางการค้าและเกณฑ์ตามที่ตกลงระหว่างบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทร่วม และบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันเหล่านั้น ซึ่งเป็นไปตามปกติธุรกิจ บริษัทฯ ได้เปิดเผยรายการระหว่างกันกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันไว้แล้วในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

รายการระหว่างกันของบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง
 และรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ในปี 2561 และ 2562 (หน่วย : ล้านบาท)

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 61	31 ธ.ค. 62	
Asiasoft International Co., Ltd. (ASI) เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (อยู่ระหว่างชำระบัญชี)	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	<ul style="list-style-type: none">รายได้ค่าบริการรายได้เงินปันผลรับ	0.009	-	<ul style="list-style-type: none">ASC เรียกเก็บค่าจัดทำบัญชี
		<ul style="list-style-type: none">รายได้จัดทำจำหน่ายบัตรเติมเงินรายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขายรายได้เกมออนไลน์การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ดอกเบี้ยรับสุหนัการค้าสุหนัอื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกันเงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกันดอกเบี้ยค้างรับเจ้าหนี้การค้าเงินกู้ยืมจากกรรมการ	- 3.15 23.21 0.43 - - 0.81 0.03 0.84 - 2.10 -	- 3.98 20.08 1.84 - - - 0.05 1.16 - 1.91 -	<ul style="list-style-type: none">รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ ASOรายได้ค่าลิขสิทธิ์ ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ ITASO เรียกเก็บค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาดASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์
CIB Development Sdn. Bhd. (CIB) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 61.68 และมีการรวมกัน	<ul style="list-style-type: none">รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการรายได้จัดทำจำหน่ายบัตรเติมเงินรายได้เกมออนไลน์ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการเจ้าหนี้การค้าสุหนัอื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกันสุหนัการค้า	2.26 0.01 3.19 0.04 0.01 0.53 0.01	2.79 0.01 0.33 - 0.01 0.74 0.03	<ul style="list-style-type: none">รายได้ค่าที่ปรึกษา ค่าลิขสิทธิ์รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ CIBASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์CIB เรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์ ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด
AS Online Sdn. Bhd. (ASM) ตัวแทนจำหน่ายในมาเลเซีย (อยู่ระหว่างชำระบัญชี)	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	<ul style="list-style-type: none">รายได้เกมออนไลน์รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการสุหนัและเงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกันเจ้าหนี้การค้า	- - - -	- - - -	

A Capital Co., Ltd.
เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น

บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99

● รายได้ค่าเช่าและบริการ

0.012

0.012

● ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชีจาก A Capital

Playpark Co., Ltd.
ผู้ให้บริการเกมออนไลน์

บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99

- รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน
- รายได้ค่าโฆษณาและค่าบริการ
- ดอกเบี้ยรับ
- ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม
- สุกหนึ่การค้า
- สุกหนึ่อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน
- เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน
- ดอกเบี้ยค้างรับ
- เจ้าหนี้การค้า

0.01
0.07
0.41
-
9.15
11.90
8.38
5.68
0.00

-
-
0.03
-
-
-
-
-
-

- รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ PlayPark
- ASC เรียกเก็บค่าโฆษณา รายได้อื่น ค่าที่ปรึกษา
- บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ PlayPark เพื่อดำเนินธุรกิจ

PlayPark Inc. (PPI)
ผู้ให้บริการเกมออนไลน์

บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 40

- รายได้เกมออนไลน์
- รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน
- รายได้ค่าโฆษณาและค่าบริการ
- ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม
- สุกหนึ่การค้า
- สุกหนึ่อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน
- เจ้าหนี้การค้า

26.99
0.01
1.90
11.93
31.66
2.35
0.29

-
0.04
6.62
-
4.58
9.19
0.09

- รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์ SF1 CB(PH)
- รายได้ค่าบริการจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ PPI
- ASC เรียกเก็บค่าที่ปรึกษา ค่าบริการด้าน IT
- PPI เรียกเก็บค่าการตลาด

PT. Asiasoft (ASID)
ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย

บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.90

- ดอกเบี้ยรับ
- สุกหนึ่อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน
- สุกหนึ่การค้า
- เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน
- ดอกเบี้ยค้างรับ
- เจ้าหนี้การค้า

0.01
0.08
-
0.50
0.01
-

-
-
-
0.50
0.02
-

- ASC เรียกเก็บค่าใช้จ่ายที่ได้สำรองไปตอน
- บริษัทให้เงินกู้ยืมแก่ ASID เพื่อเป็นเงินทุนหมุนเวียน

Playcybergames Co., Ltd. (PCG)

ผู้ให้บริการเกมออนไลน์
(อยู่ระหว่างชำระบัญชี)

บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 59.99

- รายได้ค่าบริการและค่าลิขสิทธิ์
- การเงินสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์
- ดอกเบี้ยรับ
- สุกหนึ่การค้า
- สุกหนึ่อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน
- ดอกเบี้ยค้างรับ
- เจ้าหนี้การค้า

0.02
-
0.01
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-
-

- ASC เรียกเก็บค่าบริการทำบัญชี

Miryn Innovation Co., Ltd. (MYN) พัฒนาเกมโมบายล์ (อยู่ระหว่างชำระบัญชี)	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 65	<ul style="list-style-type: none"> ● รายได้ค่าบริการ ● ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน ● ดอกเบี้ยรับ ● ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ ● เจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน ● ดอกเบี้ยค้างรับ ● เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน ● เงินกู้ยืมจากกรรมการสุรพงษ์ซึ่งถือหุ้น 35% 	0.01 - 0.01 - - - - -	-	<ul style="list-style-type: none"> ● ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชี ● ASC เรียกเก็บค่าใช้จ่ายที่ได้สำรองไปก่อน
					<ul style="list-style-type: none"> ● บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ MYN เพื่อดำเนินธุรกิจ
Skynet Systems Co., Ltd. พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 57.04 โดยถือหุ้นผ่าน A Capital	<ul style="list-style-type: none"> ● รายได้ค่าบริการ ● ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน 	0.31 0.03	0.26 -	<ul style="list-style-type: none"> ● ASC เรียกเก็บค่าบริการพื้นที่ค่าทำบัญชี

หมายเหตุ : กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อระดับภูมิภาค ซึ่งบริษัทฯ จะมีหน้าที่จัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อได้ในราคาถูกและเชื่อมโยงได้ดีกว่าการจัดซื้อแยกแต่ละบริษัท

17 รายงานความรับผิดชอบของคณะกรรมการ ต่อรายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทฯ เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2562 ของบริษัทที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

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

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

คณะกรรมการบริษัทมีความเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและผู้สอบบัญชีของบริษัท คือ บริษัท มาซาร์ส จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ต้อปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและต้องปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนมีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและความรอบคอบในการจัดทำงบการเงินดังกล่าว



Mr. Tan Tgow Lim

ประธานกรรมการ
ในนามคณะกรรมการ

ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2560 - 2562

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2562	2561	2560
เงินสด	145.37	63.60	135.15
เงินลงทุนระยะสั้น	-	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	63.28	64.92	88.29
สินค้าคงเหลือ	-	-	-
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	9.90	3.47	6.96
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	37.13	37.06	49.11
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	255.68	169.05	279.51
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	150.69	156.65	129.45
รวมสินทรัพย์	406.37	325.70	408.97
รวมหนี้สินหมุนเวียน	229.33	163.18	277.66
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	35.31	17.06	8.67
รวมหนี้สิน	264.64	180.24	286.33
ทุนจดทะเบียน	532.84	512.35	512.35
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	409.88	409.88	409.88
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	-	-	-
กำไร (ขาดทุน) สะสม	(256.52)	(259.14)	(274.45)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	126.76	125.22	129.79
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	14.97	20.24	(7.15)
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	141.73	145.46	122.64

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2560 - 2562

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2562	2561	2560
ยอดขายสุทธิ	762.44	601.13	835.57
รายได้อื่น	5.18	41.22	13.86
รวมรายได้	767.62	642.35	849.44
ต้นทุนขาย*	385.87	355.27	514.47
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	377.38	268.59	316.19
รวมค่าใช้จ่าย	763.26	623.86	830.66
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	4.35	14.01	12.64
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.01	0.03	0.03

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2560 - 2562

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2562	2561	2560
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	105.92	(11.47)	3.43
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(21.24)	(57.27)	(69.63)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(3.10)	(3.60)	(14.28)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	80.99	(71.61)	(88.84)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	145.37	63.60	135.15

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2562	2561	2560
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.11	1.04	1.01
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	49.39	40.90	38.42
อัตรากำไรสุทธิ (%)	0.57	2.33	1.51
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	3.45	10.98	10.44
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	1.18	3.81	2.55
อัตราหมุนเวียนของสินทรัพย์ (เท่า)	2.08	1.64	1.69
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	2.09	1.44	2.21

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

19

การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ ถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน

19.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2562

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ โดยเกมพีซียังคงเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ นอกจากนั้นบริษัทฯ ยังมีรายได้การเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ในปี 2562 บริษัทฯ มีรายได้รวม 762.4 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 26.8 จากปี 2561 ซึ่งมีรายได้รวม 601.1 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทเปิดตัวเกมใหม่ในครึ่งปีหลัง

แม้ว่าสภาวะการแข่งขันในตลาดยังคงมีอย่างต่อเนื่อง บริษัทฯ มุ่งปรับโครงสร้างการทำงาน และพยายามอย่างหนักในการสร้างผลกำไร ซึ่งส่งผลให้เราสามารถมีผลการดำเนินการและสร้างผลกำไรได้ตามเป้าหมาย มีผลประกอบการดีขึ้นอย่างชัดเจนในปี 2562 เป็นผลมาจากการเปิดให้บริการเกมโมบายล์ใหม่ โดยเฉพาะในตลาดประเทศไทย ซึ่งช่วยผลักดันให้รายได้เติบโตขึ้นและทำให้กระแสเงินสดมีความคล่องตัวยิ่งขึ้น สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในพฤติกรรมและความต้องการของเกมเมอร์ที่ลึกซึ้ง รวมถึงมีความเชี่ยวชาญในตลาดเกมโมบายล์มากขึ้น

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2562

บริษัทฯ มีสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

ประเภทธุรกิจ	รายได้					
	2562		2561		2560	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมออนไลน์	741.8	97.3	552.1	91.8	760.3	91.0
ตัวแทนจำหน่าย	14.2	1.9	36.9	6.1	18.9	2.3
โฆษณา	-	-	-	-	26.2	3.1
อื่น ๆ	6.4	0.8	12.1	2.0	30.2	3.6
รวม	762.4	100	601.1	100	835.6	100

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุกฏรายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : ปี 2562 บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ 741.8 ล้านบาท มีรายได้ในปี 2561 จำนวน 552.1 ล้านบาท และปี 2560 จำนวน 760.3 ล้านบาท สืบเนื่องจากการเปิดให้บริการเกมโมบายล์ใหม่ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ เพิ่มขึ้นจากปี 2561 คิดเป็นร้อยละ 26.8 แต่ยังคงลดลงจากปี 2560 คิดเป็นร้อยละ 7.6 บริษัทฯ ได้ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์เกี่ยวกับการเปิดเกมใหม่ และคาดว่าจะกลยุทธ์นี้จะทำให้บริษัทฯ มีรายได้เพิ่มขึ้นในปี 2563 และปีต่อไป

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2562 จำนวน 14.2 ล้านบาท ลดลงจากปี 2561 ซึ่งมีรายได้จำนวน 36.9 ล้านบาท และปี 2560 ซึ่งมีรายได้จำนวน 18.9 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 61.5 และ 24.9 ตามลำดับ เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจและช่องทางการชำระเงิน

3. รายได้อื่น ๆ : ประกอบด้วยรายได้สนับสนุนการตลาด และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในปี 2562 บริษัทฯ มีรายได้ทั้งสิ้น 6.4 ล้านบาท ลดลงจากปี 2561 และ 2560 สาเหตุหลักเกิดจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ และการถอนการลงทุนในบริษัทย่อยแห่งหนึ่ง ส่งผลให้บริษัทดังกล่าวมิได้รวมอยู่ในกลุ่มกิจการตั้งแต่ปี 2561

ภูมิศาสตร์	รายได้ (ล้านบาท)		
	2562	2561	2560
ในประเทศ	410.9	255.4	476.3
ต่างประเทศ	351.5	345.8	359.2
รวม	762.4	601.1	835.6
% เปลี่ยนแปลง	26.8	(28.1)	(13.6)

สัดส่วนรายได้หลักของบริษัทฯ ทั้งในและต่างประเทศสำหรับปี 2562 คือ 54:46 เพิ่มขึ้นจากปี 2561 ซึ่งมีสัดส่วน 42:58 ในขณะที่ลดลงจากปี 2560 ซึ่งมีสัดส่วน 57:43 เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมโมบายล์ใหม่ในปี 2562 โดยเฉพาะในตลาดประเทศไทย

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ ในปี 2562 มีจำนวน 764.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 22.0 จากปี 2561 ซึ่งมีอยู่ 626.6 ล้านบาท และลดลงร้อยละ 8.6 จากปี 2560 ซึ่งมีจำนวน 833.7 ล้านบาท แผนการตลาดรายได้ที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม บริษัทยังคงควบคุมและบริหารจัดการค่าใช้จ่ายให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

รายการ	งบการเงินรวม (ล้านบาท)		
	2562	2561	2560
ต้นทุนขายและบริการ	(385.9)	(380.3)	(476.7)
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(149.5)	(106.5)	(149.9)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(172.8)	(162.1)	(166.3)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	-	25.0	(37.7)
ค่าใช้จ่ายจากคดีความฟ้องร้อง	(55.1)	-	-
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(763.3)	(623.9)	(830.6)
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(1.1)	(0.9)	(1.2)
ภาษีเงินได้	(0.2)	(1.8)	(1.9)
รวม	(764.6)	(626.6)	(833.7)
% เปลี่ยนแปลง		(22.0)	(8.6)

ต้นทุนขายและบริการเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.5 จากปี 2561 และลดลงร้อยละ 19.0 จากปี 2560 สาเหตุหลักเนื่องจากค่าลิขสิทธิ์เกมซึ่งแผนการตลาดรายได้

ค่าใช้จ่ายในการขายเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.4 จากปี 2561 สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มขึ้นของค่าบริการช่องทาง (channeling service fees) และค่าโฆษณา ซึ่งเป็นไปตามยอดขายรายได้ที่เพิ่มขึ้น

ค่าใช้จ่ายในการบริหารเพิ่มขึ้นร้อยละ 6.6 และ 3.9 จากปี 2561 และ 2560 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายด้านพนักงาน และค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญของลูกค้าจากการค้าจากฟิลิปปินส์จำนวน 7.4 ล้านบาท และ 11.3 ล้านบาท ตามลำดับ ในขณะที่ค่าที่ปรึกษาลดลงจำนวน 20.7 ล้านบาท

ค่าใช้จ่ายจากคดีความฟ้องร้องจำนวน 55.1 ล้านบาท คือค่าเสียหายที่บริษัทฯ ต้องจ่ายให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์เกมและผู้พัฒนาตามคำชี้ขาดของอนุญาโตตุลาการ

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

บริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิ 4.3 ล้านบาท ในปี 2562 ลดลงร้อยละ 69.3 และ 65.9 ในปี 2561 และ 2560 ตามลำดับ เนื่องจากในปี 2561 และ 2560 มีกำไรจากการขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย และกำไรจากการกลับรายการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ (ล้านบาท)	2562	2561	2560
	4.3	14.0	12.6
% เปลี่ยนแปลง		(69.3)	(65.9)

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 จำนวน 406.4 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 80.7 ล้านบาท จากปี 2561 ซึ่งมีอยู่ 325.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 24.8 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 86.6 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 51.2 จากปี 2561 เนื่องจากในระหว่างปี 2562 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น 81.8 ล้านบาท เนื่องจากมีกระแสเงินสดสุทธิจากการดำเนินงานจำนวน 105.9 ล้านบาท
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นลดลง 1.6 ล้านบาท เนื่องจากการรับชำระตามกำหนดเวลาและการลดลงของรายได้

ตารางต่อไปนี้เป็นวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2562	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2561	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2560	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	23	58	24	52	37	65
ไม่เกิน 3 เดือน	15	38	15	33	14	25
3 - 6 เดือน	1	3	-	-	1	2
6 - 12 เดือน	-	-	-	-	-	-
เกิน 12 เดือน	1	3	7	15	5	8
รวมลูกหนี้การค้า	40	100	46	100	57	100
หัก : ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ	(1)	(3)	(2)	(4)	(5)	(9)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	39	97	44	96	52	91

ในปี 2562 บริษัทฯ มีมูลค่าลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือนจำนวน 39 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการระงับการรับรู้ของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมาก ราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ในปี 2561 มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 6.0 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 3.8 จากปีก่อน มีสาเหตุหลักดังนี้

- การลดลงของเงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน 9.9 ล้านบาท
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น 1.3 ล้านบาท จากการลดลงของการลงทุนในลิขสิทธิ์เกม
- การเพิ่มขึ้นของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า 3.4 ล้านบาท เนื่องจากการซื้อลิขสิทธิ์เกมซึ่งจะเปิดตัวในปี 2563 เพิ่มขึ้น

หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 จำนวน 264.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2561 ซึ่งมีอยู่ 180.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 46.8 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนเพิ่มขึ้น 66.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 40.5 มีสาเหตุหลักดังนี้

- เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 15.8 ล้านบาท จากค่าลิขสิทธิ์ที่เพิ่มขึ้น
- รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้น 11.1 ล้านบาท จากยอดเติมเงินที่ยังไม่ได้ใช้ที่เพิ่มมากขึ้น
- หนี้สินจากคดีความฟ้องร้องที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี และหนี้สินหมุนเวียนอื่นเพิ่มขึ้นจำนวน 21.1 ล้านบาท และ 16.0 ล้านบาท ตามลำดับ

2. หนี้สินไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้น 18.3 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 107.0 จากปีก่อน โดยมีสาเหตุหลักจากการเพิ่มขึ้นของหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน และหนี้สินจากคดีความฟ้องร้องจำนวน 5.8 ล้านบาท 6.0 ล้านบาท และ 5.5 ล้านบาท ตามลำดับ

ส่วนของผู้ถือหุ้น

สืบเนื่องจากการสภาวะเศรษฐกิจที่ถดถอย การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องของเทคโนโลยี การแข่งขันและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ ลดลงและทำให้บริษัทฯ ประสบภาวะขาดทุน แม้ว่าในปี 2562 2561 และ 2560 บริษัทฯ สามารถพลิกกลับมาสร้างผลกำไรและลดผลขาดทุนสะสมแล้วก็ตาม แต่ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯใหญ่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 มีจำนวน 126.8 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2561 ซึ่งมีอยู่ 125.2 ล้านบาท แต่ลดลงจากปี 2560 ซึ่งอยู่ที่ 129.8 ล้านบาท

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยออกหลักเกณฑ์การขึ้นเครื่องหมาย “C” (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัทจดทะเบียนที่มีส่วนของผู้ถือหุ้นน้อยกว่าร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว ทำให้บริษัทฯ ถูกประกาศขึ้นเครื่องหมาย “C” เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2561 อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้ดำเนินการจัดประชุมเพื่อให้ข้อมูลและชี้แจงแนวทางและความ

คืบหน้าของการดำเนินการแก้ไขเหตุการณ์ดังกล่าวต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องเมื่อวันที่ 7 มีนาคม 22 พฤษภาคม 20 สิงหาคม และ 25 พฤศจิกายน 2562 ตามลำดับ

ความสามารถในการทำกำไร

ในปี 2562 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 49.4 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2561 และ 2560 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 40.9 และ 38.4 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยการมีกำไรอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 3 นับตั้งแต่ปี 2560

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2562 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ร้อยละ 0.7 เปรียบเทียบกับปี 2561 และปี 2560 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนร้อยละ 4.6 และ 2.5 ตามลำดับ

อัตราหมุนของสินทรัพย์ ณ ปี 2562 อยู่ที่ 2.1 เท่า ในขณะที่ปี 2561 และ 2560 มีอัตราเดียวกัน คือ 1.6 เท่า แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ บริหารสินทรัพย์ได้ดีขึ้น

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่องของปี 2562 ที่ 1.1 ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2561 และ 2560 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 1.0 เท่ากัน เนื่องจากมีสินทรัพย์หมุนเวียนมากกว่าหนี้สินหมุนเวียน

อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2562 อยู่ที่ 1.9 ดีขึ้นกว่าปี 2561 ซึ่งมีอัตราส่วน 1.2 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 หลายปีที่ผ่านมาโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมโมบายล์มาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว รวมถึงการปรับกลยุทธ์ให้เข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การเปลี่ยนรูปแบบของธุรกิจ รวมถึงการพัฒนาระบบที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวกับเกมและไม่ใช้เกมเพิ่มมากขึ้น

4. การบิโมยข้อมูล : 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 ระบบงานดังกล่าวอยู่ระหว่างการพัฒนาและปรับปรุงเพื่อให้มั่นใจว่าได้มีการนำไปใช้งานทั่วทั้งภูมิภาค

8. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่าย : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเกณฑ์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประเมินค่าธรรมเนียมการตัดจ่าย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาต่อรองกับผู้ผลิตและ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว



ใบประกอบการเงิน

งบการเงิน

รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

เสนอผู้ถือหุ้นและคณะกรรมการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ความเห็น

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบงบการเงินรวมของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย (“กลุ่มกิจการ”) และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ซึ่งประกอบด้วยงบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ และงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะกิจการ และงบกระแสเงินสดรวมและงบกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน และหมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ รวมถึงหมายเหตุสรุปนโยบายการบัญชีที่สำคัญ

ข้าพเจ้าเห็นว่า งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการข้างต้นนี้แสดงฐานะการเงินรวมของกลุ่มกิจการและฐานะการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 และผลการดำเนินงานรวมและผลการดำเนินงานเฉพาะกิจการ กระแสเงินสดรวมและกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

เกณฑ์ในการแสดงความเห็น

ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชี ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าได้กล่าวไว้ในส่วนของความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในรายงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามีความเป็นอิสระจากกลุ่มกิจการและบริษัทตามข้อกำหนดจรรยาบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพบัญชีในส่วนที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามความรับผิดชอบด้านจรรยาบรรณอื่นๆ ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดเหล่านี้ ข้าพเจ้าเชื่อว่า หลักฐานการสอบบัญชีที่ข้าพเจ้าได้รับเพียงพอและเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบคือเรื่องต่างๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดตามดุลยพินิจของผู้ประกอบวิชาชีพของข้าพเจ้า ในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับงวดปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้นำเรื่องเหล่านี้มาพิจารณาในบริบทของการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมและในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ทั้งนี้ ข้าพเจ้าไม่ได้แสดงความเห็นแยกต่างหากสำหรับเรื่องเหล่านี้

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
<p>การประเมินการดำเนินงานต่อเนื่อง</p> <p>อ้างอิงถึงหมายเหตุประกอบงบข้อที่ 1 เรื่องข้อมูลทั่วไป ที่อธิบายถึงเรื่องอัตราส่วนของผู้ถือหุ้นต่อทุนชำระแล้วของกลุ่มกิจการซึ่งเป็นอัตราส่วนทางการเงินที่ส่วนของผู้ถือหุ้นมีค่าน้อยกว่าร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว และเป็นเหตุให้ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยยังคงใช้มาตรการดำเนินการเพื่อเตือนผู้ลงทุนโดยการขึ้นเครื่องหมาย C (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัทจดทะเบียน</p> <p>ผู้บริหารได้จัดทำประมาณการกระแสเงินสด สำหรับเกมที่ยังคงให้บริการในปัจจุบันอย่างต่อเนื่องและจัดทำประมาณการกระแสเงินสดสำหรับเกมที่อยู่ในระหว่างการพัฒนาซึ่งจะให้บริการภายในอนาคตเพื่อประเมินการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการ</p> <p>ข้าพเจ้าจึงระบุว่าการดำเนินงานต่อเนื่องเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ</p>	<p>วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> ประเมินความสมเหตุสมผลของระยะเวลาที่ผู้บริหารใช้เป็นเกณฑ์ในการจัดทำประมาณการกระแสเงินสดของกลุ่มกิจการ ประเมินความสมเหตุสมผลของประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหารและประเมินความเหมาะสมของข้อสมมติฐานที่สำคัญของเกมที่สุดเป็นตัวอย่างเป็นตัวประกอบด้วยเกมที่ยังคงให้บริการและเกมที่อยู่ในระหว่างการพัฒนา โดยเปรียบเทียบกับกระแสเงินสดที่เกิดขึ้นในอดีตและแผนการตลาดในอนาคต ประเมินความสมเหตุสมผลของข้อสมมติฐานถึงความความเป็นไปได้เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่อาจส่งผลกระทบต่อประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตลดลง

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
<p>การรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์</p> <p>อ้างอิงถึงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 2.17 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการรับรู้รายได้ และข้อที่ 6 เรื่องข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน</p> <p>กลุ่มกิจการมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเติมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกมยอดรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2562 มีจำนวน 742 ล้านบาท และ 407 ล้านบาทตามลำดับ</p> <p>ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์นี้เนื่องจากปริมาณของรายการที่มากซึ่งเกิดจากผู้เล่นเกมจำนวนมาก และจำนวนรายได้ที่เป็นสาระสำคัญต่อการเงิน ประกอบกับความซับซ้อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ในการรายงานข้อมูลการให้บริการเกมออนไลน์</p>	<p>วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> ทำความเข้าใจและประเมินประสิทธิภาพในการออกแบบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการควบคุมที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้รายได้ ทดสอบการควบคุมทั่วไปด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ สุ่มตัวอย่างทดสอบการควบคุมภายในที่สำคัญของวงจรรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ สุ่มตัวอย่างทดสอบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการประมวลผลและการรายงานข้อมูลของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในส่วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน ทดสอบการคำนวณการทยอยลดรายได้อ่อนของเงินที่ได้รับจากผู้เล่นเกมและเงินที่ผู้เล่นเกมใช้ไปในการเล่นเกมน สำหรับเงินที่รับจากผู้เล่นเกม ข้าพเจ้าได้สุ่มตัวอย่างทดสอบรายการการรับเงินซึ่งบันทึกเป็นรายได้รอตัด

	<p>บัญชี ส่วนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมนำเข้าเจ้าได้ตรวจสอบกับรายงานที่มาจากระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์</p> <ul style="list-style-type: none"> • เลือกส่งหนังสือยืนยันยอดให้ผู้พัฒนาเกมเพื่อยืนยันความถูกต้องและครบถ้วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกม และจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมนของเกมออนไลน์ที่เป็นเกมหลัก • ทดสอบการบันทึกรายการกับเอกสารที่เกี่ยวข้องของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์และรายได้รอตัดบัญชี
--	---

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
<p>การด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกม</p> <p>อ้างถึงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 2.10 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการด้อยค่าของสินทรัพย์ และข้อที่ 13 เรื่องสินทรัพย์ไม่มีตัวตน</p> <p>มูลค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ไม่มีตัวตน โดยคำนวณมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์ ซึ่งขึ้นอยู่กับ การคาดการณ์ประมาณการกระแสเงินสด (เช่น “จำนวนที่ คาดว่าจะได้รับคืน”)</p> <p>ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ เนื่องจากการประเมินการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจที่ซับซ้อนและการใช้ดุลยพินิจอย่างมีนัย สำคัญของผู้บริหาร</p>	<p>วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> • ทดสอบการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและทดสอบการ ประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตของแต่ละเกมที่ จัดทำโดยผู้บริหาร • ทดสอบความถูกต้องของการคำนวณตัวเลขใน ประมาณการกระแสเงินสด • ทดสอบข้อมูลและข้อสมมติฐานของอัตราการเติบโต ของรายได้และอัตราการคิดลดที่ใช้ในการคำนวณโดย การเทียบกับเอกสารประกอบรายการหรือแหล่งข้อมูล ที่สมเหตุสมผล เช่น ข้อมูลในอดีต หรือแผนการตลาด ในอนาคต • เปรียบเทียบตัวเลขรายได้จริงของปัจจุบันกับตัวเลข ประมาณการของแต่ละเกม และสอบถามผู้บริหารใน เชิงทดสอบเพื่อประเมินความเหมาะสมของข้อ สมมติฐานที่ใช้ • ประเมินการประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหาร ในหลายสถานการณ์ และได้พิจารณาว่าสถานการณ์ ที่เลือกสะท้อนสถานการณ์ที่เหมาะสมของแต่ละเกม

ข้อมูลอื่น

กรรมการเป็นผู้รับผิดชอบต่อข้อมูลอื่น ข้อมูลอื่นประกอบด้วย ข้อมูลซึ่งรวมอยู่ในรายงานประจำปี แต่ไม่รวมถึงงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และรายงานของผู้สอบบัญชีที่อยู่ในรายงานนั้น ข้าพเจ้าคาดว่าข้าพเจ้าจะได้รับรายงานประจำปีภายหลังวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีนี้

ความเห็นของข้าพเจ้าต้องงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการไม่ครอบคลุมถึงข้อมูลอื่น และข้าพเจ้าไม่ได้ให้ความเชื่อมั่นต่อข้อมูลอื่น

ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าที่เกี่ยวเนื่องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการคือ การอ่านและพิจารณาว่าข้อมูลอื่นมีความขัดแย้งที่มีสาระสำคัญกับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ หรือกับความรู้ที่ได้รับจากการตรวจสอบของข้าพเจ้า หรือปรากฏว่าข้อมูลอื่นมีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่

เมื่อข้าพเจ้าได้อ่านรายงานประจำปี หากข้าพเจ้าสรุปได้ว่าการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องสื่อสารเรื่องดังกล่าวกับคณะกรรมการตรวจสอบ

ความรับผิดชอบของกรรมการต้องงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

กรรมการมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดทำและนำเสนองบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้ โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน และรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่กรรมการพิจารณาว่าจำเป็น เพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ กรรมการรับผิดชอบในการประเมินความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่อง เปิดเผยเรื่องที่เกี่ยวกับการดำเนินงานต่อเนื่อง (ตามความเหมาะสม) และการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่อง เว้นแต่กรรมการมีความตั้งใจที่จะเลิกกลุ่มกิจการและบริษัท หรือหยุดดำเนินงาน หรือไม่สามารถดำเนินงานต่อเนื่องต่อไปได้

คณะกรรมการตรวจสอบมีหน้าที่ช่วยกรรมการในการกำกับดูแลกระบวนการในการจัดทำรายงานทางการเงินของกลุ่มกิจการและบริษัท

ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

การตรวจสอบของข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และเสนอรายงานของผู้สอบบัญชีซึ่งรวมความเห็นของข้าพเจ้าอยู่ด้วย ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลคือความเชื่อมั่นในระดับสูง แต่ไม่ได้เป็นการรับประกันว่าการปฏิบัติงานตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชีจะสามารถตรวจพบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญที่มีอยู่ได้เสมอไป ข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอาจเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และถือว่ามีสาระสำคัญเมื่อคาดการณ์อย่างสมเหตุสมผลได้ว่ารายการที่

ขัดต่อข้อเท็จจริงแต่ละรายการ หรือทุกรายการรวมกันจะมีผลต่อการตัดสินใจทางเศรษฐกิจของผู้ใช้งบการเงินรวม และงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้

ในการตรวจสอบของข้าพเจ้าตามมาตรฐานการสอบบัญชี ข้าพเจ้าได้ใช้ดุลยพินิจอย่างผู้ประกอบวิชาชีพและการสังเกต และสงสัยอย่างผู้ประกอบวิชาชีพตลอดการตรวจสอบ การปฏิบัติงานของข้าพเจ้ารวมถึง

- ระบุและประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญในงบการเงินรวม และงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ออกแบบและปฏิบัติงานตามวิธีการตรวจสอบเพื่อตอบสนองต่อความเสี่ยงเหล่านั้น และได้หลักฐานการสอบบัญชีที่เพียงพอและเหมาะสมเพื่อเป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ความเสี่ยงที่ไม่พบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญซึ่งเป็นผลมาจากการทุจริตจะสูงกว่าความเสี่ยงที่เกิดจากข้อผิดพลาด เนื่องจากการทุจริตอาจเกี่ยวกับการสมรู้ร่วมคิด การปลอมแปลงเอกสารหลักฐาน การตั้งใจละเว้นการแสดงผลข้อมูล การแสดงข้อมูลที่ไม่ตรงตามข้อเท็จจริงหรือการแทรกแซงการควบคุมภายใน
- ทำความเข้าใจในระบบการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อความมีประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกลุ่มกิจการและบริษัท
- ประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่กรรมการใช้และความเหมาะสมของประมาณการทางบัญชี และการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องซึ่งจัดทำขึ้นโดยกรรมการ
- สรุปเกี่ยวกับความเหมาะสมของการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่องของกรรมการจากหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับ และประเมินว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจเป็นเหตุให้เกิดข้อสงสัยอย่างมีนัยสำคัญต่อความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่องหรือไม่ ถ้าข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องกล่าวไว้ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้าโดยให้ข้อสังเกตถึงการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่เกี่ยวข้อง หรือถ้าการเปิดเผยดังกล่าวไม่เพียงพอ ความเห็นของข้าพเจ้าจะเปลี่ยนแปลงไป ข้อสรุปของข้าพเจ้าขึ้นอยู่กับหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับจนถึงวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้า อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ในอนาคตอาจเป็นเหตุให้กลุ่มกิจการและบริษัทต้องหยุดการดำเนินงานต่อเนื่อง
- ประเมินการนำเสนอ โครงสร้างและเนื้อหาของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวม รวมถึงการเปิดเผยข้อมูลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการแสดงรายการ และเหตุการณ์ในรูปแบบที่ทำให้มีการนำเสนอข้อมูลโดยถูกต้องตามที่ควรหรือไม่
- ได้รับหลักฐานการสอบบัญชีที่เหมาะสมอย่างเพียงพอเกี่ยวกับข้อมูลทางการเงินของกิจการภายในกลุ่มหรือกิจกรรมทางธุรกิจภายในกลุ่มกิจการเพื่อแสดงความเห็นต่องบการเงินรวม ข้าพเจ้ารับผิดชอบต่อการกำหนดแนวทาง การควบคุมดูแลและการปฏิบัติงานตรวจสอบกลุ่มกิจการ ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวต่อความเห็นของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบในเรื่องต่าง ๆ ที่สำคัญซึ่งรวมถึงขอบเขตและช่วงเวลาของการตรวจสอบตามที่ได้อ้างแผนไว้ ประเด็นที่มีนัยสำคัญที่พบจากการตรวจสอบ และข้อบกพร่องที่มีนัยสำคัญในระบบการควบคุมภายในหากข้าพเจ้าได้พบในระหว่างการตรวจสอบของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ให้คำรับรองแก่คณะกรรมการตรวจสอบว่า ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามข้อกำหนดจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอิสระ และได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทั้งหมด ตลอดจนเรื่องอื่นซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่ามีเหตุผลที่บุคคลภายนอกอาจพิจารณาว่ากระทบต่อความเป็นอิสระของข้าพเจ้าและมาตรการที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อป้องกันไม่ให้ข้าพเจ้าขาดความเป็นอิสระ

จากเรื่องสื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในงวดปัจจุบันและกำหนดเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้อธิบายเรื่องเหล่านี้ในรายงานของผู้สอบบัญชี เว้นแต่กฎหมายหรือข้อบังคับไม่ให้เปิดเผยต่อสาธารณะเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว หรือในสถานการณ์ที่ยากที่จะเกิดขึ้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่าไม่ควรสื่อสารเรื่องดังกล่าวในรายงานของข้าพเจ้า เพราะการกระทำดังกล่าวสามารถคาดการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผลว่าจะมีผลกระทบในทางลบมากกว่าผลประโยชน์ต่อส่วนได้เสียสาธารณะจากการสื่อสารดังกล่าว

Sompap PZ

สมภพ ผลประสาร

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาต เลขทะเบียน 6941

บริษัท มาซาร์ส จำกัด

กรุงเทพมหานคร

21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2563

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
งบแสดงฐานะการเงิน
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	บาท	บาท	บาท	บาท
สินทรัพย์				
สินทรัพย์หมุนเวียน				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	7	145,368,108	63,598,231	116,383,564
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	8	63,276,402	64,918,008	45,811,377
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	27 (ง)	-	-	500,000
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน		9,904,216	3,474,946	749,418
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	9	37,137,392	37,056,030	15,189,132
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		255,686,118	169,047,215	178,133,491
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน				
เงินฝากธนาคารที่คิดการแก่ปีประกัน	10	15,760,647	25,733,547	15,760,647
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	11 (ก)	-	-	18,007,573
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	11 (ข)	10,118,608	10,934,056	-
อุปกรณ์	12	23,315,988	22,736,709	13,841,800
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	13	90,216,554	91,499,999	57,594,238
สินทรัพย์ภายใต้การควบคุม	19	2,230,335	114,830	-
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		9,044,959	5,632,030	4,713,802
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		150,687,091	156,651,171	109,918,060
รวมสินทรัพย์		406,373,209	325,698,386	288,051,551

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	บาท	บาท	บาท	บาท
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น				
หนี้สินหมุนเวียน				
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	14	14,625,971	15,235,603	14,625,971
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	15	76,590,557	60,734,155	50,533,672
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	27 (ก)	477,945	-	-
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า	16	83,080,322	71,988,002	37,859,642
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	17, 30	2,864,432	646,496	1,913,824
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้องที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	18	21,077,430	-	21,077,430
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	30	30,613,400	14,576,752	2,162,352
รวมหนี้สินหมุนเวียน		229,330,057	163,181,008	128,172,891
หนี้สินไม่หมุนเวียน				
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน	17	7,206,076	1,380,566	5,965,261
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	19	5,194,160	4,273,691	-
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง	18	5,536,948	-	5,536,948
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	20, 30	17,375,176	11,403,131	11,324,627
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		35,312,360	17,057,388	22,826,836
รวมหนี้สิน		264,642,417	180,238,396	150,999,727
ส่วนของผู้ถือหุ้น				
ทุนเรือนหุ้น				
ทุนจดทะเบียน				
หุ้นสามัญจำนวน 532,840,120 หุ้น				
มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท	21	532,840,120	512,346,270	532,840,120
ทุนที่ออกและชำระแล้ว				
หุ้นสามัญจำนวน 409,877,016 หุ้น				
มูลค่าที่ได้รับชำระแล้วหุ้นละ 1 บาท		409,877,016	409,877,016	409,877,016
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น		-	-	-
กำไร (ขาดทุน) สะสม				
จัดสรรแล้ว - ทุนสำรองตามกฎหมาย		-	-	-
ยังไม่ได้จัดสรร		(256,519,763)	(259,142,988)	(272,825,192)
องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น		(26,596,497)	(25,514,199)	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่		126,760,756	125,219,829	137,051,824
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		14,970,036	20,240,161	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		141,730,792	145,459,990	137,051,824
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น		406,373,209	325,698,386	288,051,551

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	บาท	บาท	บาท	บาท
รายได้จากการขายและการให้บริการ	6	762,437,695	601,130,550	410,507,072
ต้นทุนขายและการให้บริการ		(385,872,370)	(380,292,043)	(183,970,857)
กำไรขั้นต้น		376,565,325	220,838,507	226,536,215
รายได้อื่น	22	5,183,610	41,224,230	14,484,687
ค่าใช้จ่ายในการขาย		(149,482,821)	(106,464,038)	(86,788,846)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร		(172,831,603)	(162,123,710)	(94,375,882)
ค่าใช้จ่ายจากคดีความฟ้องร้อง		(55,069,110)	-	(55,069,110)
ขาดทุนจากการซื้อค่าและตัดจำหน่าย				
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		-	(714,953)	-
กลับรายการการซื้อค่าและตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน		-	25,737,328	-
ขาดทุนจากการซื้อค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย		-	-	(118,015,448)
กลับรายการการซื้อค่าของลูกหนี้อื่น		-	-	17,154,721
กลับรายการการซื้อค่าของ				
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย		-	-	-
กลับรายการการซื้อค่าของ				
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย		-	-	-
ต้นทุนทางการเงิน		(1,147,618)	(929,137)	(1,058,132)
ส่วนแบ่ง (ขาดทุน) กำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	11 (ข)	(415,468)	1,095,423	-
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้		2,802,315	18,663,650	3,728,932
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	24	(160,888)	(1,807,440)	-
กำไรสำหรับปี		2,641,427	16,856,210	3,728,932
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น:				
รายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง				
กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน				
ผลประโยชน์พนักงาน	20	(4,319,430)	1,302,652	-
ภาษีเงินได้ของรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่				
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		-	-	-
รวมรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่		(4,319,430)	1,302,652	-
รายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง				
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่างบการเงิน				
ที่เป็นเงินตราต่างประเทศ		(2,051,195)	(4,172,490)	-
รวมรายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่		(2,051,195)	(4,172,490)	-
กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่นสำหรับปี - สุทธิจากภาษี		(6,370,625)	(2,869,838)	-
กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		(3,729,198)	13,986,372	16,609,966

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	บาท	บาท	บาท	บาท
การแบ่งปันกำไร (ขาดทุน)				
ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่	4,350,998	14,007,626	3,728,932	15,307,314
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	(1,709,571)	2,848,584	-	-
	<u>2,641,427</u>	<u>16,856,210</u>	<u>3,728,932</u>	<u>15,307,314</u>
การแบ่งปันกำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวม				
ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่	1,540,927	13,136,200	3,728,932	16,609,966
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	(5,270,125)	850,172	-	-
	<u>(3,729,198)</u>	<u>13,986,372</u>	<u>3,728,932</u>	<u>16,609,966</u>
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น				
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	25	0.01	0.03	0.01
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้นปรับลด	25	0.01	0.03	0.01

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

The graph illustrates the trend of COVID-19 vaccinations in the UK. The number of vaccinated individuals starts at zero in March 2020 and remains low until late 2020. From December 2020, there is a significant and rapid increase, reaching a peak of 156 million in early 2022. Following this peak, the number of vaccinated people begins to decline, returning to zero by March 2022.

หมายเหตุประกอบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	ทุนที่ออกและ ชำระแล้ว	ส่วนเกิน มูลค่าหุ้น	กำไร(ขาดทุน)สะสม		รวมส่วนของ ผู้ถือหุ้น
	บาท	บาท	ทุนสำรองตามกฎหมาย	ยังไม่ได้สรร จ่าย	บาท
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
ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562	409,877,016	-	-	(276,554,124)	133,322,892
กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	3,728,932	3,728,932
ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	409,877,016	-	-	(272,825,192)	137,051,824

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
กำไร (ขาดทุน) ก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	2,802,315	18,663,650	3,728,932	15,307,315
รายการปรับปรุง				
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	12,13	44,854,513	53,645,498	29,453,456
หนี้สงสัยจะสูญเพิ่มขึ้น (ลดลง)	(726,045)	2,475,191	451,546	(17,154,721)
ขาดทุน (กลับรายการ) จากการซื้อขายของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	-	-	500,000	(128,651,758)
กลับรายการการซื้อขายของเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	-	-	-	(260,000)
ส่วนเกินของมูลค่าซื้อที่ต่ำกว่ามูลค่าบัญชี	-	5,948,673	-	-
การจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย เฉพาะส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	(5,962,822)	-	-
ส่วนแบ่งขาดทุน (กำไร) จากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	11 (ข)	415,468	(1,095,423)	-
ตัดจำหน่ายเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	-	-	-	455,000
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทร่วม	21,956	79,837	-	-
ขาดทุนจากการซื้อขายของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	-	-	118,015,479
ขาดทุนจากการซื้อขายและตัดจำหน่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	1,248,038	714,953	1,240,538	710,429
กลับรายการ (ขาดทุน) จากการซื้อขายและตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน	241,267	(25,737,328)	-	(25,661,364)
กำไรจากการจำหน่ายอุปกรณ์	(786,715)	(1,106,591)	(472,313)	(1,966,524)
กำไรจากการขายหนี้ให้ของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	-	(1,065,000)	-	-
ขาดทุน (กำไร) จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง	1,616,967	(40,533)	1,242,182	(79,877)
เงินปันผลรับ	-	-	-	(3,540,000)
ผลเสียหายจากคิดความ	25,430,453	-	25,430,453	-
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงาน	1,700,052	3,732,334	1,295,713	3,732,334
ต้นทุนทางการเงิน	1,113,637	957,423	1,058,132	975,780
กระแสเงินสดก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน	77,931,906	51,209,862	63,928,639	(2,298,102)
การเปลี่ยนแปลงของสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน				
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	2,073,838	19,475,705	11,588,186	10,921,514
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	(7,619,605)	5,195,745	902,004	4,182,514
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	(634,654)	14,584,116	3,993,343	653,462
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	(3,412,928)	(9,670)	653,831	(81,000)
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	11,436,995	(65,898,693)	16,118,258	(16,244,776)
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า	11,092,320	(42,958,035)	2,343,608	(38,193,375)
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	16,036,647	6,813,643	1,446,394	(318,841)
ประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	-	(600,000)	-	(600,000)
เงินสดได้มาจาก (ใช้ไป) ในการดำเนินงาน	106,904,519	(12,187,327)	100,974,263	(41,978,604)
รายได้ดอกเบี้ย	471,628	1,415,991	435,475	2,360,308
จ่ายดอกเบี้ย	(653,399)	(614,922)	(597,894)	(883,757)
จ่ายภาษีเงินได้	(802,633)	(86,574)	(2,570,494)	(1,853,319)
เงินสดสุทธิได้มาจาก (ใช้ไป) กิจกรรมดำเนินงาน	105,920,115	(11,472,832)	98,241,350	(42,355,372)

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน				
เงินฝากธนาคารที่คิดการไถ่ประกัน (เพิ่มขึ้น) ลดลง สุทธิ	9,972,900	(232,883)	9,972,900	(232,883)
เงินสดจ่ายเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	-	-	-	(1,100,000)
เงินสดรับเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	-	-	-	12,968,650
เงินสดจ่ายเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่บริษัทย่อย	-	-	-	(195,000)
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม	-	400,200	-	-
เงินสดจ่ายสุทธิเพื่อซื้อเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	(399,980)	-	260,636
เงินสดรับจากการลงทุนในกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	378,024	-	-	6,000,000
เงินสดจ่ายซื้ออุปกรณ์	(5,465,084)	(15,027,441)	(2,651,052)	(4,026,943)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน	(27,238,162)	(43,921,411)	(10,938,897)	(19,940,823)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์	829,416	1,907,133	486,021	2,096,657
เงินสดรับจากการจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน	284,586	-	-	-
เงินปันผลรับจากบริษัทย่อย	-	-	-	3,540,000
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(21,238,320)	(57,274,382)	(3,131,028)	(629,706)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน				
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	27 (ก)	477,945	35,000	-
เงินสดรับจากการเพิ่มทุนของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	5,450,160	-	-
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินลดลงสุทธิ	14	(609,632)	(8,268,457)	(8,268,457)
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินตามสัญญาชำระเงิน	-	(2,964,952)	(813,124)	(813,124)
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมจัดหาเงิน	(3,096,639)	(3,596,421)	(2,834,347)	(9,081,581)
ผลกระทบจากอัตราแลกเปลี่ยนในเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	(589,350)	734,719	-	-
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	80,995,806	(71,608,916)	92,275,975	(52,066,659)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	63,598,231	135,153,402	23,333,518	75,307,732
กำไร (ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	774,071	53,745	774,071	92,445
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	145,368,108	63,598,231	116,383,564	23,333,518
รายการที่ไม่ใช่เงินสด				
ซื้อยานพาหนะโดยสัญญาเช่าการเงิน	8,789,333	2,000,000	8,789,333	2,000,000
ซื้อสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน โดยยังไม่ได้ชำระเงิน	15	7,279,512	4,056,800	4,056,800
การลดลงของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	-	1,065,000	-	-

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

1. ข้อมูลทั่วไป

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

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

บริษัทเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เพื่อวัตถุประสงค์ในการรายงานข้อมูล จึงรวมเรียกบริษัทและบริษัทย่อยว่า “กลุ่มกิจการ”

กลุ่มกิจการประกอบธุรกิจหลักในการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2563

อัตราส่วนของส่วนของผู้ถือหุ้นต่อทุนชำระแล้ว

กลุ่มกิจการมีส่วนของผู้ถือหุ้นเท่ากับร้อยละ 31 ของทุนชำระแล้วตามงบการเงินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ซึ่งเป็นอัตราส่วนทางการเงินที่ส่วนของผู้ถือหุ้นมีค่าน้อยกว่าร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว และเป็นเหตุให้ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยยังคงใช้มาตรการดำเนินการเพื่อเตือนผู้ลงทุนโดยการขึ้นเครื่องหมาย C (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัทจดทะเบียนอย่างต่อเนื่องจากวันที่เริ่มประกาศขึ้นเครื่องหมาย C เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม พ.ศ. 2561 ทั้งนี้เป็นไปตามข้อกำหนดในข้อบังคับตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง มาตรการดำเนินการกรณีบริษัทจดทะเบียนมีเหตุการณ์ที่อาจมีผลกระทบต่อฐานะการเงินและการดำเนินธุรกิจ พ.ศ. 2561 อนึ่ง บริษัทได้ดำเนินการจัดประชุมเพื่อให้ข้อมูลและชี้แจงแนวทางและความคืบหน้าการดำเนินการแก้ไขเหตุการณ์ดังกล่าวต่อผู้ถือหุ้นผู้ลงทุนและผู้ที่เกี่ยวข้อง เมื่อวันที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2562, 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2562, 20 สิงหาคม พ.ศ. 2562, และวันที่ 25 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ตามลำดับ

2. นโยบายการบัญชี

นโยบายการบัญชีที่สำคัญที่ใช้ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการมีดังต่อไปนี้

