

SOW NEW CHALLENGES REAP NEW OPPORTUNITIES

เอเชียซอฟท์รายงานประจำปี 2564
(แบบ 56-1 ONE REPORT)





ASIASOFT

เอเชียซอฟท์รายงานประจำปี 2564
(แบบ 56-1 ONE REPORT)

สารบัญ

สารจากประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	1
ส่วนที่ 1 : การประกอบธุรกิจและผลการดำเนินงาน	2
1. โครงสร้างและการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ	3
2. การบริหารจัดการความเสี่ยง	24
3. การขับเคลื่อนธุรกิจเพื่อความยั่งยืน	28
4. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน	38
5. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น	45
ส่วนที่ 2 : การกำกับดูแลกิจการ	51
6. นโยบายการกำกับดูแลกิจการ	52
7. โครงสร้างการกำกับดูแลกิจการ และข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับคณะกรรมการ คณะกรรมการชุดย่อย ผู้บริหาร พนักงาน และอื่น ๆ	61
8. รายงานผลการดำเนินงานสำคัญด้านการกำกับดูแลกิจการ	74
9. การควบคุมภายในและรายการระหว่างกัน	79
ส่วนที่ 3 : งบการเงิน	84
ส่วนที่ 4 : เอกสารแนบ	165

สารจากประธานกรรมการและ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

ปี 2564 ที่ผ่านมามีเป็นปีแห่งการสร้างปรากฏการณ์ความสำเร็จอีกครั้งของเอเชียซอฟท์ฯ แม้จะเป็นปีที่ต้องเผชิญกับความท้าทายของธุรกิจหลายด้าน อาทิ การแข่งขันในตลาดที่รุนแรง และการปรับเปลี่ยนของเทคโนโลยีที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมเกม รวมถึงสถานการณ์โควิด-19 แต่เพราะเราเชื่อมั่นในศักยภาพและแสวงหาทุกโอกาสในการดำเนินกลยุทธ์ทางธุรกิจ ส่งผลให้ปีที่ผ่านมา บริษัทฯ เติบโตขึ้นในทุกมิติ ทั้งด้านรายได้และผลกำไร โดยผลกำไรสุทธิในปี 2564 ได้สร้างสถิติสูงสุดนับตั้งแต่เอเชียซอฟท์ฯ เริ่มดำเนินธุรกิจมาตั้งแต่ปี 2544 นอกจากนี้ แผนการขยายตลาดในต่างประเทศเพิ่มเติมที่เราวางไว้ก็เริ่มเห็นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน เนื่องจากการจัดตั้งบริษัทในเวียดนามได้ดำเนินการและอยู่ในระหว่างการชำระเงินลงทุน โดยบริษัทฯ สามารถรับรู้รายได้ในไตรมาสแรกของปี 2565 เป็นต้นไป

อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางภาวะวิกฤตของการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่รุนแรงในปีที่ผ่านมา เราตระหนักถึงความสำคัญและหน้าที่ของการมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือสังคม โดยเอเชียซอฟท์ฯ ได้ร่วมช่วยเหลือผ่านการบริจาคเงินรวมกว่า 8.9 ล้านบาท ให้แก่ 16 หน่วยงานใน 5 ประเทศ ได้แก่ ไทย สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ มาเลเซีย และเวียดนาม ครอบคลุมความช่วยเหลือในหลายมิติ ทั้งด้านสาธารณสุข การศึกษา และชุมชนที่เดือดร้อน อันถือเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่เราตั้งใจตอบแทนคืนสู่สังคม

สำหรับปี 2565 เอเชียซอฟท์ฯ ยังคงมุ่งมั่นที่จะแสวงหาโอกาสใหม่ ๆ เพื่อขับเคลื่อนธุรกิจ และสร้าง S-Curve ใหม่เพื่อการเติบโตแบบยั่งยืนของธุรกิจ ด้วยการเตรียมการขยายธุรกิจไปสู่ด้านอื่น ๆ นอกเหนือจากการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ โดยเราจับมือกับพันธมิตรอันแข็งแกร่งด้านเทคโนโลยีของบล็อกเชน เพื่อขยายบทบาทสู่การเป็นผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม Hybrid GameFi และสร้างความแข็งแกร่งเพื่อเปิดทางเข้าสู่การเป็นผู้ให้บริการระดับโลกในอนาคต อันถือเป็น Paradigm Shift ที่สำคัญของเอเชียซอฟท์ฯ

สุดท้ายนี้ ในนามของเอเชียซอฟท์ฯ ใคร่ขอขอบคุณผู้ถือหุ้น ลูกค้า ตลอดจนพันธมิตรทางธุรกิจ ที่ให้การสนับสนุนคำแนะนำ และความเชื่อมั่นในบริษัทฯ เป็นอย่างดีมาโดยตลอด และที่ขาดไม่ได้ ขอขอบคุณทีมผู้บริหารและพนักงานจากทุกส่วนงาน ที่ทำงานอย่างมุ่งมั่นทุ่มเท และร่วมก้าวเดินไปยังจุดหมายเดียวกัน โดยเราขอให้คำมั่นว่า บริษัทฯ จะดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใส และคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อทั้งในด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และหลักธรรมาภิบาล เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนได้รับประโยชน์สูงสุด



นายปราโมทย์ สุดจิตพร
รักษาการประธานกรรมการ
และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร



ส่วนที่ 1

การประกอบธุรกิจ และผลการดำเนินงาน

ASIASOFT ANNUAL REPORT 2021

1 โครงสร้างและการดำเนินงานของกลุ่มบริษัท

1.1 วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ

VISION

“The Virtual World for Passionate Gaming.”

MISSION

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

วัตถุประสงค์และเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจในระยะยาว

ปี 2564 นับเป็นปีที่เอเชียซอฟท์ฯ ประสบความสำเร็จ สามารถสร้างผลงานได้ดีเกินความคาดหมาย ซึ่งกลุ่มเกมคลาสสิกที่เปิดให้บริการ ยังคงมีผลงานที่ดีและได้รับการสนับสนุนอย่างเต็มที่จากผู้เล่นเกม โดยทีมงานของเราสามารถบริหารจัดการและสร้างการเติบโตทางด้านรายได้จากกลุ่มเกมคลาสสิกนี้ได้ ควบคู่กับการประสบความสำเร็จอย่างสูงจากการเปิดให้บริการเกมใหม่

ในปี 2563 เราตั้งเป้าหมายไว้ว่า “บริษัทฯ ตั้งเป้าหมายที่จะสร้างรายได้มากกว่า 2 พันล้านบาทภายในปี 2566 และเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้เอเชียซอฟท์ฯ โดยมุ่งเน้นเกมกลุ่ม mid-to-hardcore ซึ่งถือเป็นจุดแข็งและความเชี่ยวชาญของบริษัทฯ ที่สั่งสมมาตลอดระยะเวลาหลายปี ทำให้เรามีความแตกต่างจากผู้ให้บริการรายอื่นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แนวทางในการบรรลุเป้าหมายนี้ได้ถูกกำหนดและขับเคลื่อนตั้งแต่ปี 2563 โดยให้ความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการสรรหาเกมที่ตรงกับความเป็นตัวตนของเรา รวมถึงเกมที่จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันให้เราได้ดียิ่งขึ้น”

โดยปี 2564 บริษัทฯ สามารถทำรายได้ 1.8 พันล้านบาท ซึ่งเกือบถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ในอีก 1 ปีข้างหน้า ไม่เพียงเท่านั้น ในอดีตสัดส่วนรายได้ส่วนใหญ่มาจากประเทศไทย แต่ในช่วงปี 2563 - 2564 การเติบโตของตลาดสิงคโปร์ มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ ทำให้ตลาดต่างประเทศสามารถเพิ่มสัดส่วนรายได้เป็นร้อยละ 70 ซึ่งจากการเติบโตนี้ รวมไปถึงการลงทุนในเวียดนามและอินโดนีเซีย จะช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้เอเชียซอฟท์ฯ ในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงส่งผลให้บริษัทฯ สามารถขยายขีดจำกัดการเติบโตทางรายได้ โดยตั้งเป้าหมายที่จะเติบโตยิ่งขึ้นในอีก 3 ปีข้างหน้า

สำหรับปี 2565 บริษัทฯ ยังคงดำเนินธุรกิจภายใต้แนวทางและกลยุทธ์ที่สานต่อจากปี 2563 คือ “เราจะเพิ่มการลงทุนในเกมโมบายล์ให้มากขึ้น รวมถึงเพิ่มพูนศักยภาพในการดำเนินงาน เพื่อยึดวงจรอายุเกมโมบายล์ทั้งหมดภายใต้พอร์ตโฟลิโอของเราให้แน่นที่สุด

ทั้งนี้ เอเชียซอฟท์ฯ เป็นหนึ่งในสองบริษัทที่สามารถให้บริการครอบคลุมได้ทุกประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ภายใต้ทีมงานของเราและพันธมิตร ทำให้เรามีความคล่องตัวที่มากกว่าในการเข้าถึงและบริหารคอมมูนิตี้ผู้เล่นปรัชญาในการทำงานของเรา “Think Regional, Act Local” กล่าวคือ การคิดกลยุทธ์ในระดับภูมิภาค ช่วยให้เราสามารถผสมผสานและแบ่งปันประสบการณ์ รวมถึงเพิ่มโอกาสในทุกการแสวงหาความสำเร็จ สำหรับ Act Local จะช่วยเสริมให้แต่ละผลิตภัณฑ์เกิดความสำเร็จสูงสุด โดยทุกกลยุทธ์และทิศทางการดำเนินงานของเราจะต้องดำเนินการผ่านทุกช่องทางสื่อสารที่เรามี ไม่ว่าจะเป็นโซเชียลเน็ตเวิร์ก แชต หรืออีเมล แต่อย่างไรก็ตาม ช่องทางการสื่อสารที่สำคัญที่สุดยังคงเป็นแบบ Face-2-Face แม้เราจะให้บริการเกมแก่กลุ่มผู้เล่นผ่านโลกออนไลน์ แต่เพื่อรักษาความภักดีต่อแบรนด์ เราจำเป็นต้องสื่อสารกับกลุ่มผู้เล่นด้วยการสื่อสารขั้นพื้นฐานที่สุดของมนุษย์ จึงเป็นที่มาของการให้ความสำคัญในการให้บริการลูกค้าและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความผูกพันระหว่างผู้เล่นและทีมงาน ซึ่งเป็นการต่อยอดนอกเหนือจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มผู้เล่น รวมถึงการสร้างสรรคสังคมที่ดีในเกมออนไลน์”

1.2 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ หรือ AS”) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5,000,000 บาท เพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดย

มีผู้ร่วมก่อตั้งคือ นายปราโมทย์ สุตจิตพร Mr. Tan Tgow Lim และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

- ปี 2546 บริษัทฯ เริ่มธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยเปิดตัวเกม “Ragnarok Online” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก Gravity Co., Ltd. ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทย เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศจนประสบความสำเร็จอย่างสูง เป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย
- ปี 2547 - 2548 มีการปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่าง ๆ จากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ 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 ให้เป็นเว็บไซต์ทางด้านไอทีอันดับ 1 และยังเป็นแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซที่จำหน่ายซอฟต์แวร์ อุปกรณ์ไอที และแอดเจ็กต์อีกด้วย
- ปี 2555 ขยายตลาดสู่ประเทศมาเลเซีย ด้วยการลงทุนในบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.
- ปี 2557 ก้าวเข้าสู่ตลาดเกมโมบายล์ เพื่อรองรับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้สมาร์ทโฟนเพิ่มมากขึ้น และด้วยกระแสความนิยมของสื่อออนไลน์และการทำตลาดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทฯ จึงขยายธุรกิจด้านเอเจนซีการตลาดดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนในบริษัท ธัญพืช ดิจิตอล จำกัด เพื่อให้บริการด้านการวางแผนการตลาดดิจิทัลแบบครบวงจรแก่ลูกค้าองค์กรต่าง ๆ รวมถึงบริษัทในเครือ นอกจากนี้ในปีเดียวกัน ได้มุ่งสู่ธุรกิจ การผลิตเนื้อหาดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนภายใต้บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด เพื่อพัฒนาเกมออนไลน์และเกมโมบายล์ รวมถึงแอปพลิเคชันต่าง ๆ จากฝีมือคนไทย นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังคงรุกตลาดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยการขยายตลาดสู่ประเทศฟิลิปปินส์ 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. นอกจากนี้ได้มีการเจรจาหาพันธมิตรทางธุรกิจในประเทศพม่าและอินโดนีเซีย เพื่อเตรียมการเปิดให้บริการเกมออนไลน์
- ปี 2562 ขยายการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย โดยร่วมกับบริษัท PT. Wave Wahana Wisesa และลงนามข้อตกลงเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับบริษัท Krafton Inc. ผู้พัฒนาเกมระดับโลกจากประเทศเกาหลีใต้ ในการเปิดให้บริการทดสอบเกม Ascent: Infinite Realm (A:IR) ครั้งแรกของโลกในประเทศไทย นอกจากนี้ยังประสบความสำเร็จในการรุกตลาดเกมโมบายล์ ด้วยการเปิดให้บริการเกม TS Online Mobile ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Chinese Gamers International จากไต้หวัน
- ปี 2563 บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ลดทุนจดทะเบียนและทุนชำระแล้วของบริษัทฯ โดยการลดมูลค่าหุ้นที่ตราไว้ จากหุ้นละ 1.00 บาท เป็นหุ้นละ 0.50 บาท ซึ่งจะทำให้บริษัทคงเหลือทุนจดทะเบียน 256,173,135 บาท และทุนชำระแล้ว 204,938,596.50 บาท และในวันที่ 18 สิงหาคม 2563 ด้วยการเติบโตทางธุรกิจ ทำให้บริษัทฯ สามารถปลดเครื่องหมาย “C” ได้สำเร็จ
- ปี 2564 คณะกรรมการบริษัทฯ มีมติอนุมัติแผนการลงทุนในบริษัท CONG TY TNHH CHAU A MEM ประเทศเวียดนาม มูลค่า 10,780,000,000 เวียดนามดอง หรือประมาณ 15,305,000 บาท โดยเป็นการออกหุ้นเพิ่มทุนใหม่ในสัดส่วนร้อยละ 49 ให้กับทางบริษัทฯ โดยหากดำเนินการแล้วเสร็จ บริษัทดังกล่าวจะกลายเป็นหนึ่งในบริษัท

ย่อยของเอเชียซอฟท์ฯ นอกจากนี้ได้มีการเปลี่ยนชื่อบริษัทย่อยในมาเลเซียเป็น Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (เดิม CIB Net Station Sdn. Bhd.) เพื่อช่วยต่อยอดแบรนด์ PlayPark ให้เป็นที่จดจำยิ่งขึ้นในตลาดเกมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงในปีเดียวกัน ด้วยการดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใส และปฏิบัติตามแนวนโยบายต่อต้านทุจริตคอร์รัปชันอย่างเคร่งครัด ส่งผลให้เอเชียซอฟท์ฯ ผ่านการรับรองเป็นสมาชิกของแนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (CAC) โดยมีผลตั้งแต่ 30 กันยายน พ.ศ. 2564

1.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัทฯ

ณ 31 ธันวาคม 2564 กลุ่มเอเชียซอฟท์ฯ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่าง ๆ รวม 10 บริษัท ดังนี้



ประเทศไทย ต่างประเทศ

(ทุนชำระ: 212.38 ล้านบาท)

99.99% บจก. เอ แคมพิทอล ("A Cap") (ทุนชำระ: 20 ล้านบาท)

40.00% บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น ("Thaiware") (ทุนชำระ: 1.5 ล้านบาท)

57.04% บจก. สกายเน็ต ซิสเต็มส์ ("Skynet") (ทุนชำระ: 6.1364 ล้านบาท)

99.99% บจก. เพลย์พาร์ก ("Playpark") (ทุนชำระ: 150 ล้านบาท)

61.68% CIB Development Sdn. Bhd. ("CIB Dev") (ทุนชำระ: 1 ล้านริงกิตมาเลเซีย)

100% Playpark Malaysia Sdn. Bhd. ("PPMY") (เดิมชื่อ CIB Net) (ทุนชำระ: 1 ล้านริงกิตมาเลเซีย)

40% Playpark Inc. ("PPPH") (ทุนชำระ: 4 ล้านเปโซฟิลิปปินส์)

100% Playpark Pte.Ltd. ("PPSG") (เดิมชื่อ ASO) (ทุนชำระ: 3 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์)

99.9% PT.Asiasoft (ASID) (ทุนชำระ: 31,745 ล้านรูเปียห์)

กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ ดังนี้

กลุ่มบริษัท	ประเทศ	ประเภทธุรกิจหลัก
1. บมจ. เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น (“AS”)	ไทย	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย
2. บจก. เอ แคมปีตอล (“A Cap”)	ไทย	เพื่อการเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
3. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)	ไทย	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ www.thaiware.com
4. บจก. สกายเน็ต ซิสเต็มส์ (“Skynet”)	ไทย	พัฒนาแอปพลิเคชันด้านการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
5. บจก. เพลย์พาร์ก (“Playpark”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์
6. CIB Development Sdn. Bhd. (“CIB Dev”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
7. Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (“PPMY”) (เดิมชื่อ CIB Net Station Sdn. Bhd.)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
8. Playpark Inc. (“PPPH”)	ฟิลิปปินส์	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศฟิลิปปินส์
9. Playpark Pte. Ltd. (“PPSG”) (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศสิงคโปร์
10. PT. Asiasoft (“ASID”)	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย

1.4 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

การดำเนินธุรกิจหลักของบริษัทฯ มิได้มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจอื่นของผู้ถือหุ้นรายใหญ่อย่างมีนัยสำคัญ

1.5. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

1.5.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 3 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2564		2563		2562	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	1,850.4	99.4	1,310.5	98.1	741.8	97.3
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	10.1	0.5	23.3	1.7	14.2	1.9
3. รายได้อื่น ๆ	1.7	0.1	2.4	0.2	6.4	0.8
รวม	1,862.1	100	1,336.2	100	762.4	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2564		2563		2562	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย	556.4	29.9	528.5	39.6	410.9	53.9
2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ	1,305.7	70.1	807.7	60.4	351.5	46.1
รวม	1,862.1	100	1,336.2	100	762.4	100

1.5.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

(1) ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

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

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “Ragnarok Online” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม “MapleStory” ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศสิงคโปร์ จวบจนถึงปัจจุบัน และหลังจากนั้นได้ขยายธุรกิจไปยังประเทศฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในระหว่างปี 2564 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีและโมบายล์ รวม 32 เกม

โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 98 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศจะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้น ๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ในกรณีที่ต้องการให้บริการแก่ผู้เล่นหลายประเทศในภูมิภาคพร้อมกัน โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้จัดเตรียมเซิร์ฟเวอร์ไว้อย่างเพียงพอ สามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ จากกระแสการพัฒนาของเทคโนโลยี cloud computing ที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้นแต่มีราคาต่ำลง กลุ่มบริษัทฯ จึงปรับเปลี่ยนมาใช้บริการ cloud platform จากผู้ให้บริการ แทนการลงทุนซื้อและบริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ด้วยตนเอง อันเป็นผลให้สามารถบริหารต้นทุนด้านระบบไอที และเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการได้ดียิ่งขึ้น

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งบนแพลตฟอร์มพีซี (คอมพิวเตอร์) และแพลตฟอร์มโมบายล์ ซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ @Cash, ระบบชำระเงินออนไลน์ (E-Payment), ระบบกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Wallet System) เป็นต้น

วิธีการเติมเงินเข้าเกมต่าง ๆ ของกลุ่มบริษัทฯ จะเป็นการเติมเงินผ่านช่องทางต่าง ๆ ข้างต้นเข้าไปยังระบบ PlayMall ซึ่งทำหน้าที่เสมือนกระเป๋าสตางค์กลางเพื่อใช้จ่ายซื้อไอเทมและบริการต่าง ๆ ในเกมที่ให้บริการภายใต้แบรนด์ PlayPark โดยมุ่งเน้นอำนวยความสะดวกและความง่ายในการเติมเงินของผู้เล่นเกมจากทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ระบบสามารถรองรับการเติมเงินเพื่อแลกเป็นแต้ม (Cash Point) ของสกุลเงินต่าง ๆ ถึง 7 สกุล เช่น ดอลลาร์สหรัฐ, บาท (ไทย), ริงกิต (มาเลเซีย), ดอลลาร์สิงคโปร์, ดอง (เวียดนาม), เปโซ (ฟิลิปปินส์) และรูเปียห์ (อินโดนีเซีย)

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งศูนย์บริการลูกค้า Customer Service เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยด้านเทคนิคและวิธีเล่นเกมผ่านระบบแชต (Live Chat) อีเมล (Email) และโซเชียลมีเดีย อาทิ Facebook Fanpage ของบริษัทฯ

ในระหว่างปี 2564 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

เกมออนไลน์	ประเภทเกม*	รูปแบบการคิดค่าบริการ
5. Cabal Online	MMORPG	Item Sale
6. TLBB	MMORPG	Item Sale
7. Dragon Nest (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2564)	MMORPG	Item Sale
8. Elsword	MMORPG	Item Sale
9. Flyff	MMORPG	Item Sale
10. Mosiang Online	MMORPG	Item Sale
11. Ran Online (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2564)	MMORPG	Item Sale
12. Rising Force Online	MMORPG	Item Sale
13. Wulin Online	MMORPG	Item Sale
14. Swordsman Online	MMORPG	Item Sale
15. Last Chaos	MMORPG	Item Sale
16. New Mohun Online	MMORPG	Item Sale
17. MU Online	MMORPG	Item Sale
18. Gujian (Swords of Legends)	MMORPG	Item Sale
19. Tanki Online (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2564)	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. Genki Heroes	Mobile	Item Sale
26. Rappelz M (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2564)	Mobile	Item Sale
27. TS Online Mobile	Mobile	Item Sale
28. Wonderland Online Mobile	Mobile	Item Sale
29. Dream Dance Online (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2564)	Mobile	Item Sale
30. Club Audition Mobile	Mobile	Item Sale
31. Cabal Mobile	Mobile	Item Sale
32. Real Yulgang Mobile	Mobile	Item Sale
รวม 32 เกม		

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

- ผู้เล่นจะเป็นตัวละครหนึ่งหรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (Multi Character Control System : MCC) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่นจุดด้อยที่แตกต่างกันไป
- ผู้เล่นสามารถพัฒนาตัวละครโดยการเพิ่มค่าประสบการณ์ (เลเวล) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่าง ๆ (ไอเทม) เช่น อาวุธ หรือกระสุน

เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่น และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขายไอเทมภายในเกมได้

- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์เสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นเป็นลูกศิษย์ หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ แต่จะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีวันสิ้นสุด
- ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่มีความรักดีต่อกัน ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่มีการพัฒนาตัวละครจนเกิดความผูกพันและการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นก่อนเข้านอน 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 99 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ ดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการของตลาด การบริหารจัดการเกมอย่างมีประสิทธิภาพ การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การให้บริการแก้ไขปัญหาหรือให้ข้อมูลแก่ลูกค้า การจัดหาช่องทางการเติมเงินที่สะดวกและครอบคลุมในภูมิภาค และที่สำคัญ การจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์เครือข่ายและระบบรักษาความปลอดภัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ และการจัดทำเว็บไซต์เกมและช่องทางการสื่อสารกับผู้เล่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อมอบประสบการณ์การเล่นเกมที่ดีที่สุดให้แก่ผู้เล่น

ในระหว่างปี 2564 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 5 ประเทศ รวม 32 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการในระหว่างปี 2564
ไทย	19	Yulgang, Perfect World, Granado Espada, Dragon Nest, Elsword, Flyff, Ran Online, Swordsman Online, Last Chaos, MU Online, Tanki Online, Audition, Tales Runner, Genki Heroes, Rappelz M, TS Online Mobile, Wonderland Online Mobile, Dream Dance Online, Real Yulgang Mobile
สิงคโปร์	19	MapleStorySEA, Yulgang, Perfect World, TLBB, Flyff, Mosiang Online, Wulin Online, Rising Force Online, New Mohun Online, MU Online, Tanki Online, Audition Next Level, Super Dancer Online Xtreme, Mission Against Terror 2, Special Force 2, Genki Heroes, Rappelz M, Dream Dance Online, Club Audition Mobile
มาเลเซีย	21	MapleStorySEA, Yulgang, Perfect World, TLBB, Flyff, Ran Online, Mosiang Online, Wulin Online, Rising Force Online, New Mohun Online, MU Online, Tanki Online, Audition Next Level, Super Dancer Online Xtreme, Mission Against Terror 2, Special Force 2, Genki Heroes, Rappelz M, Dream Dance Online, Club Audition Mobile, Gujian
ฟิลิปปินส์	14	Perfect World, Cabal Online, Flyff, Rising Force Online, MU Online, Tanki Online, Audition Next Level, Mission Against Terror 2, Special Force 2, Genki Heroes, Rappelz M, Dream Dance Online, Club Audition Mobile, Cabal Mobile
อินโดนีเซีย	8	Flyff, New Ran Online, MU Online, Tanki Online, Special Force 2, Genki Heroes, Rappelz M, Dream Dance Online

หมายเหตุ : มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนนับรวมมากกว่า 32 เกม

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดทำเว็บไซต์ www.playpark.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมและบริการต่าง ๆ ทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ ได้แก่ ระบบสมาชิกและการสมัครไอดีใหม่ ระบบแจ้งปัญหา ระบบเติมเงิน ระบบใช้งานไอเทมคิด ศูนย์รวมการดาวน์โหลดทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ และอัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม

กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ลงทุนในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับไอที ได้แก่ www.thaiware.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ศูนย์รวมด้านไอที ทั้งข่าวสาร เทคนิค แหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์จากประเทศไทยและต่างประเทศ อีกทั้งยังมีร้านค้าออนไลน์ จำหน่ายแท็บเล็ต อุปกรณ์ไอที และเป็นตัวแทนจำหน่ายโปรแกรมซอฟต์แวร์สำเร็จรูป หรือ แอปพลิเคชัน ซึ่งปัจจุบัน Thaiware ได้ก้าวขึ้นเป็นผู้จำหน่ายซอฟต์แวร์ในช่องทางออนไลน์อันดับหนึ่งในประเทศไทย

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

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

(2) กิจกรรมทางการตลาดและการจัดจำหน่าย

กิจกรรมทางการตลาด

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

กิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารกับลูกค้าทั้งในกลุ่มลูกค้าปัจจุบันและกลุ่มลูกค้าใหม่ เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ นำเสนอ รวมทั้งได้ตระหนักว่ากลุ่มบริษัทฯ เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่เราถูกกว่าและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานะทางการตลาด ภาพลักษณ์องค์กร และเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้สำรวจตลาดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดแก่ลูกค้า อีกทั้งยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับพันธมิตรทางการค้า อาทิ ช่องทางการชำระเงิน หรือแบรนด์สินค้าชั้นนำต่าง ๆ ในภูมิภาค เพื่อประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้ในตัวผลิตภัณฑ์ รวมถึงรักษาลูกค้า (customer retention) และสร้างความจงรักภักดีของลูกค้าต่อแบรนด์ของผลิตภัณฑ์ (brand loyalty)

ช่องทางการเติมเงินเข้าเกม

กลุ่มบริษัทฯ ร่วมมือกับผู้ให้บริการการชำระเงินในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อรับชำระค่าบริการเติมเงินเข้าเกม โดยเชื่อว่าการมีช่องทางการเติมเงินที่สะดวก ปลอดภัย และเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างครอบคลุมเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างรายได้และผลกำไร โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ผ่านทางช่องทางหรือผู้ให้บริการชำระเงิน ตามรายละเอียดดังนี้

ช่องทาง	ไทย	มาเลเซีย	สิงคโปร์	ฟิลิปปินส์	อินโดนีเซีย
รหัสเติมเงิน @Cash	<ul style="list-style-type: none"> • www.zest.co.th • แอปพลิเคชัน mPay Wallet • จุดรับชำระ mPay Station 	<ul style="list-style-type: none"> • ACS • MOL • Offgamers • Epay • Wefirst • PayPal • @Cash on Mobile • Yougopay • Onlinegamers • Playcoin • i7391 	<ul style="list-style-type: none"> • Razer Gold • YouGoPay • Offgamers • PayPal 	<ul style="list-style-type: none"> • Offgamers • Bayad Center • SM Department Store • Robinsons Department Store • PayPal 	-
บัตรเงินสด	<ul style="list-style-type: none"> • One-2-Call! Cash Card • TrueMoney Cash Card 	-	-	-	-
บัตรเครดิตและบัตรเครดิต	<ul style="list-style-type: none"> • Credit, Debit Card 	<ul style="list-style-type: none"> • Credit, Debit Card • Paypal 	-	-	-
ระบบชำระเงินออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> • Online Banking <ul style="list-style-type: none"> - ธนาคารกรุงเทพ - ธนาคารกรุงศรีอยุธยา - ธนาคารกรุงไทย - ธนาคารไทยพาณิชย์ • Mobile Banking <ul style="list-style-type: none"> - K Plus - SCB Easy • QR Payment <ul style="list-style-type: none"> - ธนาคารกรุงเทพ - ธนาคารกรุงศรีอยุธยา - ธนาคารกรุงไทย - ธนาคารไทยพาณิชย์ - ธนาคารทหารไทยธนชาติ - ธนาคารออมสิน - ธนาคารกสิกร - ธนาคารยูโอบี 	<ul style="list-style-type: none"> • Online Banking <ul style="list-style-type: none"> - Affin Bank - AGRONet - Alliance Bank - AM Bank - Bank Islam - Bank Muamalat - Bank Rakyat - BSN - CIMB Clicks - Hong Leong Bank - HSBC - KHF - Maybank2E - Maybank2U - OCBC Bank - Public Bank - RHB Bank - Standard Chartered - UOB Bank 	-	<ul style="list-style-type: none"> • Online Banking <ul style="list-style-type: none"> - BPI - BDO - Union Bank - RCBC - UCPB - Metrobank 	-
เว็บไซต์	-	<ul style="list-style-type: none"> • Gamesberry • Mycard • Unipin • GOC Pay 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> • Razer Gold Pin • Wave Voucher • Wave Point

ช่องทาง	ไทย	มาเลเซีย	สิงคโปร์	ฟิลิปปินส์	อินโดนีเซีย
กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์	<ul style="list-style-type: none"> • Rabbit LINE Pay Wallet • TrueMoney Wallet • Shopee Pay Wallet 	<ul style="list-style-type: none"> • WeChat • Boost • Alipay • Maybank QRPay • Presto Pay • Touch and Go • Shopee Pay • Gudang Voucher 	<ul style="list-style-type: none"> • Gudang Voucher 	<ul style="list-style-type: none"> • Gcash • Razer Gold Wallet 	<ul style="list-style-type: none"> • Razer Gold Wallet • Gudang Voucher
อื่น ๆ	<ul style="list-style-type: none"> • ตู้เติมเงินออนไลน์บุญเติม • Pay with Point (นำคะแนนบัตรเครดิตมาแลกเป็นเงินเพื่อเติมเข้าเกม) 	-	-	-	-

สำหรับเกมที่ให้บริการบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางการชำระเงินของ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และ Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android นอกจากนี้ ยังสามารถใช้ช่องทางการเติมเงินดังกล่าวมาแล้วข้างต้น เพื่อเติมเงินเข้าเกมโมบายล์ได้อีกด้วย

(3) กลยุทธ์การแข่งขัน

ปี 2561 - 2562 บริษัทฯ มีการปรับโครงสร้างองค์กรครั้งใหญ่ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน และการบริหารจัดการต้นทุน รวมถึงการบริหารจัดการเกมที่เปิดให้บริการ เพื่อเสริมความแข็งแกร่งให้กับธุรกิจ โดยสะท้อนส่งผลการเติบโตในปี 2563 (เติบโตร้อยละ 75 จากปีก่อนหน้า) และปี 2564 (เติบโตร้อยละ 39 จากปีก่อนหน้า) ซึ่งเป็นการเติบโตจากกลุ่มเกมที่เปิดให้บริการอยู่ โดยเฉพาะเกมพีซีคลาสสิกที่รู้จักกันดีของเรา (MapleStory, Moxiang, Cabal, Yulgang, Audition) ที่กลับมาเติบโตขึ้นอีกครั้ง เป็นผลจากจำนวนผู้เล่นที่เพิ่มขึ้นในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา รวมถึงการเปิดให้บริการเกมโมบายล์ที่มี IP เป็นที่รู้จัก

กลุ่มเกมโมบายล์

ภาพรวมด้านรายได้ของกลุ่มเกมโมบายล์ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถสร้างสัดส่วนรายได้จากเกมโมบายล์ที่ร้อยละ 11 ในปี 2563 และร้อยละ 21 ในปี 2564 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จจากการวางกลยุทธ์ในทุกระดับขององค์กร ที่ส่งผลต่อภาพรวมการเติบโตทั้งรายได้และผลกำไร รวมทั้งเพื่อสร้างการเติบโตต่อเนื่อง บริษัทฯ จะยังคงดำเนินแผนงานภายใต้กลยุทธ์ดังกล่าว ในอีก 1 - 2 ปีข้างหน้า โดยมุ่งหาเกมโมบายล์ที่มีทั้ง IP และคุณภาพเกมที่ดี เพื่อให้มั่นใจว่าเราจะมอบบริการที่ดีขึ้นให้กับฐานลูกค้าของเรา รวมทั้งการนำเกมคลาสสิกยอดนิยมมาเปิดให้บริการในระดับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ปัจจุบันการจัดหาเกมโมบายล์ที่มี IP เป็นที่รู้จัก และมีคุณภาพเกมที่ดีนั้น มีการแข่งขันสูงมากในการซื้อลิขสิทธิ์มาเปิดให้บริการ เพราะเป็นเกมที่มีโอกาสในการประสบความสำเร็จสูง ทั้งทางด้านฐานผู้เล่นและรายได้ ซึ่งส่งผลต่อต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมที่เพิ่มสูงขึ้น ด้วยเหตุนี้ บริษัทฯ จึงมองหากลยุทธ์ใหม่แทนการแข่งขันด้านราคาเพียงอย่างเดียว เรามุ่งสร้างสายสัมพันธ์ที่ดีกับผู้พัฒนาเกม และพันธมิตรต่าง ๆ นับเป็นอีกกลยุทธ์ในการเพิ่มโอกาสที่จะได้ลิขสิทธิ์เกมคุณภาพมาเปิดให้บริการ

ในช่วงสองปีที่ผ่านมา แนวโน้มการเติบโตของเกมที่ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนเกิดขึ้นมากมาย รวมทั้งความสำเร็จของเกม NFT ในตลาด ผู้พัฒนาเกมทั้งรายใหญ่และเล็กจึงต่างหันมาพัฒนาเกมประเภทนี้ ส่งผลให้การพัฒนาเกมโมบายล์ในรูปแบบเดิมลดลงอย่างมาก ทั้งในเกาหลีใต้ ไต้หวัน และจีน ซึ่งเป็นประเทศหลักที่เราซื้อลิขสิทธิ์เกมมาเปิดให้บริการ

จีนซึ่งเป็นประเทศที่พัฒนาเกมโมบายล์จำนวนมาก กำลังเผชิญปัญหาด้านนโยบายการควบคุมอย่างเข้มงวดจากรัฐบาล ในการควบคุมสื่อบันเทิงที่ส่งผลกระทบต่อกลุ่มวัยรุ่น ด้วยการออกใบอนุญาตการให้บริการเกม ส่งผลให้หลายเกมในประเทศจีนยังไม่สามารถเปิดให้บริการได้ ซึ่งในระยะสั้นนับเป็นผลดีต่อผู้ให้บริการนอกประเทศจีนในการเข้าซื้อลิขสิทธิ์เกม แต่อย่างไรก็ตาม ผลกระทบในระยะยาวจะทำให้จำนวนเกมใหม่ที่จะถูกพัฒนาลดน้อยลง

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

บริษัทฯ ยังคงสนใจลงทุนและขยายตลาดไปในประเทศอินเดียและเวียดนาม ด้วยการนำข้อได้เปรียบจากประสบการณ์ในการให้บริการเกมของบริษัทฯ มาผูกเพื่อเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาด ทั้งในตลาดเกมโมบายล์และเกมพีซี โดยเกมพีซีจะเปิดให้บริการแบบแยกประเทศ ในขณะที่เกมโมบายล์จะเป็นการซื้อลิขสิทธิ์มาเพื่อเปิดให้บริการในระดับภูมิภาคในหลายตลาดพร้อมกัน

การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และพัฒนาเนื้อหาเกมที่ยังคงเปิดให้บริการอย่างต่อเนื่อง

ความสามารถในการดำเนินงานในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญยิ่งของบริษัทฯ เนื่องจากปัจจุบันนี้ ผู้พัฒนาให้ความสนใจในแนวทางการเปิดให้บริการเกมที่รองรับได้หลายภาษา และใช้เซิร์ฟเวอร์เดียวในการเปิดให้บริการทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งผู้พัฒนาจะใช้เพียงทีมเดียวในการพัฒนาและให้บริการเกมนั้น ๆ โดยไม่จำเป็นต้องมีทีมพัฒนาหลายทีมในการดูแลเกมหลายประเทศ จึงเป็นการช่วยลดค่าใช้จ่าย และทำให้การเปิดเกมใหม่หรือเกมเก่ามีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบหลักที่จะสร้างประโยชน์ให้แก่บริษัทฯ มากยิ่งขึ้นในปี 2564 เป็นต้นไป ทั้งในส่วนของเกมพีซีและเกมโมบายล์

นอกเหนือจากการเปิดให้บริการเกมในตลาดปัจจุบันทั้ง 5 ประเทศ บริษัทฯ มีแผนปรับเปลี่ยนโครงสร้าง เพื่อให้สามารถรองรับการเปิดให้บริการหลายเกมพร้อมกันในทุกประเทศทั่วเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งนับเป็นอีกกลยุทธ์หลักเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับบริษัทฯ

การเสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่องและเน้นลูกค้าเป็นสำคัญ

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ 4 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานะการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาค

- **การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับในตลาดต่างประเทศ** : กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศ มักมีจุดเด่นทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดในประเทศเป้าหมาย
- **การนำเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง** : กลุ่มบริษัทฯ เล็งเห็นว่าเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตนั้น ยังคงมีฐานลูกค้าที่เฝ้ารอการนำเกมกลับมาให้บริการใหม่อีกครั้งจุดแข็งของเกมจะต้องมีเนื้อหาและภาพรวมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เล่นเกมยุคใหม่ จึงต้องปรับเปลี่ยนให้เกมเข้ากับพฤติกรรมของผู้บริโภค และพัฒนากลยุทธ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้และขยายฐานลูกค้าของกลุ่ม บริษัทฯ ซึ่งในปีที่ผ่านมา เกมในอดีตที่กลุ่มบริษัทฯ นำกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้งก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีในหลายประเทศ
- **การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย** : กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทฯ เป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนั้นในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น
- **การขยายช่องทางการเติมเงินให้ครอบคลุมและทั่วถึง** : กลุ่มบริษัทฯ มุ่งขยายเพิ่มช่องทางการเติมเงินให้ครอบคลุมทั่วทั้งภูมิภาคมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย รวมถึงการปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มช่องทางใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงจากเดิม อีกทั้งเพื่อเป็นการลดต้นทุนการเติมเงินของกลุ่มบริษัทฯ ให้ต่ำลง แต่อำนวยความสะดวกแก่ผู้เล่นมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน นอกจากนี้ ช่องทางการจัดจำหน่ายหรือช่องทางการเติมเงินยังสามารถใช้เป็นช่องทางการทำการตลาดได้เป็นอย่างดี เช่น การจัดกิจกรรมทางการตลาดหรือการส่งเสริมการขายร่วมกัน การใช้สื่อโฆษณาที่ได้รับการสนับสนุนจากช่องทางการเติมเงินหรือการจัดจำหน่ายในการแนะนำผลิตภัณฑ์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่น

การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขายไอเทม

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

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีต่อเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่นเกม และเพิ่มโอกาสในการซื้อไอเทมในเกม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทางช่องทางที่หลากหลาย ดังนี้

ประเทศ	ช่องทางการให้บริการ
ไทย	- E-Support* (24 ชั่วโมง) - Live Chat (11.00 - 20.00 น.) - Facebook Fan Page (11.00 - 20.00 น.)
มาเลเซีย	- iBox* (24 ชั่วโมง) - Live Chat (08.30 - 18.00 น.) - Facebook Fan Page
สิงคโปร์	- iBox* (24 ชั่วโมง) - Live Chat (11.00 - 20.00 น.) - Facebook Fan Page
ฟิลิปปินส์	- E-Support* (24 ชั่วโมง) - Facebook Fan Page
อินโดนีเซีย	- E-Support* (24 ชั่วโมง) - Facebook Fan Page

*ระบบแจ้งปัญหา

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการทั้งหลายดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้นอยู่เสมอ รวมถึงจัดหาและพัฒนาบุคลากรและระบบการบริการให้เพียงพอต่อการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ เข้ากับไลฟ์สไตล์ของผู้เล่นเกมในยุคปัจจุบัน และสร้างความพึงพอใจต่อผู้เล่นเกมซึ่งถือเป็นลูกค้าที่สำคัญของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ เอเชียซอฟท์ฯ ได้มีการให้ลูกค้าประเมินความพึงพอใจทุกครั้งหลังจากรับบริการ โดยในปี 2564 ภาพรวมความพึงพอใจในการให้บริการของลูกค้าคิดเป็นร้อยละ 95.98 (ปี 2563 ร้อยละ 95.36)

การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ในการให้บริการเกมออนไลน์

ในการเล่นเกมนออนไลน์จะต้องมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลาระหว่างเครื่องของผู้เล่นและเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพดีและมีความปลอดภัยสูงจะช่วยให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นกลุ่มบริษัทฯ จึงลงทุนพัฒนาประสิทธิภาพและความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง โดยกลุ่มบริษัทฯ มีทีมงานที่ศึกษา วิเคราะห์ และปรับปรุงระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมและการให้บริการอื่น ๆ ให้มีความทันสมัยและง่ายต่อการใช้งานยิ่งขึ้นในทุกปี อีกทั้งยังมีการพัฒนาระบบและอุปกรณ์เพื่อให้มีความเสถียรยิ่งขึ้น และมีการอัปเดตระบบไซด์สำรอง (DR Site) ให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการอัปเดตซอฟต์แวร์บนระบบโครงสร้างพื้นฐานหลักเป็นเวอร์ชันล่าสุด เพื่อให้ทันสมัยและสามารถรองรับฟีเจอร์ใหม่ ๆ ในปัจจุบัน นอกจากนี้ในปี 2564 ได้มีการอัปเดตอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล (Data Storage) ให้เป็นรุ่นใหม่ล่าสุดที่มีความเร็วสูง เพื่อรองรับงานในการประมวลผลระบบของการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีมากขึ้นในอนาคต

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการด้านความมั่นคงปลอดภัยในระบบสารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมทั้งกระบวนการทำงานภายในของทีมงานและระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการลูกค้า โดยบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมในประเทศไทยรายแรกที่ได้รับ ISO/IEC 27001:2013 (Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) ซึ่งกำหนดมาตรฐานด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศที่องค์กรต่าง ๆ นำมาให้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ อีกทั้งทางบริษัทฯ ได้ติดตั้งระบบป้องกันการโจมตี DDOS ซึ่งทำให้สามารถป้องกันภัยคุกคามที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของระบบต่าง ๆ ได้ดีถึงร้อยละ 99.99

อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดย

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

1.5.3 การตลาดและการแข่งขัน

(1) ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

บริษัทฯ มีเป้าหมายหลักในการเป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ชั้นนำในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ ไม่เพียงเท่านั้น เรายังมองหาโอกาสที่จะขยายการให้บริการเกมไปสู่ตลาดนอกพื้นที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ไม่ว่าจะเป็นผ่านแพลตฟอร์ม PlayPark ของเราหรือผ่านแพลตฟอร์มระดับโลกอย่าง Steam

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา จำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีอัตราการเติบโตที่สูงขึ้นมาก ส่งผลให้ฐานผู้เล่นเกมออนไลน์มีจำนวนเพิ่มขึ้น ในขณะเดียวกันด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐาน ทำให้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมีราคาที่ถูกลงแม้ในประเทศที่เพิ่งเริ่มมีการขยายการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็ตาม รวมถึงจำนวนผู้ใช้งานสมาร์ทโฟนในภูมิภาคนี้ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ล้วนเป็นปัจจัยสนับสนุนให้อุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคนี้ยังคงมีการเติบโต

กลยุทธ์การกระจายกลุ่มเกมพีซีและโมบายล์ที่เปิดให้บริการ โดยไม่ได้ให้น้ำหนักไปที่กลุ่มเกมใดเกมหนึ่งมากเกินไป นับเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลให้บริษัทฯ มีการเติบโตทางด้านรายได้และผลกำไร โดยสิ่งที่สะท้อนความสำเร็จของกลยุทธ์ดังกล่าว คือ การเติบโตทางด้านรายได้ของ เกมพีซี รวมถึงสัดส่วนรายได้ของ เกมโมบายล์ที่เพิ่มสูงขึ้น

มีการคาดการณ์ว่าตลาดเกมโมบายล์จะมีอัตราการเติบโตต่อปี (CAGR) ประมาณร้อยละ 12 จากปี 2564 ถึง 2569 ด้วยจำนวนสมาร์ทโฟนที่เพิ่มขึ้นและความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีในการพัฒนาเกม ซึ่งจะกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาครั้งใหญ่ของอุตสาหกรรมเกมโมบายล์ :

- ตลาดเกมโมบายล์มีบทบาทสำคัญที่ช่วยผลักดันการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมทั่วโลก โดยไม่กี่ปีที่ผ่านมาจำนวนเกมโมบายล์ได้ถูกพัฒนาขึ้นจำนวนมาก รวมทั้งหลายโซเชียลแพลตฟอร์มก็เริ่มหันมาพัฒนาเกม อาทิ Facebook
- ประสิทธิภาพด้านฮาร์ดแวร์ของสมาร์ทโฟนได้ถูกพัฒนาขึ้นมาก ด้วยระบบปฏิบัติการที่ดีขึ้น แอปเดอริ์ที่ใช้ได้นานขึ้น ความละเอียดของหน้าจอที่สูงขึ้น เมื่อรวมเข้ากับอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น และใช้เวลารับส่งข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การพัฒนาเกมโมบายล์คุณภาพระดับ AAA มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น
- การซื้อไอเทมผ่านสโตร์ (In-app purchase) ยังคงเป็นช่องทางสำคัญในการสร้างรายได้สำหรับเกมโมบายล์ โดยคาดการณ์ว่า Apple และ Google จะอนุญาตให้มีการชำระเงินผ่านช่องทาง third party payment ได้ในเร็ว ๆ นี้ ซึ่งทำให้ผู้บริโภคสะดวกขึ้น มีช่องทางในการเติมเงินได้หลากหลายมากขึ้น โดยปัจจัยนี้จะช่วยผลักดันให้เกิดการเติบโตทั้งด้านรายได้ ผลกำไร รวมทั้งฐานผู้เล่นของตลาดเกมโมบายล์
- จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลให้ความบันเทิงในรูปแบบดิจิทัลเติบโตขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเกมโมบายล์ทั่วโลกมีอัตราการดาวน์โหลดและรายได้เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดในช่วง 2 ปีที่ผ่านมา ทั้งนี้ มีการคาดการณ์ว่า เกมโมบายล์เล่นฟรี ในรูปแบบ in-app purchase จะเป็นตัวผลักดันสำคัญให้เกมโมบายล์เติบโตเพิ่มขึ้นในอีกไม่กี่ปีข้างหน้า
- ในปี 2565 ด้วยจำนวนผู้เล่นเกมทั่วโลกเกือบ 3 พันล้านคน โดยสัดส่วนผู้เล่นครึ่งหนึ่งมาจากเอเชียแปซิฟิก ทำให้ผู้เล่นในกลุ่มประเทศนี้ยังคงเป็นผู้กำหนดทิศทางและมาตรฐานเกมที่เปิดให้บริการ รวมทั้งตลาดเกมโมบายล์ในภูมิภาคนี้ยังคงมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และเป็นแพลตฟอร์มหลักของผู้เล่นเกม แม้ว่าการแข่งขันจะทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้น แต่ภายใต้กลยุทธ์การรักษาฐานผู้เล่น ควบคู่กับการสร้างการเติบโตทางด้านรายได้ ยังคงสร้างโอกาสให้ผู้ให้บริการเกมสามารถประสบความสำเร็จได้ในตลาดเอเชีย
- บริษัทผู้ให้บริการเกมต่างก็มองหาโอกาสในการเติบโตแบบก้าวกระโดด และอีกหนึ่งกระแสที่หลายบริษัทให้ความสนใจ คือ การนำเทคโนโลยีบล็อกเชนมาประยุกต์เข้ากับเกม แต่ผู้เล่นส่วนใหญ่ยังขาดความเชื่อมั่นต่อเกมประเภทนี้ รวมทั้งการเริ่มต้นในเกม NFT หรือ play-to-earn มีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง แต่ปัญหานี้มีแนวโน้มลดลงในปี 2565 เนื่องจากผู้พัฒนาเกมพยายามปรับและพัฒนาเกมเพื่อลดปัญหาดังกล่าว ถึงแม้ทิศทางของตลาดยังคงไม่ชัดเจน แต่ในอนาคตเกม NFT อาจกลายเป็นแนวเกมที่ครองส่วนแบ่งการตลาดเป็นหลักในอุตสาหกรรมเกมก็เป็นได้ หากสามารถหาจุดลงตัวระหว่างเกมในแนว Traditional และเกมบน Blockchain ได้

(2) ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ใน 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย (PT Asiasoft) และ ฟิลิปปินส์

ในปี 2564 จำนวนผู้เล่นเกมโมบายล์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มสูงขึ้นเป็น 250 ล้านคน ซึ่ง 5 ประเทศข้างต้นนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในตลาดเกมโมบายล์ของภูมิภาคนี้ โดยสามารถสร้างรายได้มากถึงร้อยละ 97 ของรายได้ทั้งหมดในภูมิภาค ในขณะที่การใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคนี้มีปริมาณเพิ่มขึ้น สำหรับมาเลเซียและเวียดนาม แม้ยังไม่ได้มีการเริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ต 5G แต่คาดว่าจะเริ่มสามารถใช้งานได้ภายในสิ้นปี 2565 และในอนาคตจะช่วยกระตุ้นการเติบโตของเกมโมบายล์ในตลาดนี้ จากรายงานผลการสำรวจของ Google เปิดเผยว่า อย่างน้อย 1 ใน 3 ของผู้ใช้สมาร์ทโฟนเล่นเกมโมบายล์สัปดาห์ละ 1 ครั้ง และมากกว่าร้อยละ 80 ของประชากรออนไลน์ในภูมิภาคนี้เป็นผู้เล่นเกม โดยเกมโมบายล์มีส่วนแบ่งทางการตลาดมากกว่าเกมพีซีและเกมคอนโซล

ในปี 2564 รัฐบาลได้เข้ามาสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อาทิ เวียดนามจะมีการจัดตั้งสมาคมนักพัฒนาเกมและเครือข่ายพันธมิตรผู้ให้บริการเกมอย่างเป็นทางการในปี 2565 รัฐบาลของอินโดนีเซียให้การสนับสนุนผู้พัฒนาเกมในประเทศอย่างต่อเนื่อง โดยช่วยจัดหาทุนและโครงสร้างพื้นฐาน มาเลเซียมีการจัดสรรงบประมาณประเทศสำหรับเกมและอีสปอร์ต และคาดว่าจะมีอีกหลายประเทศในภูมิภาคให้การสนับสนุนเพิ่มเติมอีกในปีนี้

แม้ว่าอีสปอร์ตจะยังเป็นแนวคิดที่ค่อนข้างใหม่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เมื่อเปรียบเทียบกับเกมในรูปแบบดั้งเดิม แต่กลับสร้างอัตราการเติบโตได้อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อนในตลาดเกมของภูมิภาคนี้ โดยผู้ที่ชื่นชอบอีสปอร์ตมีจำนวนเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกภูมิภาคในโลกนับตั้งแต่ปี 2560 เป็นต้นไป เนื่องจากการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์มากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากการระบาดของโควิด-19 รวมถึงการสตรีมอีสปอร์ตในภูมิภาคนี้ก็เติบโตขึ้นอย่างมากเช่นกัน การแข่งขัน ONE Esports Mobile Legends: Bang Bang Women's League (MWI 2022) ที่เพิ่งจบไปล่าสุด ได้ทำลายสถิติการแข่งขันอีสปอร์ตหญิงที่มีผู้เข้าชมมากที่สุดตลอดกาล โดยมีผู้เข้าชมเกือบ 400,000 คนในการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

แม้อุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคนี้จะมีการเติบโตในทุกกลุ่มเกม แต่ก็ยังคงเผชิญด้วยความท้าทายอยู่ในขณะเดียวกัน โดยการจะประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมในภูมิภาคนี้จำเป็นต้องมีฐานผู้เล่นจำนวนมาก เนื่องจากอัตราส่วนของผู้เล่นที่มีการใช้จ่ายยังคงต่ำอยู่ โดยมีสัดส่วนจำนวนผู้เล่นที่มีการใช้จ่ายต่อจำนวนผู้เล่นทั้งหมดมีไม่มากนัก ประกอบกับต้นทุนการจัดหาเกมและค่าลิขสิทธิ์ที่สูงขึ้นหากต้องการเกมที่มี IP ที่ดีจากผู้พัฒนาที่มีชื่อเสียง ทำให้ผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเกมมีความเสี่ยงที่สูงตามไปด้วย

แม้การแข่งขันในอุตสาหกรรมเกมของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ยังคงอยู่ในระดับสูง แต่ในตลาดกลับมีเพียงผู้เล่นหลักในธุรกิจนี้อยู่เพียงไม่กี่รายเท่านั้น ในทางกลับกัน ประเภทของเกมที่เอเชียชอบพๆ มีความแข็งแกร่งคือ MMORPG และ SLG / RTS ซึ่งทำรายได้เป็นอันดับ 2 หรือ 3 ในแต่ละตลาด

สถิติตลาด

สถิติตลาด (ล้านหน่วย)	อินโดนีเซีย	มาเลเซีย	ฟิลิปปินส์	สิงคโปร์	ไทย	เวียดนาม
ประชากร	274.9	32.57	110.3	5.8	69.8	97.7
ประชากรออนไลน์	202.6	27.6	73.9	5.3	48.6	68.7
ผู้เล่นเกมโมบายล์	62.6	20.2	46.7	3.6	30.4	39.3
ผู้เล่นเกมพีซี	55.1	19.1	43.4	3.4	27.8	36.5

*อ้างอิงข้อมูลจาก WeAreSocial

ประมาณการรายได้ในแต่ละกลุ่มเกม

ประมาณการรายได้ (ล้านดอลลาร์สหรัฐ)		เกมพีซี (เบราว์เซอร์, ดาวน์โหลด, กล้อง)	เกมโมบายล์ (สมาร์ทโฟน, แท็บเล็ต)	รวม
อินเดียเซีย	2563	229	1,378	1,607
	2564	244	1,778	2,022
	2565	258	2,364	2,622
มาเลเซีย	2563	194	476	670
	2564	197	550	747
	2565	199	645	844
ฟิลิปปินส์	2563	150	519	669
	2564	166	657	823
	2565	182	892	1,074
สิงคโปร์	2563	78	207	285
	2564	82	232	314
	2565	86	282	368
ไทย	2563	197	637	834
	2564	211	784	995
	2565	222	988	1,210
เวียดนาม	2563	160	422	582
	2564	169	527	696
	2565	176	677	853

*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในไทย

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยในปี 2564 มูลค่าทางการตลาดเติบโตขึ้นร้อยละ 19.30 จาก 834 ล้านเหรียญสหรัฐในปี 2563 เป็น 995 ล้านเหรียญสหรัฐในปี 2564 (อ้างอิงข้อมูลจาก NewZoo) โดยเติบโตจากตลาดเกมโมบายล์เป็นส่วนใหญ่ ในส่วนของจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่เปิดดำเนินการในประเทศไทยปี 2564 มีจำนวนคงที่ คือ 20 ราย ซึ่งมีบริษัทที่ให้บริการปิดตัวไป 2 บริษัท และเปิดใหม่ 2 บริษัท ได้แก่ Valofe และ Elite Games โดยจำนวนเกมที่ให้เปิดบริการในประเทศไทยนั้นลดลงจาก 52 เกมในปี 2563 เป็น 40 เกมในปี 2564

ในปี 2564 เกมโมบายล์ยังคงเป็นแพลตฟอร์มที่ผู้เล่นเกมในไทยนิยมเล่นสูงที่สุด โดยคิดเป็นอัตราส่วนดังนี้

- ร้อยละ 95 เล่นเกมผ่านโมบายล์
- ร้อยละ 84 เล่นเกมผ่านคอมพิวเตอร์
- ร้อยละ 69 เล่นเกมผ่านเครื่องคอนโซล

ซึ่งจากข้อมูลดังกล่าว ผู้เล่นเกมเพศหญิงเล่นเกมด้วยแพลตฟอร์มโมบายล์สูงถึงร้อยละ 97 ซึ่งสูงกว่าผู้เล่นเกมเพศชาย ในขณะที่เพศชายจะเล่นเกมผ่านแพลตฟอร์มอื่น ๆ สูงกว่าเพศหญิง โดยเกม Shooting เป็นแนวเกมที่ผู้เล่นเกมในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ชื่นชอบมากที่สุด (ข้อมูลจาก Newzoo)

- ร้อยละ 38 ของผู้เล่นเกมโมบายล์ ชื่นชอบเกมแนว Shooting
- ร้อยละ 35 ของผู้เล่นเกมคอนโซลเกม ชื่นชอบเกมแนว Shooting
- ร้อยละ 34 ของผู้เล่นพีซี ชื่นชอบเกมแนว Shooting

จากข้อมูลข้างต้นสอดคล้องกับจำนวนฐานผู้เล่นเกมแนว Shooting โดยกว่า 1 ใน 3 ของผู้เล่นเกมชาวไทยเป็นผู้เล่นเกม GTA หรือ Call of Duty

ทั้งนี้สำหรับอีสปอร์ตในไทย ทางภาครัฐได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและให้การยอมรับมากขึ้น โดยในวันที่ 20 กันยายน 2564 ได้มีการประกาศให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาอาชีพ ถือเป็นการยกระดับวงการอีสปอร์ตในไทยเพื่อเตรียมตัวก้าวสู่วงการอีสปอร์ตระดับโลกอย่างเต็มตัว ซึ่งผู้เล่นเกมชาวไทยมีศักยภาพและฝีมือในการแข่งขันเทียบเท่าประเทศอื่น การันตีด้วยการคว้าแชมป์ระดับโลกของเกม Audition ในรายการ 13th Esports World Championships 2021 ณ เมืองไอลัด ประเทศอิสราเอล

อีกหนึ่งกระแสเกมมาแรงในปี 2564 คงหนีไม่พ้น เกมประเภท Play-to-Earn หรือ NFT “Non-fungible tokens” ซึ่งปัจจุบันมีการผสมผสานการซื้อขายของในเกม หรือการหารายได้แบบใหม่ให้กับผู้เล่นอย่างมากมาย การเล่นเกม NFT กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในขณะนี้ เนื่องจากสามารถหารายได้ได้จริงในระยะเวลาอันสั้น เมื่อเทียบกับการลงทุนในรูปแบบอื่นๆ ทั้งยังมีความสนุกสนานเพลิดเพลินขณะเล่นเกมไปด้วย

*NFT : Non-Fungible Token เป็นคริปโตเคอร์เรนซีที่แสดงถึงความเป็นเจ้าของในสินทรัพย์ และมีลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่สามารถทดแทนได้ ปัจจุบันได้ถูกนำไปใช้วงการศิลปะไม่ว่าจะเป็น ภาพวาด ภาพกราฟิก วิดีโอ และเพลง กล่าวได้ว่า NFT เป็นวิธียุคใหม่สำหรับครีเอเตอร์ในการเป็นเจ้าของ ควบคุม และได้รับประโยชน์จากการสร้างสรรค์ผลงานของพวกเขา

เกมออนไลน์พีซี :

ภาพรวมปี 2564 สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 มีอัตราลดลงเมื่อเทียบกับปี 2563 ทำให้ผู้คนกลับมาใช้ชีวิตปกติมากขึ้น ถึงแม้ว่าผู้เล่นเกมจะใช้เวลาเล่นเกมน้อยลง เมื่อเทียบกับช่วงที่มีระบาดหนักและรัฐบาลออกมาตรการล็อกดาวน์ (lockdown) แต่ภาพรวมของตลาดเกมพีซียังคงมีการเติบโต ด้วยลักษณะเกมที่มีกลุ่มคอมมูนิตีเหนียวแน่น โดยเฉพาะเกมที่เปิดให้บริการมาเป็นระยะเวลานาน ซึ่งยังคงมีฐานผู้เล่นจำนวนมากอยู่ เทียบเคียงได้จากเกม Yulgang และ Audition ที่มีการเติบโตทางด้านรายได้เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 9.79 และ 54.19 ตามลำดับในปี 2564

เกมโมบายล์ :

ภาพรวมตลาดเกมโมบายล์ในไทยในปี 2564 มีการเติบโตและการแข่งขันสูงขึ้น นอกเหนือจากบริษัทในไทยที่เปิดให้บริการเกมแล้ว ยังมีผู้พัฒนาเกมจากหลากหลายประเทศที่เข้ามารุกตลาดไทย เช่น จีน และเกาหลีใต้ โดยเปิดให้บริการเกมผ่าน Official Store ของตลาดไทย

- ไทยสามารถทำรายได้จากเกมโมบายล์เป็นอันดับที่ 14 ของโลก คิดเป็นมูลค่า 492 ล้านเหรียญสหรัฐในปี 2564 เติบโตขึ้นร้อยละ 21 จากปี 2563 โดยเกมที่สามารถสร้างรายได้สูงสุด 5 อันดับแรก ได้แก่ Free Fire, RoV, Coin Master, PES 2021 และ PUBG (อ้างอิงข้อมูลจาก App Annie)
- การแข่งขันของตลาดสมาร์ทโฟนส่งผลให้หลายแบรนด์ผลิตสมาร์ทโฟนหลากหลายรุ่น หลากหลายสเปก ในราคาที่เข้าถึงง่าย ส่งผลให้จำนวนผู้ใช้งานเพิ่มสูงขึ้น อีกทั้งด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยี ทำให้สามารถรองรับเกมที่เปิดให้บริการได้หลากหลายมากขึ้น สอดคล้องกับจำนวนดาวน์โหลดของตลาดเกมโมบายล์ในไทย ที่เติบโตขึ้นร้อยละ 8 หรือ 1.14 พันล้านครั้ง เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2563 ที่มีจำนวนดาวน์โหลด 1.05 พันล้านครั้ง (อ้างอิงข้อมูลจาก App Annie)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในสิงคโปร์

สิงคโปร์ถือเป็นประเทศที่เป็นประตูเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และยังเป็นที่ตั้งสำนักงานใหญ่ระดับภูมิภาคของผู้พัฒนาเกมและผู้ให้บริการเกมหลายแห่ง ด้วยการใช้ประโยชน์จากโครงสร้างพื้นฐานด้านไอทีที่แข็งแกร่งและความพร้อมในการเข้าถึงผู้ที่มีความสามารถระดับโลก นอกจากนี้ประเทศสิงคโปร์ยังคงส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านดิจิทัล

ถึงแม้ต้องเผชิญกับการระบาดครั้งใหญ่ของโควิด-19 แต่สิงคโปร์ได้รับความเชื่อมั่นให้เป็นเจ้าภาพในการจัดการประชุมสำคัญอย่าง Gamescon Asia 2021 และ Gaming Matters 2021 ซึ่งจัดขึ้นที่ Suntec Convention Centre ในเดือนตุลาคม รวมทั้งสิงคโปร์ยังประสบความสำเร็จในการเป็นเจ้าภาพการแข่งขันอีสปอร์ตครั้งสำคัญในปี 2564 ซึ่งประกอบไปด้วย การแข่งขันชิงแชมป์โลก Mobile Legends Bang Bang M3 และ League of Legends: Wild Rift international tournament รวมถึง ONE E-sports DOTA 2 Singapore Major ด้วยผลงานในฐานะที่เป็นประเทศที่มีการจัดงานใหญ่ระดับโลก และมีโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลที่ดี สิงคโปร์ได้กลายเป็นประเทศตัวเลือกลำดับต้นๆ ในการจัดงานสำคัญ โดยรัฐบาลสิงคโปร์ก็ให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ในอุตสาหกรรมเกม โดยสนับสนุนให้มีการจัดงานใหญ่ แม้อยู่ท่ามกลางสภาวะที่ท้าทายเช่นนี้

ในช่วงปีที่ผ่านมาได้มีการระบาดของโควิด-19 อย่างรุนแรง ซึ่งทำให้เกิดข้อจำกัดมากมาย รวมถึงการเว้นระยะห่างทางสังคม โดยผู้คนส่วนใหญ่ยังคงทำงานจากที่บ้านเป็นหลัก และด้วยการใช้เวลาอยู่ในบ้านมากขึ้น เกมจึงกลายเป็นแหล่งความบันเทิงยอดนิยมที่ช่วยบรรเทาความเครียดจากภาวะการระบาดของโควิด-19 ถือเป็นปัจจัยที่เสริมการเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ในสิงคโปร์

จากสถิติของ Statista ที่เผยแพร่ในเดือนเมษายน 2564 ตลาดเกมสิงคโปร์มีมูลค่า 327 ล้านเหรียญสหรัฐ และเติบโตขึ้นร้อยละ 15 ในปี 2563 เมื่อเปรียบเทียบกับปีก่อนหน้า (อ้างอิงข้อมูลจาก Bloomberg)

เกมออนไลน์พีซี :

- ในขณะที่เกมพีซี มีแนวโน้มความนิยมลดลงทั่วโลก MapleStorySEA ยังคงรักษาความเป็นผู้นำตลาด ด้วยการเติบโตเพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้า (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo Global Games Market Report 2021)
- MapleStorySEA เริ่มต้นปี 2564 ด้วยแคมเปญใหญ่ร่วมกับ BTS วง K-Pop ชื่อดังระดับโลก
- แม้จะมีการระบาดของโควิด-19 MapleStorySEA ยังคงมีการฉลองครบรอบ 16 ปีผ่านทางออนไลน์ ซึ่งถือเป็นเกมที่ให้บริการมาอย่างยาวนานมากที่สุดเกมหนึ่งของโลก

เกมโมบายล์ :

- สิงคโปร์สามารถสร้างรายได้จากเกมโมบายล์เป็นอันดับที่ 23 ของโลก คิดเป็นมูลค่า 259 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2564 ด้วยจำนวนการดาวน์โหลดเกมสูงถึง 67.8 ล้านครั้ง (อ้างอิงข้อมูลจาก App Annie)
- สิงคโปร์เป็นผู้นำการเติบโตในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ซึ่งมีการเติบโตร้อยละ 80 ในกลุ่ม Non-Hyper Casual Games และเติบโตขึ้นร้อยละ 112 จากกลุ่ม Hyper Casual Games ตามลำดับ (อ้างอิงข้อมูลจาก Adjust - Mobile App Trends 2021: A Focus on APAC)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในมาเลเซีย

ปี 2564 นับเป็นปีที่หลายธุรกิจเผชิญความยากลำบากและจำเป็นต้องปิดตัวลง เนื่องจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 แต่ได้ส่งผลในเชิงบวกต่อตลาดเกมออนไลน์ของมาเลเซีย ด้วยมาตรการล็อกดาวน์เพื่อระงับการแพร่กระจายของโรค ทำให้ผู้คนที่ใช้เวลาอยู่บ้านมากขึ้นมองหากิจกรรมยามว่างอย่างการเล่นเกมออนไลน์

ใน 6 ปีข้างหน้า อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในมาเลเซียถูกคาดการณ์ว่าจะเติบโตอย่างมาก เนื่องจากระบบดิจิทัลจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการผลักดันและการเข้ามาทดแทนเกมในรูปแบบ Traditional

- ตลาดเกมจะสามารถสร้างรายได้ถึง 428 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2565 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)
- คาดการณ์ว่าอัตราการเติบโตทางด้านรายได้ต่อปี จะเพิ่มขึ้นร้อยละ 8.82 (CAGR 2565 - 2569) ส่งผลให้มูลค่าตลาดเกมมีรายได้ราว 676 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2569 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)
- คาดการณ์ว่าจำนวนผู้เล่นเกมจะมีอัตราเพิ่มขึ้นเป็น 16.7 ล้านคนในปี 2569 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)
- เกมโมบายล์ถือเป็นกลุ่มตลาดที่ใหญ่ที่สุด โดยในปี 2565 จะมีมูลค่าตลาด 286 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)
- ค่าเฉลี่ยในการใช้จ่ายต่อคน (ARPU) สำหรับการเล่นเกมจะอยู่ที่ 33.50 ดอลลาร์สหรัฐในปี 2565 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

เกมออนไลน์พีซี :

- ไม่มีการเปิดตัวเกมพีซีใหม่ในมาเลเซีย มีเพียงการนำเกม Diablo 2 กลับมาเปิดให้บริการอีกครั้งในวันที่ 23 กันยายน 2564
- ถึงแม้ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่หันมาเล่นเกมโมบายล์เพิ่มมากขึ้น แต่ร้อยละ 66 ของผู้เล่นเกมยังคงเล่นเกมบนพีซี
- ผู้เล่นยังคงเล่นเกมที่เปิดให้บริการอยู่ เช่น Mohun, Renewal Moxiang และ MAT เนื่องจากไม่มีเกมพีซีใหม่เปิดให้บริการ
- โดยภาพรวม อัตราการเล่นเกมที่รายได้ และจำนวนผู้เล่นเกมพร้อมกัน (Concurrent User) มีจำนวนเพิ่มสูงขึ้น โดยเฉพาะช่วงที่มีการล็อกดาวน์ เนื่องจากคนอยู่บ้านมากขึ้น

เกมโมบายล์ :

- เกมแนว Action, Strategy, Role-Playing อย่างเกม Mobile Legends, PUBG, Free Fire, Rise of Kingdoms, Clash of Clans, Dragon Raja และ Ragnarok X ยังคงครองตลาดเกมโมบายล์
- มีการเปิดให้บริการเกม Casual เพิ่ม 2 ประเภท ได้แก่
 - Idle SRPG อาทิ Valor Legends, Tales of Grimm, Idle Angels.
 - Hyper Casual อาทิ Stumble guys, Bridge Race และ Zon Cacing.io ซึ่งรายได้หลักมาจากการโฆษณาในเกม โดยการเติมเงินเข้าเกมเป็นรายได้ลำดับรองลงมา
- Genshin Impact จัดเป็นเกมแนว Action MMORPG แต่ใน App Annie จัดอยู่ในเกมประเภท Adventure โดยเกมนี้ยังคงได้รับความนิยมในตลาด และสร้างผลกระทบต่อเกมอื่น ทั้งนี้มีความเป็นไปได้สูงที่จะมีเกมที่คล้ายกับ Genshin Impact เปิดให้บริการในปี 2565

- ในปี 2564 การแพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลต่อการเติบโตของรายได้ในภาพรวม อาทิ ช่วงล็อกดาวน์ รายได้เพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากผู้คนส่วนใหญ่อาศัยอยู่ที่บ้าน และใช้เวลากับการเล่นเกมโมบายล์มากขึ้น

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในฟิลิปปินส์

เกมออนไลน์พีซี :

- เกมพีซีที่นิยมเล่นในร้านอินเทอร์เน็ตอย่าง FPS และ MOBA มีแนวโน้มลดลงเนื่องจากการล็อกดาวน์จากสถานการณ์โควิด-19 แต่ต่อมาจำนวนผู้เล่นได้เริ่มกลับมา เนื่องจากผู้เล่นได้เปลี่ยนพฤติกรรมเป็นเล่นเกมจากที่บ้านทดแทนการเล่นในร้านอินเทอร์เน็ต
- 5 อันดับเกมพีซีในประเทศที่ได้รับความนิยมสูงสุด ได้แก่ Dota2, LoL, Fortnite, CS:GO และ PUBG (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo, Statista)
- ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในฟิลิปปินส์มีจำนวนราว 73.91 ล้านคน (ร้อยละ 67 ของประชากรทั้งหมด) เติบโตขึ้นร้อยละ 6.1 เมื่อเทียบกับเดือนมกราคม 2563 โดยร้อยละ 54.4 เล่นเกมผ่านแอปมือถือหรือคอมพิวเตอร์ (อ้างอิงข้อมูลจาก Hootsuite)

เกมโมบายล์ :

- จากจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในฟิลิปปินส์ราว 73.91 ล้านคน (ร้อยละ 67 ของประชากรทั้งหมด) เติบโตขึ้นร้อยละ 6.1 เมื่อเทียบกับเดือนมกราคม 2563 โดยร้อยละ 90.1 เล่นเกมผ่านสมาร์ทโฟน (อ้างอิงข้อมูลจาก Hootsuite)
- ระบบปฏิบัติการ Android ยังคงครองตลาด ด้วยส่วนแบ่งทางการตลาดถึงร้อยละ 88.47 ในขณะที่ระบบปฏิบัติการ iOS อยู่ที่ร้อยละ 10.79 โดยมี Oppo เป็นผู้นำในตลาดโทรศัพท์มือถือ ด้วยส่วนแบ่งทางการตลาดร้อยละ 19.41 เมื่อปลายปี 2564 รองลงมาคือ Vivo ร้อยละ 16.15 และ Samsung ร้อยละ 15.09 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statcounter)
- เกมแนว MOBA และ Action ยังคงครองตลาดในปี 2564 โดย 3 ลำดับที่ได้รับความนิยมสูงสุด ได้แก่ Mobile Legends, Roblox และ Call of Duty: Mobile (อ้างอิงข้อมูลจาก App Annie)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย

อินโดนีเซียถูกจัดเป็นตลาดที่สำคัญในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทั้งสำหรับผู้พัฒนาเกมและผู้ให้บริการเกม ด้วยจำนวนประชากร 278 ล้านคน และปลายปี 2564 มูลค่าตลาดเกมของอินโดนีเซียอยู่ที่ 1.92 พันล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo)

อุตสาหกรรมเกมในอินโดนีเซียเติบโตอย่างมั่นคงและรวดเร็วนับตั้งแต่ปี 2560 จากรายงานของ Cited from Limelight Network คนในประเทศอินโดนีเซียใช้เวลา 8.54 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนั้น ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของโลกเล็กน้อยที่ 8.45 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (อ้างอิงข้อมูลจาก Cekindo)

การเติบโตของตลาดเกมในอินโดนีเซียได้รับแรงหนุนจากการระบาดครั้งใหญ่ของโควิด-19 ที่เริ่มแพร่เชื้อในอินโดนีเซียตั้งแต่ช่วงไตรมาส 3 ของปี 2564 และมีการติดเชื้อสูงสุดในเดือนกรกฎาคม 2565 ซึ่งเป็นช่วงที่รัฐบาลใช้มาตรการควบคุมการทำกิจกรรมในที่สาธารณะ (Restriction on Public Activities : PPKM) ในระดับที่ 4 ซึ่งเป็นระดับสูงสุด ส่งผลให้กิจกรรมในที่สาธารณะมีจำนวนลดลงอย่างมาก และผู้คนส่วนใหญ่ถูกจำกัดพื้นที่ให้อยู่เพียงในบ้าน ทำให้เกมกลายเป็นกิจกรรมสร้างความบันเทิง และเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการปฏิสัมพันธ์กับผู้คน รวมถึงเพื่อนและครอบครัว

เนื่องด้วยอินโดนีเซียเป็นประเทศที่เน้นการใช้อุปกรณ์โมบายล์เป็นหลัก ผู้เล่นเกมส่วนมากจึงไม่มีคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมประเภทอื่น และส่วนใหญ่จะใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (อ้างอิงจาก AGI) ดังนั้นเกมโมบายล์จึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก นอกจากนี้รัฐบาลยังให้การสนับสนุน ผลักดันให้มีการเติบโตของกีฬาอีสปอร์ตสำหรับเกมโมบายล์อีกด้วย (อ้างอิงข้อมูลจาก Adi Sanjaya, HOW DOES COVID-19 PANDEMIC SHAPE GAMING INDUSTRY IN INDONESIA? 2020)

ด้วยเหตุนี้เกมโมบายล์จึงสามารถสร้างรายได้มากกว่าเกมพีซีถึงเท่าตัว เนื่องจากผู้เล่นเกมโมบายล์มีแนวโน้มเป็นผู้เล่นที่มีการเติมเงิน โดยเฉลี่ยที่ 23 เหรียญสหรัฐต่อคน นอกจากนี้จำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือในอินโดนีเซียจะยังคงมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องในอีก 5 ปีข้างหน้า โดยคาดการณ์ว่าจะมีผู้ใช้ใหม่เพิ่มขึ้นอีก 16 ล้านคนในปี 2568 (อ้างอิงข้อมูลจาก gtelocalize)

จากข้อมูล Statista ประเมินว่า รายได้จากอุตสาหกรรมเกมในอินโดนีเซีย จะมีมูลค่าสูงถึง 2.054 พันล้านเหรียญสหรัฐในปี 2565 โดยมีอัตราการเติบโตต่อปี (CAGR 2565 - 2569) ที่ร้อยละ 6.85 โดยในปี 2569 จะมีมูลค่าตลาดอยู่ที่ 2,677 ล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งเป็นผลมาจากการเติบโตของเกมโมบายล์ ซึ่งมีมูลค่าตลาดอยู่ที่ 1,578 ล้านเหรียญสหรัฐในปี

2565 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

เกมออนไลน์พีซี :

เกมโมบายล์ได้รับความนิยมมากกว่าเกมพีซี โดยโทรศัพท์มือถือกลายเป็นเสมือนคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของกลุ่มวัยรุ่น หรือเรียกได้ว่าเป็นยุค mobile-first generation เนื่องจากราคาสามารถจับต้องได้และเข้าถึงได้ง่าย

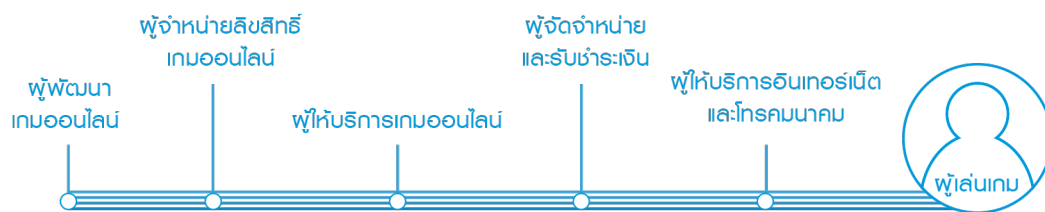
เกมโมบายล์ :

- ปี 2564 ตลาดเกมโมบายล์ในอินโดนีเซียมีรายได้ประมาณการอยู่ที่ 227 ล้านเหรียญสหรัฐ เติบโตขึ้นร้อยละ 2 เมื่อเทียบกับปี 2564 ที่มีมูลค่า 223 ล้านเหรียญสหรัฐ (อ้างอิงข้อมูลจาก App Annie)
- เกมโมบายล์ในตลาดอินโดนีเซีย มีจำนวนดาวน์โหลด 3.13 พันล้านครั้งในปี 2564 เพิ่มขึ้นร้อยละ 19 เมื่อเทียบกับปี 2564 ซึ่งอยู่ที่ 2.64 พันล้านครั้ง (อ้างอิงข้อมูลจาก App Annie)
- 5 อันดับเกมทำเงินสูงสุดในปี 2564 คือ Free Fire จาก Garena Online, Mobile Legends: Bang Bang จาก Moonton, Higgs Domino Island จาก Boke, Genshin Impact จาก miHoYo และ ROBLOX จาก Roblox (อ้างอิงข้อมูลจาก App Annie)

1.5.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

(1) ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วน ดังที่แสดงในแผนภาพ โดยเริ่มต้นจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาเกม จากนั้นขายลิขสิทธิ์เกมต่อหรือแต่งตั้งให้ผู้จัดการจำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) เป็นผู้จัดหาตลาดและขายลิขสิทธิ์การให้บริการเกมแก่ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Operator) ในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละประเทศ ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ประกอบการในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในส่วนของผู้ให้บริการเกมและผู้จัดการจำหน่าย



ภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์

ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์ สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยการจำหน่ายเองหรือผ่านผู้จัดการจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง หรือการใช้บริการช่องทางการชำระเงินจากผู้ให้บริการบุคคลที่ 3 (3rd party payment channel) ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม (ISPs) จะเป็นผู้ให้บริการเช่าช่องสัญญาณเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกม กับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกมโดยตรง

(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 และไม่มีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและยั่วยุทางเพศ
- เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจและมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมให้บริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย ณ เวลานั้น
- มีต้นทุนในการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถทำกำไรจากการให้บริการได้
- โปรแกรมเกมออนไลน์สามารถใช้ได้กับระบบเครื่องคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือของกลุ่มผู้เล่นเกมเป้าหมาย

เจรจาและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อลิขสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- อุปกรณ์เซิร์ฟเวอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกมจะประมาณจากการคาดการณ์ผู้เล่นโดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- ระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลและการเชื่อมต่อ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมตั้งค่าความปลอดภัยพื้นฐานให้แก่เกม จัดการอนุญาตการเชื่อมต่อที่ปลอดภัยและใช้สำหรับเข้าเล่นเกมเท่านั้น รวมถึงทดสอบความปลอดภัยของข้อมูลก่อนเริ่มเปิดให้บริการ
- ควบรวมระบบพื้นฐาน : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบพื้นฐาน ที่ระบบของเกมและระบบฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะต้องทำงานร่วมกัน อาทิ ระบบไอดีลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ ที่จะใช้เข้าเกม ระบบเติมเงินจากบัตรเครดิตเติมเงินของกลุ่มบริษัทฯ ที่จะใช้เติมเข้าเกม ระบบกิจกรรมส่งเสริมการเล่นที่พัฒนาขึ้นโดยกลุ่มบริษัทฯ ระบบโปรโมชั่นเพิ่มความคุ้มค่าในการใช้จ่ายในเกมของกลุ่มบริษัทฯ
- โปรแกรมเครื่องลูกข่าย : ทีมจัดการเกมจะจัดการเกมจะดัดแปลงและปรับปรุงโปรแกรมซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่น รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมในเนื้อหา ปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมและกลุ่มผู้เล่นในแต่ละประเทศ และส่งมอบโปรแกรมเกมที่พร้อมและปลอดภัยให้กับผู้เล่น
- การจัดทำเว็บไซต์ : ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- สังคมของผู้เล่นและสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ก : กลุ่มบริษัทฯ จะสร้างสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์กเพื่อใช้สำหรับการรวมกลุ่มสังคมผู้เล่น แจ้งข่าวสาร รวมถึงการโปรโมตเกมด้วยหลักการตลาดดิจิทัล ในการเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่
- ระบบการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมทีมงานเพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ Game Master เพื่อดูแลการเล่น เกมอำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

กระจายโปรแกรมเครื่องลูกข่าย (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ กระจายโปรแกรมให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึงจากการให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์เกม รวมถึงผ่านโปรแกรม PlayPark EZ 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) : เปิดให้ผู้เล่นที่สนใจลงทะเบียนเข้าร่วมทดสอบโดยไม่คิดค่าบริการ เพื่อตรวจสอบความเสถียรของระบบเซิร์ฟเวอร์ รวมถึงรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเกม เพื่อพัฒนาเกมเพิ่มเติมให้ตรงกับความต้องการของผู้เล่นมากขึ้น
- ช่วงเปิดให้บริการจริงและจัดเก็บค่าบริการ (Commercial) : หลังจากการทดสอบและปรับปรุงเกมเรียบร้อยแล้ว เกมจะถูกส่งไปตรวจสอบคุณภาพ เมื่อผ่านการตรวจสอบแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะปรับสถานะให้ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android และ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS ถือเป็นการเปิดให้บริการโดยสมบูรณ์ โดยเก็บค่าบริการจากการขายไอเทมผ่าน In App Purchase ตามระบบของ Google Play และ App Store

การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ

- ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) : สร้างการรับรู้ก่อนการเปิดให้บริการเกม โดยแนะนำเกมบน Game Portal, เว็บไซต์เกมออนไลน์ และประชาสัมพันธ์ในโซเชียลเน็ตเวิร์ก โดยสร้างเพจหรือตั้งกลุ่มออนไลน์ขึ้นเป็นช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มลูกค้า
- ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) : สร้างการรับรู้ และเชิญชวนให้กลุ่มเป้าหมายดาวน์โหลดและติดตั้งเกม ผ่านการโฆษณาบน Game Portal, เว็บไซต์เกมออนไลน์, จดหมายอิเล็กทรอนิกส์แนะนำเกม (e-Newsletter), โซเชียลเน็ตเวิร์กโดยผ่าน Influencer / Caster / Net Idol, Search Engine Optimization (SEO), Brand Presenter รวมถึงการโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ อย่างเต็มรูปแบบ อาทิ Google, Facebook, Vangle
- ช่วงส่งเสริมการขายและรักษายอดขาย (Promoting and Maturing) : เนื่องด้วยในปี 2564 ยังคงมีการแพร่ระบาดของโควิด-19 จึงเน้นการจัดกิจกรรมภายในเกมเป็นหลัก เช่น การแข่งขันย่อยภายในเกม กิจกรรมล็อกอินเข้าเกมทุกวันเพื่อรับไอเทม โดยยังมีการกิจกรรมภายนอกเกมอยู่บ้าง เช่น จัดการแข่งขันในโรงเรียนมัธยม รวมถึงยังคงประชาสัมพันธ์เกมผ่านช่องทางต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น เว็บไซต์เกมออนไลน์ โซเชียลเน็ตเวิร์กโดยผ่าน Influencer / Caster / Net Idol และโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ

(3) ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

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

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำน่ายเกม

2 การบริหารจัดการความเสี่ยง

บริษัทฯ ตระหนักถึงการบริหารจัดการความเสี่ยงว่าเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมศักยภาพของการประกอบธุรกิจ และเป็นปัจจัยที่ทำให้บริษัทฯ ประกอบธุรกิจได้อย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจ สภาพสังคม รวมถึงความก้าวหน้าทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้บริษัทฯ ต้องเผชิญกับความเสี่ยงต่าง ๆ มากขึ้น

บริษัทฯ มุ่งหวังจะให้ผู้บริหารและพนักงานทุกคนมีความรู้ความเข้าใจ และตระหนักถึงการบริหารจัดการความเสี่ยง รวมทั้งพัฒนากลยุทธ์ และกลไกในการตรวจสอบและบริหารความเสี่ยงร่วมกัน

2.1 นโยบายบริหารความเสี่ยง

บริษัทฯ ส่งเสริมวัฒนธรรมการบริหารความเสี่ยง เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ จิตสำนึกและความรับผิดชอบร่วมกัน ในการบริหารความเสี่ยง โดยให้ผู้บริหารและพนักงานทุกคนมีส่วนรับผิดชอบในการระบุ และประเมินความเสี่ยงของหน่วยงาน ที่ตนเองรับผิดชอบ

นอกจากนี้ ผู้บริหารและพนักงานทุกคนยังมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทาง มาตรการ และข้อปฏิบัติในการบริหาร ความเสี่ยงที่มีคุณภาพและเหมาะสม

2.1.1 กรอบการดำเนินงาน

บริษัทฯ มีระบบบริหารความเสี่ยงที่เหมาะสม รวมถึงมีหลักกำกับดูแลกิจการที่ดี จริยธรรม และนโยบายต่อต้านการ คอรัปชัน โดยสามารถดูได้ที่ <https://investor.asiasoft.net/th/corporate-governance> ซึ่งทำให้มั่นใจว่าบริษัทฯ มีมาตรการ ต่าง ๆ ที่เพียงพอและเหมาะสมกับการบริหารความเสี่ยงครอบคลุมทั้งบริษัทฯ

2.1.2 โครงสร้างการบริหารความเสี่ยง

บริษัทฯ ได้มอบหมายให้พนักงานระดับผู้จัดการขึ้นไปของทุกแผนก มีหน้าที่ตรวจสอบและกำกับดูแลงานด้านการ บริหารความเสี่ยง รวมถึงรายงานผลการตรวจสอบให้คณะกรรมการบริหารทราบ เมื่อพบการดำเนินการใด ๆ ที่อาจทำให้เกิด ความเสี่ยงแก่บริษัทฯ