2.1 เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน

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

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมในการวัดมูลค่าขององค์ประกอบของงบการเงิน ยกเว้นเรื่องที่เกี่ยวข้องในนโยบายการบัญชีในลำดับต่อไป

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.1 เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน (ต่อ)

การจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการให้สอดคล้องกับหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย กำหนดให้ใช้ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารซึ่งจัดทำขึ้นตามกระบวนการในการนำนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ ไปถือปฏิบัติ ทั้งนี้กลุ่มกิจการได้เปิดเผยเรื่องการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหาร หรือความซับซ้อน หรือเกี่ยวกับข้อสมมติฐานและประมาณการที่มีนัยสำคัญต่องบการเงินในหมายเหตุ 4

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการฉบับภาษาอังกฤษจัดทำขึ้นจากงบการเงินตามกฎหมายที่เป็นภาษาไทยในกรณีที่มีเนื้อความขัดแย้งกันหรือมีการตีความในสองภาษาแตกต่างกัน ให้ใช้งบการเงินตามกฎหมายฉบับภาษาไทยเป็นหลัก

2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุงและการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่เริ่มมีผลบังคับใช้ในปีปัจจุบัน

ในระหว่างงวด กลุ่มบริษัทได้นำมาตรฐานการรายงานทางการเงินและการตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับปรับปรุง (ปรับปรุง 2561) และฉบับใหม่จำนวนหลายฉบับ ซึ่งมีผลบังคับใช้สำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มต้นในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562 มาถือปฏิบัติ มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวได้รับการปรับปรุงหรือจัดให้มีขึ้นเพื่อให้มีเนื้อหาเท่าเทียมกับมาตรฐานรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ โดยส่วนใหญ่ เป็นการปรับปรุงและอธิบายให้ชัดเจนเกี่ยวกับการเปิดเผยข้อมูลในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 15 เรื่อง รายได้จากสัญญาที่ทำกับลูกค้า

มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 15 ได้ให้ข้อกำหนดสำหรับการรับรู้รายได้ โดยให้ใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับนี้แทนมาตรฐานต่อไปนี้

มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 11 (ปรับปรุง 2560)	เรื่อง สัญญาก่อสร้าง
มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 18 (ปรับปรุง 2560)	เรื่อง รายได้
การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 13 (ปรับปรุง 2560)	เรื่อง โปรแกรมสิทธิพิเศษแก่ลูกค้า

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุงและการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 15 (ปรับปรุง 2560)	เรื่อง สัญญาสำหรับการก่อสร้างสังหาริมทรัพย์
การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 18 (ปรับปรุง 2560)	เรื่อง การโอนสินทรัพย์จากลูกค้า
การตีความมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 31 (ปรับปรุง 2560)	เรื่อง รายได้ - รายการแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับบริการ โฆษณา

หลักการของมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับใหม่นี้อ้างอิงหลักการว่า

- รายได้จะรับรู้เมื่อการควบคุมในสินค้าหรือบริการได้โอนไปยังลูกค้า ซึ่งแนวคิดของการควบคุมได้ถูกนำมาใช้แทนแนวคิดของความเสี่ยงและผลตอบแทนที่ใช้อยู่เดิม
- กิจการรับรู้รายได้เพื่อแสดงการส่งมอบสินค้าหรือบริการที่สัญญาให้ลูกค้าในจำนวนเงินที่สะท้อนถึงสิ่งตอบแทนที่กิจการคาดว่าจะมีสิทธิได้รับจากการแลกเปลี่ยนสินค้าหรือบริการนั้นๆ

กิจการรับรู้รายได้ตามหลักการสำคัญตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

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

บริษัทได้นำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 15 เรื่อง รายได้จากสัญญาที่ทำกับลูกค้า มาถือปฏิบัติกับงบการเงินของกลุ่มกิจการ โดยการนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวมาถือปฏิบัตินี้ไม่มีผลกระทบอย่างเป็นสาระสำคัญต่องบการเงินของกลุ่มกิจการ

2.2.2 การรายงานทางการเงิน กลุ่มเครื่องมือทางการเงินที่จะมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563

ในระหว่างปีปัจจุบัน สภาวิชาชีพบัญชีได้ประกาศใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงิน กลุ่มเครื่องมือทางการเงิน ประกอบด้วยมาตรฐานและการตีความมาตรฐาน จำนวน 5 ฉบับ ได้แก่

มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 7	เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลเครื่องมือทางการเงิน
มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 9	เรื่อง เครื่องมือทางการเงิน
มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 32	เรื่อง การแสดงรายการเครื่องมือทางการเงิน
การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 16	เรื่อง การป้องกันความเสี่ยงของเงินลงทุนสุทธิใน หน่วยงาน ต่างประเทศ
การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 19	เรื่อง การชำระหนี้สินทางการเงินด้วยตราสารทุน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่มีการปรับปรุงและการตีความมาตรฐานที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

มาตรฐานการรายงานทางการเงินกลุ่มดังกล่าวข้างต้น กำหนดหลักการเกี่ยวกับการจัดประเภทและการวัดมูลค่า เครื่องมือทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรมหรือราคาทุนตัดจำหน่ายโดยพิจารณาจากประเภทของตราสารทางการเงิน ลักษณะของกระแสเงินสดตามสัญญาและแผนธุรกิจของกิจการ (Business Model) หลักการเกี่ยวกับวิธีการคำนวณการ ค่อยค่าของเครื่องมือทางการเงินโดยใช้แนวคิดของผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น และหลักการเกี่ยวกับการ บัญชีป้องกันความเสี่ยง รวมถึงการแสดงรายการและการเปิดเผยข้อมูลเครื่องมือทางการเงิน และเมื่อมาตรฐานการ รายงานทางการเงินกลุ่มนี้มีผลบังคับใช้ จะทำให้มาตรฐานการบัญชี การตีความมาตรฐานการบัญชี และแนวปฏิบัติ ทางบัญชีบางฉบับที่มีผลบังคับใช้อยู่ในปัจจุบันถูกยกเลิกไป

ปัจจุบันฝ่ายบริหารของกลุ่มบริษัทอยู่ระหว่างการประเมินผลกระทบที่อาจมีต่องบการเงินในปีที่เริ่มนำมาตรฐานกลุ่ม ดังกล่าวมาถือปฏิบัติ

2.2.3 มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 16 เรื่อง สัญญาเช่า ที่จะมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลา บัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563

มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 16 เรื่อง สัญญาเช่า กำหนดหลักการของการรับรู้รายการ การวัดมูลค่า การ แสดงรายการและการเปิดเผยข้อมูลของสัญญาเช่า และกำหนดให้ผู้เช่ารับรู้สินทรัพย์และหนี้สินสำหรับสัญญาเช่าทุก รายการที่มีระยะเวลาในการเช่ามากกว่า 12 เดือน เว้นแต่สินทรัพย์อ้างอิงนั้นไม่มีมูลค่า

การบัญชีสำหรับผู้ให้เช่าไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีสาระสำคัญ ผู้ให้เช่ายังคงต้องจัดประเภทสัญญาเช่าเป็นสัญญาเช่า ดำเนินงานหรือสัญญาเช่าเงินทุนโดยใช้หลักการเช่นเดียวกันกับมาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 17

มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวข้างต้นนำมาใช้แทนมาตรฐานการบัญชี การตีความมาตรฐานการบัญชี และ การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ดังต่อไปนี้

มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 17	เรื่อง สัญญาเช่า
การตีความมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 15	เรื่อง สัญญาเช่าดำเนินงาน – สิ่งจูงใจที่ให้แก่ผู้เช่า
การตีความมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 27	เรื่อง การประเมินเนื้อหาสัญญาเช่าที่สร้างขึ้นตามรูปแบบ กฎหมาย
การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 4	เรื่อง การประเมินว่าข้อตกลงประกอบด้วยสัญญาเช่า หรือไม่

ปัจจุบันฝ่ายบริหารของกลุ่มบริษัทอยู่ระหว่างการประเมินผลกระทบที่อาจมีต่องบการเงินในปีที่เริ่มนำมาตรฐานกลุ่ม ดังกล่าวมาถือปฏิบัติ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

2.3 (ก) บริษัทย่อย

บริษัทย่อย หมายถึง กิจการ(ซึ่งรวมถึงกิจการเฉพาะกิจ) ที่กลุ่มกิจการควบคุม กลุ่มกิจการควบคุมกิจการเมื่อกลุ่มกิจการมีการเปิดรับหรือมีสิทธิในผลตอบแทนผันแปรจากการเกี่ยวข้องกับผู้ที่ได้รับการลงทุนและมีความสามารถทำให้เกิดผลกระทบต่อผลตอบแทนจากการใช้อำนาจเหนือผู้ที่ได้รับการควบคุม กลุ่มกิจการรวมงบการเงินของบริษัทย่อยไว้ในงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการมีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อย กลุ่มกิจการจะไม่นำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมไว้ในงบการเงินร่วมนับจากวันที่กลุ่มกิจการสูญเสียอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีการรวมธุรกิจโดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อสิ่งตอบแทนที่โอนให้สำหรับการซื้อบริษัทย่อย ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ผู้ซื้อโอนให้และหนี้สินที่ก่อขึ้นเพื่อจ่ายชำระให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมของผู้ถูกซื้อ และส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นที่ออกโดยกลุ่มกิจการ สิ่งตอบแทนที่โอนให้รวมถึงมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์หรือหนี้สินที่ผู้ซื้อคาดว่าจะต้องจ่ายชำระตามข้อตกลง ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น

มูลค่าเริ่มแรกของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นที่รับมาจากการรวมธุรกิจจะถูกวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อในการรวมธุรกิจแต่ละครั้ง กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อด้วยมูลค่ายุติธรรม หรือมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

ในการรวมธุรกิจที่ดำเนินการสำเร็จจากการทยอยซื้อ ผู้ซื้อต้องวัดมูลค่าส่วนได้เสียที่ผู้ซื้อถืออยู่ในผู้ถูกซื้อก่อนหน้าการรวมธุรกิจใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อและรับรู้ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการวัดมูลค่าใหม่นั้นในกำไรหรือขาดทุน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

2.3 (ก) บริษัทย่อย (ต่อ)

สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายออกไปโดยกลุ่มกิจการรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายที่รับรู้ภายหลังวันที่ซื้อซึ่งจัดประเภทเป็นสินทรัพย์หรือหนี้สินให้รับรู้ในกำไรหรือขาดทุน สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายซึ่งจัดประเภทเป็นส่วนของผู้ถือหุ้นต้องไม่มีการวัดมูลค่าใหม่และให้บันทึกการจ่ายชำระในภายหลังไว้ในส่วนของผู้ถือหุ้น

ส่วนเกินของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อและมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจที่มากกว่ามูลค่ายุติธรรมสุทธิ ณ วันที่ซื้อของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ที่ได้มาต้องรับรู้เป็นค่าความนิยม หากมูลค่าของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ และมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจ น้อยกว่ามูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยที่ได้มาเนื่องจากการซื้อในราคาต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรม จะรับรู้ส่วนต่างโดยตรงไปยังกำไรขาดทุน

กิจการจะตัดรายการบัญชีระหว่างกัน ยอดคงเหลือและกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการ ขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงก็จะตัดรายการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการค้อยค่า นโยบายการบัญชีของบริษัทย่อยได้ถูกปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทย่อยจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการค้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนนั้นจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องกับการได้มาของเงินลงทุนนี้

2.3 (ข) รายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการปฏิบัติต่อรายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมเช่นเดียวกันกับส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของกลุ่มกิจการ สำหรับการซื้อส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนที่จ่ายให้และมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์สุทธิของหุ้นที่ซื้อมาในบริษัทย่อยจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น และกำไรหรือขาดทุนจากการขายในส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น

2.3 (ค) การจำหน่ายบริษัทย่อย

เมื่อกลุ่มกิจการสูญเสียการควบคุม ส่วนได้เสียในกิจการที่เหลืออยู่จะวัดมูลค่าใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนมูลค่ายุติธรรมนั้นจะถือเป็นมูลค่าตามบัญชีเริ่มแรกของมูลค่าของเงินลงทุน เพื่อวัตถุประสงค์ในการวัดมูลค่าในเวลาต่อมาของเงินลงทุนที่เหลืออยู่ในรูปของบริษัทร่วม กิจการร่วมค้า หรือสินทรัพย์ทางการเงิน สำหรับทุกจำนวนที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกิจการนั้นจะถูกปฏิบัติเสมือนว่ากลุ่มกิจการมีการจำหน่ายสินทรัพย์หรือหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้นออกไป

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.3 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

2.3 (ง) บริษัทร่วม

บริษัทร่วมเป็นกิจการที่กลุ่มกิจการมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญแต่ไม่ถึงกับควบคุมซึ่งโดยทั่วไปก็คือการที่กลุ่มกิจการถือหุ้น ที่มีสิทธิออกเสียงอยู่ระหว่างร้อยละ 20 ถึงร้อยละ 50 ของสิทธิออกเสียงทั้งหมด เงินลงทุนในบริษัทร่วมรับรู้โดยใช้วิธีส่วนได้เสียในการแสดงในงบการเงินรวมภายใต้วิธีส่วนได้เสียกลุ่มกิจการรับรู้เงินลงทุนเมื่อเริ่มแรกด้วยราคาทุน มูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนนี้จะเพิ่มขึ้นหรือลดลงในภายหลังวันที่ได้มาด้วยส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของผู้ที่ได้รับการลงทุนตามสัดส่วนที่ผู้ลงทุนมีส่วนได้เสียอยู่ เงินลงทุนในบริษัทร่วมของกลุ่มกิจการรวมถึงค่าความนิยมที่ระบุได้ ณ วันที่ซื้อเงินลงทุน

ถ้าส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นในบริษัทร่วมนั้นลดลงแต่ยังคงมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ กิจการต้องจัดประเภทรายการที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นเข้ากำไรหรือขาดทุนเฉพาะสัดส่วนในส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นที่ลดลง

ส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรหรือขาดทุน และส่วนแบ่งในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ผลสะสมของการเปลี่ยนแปลงภายหลังการได้มาดังกล่าวข้างต้น จะปรับปรุงกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุน เมื่อส่วนแบ่งขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมมีมูลค่าเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมนั้น กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ส่วนแบ่งขาดทุนอีกต่อไป เว้นแต่กลุ่มกิจการมีภาระผูกพันในหนี้ของบริษัทร่วม หรือรับว่าจะจ่ายหนี้แทนบริษัทร่วม

กลุ่มกิจการมีการพิจารณาทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่ามีข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนในบริษัทร่วมเกิดการด้อยค่าหรือไม่ หากมีข้อบ่งชี้เกิดขึ้นกลุ่มกิจการจะคำนวณผลขาดทุนจากการด้อยค่า โดยเปรียบเทียบมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนและรับรู้ผลต่างไปที่ส่วนแบ่งกำไรขาดทุนของเงินลงทุนในบริษัทร่วมในกำไรหรือขาดทุน

รายการกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมจะตัดบัญชีเท่าที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมนั้น รายการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดบัญชีในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

บริษัทร่วมจะเปลี่ยนนโยบายการบัญชีเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ กำไรและขาดทุนจากการลดสัดส่วนในบริษัทร่วมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทร่วมจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับ เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องจากการได้มาของเงินลงทุนนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.4 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ

2.4 (ก) สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงิน

รายการที่รวมในงบการเงินของแต่ละบริษัทในกลุ่มกิจการถูกวัดมูลค่าโดยใช้สกุลเงินของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจหลักที่บริษัทดำเนินงานอยู่ (สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงาน) งบการเงินแสดงในสกุลเงินบาท ซึ่งเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินของบริษัท

2.4 (ข) รายการและยอดคงเหลือ

รายการที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการหรือวันที่ตีราคาหากรายการนั้นถูกวัดมูลค่าใหม่ รายการกำไรและรายการขาดทุนที่เกิดจากการรับหรือจ่ายชำระที่เป็นเงินตราต่างประเทศและที่เกิดจากการแปลงค่าสินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งเป็นเงินตราต่างประเทศด้วยอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นปีได้บันทึกไว้ในกำไรหรือขาดทุน

เมื่อมีการรับรู้รายการกำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นด้วย ในทางตรงข้ามการรับรู้กำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรหรือขาดทุน องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนด้วย

2.4 (ค) กลุ่มกิจการ

การแปลงค่าผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของบริษัทในกลุ่มกิจการ (ที่มีใช้สกุลเงินของเศรษฐกิจที่มีภาวะเงินเฟ้อรุนแรง) ซึ่งมีสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานแตกต่างจากสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินได้ถูกแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินดังนี้