2.1.3 แนวทางการบริหารความเสี่ยง

บริษัทฯ จัดให้มีการบริหารความเสี่ยงครอบคลุมทุกกิจกรรมของบริษัทฯ โดยมีมาตรการจัดการความเสี่ยงที่เหมาะสมและทันเวลา และต้องรายงานให้คณะกรรมการบริหารทราบ

2.2 ปัจจัยความเสี่ยงต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ

2.2.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบันการดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยหลายหน่วยงาน เช่น กระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุม เรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม เพื่อเซ็นเซอร์และให้เรตติ้งเกมก่อนที่จะเผยแพร่ให้บริการ กระทรวงดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 และพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัย ไซเบอร์ พ.ศ. 2562 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ได้ออกพระราชบัญญัติ กลุ่มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 เพื่อควบคุมการเก็บ รวบรวมใช้ข้อมูลส่วนบุคคล ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้ บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก คงมีเพียง Personal Data Protection Act เพื่อควบคุมการใช้ข้อมูลส่วนบุคคลเท่านั้น

ความเสี่ยงจากการที่ผู้พัฒนาเกมพึ่งพิงผู้ให้บริการเกมน้อยลง โดยเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง

ปัจจุบันมีบริษัทที่เป็นผู้พัฒนาเกมรายใหญ่หลายราย ที่เปิดให้บริการเกมแล้วมีกระแสการตอบรับที่ดี ประสบความสำเร็จสูง โดยมีผู้เล่นจากประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เข้าไปเล่นเป็นจำนวนมาก ในกรณีนี้บริษัทเหล่านี้มัก พิจารณาเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง โดยไม่ร่วมมือกับผู้ให้บริการเกมภายในประเทศเหมือนในอดีต

อย่างไรก็ตาม ยังมีบริษัทผู้พัฒนาเกมอีกจำนวนมากที่มีข้อจำกัดในการเปิดให้บริการเกมเอง เนื่องจากการเปิด ให้บริการเกมให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความเข้าใจพฤติกรรมผู้เล่นเกมในประเทศ การทำการ

ตลาดและการสื่อสาร การบริหารจัดการคอมมูนิตี การจัดกิจกรรมเพื่อพบปะกับลูกค้าโดยตรง การให้บริการลูกค้า เป็นต้น นอกจากนี้บริษัทผู้พัฒนาเกมหลายรายต้องการเปิดให้บริการเกมพร้อมกันหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงต้องการร่วมมือกับบริษัทผู้ให้บริการเกมที่มีความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในธุรกิจ เพื่อให้สามารถเปิดให้บริการเกมครอบคลุมทุกประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งถือเป็นจุดแข็งของบริษัทเอเชียซอฟท์ฯ เนื่องจากมีจำนวนผู้ให้บริการภายในประเทศน้อยรายที่สามารถเปิดให้บริการเกมได้ตามเงื่อนไขข้างต้นเหล่านี้

2.2.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใด ๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนขั้นต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ค่าแปลภาษาและค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้น หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนขั้นต้นดังกล่าว หรือในจำนวนตามที่ได้คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์ประกอบการและอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ 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 2564 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 31 เกมใน 5 ประเทศ คือ ไทย (18 เกม) สิงคโปร์ (18 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) อินโดนีเซีย (7 เกม) และฟิลิปปินส์ (13 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเข้าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต

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

- **ไทย** : เข้าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก บก. โทร. อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์, 3BB และ AIS
- **สิงคโปร์** : เข้าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก 1-Net Mediacorp และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก StarHub และ SGIX
- **มาเลเซีย** : เข้าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก IP Server One Hosting
- **ฟิลิปปินส์** : เข้าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Philippine Long Distance Telephone Company (ePLDT) และ Globe Telecom

โดยทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้อรรถรสและความพึงพอใจในการเล่นเกมนลดลง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทุกรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพ มีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยในระดับสูงมาก เมื่อเทียบกับข้อกำหนดในมาตรฐานสากลและปัจจุบันมีทางเลือกเพิ่มมากขึ้นในการให้บริการเช่าแบบคลาวด์ ทำให้มีทางเลือกในการทำแผนสำรองเพื่อย้ายไปใช้บริการดังกล่าวได้หากเกิดปัญหาขึ้น

ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย 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 ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการเล่นธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประโยชน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ปฏิบัติตามสัญญาสิทธิ์อย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกยกเลิกสัญญา นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนา/ผู้จัดทำเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่

ยอมรับ ซึ่งสามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือในการให้บริการเกมได้ตลอดอายุสัญญา โดยกำหนดให้มีสิทธิต่อสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถต่ออายุสัญญาในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้ เกมส่วนใหญ่ทั้งประเภท MMORPG และ Casual จะมีอายุการให้บริการตามสัญญาประมาณ 2 - 3 ปี

ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

2.2.3 ความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับความยั่งยืน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับประเด็นด้านความยั่งยืนเสมอมา โดยการนำประเด็นด้านความยั่งยืนมาผสานร่วมกับการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ โดยกำหนดปัจจัยเสี่ยงสำคัญที่เกี่ยวข้องกับด้านความยั่งยืน เช่น ปัจจัยเสี่ยงด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การบริหารจัดการน้ำ และปัจจัยความเสี่ยงจากกระแสการให้ความสำคัญต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

มิติด้านสิ่งแวดล้อม

ความเสี่ยงด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศของโลก มีผลต่อทั้งสภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติและมนุษย์ในหลายพื้นที่ ก่อให้เกิดผลกระทบทั้งในมิติเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอันเป็น 3 ขาหลักของการพัฒนาที่ยั่งยืน การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศจากปัญหาโลกร้อน (Climate Change) ที่มีความรุนแรงขึ้น ส่งผลให้เกิดความเสี่ยงต่าง ๆ ตามมา และส่งผลกระทบต่อ การดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ดังนี้

ด้านสังคมและสุขภาพ : การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อสุขภาพ (Health) และสุขภาวะ (Well-being) ของมนุษย์ ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาจทำให้เกิดโรคที่มีความรุนแรง ตั้งแต่เล็กน้อยไปจนถึงขั้นเสียชีวิตได้ เช่น โรคติดต่อและโรคเขตร้อนต่าง ๆ ที่เกิดจากการที่อุณหภูมิสูงขึ้น ทำให้วงจรชีวิตของสัตว์ที่เป็นพาหะของโรคเปลี่ยนแปลงไป มีผลให้เกิดโรคระบาดสายพันธุ์ใหม่

ด้านเศรษฐกิจ : การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศมีผลกระทบต่อการขยายตัวทางเศรษฐกิจโดยรวม อาจส่งผลกระทบต่อต้นทุนการผลิต ความสามารถในการแข่งขัน และความยั่งยืนในการดำเนินธุรกิจในอนาคตของบริษัทฯ

มาตรการจัดการความเสี่ยงที่สำคัญ : ความเสี่ยงด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ เป็นอีกหนึ่งความเสี่ยงที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการบริหารจัดการ นอกเหนือจากแนวปฏิบัติในการลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม อาทิ การนำเทคโนโลยีด้านไอทีเข้ามามีบทบาทในการทำงาน เพื่อลดการใช้กระดาษการปรับลดและควบคุมการใช้ไฟฟ้า บริษัทฯ ยังมีการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และนำมาบันทึกการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ซึ่งช่วยให้ทราบข้อมูลอย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น และสามารถนำผลที่ได้มาทบทวนและปรับแนวปฏิบัติให้เหมาะสมกับสถานการณ์

มิติด้านสังคม

ความเสี่ยงจากการละเมิดความเป็นส่วนตัวของข้อมูลบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน : โดยที่มีการออกพระราชบัญญัติคุ้มครอง ข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 หรือ PDPA (Personal Data Protection Act) ซึ่งมุ่งเน้นที่จะคุ้มครองเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล และกำหนดแนวปฏิบัติแก่ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล หรือผู้ประมวลผล ดังนี้ บริษัทฯ ในฐานะผู้ประกอบการธุรกิจที่มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า ไม่ว่าจะเป็น ชื่อ-นามสกุล ที่อยู่ เพศ หมายเลขโทรศัพท์ อีเมล เลขบัตรประชาชน รูปภาพ ลายนิ้วมือ และข้อมูลใด ๆ ที่ถือเป็นข้อมูลส่วนบุคคล บริษัทฯ จึงมีหน้าที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อป้องกันการละเมิดความเป็นส่วนตัวของบุคคลอื่น

ทั้งนี้ บริษัทฯ ได้มีการเตรียมความพร้อมที่จะป้องกันความเสี่ยง ซึ่งจะมีผลกระทบไปถึงการเก็บ รวบรวม ใช้ หรือประมวลข้อมูลส่วนบุคคล ดังนี้

- แต่งตั้งคณะทำงาน และกำหนดผู้รับผิดชอบด้าน PDPA และทำการสัมภาษณ์กับที่ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้าน PDPA เพื่อประเมินผลกระทบจากการการเก็บ รวบรวม หรือใช้ข้อมูลส่วนบุคคล

- จัดอบรมสัมมนาให้ความรู้แก่คณะทำงาน ผู้รับผิดชอบ และพนักงานของบริษัทฯ
- จัดทำนโยบายเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคล แนวปฏิบัติ แบบฟอร์มต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูลส่วนบุคคล
- กำหนดให้มีช่องทางการสื่อสารเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อร้องเรียนจากพนักงานและผู้มีส่วนได้เสียภายนอกอย่างเป็นระบบ

2.2.4 ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นใหม่

ความเสี่ยงจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยี หรือภัยคุกคามทางไซเบอร์

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญและมีการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี หรือภัยคุกคามทางไซเบอร์ ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ การโจมตีระบบเครือข่าย (Network) การทำลายข้อมูลโดยผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือการนำข้อมูลไปใช้ในทางที่ผิด ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อธุรกิจและชื่อเสียงของบริษัทฯ หรืออาจสูญเสียรายได้ จากการที่บริษัทฯ ไม่สามารถให้บริการลูกค้าได้ หรือสูญเสียข้อมูลที่เป็นความลับหรือข้อมูลที่เป็นกรรมสิทธิ์ของบริษัทฯ บริษัทฯ จึงได้จัดให้มีมาตรการที่เหมาะสมในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ เพื่อปกป้องและจัดการผลที่ตามมาจากรiskจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ ได้แก่

- เตรียมความพร้อมแผนรองรับการดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่องในภาวะฉุกเฉิน เพื่อจำกัดผลที่จะตามมาของความเสียหายจากการที่ระบบขององค์กรล้มเหลว
- ปรับปรุงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ให้มีความพร้อมใช้งานเพื่อหลีกเลี่ยงการล้มเหลวของระบบ โดยสำรองระบบเครือข่าย (Network) และเครื่องแม่ข่าย (Server) เพื่อให้ระบบสามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่อง และมีโอกาสล้มเหลวน้อยที่สุด เพื่อป้องกันไม่ให้นักธุรกิจที่ไม่ได้รับอนุญาตบุกรุก/ทำลายเครือข่าย (Network) หรือใช้ข้อมูลบริษัทฯ อย่างไม่เหมาะสม
- มีมาตรการควบคุมความปลอดภัยอย่างเข้มงวด เช่น ระบบรักษาความปลอดภัยของคอมพิวเตอร์ (Firewall) การตรวจทาน การให้สิทธิ์ ตามกำหนดระยะเวลา การสำรองข้อมูล และการออกแบบการกู้คืนข้อมูลจากเหตุขัดข้องหรือภัยพิบัติที่ไม่คาดคิด ตลอดจนการตรวจจับการเข้าถึงเครือข่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต อีกทั้ง บริษัทฯ ยังมีการติดตั้งระบบป้องกันการโจมตี DDOS ซึ่งทำให้สามารถป้องกันภัยคุกคามที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการทำงานของระบบต่าง ๆ ได้ถึงร้อยละ 99.99
- บริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมในประเทศไทยรายแรกที่ได้รับ ISO/IEC 27001:2013 (Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศคือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) ซึ่งกำหนดมาตรฐานด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศที่องค์กรต่าง ๆ นำมาใช้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

2.2.5 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัท

ณ วันที่ 28 สิงหาคม 2564 ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของ บริษัทฯ คือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 38.01 ของจำนวนหุ้นที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของบริษัทฯ โดยการถือหุ้นในสัดส่วนดังกล่าวส่งผลให้กลุ่มผู้ถือหุ้นใหญ่เป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการและควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญได้เกือบทั้งหมด นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นหนึ่งในผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 1 คน จากทั้งหมด 5 คน

อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการถ่วงดุลอำนาจของกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 คน เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

2.2.6 ความเสี่ยงต่อการลงทุนของผู้ถือหลักทรัพย์

ผู้ลงทุนสามารถตรวจสอบข้อมูลที่มีผลต่อการตัดสินใจลงทุนได้ที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ด. หรือโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของสำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ด. (www.sec.or.th)

3 การขับเคลื่อนธุรกิจเพื่อความยั่งยืน

เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ ‘The Virtual World for Passionate Gaming’ ของบริษัทฯ หนึ่งในปัจจัยสำคัญคือการให้บริการลูกค้า โดยยึดมั่นการให้บริการที่มีคุณภาพ จริงใจ และซื่อตรง เพื่อความพอใจสูงสุดของลูกค้า เอเชียซอฟท์ฯ จึงมีการพัฒนาและยกระดับการให้บริการแก่ลูกค้าอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งมอบความบันเทิงในรูปแบบออนไลน์ให้แก่ลูกค้าในภูมิภาคที่มีคุณภาพอย่างสมบูรณ์ที่สุด นอกเหนือจากการบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว บริษัทฯ ยังให้ความสำคัญด้านการจัดการความยั่งยืน โดยมีการกำหนดนโยบายและเป้าหมายการจัดการด้านความยั่งยืน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงเจตนารมณ์ในการพัฒนาธุรกิจที่คำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม การศึกษา สิ่งแวดล้อม และธรรมชาติ

โดยปี 2564 ทั่วโลกยังคงเผชิญกับการแพร่ระบาดของโควิด-19 รวมถึงในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีการระบาดเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบในวงกว้างต่อประชาชนทั้งในด้านสาธารณสุข เศรษฐกิจ และสังคม บริษัทฯ ได้มอบความช่วยเหลือผ่านการบริจาคเงินรวมกว่า 8.9 ล้านบาท โดยกระจายความช่วยเหลือไปยัง 16 หน่วยงานใน 5 ประเทศ (ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม) นอกจากการช่วยเหลือสังคม บริษัทฯ มีความห่วงใยต่อสุขภาพของพนักงานด้วยเช่นกัน โดยจัดทำประกันคุ้มครองกรณีติดเชื้อโควิด-19 เพิ่มเติมจากประกันกลุ่ม รวมถึงจัดสรรวัคซีน Moderna และให้พนักงานทำงานจากที่บ้าน (Work From Home) ในสถานการณ์ที่มีโควิด-19 แพร่ระบาดหนัก เพื่อลดความเสี่ยงในการติดเชื้อ

สำหรับด้านธรรมชาติที่บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญและยึดมั่นในการดำเนินธุรกิจอย่างโปร่งใสมาโดยตลอด เพื่อเพิ่มความเชื่อมั่นแก่ผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม บริษัทฯ ได้ประกาศเจตนารมณ์เข้าร่วมเป็นหนึ่งใน ‘แนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (Thai Private Sector Collective Action Against Corruption : CAC)’ ในวันที่ 15 มีนาคม 2564 และด้วยการปฏิบัติตามนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันอย่างเคร่งครัด ส่งผลให้เอเชียซอฟท์ฯ ได้รับการรับรองเข้าร่วมเป็นสมาชิกของแนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (CAC) โดยมีผลนับตั้งแต่ 30 กันยายน 2564

3.1 นโยบายและเป้าหมายการจัดการด้านความยั่งยืน

บริษัทฯ มุ่งมั่นและตระหนักถึงความสำคัญของการดำเนินธุรกิจให้เติบโตอย่างยั่งยืน ภายใต้การกำกับดูแลกิจการที่ดี มีความรับผิดชอบต่อผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้น รวมถึงคำนึงถึงผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้เสีย สังคม และสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังมุ่งหวังที่จะเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับสังคมในการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ มีนโยบายที่จะดำเนินโครงการให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนที่กำหนดโดยสหประชาชาติ (UN SDGs) ซึ่งได้ช่วยเป็นแนวทางในการดำเนินงานให้มีเป้าหมายที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วยเป้าหมายต่าง ๆ ดังนี้



- **การมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี (Good Health And Well-Being)** : บริษัทฯ ส่งเสริมและสนับสนุนสังคมให้มีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น อาทิ ช่วงสถานการณ์โควิด-19 แพร์ระบาดหนัก บริษัทฯ มอบเงินบริจาคแก่หน่วยงานด้านสาธารณสุข เพื่อให้สามารถเพิ่มการรองรับการรักษาผู้ป่วยได้มากขึ้น นอกจากนี้ บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงาน เพื่อให้พนักงานมีความปลอดภัยและมีชีวนามัยที่ดีด้วยเช่นกัน
- **การศึกษาที่มีคุณภาพ (Quality Education)** : บริษัทฯ จัดให้มีโครงการตอบแทนสังคมโดยมุ่งเน้นด้านการศึกษา อาทิ การมอบทุนการศึกษา การเปิดคอร์สอบรมที่ช่วยส่งเสริมความรู้ การนำคอมพิวเตอร์ที่มีอายุการใช้งานมาปรับปรุงซ่อมแซม และบริจาคให้โรงเรียนที่ขาดแคลน เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน
- **ความเท่าเทียมกันทางเพศ (Gender Equality)** : บริษัทฯ คำนึงถึงความสำคัญในการปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียม โดยเฉพาะความเท่าเทียมทางเพศ อาทิ กลุ่มลูกค้า - จัดให้มีการแข่งขันเกม Audition Lady League เพื่อเปิดเวทีสำหรับผู้เล่นเกมเพศหญิง กลุ่มพนักงาน - ทุกตำแหน่งงานของบริษัทฯ ปราศจากข้อจำกัดทางด้านเพศ
- **งานที่มีคุณค่า เศรษฐกิจที่เติบโต (Decent Work And Economic Growth)** : ด้วยรูปแบบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและดิจิทัล ซึ่งเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสำคัญในปัจจุบัน บริษัทฯ จัดให้มีการจ้างงานในตำแหน่งงานที่เหมาะสมกับขนาดธุรกิจ ถือเป็นหนึ่งในโลกที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจให้เติบโต
- **การรับมือกับ Climate Change (Climate Action)** : บริษัทฯ กำหนดแนวทางต่าง ๆ เพื่อช่วยป้องกันและลดการเกิดมลภาวะ อาทิ การใช้เทคโนโลยีด้านไอทีในการทำงาน เพื่อลดปริมาณการใช้กระดาษ และการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดทำรายการก๊าซเรือนกระจก ซึ่งนอกจากช่วยให้ทราบข้อมูลอย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้นแล้ว ยังสามารถนำผลที่ได้มาทบทวนและปรับแนวปฏิบัติให้เหมาะกับสถานการณ์อีกด้วย

บริษัทฯ มุ่งมั่นในการดำเนินงาน โดยมุ่งเน้นความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นแนวทาง 5 ข้อหลัก ได้แก่



- **การทำกับดูลูกค้า** : บริษัทฯ มีความมุ่งมั่นที่จะประกอบธุรกิจด้วยความสุจริตและเป็นธรรม โดยปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจอย่างเคร่งครัด และโปร่งใส โดยให้ความสำคัญกับผลประโยชน์และผลกระทบจากการดำเนินงานขององค์กรต่อผู้มีส่วนได้เสียกับการดำเนินงานของบริษัทฯ
- **การปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเป็นธรรม** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับพนักงานในฐานะที่เป็นทรัพยากรที่สำคัญอย่างยิ่ง โดยบริษัทฯ มุ่งมั่นในการปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเป็นธรรมด้วยความเท่าเทียมในทุกด้าน ทั้งในแง่ผลตอบแทน โอกาสในการก้าวหน้า สภาพแวดล้อมในการทำงาน รวมถึงการให้ความสำคัญกับการพัฒนาพนักงานโดยปราศจากอคติทางเพศ เชื้อชาติ ศาสนา และอื่น ๆ เพื่อให้พนักงานมีโอกาสเติบโตและสามารถแข่งขันได้ในสภาวะตลาดที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งบริษัทฯ มีการกำหนดกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลพนักงานที่สอดคล้องกับกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น กฎหมายแรงงาน เพื่อให้มั่นใจได้ว่าพนักงานของบริษัทฯ จะได้รับการปฏิบัติอย่างเหมาะสม
- **ความรับผิดชอบต่อลูกค้า** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการให้บริการลูกค้า และเพื่อพัฒนามาตรฐานการให้บริการ บริษัทฯ จึงมีหลากหลายช่องทางในการการรับฟังความต้องการ ข้อเสนอแนะ คำติชมจากลูกค้า เช่น โซเชียลมีเดีย ไลน์ อีเมล รวมถึงจัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการให้บริการ โดยเปิดให้ลูกค้าที่เข้ารับบริการร่วมประเมิน เพื่อเป็นอีกหนึ่งตัวชี้วัดมาตรฐานการให้บริการของบริษัทฯ

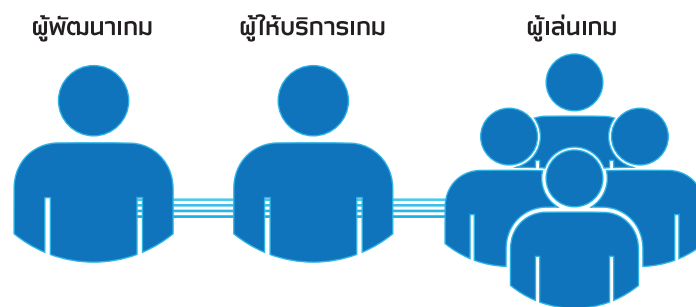
- **การตอบแทนสังคม** : บริษัทฯ ให้การสนับสนุนกิจกรรมหรือโครงการ เพื่อตอบแทนและสร้างประโยชน์ให้กับสังคม ตลอดจนให้ความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ในการพัฒนาสังคม โดยมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาโครงการด้านการศึกษาและเทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และยังครอบคลุมถึงการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์เร่งด่วนกรณีต่าง ๆ เช่น การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่ส่งผลกระทบในวงกว้าง โดยเฉพาะด้านสาธารณสุข
- **การให้ความสำคัญกับปัญหาสิ่งแวดล้อม** : บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญของการดำเนินธุรกิจที่มีความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยบริษัทฯ ได้นำระบบการทำงานที่ให้ความสำคัญในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ การลดการใช้ทรัพยากรที่ไม่จำเป็น และมีมาตรการสนับสนุนการประหยัดพลังงาน ทั้งในแง่ของกระบวนการทำงาน และการเลือกใช้อุปกรณ์ที่ประหยัดพลังงาน

3.2 การจัดการผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในห่วงโซ่มูลค่าของธุรกิจ

ห่วงโซ่มูลค่าธุรกิจ

การบริหารห่วงโซ่มูลค่าเปรียบเสมือนหัวใจหลักในการดำเนินธุรกิจขององค์กร การบริหารจัดการห่วงโซ่มูลค่าที่มีประสิทธิภาพ จึงเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนความสามารถในการแข่งขันขององค์กร

เนื่องด้วย บริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกม ซึ่งเป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างผู้พัฒนาเกมและผู้บริโภค (ผู้เล่นเกม) โดยทำหน้าที่จัดหา คัดสรรเกมที่เป็นที่ต้องการของตลาด และเจรจาต่อรองกับผู้พัฒนาเพื่อให้ได้สิทธิ์ในการเปิดให้บริการ ดังนั้น บริษัทฯ จึงให้ความสำคัญต่อความสัมพันธ์ระหว่างคู่ค้า ซึ่งที่ผ่านมามีบริษัทฯ ได้รับความร่วมมือและได้รับการสนับสนุนที่ดีมาโดยตลอด โดยมีนโยบายปฏิบัติต่อคู่ค้าอย่างเสมอภาคและเป็นธรรม รวมถึง บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะให้บริการเกมที่มีคุณภาพ พร้อมด้วยการอัปเดตเนื้อหาเกมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ผู้เล่นเกม



การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

เอเชียซอฟท์ฯ กำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของธุรกิจ รวมถึงมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งบริษัทฯ ให้ความสำคัญกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม ด้วยตระหนักดีว่า ความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีส่วนสำคัญที่ช่วยพัฒนาการดำเนินงานของบริษัทฯ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	การตอบสนองขององค์กร	วิธีกาความคาดหวัง/ช่องทางการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน	<ul style="list-style-type: none"> ● การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและความสามารถในการทำกำไรจ่ายปันผล ● การจัดการและบริหารความเสี่ยงที่จะมีผลกระทบต่อกาดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ทั้งระยะสั้นและระยะยาว ● การเข้าถึงข้อมูลการกำกับดูแลและการเปิดเผยข้อมูลอย่างโปร่งใส ● การเปิดเผยข้อมูลข่าวสารและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างถูกต้องและทันเหตุการณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> ● พัฒนาคุณภาพและยุทธวิธีการบริหารธุรกิจให้สามารถแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งพัฒนาระบบบริหารจัดการโดยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ● วิเคราะห์ ติดตาม ตรวจสอบ เฝ้าระวัง และจัดเตรียมมาตรการจัดการความเสี่ยงทั้งองค์กรในระยะสั้น ระยะยาว และความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นใหม่ ● เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถ 	<ul style="list-style-type: none"> ● การประชุมผู้ถือหุ้นประจำปี ● รายงานประจำปี ● กิจกรรมผู้ถือหุ้นเยี่ยมชมกิจการบริษัทฯ ● ช่องทางการรับเรื่องร้องเรียนบริษัทฯ ● ติดต่อผ่านนักลงทุนสัมพันธ์เลขานุการบริษัทฯ ● เว็บไซต์บริษัทฯ ● ให้ความเสมอภาคแก่ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน ในการนำเสนอ

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย	ความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย	การตอบสนองขององค์กร	วิธีการความคาดหวัง/ช่องทางการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้เสีย
		<p>เสนอข้อคิดเห็นและข้อร้องเรียนต่อบริษัทฯ โดยตรง</p> <ul style="list-style-type: none"> เปิดเผยข้อมูลให้ถูกต้องตามแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับการเปิดเผยสารสนเทศของบริษัทจดทะเบียน ดำเนินธุรกิจเพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่าสูงสุด ดำเนินธุรกิจอย่างมีธรรมาภิบาลและปฏิบัติตามหลัก “บรรษัทภิบาล” ปฏิบัติตามข้อกำหนด มีการกำกับดูแลกิจการที่ดี 	<p>ข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ โปร่งใส และถูกต้อง</p>
ลูกค้า : ผู้เล่นเกม	<ul style="list-style-type: none"> การเล่นเกมที่มียุทธศาสตร์และมีคุณภาพ ตัวเกมมีความเสถียรไม่มีปัญหา การได้รับความช่วยเหลือและมีผู้ช่วยแก้ไขปัญหาในการเล่น การดูแลรักษาข้อมูลของผู้เล่นให้ปลอดภัยสูงสุด การดูแลและสร้างความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มผู้เล่น 	<ul style="list-style-type: none"> คัดเลือกเกมและบริการที่มีคุณภาพและตรงความต้องการของผู้เล่น บริหารเกมให้มีการอัปเดตเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง และพัฒนาการบริการอย่างสม่ำเสมอ มีช่องทางหลากหลายเพื่อรับแจ้งปัญหา ได้แก่ Live Chat, Facebook Fan Page และระบบ E-Support ที่สามารถตรวจสอบสถานะการดำเนินการได้ ดำเนินงานภายใต้กรอบของ ISO 27001:2005 พร้อมทั้งดูแลระบบตลอด 24 ชั่วโมงเพื่อให้พร้อม บริการมีเจ้าหน้าที่ดูแลด้านการบริหารคอมพิวเตอร์อย่างใกล้ชิด 	<ul style="list-style-type: none"> สำรวจความพึงพอใจในการให้บริการ กิจกรรมทางการตลาด (Event Marketing) Facebook Fan Page, Live Chat และช่องทางติดต่อผ่านหน้าเว็บไซต์
คู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ	<ul style="list-style-type: none"> การดำเนินงานติดต่อธุรกิจต่อกันอย่างโปร่งใสและจริงใจ เพื่อผลประโยชน์ที่เหมาะสมร่วมกัน การบริหารและการชำระเงินที่ตรงตามเวลา 	<ul style="list-style-type: none"> จัดทำสัญญาให้มีความเป็นธรรมต่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่าย สร้างความสัมพันธ์อันดีอย่างใกล้ชิด กำหนดชำระเงินที่ถูกต้องครบถ้วนและตรงเวลา 	<ul style="list-style-type: none"> รายงานประจำปี สื่อสังคมออนไลน์ และอีเมล ข้อเสนอแนะ และข้อร้องเรียน
พนักงาน	<ul style="list-style-type: none"> ค่าตอบแทน สิทธิประโยชน์และสวัสดิการ ความมั่นคงทางอาชีพ โอกาสก้าวหน้าในสายงาน ความปลอดภัยในสถานที่ทำงานและอาชีวอนามัย การพัฒนาองค์ความรู้ ความสุขใจในการทำงาน 	<ul style="list-style-type: none"> นอกเหนือสวัสดิการแรงงานตามที่กฎหมายกำหนด บริษัทฯ จัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ประกันกลุ่ม ฯลฯ ให้สิทธิทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่มีการกีดกันหรือแบ่งแยก ส่งเสริมความก้าวหน้าในการทำงานทุกระดับชั้นพิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในก่อนรับสมัครบุคคลจากภายนอก มีการอบรมให้พนักงานเพื่อเพิ่มความรู้และศักยภาพในการทำงาน จัดพื้นที่โซนพักผ่อนและออกกำลังกาย รวมถึงสนับสนุนงบประมาณให้พนักงานเล่นกีฬา อาทิ แบดมินตัน 	<ul style="list-style-type: none"> ช่องทางติดต่อสื่อสารภายใน อาทิ อีเมล แอปพลิเคชันสื่อสารบอร์ดประชาสัมพันธ์ กิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี Town Hall Meeting ผู้บริหารพบปะพูดคุยกับพนักงาน สำรวจความพึงพอใจของพนักงานต่อสวัสดิการและกิจกรรมต่าง ๆ

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย	ความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย	การตอบสนองขององค์กร	วิธหาความคาดหวัง/ช่องทางการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้เสีย
		<ul style="list-style-type: none"> ดูแลพนักงานเสมือนคนในครอบครัว ดูแลอุปกรณ์สำนักงานให้มีความทันสมัยและอยู่ในสภาพที่ดี 	
ชุมชนและสังคม	<ul style="list-style-type: none"> การดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ต้องไม่กระทบต่อสังคม ชุมชน และสิ่งแวดล้อม การส่งเสริมและสนับสนุนสังคมในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านการศึกษา และการสาธารณสุข 	<ul style="list-style-type: none"> ดำเนินธุรกิจด้วยความรอบคอบและระมัดระวัง เพื่อป้องกันผลกระทบต่อสังคม ชุมชน และสิ่งแวดล้อม จัดกิจกรรม CSR เพื่อช่วยเหลือสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> กิจกรรม CSR สื่อต่าง ๆ ของบริษัทฯ เช่น เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์
หน่วยงานราชการและหน่วยงานตรวจสอบ	<ul style="list-style-type: none"> การปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบขั้นตอนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด 	<ul style="list-style-type: none"> มีการตรวจสอบจากหน่วยงานตรวจสอบภายในอย่างเคร่งครัดและสม่ำเสมอ จัดอบรมให้ความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องแก่พนักงาน 	<ul style="list-style-type: none"> สื่อต่าง ๆ ของบริษัทฯ เช่น เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์

3.3 การจัดการด้านความยั่งยืนในมิติสิ่งแวดล้อม

นโยบายและแนวทางปฏิบัติด้านสิ่งแวดล้อม

แม้ธุรกิจของบริษัทฯ จะไม่ได้สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่บริษัทฯ ตระหนัก และใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงให้ความสำคัญกับการป้องกันและลดการเกิดมลภาวะหรือสิ่งอื่นใดที่ส่งผลกระทบต่อหรือทำลายสิ่งแวดล้อม อาทิ การลดการใช้พลังงาน หรือใช้พลังงานอย่างประหยัด ลดปริมาณการใช้กระดาษ ด้วยการนำเทคโนโลยีด้านไอทีเข้ามามีบทบาทในกระบวนการทำงาน เป็นนโยบายที่บริษัทฯ ทำมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน

ผลการดำเนินงานด้านสิ่งแวดล้อม

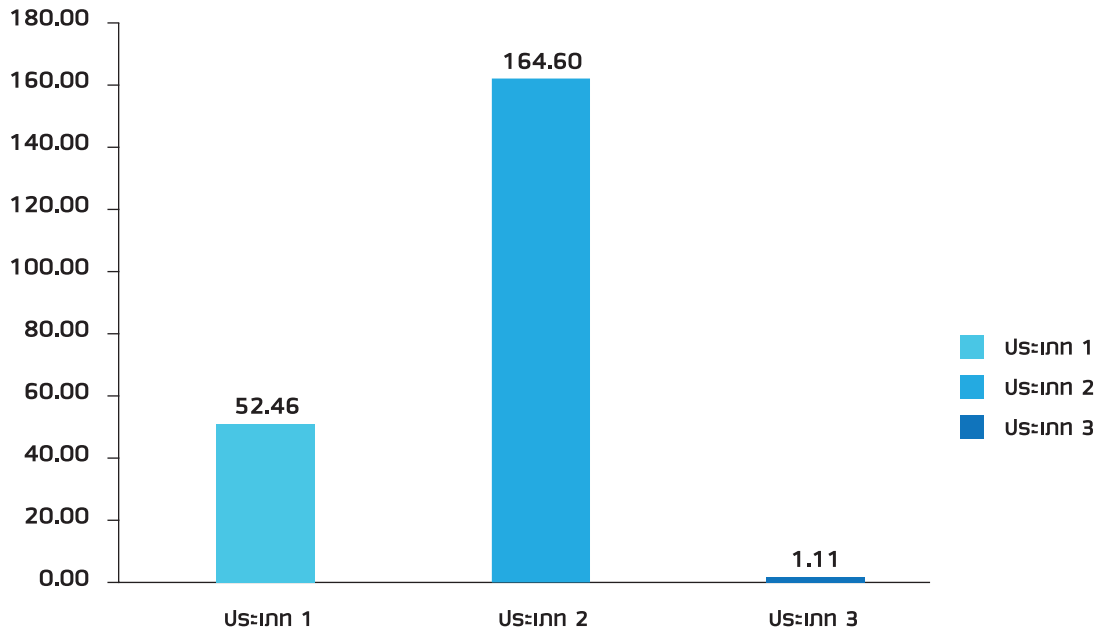
ในปี 2564 บริษัทฯ ปรับลดและควบคุมค่าใช้จ่ายในส่วนของการใช้ไฟฟ้า การใช้น้ำ การใช้กระดาษ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ไม่จำเป็น โดยมีรายละเอียดดังนี้

- **การจัดการระบบไฟฟ้าและแสงสว่าง** : บริษัทฯ มีการรณรงค์รวมถึงกำหนดหน้าที่ให้มีการปิดไฟและเครื่องปรับอากาศล่วงหน้า 30 นาทีก่อนเวลาพักกลางวันและก่อนเลิกงาน รวมถึงเปลี่ยนมาใช้หลอด LED เพื่อประหยัดพลังงานไฟฟ้ายิ่งขึ้น
- **การบริหารระบบน้ำใช้** : รณรงค์การใช้น้ำประปา ลดการเปิดน้ำทิ้งโดยสูญเปล่า
- **การบริหารจัดการกระดาษให้เกิดการใช้ซ้ำ (Reuse)** : จัดวางจุดรับกระดาษใช้แล้วบริเวณเครื่องพิมพ์เอกสารเพื่อสะดวกการนำมาใช้งาน
- **การลดปริมาณการใช้กระดาษ** : ลดขั้นตอนการทำงานโดยใช้ระบบ Paperless Workflow
- **การบริจาคคอมพิวเตอร์มือสอง** : นำคอมพิวเตอร์ที่มีอายุการใช้งานและคุณสมบัติไม่เหมาะกับการใช้งานในปัจจุบัน แต่ยังคงมีสภาพดี มาปรับปรุงซ่อมแซม และบริจาคให้โรงเรียนที่ขาดแคลน เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน
- **การลดปัญหาก๊าซเรือนกระจก** : กิจกรรมของการดำเนินธุรกิจที่มีปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกมากที่สุด คือ การใช้ไฟฟ้าในสำนักงาน บริษัทฯ จึงกำหนดขอบเขตการใช้ทรัพยากร พลังงาน ที่สร้างปฏิภพในการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ดังนี้
 1. ก๊าซเรือนกระจกทางตรง ขอบเขตที่ 1 เป็นก๊าซเรือนกระจกที่มีการเผาไหม้เชื้อเพลิง โดยคำนวณจากการใช้น้ำมันเชื้อเพลิง ที่มาจากปริมาณการเผาไหม้ของเชื้อเพลิงในยานพาหนะที่เป็นทรัพย์สินของบริษัทฯ โดยเป็นรถยนต์จำนวน 3 คัน และรถจักรยานยนต์จำนวน 1 คัน
 2. ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขตที่ 2 เป็นก๊าซเรือนกระจกที่เกิดจากไฟฟ้าที่ถูกนำเข้าจากภายนอกเข้ามาใช้ภายในบริษัทฯ โดยคำนวณจากปริมาณการใช้พลังงานไฟฟ้า ครอบคลุมสำนักงานใหญ่ บมจ.เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำนวน 1 แห่ง

3. ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขตที่ 3 เป็นก๊าซเรือนกระจกที่เกิดจากการใช้น้ำประปา 734.64 ลูกบาศก์เมตร และกระดาษ A4 ภายในสำนักงานใหญ่ บมจ.เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำนวน 50,344 แผ่น

ในปี 2564 บริษัทฯ มีปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกทางตรง 52.46 ตันคาร์บอนไดออกไซด์เทียบเท่าร้อยละ 24 ของทั้งหมด และปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม 165.71 ตันคาร์บอนไดออกไซด์ เทียบเท่าร้อยละ 76 ของทั้งหมด รวมทั้งสิ้น 218.17 ตันคาร์บอนไดออกไซด์ต่อปี

สรุปปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจก (tCO₂e)



ก๊าซเรือนกระจกทางตรง ขอบเขต 1	ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขต 2	ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขต 3
52.46	164.60	1.11
รวมปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจก = 218.17 ตันคาร์บอนไดออกไซด์		

3.4 การจัดการด้านความยั่งยืนในมิติสังคม

นโยบายและแนวทางปฏิบัติด้านสังคม

บริษัทฯ คำนึงถึงการดำเนินธุรกิจตามหลักสิทธิมนุษยชน เน้นการปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้เสียอย่างเป็นธรรมและเท่าเทียม โดยมีการวางหลักการและแนวปฏิบัติด้านการดูแลพนักงาน ความรับผิดชอบต่อชุมชนและสังคม (ดูรายละเอียดได้ทาง www.asiasoft.net ภายใต้หมวดนักลงทุนสัมพันธ์) ดังนี้

พนักงาน

- **ความเสมอภาคและความเคารพในสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล** : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถและประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน โดยให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนั้น บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและในการทำงานที่ดีและปฏิบัติกับพนักงานอย่างเท่าเทียมด้วยความเสมอภาคเป็นธรรม ปราศจากการเลือกปฏิบัติและการล่วงละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมถึงให้ความสำคัญในด้านการดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การตรวจสอบสุขภาพประจำปี การประกันกลุ่มสำหรับพนักงาน การจัดให้มีการเข้าร่วมการซ้อมหนีไฟ การจัดให้มีระบบป้องกันภัย
- **ความปลอดภัยและชีวอนามัย** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงานให้มีความปลอดภัยและมีชีวอนามัย รวมทั้งปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยและชีวอนามัย และพัฒนาระบบและวิธีปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง บริษัทฯ มุ่งหวังว่าจะไม่มีผู้ใดประสบอันตรายในขณะปฏิบัติงาน
- **การเปิดเผยข้อมูล** : บริษัทฯ เคารพในเกียรติและสิทธิส่วนบุคคลของพนักงานทุกคน และจะเก็บรักษาข้อมูล

ส่วนบุคคล ของพนักงานเฉพาะที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ หรือตามกฎหมายกำหนด โดยถือเป็นความลับ การใช้ประวัติหรือข้อมูลของพนักงานได้ถูกจำกัดไว้ให้ผู้ที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น ซึ่งการเปิดเผยข้อมูลเหล่านี้จะเปิดเผยได้เฉพาะในกรณีผู้มีสิทธิตามกฎหมายต้องการทราบเท่านั้น

- **การพัฒนาบุคลากร** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญของพนักงาน เปิดโอกาสและส่งเสริมให้พนักงานพัฒนาความสามารถไปสู่อาชีพ และได้ทำงานตรงกับความรูความสามารถอย่างเต็มที่ โดยสนับสนุนให้พนักงานได้ร่วมอบรมที่จัดขึ้นภายในและภายนอกองค์กร

ลูกค้า

- **คุณภาพและความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์** : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยการนำเสนอบริการและผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพและเป็นเลิศแก่ลูกค้า และพร้อมให้การตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า รวมถึงการเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็นและจัดให้มีผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า
- **การเปิดเผยข้อมูล** : ความสัมพันธ์กับลูกค้าอยู่บนพื้นฐานของความซื่อสัตย์และความเชื่อถือซึ่งกันและกัน บริษัทฯ เคารพในสิทธิและข้อมูลของลูกค้า โดยรักษาข้อมูลของลูกค้าเป็นความลับเสมือนหนึ่งเป็นข้อมูลของบริษัทฯ ดังนั้น บริษัทฯ จะไม่ใช้หรือเปิดเผยข้อมูลของลูกค้าหากไม่ได้รับอนุญาต หรือเป็นการปฏิบัติตามกฎหมายกำหนดเท่านั้น

ชุมชนและสังคม

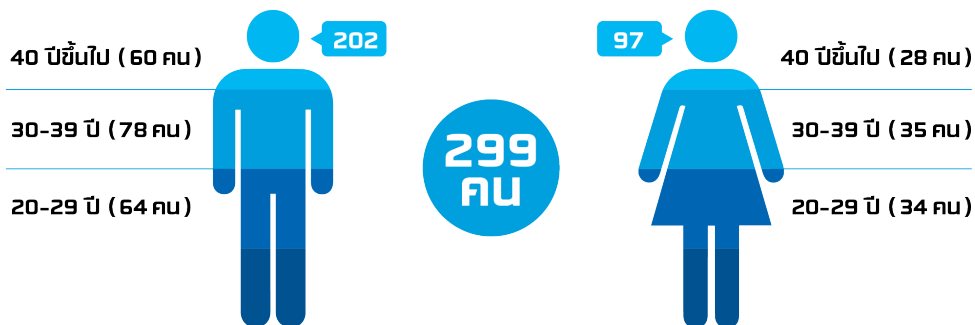
บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคมสนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชน และสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

ผลการดำเนินงานด้านสังคม

ในปี 2564 บริษัทฯ มีผลการดำเนินงานด้านสังคม ดังนี้

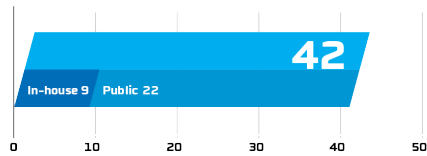
พนักงาน

- บริษัทฯ มีพนักงานรวมทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศทั้งสิ้น 299 คน ซึ่งเป็นพนักงานใหม่ทั้งหมด 48 คน เฉลี่ยมีพนักงานใหม่เข้าทำงานเดือนละ 4 คน ถือได้ว่า เอเซียซอฟท์ฯ ได้สร้างงานสร้างอาชีพหลากหลายตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม ทั้งอาชีพทั่วไป อาทิ งานด้านบัญชี ด้านไอที ด้านการตลาด และงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารและจัดการเกม ซึ่งต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและใจรักในเกม

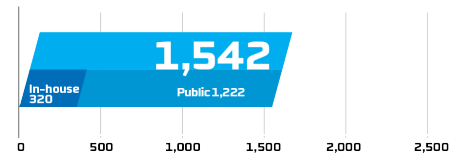


- บริษัทฯ ส่งเสริมให้พนักงานมีการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ผ่านการอบรมต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งจัดอบรมภายใน และอบรมนอกสถานที่ โดยในปี 2564 มีการจัดอบรมรวมทั้งสิ้น 42 หลักสูตร มีพนักงานเข้าร่วมอบรมร้อยละ 60 ของจำนวนพนักงานทั้งหมด จำนวนชั่วโมงเฉลี่ย 5.16 ชั่วโมงต่อคนต่อปี *ตัวอย่างหลักสูตรที่อบรม อาทิ CQI and IRCA Certified ISO/IEC 27001:2013 Lead Auditor, TLCA CFO Professional Development Program, Recruitment after Pandemic, การอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร “การจัดทำรายงานการปล่อยก๊าซเรือนกระจกเพื่อความยั่งยืนของธุรกิจ” รุ่นที่ 1 (Preparing a greenhouse gas report For the Sustainability - Generation 1)

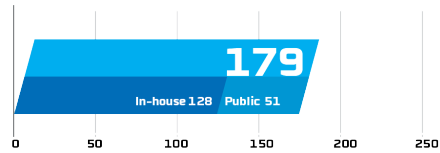
จำนวนหลักสูตรการอบรม



จำนวนชั่วโมงการอบรม



จำนวนพนักงานที่ได้รับการอบรม



- มีการพิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในบริษัทฯ 15 ตำแหน่ง โดยพิจารณาจากความรู้ ความสามารถ และศักยภาพในการรับผิดชอบงานในตำแหน่งที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นหนึ่งในนโยบายผลักดันในพนักงานเติบโตในสายงานที่ทำอยู่
- ไม่พบกรณีการบาดเจ็บจากการทำงานถึงขั้นหยุดงาน
- ในสถานการณ์ที่ยังคงมีการแพร่ระบาดของโควิด-19 บริษัทฯ มีความใส่ใจและเป็นห่วงพนักงานอย่างยิ่ง โดยมีมาตรการดังนี้
 - พนักงานทำงานจากที่บ้าน (Work From Home) ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนการเข้าทำงานที่สำนักงานตามสถานการณ์การแพร่ระบาด
 - ปรับเปลี่ยนอุปกรณ์ระบบรักษาความปลอดภัยการผ่านประตูเป็นระบบเซ็นเซอร์ไร้สัมผัส
 - จัดทำประกันโควิด-19 และจัดสรรวัคซีนโควิด-19 ชนิด Moderna สำหรับพนักงาน
 - จัดเตรียมชุดตรวจ Antigen Test Kit เพื่อใช้ตรวจคัดกรองก่อนเข้าสำนักงาน
 - ผลิตหน้ากากอนามัยแบบผ้าแจกพนักงาน เพื่อลดความเสี่ยงในการแพร่ระบาดแก่พนักงาน



ลูกค้า

- ภาพรวมระดับความพึงพอใจในการให้บริการลูกค้า ประจำปี 2565 คิดเป็นร้อยละ 95.98 (ปี 2563 ร้อยละ 95.36)
- นอกเหนือจากการแจ้งปัญหาการเล่นเกมนผ่านระบบ E-Support ได้มีการสอบถามและแจ้งปัญหาเกี่ยวกับการเล่นเกมผ่านอีเมล corporate@asiasoft.net จำนวน 94 อีเมล

ชุมชนและสังคม

ส่งเสริมและสนับสนุนการทำความกิจกรรมเพื่อประโยชน์สังคมอย่างต่อเนื่อง โดยกิจกรรมที่ดำเนินในปี 2564 มีดังนี้

- **Sharing is Caring** : มอบความช่วยเหลือแก่สังคมที่ได้รับผลกระทบจากวิกฤตโควิด-19 ผ่านการบริจาคเงิน รวมกว่า 8.9 ล้านบาท โดยกระจายความช่วยเหลือไปยัง 16 หน่วยงานใน 5 ประเทศ ได้แก่ ประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม เพื่อช่วยบรรเทาผลกระทบที่เกิดจากโควิด-19 ในหลากหลายมิติ ทั้งด้านสาธารณสุข การศึกษา และสังคม



- **โครงการแบ่งปันข้าวกล่อง** : จัดทำข้าวกล่องแจกความห่วงใย และส่งเป็นกำลังใจให้ผู้ที่ได้รับความเดือดร้อน และเหล่าบุคลากรด่านหน้าจากการระบาดของโควิด-19 โดยได้ส่งมอบตั้งแต่เดือนสิงหาคม – ตุลาคม 2564 รวมจำนวนกว่า 5,800 ชุด กระจายไปยังองค์กรทางสังคมและชุมชนต่าง ๆ จำนวน 42 แห่ง ครอบคลุมทั้งกลุ่มบุคลากรทางการแพทย์ มูลนิธิ ผู้ป่วย ผู้กักตัวในศูนย์พักคอย รวมถึงประชาชนทั่วไปที่ได้รับผลกระทบ



- **งานกาชาดออนไลน์ 2564** : PlayPark ร่วมออกบูธกับงานกาชาดออนไลน์ ประจำปี 2564 ในวันที่ 14 - 27 ธันวาคม 2564 ซึ่งภายในบูธมี 2 มิติเกมให้ร่วมสนุกกับไอเทมฟรี รวมถึงมีการจำหน่ายไอเทมเกม เพื่อนำรายได้หลังหักค่าใช้จ่ายร่วมสมทบทุนสภากาชาดไทย เมื่อสิ้นสุดงานกาชาดออนไลน์ สามารถรวบรวมรายได้หลังหักค่าใช้จ่ายรวมทั้งสิ้น 101,357 บาท และนำไปบริจาคให้สภากาชาดไทยในเดือนมกราคม 2565 เป็นที่เรียบร้อยแล้ว



- **Open House** : วันที่ 22 ธันวาคม 2564 คณะผู้บริหารและทีมงานบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ร่วมแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์และเทคโนโลยีดิจิทัล (Cyber Security) แก่นายตำรวจ คณาจารย์ และนักเรียนโรงเรียนนายร้อยตำรวจ



4. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน

4.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2564

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ โดยเกมพีซียังคงเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ นอกจากนี้บริษัทฯ ยังมีรายได้การเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ในปี 2564 บริษัทฯ มีรายได้รวม 1,862.11 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 39 จากปี 2563 ซึ่งมีรายได้รวม 1,336.2 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทฯ มีการเปิดตัวเกมอย่างสม่ำเสมอในทุกประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตลอดทั้งปี และบริษัทฯ มุ่งปรับโครงสร้างการทำงาน อีกทั้งมีแรงกระตุ้นจากการลือชื่อดาวนในประเทศต่าง ๆ ส่งผลในทิศทางบวกต่ออุตสาหกรรมออนไลน์ทั้งหมด จากสามปัจจัยหลักข้างต้นส่งผลให้บริษัทฯ มีผลการดำเนินงานและสร้างกำไรได้ตามเป้าหมาย โดยเฉพาะตลาดในต่างประเทศที่มีอัตราการเติบโตอย่างมีสาระสำคัญ ส่งผลให้กระแสเงินสดของบริษัทฯ มีความคล่องตัวยิ่งขึ้น โดยสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในพฤติกรรมและความต้องการของเกมเมอร์ที่ลึกซึ้งขึ้นในตลาดต่างประเทศ

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2564

บริษัทฯ มีสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

ประเภทธุรกิจ	รายได้					
	2564		2563		2562	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมออนไลน์	1,850.4	99.4	1,310.5	98.1	741.8	97.3
ตัวแทนจำหน่าย	10.1	0.5	23.3	1.7	14.2	1.9
อื่น ๆ	1.7	0.1	2.4	0.2	6.4	0.8
รวม	1,862.1	100	1,336.2	100	762.4	100

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : ปี 2564 บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ 1,850.4 ล้านบาท มีรายได้ในปี 2563 จำนวน 1,310.5 ล้านบาท และปี 2562 จำนวน 741.8 ล้านบาท สืบเนื่องจากการเปิดตัวบริการเกมพีซีและโมบายล์ใหม่ ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ เพิ่มขึ้นจากปี 2563 และ 2562 คิดเป็นร้อยละ 41 และ ร้อยละ 149 ตามลำดับ ด้วยการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาค และการเปิดตัวเกมอย่างต่อเนื่อง คาดว่ากลยุทธ์นี้จะทำให้บริษัทฯ มีรายได้เพิ่มขึ้นในปี 2565 และปีต่อไป

2 ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2564 จำนวน 10.1 ล้านบาท ลดลงจากปี 2563 ซึ่งมีรายได้จำนวน 23.3 ล้านบาท แต่เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งมีรายได้จำนวน 14.2 ล้านบาท เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจและช่องทางการชำระเงิน

3 รายได้อื่น ๆ : ประกอบด้วยรายได้สนับสนุนการตลาด และรายได้จากการบริหารทรัพย์สิน ในปี 2564 บริษัทฯ มีรายได้ทั้งสิ้น 1.65 ล้านบาท ลดลงจากปี 2563 และ 2562 สาเหตุหลักเกิดจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ

ภูมิศาสตร์	รายได้ (ล้านบาท)		
	2564	2563	2562
ในประเทศ	556.4	528.5	410.9
ต่างประเทศ	1,305.7	807.7	351.5
รวม	1,862.1	1,336.2	762.4
% เปลี่ยนแปลง	39.4	75.3	26.8

สัดส่วนรายได้หลักของบริษัทฯ ทั้งในและต่างประเทศสำหรับปี 2564 คือ 30:70 เพิ่มขึ้นจากปี 2563 ซึ่งมีสัดส่วน 40:60 ในขณะที่ลดลงจากปี 2562 ซึ่งมีสัดส่วน 54:46 เนื่องจากการปิดให้บริการเกมพีซีและโมบายล์ใหม่ในปี 2563 โดยเฉพาะในตลาดต่างประเทศ อีกทั้งแรงกระตุ้นจากการลือกดาวน์ในแต่ละประเทศส่งผลให้ตลาดในต่างประเทศกลับมาเติบโตอย่างมีสาระสำคัญ

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

รายการ	งบการเงินรวม (ล้านบาท)		
	2564	2563	2562
ต้นทุนขายและบริการ	(835.4)	(580.2)	(385.9)
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(233.2)	(178.7)	(149.5)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(247.1)	(215.9)	(172.8)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	-	(17.7)	-
ค่าใช้จ่ายจากคดีความฟ้องร้อง	-	-	(55.1)
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(1,315.7)	(992.5)	(763.3)
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(0.8)	(1.3)	(1.1)
ภาษีเงินได้	(84.5)	(24.3)	(0.2)
รวม	(1,401.0)	(1,018.1)	(764.6)
% เปลี่ยนแปลง	37.6	33.2	83.5

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ ในปี 2564 มีจำนวน 1,401 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 37.6 จากปี 2563 ซึ่งมีอยู่ 1,018.1 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นร้อยละ 83.5 จากปี 2562 ซึ่งมีจำนวน 764.6 ล้านบาท แผนประกอบตามยอดรายได้ที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ยังคงควบคุมและบริหารจัดการค่าใช้จ่ายให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ต้นทุนขายและบริการเพิ่มขึ้นร้อยละ 44.0 และ 50.3 จากปี 2563 และ 2562 ตามลำดับ สาเหตุหลักเนื่องจากค่าลิขสิทธิ์เกมซึ่งแผนประกอบไปตามสัดส่วนของรายได้

ค่าใช้จ่ายในการขายเพิ่มขึ้นร้อยละ 30.5 และ 19.5 จากปี 2563 และ 2562 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มขึ้นของค่าบริการช่องทาง (channeling service fees) และค่าโฆษณาสำหรับเกมใหม่ ซึ่งเป็นไปตามยอดรายได้ที่เพิ่มขึ้น

ค่าใช้จ่ายในการบริหารเพิ่มขึ้นร้อยละ 14.5 และ 24.9 จากปี 2563 และ 2562 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายด้านพนักงาน

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

บริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิ 479.2 ล้านบาท ในปี 2564 เพิ่มขึ้นร้อยละ 56.1 และ 11,044.2 ในปี 2563 และ 2562 ตามลำดับ เนื่องจากบริษัทฯ มีรายได้เติบโตขึ้นอย่างมีสาระสำคัญและการปรับโครงสร้างการบริหารจัดการเพื่อลดต้นทุน

กำไรสุทธิ (ล้านบาท)	2564	2563	2562
	479.2	307.0	4.3
% เปลี่ยนแปลง		56.1	11,044.2

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 จำนวน 1,330.32 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 517.03 ล้านบาท จากปี 2563 ซึ่งมีอยู่ 813.29 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 63.57 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 455.66 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 66.33 จากปี 2563 เนื่องจากในระหว่างปี 2564 มีการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น 278.13 ล้านบาท เนื่องจากมีกระแสเงินสดสุทธิจากการดำเนินงานจำนวน 686.4 ล้านบาท
- เงินลงทุนระยะสั้นเพิ่มขึ้นสุทธิ 128.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 46 จากปี 2563 สืบเนื่องมาจากมีกระแสเงินสดสุทธิจากผลการดำเนินงาน
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 46.2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 105.9 เนื่องจากรายได้จากการขายและบริการเกมออนไลน์เพิ่มสูงขึ้น

ตารางต่อไปนี้เป็นวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2564	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2563	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2562	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	50.6	63	31.6	77	23	58
ไม่เกิน 3 เดือน	11.1	14	9.3	23	15	38
3 - 6 เดือน	-	-	-	-	1	3
6 - 12 เดือน	0.2	-	-	-	-	-
เกิน 12 เดือน	18.4	23	-	-	1	3
รวมลูกหนี้การค้า	80.3	100	40.9	100	40	100
หัก : ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(18.4)	(23)	(0.1)	(0.2)	(1)	(3)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	61.9	77	40.8	99.8	39	97

ในปี 2564 บริษัทฯ มีมูลค่าลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือนจำนวน 61.7 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการระบุจุดของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมาก ราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้กลุ่มบริษัทฯ มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 61.37 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 48.59 จากปีก่อน มีสาเหตุหลักดังนี้

- การเพิ่มขึ้นของภาษีเงินได้รอตัดบัญชี จำนวน 5.6 ล้านบาท เนื่องจากผลต่างชั่วคราวระหว่างเกณฑ์ทางภาษีและเกณฑ์ทางบัญชี

- การเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน จำนวน 64.9 ล้านบาท เนื่องจากการเซ็นสัญญาเกมใหม่ รวมถึงต่อสัญญาเกมทั้งหมดอายุในปี 2564
- การเพิ่มขึ้นของอุปกรณ์ จำนวน 2.3 ล้านบาท เนื่องจากการซื้ออุปกรณ์เพิ่มเติมเพื่อรองรับการเปิดเกมใหม่ และพัฒนาประสิทธิภาพในการให้บริการ
- การลดลงของเงินฝากธนาคารที่ติดภาระค่าประกัน จำนวน 5.4 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทยกเลิกวงเงินสินเชื่อจากทางธนาคารพาณิชย์แห่งหนึ่ง
- การลดลงของสิทธิการใช้ จำนวน 4 ล้านบาท เนื่องจากการตัดจำหน่ายตามอายุของสัญญาเช่า

หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 จำนวน 472.31 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2563 ซึ่งมีอยู่ 320.55 ล้านบาท โดยหนี้สินรวมเพิ่มขึ้น 151.76 ล้านบาทคิดเป็นร้อยละ 47.3 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนเพิ่มขึ้น 154.6 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 54 มีสาเหตุหลักดังนี้
 - เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 79.74 ล้านบาท จากค่าลิขสิทธิ์ที่เพิ่มขึ้น
 - รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้น 33.6 ล้านบาท จากยอดเติมเงินที่ยังไม่ได้ใช้ที่เพิ่มมากขึ้น
 - ภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่ายเพิ่มขึ้น 53.4 ล้านบาท จากการที่บริษัทใช้สิทธิประโยชน์ทางภาษีจากขาดทุนสะสมในอดีต ครบถ้วนในปี 2564
 - หนี้สินจากคดีความฟ้องร้องที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปีและหนี้สินหมุนเวียนอื่นลดลงจำนวน 5.5 ล้านบาท และ 3.9 ล้านบาท ตามลำดับ

ส่วนของผู้ถือหุ้น

สืบเนื่องจากผลประกอบการที่แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง และการปรับโครงสร้างทางการเงิน ส่งผลให้บริษัทฯ สามารถสร้างผลกำไรในปี 2564 อยู่ที่ 479.2 ล้านบาท โดยส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 มีจำนวน 858.01 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2563 และ 2562 ซึ่งมีอยู่ที่ 492.7 ล้านบาท และ 141.7 ล้านบาท ตามลำดับ ส่งผลให้ส่วนของผู้ถือหุ้นมีสัดส่วนเป็นร้อยละ 348 ของทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว

ความสามารถในการทำกำไร

ในปี 2564 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 55.14 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2563 และ 2562 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 56.6 และ 49.4 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยการมีกำไรอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 3 นับตั้งแต่ปี 2562

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2564 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ร้อยละ 44.71 เปรียบเทียบกับปี 2563 และปี 2562 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนร้อยละ 50.40 และ 1.18 ตามลำดับ

อัตราหมุนของสินทรัพย์ ณ ปี 2564 อยู่ที่ 1.4 ในขณะที่ปี 2563 และ 2562 มีอัตราคือ 1.7 และ 2.1 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ บริหารสินทรัพย์ได้ในระดับเดิมเนื่องจาก สินทรัพย์ในปี 2564 เพิ่มขึ้นอย่างมีสาระสำคัญ

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่องของปี 2564 ที่ 2.60 ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2563 และ 2562 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 2.4 และ 1.1 เนื่องจากมีสินทรัพย์หมุนเวียนมากกว่าหนี้สินหมุนเวียน

อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2564 อยู่ที่ 0.59 ต่ำกว่าปี 2563 ซึ่งมีอัตราส่วน 0.72 แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ มีความเสี่ยงลดน้อยลง

4.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก

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

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถ

แบ่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

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

3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี : พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รองรับและเข้าถึงเกมอย่างแพร่หลายและรวดเร็วขึ้น หลายปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมโมบายล์มาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว รวมถึงการปรับกลยุทธ์ให้เข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การเปลี่ยนรูปแบบของธุรกิจ รวมถึงการพัฒนาาระบบที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวกับเกม และไม่ใช้เกมเพิ่มมากขึ้น

4. การขโมยข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

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

6. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

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

8. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ดัดจ่าย : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเกณฑ์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประมาณการสำรองการดัดจ่าย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาต่อรองกับผู้ผลิตและ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว

4.3 ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 – 2564

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2564	2563	2562
เงินสด	602.9	324.77	145.37
เงินลงทุนระยะสั้น	406.89	278.73	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	89.77	43.59	63.28
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	13.07	4.65	9.90
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	30.02	35.25	37.13
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	1,142.70	686.99	255.68
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	187.67	126.30	150.69
รวมสินทรัพย์	1,330.32	813.29	406.37
รวมหนี้สินหมุนเวียน	440.96	286.36	229.33
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	31.35	34.19	35.31
รวมหนี้สิน	472.31	320.55	264.64
ทุนจดทะเบียน	256.50	286.42	532.84
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	228.20	207.24	409.88
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	125.39	6.99	-
กำไร (ขาดทุน) สะสม	415.58	248.78	(256.52)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	794.77	443.40	126.76
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	63.24	49.34	14.97
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	858.01	492.74	141.73

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2562 – 2564

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2564	2563	2562
ยอดขายสุทธิ	1,862.12	1,336.22	762.44
รายได้อื่น	54.32	19.96	5.18
รวมรายได้	1,916.44	1,356.18	767.62
ต้นทุนขาย*	835.38	580.19	385.87
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	480.31	411.88	377.38
รวมค่าใช้จ่าย	1,315.69	992.07	763.26
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	479.2	307.04	4.35
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	1.13	0.75	0.01

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2562 – 2564

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2564	2563	2562
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	686.40	502.30	105.92
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(222.82)	(305.11)	(21.24)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(199.9)	(19.23)	(3.10)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	276.95	180.08	80.99
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	602.90	324.77	145.37

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2564	2563	2562
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	2.60	2.40	1.11
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	55.14	56.58	49.39
อัตรากำไรสุทธิ (%)	32.17	27.28	0.57
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	77.41	107.81	3.45
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	44.71	50.40	1.18
อัตราการหมุนของสินทรัพย์ (เท่า)	1.40	1.70	2.08
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.59	0.72	2.09

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

5 ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น

5.1 ข้อมูลทั่วไปของบริษัท (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564)

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	256,503,736.50 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 513,007,473 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท
ทุนชำระแล้ว	212,394,553 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 424,789,106 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคปปิตอล 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
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

ชื่อบริษัท	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวเทียมโหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ www.thaiware.com
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	69/6 อาคารตึกอัมรินทร์ 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 แคมปีตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการพัฒนาแอปพลิเคชันด้านการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ชั้น 28 ห้องเลขที่ 9/283-5 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 แคมปีตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 57.04 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล 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	102,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,020,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า

สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	อยู่ระหว่างการชำระบัญชี

ชื่อบริษัท	Playpark Pte. Ltd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศสิงคโปร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	7500A Beach Road, #13-306, The Plaza, Singapore 199591
โทรศัพท์	65 6291 6129
เว็บไซต์	www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	3,000,000 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 รูปีเยห์ 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	Playpark Malaysia Sdn. Bhd.
	(เดิมชื่อ CIB Net Station 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
หมายเหตุ	ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็น Playpark Malaysia Sdn. Bhd. เมื่อวันที่ 17 สิงหาคม 2564

บุคคลอ้างอิง

นายทะเบียนหลักทรัพย์

บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด

93 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก

แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 0 2009 9999

โทรสาร 0 2009 9991

ผู้สอบบัญชี

นายสมภพ ผลประสาร

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 และ/หรือ

นางสาววรรณวัฒน์ เหมชะญาติ

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049

บริษัท มาชาร์ส 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

ที่ปรึกษากฎหมาย - ไม่มี**ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น****• หลักทรัพย์ของบริษัทฯ**

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 256,503,736.50 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 513,007,473 หุ้น ใบสำคัญแสดงสิทธิจำนวน 56,600,872 ใบ มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท โดยเป็นทุนชำระแล้วจำนวน 228,203,300 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 456,406,601 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

• ผู้ถือหุ้น

ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นสูงสุด 10 รายแรก มีดังนี้

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (ณ วันปิดสมุดทะเบียน ล่าสุด 14 มีนาคม 2565)	สัดส่วนการถือหุ้น (%)
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร*	161,439,690	35.37
2. นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์*	41,397,656	9.07
3. บริษัท ไทยเอ็นวีดีอาร์ จำกัด	28,092,244	6.16
4. กองทุนเปิด บัวหลวงหุ้นระยะยาว	11,475,400	2.51
5. STATE STREET EUROPE LIMITED	10,492,200	2.30
6. นายพรสัน ไกรศักดิ์วัฒน์	6,479,000	1.42
7. นายอภิศักดิ์ เทพผดุงพร	6,150,000	1.35
8. นายเลิศจัย กันภัย	5,964,418	1.31
9. นายโชติ เจริญญิตต์วัฒน์	5,661,000	1.24
10. นายณภัทร ปัญจคุณาร	5,650,000	1.24

หมายเหตุ : *นายปราโมทย์ สุดจิตพร เป็นคู่สมรสกับ นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤติการณ์มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือการดำเนินงานของ บริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ (กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ หรือส่งตัวแทนเข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร

• การออกหลักทรัพย์อื่น

บริษัทฯ ไม่มีการออกหลักทรัพย์ประเภทอื่น

• นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อย ปีละ 2 ครั้ง โดยการจ่ายครั้งที่ 1 จะจ่ายเป็นเงินปันผลระหว่างกาล และการจ่ายครั้งที่ 2 จะจ่ายเป็นเงินปันผลประจำปี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50.0 ของกำไรสุทธิของแต่ละบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล สรรองตามกฎหมาย และสำรองอื่น ๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ภายใต้เงื่อนไขที่การดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น เมื่อคณะกรรมการบริษัทมีมติอนุมัติให้จ่ายเงินปันผล มติดังกล่าวจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้ แล้วให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

ในระหว่างปี 2564 บริษัทฯ มีการจ่ายเงินปันผลดังต่อไปนี้

1. ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ประจำปี 2564 มีมติอนุมัติการจ่ายเงินปันผลสำหรับผลการดำเนินการประจำปี 2563 ในอัตราหุ้นละ 0.30 บาท คิดเป็นจำนวนเงินประมาณ 124,342,921.20 บาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 59 ของกำไรสุทธิ โดยกำหนดจ่ายเงินปันผลในวันที่ 7 พฤษภาคม 2564

2. ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 3/2564 วันที่ 13 สิงหาคม 2564 ได้มีมติอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลในอัตราหุ้นละ 0.40 บาท คิดเป็นเงินจำนวนประมาณ 169,895,499.60 บาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 20 ของกำไรสุทธิ โดยกำหนดจ่ายเงินปันผลในวันที่ 10 กันยายน 2564

5.2 ข้อมูลสำคัญอื่น

ไม่มี

5.3 ข้อพิพาททางกฎหมาย


ไม่มี

5.4 ตลาดรอง

ไม่มี

5.5 สถาบันการเงินที่ติดต่อประจำ (เฉพาะกรณีบริษัทฯ ออกตราสารหนี้)

ไม่มี



ส่วนที่ 2

การกำกับดูแลกิจการ

ASIASOFT ANNUAL REPORT 2021

6 นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการบริษัทฯ มีความมุ่งมั่นที่จะดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใส ถูกต้องตามกฎหมาย ยึดหลักคุณธรรมและจริยธรรมธุรกิจ (Code of Conduct) คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้ถือหุ้นและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย และพัฒนาระบบการตรวจสอบและควบคุมภายในให้มีความเพียงพอและเหมาะสม ดังนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ จึงได้กำหนดให้มี “นโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดี” โดยสามารถศึกษานโยบายและแนวทางปฏิบัติฉบับเต็มได้ที่ <https://investor.asiasoft.net/en/corporate-governance>

6.1 นโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับคณะกรรมการ

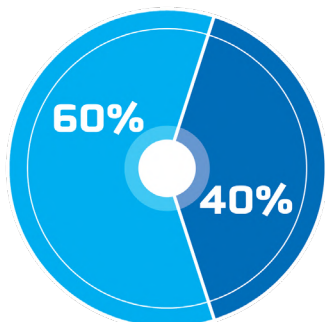
6.1.1 คณะกรรมการบริษัทฯ

บริษัทฯ มุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงที่สุด ภายใต้กรอบของกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ และมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ สุจริต ะมัดระวัง ตามหลักการข้อพึงปฏิบัติที่ดี เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่กิจการ และเพื่อความมั่นคงสูงสุดของผู้ถือหุ้น

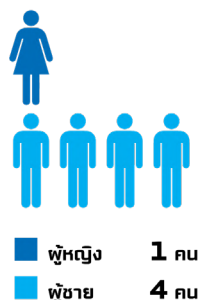
โดยคณะกรรมการของบริษัทฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์จากหลากหลายอาชีพ ทั้งด้านเกมพีซี ธุรกิจออนไลน์ การเงิน การตลาด กฎหมาย การบริหารจัดการ ไอที และประสบการณ์ด้านอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินงานของคณะกรรมการ และมีความเป็นอิสระในการตัดสินใจเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ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

ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทฯ มีจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 2 ท่าน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 3 ท่าน โดยมีคุณสมบัติเป็นกรรมการอิสระ ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งหมด จึงถือเป็นการถ่วงดุลกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

สัดส่วนของกรรมการอิสระ ในคณะกรรมการบริษัท



■ กรรมการที่เป็นผู้บริหาร
■ กรรมการอิสระ



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

คุณสมบัติของคณะกรรมการบริษัทฯ

1. มีคุณสมบัติ และไม่มีลักษณะต้องห้ามตาม พ.ร.บ. บริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 หรือกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อกำหนดของ ตลาด. และ ก.ล.ด. และข้อบังคับบริษัทฯ
2. เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ
3. มีภาวะผู้นำ มีวิสัยทัศน์ และมีความอิสระในการตัดสินใจ เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้นโดยรวม
4. มีความรับผิดชอบที่จะปฏิบัติหน้าที่กรรมการและสามารถอุทิศเวลาในการปฏิบัติหน้าที่กรรมการของบริษัทฯ ได้อย่างเต็มที่ ตลอดจนมีความรับผิดชอบต่อผู้ถือหุ้นอย่างสม่ำเสมอ (Accountability to Shareholders) และตัดสินใจด้วยความระมัดระวัง (Duty of Care) เพื่อรักษาผลประโยชน์ของบริษัทฯ
5. ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต มีจริยธรรม ภายใต้กรอบของกฎหมาย ตลอดจนแนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดีและจริยธรรมธุรกิจ

คณะกรรมการตระหนักถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบในการชี้แนะทิศทาง การดำเนินงาน ติดตามดูแลการทำงานของฝ่ายบริหาร ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความรู้ความสามารถ โปร่งใส รับผิดชอบ และมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ (Accountability) ของคณะกรรมการบริษัทฯ ที่มีต่อบริษัทฯ และผู้ถือหุ้น โดยเป็นอิสระจากฝ่ายบริหาร ซึ่งมีแนวทางปฏิบัติที่สำคัญ ดังนี้

บทบาทหน้าที่ประธานกรรมการ

1. ทำหน้าที่เป็นประธานในการประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ การประชุมผู้ถือหุ้น และการประชุมของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร
2. เรียกประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ หรือมอบหมายให้บุคคลอื่นดำเนินการแทน
3. สนับสนุนให้กรรมการได้อภิปราย ตั้งคำถาม และแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ระหว่างการประชุม
4. เป็นผู้ลงคะแนนชี้ขาดในกรณีที่ประชุมคณะกรรมการมีการลงคะแนนเสียง และคะแนนเสียงทั้งสองฝ่ายเท่ากัน

บทบาทของประธานกรรมการบริหาร

1. ใช้ภาวะผู้นำในการดูแลให้การปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการบริหารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และเป็นอิสระจากฝ่ายบริหาร
2. พิจารณาเห็นชอบวาระการประชุมซึ่งเลขานุการบริษัทฯ เสนอ เพื่อให้วาระสอดคล้องกับหน้าที่และความรับผิดชอบของกรรมการบริหาร
3. กำกับดูแลกรรมการบริหารให้นำนโยบายที่ได้รับจากคณะกรรมการบริษัทฯ ไปดำเนินการให้สัมฤทธิ์ผล
4. ดูแลและส่งเสริมให้กรรมการบริหารยึดถือปฏิบัติตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดีและจรรยาบรรณธุรกิจของบริษัทฯ

วาระการดำรงตำแหน่งของกรรมการ

1. ในการประชุมสามัญประจำปีทุกครั้ง ให้กรรมการออกจากตำแหน่ง 1 ใน 3 ถ้าจำนวนกรรมการที่จะแบ่งออกให้ตรงเป็นสามส่วนไม่ได้ ก็ให้ออกโดยจำนวนใกล้เคียงที่สุดกับส่วน 1 ใน 3
2. กรรมการที่จะต้องออกจากตำแหน่งในปีแรกและปีที่สองภายหลังจดทะเบียนบริษัทฯ นั้น ให้ใช้วิธีจับสลากกันว่าผู้ใดจะออก ส่วนปีหลัง ๆ ต่อไป ให้กรรมการคนที่อยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่ง กรรมการที่ออกตามวาระนั้น อาจได้รับเลือกเข้ามาดำรงตำแหน่งใหม่ก็ได้

วิธีการเลือกตั้ง/แต่งตั้งคณะกรรมการ

1. การเลือกตั้งกรรมการแทนกรรมการที่ต้องออกตามวาระ จะต้องขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น
2. ในกรณีที่ตำแหน่งกรรมการว่างลงเพราะเหตุอื่นนอกจากถึงคราวออกตามวาระ ให้คณะกรรมการเลือกบุคคลซึ่งมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมายเข้าเป็นกรรมการแทน ในการประชุมคณะกรรมการคราวต่อไป เว้นแต่วาระของกรรมการจะเหลือน้อยกว่า 2 เดือน บุคคลซึ่งเข้าเป็นกรรมการแทนดังกล่าว จะอยู่ในตำแหน่งกรรมการได้เพียงเท่าวาระ

ที่ยังเหลืออยู่ของกรรมการที่ตนแทน ทั้งนี้ มติของคณะกรรมการต้องประกอบด้วยคะแนนเสียงไม่น้อยกว่า 3 ใน 4 ของจำนวนกรรมการที่ยังเหลืออยู่

6.1.2 ความเป็นอิสระของกรรมการจากฝ่ายบริหาร แนวทางปฏิบัติในความเป็นอิสระของคณะกรรมการจากฝ่ายบริหาร

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ ประกอบด้วย กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ จำนวน 3 คน รักษาการประธานกรรมการ และกรรมการที่เป็นผู้บริหารจำนวน 2 คน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 บริษัทฯ มีกรรมการจำนวนทั้งสิ้น 5 คน โดยมีการทวงดุลของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารดังนี้

- กรรมการที่เป็นผู้บริหาร : จำนวน 2 คน (ร้อยละ 40)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ : จำนวน 3 คน (ร้อยละ 60)

6.1.3 การสรรหาคณะกรรมการ

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

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง
2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ความสามารถ/ ความเชี่ยวชาญ	นายปราโมทย์ สุดจิตพร	นายทิตติพงษ์ พุกขอรุณ	นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	นางมฤดี สุขพันธ์รัตน์	พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน
การบริหารธุรกิจ					
การขายและการตลาด					
กฎหมาย					
บัญชีและการเงิน					
เทคโนโลยีสารสนเทศ					
อุตสาหกรรมเกม					

6.1.4 ความหลากหลายของคณะกรรมการ

คณะกรรมการบริษัทฯ ตระหนักและให้ความสำคัญกับความหลากหลายของคณะกรรมการ และเห็นว่าความหลากหลายของคณะกรรมการเป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการ ทั้งนี้ ความหลากหลายดังกล่าวไม่ได้จำกัดเฉพาะในเรื่องเพศเท่านั้น แต่ยังรวมถึงชาติพันธุ์ อายุ ประวัติการศึกษา ประสบการณ์ในวิชาชีพ ทักษะความรู้ และทัศนคติ ดังนั้น ในการสรรหาและพิจารณาแต่งตั้งกรรมการของบริษัทฯ จะอยู่บนพื้นฐานของความรู้และความสามารถ รวมทั้งการใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือก ซึ่งได้คำนึงถึงผลประโยชน์ของความหลากหลายมาประกอบด้วย

6.1.5 การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

การปฐมนิเทศกรรมการใหม่

คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้มีการปฐมนิเทศกรรมการใหม่ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจในธุรกิจและการดำเนินการด้านต่าง ๆ ของบริษัทฯ เพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ

การพัฒนากิจกรรมการและผู้บริหาร

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

ภายในปี 2564 มีกรรมการเข้าอบรม/สัมมนาในหลักสูตรดังต่อไปนี้

รายชื่อ	หลักสูตร
นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	<ul style="list-style-type: none"> หลักสูตร Ethical Leadership Program (ELP) รุ่นที่ 23/2021 หลักสูตร Anti-Corruption the Practical Guide (ACPG) รุ่นที่ 57/2021

6.1.6 การประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดต่าง ๆ บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการในแต่ละคณะ โดยกรรมการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดนั้น ๆ โดยรวม เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาผลงานและปัญหา ซึ่งผลการประเมินนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ จะนำไปวิเคราะห์และหาข้อสรุปเพื่อกำหนดมาตรการในการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการต่อไป

6.1.7 การกำหนดคำตอบแทนกรรมการและผู้บริหารระดับสูง นโยบายและหลักเกณฑ์ และองค์ประกอบของคำตอบแทน

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดคำตอบแทนกรรมการดังนี้

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

6.1.8 การกำหนดคำตอบแทนประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายคำตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละคน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะดูใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

6.1.9 นโยบายสืบทอดตำแหน่งระดับผู้บริหารระดับสูง

บริษัทฯ มีแผนการคัดเลือกบุคลากรที่จะเข้ามารับผิดชอบในตำแหน่งงานที่สำคัญทุกระดับให้เป็นไปอย่างเหมาะสมและโปร่งใส เพื่อให้มั่นใจว่าบริษัทฯ ได้ผู้บริหารที่มีความเป็นมืออาชีพ โดยมีคณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้พิจารณา

6.1.10 การดำรงตำแหน่งกรรมการในบริษัทจดทะเบียนอื่น

คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้กรรมการแต่ละคนสามารถดำรงตำแหน่งกรรมการในบริษัทจดทะเบียนอื่นได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ การดำรงตำแหน่งกรรมการในบริษัทจดทะเบียนอื่นจะต้องไม่ทำให้ประสิทธิภาพในการทำหน้าที่กรรมการของบริษัทฯ ลดลง และกรรมการไม่ควรรับเป็นกรรมการในบริษัทจดทะเบียนอื่นที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์กับบริษัทฯ และการปฏิบัติหน้าที่กรรมการ

6.1.11 นโยบายการลงทุนและการกำกับดูแลบริษัทย่อยและบริษัทร่วม และแนวทางปฏิบัติ

บริษัทฯ มีนโยบายการลงทุนและบริหารงานในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม โดยจะลงทุนในธุรกิจที่มีความเกี่ยวเนื่องใกล้เคียงหรือก่อให้เกิดประโยชน์ และสนับสนุนการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ ทั้งนี้บริษัทฯ จะพิจารณาสัดส่วนการลงทุน ทั่วไกว่าคาดว่าจะได้รับ ความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น และสถานะทางการเงินของบริษัทฯ ก่อนการตัดสินใจลงทุนในโครงการต่าง ๆ โดยการอนุมัติ การลงทุนดังกล่าวจะต้องได้รับการพิจารณาจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ และ/หรือที่ประชุมผู้ถือหุ้นตามขอบเขตอำนาจการอนุมัติที่กำหนด

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

นอกจากนี้ ในกรณีที่บริษัทเป็นบริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

6.2 นโยบายและแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับผู้ถือหุ้น และผู้มีส่วนได้เสียเกี่ยวกับผู้ถือหุ้น

6.2.1 สิทธิของผู้ถือหุ้นและการปฏิบัติต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน

สิทธิของผู้ถือหุ้น

สิทธิของผู้ถือหุ้นครอบคลุมสิทธิพื้นฐานต่าง ๆ ของผู้ถือหุ้น เช่น สิทธิในการซื้อ ขาย โอน หลักทรัพย์ที่ตนถืออยู่ สิทธิในการที่จะได้รับส่วนแบ่งผลกำไรจากบริษัทฯ สิทธิต่าง ๆ ในการประชุมผู้ถือหุ้น สิทธิในการแสดงความคิดเห็น สิทธิในการร่วมตัดสินใจในเรื่องสำคัญของบริษัทฯ เช่น การเลือกตั้งกรรมการ การอนุมัติธุรกรรมที่สำคัญและมีผลกระทบต่อทิศทางการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ 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 เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถซักถามข้อสงสัยหรือข้อซักถามในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องได้

ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใด ๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือรีดถอนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น หรือส่งข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น

เพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น

- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้ข้อมูลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

6.2.2 นโยบายของการป้องกันการใช้อข้อมูลภายใน

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

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ

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

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

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

6.2.3 นโยบายการเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่น ๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินธุรกิจ

- เปิดเผยข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่ในคณะกรรมการชุดต่าง ๆ เช่น จำนวนครั้งที่เข้าประชุม
- เปิดเผยแนวทางในการสรรหากรรมการ แนวทางการประเมิน และผลประเมินการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
- เปิดเผยนโยบายการจ่ายค่าตอบแทนแก่กรรมการและผู้บริหารระดับสูง รวมทั้งรูปแบบ ลักษณะ และจำนวน

ค่าตอบแทนที่แต่ละคนได้รับจากการเป็นกรรมการในคณะกรรมการชุดต่าง ๆ

- เปิดเผยนโยบายการดูแลสิ่งแวดล้อมและสังคม และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- รายงานนโยบายการกำกับดูแลกิจการ และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านหน่วยงานนักลงทุนสัมพันธ์

6.2.4 นโยบายป้องกันการขัดแย้งทางผลประโยชน์

- คณะกรรมการบริษัทฯ จะพิจารณาการทำรายการระหว่างกันที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์ระหว่างผู้ถือหุ้นกรรมการและฝ่ายบริหารด้วยความรอบคอบ ซื่อสัตย์สุจริต มีเหตุมีผล และเป็นอิสระภายในกรอบจริยธรรมที่ดี ตลอดจนการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน เพื่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ โดยรวมเป็นสำคัญ โดยยึดถือการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และวิธีการตามประกาศคำสั่ง หรือข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยอย่างเคร่งครัด รวมทั้งให้คณะกรรมการตรวจสอบให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของการทำรายการที่เกี่ยวข้องกันนั้น
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้มีมาตรการและขั้นตอนการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันกับบริษัทที่เกี่ยวข้อง หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง โดยห้ามมิให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งทางตรงและทางอ้อม มีส่วนร่วมในการพิจารณาและอนุมัติรายการ และกำหนดให้คณะกรรมการตรวจสอบร่วมพิจารณา และให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของรายการที่นำเสนอขึ้น เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ ตลอดจนให้มีการเปิดเผยข้อมูลการทำรายการระหว่างกันไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไปในรายงานประจำปี

6.2.5 นโยบายการไม่ละเมิดสิทธิมนุษยชนและทรัพย์สินทางปัญญาหรือลิขสิทธิ์

นโยบายและแนวปฏิบัติด้านทรัพย์สินทางปัญญา

บริษัทฯ ดำเนินธุรกิจภายใต้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ทั้งด้านลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร หรือทรัพย์สินทางปัญญา อาทิ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง ไม่สนับสนุนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ มีมาตรการตรวจสอบและทำสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ก่อนนำผลงานออกใช้งานทุกครั้ง เพื่อให้มั่นใจว่าไม่มีการนำผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ออกใช้งาน รวมถึงหากได้รับการร้องขอ บริษัทฯ ยินดีให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง ในการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

นโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน

บริษัทฯ เคารพในสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานที่ทุกคนต้องได้รับอย่างเสมอภาคกัน บริษัทฯ จึงส่งเสริมให้พนักงานทุกคนมีสิทธิ เสรีภาพ ความเสมอภาคของบุคคล ปราศจากการล่วงละเมิดหรือกดขี่ข่มเหงในทุกรูปแบบ บริษัทฯ มีการจ้างงานที่เป็นธรรม และจะไม่มีส่วนร่วมกับการกระทำใด ๆ ที่ขัดต่อหลักสิทธิมนุษยชน

6.2.6 นโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญในการประกอบธุรกิจภายใต้หลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยยึดมั่นในแนวทางการดำเนินธุรกิจด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต โปร่งใสเป็นธรรม รับผิดชอบต่อสังคม และระมัดระวังภายใต้กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ และมาตรฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย ดังนั้น เพื่อแสดงเจตนารมณ์และความมุ่งมั่นในการต่อต้านคอร์รัปชันในทุกรูปแบบ เมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2564 บริษัทฯ จึงได้ลงนามในคำประกาศเจตนารมณ์เข้าร่วมเป็น “แนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย” และด้วยการดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใส และปฏิบัติตามนโยบายอย่างเคร่งครัด ในวันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ. 2564 แนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (CAC) ออกประกาศอย่างเป็นทางการว่า บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ได้ผ่านการรับรองเป็นสมาชิก โดยมีผลตั้งแต่ 30 กันยายน พ.ศ. 2564

เพื่อเป็นแนวทางและข้อปฏิบัติให้แก่กรรมการ ผู้บริหาร และพนักงาน บริษัทฯ จึงได้จัดให้มีนโยบายกำหนดความรับผิดชอบ แนวปฏิบัติ และข้อกำหนดในการดำเนินการที่เหมาะสม เพื่อป้องกันการคอร์รัปชันในทุกกิจกรรมทางธุรกิจของบริษัทฯ และเพื่อป้องกันความเสี่ยงด้านการทุจริตคอร์รัปชัน บริษัทฯ จึงจัดทำ “นโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน” เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติที่ชัดเจนในการดำเนินธุรกิจ และพัฒนาสู่องค์กรแห่งความยั่งยืน โดยสามารถศึกษารายละเอียดได้ที่ <https://investor.asiasoft.net/en/corporate-governance>