- สินทรัพย์และหนี้สินที่แสดงอยู่ในงบแสดงฐานะการเงินแต่ละงวดแปลงค่าด้วยอัตราปิด ณ วันที่ของงบแสดงฐานะการเงินนั้น
- รายได้และค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จแปลงค่าด้วยอัตราถัวเฉลี่ย และ
- ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

ค่าความนิยมและการปรับมูลค่ายุติธรรมที่เกิดจากการซื้อหน่วยงานในต่างประเทศถือเป็นสินทรัพย์และหนี้สินของหน่วยงานในต่างประเทศนั้นและแปลงค่าด้วยอัตราปิด

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.5 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

ในงบกระแสเงินสด เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมถึงเงินสดในมือ เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม เงินลงทุนระยะสั้นอื่นที่มีสภาพคล่องสูงซึ่งมีอายุไม่เกินสามเดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่ติดภาระค่าประกัน และเงินเบิกเกินบัญชี ซึ่งเงินเบิกเกินบัญชีจะแสดงไว้ในส่วนของหนี้สินหมุนเวียนในงบแสดงฐานะการเงิน

2.6 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าตามใบแจ้งหนี้ และจะวัดมูลค่าต่อมาด้วยจำนวนเงินที่เหลืออยู่หักด้วยค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญซึ่งประมาณจากการสอบทานยอดคงเหลือ ณ วันสิ้นปี ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญหมายถึงผลต่างระหว่างราคาตามบัญชีของลูกหนี้การค้าเปรียบเทียบกับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับจากลูกหนี้การค้า หนี้สูญที่เกิดขึ้นจะรับรู้ไว้ในกำไรหรือขาดทุนโดยถือเป็นส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่ายในการบริหาร

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 รายการกำไรและขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงของเงินลงทุนเพื่อค้ารับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

เงินลงทุนที่จะถือไว้จนครบกำหนดวัดมูลค่าภายหลังการได้มาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงหักด้วยค่าเผื่อการค้า

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.7 เงินลงทุน (ต่อ)

เงินลงทุนทั่วไป แสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า

กลุ่มกิจการจะทดสอบค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่าเงินลงทุนนั้นอาจมีค่าเผื่อการด้อยค่าเกิดขึ้น หากราคาตามบัญชีของเงินลงทุนสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกการขาดทุนจากค่าเผื่อการด้อยค่ารวมไว้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

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)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

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 ถึง 13 ปี

เครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าที่ได้มาจากการรวมกิจการจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ เครื่องหมายการค้ามีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและแสดงวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 20 ปี

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.10 การด้อยค่าของสินทรัพย์

สินทรัพย์ที่มีอายุการให้ประโยชน์ไม่ทราบแน่ชัด เช่น ค่าความนิยม ซึ่งไม่มีการตัดจำหน่ายจะถูกทดสอบการด้อยค่าเป็นประจำทุกปี สินทรัพย์อื่นที่มีการตัดจำหน่ายจะมีการทบทวนการด้อยค่า เมื่อมีเหตุการณ์หรือสถานการณ์บ่งชี้ว่าราคาตามบัญชีอาจสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน รายการขาดทุนจากการด้อยค่าจะรับรู้เมื่อราคาตามบัญชีของสินทรัพย์สูงกว่ามูลค่าสุทธิที่คาดว่าจะได้รับคืน ซึ่งหมายถึงจำนวนที่สูงกว่าระหว่างมูลค่ายุติธรรมหักต้นทุนในการขายเทียบกับมูลค่าจากการใช้ สินทรัพย์จะถูกจัดเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดที่สามารถแยกออกมาได้ เพื่อวัตถุประสงค์ของการประเมินการด้อยค่า สินทรัพย์ที่ไม่ใช่สินทรัพย์ทางการเงินนอกเหนือจากค่าความนิยมซึ่งรับรู้รายการขาดทุนจากการด้อยค่าไปแล้ว จะถูกประเมินความเป็นไปได้ที่จะกลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

2.11 สัญญาเช่า - กรณีที่กลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

สัญญาเช่าสินทรัพย์ซึ่งผู้ให้เช่าเป็นผู้รับความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของเป็นส่วนใหญ่ สัญญาเช่านั้นถือเป็นสัญญาเช่าดำเนินงาน เงินที่ต้องจ่ายภายใต้สัญญาเช่าดังกล่าว (สุทธิจากสิ่งตอบแทนจูงใจที่ได้รับจากผู้ให้เช่า) จะบันทึกในกำไรหรือขาดทุนโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุของสัญญาเช่านั้น

สัญญาเช่าอุปกรณ์ซึ่งผู้เช่าเป็นผู้รับความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของเกือบทั้งหมดถือเป็นสัญญาเช่าการเงิน ซึ่งจะบันทึกเป็นรายจ่ายฝ่ายทุนด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่เช่า หรือมูลค่าปัจจุบันสุทธิของจำนวนเงินที่ต้องจ่ายตามสัญญาเช่า แล้วแต่มูลค่าใดจะต่ำกว่า

จำนวนเงินที่ต้องจ่ายดังกล่าวจะเป็นส่วนระหว่างหนี้สินและค่าใช้จ่ายทางการเงินเพื่อให้ได้อัตรดอกเบี้ยคงที่ต่อหนี้สินคงค้างอยู่ โดยพิจารณาแยกแต่ละสัญญา การระบุพันตามสัญญาเช่าหักค่าใช้จ่ายทางการเงินจะบันทึกเป็นหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน ส่วนดอกเบี้ยจ่ายจะบันทึกในกำไรหรือขาดทุนตลอดอายุของสัญญาเช่าเพื่อให้อัตรดอกเบี้ยแต่ละงวดเป็นอัตราคงที่สำหรับยอดคงเหลือของหนี้สินที่เหลืออยู่ สินทรัพย์ที่ได้มาตามสัญญาเช่าการเงินจะคิดค่าเสื่อมราคาตลอดอายุการใช้งานของสินทรัพย์ที่เช่าหรืออายุของสัญญาเช่า แล้วแต่ระยะเวลาใดจะน้อยกว่า

2.12 เงินกู้ยืม

เงินกู้ยืมรับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่ได้รับหักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น เงินกู้ยืมวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง ผลต่างระหว่างเงินที่ได้รับ (หักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น) เมื่อเทียบกับมูลค่าที่จ่ายคืนเพื่อชำระหนี้สินนั้นจะรับรู้ในงบกำไรขาดทุนตลอดช่วงระยะเวลาการกู้ยืม

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.13 ภาษีเงินได้งวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับงวดประกอบด้วย ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี ภาษีเงินได้จะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน ยกเว้นส่วนภาษีเงินได้ที่เกี่ยวข้องกับรายการที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น หรือรายการที่รับรู้โดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้น ในกรณีนี้ภาษีเงินได้ต้องรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือโดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้นตามลำดับ

ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันคำนวณจากอัตราภาษีตามกฎหมายภาษีที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่ว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงานในประเทศที่บริษัทและบริษัทย่อยดำเนินงานอยู่และเกิดรายได้เพื่อเสียภาษี ผู้บริหารจะประเมินสถานะของการยื่นแบบแสดงรายการภาษีเป็นงวด ๆ ในกรณีที่มีสถานการณ์ที่การนำกฎหมายภาษีไปปฏิบัติขึ้นอยู่กับความตีความ และจะตั้งประมาณการค่าใช้จ่ายภาษีที่เหมาะสมจากจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภาษีแก่หน่วยงานจัดเก็บ

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

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีจะรับรู้หากมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่ากลุ่มกิจการจะมีกำไรทางภาษีเพียงพอที่จะนำจำนวนผลต่างชั่วคราวนั้นมาใช้ประโยชน์ กลุ่มกิจการได้ตั้งภาษีเงินได้รอตัดบัญชีของผลต่างชั่วคราวของเงินลงทุนในบริษัทร่วม บริษัทย่อย และส่วนได้เสียในกิจการร่วมค้า เว้นแต่กลุ่มกิจการสามารถควบคุมจังหวะเวลาของการกลับรายการผลต่างชั่วคราวและการกลับรายการผลต่างชั่วคราวมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่าจะไม่เกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาที่คาดการณ์ได้ในอนาคต

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจะแสดงหักกลบกันก็ต่อเมื่อกิจการมีสิทธิตามกฎหมายที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันมาหักกลบกับหนี้สินภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบัน และทั้งสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเกี่ยวข้องกับภาษีเงินได้ที่ประเมินโดยหน่วยงานจัดเก็บภาษีหน่วยงานเดียวกันโดยการเรียกเก็บเป็นหน่วยภาษีเดียวกันหรือหน่วยภาษีต่างกันซึ่งตั้งจะจ่ายหนี้สินและสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันด้วยยอดสุทธิ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.14 ผลประโยชน์พนักงาน

โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้

โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้ คือ โครงการผลประโยชน์เมื่อออกจากงานที่กลุ่มกิจการจัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งเป็นลักษณะของแผนการจ่ายสมทบที่ได้กำหนดการจ่ายสมทบไว้แล้ว สิทธิประโยชน์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกไปจากสิทธิประโยชน์ของกลุ่มกิจการและบริหารโดยผู้จัดการกองทุน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพดังกล่าวได้รับเงินสะสมเข้ากองทุนจากพนักงานและกลุ่มกิจการ

เงินจ่ายสมทบเข้ากองทุนสำรองเลี้ยงชีพ บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เกิดรายการนั้น

ผลประโยชน์พนักงานเมื่อเกษียณอายุ

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

2.15 ประมาณการหนี้สิน

กลุ่มกิจการจะบันทึกประมาณการหนี้สินซึ่งไม่รวมถึงประมาณการหนี้สินสำหรับผลตอบแทนพนักงาน อันเป็นภาระผูกพันในปัจจุบันตามกฎหมายหรือตามข้อตกลงที่จัดทำไว้ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ที่จะส่งผลให้กลุ่มกิจการต้องสูญเสียทรัพยากรออกไป และตามประมาณการที่น่าเชื่อถือของจำนวนที่ต้องจ่าย ในกรณีที่กลุ่มกิจการคาดว่าประมาณการหนี้สินเป็นรายจ่ายที่จะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกเป็นสินทรัพย์แยกต่างหากเมื่อคาดว่าจะได้รับรายจ่ายนั้นคืนอย่างแน่นอน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

2 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

2.16 ทุนเรือนหุ้น

หุ้นสามัญจะจัดประเภทไว้เป็นส่วนของผู้ถือหุ้น หุ้นประเภทอื่นซึ่งรวมถึงหุ้นบุริมสิทธิชนิดบังคับไถ่ถอนจะจัดประเภทไว้เป็นหนี้สิน

ต้นทุนส่วนเพิ่มที่เกี่ยวข้องกับการออกหุ้นใหม่หรือการออกสิทธิในการซื้อหุ้นซึ่งสุทธิจากภาษีจะถูกแสดงในส่วนของผู้ถือหุ้น โดยนำไปหักจากสิ่งตอบแทนที่ได้รับจากการออกตราสารทุนดังกล่าว

2.17 การรับรู้รายได้

รายได้ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของราคาขายแบบเอกเทศของแต่ละภาระที่จะต้องปฏิบัติตามสัญญาที่จะได้รับการขายสินค้าและบริการซึ่งเกิดขึ้นจากกิจกรรมตามปกติของกลุ่มกิจการ รายได้จะแสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการสำหรับงบการเงินรวม รายได้จากการขายสินค้ารับรู้เมื่อการควบคุมสินค้าถูกโอนให้แก่ผู้ซื้อแล้ว รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์รับรู้เมื่อผู้เล่นเกมใช้บริการแล้ว โดยจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเติมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกม รายได้ค่าสิทธิในการบริการให้เล่นเกมจากร้านเกมรับรู้โดยวิธีเส้นตรงตามระยะเวลาของสิทธิ

รายได้ดอกเบี้ยและรายได้อื่นรับรู้ตามเกณฑ์คงค้าง เว้นแต่จะมีความไม่แน่นอนในการรับชำระ

รายได้เงินปันผลรับรู้เมื่อสิทธิที่จะได้รับเงินปันผลนั้นเกิดขึ้น

2.18 การจ่ายเงินปันผล

เงินปันผลจ่ายไปยังผู้ถือหุ้นของบริษัทจะรับรู้ในด้านหนี้สินในงบการเงินของกลุ่มกิจการในรอบระยะเวลาบัญชีซึ่งที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปี และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติ

การจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล

2.19 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

ส่วนงานดำเนินงานได้ถูกรายงานในลักษณะเดียวกับรายงานภายในที่นำเสนอให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานหมายถึงบุคคลที่มีหน้าที่ในการจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานดำเนินงาน ซึ่งพิจารณาว่าคือคณะกรรมการบริษัทที่ทำการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

3 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน

3.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน

กลุ่มกิจการต้องเผชิญกับความเสี่ยงทางการเงินที่สำคัญได้แก่ ความเสี่ยงจากตลาด (รวมถึงความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน และความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย) ความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อ และความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง ฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการเป็นผู้ดำเนินการในการจัดการความเสี่ยง แผนการจัดการความเสี่ยงโดยรวมของกลุ่มกิจการจึงมุ่งเน้นความผันผวนของตลาดการเงินและแสวงหาวิธีการลดผลกระทบที่ทำให้เสียหายต่อผลการดำเนินงานทางการเงินของกลุ่มกิจการให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

3.1.1 ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อยและบริษัทร่วมที่มีการดำเนินงานในต่างประเทศ ซึ่งกลุ่มกิจการมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศที่เกิดจากสกุลเงินตราต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ, ริงกิตมาเลเซีย, เบริชสิงคโปร์ และเปโซฟิลิปปินส์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการเชื่อว่าในสถานการณ์ปัจจุบันความเสี่ยงด้านอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศจะไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อผลการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารจึงไม่ได้ใช้ตราสารอนุพันธ์ทางการเงินเพื่อป้องกันความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนดังกล่าว

3.1.2 ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของกลุ่มกิจการเกิดจากหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินและเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินคิดอัตราดอกเบี้ยแบบผันแปร และเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกันคิดอัตราดอกเบี้ยแบบคงที่ ทั้งนี้ผู้บริหารพิจารณาเห็นว่าความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยไม่เป็นสาระสำคัญ

3.1.3 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

รายได้ส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการได้แก่ รายได้ค่าเกมสออนไลน์ ซึ่งลูกค้าส่วนใหญ่จะจ่ายให้ล่วงหน้า ดังนั้นกลุ่มกิจการไม่เคยประสบปัญหาในการเรียกเก็บหนี้เป็นอย่างเป็นสาระสำคัญ นอกจากนี้ กลุ่มกิจการมีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อจากลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกันและเงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันซึ่งไม่มีหลักประกัน โดยผู้บริหารมีการประเมินและพิจารณาความสามารถในการชำระเงินของกิจการที่เกี่ยวข้องกันดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

3.1.4 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง

การจัดการความเสี่ยงด้านสภาพคล่องอย่างรอบคอบ หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งเงินสดและหลักทรัพย์ที่มีตลาดรองรับอย่างเพียงพอ ความสามารถในการหาแหล่งเงินทุนที่เพียงพอและความสามารถในการบริหารความเสี่ยง กลุ่มกิจการตั้งเป้าหมายจะดำรงความยืดหยุ่นในการระดมเงินทุนโดยการรักษาวางเงินสินเชื่อให้มีความเพียงพอเนื่องจากลักษณะทางธุรกิจที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

3 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

3.2 การประมาณมูลค่ายุติธรรม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 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 2.10 มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดพิจารณาจากการคำนวณมูลค่าจากการใช้การคำนวณดังกล่าวอาศัยการประมาณการ

(ข) อุปกรณ์ และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ผู้บริหารเป็นผู้ประมาณการอายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือสำหรับอุปกรณ์และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ซึ่งอายุการใช้งานของสินทรัพย์ส่วนใหญ่จะพิจารณาจากอายุการใช้งานเชิงเทคนิคและประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ โดยผู้บริหารจะมีการทบทวนค่าเสื่อมราคาเมื่ออายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือมีความแตกต่างไปจากการประมาณการในงวดก่อนอย่างเป็นสาระสำคัญ หรือมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่เสื่อมสภาพหรือไม่ได้ใช้งานโดยการขายหรือเลิกใช้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

4 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ (ต่อ)

(ค) ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ

กลุ่มกิจการได้ประมาณการค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สะท้อนถึงการค้อยค่าลงของลูกหนี้การค้าและเงินให้กู้ยืมรวมถึงดอกเบี้ยค้างรับ อันเป็นผลมาจากการที่ลูกหนี้ผิดนัดชำระหนี้หรือไม่มีความสามารถในการชำระหนี้ โดยการประมาณการนั้นจะพิจารณาจากประสบการณ์ในอดีตของการติดตามทวงถาม ความมีชื่อเสียง และอายุของหนี้ที่ค้างค้าง ของลูกหนี้แต่ละราย โดยส่วนใหญ่ผู้บริหารจะพิจารณาค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญเต็มจำนวนสำหรับยอดลูกหนี้ที่ค้างนานและไม่มีหลักประกันใด ๆ

กลุ่มกิจการมีการประมาณการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประมาณการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุ ให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้ (ต่อ)

(ง) ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยที่ใช้ในการคำนวณตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย โดยมีข้อสมมติฐานหลายตัว รวมถึงข้อสมมติฐานเกี่ยวกับอัตราคิดลด การเปลี่ยนแปลงของข้อสมมติฐานเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อมูลค่าของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

กลุ่มกิจการได้พิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสมในแต่ละปี ซึ่งได้แก่อัตราดอกเบี้ยที่ควรจะใช้ในการกำหนดมูลค่าปัจจุบันของประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน ในการพิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสม กลุ่มกิจการพิจารณาใช้อัตราผลตอบแทนในตลาดของพันธบัตรรัฐบาล ซึ่งเป็นสกุลเงินเดียวกับสกุลเงินที่ต้องจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุและมีอายุครบกำหนดใกล้เคียงกับระยะเวลาที่ต้องจ่ายชำระภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานที่เกี่ยวข้อง

ข้อสมมติฐานหลักอื่น ๆ สำหรับภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานอ้างอิงกับสถานการณ์ปัจจุบันในตลาด ข้อมูลเพิ่มเติมเปิดเผยในหมายเหตุ 20

5 การจัดการความเสี่ยงในส่วนของทุน

วัตถุประสงค์ของกลุ่มกิจการในการบริหารทุนของบริษัทนั้นเพื่อดำรงไว้ซึ่งความสามารถในการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการเพื่อสร้างผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนได้เสียอื่น และเพื่อดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างของทุนที่เหมาะสมเพื่อลดต้นทุนของเงินทุน

ในการดำรงไว้หรือปรับโครงสร้างของทุน กลุ่มกิจการอาจปรับนโยบายการจ่ายเงินปันผลให้กับผู้ถือหุ้น การคืนทุนให้แก่ผู้ถือหุ้น การออกหุ้นใหม่ หรือการขายทรัพย์สินเพื่อลดภาระหนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

6 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

คณะกรรมการบริษัท คือ ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารกำหนดส่วนงานดำเนินงานจากข้อมูลที่ถูกสอบทานโดยคณะกรรมการบริษัท และมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงาน

คณะกรรมการบริษัทพิจารณาธุรกิจจากเขตภูมิศาสตร์และประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ สำหรับเขตภูมิศาสตร์ ผู้บริหารพิจารณาจากผลการปฏิบัติงานในเขตประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์และประเทศอื่น ๆ สำหรับประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ ผู้บริหารพิจารณาจากกิจการให้บริการเกมออนไลน์และจากการเป็นตัวแทนจำหน่ายในเขตภูมิศาสตร์เหล่านี้ รายได้หลักของกิจการเกิดจากการให้บริการเกมออนไลน์

คณะกรรมการบริษัทได้ประเมินผลการปฏิบัติการของส่วนงานดำเนินงานโดยวัดมูลค่าของกำไรก่อนดอกเบี้ยก่อนค่าใช้จ่ายทางภาษีที่ได้ปรับปรุงแล้ว เกณฑ์ในการวัดมูลค่านั้นไม่รวมหน่วยงานดำเนินงานที่ยกเลิกและผลกระทบของค่าใช้จ่ายที่ไม่ควรเกิดขึ้นอีกจากส่วนงานดำเนินงาน เช่น ต้นทุนปรับโครงสร้าง ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับกฎหมาย และการด้อยค่าของค่าความนิยม เมื่อการด้อยค่านั้นเกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่บ่อย การวัดมูลค่านั้นจะไม่รวมผลกระทบของการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ที่ชำระด้วยตราสารทุนและกำไรขาดทุนที่ยังไม่รับรู้ของสินทรัพย์ทางการเงิน นอกจากนี้รายได้ทางการเงินและต้นทุนทางการเงินจะไม่ถูกจัดสรรไปยังส่วนงานดำเนินงาน เพราะฝ่ายบริหารการเงินส่วนกลางทำหน้าที่บริหารจัดการเกี่ยวกับการเงินของกลุ่มกิจการ

รายได้ระหว่างส่วนงานนั้นมีการต่อรองราคากันเป็นอิสระในลักษณะของผู้ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน รายได้จากลูกค้าภายนอกที่รายงานแก่คณะกรรมการบริษัทนั้นวัดมูลค่าลักษณะเดียวกันกับมูลค่าในกำไรหรือขาดทุน

ข้อมูลส่วนงานดำเนินงานที่นำเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานภายในของบริษัทที่มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานได้รับและสอบทานอย่างสม่ำเสมอเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากรให้กับส่วนงานและประเมินผลการดำเนินงานของส่วนงาน ทั้งนี้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของบริษัท คือคณะกรรมการบริษัท

เพื่อวัตถุประสงค์ในการบริหารงาน บริษัทและบริษัทย่อยจัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามประเภทของผลิตภัณฑ์และบริการ บริษัทและบริษัทย่อยมีส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 2 ส่วนงาน ดังนี้

- ส่วนงานจากการให้บริการเกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) ของกลุ่มกิจการ
- ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมและการให้บริการช่องทางการชำระเงิน

ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดสอบทานผลการดำเนินงานของแต่ละหน่วยธุรกิจแยกจากกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากรและการประเมินผลการปฏิบัติงาน บริษัทประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานโดยพิจารณาจากกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมซึ่งวัดมูลค่าโดยใช้เกณฑ์เดียวกับที่ใช้ในการวัดกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมในข้อมูลทางการเงิน

การบันทึกบัญชีสำหรับรายการระหว่างส่วนงานที่รายงานเป็นไปในลักษณะเดียวกับการบันทึกบัญชีสำหรับรายการธุรกิจกับบุคคลภายนอก

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

5 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลรายได้และกำไรของส่วนงานของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 และ พ.ศ. 2561 มีดังต่อไปนี้

	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม						หน่วย : พันบาท	
	ส่วนงานคอมพิวเตอร์ ¹⁾		ส่วนงานตัวแทนจำหน่าย ²⁾		อื่น ๆ		งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
รายได้จากการขายและบริการให้กับลูกค้าภายนอก	741,837	552,098	14,227	36,895	6,374	12,138	762,438	601,131
กำไรของส่วนงาน	361,646	208,720	9,008	189	5,911	11,930	376,565	220,839
ขาดทุนจากการจัดจำหน่ายและต่อค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	-	(715)	-	-	-	-	-	(715)
กำไรจากการจัดจำหน่ายและต่อค่าของสินค้าที่ไม่มีตัวตน	-	25,737	-	-	-	-	-	25,737
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ที่ไม่ได้เป็นส่วน:								
ดอกเบี้ยรับ							534	2,774
รายได้อื่น							4,650	38,450
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริการ							(377,384)	(268,587)
ต้นทุนทางการเงิน							(1,148)	(929)
ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) จากเงินลงทุนในบริษัทร่วม							(415)	1,095
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้							(161)	(1,807)
ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม							1,710	(2,849)
กำไรส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่สำหรับปี							4,351	14,008

¹⁾ ส่วนงานจากการให้บริการคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการแก่ผู้ใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) ของกลุ่มกิจการ

²⁾ ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมและการให้บริการช่องทางทางการเงิน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

6 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลเกี่ยวกับเขตภูมิศาสตร์

รายได้จากลูกค้าภายนอกสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 และ พ.ศ. 2561 กำหนดขึ้นตามสถานที่ตั้งของบริษัทและบริษัทย่อย

	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท
ไทย	410,927	255,356
สิงคโปร์	123,601	145,047
มาเลเซีย	100,790	76,586
ฟิลิปปินส์	127,120	124,142
รวม	762,438	601,131

7 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินสดในมือ	205	352	36	46
เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืน				
เมื่อทวงถาม	145,163	63,246	116,348	23,288
รวมเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	145,368	63,598	116,384	23,334

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม มีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.125 ถึง 1.300 ต่อปี (พ.ศ. 2561 : ร้อยละ 0.375 ถึง 1.150 ต่อปี)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

8 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า - บุคคลภายนอก	40,064	46,268	29,418	24,015
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(936)	(2,507)	-	(2,136)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	39,128	43,761	29,418	21,879
ลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	20,030	19,400	24,691	60,263
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ (หมายเหตุ 27)	(19,400)	(19,400)	(19,400)	(28,569)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	630	-	5,291	31,694
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	39,758	43,761	34,709	53,573
ลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	-	718	11,102	15,725
ดอกเบี้ยค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	-	-	15	5,689
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	-	-	(15)	(17,118)
รายได้ค้างรับจากบุคคลภายนอก	-	60	-	-
ลูกหนี้อื่นจากบุคคลภายนอก	24,362	20,379	-	595
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ - บุคคลภายนอก	(844)	-	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	63,276	64,918	45,811	58,464

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

8 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น (ต่อ)

ลูกหนี้การค้า สามารถวิเคราะห์ตามอายุหนี้ที่ค้างชำระได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บุคคลภายนอก				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	23,529	23,878	17,963	8,376
ไม่เกิน 3 เดือน	15,211	14,762	11,455	13,503
3 - 6 เดือน	728	66	-	-
6 - 12 เดือน	-	71	-	-
เกินกว่า 12 เดือน	596	7,491	-	2,136
รวม	40,064	46,268	29,418	24,015
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(936)	(2,507)	-	(2,136)
ลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก - สุทธิ	39,128	43,761	29,418	21,879
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	630	-	716	40
ไม่เกิน 3 เดือน	-	-	25	649
3 - 6 เดือน	-	-	19	3,773
6 - 12 เดือน	-	-	12	27,524
เกินกว่า 12 เดือน	19,400	19,400	23,919	28,277
รวม	20,030	19,400	24,691	60,263
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(19,400)	(19,400)	(19,400)	(28,569)
ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ	630	-	5,291	31,694

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

9 สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้กรรมสรรพากร	2,972	4,408	-	435
ภาษีลูกหัก ณ ที่จ่ายรอเรียกคืน	7,442	11,199	6,153	6,072
ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า	19,558	16,057	8,283	9,457
ภาษีซื้อยังไม่ถึงกำหนด	4,260	1,778	195	156
อื่น ๆ	2,905	3,614	558	492
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	37,137	37,056	15,189	16,612

10 เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน

กลุ่มกิจการได้นำเงินฝากประจำไปค้ำประกันวงเงินสินเชื่อจำนวน 15.76 ล้านบาท (31 ธันวาคม พ.ศ. 2561: 25.73 ล้านบาท)

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ดังต่อไปนี้

ทางตรง	ชื่อ	สถานที่ตั้งในการประกอบธุรกิจ/ประเทศที่จดทะเบียนจัดตั้ง	ลักษณะของธุรกิจ	สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยบริษัทใหญ่ (ร้อยละ)				สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยที่ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)	
				พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)									
	บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด	ไทย	ธุรกิจลงทุน	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต จำกัด	ไทย	ธุรกิจลงทุน	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
	บริษัท เพอร์ฟิวซ์ จำกัด	ไทย	บริการเกมออนไลน์	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
	CIB Development Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	บริการเกมออนไลน์	61.68	61.68	61.68	61.68	38.32	38.32
	บริษัท มริน อินโนวชัน จำกัด	ไทย	พัฒนาเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่	65.00	65.00	65.00	65.00	35.00	35.00
	บริษัท เพอร์ฟาร์ก จำกัด	ไทย	บริการเกมออนไลน์	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
	Playpark Pte Ltd.	สิงคโปร์	บริการเกมออนไลน์	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
	AS Online Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	บริการเกมออนไลน์	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
	PT. Asiasoft	อินโดนีเซีย	บริการเกมออนไลน์	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
	Playpark Inc.	ฟิลิปปินส์	บริการเกมออนไลน์	40.00	40.00	40.00	40.00	60.00	60.00
ทางอ้อม									
	บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอ แคปิตอล จำกัด								
	บริษัท สกายเน็ต ดิจิทัล จำกัด	ไทย	พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	-	57.04	57.04	42.96	42.96
	บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย CIB Development Sdn. Bhd.								
	CIB Net Station Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	บริการเกมออนไลน์	-	-	100.00	100.00	-	-
บริษัทย่อยดังกล่าวข้างต้นได้รวมอยู่ในการจัดตั้งทางการเงินรวมของกลุ่มกิจการ สัดส่วนของสิทธิในการออกเสียงในบริษัทใหญ่ไม่แตกต่างจากสัดส่วนที่ถือหุ้นสามัญ บริษัทใหญ่ไม่ได้ถือหุ้นบุริมสิทธิของบริษัทย่อยที่รวมอยู่ในกลุ่มกิจการ									

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทย่อยสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	18,008	18,769
การลงทุนเพิ่มขึ้น	-	130,254
การจำหน่าย - ราคาทุน	-	(149,346)
- ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	136,346
ขาดทุนจากการด้อยค่า	-	(118,015)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	18,008	18,008
ณ วันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาทุน	681,734	681,734
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(663,726)	(663,726)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	18,008	18,008

การเลิกกิจการของบริษัทย่อย

บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด และ บริษัท AS Online Sdn. Bhd. ได้จดทะเบียนเลิกกิจการกับกระทรวงพาณิชย์และอยู่ระหว่างกระบวนการชำระบัญชีเมื่อวันที่ 14 กันยายน พ.ศ. 2561, วันที่ 14 มิถุนายน พ.ศ. 2561, วันที่ 14 ธันวาคม พ.ศ. 2561 และวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ตามลำดับ ผู้บริหารของกลุ่มกิจการเชื่อว่าการเลิกกิจการดังกล่าวไม่มีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

บริษัท เอซีซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ

รายละเอียดด้านล่างแสดงข้อมูลทางการเงิน โดยสรุปของบริษัทย่อยแต่ละรายที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ จำนวนที่เปิดผยสำหรับบริษัทย่อยแต่ละรายแสดงด้วยจำนวนก่อนการตัดรายการระหว่างกัน

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		PT. Asiasoft		Skynet system Co., Ltd.		Playpark Inc.		รวม	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ส่วนที่หมุนเวียน										
สินทรัพย์	19,454	22,174	83	1,784	325	1,856	50,569	61,089	70,431	86,903
หนี้สิน	(30,352)	(32,317)	(2,039)	(2,386)	(2,302)	(207)	(54,423)	(58,427)	(89,116)	(93,337)
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนสุทธิ	(10,898)	(10,143)	(1,956)	(602)	(1,977)	1,649	(3,854)	2,662	(18,685)	(6,434)
ส่วนที่ไม่หมุนเวียน										
สินทรัพย์	5,784	2,703	3	19	7,290	4,735	21,745	22,551	34,822	30,008
หนี้สิน	-	-	-	-	-	-	(11,245)	(4,274)	(11,245)	(4,274)
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนสุทธิ	5,784	2,703	3	19	7,290	4,735	10,500	18,277	23,577	25,734
สินทรัพย์สุทธิ	(5,114)	(7,440)	(1,953)	(583)	5,313	6,384	6,646	20,939	4,892	19,300
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	1,333	628	(54)	(54)	5,320	5,662	8,359	13,992	14,958	20,228

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่ผู้ถือหุ้นได้แยกไม่ออกมาจากกลุ่มที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		PT. Asiasoft		Skynet system Co., Ltd.		Playpark Inc.		รวม	
	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้	100,790	76,621	-	-	460	237	127,080	124,961	228,330	201,819
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	2,423	(15,463)	(449)	926	(1,070)	(1,923)	(9,626)	12,395	(8,722)	(4,065)
กำไรจ่ายภาษีเงินได้	(518)	(405)	-	-	-	-	357	(1,402)	(161)	(1,807)
กำไร(ขาดทุน)หลังภาษีจากการดำเนินงานต่อเนื่อง	1,905	(15,868)	(449)	926	(1,070)	(1,923)	(9,269)	10,993	(8,883)	(5,872)
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จ	1,905	(15,868)	(449)	926	(1,070)	(1,923)	(9,269)	10,993	(8,883)	(5,872)
กำไร(ขาดทุน)ส่วนที่เป็นของ										
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	544	(5,663)	1	2	(342)	(347)	(1,911)	8,354	(1,708)	2,346
เงินปันผลจ่ายให้กับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