การอบรมและการสื่อสาร

เพื่อให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และบุคลากรของบริษัทฯ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถปฏิบัติตามนโยบายและมาตรการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันได้อย่างถูกต้อง บริษัทฯ จึงจัดให้มีการสื่อสารและเผยแพร่นโยบายการต่อต้านคอร์รัปชัน

แก่พนักงานและบุคลากรภายในบริษัทฯ ผ่านหลากหลายช่องทาง อาทิ การปฐมนิเทศพนักงานใหม่ การจัดอบรมสัมมนา การติดประกาศ ณ บอร์ดประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่ผ่านอีเมลภายในของบริษัทฯ การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของบริษัทฯ เป็นต้น

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังสื่อสารและเผยแพร่นโยบายการต่อต้านคอร์รัปชัน รวมถึงช่องทางการแจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียนไปยังสาธารณชน บริษัทย่อย ตลอดจนตัวแทนทางธุรกิจ คู่ค้าทางธุรกิจที่เกี่ยวข้อง และผู้มีส่วนได้เสียผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ เว็บไซต์ อีเมล ทั้งนี้ เพื่อสร้างความเข้าใจและสนับสนุนให้ยึดมั่นในมาตรฐานการรับผิดชอบต่อสังคมในเรื่องการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันเช่นเดียวกับบริษัทฯ

นโยบายงดรับของขวัญ

บริษัทฯ กำหนดแนวทางในการรับและการให้ของขวัญ การเลี้ยง หรือประโยชน์อื่นใด และประกาศใช้ทั่วทั้งองค์กร เพื่อให้บุคลากรของบริษัทฯ ตีบทปฏิบัติอย่างเคร่งครัด โดยจะไม่เรียกรับ/ไม่รับของขวัญ ของกำนัล การเลี้ยงรับรอง หรือสิ่งตอบแทนใด ๆ จากผู้ร่วมดำเนินธุรกิจกับบริษัทฯ

การแจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียน

บริษัทฯ กำหนดผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียน ดังนี้ ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ (กรรมการอิสระ) เลขาธิการบริษัทฯ ฝ่ายทรัพยากรบุคคล โดยสามารถยื่นข้อร้องเรียนผ่านช่องทาง ดังนี้

- อีเมล : auditcom@asiasoft.net
- โทรศัพท์ : 66 2769 8888
- โทรสาร : 66 2712 4250
- ไปรษณีย์ : บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

มาตรการคุ้มครองและรักษาความลับ

1. บริษัทฯ จะเก็บข้อมูลผู้แจ้งไว้เป็นความลับ โดยบริษัทฯ จะใช้ข้อมูลการแจ้งนี้เพื่อประโยชน์ในการบริหารงานและกำกับการปฏิบัติงานภายใน หรือเปิดเผยตามคำสั่งโดยชอบด้วยกฎหมาย ตามคำสั่งศาล และ/หรือ ตามคำสั่งของสำนักงาน ก.ล.ด. หน่วยงานราชการ และ/หรือหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง

2. ผู้แจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียนจะได้รับการตอบสนองอย่างจริงจัง และได้รับความคุ้มครองโดยไม่ต้องหวั่นเกรงต่อการใช้อำนาจบังคับบัญชาในทางไม่ชอบหรือการกระทำที่ไม่เป็นธรรม เพื่อตอบโต้การกระทำของผู้แจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียน

3. ผู้แจ้งจะต้องกระทำการโดยสุจริต หากบริษัทฯ พบการแจ้งเบาะแสโดยทุจริต หรือมีเจตนาในการกลั่นแกล้งให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย เสียชื่อเสียง ชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือให้ได้รับความอับอาย ฯลฯ นั้น บริษัทฯ จะดำเนินการตามที่เห็นควรต่อไป

4. บริษัทฯ ให้ความมั่นใจกับกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงาน ว่าจะไม่มีผู้ใดต้องถูกลงโทษ งดลงโทษ หรือได้รับผลกระทบใด ๆ จากการปฏิเสธการตัดสินใจจนถึงขั้นการปฏิเสธดังกล่าวจะทำให้บริษัทฯ สูญเสียธุรกิจ หรือพลาดโอกาสในการได้ธุรกิจใหม่ บริษัทฯ เชื่อว่านโยบายไม่ยอมรับการตัดสินใจและการคอร์รัปชันอย่างสิ้นเชิงจะช่วยสร้างคุณค่าให้แก่บริษัทฯ ได้ในระยะยาว นอกจากนี้บริษัทฯ ไม่ยินยอมให้ผู้ใดมากระทำการข่มขู่ คุกคาม หรือหน่วงเหนี่ยวกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานที่ตั้งใจปฏิบัติตามนโยบายฉบับนี้

5. หากกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานเชื่อว่าตนเองถูกข่มขู่ คุกคาม หรือหน่วงเหนี่ยว ให้แจ้งเบาะแส หรือร้องเรียนต่อผู้บังคับบัญชา หรือแผนกบุคคลโดยทันที และหากยังไม่ได้รับการแก้ไข ให้รายงานผ่านช่องทางการรายงานตามนโยบายฉบับนี้

การดำเนินการสืบสวนและบทลงโทษ

1. เมื่อได้รับการแจ้งเบาะแส กรรมการบริหารและคณะกรรมการตรวจสอบจะเป็นผู้กลั่นกรองสืบสวนข้อเท็จจริง

2. ระหว่างการสืบสวนข้อเท็จจริง กรรมการบริหารและคณะกรรมการตรวจสอบอาจมอบหมายให้ตัวแทน (ผู้บริหาร) แจ้งผลความคืบหน้าเป็นระยะ ให้ผู้แจ้งเบาะแสหรือร้องเรียนได้ทราบ

3. หากการสืบสวนข้อเท็จจริงแล้วพบว่า ข้อมูลหรือหลักฐานที่มีเหตุอันควรเชื่อได้ว่า ผู้ที่ถูกกล่าวหาได้กระทำการคอร์รัปชันหรือทุจริตจริง บริษัทฯ จะให้สิทธิผู้ถูกกล่าวหาได้รับทราบข้อกล่าวหา และให้สิทธิผู้ถูกกล่าวหาพิสูจน์ตนเอง โดยการหาข้อมูลหรือหลักฐานเพิ่มเติมที่แสดงให้เห็นว่าตนเองไม่เกี่ยวข้องกับการกระทำอันทุจริตตามที่ได้ถูกกล่าวหา

4. หากผู้ถูกร้องเรียนได้กระทำการทุจริตจริง การทุจริตนั้นถือว่าเป็นการกระทำความผิดนโยบายต่อต้านการคอร์รัปชัน

จะต้องได้รับการพิจารณาโทษทางวินัยจนถึงขั้นให้ออกจากงาน และ/หรือพ้นจากตำแหน่ง และหากการกระทำทุจริตนั้นผิดกฎหมาย ผู้กระทำความผิดอาจต้องได้รับโทษทางกฎหมาย ทั้งนี้ โทษทางวินัยตามระเบียบของบริษัทฯ คำตัดสินของคณะกรรมการ (ผู้บริหาร) ถือเป็นอันสิ้นสุด

6.2.7 จรรยาบรรณธุรกิจ

บริษัทฯ ให้ความสำคัญและการดำเนินธุรกิจโดยใช้หลักจรรยาบรรณเสมอมา รวมถึงการปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบ หรือข้อบังคับต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และส่งเสริมให้กรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานของบริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญของการดำเนินธุรกิจที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม ยึดหลักความซื่อสัตย์สุจริต และความโปร่งใส อีกทั้งต้องคำนึงถึงผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม โดยในปี 2564 บริษัทฯ ได้จัดทำนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน เพื่อเป็นข้อกำหนดและแนวทางแก่ผู้บริหาร กรรมการ และพนักงานในการทำงานและการดำเนินธุรกิจ

6.3 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญของนโยบายของบริษัทฯ

ในปี 2564 ที่ผ่านมา ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 2/2564 วันที่ 14 พฤษภาคม 2564 ได้มีมติอนุมัตินโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ มีการปรับปรุงนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และระบบการดูแลกิจการอย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการกำกับดูแล และยกระดับมาตรฐานการกำกับดูแลกิจการของบริษัทฯ

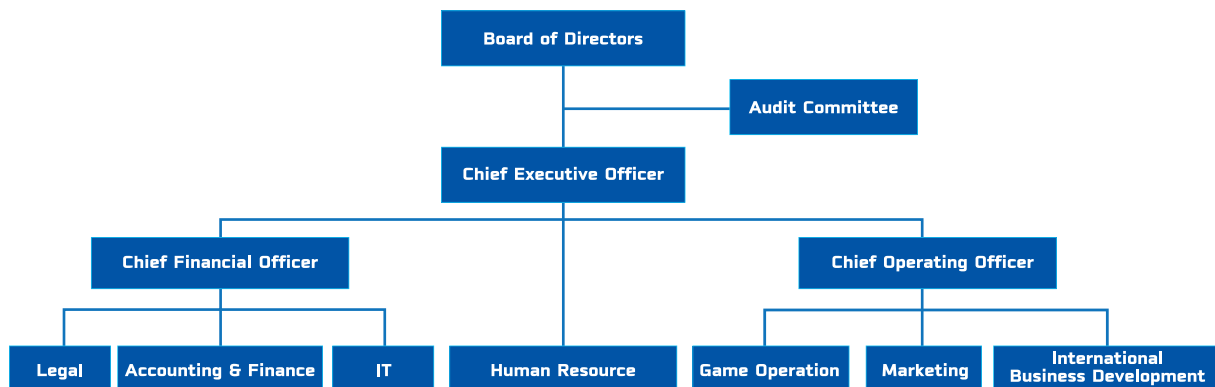
6.4 การรับรองการประเมินต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลกิจการที่ดี

โครงสร้างการประเมินคุณภาพการจัดการประชุมผู้ถือหุ้น

ในโครงการประเมินคุณภาพการจัดการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2564 ซึ่งดำเนินการโดยสมาคมส่งเสริมผู้ลงทุนไทย ผลการประเมินคุณภาพการจัดการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2564 บริษัทฯ ได้รับการประเมินผล 86.5 คะแนน

7 โครงสร้างการกำกับดูแลกิจการ และข้อมูล สำคัญเกี่ยวกับคณะกรรมการ คณะกรรมการ ชุดย่อย ผู้บริหาร พนักงาน และอื่น ๆ

7.1 โครงสร้างการกำกับดูแล



ข้อมูลคณะกรรมการและคณะกรรมการชุดย่อย

ชื่อ-นามสกุล	คณะกรรมการบริษัทฯ	คณะกรรมการชุดย่อย
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	รักษาการประธานกรรมการ และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	-
2. นายกิตติพงษ์ พดกษอรุณ	กรรมการที่เป็นผู้บริหาร	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงค์	กรรมการอิสระ	ประธานกรรมการตรวจสอบ และกรรมการอิสระ
4. นางมลฤดี สุขพันธ์ธำ*	กรรมการอิสระ	กรรมการตรวจสอบ และกรรมการอิสระ
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ	กรรมการตรวจสอบ และกรรมการอิสระ

หมายเหตุ : *นางมลฤดี สุขพันธ์ธำ เป็นกรรมการที่มีประสบการณ์ด้านบัญชีและการเงิน รายละเอียดปรากฏตามหัวข้อประวัติคณะกรรมการและผู้บริหาร

ข้อมูลสรุปการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการ

ชื่อ-นามสกุล	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม/จำนวนครั้งที่จัดประชุม*	
	คณะกรรมการบริษัทฯ	คณะกรรมการตรวจสอบ
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	5/5	-
2. นายกิตติพงษ์ พฤตษอรุณ	5/5	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	5/5	5/5
4. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	5/5	5/5
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	5/5	5/5

หมายเหตุ : *จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม นับรวมถึงการเข้าร่วมด้วยการประชุมทางไกลผ่านโทรศัพท์ และการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รายงานการเปลี่ยนแปลงการถือครองหลักทรัพย์ของกรรมการ
และผู้บริหารในบริษัทฯ และบริษัทย่อย (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564)

รายชื่อคณะกรรมการและผู้บริหาร	หุ้นสามัญ	
	31/12/2563	31/12/2564
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	177,387,770	161,439,690
นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์ (คู่สมรส)	41,397,656	41,397,656
2. นายกิตติพงษ์ พฤตษอรุณ	96,859	61,324
คู่สมรส	-	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	605,700	505,700
คู่สมรส	-	-
4. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	280,000	60,000
คู่สมรส	-	-
5. พันตำรวจเอก ญาณพล ยั่งยืน	80,000	50,000
คู่สมรส	-	-
6. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	93,563	145,482
คู่สมรส	-	3,300,000
7. Mr. Quach Dong Quang	562	97,794
คู่สมรส	-	1,100,000

7.2 ข้อมูลเกี่ยวกับคณะกรรมการ

บริษัทฯ มุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงที่สุด 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 ภารกิจ กลยุทธ์ เป้าหมาย แผนธุรกิจ และงบประมาณของบริษัทฯ ตลอดจนกำกับดูแลให้ฝ่ายจัดการดำเนินการให้เป็นไปตามแผนธุรกิจและงบประมาณที่

กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดให้แก่กิจการ และมอบความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น รวมทั้งดูแลให้มีกระบวนการประเมินความเหมาะสมของการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน การบริหารความเสี่ยง การรายงานทางการเงิน และการติดตามผลการดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ

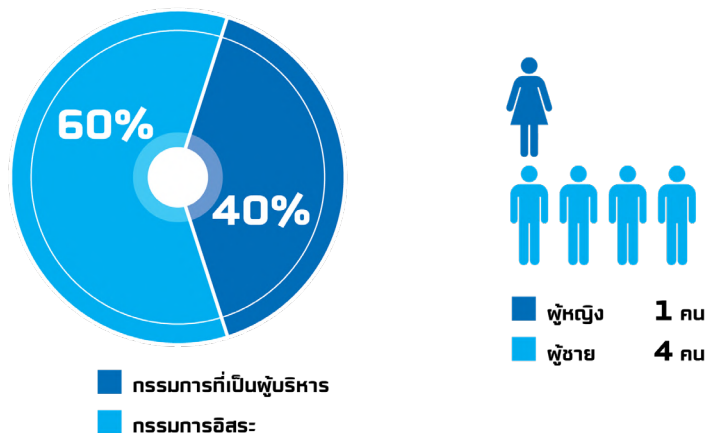
ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทฯ มีจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 2 ท่าน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 3 ท่าน โดยมีคุณสมบัติเป็นกรรมการอิสระ ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งคณะ จึงถือเป็นการถ่วงดุลกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

การถ่วงดุลของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ ประกอบด้วย กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ จำนวน 3 คน รักษาการประธานกรรมการ และกรรมการที่เป็นผู้บริหารจำนวน 2 คน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 บริษัทฯ มีกรรมการจำนวนทั้งสิ้น 5 คน โดยมีการถ่วงดุลของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร ดังนี้

- กรรมการที่เป็นผู้บริหาร : จำนวน 2 คน (ร้อยละ 40)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ : จำนวน 3 คน (ร้อยละ 60)

สัดส่วนของกรรมการอิสระ ในคณะกรรมการบริษัท



คณะกรรมการบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 คณะกรรมการบริษัทฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 5 ท่าน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2564
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	รักษาการประธานกรรมการ	5/5
2. นายกิตติพงษ์ พุกทองอรุณ	กรรมการ	5/5
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	5/5
4. นางมลฤดี สุขพันธุ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	5/5
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	5/5

นางมณฑิ สุธพันธ์รัตน์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน

โดยมี นางสาววิณา อุปคำ เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัทฯ

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัทฯ

นายปราโมทย์ สุตจิตพร และนายกิตติพงศ์ พตกษอรุณ กรรมการ 2 คนนี้ ลงลายมือชื่อร่วมกัน และประทับตราสำคัญของบริษัทฯ

ข้อมูลคณะกรรมการและผู้มีอำนาจควบคุมบริษัทฯ รายละเอียด

สามารถดูข้อมูลได้จาก “ข้อมูลคณะกรรมการและคณะกรรมการชุดย่อย” ข้อ 7.1

บทบาทหน้าที่ประธานกรรมการ

- ทำหน้าที่เป็นประธานในการประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ การประชุมผู้ถือหุ้น และการประชุมของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร
- เรียกประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ หรือมอบหมายให้บุคคลอื่นดำเนินการแทน
- สนับสนุนให้กรรมการได้อภิปราย ตั้งคำถาม และแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ระหว่างการประชุม
- เป็นผู้ลงคะแนนชี้ขาดในกรณีที่ประชุมคณะกรรมการมีการลงคะแนนเสียง และคะแนนเสียงทั้งสองฝ่ายเท่ากัน

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัทฯ

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

2. กำหนดหรือเปลี่ยนแปลงชื่อกรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อผูกพันบริษัทฯ

3. กำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และทิศทางการดำเนินงานของบริษัทฯ รวมทั้งกำกับดูแลให้ฝ่ายบริหารดำเนินการให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่ผู้ถือหุ้นและการเติบโตอย่างยั่งยืน

4. พิจารณาตัดสินใจในเรื่องที่มีสาระสำคัญ เช่น แผนธุรกิจ งบประมาณ โครงการลงทุนขนาดใหญ่ อำนาจการบริหาร และรายการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด

5. แต่งตั้งคณะอนุกรรมการหรือบุคคลใด เพื่อทำหน้าที่ช่วยดูแล ติดตาม และควบคุมการบริหารงานของบริษัทฯ ในเรื่องที่เป็นสาระสำคัญภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริษัทฯ เช่น คณะกรรมการบริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ และกรรมการผู้จัดการ เป็นต้น รวมทั้งประเมินผลการปฏิบัติงานและกำหนดค่าตอบแทนของคณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือมอบอำนาจเพื่อให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าวมีอำนาจตามที่คณะกรรมการเห็นสมควร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริษัทฯ เห็นสมควร ซึ่งคณะกรรมการบริษัทฯ อาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

6. จัดให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน และมาตรการการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินการในเรื่องดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

7. จัดทำรายงานคณะกรรมการประจำปี และรับผิดชอบต่อการจัดทำและการเปิดเผยงบการเงิน เพื่อแสดงถึงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอต่อผู้ถือหุ้น

ทั้งนี้ การมอบอำนาจแก่คณะอนุกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นจะไม่รวมถึงการมอบอำนาจที่ทำให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว สามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย รวมทั้งกำหนดให้ต้องขอความเห็นชอบจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ที่สำคัญของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องตามข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ ในกรณีที่การดำเนินการเรื่องใดที่กรรมการท่านใดหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง (ตามประกาศสำนักงาน ก.ล.ด. และ/หรือตลาดหลักทรัพย์ฯ) มีส่วนได้เสียหรือมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ กรรมการและบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งนั้นไม่มีสิทธิออกเสียงและไม่มีอำนาจอนุมัติการดำเนินการในเรื่องดังกล่าว

นโยบายการจ่ายค่าตอบแทนกรรมการ

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดค่าตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดค่าตอบแทนกรรมการ ดังนี้

- มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับขอบเขตภาระหน้าที่ความรับผิดชอบของกรรมการแต่ละคน
- ค่าตอบแทนอยู่ในระดับที่สามารถจูงใจ สามารถรักษากรรมการที่มีความรู้ความสามารถและมีคุณภาพในการปฏิบัติหน้าที่ให้แก่บริษัทฯ ได้
- องค์ประกอบของค่าตอบแทนมีความชัดเจน โปร่งใส และง่ายต่อการเข้าใจ
- เป็นอัตราที่เทียบเคียงได้กับค่าตอบแทนกรรมการในอุตสาหกรรมเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

รายละเอียดการจ่ายค่าตอบแทนกรรมการ

ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2564 เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2564 ได้มีมติอนุมัติค่าตอบแทนกรรมการของบริษัทฯ ดังนี้

1. ค่าตอบแทนรายเดือน

ตำแหน่ง	ค่าตอบแทนรายเดือน
ประธานกรรมการ	33,000 บาทต่อเดือน
กรรมการ	22,000 บาทต่อเดือน

2. เบี้ยประชุม

ตำแหน่ง	ค่าตอบแทนรายเดือน
ประธานกรรมการตรวจสอบ	44,000 บาทต่อครั้ง
กรรมการตรวจสอบ	33,000 บาทต่อครั้ง

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายค่าตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละคน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

7.3 ข้อมูลเกี่ยวกับคณะกรรมการชุดย่อย

คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 คน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตังค์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ

โดยมี นางสาววีณา อุบลคำ เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบตั้งแต่วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2564 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 และเสนอค่าตอบแทนของบุคคลดังกล่าว รวมถึงการถอดถอนหรือเลิกจ้างบุคคลดังกล่าว รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชี โดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อ

กำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวเหมาะสมผลและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ

6. จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัทฯ ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้

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

7. ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ มอบหมายด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 2 คน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2564
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานกรรมการบริหาร	5/5
2. นายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ	กรรมการบริหาร	5/5

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

1. วางแผนและกำหนดนโยบาย ทิศทาง และกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการบริษัทฯ อนุมัติ

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

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

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

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

6. พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัทฯ

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

8. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ มอบหมาย

อนึ่ง การอนุมัติรายการดังกล่าวข้างต้นจะต้องไม่มีลักษณะเป็นการอนุมัติรายการที่ทำให้คณะกรรมการบริหารหรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะกรรมการบริหารสามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด ที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นรายการที่เป็น

ธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ด. ประกาศกำหนด

ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ มีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

7.4 คณะผู้บริหาร (ตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ด. และตลาดหลักทรัพย์ฯ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 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 พฤตขจร	กรรมการผู้จัดการ

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

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

2. ดำเนินการและบริหารจัดการการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

3. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 40.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

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

5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ และบริษัทย่อย ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ และบริษัทย่อย

6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาในด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย โดยอยู่ภายใต้กรอบงบประมาณที่ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทฯ ในแต่ละปี

7. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ หรือคณะกรรมการบริหารเป็นคราว ๆ ไป

ทั้งนี้ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อคณะกรรมการบริหาร และให้ประธานเจ้าหน้าที่บริหารปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนดไว้

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

4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 20.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติ การเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ

5. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใด ๆ แก่กรรมการผู้จัดการตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่คณะกรรมการผู้จัดการในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การสั่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของกรรมการผู้จัดการ และภายในระยะเวลาที่กรรมการผู้จัดการเห็นสมควร และกรรมการผู้จัดการอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บัญชี เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร

7. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ

8. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหารเป็นคราว ๆ ไป

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

7.5 นโยบายจ่ายค่าตอบแทนรวมของผู้บริหารและพนักงาน

นโยบายการจ่ายค่าตอบแทนของบริษัทฯ ใช้กับพนักงานทุกคน โดยนโยบายนี้จะทำให้มั่นใจได้ว่าบริษัทฯ จะสามารถดึงดูดใจ พัฒนาศักยภาพ และรักษาพนักงานผู้มีผลการปฏิบัติงานสูงและมีแรงจูงใจในการทำงานไว้ได้ ในตลาดที่มีการแข่งขัน พนักงานจะได้รับการเสนอค่าตอบแทนในอัตราที่เหมาะสมและเป็นไปตามแนวทางของตลาด ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของค่าตอบแทน ผลที่ได้รับก็คือ พนักงานรู้สึกมีกำลังใจในการทำงาน เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและทำให้บริษัทฯ คงการเติบโตได้อย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ บริษัทฯ มีระบบการบริหารผลการปฏิบัติงานของบุคลากร โดยกำหนดตัวชี้วัด และพิจารณาให้ครอบคลุมมิติการดำเนินงานจากทุกส่วนในบริษัทฯ และสรุปโดยฝ่ายบริหาร ทั้งนี้ตัวชี้วัดได้ถูกถ่ายทอดสู่ผู้บริหารและพนักงานทุกคนตามลำดับ เพื่อพัฒนาผลงาน รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนให้กำลังใจสำหรับการทุ่มเททำงาน โดยเชื่อมโยงกับการจ่ายค่าตอบแทนและรางวัลจากผลการปฏิบัติงานให้แก่พนักงาน นอกจากนี้กระบวนการดังกล่าวยังช่วยในการวัดและประเมินความรู้ความสามารถ และการพัฒนาบุคลากร ตลอดจนการวัดประสิทธิภาพของการดำเนินการตามเป้าหมายการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับหน่วยงาน ฝ่าย บริษัทฯ และยังเป็นเครื่องมือในการประเมินความพร้อมของบุคลากรที่จะได้รับการเลื่อนตำแหน่ง ซึ่งสามารถระบุระดับความรู้ความสามารถ และทักษะที่ยังขาดของระดับที่สูงขึ้นในอนาคต

บริษัทฯ มุ่งเน้นการให้อัตราค่าตอบแทนและผลประโยชน์ที่อยู่ในระดับใกล้เคียงกับบริษัทอื่น ๆ ในอุตสาหกรรมเดียวกันอย่างเป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการจ้างงาน โดยคำนึงถึงขีดความสามารถ การปฏิบัติงานตามความสามารถของพนักงานในตำแหน่งต่าง ๆ โดยไม่เลือกปฏิบัติ และให้โอกาสที่เท่าเทียมกัน ทั้งสตรี ผู้พิการ ผู้ด้อยโอกาส ซึ่งคำนึงถึงหลักความเป็นธรรม เสมอภาค คุณสมบัติที่เหมาะสม และส่งเสริมความก้าวหน้าในสายอาชีพ เพื่อการเจริญเติบโตไปกับบริษัทฯ อย่างยั่งยืน โดยได้กำหนดนโยบายอัตราค่าตอบแทนของพนักงาน ทั้งระยะสั้นและระยะยาวที่สอดคล้องกับผลประโยชน์ของการของบริษัทฯ และเชื่อมโยงกับผลการปฏิบัติงานของพนักงาน ดังนี้

1. ผลตอบแทนระยะสั้น : บริษัทฯ กำหนดการจ่ายผลตอบแทนที่สามารถเทียบเคียงได้อย่างเหมาะสมกับอัตราการจ่ายทั่วไปของบริษัทที่อยู่ในธุรกิจเดียวกัน เพื่อรักษาและเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันด้านทรัพยากรบุคคลให้แก่บริษัทฯ นอกจากนี้บริษัทฯ ได้กำหนดจ่ายโบนัสประจำปีตามผลการปฏิบัติงาน อ้างอิงตามการประเมินผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

2. ผลตอบแทนระยะยาว : บริษัทฯ กำหนดให้มีการวัดผลการปฏิบัติงานและศักยภาพของพนักงาน โดยบริษัทฯ

จะจ่ายค่าตอบแทนอย่างเหมาะสมแก่พนักงานที่มีความรู้ความสามารถสูง รวมทั้งจัดให้มีการเติบโตตามสายอาชีพ (Career Growth) อันสอดคล้องกับแผนทดแทนตำแหน่งงานของบริษัทฯ (Succession Plan)

องค์ประกอบของค่าตอบแทนระหว่างการประเมินผลการปฏิบัติงาน พนักงานแต่ละท่านและผู้บังคับบัญชาจะประเมินผลการปฏิบัติงานของพนักงานในปีที่ผ่านมาและกำหนดเป้าหมายใหม่ การตัดสินใจในการปรับเปลี่ยนเงินเดือนของพนักงานจะอิงตามผลการประเมินนี้ องค์ประกอบของค่าตอบแทน ได้แก่

1. เงินเดือนจะได้รับการกำหนดโดยอิงตามบทบาทและตำแหน่งหน้าที่ของพนักงานแต่ละคน ซึ่งรวมถึงประสบการณ์ด้านวิชาชีพ ความรับผิดชอบ ความซับซ้อนของงาน และสภาวะตลาดในประเทศ

2. โบนัสประจำปีตามผลการปฏิบัติงาน อ้างอิงตามการประเมินผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และตัวชี้วัดที่สะท้อนให้เห็นถึงผลการปฏิบัติงานของฝ่าย/แผนก และของพนักงานแต่ละคน นอกจากนี้ ปัจจัยทั้งด้านการเงินและมิใช่ด้านการเงิน ถูกนำมาใช้พิจารณาโบนัสประจำปีของแต่ละบุคคล กล่าวคือ การปฏิบัติงานตามแนวทางและกระบวนการภายในบริษัทฯ ชัดความสามารถและสมรรถนะของพนักงานของพนักงาน ความทุ่มเทในการทำงาน และอื่น ๆ

3. สวัสดิการต่าง ๆ จะให้โดยอิงตามสัญญาการจ้างงานของพนักงานแต่ละราย วิธีปฏิบัติในตลาดของประเทศ และ/หรือ บทบาทและตำแหน่งของพนักงาน

4. เงินชดเชยในกรณีเลิกจ้างจะจ่ายตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน

นอกจากการจ่ายผลตอบแทนแล้ว บริษัทฯ มีการดูแลสวัสดิการต่าง ๆ ให้แก่พนักงานอย่างเหมาะสม โดยจัดให้มีการทบทวนสวัสดิการต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะทางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น การตรวจสอบสุขภาพประจำปี ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ค่าที่พัก กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ เพื่อสร้างความมั่นคงและเป็นหลักประกันทางการเงินให้แก่พนักงานภายหลังสิ้นสุดการเป็นพนักงานหรือเกษียณอายุ

หมายเหตุ : บริษัทฯ ไม่มีนโยบายจ่ายค่าตอบแทนให้แก่คณะกรรมการบริหาร

ค่าตอบแทนรวมของกรรมการบริหารและผู้บริหาร

ค่าตอบแทนกรรมการที่เป็นตัวเงินในปี 2564

กรรมการ	ค่าตอบแทน (บาท)	เบี้ยประชุม (บาท)
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	264,000.00	-
2. นายกิตติพงศ์ พฤตษอรุณ	264,000.00	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	264,000.00	220,000.00
4. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	264,000.00	165,000.00
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	264,000.00	165,000.00
รวม	1,320,000.00	550,000.00

ค่าตอบแทนผู้บริหารที่เป็นตัวเงินในปี 2564

ตำแหน่ง	จำนวน (คน)	ค่าตอบแทน ^ก (บาท)
ผู้บริหาร ^ข	6	14,463,487.82 ^ก

หมายเหตุ :

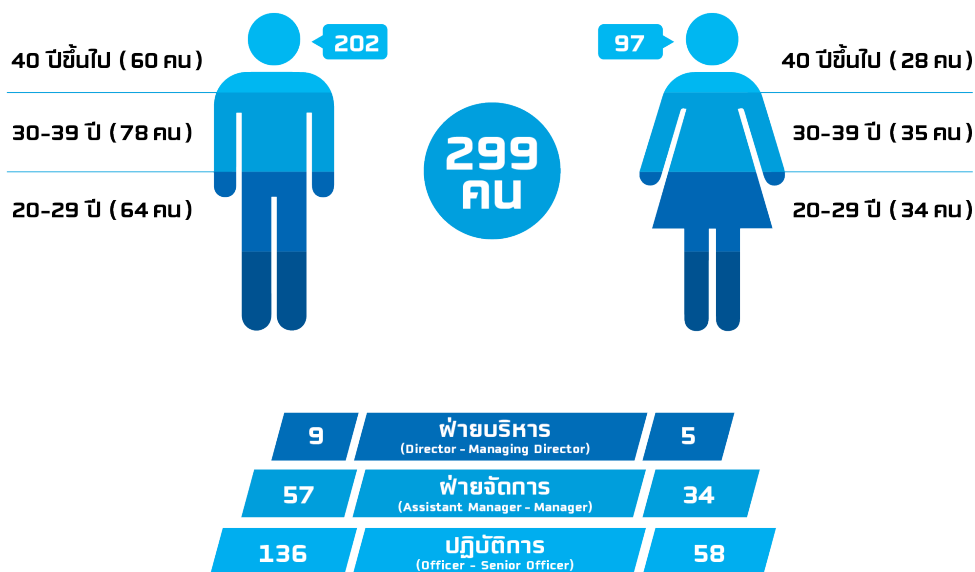
^ก ประกอบด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา และค่าสวัสดิการ

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

^ก คำนวณค่าตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง โดยมีผู้บริหารบางท่านได้ลาออกจากบริษัทฯ ในระหว่างปี

7.6 ข้อมูลเกี่ยวกับพนักงาน

จำนวนบุคลากร



ผลตอบแทนพนักงาน

บริษัทฯ มีการจ่ายผลตอบแทนให้แก่พนักงานในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ เงินเดือน โบนัส และผลประโยชน์พนักงานอื่น ๆ เช่น กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ เงินประกันสังคม ซึ่งเป็นไปตามนโยบายการจ้างงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ทั้งนี้ ผลตอบแทนพนักงานดังกล่าวไม่รวมเจ้าหน้าที่ระดับผู้บริหาร โดยในปี 2564 สรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ประเภทผลตอบแทน	ปี 2562 (ล้านบาท)	ปี 2563 (ล้านบาท)	ปี 2564 (ล้านบาท)
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้น	159.25	205.50	217.24
ผลประโยชน์หลังออกจากงาน	3.69	5.13	4.69
รวม	162.94	210.63	221.93

นโยบายพัฒนาพนักงาน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการพัฒนาพนักงานในทุกระดับอย่างต่อเนื่อง เพื่อรองรับการเจริญเติบโตของธุรกิจ และเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน เนื่องจากพนักงานเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจไปสู่เป้าหมาย อีกทั้งเป็นแรงผลักดันสำคัญในการช่วยสนับสนุนให้องค์กรเติบโตและก้าวหน้า บริษัทฯ จึงมุ่งมั่นพัฒนาบุคลากรทุกสายวิชาชีพในทุกระดับ โดยการพัฒนาด้านทักษะ ความรู้ ความสามารถ ตลอดจนปลูกฝังวัฒนธรรมและจริยธรรมขององค์กรควบคู่กัน เพื่อให้สอดคล้องกับกลยุทธ์และแนวทางการดำเนินธุรกิจโดยมีนโยบายในการพัฒนา ดังนี้

1. นโยบายด้านการฝึกอบรมและพัฒนา : บริษัทฯ ปรับปรุงระบบและกระบวนการพัฒนาบุคลากร โดยนำแนวทางการฝึกอบรมและพัฒนาแบบมุ่งพัฒนาขีดความสามารถ (Competency-based Training and Development) มาใช้อย่างจริงจัง โดยเน้นหลักการพัฒนา 70:20:10 (เรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริงร้อยละ 70 เรียนรู้ผ่านการสอนงานและการให้คำแนะนำร้อยละ 20 และเรียนรู้ผ่านการฝึกอบรมร้อยละ 10) เพื่อเร่งรัดให้การพัฒนาบุคลากรมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีการจัดรูปแบบการพัฒนาในแนวทางต่าง ๆ ดังนี้

- การฝึกอบรมภายในและภายนอกสำหรับพนักงานและผู้บริหารทุกระดับ ทั้งในรูปแบบออนไลน์และในห้องเรียน รวมทั้งเปิดโอกาสให้พนักงานและผู้บริหารได้รับการฝึกอบรมและร่วมงานสัมมนาที่จัดโดยสถาบันต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อเพิ่มความรู้ด้านเทคนิค ความรู้เฉพาะด้านตามตำแหน่งงาน และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการทำงาน เช่น ทักษะการบริหารจัดการ รวมทั้งการพัฒนาภาวะผู้นำ
- การฝึกอบรมและพัฒนาพนักงานในรูปแบบการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริง (On-the-job Training) ผ่านการปฏิบัติงานในโครงการต่าง ๆ ของบริษัทฯ หรือปฏิบัติงานสมทบกับบริษัทร่วมทุน
- สนับสนุนทุนการศึกษาให้แก่พนักงาน เพื่อการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโทในมหาวิทยาลัย

2. นโยบายการวางแผนพัฒนาอาชีพ : บริษัทฯ กำหนดนโยบายการวางแผนพัฒนาสายอาชีพของพนักงานทุกสาย

ในทุกระดับ โดยพนักงานจะได้รับการพัฒนาทักษะ ความรู้ ความสามารถอย่างต่อเนื่อง เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้น นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังนำระบบประเมินผลการปฏิบัติงานแบบ 360 องศา มาใช้ในการประเมินพฤติกรรมของพนักงาน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ถูกประเมินได้เห็นมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับตัวเอง เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาด้านตนเองได้ดียิ่งขึ้น โดยมีการทบทวนหลักเกณฑ์และเนื้อหาในการประเมินให้มีความชัดเจน สะท้อนระดับของการแสดงพฤติกรรมของพนักงานในองค์กรในปัจจุบัน และสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ส่งเสริมการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงองค์กร โดยการนำผลการประเมินผลการปฏิบัติงานประจำปีมาวิเคราะห์ วางแผน และกำหนดทิศทางการพัฒนาบุคลากร จะพิจารณาจากแผนกลยุทธ์ทางธุรกิจของบริษัทฯ เป็นสำคัญ ดังนี้

- สมรรถนะหลัก (Core Competency) : ความสามารถซึ่งแสดงถึงวัฒนธรรมการทำงานขององค์กร ซึ่งบุคลากรทุกคนในองค์กรพึงมี และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อจะทำให้องค์กรบรรลุเป้าหมายในการดำเนินงานได้
- สมรรถนะบริหาร (Managerial Competency) : ความสามารถด้านการบริหารที่บุคลากรในองค์กรตามระดับแต่ละตำแหน่งงานที่จำเป็นต้องมี เพื่อใช้ในการบริหารตนเอง บริหารงานผู้ใต้บังคับบัญชา เพื่อให้งานสำเร็จ อีกทั้งต้องสอดคล้องกับแผนกลยุทธ์และวิสัยทัศน์ขององค์กร
- สมรรถนะตามสายงาน (Functional Competency) : ความสามารถ ทักษะ ด้านวิชาชีพที่จำเป็นในการนำไปปฏิบัติงานให้บรรลุผลสำเร็จ ซึ่งมีความแตกต่างกันตามลักษณะงาน

ข้อพิพาทด้านแรงงานที่สำคัญในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา

ไม่มี

7.7 ข้อมูลสำคัญอื่น

เลขานุการบริษัทฯ

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 2/2560 ประชุมเมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2560 มีมติแต่งตั้ง นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล เป็นเลขานุการบริษัทฯ ต่อมา นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล ได้ลาออกจากการเป็นเลขานุการบริษัทฯ โดยเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2564 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2564 ได้มีมติแต่งตั้ง นางสาววิณา อุปคำ เป็นเลขานุการบริษัทฯ โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2564 เป็นต้นไป โดยมีอำนาจหน้าที่ และความรับผิดชอบ เป็นไปตามที่กฎหมายได้กำหนดไว้ สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้

- ทะเบียนกรรมการ
- หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี
- หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น

2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร

3. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด

4. ให้คำแนะนำด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อพึงปฏิบัติด้านการกำกับดูแลการดำเนินกิจกรรมของคณะกรรมการให้เป็นไปตามกฎหมาย

5. ทำหน้าที่ในการดำเนินการจัดประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ และการประชุมผู้ถือหุ้น

6. ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่กำกับดูแล เช่น สำนักงาน ก.ล.ด. ตลาดหลักทรัพย์ฯ และดูแลการเปิดเผย

ข้อมูลและรายงานสารสนเทศต่อหน่วยงานที่กำกับดูแลและสาธารณชนให้ถูกต้องครบถ้วนตามกฎหมาย

ซึ่งนางสาววิณา อุปคำ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ผู้ประสานงานกับหน่วยงานตรวจสอบภายในและกำกับดูแลการปฏิบัติงานของบริษัทฯ

คณะกรรมการบริษัทฯ จัดให้มีผู้ประสานงานกับหน่วยงานตรวจสอบภายใน ได้แก่ นายชวณินทร์ ตรีถาวรยีนยง ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ อย่างสม่ำเสมอ การปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบข้อบังคับที่กำหนดขึ้นทั้งภายในและภายนอกองค์กร และการปฏิบัติตามระบบการควบคุมภายใน นอกจากนี้ยังรวมถึงการให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะแก่หน่วยงานต่าง ๆ ด้านการควบคุมภายใน โดยมุ่งเน้นให้เกิดการควบคุมตนเอง (Self-Control)

รายละเอียดผู้ประสานงาน

นายชวณินทร์ ตรีถาวรยีนยง (38 ปี)

ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน

คุณวุฒิทางการศึกษา : ปริญญาโท วิทยาศาสตร์ สาขาการเงิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ประสบการณ์ทำงาน :	
สิงหาคม 2563 - ปัจจุบัน	: ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
มิถุนายน 2562 - กรกฎาคม 2563	: รองกรรมการผู้จัดการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท วอริทซ์ สปอร์ต จำกัด
พฤศจิกายน 2560 - มิถุนายน 2562	: ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท รียอลพลัส จำกัด
ธันวาคม 2550 - ตุลาคม 2560	: ผู้จัดการอาวุโส สายงานสอบบัญชี บริษัท ไพร์ชวอเตอร์แอสซูเรอรี เอบีเอส จำกัด

หน้าที่ความรับผิดชอบของหัวหน้างานตรวจสอบภายใน

1. จัดทำแผนการตรวจสอบประจำปี ที่ได้ผ่านการพิจารณาและเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ
2. จัดทำงบประมาณประจำปี และตัวชี้วัดความสำเร็จของงานตรวจสอบ
3. สอบทานแนวการตรวจสอบ (Audit Program) ตรวจสอบทั้งด้านปฏิบัติงาน ด้านสารสนเทศ เพื่อให้มีการใช้ทรัพยากร อย่างคุ้มค่า และผลลัพธ์การตรวจสอบมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
4. สอบทานความเหมาะสมของระบบการเก็บข้อมูลและการมีอยู่จริงของทรัพย์สินของบริษัทฯ
5. ประเมินความเชื่อถือได้และความถูกต้องของข้อมูลด้านบัญชีการเงิน
6. ตรวจสอบการปฏิบัติงานของหน่วยงานต่าง ๆ ว่าเป็นไปตามนโยบายเป้าหมาย และข้อบังคับของบริษัทฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีการควบคุมภายในที่ดีเพียงพอที่จะทำให้การปฏิบัติงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่บริษัทฯ ตั้งไว้
7. ตรวจสอบ/สอบสวน และดำเนินการทางกฎหมายการทุจริต
8. สอบทานรายงานผลการตรวจสอบและติดตามผลการปฏิบัติงานตามข้อเสนอแนะ
9. จัดทำรายงานผลการตรวจสอบเสนอฝ่ายบริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ และคณะกรรมการบริษัทฯ
10. คัดเลือกผู้ตรวจสอบภายในจากบุคคลภายนอกที่มีความรู้ ความสามารถ และประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ตรวจสอบ
11. ให้คำแนะนำและปรึกษา เกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในและความเสี่ยงกับหน่วยงานต่าง ๆ
12. ปฏิบัติงานพิเศษตามที่ได้รับมอบหมายจากฝ่ายบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบ
13. ประสานงานกับผู้บริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ ผู้สอบบัญชี และที่ปรึกษา

นักลงทุนสัมพันธ์

บริษัทฯ ได้มอบหมายให้ นายปิติกร ปิตะพงษ์ ดำรงตำแหน่งเป็นนักลงทุนสัมพันธ์ โดยมีช่องทางการติดต่อ ดังนี้
อีเมล : ir@asiasoft.net
โทรศัพท์ : 096-718-6682
เว็บไซต์ : <https://investor.asiasoft.net>

คณะกรรมการให้ความสำคัญต่อการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยข้อมูลที่เกี่ยวข้องจะต้องมีความถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส ทันท่วงที และทันเวลา ซึ่งรวมถึงรายงานทางการเงิน ผลการดำเนินงาน ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยจะเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน โดยผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งจากการจัดกิจกรรมพบปะนักลงทุน นักวิเคราะห์ จัดหมายอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเผยแพร่ข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงาน ก.ล.ด. รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทฯ (www.asiasoft.net) และบริษัทฯ ได้จัดตั้งทีมงานนักลงทุนสัมพันธ์ (Investor Relations Unit) เพื่อดูแลและให้บริการข้อมูลข่าวสาร และตอบข้อซักถามแก่ผู้ถือหุ้น นักลงทุน นักวิเคราะห์ และประชาชนทั่วไป โดยผู้ลงทุนสามารถสอบถามข้อมูลได้ทางโทรศัพท์ 096-718-6682 หรือทางอีเมล ir@asiasoft.net