บริษัท เอซีซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่อำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกระแสเงินสดโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		PT. Asiasoft		Skynet system Co., Ltd.		Playpark Inc.		รวม	
	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน เงินสด(ใช้ไป)ได้จากกิจกรรมดำเนินงาน จ่ายดอกเบี้ย จ่ายภาษีเงินได้	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
	2,089	(6,264)	1,138	1,011	(319)	(2,071)	(1,637)	16,243	1,271	8,919
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
เงินสดสุทธิ(ใช้ไป)ได้จากกิจกรรมดำเนินงาน เงินสดสุทธิใช้ไปเป็นกิจกรรมลงทุน เงินสดสุทธิได้จากกิจกรรมจัดหาเงิน เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด (ลดลง)เพิ่มขึ้นสุทธิ เงินสดและการเทียบเท่าเงินสดต้นปี (ขาดทุน)กำไรจากอัตราแลกเปลี่ยนของเงินสดและ รายการเทียบเท่าเงินสด เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	(518)	(305)	-	-	-	-	(838)	(1,716)	(1,356)	(2,021)
	1,571	(6,569)	1,138	1,011	(319)	(2,071)	(2,475)	14,527	(85)	6,898
	(6,519)	(1,391)	(500)	-	(3,113)	(4,613)	(3,416)	(12,554)	(13,548)	(18,558)
	-	-	-	-	1,950	6,500	-	2,138	1,950	8,638
	(4,948)	(7,960)	638	1,011	(1,482)	(184)	(5,891)	4,111	(11,683)	(3,022)
	11,131	23,068	294	266	1,711	1,895	12,732	7,861	25,868	33,090
	589	(3,977)	(920)	(983)	-	-	139	760	(192)	(4,200)
	6,772	11,131	12	294	229	1,711	6,980	12,732	13,993	25,868

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม

เงินลงทุนที่ปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม				
บริษัทร่วม	10,119	10,934	-	-
	10,119	10,934	-	-

จำนวนที่รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม				
บริษัทร่วม	(415)	1,095	-	-
	(415)	1,095	-	-

11 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ลักษณะของเงินลงทุนบริษัทในปี พ.ศ. 2562 และ พ.ศ. 2561 มีดังนี้

ชื่อ	สถานที่ประกอบธุรกิจประเภทที่จดทะเบียนจัดตั้ง	สัดส่วนของส่วนได้เสีย		วิธีการลงทุน	วิธีส่วนได้เสีย		เงินปันผล			
		พ.ศ. 2562 (ร้อยละ)	พ.ศ. 2561 (ร้อยละ)		พ.ศ. 2562 พันบาท	พ.ศ. 2561 พันบาท	พ.ศ. 2562 พันบาท	พ.ศ. 2561 พันบาท		
ทางอ้อม										
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	ไทย	40.00	40.00	บริกรม่ามร่นไรซ์	4,327	4,327	10,119	10,534	-	400
บริษัท ตรีปเบิลเอส โซเชียลเทรค (ประเทศไทย) จำกัด	ไทย	-	40.00	พัฒนาและให้บริการซอฟต์แวร์โซลูชั่นและอุปกรณ์ไอที						
รวม					4,327	4,727	10,119	10,934	-	400
นับถึ กำนัการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทรวม										
รวมเงินลงทุนในบริษัทรวม - สุทธิ										

รวม
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทร่วม
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม - สุทธิ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท	งบการเงินเฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562		
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	10,934	-
ส่วนแบ่งกำไร	(415)	-
ชำระบัญชีของบริษัทร่วม	(400)	-
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	10,119	-
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562		
ราคาตามบัญชี	10,119	-
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	10,119	-

รายการข้างล่างนี้แสดงรายชื่อบริษัทร่วมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการตามความเห็นของกรรมการ บริษัทร่วมดังกล่าวมีทุนเรือนหุ้นทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ ซึ่งกลุ่มกิจการได้ถือหุ้นทางตรง

การเลิกกิจการของบริษัทร่วม

บริษัท ทริปเปิ้ลเอส โซเชียลเทรค (ประเทศไทย) จำกัด (ถือหุ้นโดยบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด) ได้จดทะเบียนเลิกกิจการกับกระทรวงพาณิชย์และอยู่ระหว่างกระบวนการชำระบัญชีเมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ. 2562 ผู้บริหารของกลุ่มกิจการเชื่อว่าการเลิกกิจการดังกล่าวไม่มีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2562 พันบาท	พ.ศ. 2561 พันบาท
สินทรัพย์หมุนเวียน		
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	7,607	6,831
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น (ไม่รวมเงินสด)	10,993	11,499
สินทรัพย์หมุนเวียนรวม	18,600	18,330
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	4,694	3,070
	<u>23,294</u>	<u>21,400</u>
หนี้สินหมุนเวียน		
หนี้สินหมุนเวียนอื่น (รวมเจ้าหนี้การค้า)	(4,964)	(2,034)
หนี้สินหมุนเวียนรวม	(4,964)	(2,034)
สินทรัพย์สุทธิ	<u>18,330</u>	<u>19,366</u>

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2562 พันบาท	พ.ศ. 2561 พันบาท
รายได้	83,769	73,603
ต้นทุนขาย	(55,128)	(29,323)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(29,194)	(41,111)
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	(483)	(430)
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	<u>(1,036)</u>	<u>2,739</u>
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม	-	400

งบแสดงฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น เป็นข้อมูลที่จัดทำโดยฝ่ายบริหารโดยยังไม่ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชี อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารพิจารณาว่าผลกระทบต่อการเงินรวมของกลุ่มกิจการไม่มีสาระสำคัญ

ข้อมูลข้างต้นเป็นจำนวนที่รวมอยู่ในงบการเงินของบริษัทร่วม (ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมดังกล่าว) และปรับปรุงเกี่ยวกับความแตกต่างของนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการและบริษัทร่วม

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

11 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

11 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การกระทบยอดรายการข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

การกระทบยอดรายการระหว่างข้อมูลทางการเงิน โดยสรุปกับมูลค่าตามบัญชีของส่วนได้เสียของกิจการ ในบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	19,366	17,628
กำไร (ขาดทุน) ในระหว่างปี	(1,036)	2,739
จ่ายเงินปันผล	-	(1,001)
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันสิ้นปี	18,330	19,366
ส่วนได้เสียในบริษัทร่วม (ร้อยละ 40.00)	7,332	7,747
ค่าความนิยม	2,787	2,787
มูลค่าตามบัญชี	10,119	10,534

กลุ่มกิจการไม่มีหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วม

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

12 อุปกรณ์

	งบการเงินรวม			
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์และเครื่อง		
	อาคาร	อุปกรณ์ให้เช่า	ตกแต่งสำนักงาน	ยานพาหนะ
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2561				
ราคาทุน	19,893	418,485	161,031	11,174
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(17,964)	(399,914)	(155,994)	(11,048)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	1,929	18,571	5,037	126
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	1,929	18,571	5,037	126
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(30)	(2,096)	1,644	(3)
ซื้อสินทรัพย์	780	4,660	8,418	3,211
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(167)	(422)	-
ค่าเสื่อมราคา	(1,357)	(11,962)	(5,338)	(264)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	1,322	9,006	9,339	3,070
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561				
ราคาทุน	20,623	216,876	109,331	10,341
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(19,301)	(207,870)	(99,992)	(7,271)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	1,322	9,006	9,339	3,070
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	1,322	9,006	9,339	3,070
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(30)	(312)	(120)	(8)
ซื้อสินทรัพย์	255	13,651	1,437	-
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	-	(4,274)	-
ค่าเสื่อมราคา	(650)	(6,283)	(2,336)	(751)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	897	16,062	4,046	2,311
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562				
ราคาทุน	20,787	208,309	99,130	9,583
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(19,890)	(192,247)	(95,084)	(7,272)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	897	16,062	4,046	2,311

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

12 อุปกรณ์ (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์และเครื่อง			รวม
		อุปกรณ์แม่ข่าย	ตกแต่งสำนักงาน	ยานพาหนะ	
	อาคาร	พื้นที่	พื้นที่	พื้นที่	พื้นที่
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2561					
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
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561					
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
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561					
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
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	819	2,905	3,030	2,953	9,707
ซื้อสินทรัพย์	255	8,436	918	-	9,609
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	-	(25)	-	(25)
ค่าเสื่อมราคา	(341)	(2,984)	(1,482)	(642)	(5,449)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	733	8,357	2,441	2,311	13,842
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562					
ราคาทุน	19,339	93,504	73,031	6,711	192,585
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(18,606)	(85,147)	(70,590)	(4,400)	(178,743)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	733	8,357	2,441	2,311	13,842

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

13 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

งบการเงินรวม						
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ	ความสัมพันธ์กับลูกค้า	เครื่องหมายการค้า	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2561						
ราคาทุน	672,263	52,428	3,713	55,538	61,067	845,009
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(488,873)	(43,258)	-	(28,942)	(9,274)	(570,347)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(134,952)	-	(1,385)	(26,596)	(51,793)	(214,726)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	48,438	9,170	2,328	-	-	59,936
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	21,096	-	91,500
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561						
ราคาทุน	565,396	53,607	3,641	76,634	61,067	760,345
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(417,837)	(44,687)	-	(28,942)	(9,274)	(500,740)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(88,331)	-	(1,385)	(26,596)	(51,793)	(168,105)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	59,228	8,920	2,256	21,096	-	91,500
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	59,228	8,920	2,256	21,096	-	91,500
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	34	(56)	(130)	(897)	-	(1,049)
การซื้อเพิ่มขึ้น	28,734	6,182	-	-	-	34,916
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	-	(75)	-	-	-	(75)
การตัดจำหน่าย	(27,131)	(1,931)	-	(5,772)	-	(34,834)
กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า	(241)	-	-	-	-	(241)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	60,624	13,040	2,126	14,427	-	90,217
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562						
ราคาทุน	362,006	54,675	3,390	75,278	51,133	546,482
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(222,665)	(41,635)	-	(34,254)	(9,324)	(307,878)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(78,717)	-	(1,264)	(26,597)	(41,809)	(148,387)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	60,624	13,040	2,126	14,427	-	90,217

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

13 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2561			
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
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	43,253	9,016	52,269
การซื้อเพิ่มขึ้น	28,889	1,180	30,069
การจำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(20,026)	-	(20,026)
การตัดจำหน่าย	(27,263)	(1,407)	(28,670)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	33,419	-	33,419
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	58,272	8,789	67,061
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561			
ราคาทุน	213,212	51,980	265,192
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(151,929)	(43,191)	(195,120)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(3,011)	-	(3,011)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	58,272	8,789	67,061
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	58,272	8,789	67,061
การซื้อเพิ่มขึ้น	13,942	595	14,537
การตัดจำหน่าย	(22,537)	(1,467)	(24,004)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	49,677	7,917	57,594
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562			
ราคาทุน	80,490	49,088	129,578
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(27,802)	(41,171)	(68,973)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(3,011)	-	(3,011)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	49,677	7,917	57,594

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

14 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน

รายการเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม				
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	15,236	23,504	15,236	23,504
กู้ยืมเพิ่ม	52,619	62,713	52,619	62,713
จ่ายคืนเงินกู้ยืม	(53,229)	(70,981)	(53,229)	(70,981)
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	14,626	15,236	14,626	15,236

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของเงินกู้ยืมของกลุ่มกิจการและบริษัท มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืม				
- อัตราดอกเบี้ยคงที่	14,626	15,236	14,626	15,236
รวมเงินกู้ยืม	14,626	15,236	14,626	15,236

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินดังกล่าวมีอัตราดอกเบี้ยร้อยละ 2.85 – 4.04 ต่อปี และมีระยะเวลาครบกำหนดไม่เกิน 4 เดือน (พ.ศ. 2561: อัตราดอกเบี้ยร้อยละ 2.92 - 5.00 ต่อปี)

วงเงินกู้ยืม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 บริษัทมีวงเงินกู้ยืมระยะสั้นจากธนาคารเป็นจำนวน 35 ล้านบาท (พ.ศ. 2561: 35 ล้านบาท) เพื่อใช้ลงทุนในค่าลิขสิทธิ์เกม และจ่ายชำระค่าลิขสิทธิ์ วงเงินกู้ยืมดังกล่าวค้ำประกันโดยเงินฝากธนาคาร ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 บริษัทมียอดวงเงินที่ยังไม่ได้เบิกใช้คงเหลือจำนวน 22.22 ล้านบาท (พ.ศ. 2561: 19.76 ล้านบาท)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

15 เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เจ้าหนี้การค้า - บุคคลอื่น	6,286	22,470	812	1,094
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 27)	191	4	2,193	2,401
เจ้าหนี้อื่น - บุคคลอื่น	4,643	7,170	2,132	2,896
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	33,492	16,556	22,766	13,870
เจ้าหนี้ค่าซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	7,280	4,057	7,280	4,057
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	24,699	10,477	15,351	6,456
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	76,591	60,734	50,534	30,774

16 รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า

จำนวนรายได้ที่รับรู้ในงวดที่เลขรวมอยู่ในหนี้สินที่เกิดจากสัญญาขายมาต้นงวดมีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	71,988	119,856	35,516	73,709
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้นระหว่างปี	686,984	545,377	328,796	219,189
รับรู้เป็นรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	(675,892)	(593,245)	(326,452)	(257,382)
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	83,080	71,988	37,860	35,516

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

17 หนี้สินตามสัญญาเช่าทางการเงิน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน	11,105	2,251	8,816	2,251
หัก ดอกเบี้ยรอการตัดจำหน่าย	(1,035)	(224)	(937)	(224)
รวม	10,070	2,027	7,879	2,027
หัก ส่วนที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	(2,864)	(646)	(1,914)	(646)
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน-สุทธิ	7,206	1,381	5,965	1,381

บริษัทและบริษัทย่อยได้ทำสัญญาเช่าการเงินกับบริษัทที่สามซึ่งเพื่อเช่ายานพาหนะและอุปกรณ์แม่ข่ายเพื่อใช้ในการดำเนินงานของกิจการ โดยมีกำหนดการชำระค่าเช่าเป็นรายเดือน อายุของสัญญามีระยะเวลาโดยเฉลี่ยประมาณ 4 ถึง 5 ปี และสัญญาดังกล่าวเป็นสัญญาที่บอกเลิกไม่ได้

18 หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง

เมื่อวันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2562 อนุญาโตตุลาการได้ตัดสินชี้ขาดให้บริษัทชดใช้ค่าเสียหายให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์เกมและผู้พัฒนาบริษัทได้ชำระเงินงวดแรกเมื่อเดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2562 และงวดสุดท้ายของในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

19 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี

ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีคำนวณจากผลแตกต่างชั่วคราวตามวิธีหนี้สิน โดยใช้อัตราภาษีร้อยละ 17 ถึงร้อยละ 30

สินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์ภายใน 12 เดือน	2,230	115	-	-
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์เกินกว่า 12 เดือน	-	-	-	-
	2,230	115	-	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระภายใน 12 เดือน	-	-	-	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระเกินกว่า 12 เดือน	(5,194)	(4,274)	-	-
	(5,194)	(4,274)	-	-
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(2,964)	(4,159)	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

19 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	(4,159)	92	-	-
ลดในกำไรหรือขาดทุน	(110)	(4,313)	-	-
เพิ่ม (ลด) ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	-
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	1,305	62	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม	(2,964)	(4,159)	-	-

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		
	รายได้(ค่าใช้จ่าย)		
	พ.ศ. 2561	ในกำไรหรือขาดทุน	พ.ศ. 2562
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า	115	2,115	2,230
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	-	-	-
	115	2,115	2,230
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	(4,274)	(920)	(5,194)
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(4,159)	1,195	(2,964)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

20 การผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
มูลค่าปัจจุบันของการผูกพันผลประโยชน์				
เมื่อเกษียณอายุ	17,375	11,403	11,325	10,029
หนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน	17,375	11,403	11,325	10,029

รายการเคลื่อนไหวของการผูกพันผลประโยชน์พนักงานในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี	11,403	8,199	10,029	8,199
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	1,307	1,859	1,003	929
ต้นทุนบริการในอดีต	-	3,021	-	2,516
ต้นทุนดอกเบี้ย	393	227	293	288
ขาดทุน (กำไร) จากการวัดมูลค่าใหม่ของการผูกพัน				
ผลประโยชน์พนักงาน	4,319	(1,303)	-	(1,303)
การจ่ายผลประโยชน์โดยตรงจากนายจ้าง	-	(600)	-	(600)
ผลต่างการแปลงค่า	(47)	-	-	-
ราคาตามบัญชีปลายปี	17,375	11,403	11,325	10,029

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนสำหรับแต่ละรายการดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	1,307	1,859	1,003	929
ต้นทุนบริการในอดีต	-	3,021	-	2,516
ต้นทุนดอกเบี้ย	393	227	293	288
รวม (แสดงอยู่ในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน)	1,700	5,107	1,296	3,733

ค่าใช้จ่ายจำนวน 1.70 ล้านบาท และจำนวน 1.30 ล้านบาท (พ.ศ. 2561 : จำนวน 5.11 ล้านบาท และจำนวน 3.73 ล้านบาท) ได้แสดงอยู่ในต้นทุนขายและการให้บริการและค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม และงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ ตามลำดับ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