ทั้งนี้ในปี 2564 บริษัทฯ ได้จัดกิจกรรมให้นักวิเคราะห์และนักลงทุนเป็นระยะ ๆ ดังนี้

กิจกรรม	จำนวนครั้ง
ให้ข้อมูลนักวิเคราะห์ กองทุนและผู้ถือหุ้น	100
การประชุมทางโทรศัพท์กับกองทุนต่างประเทศ	12
การพบปะผู้ลงทุนสถาบัน ผู้ลงทุนทั่วไป นักวิเคราะห์	11

ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ในปี 2563 บริษัท มาচারัส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 2 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พวายเอส 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)

ในปี 2564 บริษัท มาচারัส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 2 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.09 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.06 ล้านบาท)

รายละเอียดค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ประเภทค่าตอบแทน	ปี 2564			ปี 2563		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (7 บริษัท)	รวม	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (7 บริษัท)	รวม
ค่าตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)						
- ค่าตรวจสอบงบการเงิน ประจำปี	2,250,000.00	2,658,007.56	4,908,007.56	2,050,125.00	2,417,634.16	4,467,759.16
- ค่าสอบทานงบการเงิน รายไตรมาส (3 ไตรมาส)	750,000	865,885.77	1,615,885.77	693,000.00	1,715,869.02	2,408,869.02
รวมค่าตอบแทนการสอบบัญชี	3,000,000.00	3,523,893.33	6,523,893.33	2,743,125.00	4,133,503.19	6,876,628.19
ค่าตอบแทนอื่น (บาท)						
- บริษัท มาচারัส จำกัด	69,021.22	77,295.68	146,316.90	56,955.68	-	56,955.68
รวมค่าตอบแทนอื่น	69,021.22	77,295.68	146,316.90	56,955.68	-	56,955.68
รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด	3,069,021.22	3,601,189.02	6,670,219.24	2,800,080.68	4,133,503.19	6,933,583.87

8 รายงานผลการดำเนินงานสำคัญ ด้านการกำกับดูแลกิจการ

สรุปผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการในรอบปีที่ผ่านมา

คณะกรรมการบริษัทฯ มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นตัวแทนของผู้ถือหุ้น ดูแลให้มีการดำเนินการในเรื่องการกำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมายหลักในการประกอบธุรกิจ วิสัยทัศน์ พันธกิจ แผนกลยุทธ์ และงบประมาณให้ฝ่ายบริหารดำเนินงาน ส่งเสริมให้มีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ยึดมั่นในจริยธรรม รวมทั้งประพฤติตนเป็นต้นแบบ ดูแลโครงสร้างและการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ ให้เหมาะสมต่อการบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายหลักในการประกอบธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการสรรหา พัฒนา กำหนดค่าตอบแทน และประเมินผลงาน

คณะกรรมการบริษัทฯ ร่วมกับฝ่ายบริหาร กำหนดและทบทวนกลยุทธ์ เป้าหมาย แผนงานประจำปี ร่วมกันดูแลความเหมาะสมเพียงพอของระบบบริหารความเสี่ยงและการควบคุมภายใน กำหนดอำนาจ การดำเนินการที่เหมาะสมกับความรับผิดชอบของฝ่ายบริหาร กำหนดกรอบการจัดสรรทรัพยากร การพัฒนา และงบประมาณ เช่น นโยบายและแผนการบริหารจัดการบุคคล และนโยบายด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงมีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน และดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลทางการเงินและไม่ใช่การเงินให้มีความน่าเชื่อถือ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการดำเนินกิจการ และควบคุมดูแลการดำเนินงานของฝ่ายบริหารให้เป็นไปตามนโยบายที่ได้มอบหมายไว้ ด้วยความยุติธรรม โปร่งใส สอดคล้องกับกฎหมาย ข้อบังคับ และนโยบายต่าง ๆ รวมถึงจรรยาบรรณธุรกิจ

ในปี 2564 ที่ผ่านมา คณะกรรมการบริษัทฯ ได้ทำหน้าที่บริหารจัดการและดำเนินกิจการของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ ตลอดจนมติของผู้ถือหุ้น ด้วยความระมัดระวัง รักษาผลประโยชน์ของบริษัทฯ เป็นสำคัญ มีผลการดำเนินงานสำคัญด้านการกำกับดูแลกิจการ ดังนี้

8.1 การสรรหา พัฒนา และประเมินผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการ

8.1.1 หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกกรรมการอิสระ

บริษัทฯ ได้กำหนดนิยามกรรมการอิสระของบริษัทฯ คือกรรมการที่ไม่ได้เป็นกรรมการบริหาร (Non-Executive Director) และไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการบริหารงานประจำ และไม่เป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ในบริษัทฯ โดยบริษัทฯ ได้กำหนดคุณสมบัติเท่ากับข้อกำหนดขั้นต่ำของสำนักงาน ก.ล.ด. และตลาดหลักทรัพย์ฯ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระทั้งหมด เพื่อช่วยในการกำกับดูแลกิจการ

หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกกรรมการอิสระอิงตามหลักเกณฑ์การคัดเลือกกรรมการบริษัทฯ โดยคุณสมบัติของผู้ที่จะมาทำหน้าที่เป็นกรรมการอิสระ พิจารณาจากคุณสมบัติและลักษณะต้องห้ามของกรรมการตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด และกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ รวมถึงประกาศ ข้อบังคับ และ/หรือระเบียบที่เกี่ยวข้อง โดยกรรมการอิสระจะมีคุณวุฒิ การศึกษา ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ประสบการณ์การทำงาน และความเหมาะสมอื่น ๆ ประกอบกัน เพื่อนำเสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาเลือกตั้งเป็นกรรมการของบริษัทฯ ต่อไป

บริษัทฯ ได้กำหนดองค์ประกอบคณะกรรมการบริษัทฯ ให้ประกอบด้วยกรรมการอิสระอย่างน้อย 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งหมดของบริษัทฯ โดยผู้ที่ได้รับเสนอชื่อเป็นกรรมการอิสระของบริษัทฯ ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามคำนิยามที่กำหนด

คุณสมบัติของกรรมการอิสระ

1. ถือหุ้นไม่เกินร้อยละ 1 ของจำนวนหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงทั้งหมดของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วมหรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ทั้งนี้ ให้นับรวมหุ้นที่ถือโดยผู้ที่เกี่ยวข้องด้วย
2. ไม่เป็นหรือเคยเป็นกรรมการที่มีส่วนร่วมในการบริหารงาน ลูกจ้าง พนักงาน ที่ปรึกษาที่ได้รับเงินเดือนประจำ หรือผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทฯ ย่อยในลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง เว้นแต่จะพ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกรรมการตรวจสอบ
3. ไม่เป็นบุคคลที่มีความสัมพันธ์ทางสายโลหิต หรือโดยการจดทะเบียนตามกฎหมายในลักษณะที่เป็น บิดามารดา

กลุ่มรส พี่น้องและบุตร รวมทั้งกลุ่มรสของบุตร ของผู้บริหาร ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ ผู้มีอำนาจควบคุม หรือบุคคลที่จะได้รับการเสนอให้เป็นผู้บริหารหรือผู้มีอำนาจควบคุม ของบริษัทฯ หรือบริษัทฯ ย่อย

4. ไม่มีหรือเคยมีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ในลักษณะที่อาจเป็นการขัดขวางการใช้วิจารณญาณอย่างอิสระ รวมทั้งไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ หรือผู้บริหาร ของผู้ที่มีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่มีความขัดแย้ง เว้นแต่จะพ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่า สองปีก่อนวันที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกรรมการตรวจสอบ

5. ไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้สอบบัญชี ของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง และไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ ผู้บริหาร หรือหุ้นส่วนผู้จัดการของสำนักงานสอบบัญชี ซึ่งมีผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่มีความขัดแย้งสังกัดอยู่ เว้นแต่จะพ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกรรมการตรวจสอบ

6. ไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้ให้บริการทางวิชาชีพใด ๆ ซึ่งรวมถึงการให้บริการเป็นที่ปรึกษากฎหมาย หรือที่ปรึกษาทางการเงิน ซึ่งได้รับค่าบริการเกินกว่าสองล้านบาทต่อปี จากบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ทั้งนี้ ในกรณีที่ผู้ให้บริการทางวิชาชีพเป็นนิติบุคคล ให้รวมถึงการเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ ผู้บริหาร หรือหุ้นส่วนผู้จัดการของผู้ให้บริการทางวิชาชีพนั้นด้วย เว้นแต่จะพ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกรรมการตรวจสอบ

7. ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของกรรมการบริษัทฯ ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ หรือผู้ถือหุ้นซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ไม่มีลักษณะอื่นใดที่ทำให้ไม่สามารถให้ความเห็นอย่างเป็นอิสระเกี่ยวกับการดำเนินงานของบริษัทฯ

8. ไม่เป็นกรรมการของบริษัทใหญ่ บริษัทย่อย หรือบริษัทย่อยลำดับเดียวกัน เฉพาะที่เป็นบริษัทจดทะเบียน

9. ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ ให้ตัดสินใจในการดำเนินกิจการของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยในลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ไม่มีลักษณะอื่นใดที่ทำให้ไม่สามารถให้ความเห็นอย่างเป็นอิสระเกี่ยวกับการดำเนินงานของบริษัทฯ

10. กรรมการตรวจสอบอย่างน้อย 1 คน จะต้องเป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะทำหน้าที่ในการสอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงินได้

11. คณะกรรมการตรวจสอบมีวาระอยู่ในตำแหน่งคราวละ 3 ปี สมาชิกภาพของกรรมการตรวจสอบยุติลงเมื่อพ้นสภาพการเป็นกรรมการบริษัทฯ

8.1.2 การสรรหากรรมการและแต่งตั้งผู้บริหารระดับสูง

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 ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับติดลงมามีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทฯ มีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัทฯ ทั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ดี กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

สำหรับการสรรหาผู้บริหารระดับสูง คณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่พิจารณาและแต่งตั้ง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และงานที่รับผิดชอบ

8.1.3 การประเมินผลการปฏิบัติงานหน้าที่ของคณะกรรมการ

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

8.2 การเข้าร่วมประชุมและจ่ายค่าตอบแทนคณะกรรมการรายบุคคล

8.2.1 การเข้าประชุมของคณะกรรมการบริษัทฯ

รายชื่อกรรมการ	จำนวนการจัดประชุม	จำนวนการเข้าประชุม
นายปราโมทย์ สุดจิตพร	5	5
นายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ	5	5
นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	5	5
นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	5	5
พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	5	5

8.3 การกำกับดูแลบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

บริษัทฯ ส่งตัวแทนของบริษัทฯ ไปเป็นกรรมการในบริษัทย่อยและบริษัทร่วมตามสัดส่วนการถือหุ้นของบริษัท ซึ่งตัวแทนของบริษัทฯ จะมีอำนาจควบคุมในการทำธุรกรรมที่มีนัยสำคัญ กล่าวคือ การทำนิติกรรมสัญญาใด ๆ ของบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยที่มีผลผูกพันบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยอันมีนัยสำคัญ จะต้องได้รับการลงลายมือจากกรรมการที่เป็นตัวแทนของบริษัทฯ ด้วยเสมอ โดยตัวแทนของบริษัทฯ ที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการในบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วม มีหน้าที่ดำเนินการเพื่อประโยชน์ที่ดีที่สุดของบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วมนั้น ๆ

นอกจากนี้ ในกรณีที่บริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

8.4 การติดตามให้มีการปฏิบัติตามนโยบายและแนวทางปฏิบัติในการกำกับดูแลกิจการ

บริษัทฯ มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาปรับปรุง “การกำกับดูแลกิจการที่ดี” และ “จริยธรรมธุรกิจ” ของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ โดยสามารถศึกษาได้ที่ <https://investor.asiasoft.net/en/corporate-governance>

8.4.1 ผลการติดตามการป้องกันความขัดแย้งทางผลประโยชน์

ความขัดแย้งทางผลประโยชน์

- คณะกรรมการบริษัทฯ จะพิจารณาการทำการค้าระหว่างกันที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์ระหว่างผู้ถือหุ้น กรรมการ และฝ่ายบริหาร ด้วยความรอบคอบ ซื่อสัตย์สุจริต มีเหตุมีผล และเป็นอิสระภายในกรอบจริยธรรมที่ดี ตลอดจนการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน เพื่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ โดยรวมเป็นสำคัญ โดยยึดถือการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และวิธีการตามประกาศคำสั่ง หรือข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยอย่างเคร่งครัด รวมทั้งให้คณะกรรมการตรวจสอบให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของการทำการค้าที่เกี่ยวข้องกันนั้น
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้มีมาตรการและขั้นตอนการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันกับบริษัทที่เกี่ยวข้อง หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง โดยห้ามมิให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งทางตรงและทางอ้อม มีส่วนร่วมในการพิจารณาและอนุมัติรายการ และกำหนดให้คณะกรรมการตรวจสอบร่วมพิจารณา และให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของรายการที่นำเสนอขึ้น เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ ตลอดจนให้มีการเปิดเผยข้อมูลการทำรายการระหว่างกันไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไปในรายงานประจำปี

8.4.2 ผลการติดตามการใช้ข้อมูลภายในเพื่อผลประโยชน์

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทฯ คู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและ

พนักงานทุกระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้ เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ

2. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผย หรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใด ไม่ว่าโดยตรงหรือทางอ้อม และไม่ว่าจะได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม

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

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

8.4.3 ผลการติดตามการต่อต้านทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ ได้รับการรับรองฐานะสมาชิกโครงการแนวร่วมปฏิบัติของภาคเอกชนไทยในการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน (CAC) เมื่อวันที่ 30 กันยายน 2564 โดยในการยื่นขอรับรองดังกล่าว บริษัทฯ ได้จัดทำนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน พร้อมทั้งจัดทำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับมาตรการต่อต้านการคอร์รัปชันทั้ง 71 ข้อ และหลักฐานอ้างอิง ซึ่งได้เข้ากระบวนการสอบทานโดยผู้ตรวจสอบภายในของบริษัทฯ และรายงานผลต่อคณะกรรมการตรวจสอบพิจารณาให้ความเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อให้มั่นใจว่าบริษัทฯ มีมาตรการและกระบวนการในการป้องกันการทุจริตคอร์รัปชันที่ครอบคลุมเพียงพอและเหมาะสม โดยมีรายละเอียดดังนี้

สรุปผลการสอบทาน - การปฏิบัติตามนโยบายต่อต้านคอร์รัปชัน

หัวข้อ	ผลการตรวจ
1. การประเมินความเสี่ยงด้านคอร์รัปชัน	✓
2. มาตรการป้องกันความเสี่ยงด้านคอร์รัปชันที่เกี่ยวข้อง	✓
3. นโยบายและข้อปฏิบัติ	✓
4. การบริหารบุคลากร	✓
5. การสื่อสาร	✓

หัวข้อ	ผลการตรวจ
6. การแจ้งเบาะแสและขอคำแนะนำด้านการคอร์รัปชัน	✓
7. การทบทวน ตรวจสอบ และปรับปรุงการต่อต้านคอร์รัปชัน	✓

✓ มีการควบคุมที่เพียงพอ

! Minor : มีความเสี่ยงเล็กน้อย หากดำเนินการจะทำให้การควบคุมมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (ข้อเสนอแนะจากผู้ตรวจสอบ)

⚠ Major : มีความเสี่ยงปานกลาง ผู้บริหารควรพิจารณาแก้ไขประเด็นดังกล่าวเป็นลำดับถัดจากประเด็นที่มีความเสี่ยง

❌ Critical : มีความเสี่ยงสูง ผู้บริหารควรดำเนินการแก้ไขเป็นลำดับแรก

8.4.4 ผลการติดตามข้อร้องเรียน และการแจ้งเบาะแส

บริษัทฯ เปิดช่องทางให้ผู้มีส่วนได้เสียสามารถแจ้งเบาะแสและร้องเรียนผ่านช่องทางที่บริษัทฯ จัดไว้ผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และจดหมายทางไปรษณีย์ โดยมีการแต่งตั้งคณะทำงานเพื่อรับและพิจารณาเรื่องร้องเรียน

ในรอบปีที่ผ่านมา บริษัทฯ ไม่มีข้อร้องเรียนที่เกี่ยวข้องกับการทุจริต และการละเมิดนโยบายกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมทั้งไม่มีการแจ้งเบาะแสเกี่ยวกับการคอร์รัปชัน มีเพียงข้อร้องเรียนด้านลูกค้าที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และการบริการ ซึ่งข้อร้องเรียนดังกล่าวหน่วยงานผู้ดูแลรับผิดชอบได้ดำเนินการจัดการข้อร้องเรียนแล้ว

8.5 รายงานผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการเฉพาะเรื่องในปีที่ผ่านมา

8.5.1 จำนวนครั้งการประชุมและการเข้าประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบรายบุคคล

รายชื่อกรรมการ	จำนวนการจัดประชุม	จำนวนการเข้าประชุม
นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	5	5
นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	5	5
พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	5	5

คณะกรรมการตรวจสอบต้องมีการประชุมอย่างน้อยไตรมาสละหนึ่งครั้ง และการประชุมแต่ละครั้งต้องมีกรรมการมาประชุมไม่น้อยกว่าสองในสามของจำนวนกรรมการตรวจสอบทั้งหมด จึงจะเป็นองค์ประชุม กรรมการตรวจสอบผู้ใดมีส่วนได้เสียเป็นการส่วนตัวในเรื่องใด หรือมีส่วนได้เสียใด ๆ ในเรื่องที่พิจารณา จะต้องแจ้งให้ที่ประชุมทราบและงดให้ความเห็น งดออกเสียง และออกจากห้องประชุม ยกเว้นที่ประชุมโดยไม่รวมกรรมการที่มีส่วนได้เสียมีมติเอกฉันท์ให้กรรมการผู้มีส่วนได้เสียเข้าร่วมชี้แจงข้อมูลในการประชุมเพื่อความรอบคอบในการพิจารณา ตัดสินใจ แต่ไม่มีสิทธิออกเสียงหรือตัดสินใจในเรื่องนั้น ๆ คณะกรรมการตรวจสอบมีอำนาจเชิญฝ่ายจัดการ หรือผู้สอบบัญชี หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือผู้ที่เห็นสมควรเข้าร่วมประชุม หรือขอให้ชี้แจงในเรื่องที่เกี่ยวข้องได้

8.5.2 ผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

นอกจากการเปิดเผยรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบแล้ว คณะกรรมการตรวจสอบยังได้ดำเนินการเพิ่มเติมในการที่จะยกระดับด้านการกำกับดูแลในรอบปี 2564 ที่ผ่านมา ดังต่อไปนี้

- พิจารณานโยบายการต่อต้านคอร์รัปชัน เพื่อให้สามารถดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนและสามารถบริหารองค์กรให้เติบโตอย่างมั่นคงและเป็นที่ยอมรับในสังคม บนพื้นฐานของจริยธรรมและหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี

9 การควบคุมภายในและรายการระหว่างกัน

คณะกรรมการบริษัทฯ และคณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินระบบการควบคุมภายใน ตามแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายใน และสรุปความเห็นไว้ว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและเหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจ ไม่มีข้อบกพร่องเกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในที่เป็นสาระสำคัญ สามารถป้องกันทรัพย์สินของบริษัทฯ และบริษัทย่อยจากการที่ผู้บริหารนำไปใช้โดยมิชอบหรือโดยไม่มีอำนาจ นอกจากนี้ คณะกรรมการได้เน้นให้บริษัทฯ พัฒนาระบบการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามหลักการกำกับดูแลกิจการสำหรับบริษัทจดทะเบียนปี 2549 ของตลาดหลักทรัพย์ฯ จากนั้นต่อไป บริษัทฯ จะมีการจัดทำรายงานเพื่อบริหารความเสี่ยงอย่างเคร่งครัดเพื่อรายงานต่อผู้บริหาร

9.1 การควบคุมภายใน

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

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 1/2564 เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2564 โดยมีกรรมการตรวจสอบทุกท่านเข้าร่วมประชุมด้วย คณะกรรมการบริษัทฯ ได้ร่วมกันพิจารณาและประเมินระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ 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 คณะกรรมการบริษัทฯ รับทราบความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบว่า ระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และที่ผ่านมา บริษัทฯ ไม่พบข้อบกพร่องที่สำคัญของระบบการควบคุมภายในที่จะมีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ และการแสดงความเห็นของผู้สอบบัญชีในงบการเงิน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ มีการจัดระบบควบคุมภายในตามแบบที่ตลาดหลักทรัพย์ฯ เสนอแนะ และสอดคล้องกับมาตรฐานสากลของ The Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission หรือ COSO ที่กำหนดไว้เป็น Internal Control Framework

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

2. การประเมินความเสี่ยง : บริษัทฯ มีการพิจารณาปัจจัยเสี่ยงที่บริษัทฯ ประสบอยู่หรือคาดว่าจะประสบ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลกระทบและโอกาสที่ความเสี่ยงนั้นจะเกิดขึ้น แล้วกำหนดมาตรการป้องกันและจัดการความเสี่ยงนั้น จัดทำเป็นรายงานบริหารความเสี่ยง และมีการติดตามผลเป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ

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

4. ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล : บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบสารสนเทศและช่องทางการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยจัดทำอินทราเน็ตและเว็บไซต์ ซึ่งเน้นการติดต่อสื่อสารในทุกระดับ

5. ระบบการติดตาม : บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลงานพนักงาน 2 ครั้งต่อปี และแจ้งผลการประกอบการในทุกไตรมาส โดยผ่านการประชุมผู้บริหารและการประชุมพนักงาน

9.2 การตรวจสอบภายใน

ที่ปรึกษากายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) เป็นหน่วยงานที่จะก่อให้เกิดความมั่นใจของคณะกรรมการตรวจสอบ ในส่วนที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลและการสอบทานความถูกต้องของรายงานทางการเงิน ความเพียงพอในการเปิดเผยข้อมูล ความโปร่งใสของข้อมูล การควบคุมภายใน การบริหารความเสี่ยง โดยเน้นนโยบายตรวจสอบในเชิงป้องกัน สร้างสรรค์ ยึดแนวทางการตรวจสอบตามมาตรฐานสากล และแนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมทั้งมีการผลักดันและพัฒนาการตรวจสอบให้เข้ากับสภาพธุรกิจที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมใหม่ เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ในการดำเนินธุรกิจที่โปร่งใส ตรวจสอบได้ และน่าเชื่อถือ

ในปี 2564 คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัท Crowe Harwarth เป็นที่ปรึกษากายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท Playpark Pte. Ltd. บริษัทย่อยซึ่งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบระบบการควบคุมภายในของระบบงานทั่วไป ระบบการจัดทำรายงานทางการเงิน ระบบรายได้ ระบบสารสนเทศ และ ระบบบัญชีและการเงิน

ในปี 2565 คณะกรรมการตรวจสอบอยู่ในระหว่างคัดเลือกที่ปรึกษากายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท Playpark Malaysia Sdn Bhd. บริษัทย่อยซึ่งอยู่ในประเทศมาเลเซีย ทั้งนี้ การแต่งตั้งที่ปรึกษากายนอกเพื่อปฏิบัติงานตรวจสอบภายในจะต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

9.3 รายการระหว่างกัน

มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

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

บริษัทฯ บริษัทย่อย และบริษัทร่วมมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขทางการค้าและเกณฑ์ตามที่ตกลงระหว่างบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทร่วม และบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันเหล่านั้น ซึ่งเป็นไปตามปกติธุรกิจ บริษัทฯ ได้เปิดเผยรายการระหว่างกันกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันไว้แล้วในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

**รายการระหว่างกันของบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง
และบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ในปี 2563 และปี 2564 (หน่วย : ล้านบาท)**

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 63	31 ธ.ค. 64	
Asiasoft International Co., Ltd. (ASI) เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยในสัดส่วน ร้อยละ 100	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าบริการ รายได้เงินปันผล 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียกเก็บค่าจัดทำบัญชี
Playpark Pte.Ltd. (PPSG) (ชื่อเดิม Asiasoft Online Pte.Ltd.) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าจัดทำจำหน่ายบัตรเติมเงิน รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย รายได้เกมออนไลน์ การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ ดอกเบี้ยรับ สุหนัการค่า สุหนัการค่า เงินกู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน ดอกเบี้ยจ่าย เจ้าหน้าที่การค้า เงินกู้ยืมจากกรรมการ 	- 1.40 23.08 0.21 - 0.02 0.01 49.65 - - 1.55 -	0.18 41.00 35.21 - - - 0.01 11.38 - - 2.19 -	<ul style="list-style-type: none"> รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ ASO รายได้ค่าลิขสิทธิ์ ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ IT ASO เรียกเก็บค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์
CIB Development Sdn. Bhd. (CIB) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 61.68 และมีการรวมกัน	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ รายได้ค่าจัดทำจำหน่ายบัตรเติมเงิน รายได้เกมออนไลน์ ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ เจ้าหน้าที่การค้า สุหนัการค่า สุหนัการค่า 	5.83 - 0.46 - - 1.84 0.02	15.66 0.17 - - - 3.28 -	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าที่ปรึกษา ค่าลิขสิทธิ์ รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ CIB ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์ CIB เรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์ ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด
AS Online Sdn. Bhd. (ASM) ตัวแทนจำหน่ายในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	<ul style="list-style-type: none"> รายได้เกมออนไลน์ รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ สุหนัการค่าและเงินกู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน เจ้าหน้าที่การค้า 	- - - -	- - - -	
A Capital Co., Ltd. เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าและบริการ 	0.012	0.012	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชีจาก A Capital

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 63	31 ธ.ค. 64	
CONG TY TNHH CHAU A MEM (CTCM) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม โดยเกมที่ได้รับบริการทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จากกลุ่มบริษัทเท่านั้น	ผู้รับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนามจากกลุ่มบริษัท	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทฯ ให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามแก่ CTCM
		<ul style="list-style-type: none"> รายได้เกมออนไลน์ 	0.43	-	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์
		<ul style="list-style-type: none"> ค่าลิขสิทธิ์และค่าสงเสริม 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> CTCM เรียกเก็บค่าการตลาด
		<ul style="list-style-type: none"> ลูกหนี้การค้า 	19.59	-	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทฯ เก็บค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จาก CTCM ตามสัญญาการให้ลิขสิทธิ์ช่วง
		<ul style="list-style-type: none"> เจ้าหนี้การค้า 	-	-	
Playpark Co., Ltd. (PlayPark) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทฯ อยู่ในสัดส่วนร้อยละ 99.99	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ PlayPark
		<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าโฆษณาและค่าบริการ 	-	0.86	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียกเก็บค่าโฆษณา รายได้อื่น ค่าที่ปรึกษา
		<ul style="list-style-type: none"> ดอกเบี้ยรับ 	-	-	
		<ul style="list-style-type: none"> ค่าลิขสิทธิ์และค่าสงเสริม 	-	-	
		<ul style="list-style-type: none"> ลูกหนี้การค้า 	-	0.79	
PlayPark Inc. (PPI) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทฯ อยู่ในสัดส่วนร้อยละ 40	<ul style="list-style-type: none"> ลูกหนี้ซื้อกิจการที่เกี่ยวข้องกัน 	-	0.59	
		<ul style="list-style-type: none"> เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน 	-	-	
		<ul style="list-style-type: none"> ดอกเบี้ยค้างรับ 	-	-	
		<ul style="list-style-type: none"> เจ้าหนี้การค้า 	-	11.35	
		<ul style="list-style-type: none"> รายได้เกมออนไลน์ 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์ SF1 CB(PH)
PT. Asiasoft (ASID) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย	บริษัทฯ อยู่ในสัดส่วนร้อยละ 99.90	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน 	0.04	-	<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าบริการจำหน่ายบัตรเติมให้ PPI
		<ul style="list-style-type: none"> รายได้ค่าโฆษณาและค่าบริการ 	8.41	4.18	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียกเก็บค่าที่ปรึกษา ค่าบริการด้าน IT
		<ul style="list-style-type: none"> ค่าลิขสิทธิ์และค่าสงเสริม 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> PPI เรียกเก็บค่าการตลาด
		<ul style="list-style-type: none"> ลูกหนี้การค้า 	0.01	-	
		<ul style="list-style-type: none"> ลูกหนี้ซื้อกิจการที่เกี่ยวข้องกัน 	2.94	0.63	
PT. Asiasoft (ASID) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย	บริษัทฯ อยู่ในสัดส่วนร้อยละ 99.90	<ul style="list-style-type: none"> เจ้าหนี้การค้า 	0.04	-	
		<ul style="list-style-type: none"> รายได้จากค่าบริการ 	1.40	1.62	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียกเก็บค่าที่ปรึกษา ค่าบริการด้าน IT
		<ul style="list-style-type: none"> ลูกหนี้ซื้อกิจการที่เกี่ยวข้องกัน 	0.14	0.002	<ul style="list-style-type: none"> ASC เรียกเก็บค่าใช้จ่ายที่ได้สำรองไว้ก่อน
		<ul style="list-style-type: none"> ลูกหนี้การค้า 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ ASID เพื่อเป็นเงินทุนหมุนเวียน
		<ul style="list-style-type: none"> เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน 	-	-	
		<ul style="list-style-type: none"> ดอกเบี้ยค้างรับ 	-	-	
		<ul style="list-style-type: none"> เจ้าหนี้การค้า 	-	-	

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 63	31 ธ.ค. 64	
Playcybergames Co., Ltd. (PCG) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99	<ul style="list-style-type: none"> • รายได้ค่าบริการและค่าลิขสิทธิ์ • การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ • ดอกเบี้ยรับ • ลูกหนี้การค้า • ลูกหนี้ซื้อกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยค้างรับ • เจ้าหนี้การค้า 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> • ASC เรียงเก็บค่าบริการทำบัญชี
Skynet Systems Co., Ltd. พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 57.04 โดยถือหุ้นผ่าน A Capital	<ul style="list-style-type: none"> • รายได้ค่าบริการ • ลูกหนี้ซื้อกิจการที่เกี่ยวข้องกัน 	-	-	<ul style="list-style-type: none"> • ASC เรียงเก็บค่าบริการพื้นที่/ค่าทำบัญชี

หมายเหตุ : กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อระดับภูมิภาค ซึ่งมีหน้าที่จัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อได้ในราคาถูกและเงื่อนไขที่ดีกว่าการจัดซื้อแยกแต่ละบริษัท



ส่วนที่ 3

งบการเงิน

ASIASOFT ANNUAL REPORT 2021

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. 2564 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ และงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะกิจการ และงบกระแสเงินสดรวมและงบกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน และหมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ รวมถึงหมายเหตุสรุปนโยบายการบัญชีที่สำคัญ

ข้าพเจ้าเห็นว่า งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการข้างต้นนี้แสดงฐานะการเงินรวมของกลุ่มกิจการและฐานะการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 และผลการดำเนินงานรวมและผลการดำเนินงานเฉพาะกิจการ กระแสเงินสดรวมและกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

เกณฑ์ในการแสดงความเห็น

ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชี ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าได้กล่าวไว้ในส่วนของความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในรายงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามีความเป็นอิสระจากกลุ่มกิจการและบริษัทตามข้อกำหนดจรรยาบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพบัญชีในส่วนที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามความรับผิดชอบด้านจรรยาบรรณอื่นๆ ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดเหล่านี้ ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลักฐานการสอบบัญชีที่ข้าพเจ้าได้รับเพียงพอและเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบคือเรื่องต่างๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดตามดุลยพินิจของผู้ประกอบวิชาชีพของข้าพเจ้าในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับงวดปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้นำเรื่องเหล่านี้มาพิจารณาในบริบทของการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมและในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ทั้งนี้ ข้าพเจ้าไม่ได้แสดงความเห็นแยกต่างหากสำหรับเรื่องเหล่านี้

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
<p>การรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์</p> <p>อ้างถึงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 4.17 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการรับรู้รายได้ และข้อที่ 8 เรื่องข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน</p> <p>กลุ่มกิจการมีรายได้หลักจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามสัญญากับผู้พัฒนาเกมออนไลน์ โดยจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเติมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกม ยอดรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 มีจำนวน 1,850 ล้าน</p>	<p>วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง</p> <ul style="list-style-type: none"> • ทำความเข้าใจและประเมินประสิทธิภาพในการออกแบบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการควบคุมที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้รายได้ • ทดสอบการควบคุมทั่วไปด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ • สุ่มตัวอย่างทดสอบการควบคุมภายในที่สำคัญของวงจรรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ • สุ่มตัวอย่างทดสอบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการประมวลผลและการรายงานข้อมูลของระบบ

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
บาทและ 514 ล้านบาทตามลำดับ ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์นี้เนื่องจากปริมาณของรายการที่มากซึ่งเกิดจากผู้เล่นเกมจำนวนมาก และจำนวนรายได้ที่เป็นสาระสำคัญต่อการเงิน ประกอบกับความซับซ้อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ในรายงานข้อมูลการให้บริการเกมออนไลน์	เทคโนโลยีสารสนเทศในส่วน of จำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน • ทดสอบการคำนวณกระทบยอดรายเดือนของเงินที่ได้รับจากผู้เล่นเกมและเงินที่ผู้เล่นเกมใช้ไปในการเล่นเกมน สำหรับเงินที่รับจากผู้เล่นเกม ข้าพเจ้าได้สุ่มตัวอย่างทดสอบรายการการรับเงินซึ่งบันทึกเป็นรายได้รอตัดบัญชี ส่วนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบกับรายงานที่มาจากระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ • เลือกส่งหนังสือยืนยันยอดให้ผู้พัฒนาเกมเพื่อยืนยันความถูกต้องและครบถ้วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมนของเกมออนไลน์ที่เป็นเกมหลัก • ทดสอบการบันทึกรายการกับเอกสารที่เกี่ยวข้องของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์และรายได้รอตัดบัญชี

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
การด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกม อ้างถึงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 4.8 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการด้อยค่าของสินทรัพย์ และข้อที่ 17 เรื่องสินทรัพย์ไม่มีตัวตน มูลค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ไม่มีตัวตน โดยคำนวณมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์ ซึ่งขึ้นอยู่กับคาดการณ์ประมาณการกระแสเงินสด (เช่น “จำนวนที่คาดว่าจะได้รับคืน”) ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบเนื่องจากการประเมินการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจที่ซับซ้อนและการใช้ดุลยพินิจอย่างมีนัยสำคัญของผู้บริหาร	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง • ทดสอบการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและทดสอบการประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตของแต่ละเกมที่จัดทำโดยผู้บริหาร • ทดสอบความถูกต้องของการคำนวณตัวเลขในประมาณการกระแสเงินสด • ทดสอบข้อมูลและข้อสมมติฐานของอัตราการเติบโตของรายได้และอัตราการคิดลดที่ใช้ในการคำนวณโดยการเทียบกับเอกสารประกอบรายการหรือแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมผล เช่น ข้อมูลในอดีต หรือแผนการตลาดในอนาคต • เปรียบเทียบตัวเลขรายได้จริงของปีปัจจุบันกับตัวเลขประมาณการของแต่ละเกม และสอบถามผู้บริหารในเชิงทดสอบเพื่อประเมินความเหมาะสมของข้อสมมติฐานที่ใช้ • ประเมินการประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหารในหลายสถานการณ์ และได้พิจารณาว่าสถานการณ์ที่เลือกสะท้อนสถานการณ์ที่เหมาะสมของแต่ละเกม

ข้อมูลอื่น

กรรมการเป็นผู้รับผิดชอบต่อข้อมูลอื่น ข้อมูลอื่นประกอบด้วย ข้อมูลซึ่งรวมอยู่ในรายงานประจำปี แต่ไม่รวมถึงงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และรายงานของผู้สอบบัญชีที่อยู่ในรายงานนั้น ข้าพเจ้าคาดว่าข้าพเจ้าจะได้รับการรายงานประจำปีภายหลังวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีนี้

ความเห็นของข้าพเจ้าต้องงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการไม่ครอบคลุมถึงข้อมูลอื่น และข้าพเจ้าไม่ได้ให้ความเชื่อมั่นต่อข้อมูลอื่น

ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการคือ การอ่านและพิจารณาว่าข้อมูลอื่นมีความขัดแย้งที่มีสาระสำคัญกับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ หรือกับความรู้ที่ได้รับจากการตรวจสอบของข้าพเจ้า หรือปรากฏว่าข้อมูลอื่นมีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่

เมื่อข้าพเจ้าได้อ่านรายงานประจำปี หากข้าพเจ้าสงสัยว่ามีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องสื่อสารเรื่องดังกล่าวกับคณะกรรมการตรวจสอบ

ความรับผิดชอบของกรรมการต่อการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

กรรมการมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดทำและนำเสนองบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้ โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน และรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่กรรมการพิจารณาว่าจำเป็นเพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ กรรมการรับผิดชอบในการประเมินความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่อง เปิดเผยเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานต่อเนื่อง (ตามความเหมาะสม) และการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่อง เว้นแต่กรรมการมีความตั้งใจที่จะเลิกกลุ่มกิจการและบริษัท หรือหยุดดำเนินงาน หรือไม่สามารถดำเนินงานต่อเนื่องต่อไปได้

คณะกรรมการตรวจสอบมีหน้าที่ช่วยกรรมการในการกำกับดูแลกระบวนการในการจัดทำรายงานทางการเงินของกลุ่มกิจการและบริษัท

ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

การตรวจสอบของข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และเสนอรายงานของผู้สอบบัญชีซึ่งรวมความเห็นของข้าพเจ้าอยู่ด้วย ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลคือความเชื่อมั่นในระดับสูง แต่ไม่ได้เป็นการรับประกันว่าการปฏิบัติงานตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชีจะสามารถตรวจพบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญที่มีอยู่ได้เสมอไป ข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอาจเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และถือว่ามีความสำคัญเมื่อคาดการณ์อย่างสมเหตุสมผลได้ว่ารายการที่ขัดต่อข้อเท็จจริงแต่ละรายการ หรือทุกรายการรวมกันจะมีผลต่อการตัดสินใจทางเศรษฐกิจของผู้ใช้งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้

ในการตรวจสอบของข้าพเจ้าตามมาตรฐานการสอบบัญชี ข้าพเจ้าได้ใช้ดุลยพินิจเยี่ยงผู้ประกอบวิชาชีพและการสังเกต และสงสัยเยี่ยงผู้ประกอบวิชาชีพตลอดการตรวจสอบ การปฏิบัติงานของข้าพเจ้ารวมถึง

- ระบุและประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ออกแบบและปฏิบัติตามวิธีการตรวจสอบเพื่อตอบสนองต่อความเสี่ยงเหล่านั้น และได้หลักฐานการสอบบัญชีที่เพียงพอและเหมาะสมเพื่อเป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ความเสี่ยงที่ไม่พบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญซึ่งเป็นผลมาจากการทุจริตจะสูงกว่าความเสี่ยงที่เกิดจากข้อผิดพลาด เนื่องจากการทุจริตอาจเกี่ยวกับการสมรู้ร่วมคิด การปลอมแปลงเอกสารหลักฐาน การตั้งใจละเว้นการแสดงผล การแสดงผลที่ไม่ตรงตามข้อเท็จจริงหรือการแทรกแซงการควบคุมภายใน
- ทำความเข้าใจในระบบการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อความมีประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกลุ่มกิจการและบริษัท
- ประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่กรรมการใช้และความสมเหตุสมผลของประมาณการทางบัญชี และการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องซึ่งจัดทำขึ้นโดยกรรมการ
- สรุปเกี่ยวกับความเหมาะสมของการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่องของกรรมการจากหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับ และประเมินว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญที่เกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจเป็นเหตุให้เกิดข้อสงสัยอย่างมีนัยสำคัญต่อความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่องหรือไม่ ถ้าข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องกล่าวไว้ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้าโดยให้ข้อสังเกตถึงการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่เกี่ยวข้อง หรือถ้าการเปิดเผยดังกล่าวไม่เพียงพอ ความเห็นของข้าพเจ้าจะเปลี่ยนแปลงไป ข้อสรุปของข้าพเจ้าขึ้นอยู่กับหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับจนถึงวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้า อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ในอนาคตอาจเป็นเหตุให้กลุ่มกิจการและบริษัทต้องหยุดการดำเนินงานต่อเนื่อง
- ประเมินการนำเสนอ โครงสร้างและเนื้อหาของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวม รวมถึงการเปิดเผยข้อมูลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการแสดงรายการ และเหตุการณ์ในรูปแบบที่ทำให้มีการนำเสนอข้อมูลโดยถูกต้องตามที่ควรหรือไม่
- ได้รับหลักฐานการสอบบัญชีที่เหมาะสมอย่างเพียงพอเกี่ยวกับข้อมูลทางการเงินของกิจการภายในกลุ่มหรือ

กิจกรรมทางธุรกิจภายในกลุ่มกิจการเพื่อแสดงความเห็นต่อการเงินรวม ข้าพเจ้ารับผิดชอบต่อการกำหนดแนวทาง การควบคุมดูแลและการปฏิบัติงานตรวจสอบกลุ่มกิจการ ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวต่อความเห็นของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบในเรื่องต่าง ๆ ที่สำคัญซึ่งรวมถึงขอบเขตและช่วงเวลาของการตรวจสอบตามที่ได้อ้างอิงไว้ ประเด็นที่มีนัยสำคัญที่พบจากการตรวจสอบ และข้อบกพร่องที่มีนัยสำคัญในระบบการควบคุมภายในหากข้าพเจ้าได้พบในระหว่างการตรวจสอบของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ให้คำรับรองแก่คณะกรรมการตรวจสอบว่า ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามข้อกำหนดจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอิสระ และได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทั้งหมด ตลอดจนเรื่องอื่นซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่า มีเหตุผลที่บุคคลภายนอกอาจพิจารณาว่ากระทบต่อความเป็นอิสระของข้าพเจ้าและมาตรการที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อป้องกันไม่ให้ข้าพเจ้าขาดความเป็นอิสระ

จากเรื่องที่สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในงวดปัจจุบันและกำหนดเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้อธิบายเรื่องเหล่านี้ในรายงานของผู้สอบบัญชี เว้นแต่กฎหมายหรือข้อบังคับไม่ให้เปิดเผยต่อสาธารณะเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว หรือในสถานการณ์ที่ยากที่จะเกิดขึ้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่าไม่ควรสื่อสารเรื่องดังกล่าวในรายงานของข้าพเจ้าเพราะการกระทำดังกล่าวสามารถคาดการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผลว่าจะมีผลกระทบในทางลบมากกว่าผลประโยชน์ต่อส่วนได้เสียสาธารณะจากการสื่อสารดังกล่าว



สมภพ ฒนประสาธ

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาต เลขทะเบียน 6941

บริษัท มาซาร์ส จำกัด

กรุงเทพมหานคร

25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	บาท	บาท	บาท	บาท
สินทรัพย์				
สินทรัพย์หมุนเวียน				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	9	602,904,285	324,772,508	288,721,659
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	10	89,768,999	43,590,684	42,602,296
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	11	406,885,133	278,730,651	186,027,713
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		13,074,848	4,647,509	5,880,133
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	12	30,022,063	35,251,627	11,056,293
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		1,142,655,328	686,992,979	534,288,094
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน				
เงินฝากธนาคารที่คิดการค่าประกัน	13	-	5,367,986	-
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	14 (ก)	-	-	137,470,752
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	14 (ข)	10,573,615	11,755,064	-
อุปกรณ์	15	15,862,367	13,509,415	8,476,110
สินทรัพย์สิทธิการใช้	16	13,680,248	17,599,136	6,125,220
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	17	134,292,216	69,323,698	46,385,168
สินทรัพย์ภายใต้เงินได้รอตัดบัญชี	21	9,410,565	3,793,403	27,166,024
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		3,844,843	4,952,321	3,841,612
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		187,663,854	126,301,023	229,464,886
รวมสินทรัพย์		1,330,319,182	813,294,002	763,752,980

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	บาท	บาท	บาท	บาท
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น				
หนี้สินหมุนเวียน				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	18	225,772,446	146,027,554	88,631,412
รายได้รับล่วงหน้า	19	140,569,551	107,012,331	20,123,656
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง				
ที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	20	-	5,514,221	-
หนี้สินตามสัญญาเช่าที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี		6,714,497	9,425,644	3,010,813
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	32 (จ)	477,945	477,945	-
ภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่าย		53,416,370	-	4,033,761
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		14,006,242	17,902,907	2,298,114
รวมหนี้สินหมุนเวียน		440,957,051	286,360,602	118,097,756
หนี้สินไม่หมุนเวียน				
หนี้สินตามสัญญาเช่า		5,177,819	6,355,501	2,260,511
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	21	5,785,471	4,557,774	2,721,139
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	22	20,383,775	21,769,338	16,210,253
ประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น		-	1,509,823	-
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		31,347,065	34,192,436	21,191,903
รวมหนี้สิน		472,304,116	320,553,038	139,289,659

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ		
		พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	
หมายเหตุ		บาท	บาท	บาท	บาท	
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)						
ส่วนของผู้ถือหุ้น						
ทุนเรือนหุ้น						
ทุนจดทะเบียน						
หุ้นสามัญจำนวน 513,007,473 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท						
(31 ธันวาคม พ.ศ. 2563:						
	จำนวน 572,840,120 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท)	23	256,503,737	286,420,060	256,503,737	286,420,060
ทุนที่ออกและชำระแล้ว						
หุ้นสามัญจำนวน 456,406,601 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท						
(31 ธันวาคม พ.ศ. 2563:						
	จำนวน 414,485,404 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท)	23	228,203,300	207,242,702	228,203,300	207,242,702
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น		23	108,502,631	1,659,132	108,502,631	1,659,132
ส่วนเกินทุนจากการจ่ายโดยใช้มูลค่าหุ้นเป็นเกณฑ์		25	19,337,211	5,333,080	19,337,211	5,333,080
กำไรสะสม						
	จัดสรรแล้ว - ทุนสำรองตามกฎหมาย	24	25,650,374	6,181,711	25,650,374	6,181,711
	ยังไม่ได้จัดสรร		398,970,239	233,449,216	224,003,882	117,452,520
องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น						
			14,110,728	(10,468,137)	18,765,923	17,559,937
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่						
			794,774,483	443,397,704	624,463,321	355,429,082
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม						
			63,240,583	49,343,260	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น						
			858,015,066	492,740,964	624,463,321	355,429,082
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น						
			1,330,319,182	813,294,002	763,752,980	491,410,464

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	หมายเหตุ	บาท	บาท	บาท	บาท
รายได้จากการให้บริการ	8	1,862,117,090	1,336,224,067	519,754,511	528,525,342
ต้นทุนการให้บริการ		(835,383,207)	(580,192,525)	(213,400,182)	(220,414,951)
กำไรขั้นต้น		1,026,733,883	756,031,542	306,354,329	308,110,391
รายได้อื่น	26	54,321,968	19,963,409	165,893,861	88,200,587
ค่าใช้จ่ายในการขาย		(233,194,648)	(178,702,683)	(55,763,799)	(60,867,113)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร		(247,115,312)	(215,996,367)	(135,704,195)	(115,772,749)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	27	-	(7,595,087)	-	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	27	-	(9,581,836)	-	(9,581,836)
กลับรายการจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	14 , 27	-	-	124,075,375	-
ต้นทุนทางการเงิน		(807,196)	(1,262,174)	(627,314)	(1,008,517)
ส่วนแบ่ง (ขาดทุน) กำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	14 (ข)	(981,409)	1,636,456	-	-
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้		598,957,286	364,493,260	404,228,257	209,080,763
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ภาษีเงินได้	28	(84,542,450)	(24,363,971)	16,030,189	-
กำไรสำหรับปี		514,414,836	340,129,289	420,258,446	209,080,763
กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่น:					
รายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่าทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ					
		16,598,373	2,840,453	-	-
รวมรายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
		16,598,373	2,840,453	-	-
รายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง:					
ขาดทุนจากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน					
ผลประโยชน์พนักงาน	22	(227,052)	(1,256,065)	(1,994,885)	-
ภาษีเงินได้ของรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
		1,629,532	-	3,200,871	-
รวมรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
		1,402,480	(1,256,065)	1,205,986	-
กำไรเบ็ดเสร็จอื่นสำหรับปี - สุทธิจากภาษี		18,000,853	1,584,388	1,205,986	-
กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		532,415,689	341,713,677	421,464,432	209,080,763

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	บาท	บาท	บาท	บาท
การแบ่งปันกำไร				
ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่	479,228,107	307,044,258	420,258,446	209,080,763
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	35,186,729	33,085,031	-	-
	<u>514,414,836</u>	<u>340,129,289</u>	<u>420,258,446</u>	<u>209,080,763</u>
การแบ่งปันกำไรเบ็ดเสร็จรวม				
ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่	494,965,165	307,340,453	421,464,432	209,080,763
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	37,450,524	34,373,224	-	-
	<u>532,415,689</u>	<u>341,713,677</u>	<u>421,464,432</u>	<u>209,080,763</u>
กำไรต่อหุ้น				
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	29	1.13	0.75	1.00
กำไรต่อหุ้นปรับลด	29	1.04	0.74	0.91

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

งบการเงินรวม											
หมายเหตุ	วันที่ออกและ ชำระแล้ว	ส่วนเกิน มูลค่าหุ้น	ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่				งบการเงินรวม				
			กำไร (ขาดทุน) สะสม		กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่น		การเปลี่ยนแปลง ส่วนได้เสียของ บริษัทใหญ่		รวม		รวมส่วนของผู้ถือหุ้น ของบริษัทใหญ่
			สำรองส่วนทุนจาก การอภัยโดยใช้ หุ้นเป็นเกณฑ์	สำรอง ตามกฎหมาย	ยังไม่ได้จัดสรร	เงินตราต่างประเทศ	ผลประโยชน์พนักงาน	ส่วนของผู้ถือหุ้น ของบริษัทใหญ่	ส่วนของผู้ถือหุ้น ของบริษัทใหญ่	ส่วนได้เสียที่มี อำนาจควบคุม	
บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท
207,242,702	-	-	-	-	(272,351,928)	(15,007,178)	15,832,165	(11,589,319)	(10,764,332)	126,760,756	141,730,792
(204,938,597)	-	-	-	-	204,938,597	-	-	-	-	-	-
2,304,283	1,659,132	-	-	-	-	-	-	-	-	3,963,415	3,963,415
-	-	-	5,333,080	-	-	-	-	-	-	5,333,080	5,333,080
-	-	-	-	6,181,711	(6,181,711)	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	307,044,258	798,621	(502,426)	-	296,195	307,340,453	341,713,677
207,242,702	1,659,132	5,333,080	6,181,711	233,449,216	(14,208,557)	15,329,739	(11,589,319)	(10,468,137)	443,397,704	49,343,260	492,740,964
207,242,702	1,659,132	5,333,080	6,181,711	233,449,216	(14,208,557)	15,329,739	(11,589,319)	(10,468,137)	443,397,704	49,343,260	492,740,964
20,960,598	106,843,499	-	-	-	-	-	-	-	-	127,804,097	127,804,097
-	-	14,004,131	-	-	-	-	-	-	-	14,004,131	14,004,131
-	-	-	-	(294,238,421)	-	-	-	-	-	(294,238,421)	(317,791,622)
-	-	-	19,468,663	(19,468,663)	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	8,841,807	-	-	8,841,807	-	8,841,807
-	-	-	-	479,228,107	-	14,452,474	1,284,584	-	15,737,058	37,450,524	532,415,689
228,203,300	108,502,631	19,337,211	25,650,374	398,970,239	9,085,724	16,614,323	(11,589,319)	14,110,728	794,774,483	63,240,583	858,015,066
228,203,300	108,502,631	19,337,211	25,650,374	398,970,239	9,085,724	16,614,323	(11,589,319)	14,110,728	794,774,483	63,240,583	858,015,066

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและ งบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	598,957,286	364,493,260	404,228,257	209,080,763
รายการปรับปรุง				
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	15,16,17	54,244,297	55,614,107	30,680,568
ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น		(1,962,737)	(798,844)	(1,055,547)
(กำไร) ขาดทุนจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่า				
สินทรัพย์ทางการเงินที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง	11	1,392,862	(5,408,469)	(2,662,636)
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	27	2,956,212	7,595,087	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	27	-	9,581,836	-
(กำไร) ขาดทุนจากการจำหน่ายอุปกรณ์		(767,940)	213,611	(776,657)
(กำไร) ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง		(1,334,339)	664,292	(2,276,897)
ค่าใช้จ่าย (รายได้) ผลประโยชน์พนักงาน		(2,006,056)	2,835,788	1,527,908
ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์	25 (ก)	14,004,131	5,333,080	14,004,131
เงินปันผลรับ		-	(86,021,264)	-
กำไรจากการลงทุนในบริษัทย่อย		-	(328,396)	(44,744,775)
กลับรายการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	14 (ก)	-	(124,075,375)	-
ส่วนแบ่ง (กำไร) ขาดทุนจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	14 (ข)	981,409	(1,636,456)	-
ต้นทุนทางการเงิน		807,196	1,262,174	627,314
กระแสเงินสดก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์				
และหนี้สินดำเนินงาน	667,272,321	439,749,466	233,871,406	216,216,781
การเปลี่ยนแปลงของสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน				
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	(45,829,363)	20,484,561	(15,857,778)	19,756,520
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	(8,048,326)	(1,354,023)	(4,435,511)	(611,853)
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	(766,248)	(1,621,182)	1,525,269	(3,178,118)
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	1,107,478	6,807	614,852	257,339
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	75,230,011	74,709,090	24,441,718	14,573,276
รายได้รับล่วงหน้า	33,557,220	23,932,009	(22,177,922)	4,441,936
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง	(5,514,221)	(21,075,983)	(5,514,221)	(21,075,983)
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	(3,896,665)	(14,039,612)	(1,316,343)	1,452,104
เงินสดได้มาจากการดำเนินงาน	713,112,207	520,791,133	211,151,470	231,832,002
รายได้ดอกเบี้ย	1,613,785	1,226,749	365,884	928,105
จ่ายดอกเบี้ย	(437,062)	(861,217)	(437,064)	(679,485)
(จ่าย) รับ ภาษีเงินได้	(27,890,201)	(18,861,428)	4,815,749	(1,138,229)
เงินสดสุทธิได้มาจากการดำเนินงาน	686,398,729	502,295,237	215,896,039	230,942,393

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน				
เงินฝากธนาคารที่คิดการค่าประกันลดลงสุทธิ	5,367,986	10,392,661	5,367,986	10,392,661
เงินสดจ่ายลงทุนในสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	11 (186,691,526)	(273,322,182)	(39,822,124)	(160,014,044)
เงินสดรับจากสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	11 67,677,597	-	20,000,000	-
เงินสดรับจากการลดทุนในกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	44,744,800	-
เงินสดรับจากการเลิกกิจการในกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	14 (ข) -	-	4,940,568	-
เงินสดจ่ายซื้ออุปกรณ์	(7,392,994)	(8,097,449)	(4,606,486)	(4,236,798)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	(102,784,998)	(34,441,974)	(23,809,825)	(28,806,297)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์	803,332	356,218	803,332	306,130
เงินปันผลรับจากบริษัทร่วมและบริษัทย่อย	200,040	-	86,021,264	-
เงินสดสุทธิได้มาจาก (ใช้ไป) ในกิจกรรมลงทุน	(222,820,563)	(305,112,726)	93,639,515	(182,358,348)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน				
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินลดลงสุทธิ	-	(14,625,972)	-	(14,625,972)
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินตามสัญญาเช่า	(9,916,827)	(8,565,076)	(5,291,031)	(4,842,803)
เงินสดรับจากการเพิ่มหุ้นสามัญ	23 127,804,097	3,963,415	127,804,097	3,963,415
เงินปันผลจ่าย	(317,791,622)	-	(294,238,421)	-
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมจัดหาเงิน	(199,904,352)	(19,227,633)	(171,725,355)	(15,505,360)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	13,277,375	2,123,457	-	-
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้นสุทธิ	276,951,189	180,078,335	137,810,199	33,078,685
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	324,772,508	145,368,108	148,788,314	116,383,564
กำไร (ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	1,180,588	(673,935)	2,123,146	(673,935)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	602,904,285	324,772,508	288,721,659	148,788,314
รายการที่ไม่ใช่เงินสด				
ซื้อสินทรัพย์สิทธิการใช้จ่ายสัญญาเช่า	12,132,646	16,688,174	5,588,802	7,903,890
ซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน โดยยังไม่ได้ชำระเงิน	18 5,178,800	2,398,885	5,178,800	2,398,885

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

1 ข้อมูลทั่วไป

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) เป็นบริษัทมหาชนจำกัด ซึ่งจัดตั้งขึ้นในประเทศไทย และมีที่อยู่ตามที่ได้จดทะเบียน ตั้งอยู่เลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 อาคารยูเอ็ม ทาวเวอร์ ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

เมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565 บริษัทได้เปลี่ยนที่อยู่จดทะเบียนและทำการย้ายที่ตั้งสำนักงานใหม่เป็นเลขที่ 51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้นที่ 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

บริษัทเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เพื่อวัตถุประสงค์ในการรายงานข้อมูล จึงรวมเรียกบริษัทและบริษัทย่อยว่า “กลุ่มกิจการ”

กลุ่มกิจการประกอบธุรกิจหลักในการให้บริการเกมออนไลน์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

2 เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทยภายใต้พระราชบัญญัติการบัญชี พ.ศ. 2543 ซึ่งหมายถึงมาตรฐานรายงานทางการเงินไทยที่ออกภายใต้พระราชบัญญัติวิชาชีพบัญชี พ.ศ. 2547 และข้อกำหนดของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ว่าด้วยการจัดทำและนำเสนอ รายงานทางการเงินภายใต้พระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมในการวัดมูลค่าขององค์ประกอบของงบการเงิน ยกเว้นเรื่องที่เกี่ยวข้องในนโยบายการบัญชีในลำดับต่อไป

การจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการให้สอดคล้องกับหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย กำหนดให้ใช้ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารซึ่งจัดทำขึ้นตามกระบวนการในการนำนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการไปถือปฏิบัติ ทั้งนี้กลุ่มกิจการได้เปิดเผยเรื่องการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหาร หรือความซับซ้อน หรือเกี่ยวกับข้อสมมติฐานและประมาณการที่มีนัยสำคัญต่องบการเงินในหมายเหตุ 6

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการฉบับภาษาอังกฤษจัดทำขึ้นจากงบการเงินตามกฎหมายที่เป็นภาษาไทยในกรณีที่มีเนื้อความขัดแย้งกันหรือมีการตีความในสองภาษาแตกต่างกัน ให้ใช้งบการเงินตามกฎหมายฉบับภาษาไทยเป็นหลัก

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

3 มาตรฐานการรายงานทางการเงินใหม่

3.1 การนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับใหม่และฉบับปรับปรุงมาถือปฏิบัติสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2564

ในระหว่างปีกลุ่มกิจการได้นำมาตรฐานการรายงานทางการเงินและการตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับปรับปรุงจำนวนหลายฉบับ ซึ่งมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2564 มาถือปฏิบัติ มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวได้รับการปรับปรุงหรือจัดให้มีขึ้นเพื่อให้มีเนื้อหาเท่าเทียมกับมาตรฐานการรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นการอธิบายให้ชัดเจนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติทางการบัญชีและการให้แนวปฏิบัติทางบัญชีกับผู้ใช้มาตรฐาน

การนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวมาถือปฏิบัตินี้ไม่มีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่องบการเงินของกลุ่มกิจการ

3.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับปรับปรุงที่มีผลบังคับใช้สำหรับรอบระยะเวลาบัญชีในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2565

สภาวิชาชีพบัญชีได้ประกาศใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับปรับปรุงหลายฉบับ ซึ่งจะมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2565 มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวได้รับการปรับปรุงหรือจัดให้มีขึ้นเพื่อให้มีเนื้อหาเท่าเทียมกับมาตรฐานการรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นการอธิบายให้ชัดเจนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติทางการบัญชีและมาตรฐานการรายงานทางการเงินบางฉบับมีการให้ข้อผ่อนปรนในทางปฏิบัติหรือข้อยกเว้นชั่วคราวกับผู้ใช้มาตรฐาน

ปัจจุบันฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการอยู่ระหว่างการประเมินแนวทางการดำเนินการและพิจารณาผลกระทบที่อาจมีต่องบการเงินในปีที่เริ่มนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวมาถือปฏิบัติ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี

นโยบายการบัญชีที่สำคัญที่ใช้ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการมีดังต่อไปนี้

4.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

4.1.1 บริษัทย่อย

บริษัทย่อย หมายถึง กิจการ (ซึ่งรวมถึงกิจการเฉพาะกิจ) ที่กลุ่มกิจการควบคุม กลุ่มกิจการควบคุมกิจการเมื่อกลุ่มกิจการมีการเปิดรับหรือมีสิทธิในผลตอบแทนผันแปรจากการเกี่ยวข้องกับผู้ที่ได้รับการลงทุนและมีความสามารถทำให้เกิดผลกระทบต่อผลตอบแทนจากการใช้อำนาจเหนือผู้ที่ได้รับการควบคุม กลุ่มกิจการรวมงบการเงินของบริษัทย่อยไว้ในงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการมีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อย กลุ่มกิจการจะไม่นำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมไว้ในงบการเงินรวมนับจากวันที่กลุ่มกิจการสูญเสียอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีการรวมธุรกิจโดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อสิ่งตอบแทนที่โอนให้สำหรับการซื้อบริษัทย่อย ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ผู้ซื้อโอนให้และหนี้สินที่ก่อขึ้นเพื่อจ่ายชำระให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมของผู้ถูกซื้อและส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นที่ออกโดยกลุ่มกิจการ สิ่งตอบแทนที่โอนให้รวมถึงมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ หรือหนี้สินที่ผู้ซื้อคาดว่าจะต้องจ่ายชำระตามข้อตกลง ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น

มูลค่าเริ่มแรกของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นที่รับมาจากการรวมธุรกิจจะถูกวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อในการรวมธุรกิจแต่ละครั้ง กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อด้วยมูลค่ายุติธรรม หรือมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

ในการรวมธุรกิจที่ดำเนินการสำเร็จจากการทยอยซื้อ ผู้ซื้อต้องวัดมูลค่าส่วนได้เสียที่ผู้ซื้อถืออยู่ในผู้ถูกซื้อก่อนหน้านี้ การรวมธุรกิจใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อและรับรู้ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการวัดมูลค่าใหม่นั้นในกำไรหรือขาดทุน

สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายออกไปโดยกลุ่มกิจการรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายที่รับรู้ภายหลังวันที่ซื้อซึ่งจัดประเภทเป็นสินทรัพย์หรือหนี้สินให้รับรู้ในกำไรหรือขาดทุน สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายซึ่งจัดประเภทเป็นส่วนของผู้ถือหุ้นต้องไม่มีการวัดมูลค่าใหม่และให้บันทึกการจ่ายชำระในภายหลังไว้ในส่วนของผู้ถือหุ้น

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

4.1.1 บริษัทย่อย (ต่อ)

ส่วนเกินของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อและมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจที่มากกว่ามูลค่ายุติธรรมสุทธิ ณ วันที่ซื้อของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ที่ได้มาต้องรับรู้เป็นค่าความนิยม หากมูลค่าของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้ มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ และมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจ น้อยกว่ามูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยที่ได้มาเนื่องจากการซื้อในราคาต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรม จะรับรู้ส่วนต่างโดยตรงไปยังกำไรขาดทุน

กิจการจะตัดรายการบัญชีระหว่างกัน ยอดคงเหลือและกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดรายการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า นโยบายการบัญชีของบริษัทย่อยได้ถูกปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทย่อยจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนนั้นจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องกับการได้มาของเงินลงทุนนี้

4.1.2 รายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการปฏิบัติต่อรายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมเช่นเดียวกันกับส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของกลุ่มกิจการ สำหรับการซื้อส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนที่จ่ายให้และมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์สุทธิของหุ้นที่ซื้อมาในบริษัทย่อยจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น และกำไรหรือขาดทุนจากการขายในส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น

4.1.3 การจำหน่ายบริษัทย่อย

เมื่อกลุ่มกิจการสูญเสียการควบคุม ส่วนได้เสียในกิจการที่เหลืออยู่จะวัดมูลค่าใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนมูลค่ายุติธรรมนั้นจะถือเป็นมูลค่าตามบัญชีเริ่มแรกของมูลค่าของเงินลงทุน เพื่อวัตถุประสงค์ในการวัดมูลค่าในเวลาต่อมาของเงินลงทุนที่เหลืออยู่ในรูปของบริษัทร่วม กิจการร่วมค้า หรือสินทรัพย์ทางการเงิน สำหรับทุกจำนวนที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกิจการนั้นจะถูกปฏิบัติเสมือนว่ากลุ่มกิจการมีการจำหน่ายสินทรัพย์หรือหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้นออกไป

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

4.1.4 บริษัทร่วม

บริษัทร่วมเป็นกิจการที่กลุ่มกิจการมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญแต่ไม่ถึงกับควบคุมซึ่งโดยทั่วไปก็คือการที่กลุ่มกิจการถือหุ้น ที่มีสิทธิออกเสียงอยู่ระหว่างร้อยละ 20 ถึงร้อยละ 50 ของสิทธิออกเสียงทั้งหมด เงินลงทุนในบริษัทร่วมรับรู้โดยใช้วิธีส่วนได้เสียในการแสดงในงบการเงินรวมภายใต้วิธีส่วนได้เสียกลุ่มกิจการรับรู้เงินลงทุนเมื่อเริ่มแรกด้วยราคาทุน มูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนนี้จะเพิ่มขึ้นหรือลดลงในภายหลังวันที่ได้มาด้วยส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของผู้ได้รับการลงทุนตามสัดส่วนที่ผู้ลงทุนมีส่วนได้เสียอยู่ เงินลงทุนในบริษัทร่วมของกลุ่มกิจการรวมถึงค่าความนิยมที่ระบุได้ ณ วันที่ซื้อเงินลงทุน

ถ้าส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นในบริษัทร่วมนั้นลดลงแต่ยังคงมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ กิจการต้องจัดประเภทรายการที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นเข้ากำไรหรือขาดทุนเฉพาะสัดส่วนในส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นที่ลดลง

ส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรหรือขาดทุนและส่วนแบ่งในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ผลสะสมของการเปลี่ยนแปลงภายหลังการได้มาดังกล่าวข้างต้น จะปรับปรุงกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุน เมื่อส่วนแบ่งขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมมีมูลค่าเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมนั้น กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ส่วนแบ่งขาดทุนอีกต่อไป เว้นแต่กลุ่มกิจการมีภาระผูกพันในหนี้ของบริษัทร่วมหรือรับว่าจะจ่ายหนี้แทนบริษัทร่วม

กลุ่มกิจการมีการพิจารณาทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่ามีข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนในบริษัทร่วมเกิดการด้อยค่าหรือไม่ หากมีข้อบ่งชี้เกิดขึ้นกลุ่มกิจการจะคำนวณผลขาดทุนจากการด้อยค่า โดยเปรียบเทียบมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนและรับรู้ผลต่างไปที่ส่วนแบ่งกำไรขาดทุนของเงินลงทุนในบริษัทร่วมในกำไรหรือขาดทุน

รายการกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมจะตัดบัญชีเท่าที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมนั้น รายการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดบัญชีในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

บริษัทร่วมจะเปลี่ยนนโยบายการบัญชีเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ กำไรและขาดทุนจากการลดสัดส่วนในบริษัทร่วมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทร่วมจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับ เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องจากการได้มาของเงินลงทุนนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.2 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ

4.2.1 สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงิน

รายการที่รวมในงบการเงินของแต่ละบริษัทในกลุ่มกิจการถูกวัดมูลค่าโดยใช้สกุลเงินของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจหลักที่บริษัทดำเนินงานอยู่ (สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงาน) งบการเงินแสดงในสกุลเงินบาท ซึ่งเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินของบริษัท

4.2.2 รายการและยอดคงเหลือ

รายการที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการหรือวันที่ตราค่ารายการนั้นถูกวัดมูลค่าใหม่ รายการกำไรและรายการขาดทุนที่เกิดจากการรับหรือจ่ายชำระที่เป็นเงินตราต่างประเทศและที่เกิดจากการแปลงค่าสินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งเป็นเงินตราต่างประเทศด้วยอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นปีได้บันทึกไว้ในกำไรหรือขาดทุน

เมื่อมีการรับรู้รายการกำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นด้วย ในทางตรงข้ามการรับรู้กำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรหรือขาดทุน องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนด้วย

4.2.3 กลุ่มกิจการ

การแปลงค่าผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของบริษัทในกลุ่มกิจการ (ที่มีใช้สกุลเงินของเศรษฐกิจที่มีภาวะเงินเฟ้อรุนแรง) ซึ่งมีสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานแตกต่างจากสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินได้ถูกแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินดังนี้

- สินทรัพย์และหนี้สินที่แสดงอยู่ในงบแสดงฐานะการเงินแต่ละงวดแปลงค่าด้วยอัตราปิด ณ วันที่ของแต่ละงบแสดงฐานะการเงินนั้น
- รายได้และค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จแปลงค่าด้วยอัตราถัวเฉลี่ย และ
- ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

ค่าความนิยมและการปรับมูลค่ายุติธรรมที่เกิดจากการซื้อหน่วยงานในต่างประเทศถือเป็นสินทรัพย์และหนี้สินของหน่วยงานในต่างประเทศนั้นและแปลงค่าด้วยอัตราปิด

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.3 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

ในงบกระแสเงินสด เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมถึงเงินสดในมือ เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม เงินลงทุนระยะสั้นอื่นที่มีสภาพคล่องสูงซึ่งมีอายุไม่เกินสามเดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่ติดการระงับประกัน และเงินเบิกเกินบัญชี ซึ่งเงินเบิกเกินบัญชีจะแสดงไว้ในส่วนของหนี้สินหมุนเวียนในงบแสดงฐานะการเงิน

4.4 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าตามใบแจ้งหนี้ และจะวัดมูลค่าต่อมาด้วยจำนวนเงินที่เหลืออยู่หักด้วยการด้อยค่าของลูกหนี้การค้า ทั้งนี้การพิจารณาการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าได้เปิดเผยในหมายเหตุ 4.5.6 ค่าเผื่อการด้อยค่าหมายถึงผลต่างระหว่างราคาตามบัญชีของลูกหนี้การค้าเปรียบเทียบกับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับจากลูกหนี้การค้า ด้อยค่าที่เกิดขึ้นจะรับรู้ไว้ในกำไรหรือขาดทุนโดยถือเป็นส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่ายในการบริหาร

4.5 สินทรัพย์ทางการเงิน

4.5.1 การจัดประเภท

กลุ่มกิจการจัดประเภทสินทรัพย์ทางการเงินประเภทตราสารหนี้ตามลักษณะการวัดมูลค่า โดยพิจารณาจาก ก) โมเดลธุรกิจในการบริหารสินทรัพย์ดังกล่าว และ ข) ลักษณะกระแสเงินสดตามสัญญาว่าเข้าเงื่อนไขของการเป็นเงินต้นและดอกเบี้ย (SPPI) หรือไม่ ดังนี้

- รายการที่วัดมูลค่าภายหลังด้วยมูลค่ายุติธรรม (ผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือผ่านกำไรหรือขาดทุน) และ
- รายการที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย

กลุ่มกิจการจะสามารถจัดประเภทเงินลงทุนในตราสารหนี้ใหม่ก็ต่อเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงใน โมเดลธุรกิจในการบริหารสินทรัพย์เท่านั้น

สำหรับเงินลงทุนในตราสารทุน กลุ่มกิจการสามารถเลือก (ซึ่งไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้) ที่จะวัดมูลค่าเงินลงทุนในตราสารทุน ณ วันที่รับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุน (FVPL) หรือด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI) ยกเว้นเงินลงทุนในตราสารทุนที่ถือไว้เพื่อค่าจะวัดมูลค่าด้วย FVPL เท่านั้น

4.5.2 การรับรู้รายการและการตัดรายการ

ในการซื้อหรือได้มาหรือขายสินทรัพย์ทางการเงินโดยปกติ กลุ่มกิจการจะรับรู้รายการ ณ วันที่ทำรายการค้า ซึ่งเป็นวันที่กลุ่มกิจการเข้าทำรายการซื้อหรือขายสินทรัพย์นั้น โดยกลุ่มกิจการจะตัดรายการสินทรัพย์ทางการเงินออกเมื่อสิทธิในการได้รับกระแสเงินสดจากสินทรัพย์นั้นสิ้นสุดลงหรือได้ถูกโอนไปและกลุ่มกิจการได้โอนความเสี่ยงและผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับการเป็นเจ้าของสินทรัพย์ออกไป

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.5 สินทรัพย์ทางการเงิน (ต่อ)

4.5.3 การวัดมูลค่า

ในการรับรู้รายการเมื่อเริ่มแรก กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของสินทรัพย์ทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรมบวกต้นทุนการทำรายการซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับการได้มาซึ่งสินทรัพย์นั้น สำหรับสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วย FVPL กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนการทำรายการที่เกี่ยวข้องเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุน

กลุ่มกิจการจะพิจารณาสินทรัพย์ทางการเงินซึ่งมีอนุพันธ์แฝงในภาพรวมว่าลักษณะกระแสเงินสดตามสัญญาว่าเข้าเงื่อนไขของการเป็นเงินต้นและดอกเบี้ย (SPPI) หรือไม่

4.5.4 ตรรกะการวัด

การวัดมูลค่าในภายหลังของตราสารหนี้ขึ้นอยู่กับโมเดลธุรกิจของกลุ่มกิจการในการจัดการสินทรัพย์ทางการเงิน และลักษณะของกระแสเงินสดตามสัญญาของสินทรัพย์ทางการเงิน การวัดมูลค่าสินทรัพย์ทางการเงินประเภทตราสารหนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

- ราคาทุนตัดจำหน่าย: สินทรัพย์ทางการเงินที่กลุ่มกิจการถือไว้เพื่อรับชำระกระแสเงินสดตามสัญญาซึ่งประกอบด้วยเงินต้นและดอกเบี้ยเท่านั้น จะวัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย และรับรู้รายได้ดอกเบี้ยจากสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าวตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงและแสดงในรายการรายได้กำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการตัดรายการจะรับรู้โดยตรงในกำไรหรือขาดทุน และแสดงรายการในกำไร(ขาดทุน)อื่นพร้อมกับกำไร/ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน รายการขาดทุนจากการด้อยค่าแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในงบกำไรขาดทุน
- มูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI): สินทรัพย์ทางการเงินที่กลุ่มกิจการถือไว้เพื่อ ก) รับชำระกระแสเงินสดตามสัญญาซึ่งประกอบด้วยเงินต้นและดอกเบี้ยเท่านั้น และ ข) เพื่อขาย จะวัดมูลค่าด้วย FVOCI และรับรู้การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าของสินทรัพย์ทางการเงินผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ยกเว้น 1) รายการขาดทุน/กำไรจากการด้อยค่า 2) รายได้ดอกเบี้ยที่คำนวณตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง และ 3) กำไรขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน จะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน เมื่อกลุ่มกิจการตัดรายการสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าว กำไรหรือขาดทุนที่รับรู้สะสมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นจะถูกโอนจัดประเภทใหม่เข้ากำไรหรือขาดทุนและแสดงในรายการกำไร(ขาดทุน)อื่น รายได้ดอกเบี้ยจะแสดงในรายการรายได้กำไรหรือขาดทุนจากการด้อยค่าแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในงบกำไรขาดทุน
- มูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน (FVPL): กลุ่มกิจการจะวัดมูลค่าสินทรัพย์ทางการเงินอื่นที่ไม่เข้าเงื่อนไขการวัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่ายหรือ FVOCI ข้างต้น ด้วย FVPL โดยกำไรหรือขาดทุนที่เกิดจากการวัดมูลค่ายุติธรรมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนและแสดงเป็นรายการสุทธิในกำไร(ขาดทุน)อื่นในรอบระยะเวลาที่เกิดรายการ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.5 สินทรัพย์ทางการเงิน (ต่อ)

4.5.5 ตราสารทุน

กลุ่มกิจการวัดมูลค่าตราสารทุนด้วยมูลค่ายุติธรรม ในกรณีที่กลุ่มกิจการเลือกรับรู้กำไร/ขาดทุนจากมูลค่ายุติธรรมในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI) กลุ่มกิจการจะไม่โอนจัดประเภทกำไร/ขาดทุนที่รับรู้สะสมดังกล่าวไปยังกำไรหรือขาดทุนเมื่อมีการตัดรายการเงินลงทุนในตราสารทุนดังกล่าวออกไป ทั้งนี้ เงินปันผลจากเงินลงทุนในตราสารทุนดังกล่าวจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน และแสดงในรายการรายได้อื่น เมื่อกลุ่มกิจการมีสิทธิได้รับเงินปันผลนั้น

การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของเงินลงทุนในตราสารทุนที่วัดมูลค่าด้วย FVPL จะรับรู้ในรายการกำไร/ขาดทุนอื่นในงบกำไรขาดทุน

ขาดทุน/กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าจะแสดงรวมอยู่ในการเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรม

4.5.6 การด้อยค่า

กลุ่มกิจการใช้วิธีอย่างง่าย (Simplified approach) ตาม TFRS 9 ในการรับรู้การด้อยค่าของลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น ตามประมาณการผลขาดทุนด้านเครดิตตลอดอายุของสินทรัพย์ดังกล่าวตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการเริ่มรับรู้ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

ในการพิจารณาผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ผู้บริหารได้จัดกลุ่มลูกหนี้ตามความเสี่ยงด้านเครดิตที่มีลักษณะร่วมกันและตามกลุ่มระยะเวลาที่เกินกำหนดชำระ ทั้งนี้เนื่องจากสินทรัพย์ที่เกิดจากสัญญานั้นเป็นงานที่ส่งมอบแต่ยังไม่ได้เรียกเก็บซึ่งมีลักษณะความเสี่ยงใกล้เคียงกับลูกหนี้สำหรับสัญญาประเภทเดียวกัน ผู้บริหารจึงได้ใช้อัตราผลขาดทุนด้านเครดิตของลูกหนี้กับสินทรัพย์ที่เกิดจากสัญญาที่เกี่ยวข้องด้วย

อัตราขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นพิจารณาจากลักษณะการจ่ายชำระในอดีต ข้อมูลผลขาดทุนด้านเครดิตจากประสบการณ์ในอดีต รวมทั้งข้อมูลและปัจจัยในอนาคตที่อาจมีผลกระทบต่อการจ่ายชำระของลูกหนี้

ทั้งนี้ กลุ่มกิจการเลือกนำข้อมูลย้อนกลับจากมาตรการผ่อนปรนชั่วคราวเพื่อลดผลกระทบจาก COVID-19 ที่ออกโดยสภาวิชาชีพบัญชีมาถือปฏิบัติสำหรับรอบระยะเวลารายงานสิ้นสุดภายในช่วงเวลาระหว่างวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 โดยกลุ่มกิจการเลือกที่จะไม่นำข้อมูลที่มีการคาดการณ์ไปในอนาคต (Forward-looking information) มาใช้ในการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นตามวิธีอย่างง่าย (Simplified approach) สำหรับลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น แต่กลุ่มกิจการเลือกใช้ข้อมูลผลขาดทุนด้านเครดิตในอดีต มาประกอบกับดุลยพินิจของผู้บริหาร ในการประมาณการผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น การด้อยค่าที่รับรู้ตามวิธีดังกล่าวได้เปิดเผยไว้ในหมายเหตุ 10

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.5 สินทรัพย์ทางการเงิน (ต่อ)

4.5.6 การด้อยค่า (ต่อ)

สำหรับสินทรัพย์ทางการเงินอื่นที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย และ FVOCI กลุ่มกิจการใช้วิธีการทั่วไป (General approach) ตาม TFRS 9 ในการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ซึ่งกำหนดให้พิจารณาผลขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้นภายใน 12 เดือนหรือตลอดอายุสินทรัพย์ ขึ้นอยู่กับว่ามีการเพิ่มขึ้นของความเสียหายด้านเครดิตอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ และรับรู้ผลขาดทุนจากการด้อยค่าตั้งแต่เริ่มรับรู้สินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าว

กลุ่มกิจการประเมินความเสี่ยงด้านเครดิตของสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าว ณ ทุกสิ้นรอบระยะเวลารายงานว่า มีการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญนับตั้งแต่การรับรู้รายการเมื่อแรกเริ่มหรือไม่ (เปรียบเทียบความเสี่ยงของการผิดสัญญาที่จะเกิดขึ้น ณ วันที่รายงาน กับความเสี่ยงของการผิดสัญญาที่จะเกิดขึ้น ณ วันที่รับรู้รายการครั้งแรก)

กลุ่มกิจการพิจารณาและรับรู้ผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น โดยพิจารณาถึงการคาดการณ์ในอนาคตมาประกอบกับประสบการณ์ในอดีต โดยผลขาดทุนด้านเครดิตที่รับรู้เกิดจากประมาณการความน่าจะเป็นของผลขาดทุนด้านเครดิตถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (เช่น มูลค่าปัจจุบันของจำนวนเงินสดที่คาดว่าจะไม่ได้รับทั้งหมดถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก) โดยจำนวนเงินสดที่คาดว่าจะไม่ได้รับ หมายถึงผลต่างระหว่างกระแสเงินสดตามสัญญาทั้งหมดและกระแสเงินสดซึ่งกลุ่มกิจการคาดว่าจะได้รับ คัดลดด้วยอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงเมื่อแรกเริ่มของสัญญา

กลุ่มกิจการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นโดยสะท้อนถึงปัจจัยต่อไปนี้

- จำนวนเงินที่คาดว่าจะไม่ได้รับถ่วงน้ำหนักตามประมาณการความน่าจะเป็น
- มูลค่าเงินตามเวลา
- ข้อมูลสนับสนุนและความสมเหตุสมผล ณ วันที่รายงาน เกี่ยวกับประสบการณ์ในอดีต สภาพการณ์ในปัจจุบัน และการคาดการณ์ไปในอนาคต

ผลขาดทุนและการกลับรายการผลขาดทุนจากการด้อยค่าบันทึกในกำไรหรือขาดทุนเป็นรายการแยกต่างหาก

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.6 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 4.8)

ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดจากการจำหน่ายอุปกรณ์คำนวณโดยเปรียบเทียบจากสิ่งตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายสินทรัพย์กับมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ และจะรับรู้บัญชีผลกำไรหรือขาดทุนอื่นสุทธิในกำไรหรือขาดทุน

4.7 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าลิขสิทธิ์เกม

ค่าลิขสิทธิ์เกมที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและ ค่าเผื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ (ถ้ามี) การตัดจำหน่ายของค่าลิขสิทธิ์เกมพีซีคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุสัญญาภายในระยะเวลา 2 ถึง 4 ปี ในขณะที่ค่าลิขสิทธิ์เกมมือถือคำนวณโดยใช้วิธีขั้นบันไดรวมจำนวนปีตามอายุสัญญาภายในระยะเวลา 2 ถึง 4 ปี

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.7 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สิทธิการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อและมีลักษณะเฉพาะจะบันทึกเป็นสินทรัพย์ โดยคำนวณจากต้นทุนในการได้มาและการดำเนินการให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นสามารถนำมาใช้งานได้ตามประสงค์ โดยจะตัดจำหน่ายโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุประมาณการให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 3 และ 5 ปี ต้นทุนที่ใช้ในการบำรุงรักษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการพัฒนาที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการออกแบบและทดสอบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงซึ่งกลุ่มกิจการเป็นผู้ดูแล จะรับรู้เป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเมื่อเป็นไปตามข้อกำหนดทุกข้อของการรับรู้สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าเพื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟไม่มีการตัดจำหน่าย เนื่องจากมีอายุการให้ประโยชน์ไม่จำกัด

ความสัมพันธ์กับลูกค้า

ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องที่ได้มาจากการรวมธุรกิจจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องมีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเพื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ของความสัมพันธ์กับลูกค้าภายในระยะเวลา 3 ถึง 13 ปี

เครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าที่ได้มาจากการรวมกิจการจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ เครื่องหมายการค้ามีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและแสดงวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเพื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 20 ปี

4.8 การด้อยค่าของสินทรัพย์

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.9 สัญญาเช่า - กรณีที่กลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

กลุ่มกิจการรับรู้สัญญาเช่าเมื่อกลุ่มกิจการสามารถเข้าถึงสินทรัพย์ตามสัญญาเช่า เป็นสินทรัพย์สิทธิการใช้และหนี้สินตามสัญญาเช่า โดยค่าเช่าที่ชำระจะบันทึบเป็นการจ่ายชำระหนี้สินและต้นทุนทางการเงิน โดยต้นทุนทางการเงินจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนตลอดระยะเวลาสัญญาเช่าด้วยอัตราดอกเบี้ยคงที่จากยอดหนี้สินตามสัญญาเช่าที่คงเหลืออยู่ กลุ่มกิจการคิดค่าเสื่อมราคาสินทรัพย์สิทธิการใช้ตามวิธีเส้นตรงตามอายุที่สั้นกว่าระหว่างอายุสินทรัพย์และระยะเวลาการเช่า

กลุ่มกิจการบันทึบบัญชีส่วนประกอบในสัญญาไปยังส่วนประกอบของสัญญาที่เป็นการเช่าและส่วนประกอบของสัญญาที่ไม่เป็นการเช่าตามราคาแยกเทศเปรียบเทียบของแต่ละส่วนประกอบ สำหรับสัญญาที่ประกอบด้วยส่วนประกอบของสัญญาที่เป็นการเช่าและส่วนประกอบของสัญญาที่ไม่เป็นการเช่า

สินทรัพย์และหนี้สินตามสัญญาเช่ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าปัจจุบัน หนี้สินตามสัญญาเช่าประกอบด้วยมูลค่าปัจจุบันของการจ่ายชำระตามสัญญาเช่า ดังนี้

- ค่าเช่าคงที่ (รวมถึงการจ่ายชำระคงที่โดยเนื้อหา) สุทธิด้วยเงินงูใจค้างรับ
- ค่าเช่าผันแปรที่อ้างอิงจากอัตราหรือดัชนี
- มูลค่าที่คาดว่าจะต้องจ่ายจากการรับประกันมูลค่าคงเหลือ
- ราคาสิทธิเลือกซื้อหากมีความแน่นอนอย่างสมเหตุสมผลที่กลุ่มกิจการจะใช้สิทธิ และ
- ค่าปรับจากการยกเลิกสัญญา หากอายุของสัญญาเช่าสะท้อนถึงการที่กลุ่มกิจการคาดว่าจะยกเลิกสัญญานั้น

การจ่ายชำระตามสัญญาเช่าในช่วงการต่ออายุสัญญาเช่าได้รวมอยู่ในการคำนวณหนี้สินตามสัญญาเช่า หากกลุ่มกิจการมีความแน่นอนอย่างสมเหตุสมผลในการใช้สิทธิต่ออายุสัญญาเช่า

กลุ่มกิจการจะคิดลดค่าเช่าจ่ายข้างต้นด้วยอัตราดอกเบี้ยโดยนัยตามสัญญา หากไม่สามารถหาอัตราดอกเบี้ยโดยนัยได้ กลุ่มกิจการจะคิดลดด้วยอัตราการกู้ยืมส่วนเพิ่มของผู้เช่า ซึ่งก็คืออัตราที่สะท้อนถึงการกู้ยืมเพื่อให้ได้มาซึ่งสินทรัพย์ที่มีมูลค่าใกล้เคียงกัน ในสถานะเศรษฐกิจ อายุสัญญา และเงื่อนไขที่ใกล้เคียงกัน

กลุ่มกิจการมีสัญญาเช่าซึ่งกำหนดค่าเช่าจ่ายผันแปรตามดัชนีหรืออัตรา ซึ่งยังไม่รวมอยู่ในการวัดมูลค่าหนี้สินตามสัญญาเช่าจนกระทั่งดัชนีหรืออัตรานั้นมีผลต่อการจ่ายชำระ กลุ่มกิจการปรับปรุงหนี้สินตามสัญญาเช่าไปยังสินทรัพย์สิทธิการใช้ที่เกี่ยวข้องเมื่อการจ่ายชำระค่าเช่าดังกล่าวเปลี่ยนแปลงไป