20 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
(ขาดทุน) กำไรจากการวัดมูลค่าใหม่ของ				
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	(4,319)	1,303	-	1,303
การจ่ายผลประโยชน์โดยตรงจากนายจ้าง	-	600	-	600

ข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่ใช้เป็นดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
อัตราคิดลด	2.94 - 5.14	2.92 - 7.14	2.92	2.92
อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต	5.00 - 10.00	5.00 - 6.00	5.00	5.00
อัตราการลาออก	0.00 - 45.84	0.00 - 45.84	3.82 - 45.84	3.82 - 45.84

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวของข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย:

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลกระทบต่อภาระผูกพันโครงการผลประโยชน์ที่กำหนดไว้				
อัตราคิดลด				
ลดลง ร้อยละ 1	1,267	1,406	117	1,212
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,028	1,215	102	1,055
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน				
ลดลง ร้อยละ 1	1,022	1,233	109	1,035
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,228	1,329	124	1,163
อัตราการลาออก				
ลดลง ร้อยละ 1	63	103	12	103
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	49	81	9	81

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวข้างต้นนี้อ้างอิงจากการเปลี่ยนแปลงข้อสมมติ ขณะที่ให้ข้อสมมติอื่นคงที่ ในทางปฏิบัติสถานการณ์ดังกล่าวยากที่จะเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติอาจมีความสัมพันธ์กัน ในการคำนวณการวิเคราะห์ความอ่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์ที่กำหนดไว้ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติหลักได้ใช้วิธีเดียวกับการคำนวณหนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

20 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

การวิเคราะห์การครบกำหนดของการจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุที่ไม่มีการคิดลด :

	งบการเงินรวม				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561	-	1,672	1,787	91,724	95,183
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	-	1,672	1,323	36,620	39,615

	งบการเงินรวมเฉพาะกิจการ				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561	-	1,672	-	12,451	14,123
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	-	1,672	-	12,451	14,123

ระยะเวลาเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของภาระผูกพันผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ คือ 23.67 ปี (พ.ศ. 2561 : 22.91 ปี)

พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน (ฉบับที่ 7) พ.ศ. 2562 ได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วเมื่อวันที่ 5 เมษายน พ.ศ. 2562 พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงานฉบับใหม่นี้กำหนดอัตราค่าชดเชยเพิ่มเติมกรณีนายจ้างเลิกจ้าง สำหรับลูกจ้างซึ่งทำงานติดต่อกันครบ 20 ปีขึ้นไปให้มีสิทธิได้รับค่าชดเชยไม่น้อยกว่าค่าจ้างอัตราสุดท้าย 400 วันสุดท้าย การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวถือเป็นการแก้ไขโครงการสำหรับโครงการผลประโยชน์หลังออกจากงาน และมีผลกระทบให้บริษัทฯ มีประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงานเพิ่มขึ้น ทั้งนี้บริษัทฯ ได้บันทึกผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวโดยรับรู้ต้นทุนบริการในอดีตเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561 แล้ว

21 ทุนเรือนหุ้น

ในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้น 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) บริษัทได้จัดทะเบียนเพิ่มทุนกับกระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 3 มกราคม พ.ศ. 2562

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

22 รายได้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ดอกเบี้ยรับ	534	2,774	475	3,491
รายได้จากเงินปันผล	-	-	-	3,540
รายได้อื่น	4,650	38,450	14,010	9,943
รวมรายได้อื่น	5,184	41,224	14,485	16,974

23 ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ

รายการที่รวมอยู่ในการคำนวณกำไร(ขาดทุน)จากการดำเนินงาน สามารถนำมาแยกตามลักษณะได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน	169,172	180,924	81,966	92,742
ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์รายเดือน	245,619	194,173	128,017	94,655
ค่าเสื่อมราคา	10,020	18,921	5,449	7,148
ค่าตัดจำหน่าย	34,834	34,723	24,004	28,670
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์				
ไม่มีตัวตนและค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	-	25,022	-	(24,951)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อยและ				
บริษัทร่วม	-	-	-	118,015
ขาดทุน(กลับรายการ)จากการด้อยค่าของเงินให้กู้ยืมแก่				
บริษัทย่อย	-	-	-	(128,912)
ค่าเผยมั่วเกม	-	11,077	-	13,031

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

24 ภาษีเงินได้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้ปัจจุบัน				
ภาษีเงินได้ปัจจุบันสำหรับกำไรทางภาษีสำหรับปี	271	6,208	-	-
การปรับปรุงจากงวดก่อน	-	(88)	-	-
รวมภาษีเงินได้ปัจจุบัน	271	6,120	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
รายการที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราว				
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	584	(115)	-	-
- หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(694)	(4,198)	-	-
รวม (รายได้) ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(110)	(4,313)	-	-
รวม ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	161	1,807	-	-

ภาษีเงินได้สำหรับกำไร (ขาดทุน) ก่อนหักภาษีของกลุ่มกิจการมียอดจำนวนเงินที่แตกต่างจากการคำนวณกำไร(ขาดทุน)ทางบัญชีคูณกับ อัตราภาษีเงินได้ของกลุ่มกิจการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	2,802	18,664	3,729	15,307
อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	ร้อยละ 17 - 30	ร้อยละ 17 - 30	ร้อยละ 20	ร้อยละ 20
ภาษีคำนวณจากอัตราภาษี	3,657	5,345	746	3,061
ผลกระทบ :				
การปรับปรุงจากงวดก่อน	-	(88)	-	-
รายได้ที่ได้รับยกเว้น	(4,528)	-	(3,889)	-
ค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถหักภาษี	4,834	4,726	3,902	526
การใช้ประโยชน์ทางภาษีที่ไม่ได้รับรู้เป็นสินทรัพย์				
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(3,802)	(8,176)	(759)	(3,587)
ภาษีเงินได้	161	1,807	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

25 กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น

กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้นขั้นพื้นฐานส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณโดยการหารกำไร (ขาดทุน) สุทธิส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ออกจำหน่ายอยู่ในระหว่างงวด

สำหรับกำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้นปรับลดคำนวณจากจำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่รวมสมมติฐานว่าหุ้นสามัญเทียบเท่าปรับลดได้ถูกแปลงเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด 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

ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 เป็นใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นของบริษัทซึ่งไม่มีผลต่อการคำนวณกำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้นปรับลดเนื่องจากราคาตามสิทธิของใบสำคัญแสดงสิทธิที่เหลืออยู่สูงกว่าราคาตลาดเฉลี่ยของหุ้นสามัญของบริษัทในระหว่างปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	4,351	14,008	3,729	15,307
จำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	409,877	409,877	409,877	409,877
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาทต่อหุ้น)	0.01	0.03	0.01	0.04

กำไรต่อหุ้นปรับลดแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	4,351	14,008	3,729	15,307
จำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	409,877	409,877	409,877	409,877
กำไรต่อหุ้นปรับลด (บาทต่อหุ้น)	0.01	0.03	0.01	0.04

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

26 ภาระผูกพัน

(ก) สัญญาการใช้สิทธิ

กลุ่มกิจการมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับบริษัทในประเทศและต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้สัญญาดังกล่าว บริษัทและบริษัทย่อยมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่าสิทธิขั้นต่ำ คิดตามสัญญา และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา กำหนดระยะเวลาชำระค่าสิทธิขั้นต่ำขึ้นอยู่กับข้อตกลงของการจ่ายเงินในสัญญา

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 และ พ.ศ. 2561 กลุ่มกิจการมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรกและค่าสิทธิขั้นต่ำดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าสิทธิเริ่มแรก	18,123	8,316	18,706	5,708
ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้	33,717	55,789	24,520	30,821

(ข) ภาระผูกพันตามสัญญาเช่าดำเนินงาน - กรณีกลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

กลุ่มกิจการได้เช่าทำสัญญาเช่าดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการเช่าพื้นที่สำนักงาน สถานที่จัดเก็บสินค้า สถานที่จัดเก็บเครื่องแม่ข่าย และสัญญาอื่น ๆ อายุของสัญญามีระยะเวลาตั้งแต่ 1 ถึง 5 ปี โดยสามารถต่อสัญญาได้เมื่อครบกำหนด

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 และ พ.ศ. 2561 บริษัทและบริษัทย่อยมีจำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่ายในอนาคตทั้งสิ้นภายใต้สัญญาเช่าดำเนินงานที่บอกเลิกไม่ได้ ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ไม่เกิน 1 ปี	15,894	14,196	11,626	9,780
เกินกว่า 1 ปี แต่ไม่เกิน 5 ปี	17,376	18,552	14,368	17,290
	33,270	32,748	25,994	27,070

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

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

ในการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทแต่ละรายการ บริษัทคำนึงถึงเนื้อหาของความสัมพันธ์มากกว่ารูปแบบทางกฎหมาย

บริษัทถูกถือหุ้นโดยนายปราโมทย์ สุดจิตพร ในสัดส่วนร้อยละ 48 จำนวนหุ้นที่เหลือร้อยละ 52 ถือโดยบุคคลทั่วไป

เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วมที่สำคัญ เปิดเผยนในหมายเหตุ 11

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้

(ก) รายได้จากการขายและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ				
บริษัทย่อย	-	-	13,658	7,723
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	5,899	-	5,899
	-	5,899	13,658	13,622
รายได้จากการขายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	2,221	108
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	1,295	-
	-	-	3,516	108
รายได้ดอกเบี้ย				
บริษัทย่อย	-	-	39	1,249
	-	-	39	1,249
รายได้อื่น				
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	10	-	10
	-	10	-	10

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ข) การซื้อสินค้าและบริการ และอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม				
ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริหารจัดการ				
บริษัทย่อย	-	-	20,035	22,051
	-	-	20,035	22,051
ต้นทุนจากการจำหน่ายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	-	102
	-	-	-	102
ต้นทุนค่าเผยแพร่เกม				
บริษัทย่อย	-	-	-	12,031
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	38	-	38
	-	38	-	12,069

(ค) ยอดคงเหลือที่เกิดจากการซื้อขายสินค้าและบริการและอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า				
บริษัทย่อย	-	-	4,661	40,854
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	20,030	19,400	20,030	19,409
รวม	20,030	19,400	24,691	60,263
หัก ค่าเผื่อนหนี้สงสัยจะสูญ	(19,400)	(19,400)	(19,400)	(28,569)
	630	-	5,291	31,694
ลูกหนี้และดอกเบี้ยค้างรับจาก กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย - ลูกหนี้อื่น	-	718	11,102	15,725
- ดอกเบี้ยค้างรับ	-	-	15	5,689
รวม	-	718	11,117	21,414
หัก ค่าเผื่อนหนี้สงสัยจะสูญ	-	-	(15)	(17,118)
	-	718	11,102	4,296

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ค) ยอดคงเหลือที่เกิดจากการซื้อขายสินค้าและบริการและอื่น ๆ (ต่อ)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น				
บริษัทย่อย	-	-	2,002	2,397
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	191	4	191	4
	191	4	2,193	2,401

(ง) เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	500	500
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	(500)	-
	-	-	-	500

(ง) เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

การเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	
ยอดคงเหลือต้นปี - สุทธิ	500
ตัดจำหน่ายระหว่างปี	(4,383)
กลับรายการขาดทุนจากการเผื่อด้อยค่า	4,383
จัดประเภทด้อยค่ามาจากเงินให้กู้ยืมระยะยาว	(500)
ยอดคงเหลือปลายปี - สุทธิ	-

เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันเป็นเงินให้กู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถาม และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 3.90 ต่อปี

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(จ) เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	-	4,000
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	-	-	-	(4,000)
	-	-	-	-

รายการเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมระยะยาวแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	
ยอดคงเหลือต้นปี - สุทธิ	-
ตัดจำหน่ายระหว่างปี	(4,000)
กลับรายการขาดทุนจากการเผื่อด้อยค่า	4,000
ยอดคงเหลือปลายปี - สุทธิ	-

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

(ฉ) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ				
ผู้บริหารสำคัญ	478	-	-	-
	478	-	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

27 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ก) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ (ต่อ)

การเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	
ยอดคงเหลือต้นปี	-
เงินกู้ยืมเพิ่มระหว่างปี	478
เงินกู้จ่ายคืนระหว่างปี	-
ยอดคงเหลือปลายปี	478

(ข) ค่าตอบแทนผู้บริหารสำคัญ

ผู้บริหารสำคัญรวมถึงกรรมการ (ไม่ว่าจะทำหน้าที่ในระดับบริหารหรือไม่) คณะผู้บริหารระดับสูง และเลขานุการบริษัท
 ค่าตอบแทนที่จ่ายหรือค้างจ่ายสำหรับผู้บริหารสำคัญมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้นอื่น	19,811	28,897	11,096	17,794
ผลประโยชน์เมื่อออกจากงาน	1,389	1,442	600	380
	21,200	30,339	11,696	18,174

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

28 สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ

บริษัทและบริษัทย่อยมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศดังนี้

สกุลเงิน	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	3,106	1,279	2,459	717	30.1540	32.4498
ยูโร	-	-	9	15	33.7311	37.1252
ริงกิตมาเลเซีย	2,191	2,769	21	69	7.3222	7.8056
เหรียญสิงคโปร์	552	529	124	169	22.3245	23.6942
เปโซฟิลิปปินส์	7,746	57,413	275	1,078	0.5946	0.6183
รูเปียนอินโดนีเซีย	11,138	52,815	-	406,694	0.0022	0.0022

สกุลเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2561	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2561
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	1,751	1,035	2,118	298	30.1540	32.4498
ยูโร	-	-	9	15	33.7311	37.1252
ริงกิตมาเลเซีย	-	-	-	-	7.3222	7.8056
เหรียญสิงคโปร์	-	-	84	87	22.3245	23.6942
เปโซฟิลิปปินส์	7,746	56,690	-	459	0.5946	0.6183
รูเปียนอินโดนีเซีย	-	35,603	-	-	0.0022	0.0022

นอกจากนี้ บริษัทและบริษัทย่อยยังมีความเสี่ยงจากการมีเงินลงทุนในบริษัทย่อยในต่างประเทศ ซึ่งบริษัทและบริษัทย่อยไม่ได้ทำสัญญาป้องกันความเสี่ยงอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศไว้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562

29 เหตุการณ์ภายหลังวันที่ในงบการเงิน

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2563 ที่ประชุมได้มีมติเห็นชอบให้เสนอผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาและอนุมัติในเรื่องดังต่อไปนี้

- ลดทุนจดทะเบียน 20,493,850 บาท เนื่องจากใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ (AS-WB) หกอายุ หลังจากลดทุนแล้วทุนจดทะเบียนจะเป็น 512,346,270 บาท
- ลดทุนจดทะเบียนของบริษัทจากทุนจดทะเบียนจำนวน 512,346,270 บาท ทุนชำระแล้วจำนวน 409,877,016 บาท เป็นทุนจดทะเบียนจำนวน 256,173,135 บาท ทุนชำระแล้วจำนวน 204,938,508 บาท โดยการลดมูลค่าที่ตราไว้ของหุ้นของบริษัทจากมูลค่าหุ้นละ 1.00 บาท เป็นมูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท เพื่อชดเชยผลขาดทุนสะสมของบริษัท
- ออกและจัดสรรใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญไม่เกิน 20,493,850 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท และจดทะเบียนเพิ่มทุนเพื่อรองรับใบสำคัญแสดงสิทธิ
- เพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัทแบบกำหนดวัตถุประสงค์การใช้เงินทุนมอบอำนาจทั่วไป (General Mandate) โดยการออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนจำนวน 40,000,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท รวมเป็น 20,000,000 บาท

30 การจัดประเภทรายการใหม่

รายการในงบการเงินของ พ.ศ. 2561 บางรายการได้จัดประเภทใหม่ให้สอดคล้องกับรายการในงบการเงินของ พ.ศ. 2562 ดังนี้

งบการเงินรวม			งบการเงินเฉพาะกิจการ		
ตามที่	จัดประเภท	ตามที่	ตามที่	จัดประเภท	ตามที่
รายงานไว้เดิม	รายการใหม่	จัดประเภทใหม่	รายงานไว้เดิม	รายการใหม่	จัดประเภทใหม่
พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท

งบแสดงฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2561

หนี้สิน

หนี้สินหมุนเวียนอื่น	16,597	(2,020)	14,577	646	(646)	-
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินที่ถึง						
กำหนดชำระภายในหนึ่งปี	-	646	646	-	646	646
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	-	1,374	1,374	-	-	-



Asiasoft Corporation Public Company Limited
9 U.M. Tower, Room 9/283-5, 28th Floor, Ramkhamhaeng Road, Suanluang, Bangkok 10250, Thailand
Tel: 66 (0) 2769-8888 Fax: 66 (0) 2717-4250
www.asiasoft.net