สินทรัพย์สิทธิการใช้จะรับรู้ด้วยราคาทุน ซึ่งประกอบด้วย

- จำนวนที่รับรู้เริ่มแรกของหนี้สินตามสัญญาเช่า
- ค่าเช่าจ่ายที่ได้ชำระก่อนเริ่ม หรือ ณ วันทำสัญญา สุทธิจากเงินงูใจที่ได้รับตามสัญญาเช่า
- ต้นทุนทางตรงเริ่มแรก
- ต้นทุนการปรับปรุงสภาพสินทรัพย์

ค่าเช่าที่จ่ายตามสัญญาเช่าระยะสั้นและสัญญาเช่าสินทรัพย์ที่มีมูลค่าต่ำจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามวิธีเส้นตรง สัญญาเช่าระยะสั้นคือสัญญาเช่าที่มีอายุสัญญาเช่าน้อยกว่าหรือเท่ากับ 12 เดือน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.10 หนี้สินทางการเงิน

4.10.1 การจัดประเภท

กลุ่มกิจการจะพิจารณาจัดประเภทเครื่องมือทางการเงินที่กลุ่มกิจการเป็นผู้ออกเป็นหนี้สินทางการเงินหรือตราสารทุนโดยพิจารณาภาระผูกพันตามสัญญา ดังนี้

- หากกลุ่มกิจการมีการระบุผูกพันตามสัญญาที่จะต้องส่งมอบเงินสดหรือสินทรัพย์ทางการเงินอื่นให้กับกิจการอื่น โดยไม่สามารถปฏิเสธการชำระหรือเลื่อนการชำระออกไปอย่างไม่มีกำหนดได้นั้น เครื่องมือทางการเงินนั้นจะจัดประเภทเป็นหนี้สินทางการเงิน เว้นแต่ว่าการชำระนั้นสามารถชำระโดยการออกตราสารทุนของกลุ่มกิจการเองด้วยจำนวนตราสารทุนที่คงที่ เพื่อแลกเปลี่ยนกับจำนวนเงินที่คงที่
- หากกลุ่มกิจการไม่มีการระบุผูกพันตามสัญญาหรือสามารถเลื่อนการชำระภาระผูกพันตามสัญญาไปได้ เครื่องมือทางการเงินดังกล่าวจะจัดประเภทเป็นตราสารทุน

เงินกู้ยืมจัดประเภทเป็นหนี้สินหมุนเวียนเมื่อกลุ่มกิจการไม่มีสิทธิอันปราศจากเงื่อนไขให้เลื่อนชำระหนี้ออกไปอีกเป็นเวลานานไม่น้อยกว่า 12 เดือน นับจากวันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

4.10.2 การวัดมูลค่า

ในการรับรู้รายการเมื่อเริ่มแรกกลุ่มกิจการต้องวัดมูลค่าหนี้สินทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรม และวัดมูลค่าหนี้สินทางการเงินทั้งหมดภายหลังการรับรู้รายการด้วยราคาทุนดัดจำหน่าย

4.10.3 การตัดรายการและการเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของสัญญา

กลุ่มกิจการตัดรายการหนี้สินทางการเงินเมื่อภาระผูกพันที่ระบุในสัญญาได้มีการปฏิบัติตามแล้ว หรือได้มีการยกเลิกไป หรือสิ้นสุดลงแล้ว

หากกลุ่มกิจการมีการเจรจาต่อรองหรือเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของหนี้สินทางการเงิน กลุ่มกิจการจะต้องพิจารณาว่ารายการดังกล่าวเข้าเงื่อนไขของการตัดรายการหรือไม่ หากเข้าเงื่อนไขของการตัดรายการ กลุ่มกิจการจะต้องรับรู้หนี้สินทางการเงินใหม่ด้วยมูลค่ายุติธรรมของหนี้สินใหม่นั้น และตัดรายการหนี้สินทางการเงินนั้นด้วยมูลค่าตามบัญชีที่เหลืออยู่ และรับรู้ส่วนต่างในรายการกำไร/ขาดทุนอื่นในกำไรหรือขาดทุน

หากกลุ่มกิจการพิจารณาแล้วว่าการต่อรองเงื่อนไขดังกล่าวไม่เข้าเงื่อนไขของการตัดรายการ กลุ่มกิจการจะปรับปรุงมูลค่าของหนี้สินทางการเงินโดยการคิดลดกระแสเงินสดใหม่ตามสัญญาด้วยอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงเดิม (Original effective interest rate) ของหนี้สินทางการเงินนั้น และรับรู้ส่วนต่างในรายการกำไรหรือขาดทุนอื่นในกำไรหรือขาดทุน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.11 เงินกู้ยืม

เงินกู้ยืมรับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่ได้รับหักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น เงินกู้ยืมวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง ผลต่างระหว่างเงินที่ได้รับ (หักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น) เมื่อเทียบกับมูลค่าที่จ่ายคืนเพื่อชำระหนี้จะรับรู้ในงบกำไรขาดทุนตลอดช่วงเวลาการกู้ยืม

4.12 ภาษีเงินได้งวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับงวดประกอบด้วย ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี ภาษีเงินได้จะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน ยกเว้นส่วนภาษีเงินได้ที่เกี่ยวข้องกับรายการที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น หรือรายการที่รับรู้โดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้น ในกรณีนี้ภาษีเงินได้ต้องรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือโดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้นตามลำดับ

ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันคำนวณจากอัตราภาษีตามกฎหมายภาษีที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่ว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงานในประเทศที่บริษัทและบริษัทย่อยดำเนินงานอยู่และเกิดรายได้เพื่อเสียภาษี ผู้บริหารจะประเมินสถานะของการขึ้นแบบแสดงรายการภาษีเป็นงวด ๆ ในกรณีที่มีสถานการณ์ที่การนำกฎหมายภาษีไปปฏิบัติขึ้นอยู่กับความตีความ และจะตั้งประมาณการค่าใช้จ่ายภาษีที่เหมาะสมจากจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภาษีแก่หน่วยงานจัดเก็บ

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

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีจะรับรู้หากมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่ากลุ่มกิจการจะมีกำไรทางภาษีเพียงพอที่จะนำจำนวนผลต่างชั่วคราวนั้นมาใช้ประโยชน์ กลุ่มกิจการได้ตั้งภาษีเงินได้รอตัดบัญชีของผลต่างชั่วคราวของเงินลงทุนในบริษัทร่วม บริษัทย่อย และส่วนได้เสียในกิจการร่วมค้า เว้นแต่กลุ่มกิจการสามารถควบคุมจังหวะเวลาของการกลับรายการผลต่างชั่วคราวและการกลับรายการผลต่างชั่วคราวมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่าจะไม่เกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาที่คาดการณ์ได้ในอนาคต

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจะแสดงหักกลบกันก็ต่อเมื่อกิจการมีสิทธิตามกฎหมายที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันมาหักกลบกับหนี้สินภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบัน และทั้งสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเกี่ยวข้องกับภาษีเงินได้ที่ประเมินโดยหน่วยงานจัดเก็บภาษีหน่วยงานเดียวกันโดยการเรียกเก็บเป็นหน่วยภาษีเดียวกันหรือหน่วยภาษีต่างกันซึ่งตั้งใจจะจ่ายหนี้สินและสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันด้วยยอดสุทธิ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.13 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

4.14 การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์

กลุ่มกิจการได้รับบริการจากพนักงาน เป็นสิ่งตอบแทนสำหรับตราสารทุนของกิจการในกลุ่มกิจการ (สิทธิซื้อหุ้น) มูลค่ายุติธรรมของสิทธิซื้อหุ้นของพนักงานจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามระยะเวลาได้รับสิทธิ โดยรับรู้พร้อมกับการเพิ่มขึ้นของตราสารทุน ทั้งนี้ มูลค่ายุติธรรมของสิทธิซื้อหุ้นที่ออกให้ จะถูกกำหนดโดย

- เงื่อนไขการดำเนินการทางด้านการตลาด เช่น ราคาหุ้นของกิจการ และ
- ผลกระทบของเงื่อนไขการได้รับสิทธิที่ไม่ใช่เงื่อนไขการบริการหรือผลงาน (ตัวอย่างเช่น ข้อกำหนดในเรื่องการออกของพนักงานหรือการถือหุ้นในช่วงระยะเวลาที่กำหนด)
- ไม่รวมผลกระทบของการบริการ และเงื่อนไขการได้รับสิทธิที่ไม่ใช่เงื่อนไขการดำเนินการทางด้านการตลาด (ตัวอย่างเช่น ความสามารถในการทำกำไร การเติบโตของยอดขายตามที่กำหนดไว้ และการคงสภาพการเป็นพนักงานของกิจการในช่วงเวลาที่กำหนด)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.14 การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ (ต่อ)

เงื่อนไขผลงานที่ไม่ใช่การดำเนินการทางด้านการตลาดและเงื่อนไขการบริการ จะรวมอยู่ในข้อสมมติฐานเกี่ยวกับจำนวนของสิทธิซื้อหุ้นที่คาดว่าจะได้รับ

ณ วันที่สิ้นรอบระยะเวลาการรายงาน กลุ่มกิจการจะทบทวนการประเมินจำนวนของสิทธิซื้อหุ้นที่คาดว่าจะได้รับ และจะรับรู้ผลกระทบของการปรับปรุง (หากมี) จากการประมาณการเริ่มแรกในกำไรหรือขาดทุน พร้อมกับการปรับปรุงรายการไปยังส่วนของเจ้าของ

บริษัทจะออกหุ้นใหม่เมื่อมีการใช้สิทธิ สิ่งตอบแทนที่ได้รับสุทธิจากต้นทุนในการทำรายการทางตรงจะบันทึกไปยังทุนเรือนหุ้นและส่วนเกินมูลค่าหุ้น

4.15 ประเมินการหนี้สิน

กลุ่มกิจการจะบันทึกประมาณการหนี้สินซึ่งไม่รวมถึงประมาณการหนี้สินสำหรับผลตอบแทนพนักงาน อันเป็นภาระผูกพันในปัจจุบันตามกฎหมายหรือตามข้อตกลงที่จัดทำไว้ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่าจะส่งผลให้กลุ่มกิจการต้องสูญเสียทรัพยากรออกไป และตามประมาณการที่น่าเชื่อถือของจำนวนที่ต้องจ่าย ในกรณีที่กลุ่มกิจการคาดว่าประมาณการหนี้สินเป็นรายจ่ายที่จะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกเป็นสินทรัพย์แยกต่างหากเมื่อคาดว่าจะได้รับรายจ่ายนั้นคืนอย่างแน่นอน

4.16 ทุนเรือนหุ้น

หุ้นสามัญจะจัดประเภทไว้เป็นส่วนของผู้ถือหุ้น หุ้นประเภทอื่นซึ่งรวมถึงหุ้นบุริมสิทธิชนิดบังคับไถ่ถอนจะจัดประเภทไว้เป็นหนี้สิน

ต้นทุนส่วนเพิ่มที่เกี่ยวข้องกับการออกหุ้นใหม่หรือการออกสิทธิในการซื้อหุ้นซึ่งสุทธิจากภาษีจะถูกแสดงในส่วนของผู้ถือหุ้น โดยนำไปหักจากสิ่งตอบแทนที่ได้รับจากการออกตราสารทุนดังกล่าว

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

4 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.17 การรับรู้รายได้

รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ประกอบด้วยมูลค่าธุรกรรมของภาระที่จะต้องปฏิบัติตามสัญญากับผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งเกิดขึ้นจากกิจกรรมตามปกติของกลุ่มกิจการ รายได้จะแสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการสำหรับงบการเงินรวม รายได้ดังกล่าวรับรู้เมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกมและจะแสดงอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ จำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายล่วงหน้าผ่านช่องทางเดบิตเงินและยังไม่ได้ซื้อของในเกมจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน

รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย แสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการสำหรับงบการเงินรวม รายได้ดังกล่าวรับรู้เมื่อผู้เล่นเกมจ่ายเงินผ่านช่องทางเดบิตเงิน

รายได้ดอกเบี้ยและรายได้อื่นรับรู้ตามเกณฑ์คงค้าง เว้นแต่จะมีความไม่แน่นอนในการรับชำระ

เงินปันผลรับรู้เมื่อสิทธิที่จะได้รับเงินปันผลนั้นเกิดขึ้น

4.18 การจ่ายเงินปันผล

เงินปันผลจ่ายไปยังผู้ถือหุ้นของบริษัทจะรับรู้ในด้านหนี้สินในงบการเงินของกลุ่มกิจการในรอบระยะเวลาบัญชีซึ่งที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปี และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล

4.19 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

ส่วนงานดำเนินงานได้ถูกรายงานในลักษณะเดียวกับรายงานภายในที่นำเสนอให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานหมายถึงบุคคลที่มีหน้าที่ในการจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานดำเนินงาน ซึ่งพิจารณาว่าคือคณะกรรมการบริษัทที่ทำการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

5 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน

5.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน

กลุ่มกิจการต้องเผชิญกับความเสี่ยงทางการเงินที่สำคัญได้แก่ ความเสี่ยงจากตลาด (รวมถึงความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน และความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย) ความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อ และความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง ฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการเป็นผู้ดำเนินการในการจัดการความเสี่ยง แผนการจัดการความเสี่ยงโดยรวมของกลุ่มกิจการจึงมุ่งเน้นความผันผวนของตลาดการเงินและแสวงหาวิธีการลดผลกระทบที่ทำให้เสียหายต่อผลการดำเนินงานทางการเงินของกลุ่มกิจการให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

5.1.1 ความเสี่ยงจากตลาด

ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อยและบริษัทร่วมที่มีการดำเนินงานในต่างประเทศ ซึ่งกลุ่มกิจการมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศที่เกิดจากสกุลเงินตราต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ, ริงกิตมาเลเซีย, เหยีญิงคอปร์ และเปโซฟิลิปปินส์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการเชื่อว่าในสถานการณ์ปัจจุบันความเสี่ยงด้านอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศจะไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อผลการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของกลุ่มกิจการเกิดจากหนี้สินตามสัญญาเช่าและเงินกู้ยืมจากกรรมการ หนี้สินตามสัญญาเช่าคืออัตราดอกเบี้ยแบบผันแปร และเงินกู้ยืมจากกรรมการคืออัตราดอกเบี้ยแบบคงที่ ทั้งนี้ผู้บริหารพิจารณาเห็นว่าความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยไม่เป็นสาระสำคัญ

5.1.2 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

รายได้ส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการได้แก่ รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะจ่ายให้ล่วงหน้า ดังนั้นกลุ่มกิจการไม่เคยประสบปัญหาในการเรียกเก็บหนี้เป็นอย่างเป็นสาระสำคัญ ผู้บริหารเห็นว่ากลุ่มกิจการไม่มีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อเป็นอย่างเป็นสาระสำคัญ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

5 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1.2 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ (ต่อ)

การด้อยค่าของสินทรัพย์ทางการเงิน

กลุ่มกิจการมีสินทรัพย์ทางการเงินที่ต้องมีการพิจารณาตามโมเดลการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น
- สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุน (FVPL)

แม้ว่ากลุ่มกิจการจะมีรายการเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดซึ่งเข้าเงื่อนไขการพิจารณาการด้อยค่าภายใต้ TFRS 9 แต่บริษัทพิจารณาว่าการด้อยค่าของรายการดังกล่าวเป็นจำนวนเงินที่ไม่มีความสำคัญ

การประเมินการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น บริษัทใช้วิธีอย่างง่าย (Simplified approach) ตาม TFRS 9 ในการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นซึ่งคำนวณค่าเพื่อผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นตลอดอายุลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น ในการพิจารณาผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นผู้บริหารได้จัดกลุ่มลูกหนี้ตามความเสี่ยงด้านเครดิตที่มีลักษณะร่วมกันและตามกลุ่มระยะเวลาที่เกินกำหนดชำระ รายละเอียดของค่าเพื่อผลขาดทุนด้านเครดิตแสดงไว้ในหมายเหตุ 10

5.1.3 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง

การจัดการความเสี่ยงด้านสภาพคล่องอย่างรอบคอบ หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งเงินสดและหลักทรัพย์ที่มีตลาดรองรับอย่างเพียงพอ ความสามารถในการหาแหล่งเงินทุนที่เพียงพอและความสามารถในการบริหารความเสี่ยง กลุ่มกิจการตั้งเป้าหมายจะดำรงความยืดหยุ่นในการระดมเงินทุนโดยการรักษาวงเงินสินเชื่อให้มีความเพียงพอเนื่องจากลักษณะทางธุรกิจที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

5 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1.3 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง (ต่อ)

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินรวม				มูลค่าตามบัญชี
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	146,028	-	-	146,028	146,028
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	478	-	-	478	478
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง	5,514	-	-	5,514	5,514
หนี้สินตามสัญญาเช่า	9,426	6,356	-	15,782	15,782
รวมหนี้สินทางการเงิน	161,446	6,356	-	167,802	167,802

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ				มูลค่าตามบัญชี
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	59,876	-	-	59,876	59,876
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง	5,514	-	-	5,514	5,514
หนี้สินตามสัญญาเช่า	5,206	5,271	-	10,477	10,477
รวมหนี้สินทางการเงิน	70,596	5,271	-	75,867	75,867

5.2 มูลค่ายุติธรรม

วิธีการประมาณมูลค่ายุติธรรมตามความแตกต่างของระดับข้อมูลมีดังนี้

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

5 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

ตารางต่อไปนี้แสดงมูลค่ายุติธรรมและมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ทางการเงินและหนี้สินทางการเงินในแต่ละประเภท

	งบการเงินรวม			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564			
	มูลค่ายุติธรรม	ราคาทุนตัด	รวมราคา	มูลค่ายุติธรรม
	ผ่านกำไรขาดทุน	จำหน่าย	ตามบัญชี	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงิน				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	602,904	602,904	602,904
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	-	89,769	89,769	89,769
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	406,885	-	406,885	406,885
	406,885	692,673	1,099,558	1,099,558
หนี้สินทางการเงิน				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	225,772	225,772	225,772
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	-	478	478	478
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	11,892	11,892	11,892
	-	238,142	238,142	238,142
	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564			
	มูลค่ายุติธรรม	ราคาทุนตัด	รวมราคา	มูลค่ายุติธรรม
	ผ่านกำไรขาดทุน	จำหน่าย	ตามบัญชี	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงิน				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	288,722	288,722	288,722
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	-	42,602	42,602	42,602
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	186,028	-	186,028	186,028
	186,028	331,324	517,352	517,352
หนี้สินทางการเงิน				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	88,631	88,631	88,631
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	5,272	5,272	5,272
	-	93,903	93,903	93,903

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

5 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

ตารางต่อไปนี้แสดงมูลค่ายุติธรรมและมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ทางการเงินและหนี้สินทางการเงินในแต่ละประเภท (ต่อ)

	งบการเงินรวม			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563			
	มูลค่ายุติธรรม ผ่านกำไรขาดทุน พันบาท	ราคาทุนตัด จำหน่าย พันบาท	รวมราคา ตามบัญชี พันบาท	มูลค่ายุติธรรม พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงิน				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	324,773	324,773	324,773
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	-	43,591	43,591	43,591
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	278,731	-	278,731	278,731
เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน	-	5,368	5,368	5,368
	278,731	373,732	652,463	652,463
หนี้สินทางการเงิน				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	146,028	146,028	146,028
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	-	478	478	478
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง	-	5,514	5,514	5,514
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	15,782	15,782	15,782
	-	167,802	167,802	167,802

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

5 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

ตารางต่อไปนี้แสดงมูลค่ายุติธรรมและมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ทางการเงินและหนี้สินทางการเงินในแต่ละประเภท (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563			
	มูลค่ายุติธรรม ผ่านกำไรขาดทุน พันบาท	ราคาทุนตัด จำหน่าย พันบาท	รวมราคา ตามบัญชี พันบาท	มูลค่ายุติธรรม พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงิน				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	148,788	148,788	148,788
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	-	70,800	70,800	70,800
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	163,543	-	163,543	163,543
เงินฝากธนาคารที่คิดภาระค่าประกัน	-	5,368	5,368	5,368
	163,543	224,956	388,499	388,499
หนี้สินทางการเงิน				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	59,876	59,876	59,876
หนี้สินจากค้ำความฟ้องร้อง	-	5,514	5,514	5,514
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	10,477	10,477	10,477
	-	75,867	75,867	75,867

ตารางต่อไปนี้แสดงสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่วัดมูลค่าหรือเปิดเผยข้อมูลมูลค่ายุติธรรมตามลำดับชั้นของมูลค่ายุติธรรม

สินทรัพย์	ข้อมูลระดับที่ 1	
	งบการเงิน	
	งบการเงินรวม	เฉพาะกิจการ
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2564
	บาท	บาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน		
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 11)	406,885	186,028
รวมสินทรัพย์	406,885	186,028

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

6 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ

การประมาณการ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ ได้มีการประเมินทบทวนอย่างต่อเนื่อง และอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ในอดีตและปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งรวมถึงการคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่เชื่อว่ามีเหตุผลในสถานการณ์ขณะนั้น

กลุ่มกิจการมีการประมาณการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประมาณการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้

6.1 ประมาณการการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

กลุ่มกิจการพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า เมื่อมีข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าตามที่ได้กล่าวในหมายเหตุ 4.8 มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดพิจารณาจากการคำนวณมูลค่าจากการใช้ การคำนวณดังกล่าวอาศัยการประมาณการ

6.2 อุปกรณ์ และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ผู้บริหารเป็นผู้ประมาณการอายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือสำหรับอุปกรณ์และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ซึ่งอายุการใช้งานของสินทรัพย์ส่วนใหญ่จะพิจารณาจากอายุการใช้งานเชิงเทคนิคและประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ โดยผู้บริหารจะมีการทบทวนค่าเสื่อมราคาเมื่ออายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือมีความแตกต่างไปจากการประมาณการในงวดก่อนอย่างเป็นสาระสำคัญ หรือมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่เสื่อมสภาพหรือไม่ได้ใช้งานโดยการขายหรือเลิกใช้

6.3 ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิด

กลุ่มกิจการได้ประมาณการค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดเพื่อให้สะท้อนถึงการด้อยค่าลงของลูกหนี้การค้าและเงินให้กู้ยืม รวมถึงดอกเบี้ยค้างรับ อันเป็นผลมาจากการที่ลูกหนี้ผิดนัดชำระหนี้หรือไม่มีความสามารถในการชำระหนี้ โดยการประมาณการนั้น จะพิจารณาจากประสบการณ์ในอดีตของการติดตามทวงถาม ความมีชื่อเสียง และอายุของหนี้ที่ค้างค้างของลูกหนี้แต่ละราย โดยส่วนใหญ่ผู้บริหารจะพิจารณาตั้งค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดเต็มจำนวนสำหรับยอดลูกหนี้ที่ค้างนานและไม่มีหลักประกันใด ๆ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

6 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ (ต่อ)

6.4 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยที่ใช้ในการคำนวณตามหลักคณิตศาสตร์ ประกันภัยโดยมีข้อสมมติฐานหลายตัว รวมถึงข้อสมมติฐานเกี่ยวกับอัตราคิดลด การเปลี่ยนแปลงของข้อสมมติฐานเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อมูลค่าของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

กลุ่มกิจการได้พิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสมในแต่ละปี ซึ่งได้แก่อัตราดอกเบี้ยที่ควรจะใช้ในการกำหนดมูลค่าปัจจุบันของประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน ในการพิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสม กลุ่มกิจการพิจารณาใช้อัตราผลตอบแทนในตลาดของพันธบัตรรัฐบาล ซึ่งเป็นสกุลเงินเดียวกับสกุลเงินที่ต้องจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุและมีอายุครบกำหนดใกล้เคียงกับระยะเวลาที่ต้องจ่ายชำระภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานที่เกี่ยวข้อง

ข้อสมมติฐานหลักอื่นๆสำหรับภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานอ้างอิงกับสถานการณ์ปัจจุบันในตลาด ข้อมูลเพิ่มเติมเปิดเผยในหมายเหตุ 22

7 การจัดการความเสี่ยงในส่วนลงทุน

วัตถุประสงค์ของกลุ่มกิจการในการบริหารทุนของบริษัทนั้นเพื่อดำรงไว้ซึ่งความสามารถในการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการเพื่อสร้างผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนได้เสียอื่น และเพื่อดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างของทุนที่เหมาะสมเพื่อลดต้นทุนของเงินทุน

ในการดำรงไว้หรือปรับโครงสร้างของทุน กลุ่มกิจการอาจปรับนโยบายการจ่ายเงินปันผลให้กับผู้ถือหุ้น การคืนทุนให้แก่ผู้ถือหุ้น การออกหุ้นใหม่ หรือการขายทรัพย์สินเพื่อลดภาระหนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

8 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

คณะกรรมการบริษัท คือ ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารกำหนดส่วนงานดำเนินงานจากข้อมูลที่ถูกสอบทานโดยคณะกรรมการบริษัท และมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงาน

คณะกรรมการบริษัทพิจารณาธุรกิจจากเขตภูมิศาสตร์และประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ สำหรับเขตภูมิศาสตร์ ผู้บริหารพิจารณาจากผลการปฏิบัติงานในเขตประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์และประเทศอื่น ๆ สำหรับบริการ ผู้บริหารพิจารณาจากการให้บริการเกมออนไลน์และจากการเป็นตัวแทนจำหน่ายในเขตภูมิศาสตร์เหล่านี้ รายได้หลักของกิจการเกิดจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์

คณะกรรมการบริษัทได้ประเมินผลการปฏิบัติการของส่วนงานดำเนินงานโดยวัดมูลค่าของกำไรก่อนดอกเบี้ยก่อนค่าใช้จ่ายทางภาษีที่ได้ปรับปรุงแล้ว เกณฑ์ในการวัดมูลค่านั้น ไม่รวมหน่วยงานดำเนินงานที่ยกเลิกและผลกระทบของค่าใช้จ่ายที่ไม่ควรเกิดขึ้นอีกจากส่วนงานดำเนินงาน เช่น ต้นทุนปรับโครงสร้าง ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับกฎหมาย และการด้อยค่าของค่าความนิยม เมื่อการด้อยค่านั้นเกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่บ่อย การวัดมูลค่านั้นจะไม่รวมผลกระทบของการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ที่ชำระด้วยตราสารทุน และกำไรขาดทุนที่ยังไม่รับรู้ของสินทรัพย์ทางการเงิน นอกจากนี้รายได้ทางการเงินและต้นทุนทางการเงินจะไม่ถูกจัดสรรไปยังส่วนงานดำเนินงาน เพราะฝ่ายบริหารการเงินส่วนกลางทำหน้าที่บริหารจัดการเกี่ยวกับการเงินของกลุ่มกิจการ

รายได้ระหว่างส่วนงานนั้นมีการต่อรองราคากันเป็นอิสระในลักษณะของผู้ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน รายได้จากลูกค้าภายนอกที่รายงานแก่คณะกรรมการบริษัทนั้นวัดมูลค่าลักษณะเดียวกันกับมูลค่าในกำไรหรือขาดทุน

ข้อมูลส่วนงานดำเนินงานที่น่าเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานภายในของบริษัทที่มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานได้รับและสอบทานอย่างสม่ำเสมอเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากรให้กับส่วนงานและประเมินผลการดำเนินงานของส่วนงาน ทั้งนี้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของบริษัท คือคณะกรรมการบริษัท

เพื่อวัตถุประสงค์ในการบริหารงาน บริษัทและบริษัทย่อยจัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามบริการ บริษัทและบริษัทย่อยมีส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 2 ส่วนงาน ดังนี้

- ส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามสัญญาสิทธิการเผยแพร่เกมกับผู้พัฒนาเกม
- ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางการชำระเงิน

ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดสอบทานผลการดำเนินงานของแต่ละหน่วยธุรกิจแยกจากกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากรและการประเมินผลการปฏิบัติงาน บริษัทประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานโดยพิจารณาจากกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมซึ่งวัดมูลค่าโดยใช้เกณฑ์เดียวกับที่ใช้ในการวัดกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมในข้อมูลทางการเงิน

การบันทึกบัญชีสำหรับรายการระหว่างส่วนงานที่รายงานเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับการบันทึกบัญชีสำหรับรายการธุรกิจกับบุคคลภายนอก

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

8 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลรายได้และกำไรของส่วนงานของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 และ พ.ศ. 2563 มีดังต่อไปนี้

	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม						หน่วย : พันบาท	
	ส่วนงานเกมออนไลน์ ¹⁾		ส่วนงานตัวแทนจำหน่าย ²⁾		อื่น ๆ		งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
รายได้จากการบริการให้กับลูกค้าภายนอก	1,850,404	1,310,483	10,060	23,322	1,653	2,419	1,862,117	1,336,224
กำไรของส่วนงาน	1,016,368	738,699	8,870	14,969	1,495	2,364	1,026,734	756,032
ขาดทุนจากการซื้อขายค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	-	(7,595)	-	-	-	-	-	(7,595)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	(9,582)	-	-	-	-	-	(9,582)
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ที่ไม่ได้เป็นส่วน:								
ดอกเบี้ยรับ							1,614	1,227
รายได้อื่น							52,708	18,736
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร							(480,311)	(394,699)
ต้นทุนทางการเงิน							(807)	(1,262)
ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) จากเงินลงทุนในบริษัทร่วม							(981)	1,636
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้							(84,542)	(24,364)
ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม							(35,187)	(33,085)
กำไรส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่สำหรับปี							479,228	307,044

¹⁾ ส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเตอร์เน็ต ซึ่งเป็นกรปฏิบัติการผลิตสื่อกีฬาการเผยแพร่เกมกับผู้เล่นเกม

²⁾ ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางทางธุรกิจการเงิน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

8 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลเกี่ยวกับเขตภูมิศาสตร์

รายได้จากลูกค้าภายนอกสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 และ พ.ศ. 2563 กำหนดขึ้นตามสถานที่ตั้งของบริษัทและบริษัทย่อย

	งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท
ไทย	556,421	528,533
สิงคโปร์	921,163	408,309
มาเลเซีย	380,315	174,004
ฟิลิปปินส์	-	217,624
อื่นๆ	4,218	7,754
รวม	1,862,117	1,336,224

9 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินสดในมือ	125	154	27	28
เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืน				
เมื่อทวงถาม	602,779	324,619	288,695	148,760
รวมเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	602,904	324,773	288,722	148,788

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 และ พ.ศ. 2563 เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม มีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.05 ถึง 0.50 ต่อปี

วงเงินกู้ยืม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 บริษัทมีวงเงินกู้ยืมระยะสั้นจากธนาคารเป็นจำนวน 50 ล้านบาท (31 ธันวาคม พ.ศ. 2563: 25 ล้านบาท)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

10 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า - บุคคลภายนอก	80,336	40,910	42,624	16,017
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	(18,419)	(97)	(18,344)	-
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	61,917	40,813	24,280	16,017
ลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
(หมายเหตุ 32 (ค))	-	19,401	808	19,429
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	(19,400)	-	(19,400)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	-	1	808	29
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	61,917	40,814	25,088	16,046
ลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 32 (ค))	-	189	15,881	54,754
รายได้ค้างรับจากบุคคลภายนอก	15,186	-	272	-
ลูกหนี้อื่นจากบุคคลภายนอก	12,666	3,472	1,361	-
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	(884)	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	89,769	43,591	42,602	70,800

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

10 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น (ต่อ)

ลูกหนี้การค้า สามารถวิเคราะห์ตามอายุหนี้ที่ค้างชำระได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บุคคลภายนอก				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	50,584	31,589	24,042	10,870
ไม่เกิน 3 เดือน	11,117	9,004	238	5,115
3 - 6 เดือน	-	207	-	32
6 - 12 เดือน	211	32	-	-
เกินกว่า 12 เดือน	18,424	78	18,344	-
รวม	80,336	40,910	42,624	16,017
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	(18,419)	(97)	(18,344)	-
ลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก - สุทธิ	61,917	40,813	24,280	16,017
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	-	1	808	29
ไม่เกิน 3 เดือน	-	-	-	-
3 - 6 เดือน	-	-	-	-
6 - 12 เดือน	-	-	-	-
เกินกว่า 12 เดือน	-	19,400	-	19,400
รวม	-	19,401	808	19,429
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	(19,400)	-	(19,400)
ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ	-	1	808	29

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

11 สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น

สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 มีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงิน	
	งบการเงินรวม	เฉพาะกิจการ
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน		
ยอดคงเหลือต้นงวด	278,731	163,543
การลงทุนเพิ่มขึ้น	186,692	39,822
การขายเงินลงทุน	(67,678)	(20,000)
การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าเงินลงทุน	(1,393)	2,663
ผลต่างอัตราแลกเปลี่ยน	10,533	-
รวมสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	406,885	186,028

12 สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้กรรมสรรพากร	214	2,880	164	-
ภาษีลูกหัก ณ ที่จ่ายรอเรียกคืน	2,349	7,036	1,138	7,292
ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า	17,993	15,847	7,169	10,547
ภาษีซื้อยังไม่ถึงกำหนด	6,418	4,453	504	262
อื่น ๆ	3,048	5,036	2,081	476
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	30,022	35,252	11,056	18,577

13 เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 กลุ่มกิจการได้ยกเลิกการนำเงินฝากประจำไปค้ำประกันวงเงินสินเชื่อกับธนาคารแห่งหนึ่ง (31 ธันวาคม พ.ศ. 2563: 5.37 ล้านบาท)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม

14 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 ดังต่อไปนี้

ชื่อ	สถานที่หลักในการประกอบธุรกิจประเทศที่จดทะเบียนจัดตั้ง	สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยผู้ถือหุ้นที่ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)					
		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยบริษัทใหญ่ (ร้อยละ)		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยกลุ่มกิจการ (ร้อยละ)		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยผู้ถือหุ้นที่ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)	
		พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
ทางตรง							
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)							
บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด	ไทย	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต จำกัด	ไทย	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
บริษัท เพย์ไบเบอร์เกมส์ จำกัด	ไทย	-	99.99	-	99.99	-	0.01
CIB Development Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	61.68	61.68	61.68	61.68	38.32	38.32
บริษัท เพย์พาร์ก จำกัด	ไทย	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
Playpark Pte Ltd.	สิงคโปร์	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
AS Online Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	-	100.00	-	100.00	-	-
PT. Asiasoft	อินโดนีเซีย	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
Playpark Inc.	ฟิลิปปินส์	40.00	40.00	40.00	40.00	60.00	60.00
ทางอ้อม							
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอ แคปิตอล จำกัด							
บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด	ไทย	-	-	57.04	57.04	42.96	42.96
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย CIB Development Sdn. Bhd.							
Playpark Malaysia Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	-	-	100.00	100.00	-	-
(เดิมชื่อ CIB Net Station Sdn. Bhd.)							

บริษัทย่อยดังกล่าวข้างต้น ได้รวมอยู่ในการจัดทำงบการเงินรวมของกลุ่มกิจการ สัดส่วนของสิทธิในการออกเสียงในบริษัทย่อยที่ถือ โดยบริษัทใหญ่ ไม่แตกต่างจากสัดส่วนที่ถือหุ้นสามัญ บริษัทใหญ่ ไม่ได้ถือหุ้น
 นุริมลิตธิของบริษัทย่อยที่รวมอยู่ในกลุ่มกิจการ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

14 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทย่อยสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	18,008	18,008
ตัดจำหน่ายเงินลงทุนระหว่างงวด	(16,614)	13,000
ตัดจำหน่ายค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุน	12,002	-
กลับรายการค่าเผื่อด้อยค่า	124,075	(13,000)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	137,471	18,008
ณ วันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาทุน	652,120	668,734
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(514,649)	(650,726)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	137,471	18,008

14 (ข) การชำระบัญชีของบริษัทย่อย

บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ได้จดทะเบียนเลิกกิจการกับกระทรวงพาณิชย์และอยู่ระหว่างกระบวนการชำระบัญชีตั้งแต่วันที่ 14 กันยายน พ.ศ. 2561 ผู้บริหารของกลุ่มกิจการเชื่อว่าการเลิกกิจการดังกล่าวไม่มีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

เมื่อวันที่ 2 มีนาคม พ.ศ. 2564 บริษัท เฟลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด ได้เสร็จสิ้นการจดทะเบียนเลิกบริษัทและการชำระบัญชี บริษัทได้รับเงินคืนทุนจดทะเบียนเป็นจำนวน 1.00 ล้านบาท

เมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 บริษัท AS Online Sdn. Bhd ได้เสร็จสิ้นการจดทะเบียนเลิกบริษัทและการชำระบัญชี บริษัทได้รับเงินคืนทุนจดทะเบียนเป็นจำนวน 3.94 ล้านบาท

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

14 (ค) การลดเงินลงทุนในบริษัทย่อย

บริษัทได้ดำเนินการลดทุนจดทะเบียน Playpark Pte. Ltd. ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในประเทศสิงคโปร์ จำนวน 2 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ จากทุนจดทะเบียน 5 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ เป็น 3 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ โดยลดทุนทะเบียนเสร็จสิ้นเมื่อวันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2563 และได้รับคืนเงินลดทุนดังกล่าวเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

14 (ง) การกลับรายการค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อย

ในระหว่างปีผู้บริหารได้พิจารณากลับรายการค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อย 2 แห่ง คือ Playpark Pte. Ltd. และ Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (เดิมชื่อ CIB Development Sdn. Bhd.) จำนวน 72 ล้านบาท และ 52 ล้านบาท ตามลำดับ เนื่องจากทั้งสองบริษัท มีผลการดำเนินงานที่ปรับตัวดีขึ้น และสามารถสร้างผลกำไรจากการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 การพิจารณากลับรายการค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุนได้ถูกพิจารณาถึงส่วนได้เสียของบริษัทใหญ่ในบริษัทย่อยในปัจจุบันและต่อไปในอนาคตเพื่อให้มั่นใจว่าการกลับรายการด้อยค่าดังกล่าว จะไม่ส่งผลกระทบต่อให้บริษัทต้องบันทึกด้อยค่าเงินลงทุนในสองบริษัทดังกล่าวในอนาคต

การกลับรายการด้อยค่าเงินลงทุนดังกล่าวส่งผลทำให้กำไรสุทธิของงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 เพิ่มขึ้นจำนวน 124 ล้านบาท

14 (จ) การลงทุนในบริษัทต่างประเทศ

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 4/2564 เมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2564 ได้พิจารณาและอนุมัติให้เปลี่ยนวิธีการลงทุนใน CONG TY TNHH CHAU A MEM (“CAM”) ประเทศเวียดนาม โดยการลงทุนในกิจการร่วมค้าในบริษัทที่จัดตั้งขึ้นใหม่ (“บริษัทใหม่”) โดยซื้อหุ้นร้อยละ 49 รวมมูลค่า 10,780 ล้านบาท เพื่อให้เป็นไปตามกฎหมายว่าด้วยการจัดตั้งบริษัทใหม่และการลงทุนในประเทศเวียดนาม โดยบริษัทใหม่จะลงทุนใน CAM โดยการถือหุ้นร้อยละ 100 ใน CAM ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อดำเนินธุรกิจเกมในเวียดนาม โดยทั้งสองบริษัทจะกลายเป็นบริษัทย่อยของบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 ยังอยู่ในขั้นตอนการดำเนินการจดทะเบียนเงินลงทุนในบริษัทใหม่ในประเทศเวียดนาม

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

14 (จ) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ

รายละเอียดด้านล่างแสดงข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยแต่ละรายที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ จำนวนที่เปิดเผยสำหรับบริษัทย่อยแต่ละรายแสดงด้วยจำนวนก่อนการตัดรายการระหว่างกัน

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

	Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (เดิมชื่อบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.)					
	Playpark Inc.		รวม			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ส่วนที่หมุนเวียน						
สินทรัพย์	115,906	76,812	23,644	65,746	139,550	142,558
หนี้สิน	(62,466)	(54,677)	(7,168)	(40,092)	(69,634)	(94,769)
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนสุทธิ	53,440	22,135	16,476	25,654	69,916	47,789
ส่วนที่ไม่หมุนเวียน						
สินทรัพย์	22,402	8,209	11,357	18,582	33,759	26,791
หนี้สิน	-	-	(6,081)	(13,640)	(6,081)	(13,640)
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนสุทธิ	22,402	8,209	5,276	4,942	27,678	13,151
สินทรัพย์ (หนี้สิน) สุทธิ	75,842	30,344	21,752	30,596	97,594	60,940
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	37,552	16,334	21,086	28,063	58,638	44,397

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

14 (จ) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

	Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (เดิมชื่อบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.)		Playpark Inc.		รวม	
	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม		สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม		สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้	380,315	173,993	5,078	216,657	385,393	390,650
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	135,666	38,422	(10,082)	39,749	125,584	78,171
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	(32,146)	(2,749)	(308)	(18,102)	(32,454)	(20,851)
กำไร(ขาดทุน)หลังภาษีจากการ						
ดำเนินงานต่อเนื่อง	103,520	35,673	(10,390)	21,647	93,130	57,320
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	(1,256)	-	(1,256)
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จ	103,520	35,673	(10,390)	20,391	93,130	56,064
กำไร(ขาดทุน)ส่วนที่เป็นของ						
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	43,435	15,083	(7,904)	18,321	35,531	33,404

บริษัท เอซีซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)
14 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่อำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกระแสเงินสดโดยสรุป

	Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (เดิมชื่อบริษัท		Playpark Inc.		รวม	
	CIB Development Sdn. Bhd.)					
	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน						
เงินสด(ใช้ไป) ได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	148,859	65,136	(44,839)	39,003	104,020	104,139
จ่ายดอกเบี้ย	-	-	-	-	-	-
จ่ายภาษีเงินได้	(30,841)	(2,772)	(651)	(20,278)	(31,492)	(23,050)
เงินสดสุทธิ (ใช้ไป) ได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	118,018	62,364	(45,490)	18,725	72,528	81,089
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(65,203)	(3,225)	47,119	(24,275)	(18,084)	(27,500)
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(65,395)	(304)	-	-	(65,395)	(304)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	(12,580)	58,835	1,629	(5,550)	(10,951)	53,285
เพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	65,300	6,772	4,356	6,980	69,656	13,752
เงินสดรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี						
กำไร (ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนของเงินสดและ						
รายการเทียบเท่าเงินสด	5,664	(307)	(3,111)	2,926	2,553	2,619
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	58,384	65,300	2,874	4,356	61,258	69,656

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

14 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม

เงินลงทุนที่ปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

ณ วันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

งบการเงินรวม	
พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
พันบาท	พันบาท
10,574	11,755
10,574	11,755

จำนวนที่รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จมีดังนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

งบการเงินรวม	
พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
พันบาท	พันบาท
(981)	1,636
(981)	1,636

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

14 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ลักษณะของเงินลงทุนบริษัทร่วมในปี พ.ศ. 2564 และ พ.ศ. 2563 มีดังนี้

ชื่อ	สถานที่ประกอบ ธุรกิจ/ประเทศที่ จดทะเบียนจัดตั้ง	สัดส่วนของส่วนได้เสีย		วิธีการวัดมูลค่า	วิธีการลงทุน		วิธีส่วนได้เสีย		เงินปันผล	
		พ.ศ. 2564 (ร้อยละ)	พ.ศ. 2563 (ร้อยละ)		พ.ศ. 2564 พันบาท	พ.ศ. 2563 พันบาท	พ.ศ. 2564 พันบาท	พ.ศ. 2563 พันบาท	พ.ศ. 2564 พันบาท	พ.ศ. 2563 พันบาท
ทางอ้อม										
บริษัท ไทยแวย์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	ไทย	40.00	40.00	บริการผ่านเว็บไซต์	4,327	4,327	10,574	11,755	200	-
หัก ค่าซื้อการค้าขายค่าเงินลงทุน										
ในบริษัทร่วม					-	-	-	-	-	-
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม - สุทธิ					4,327	4,327	10,574	11,755	200	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

14 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564	
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	11,755
เงินปันผล	(200)
ส่วนแบ่งกำไร	(981)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	10,574
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564	
ราคาตามบัญชี	10,574
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	10,574

รายการข้างล่างนี้แสดงรายชื่อบริษัทร่วมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการตามความเห็นของกรรมการ บริษัทร่วมดังกล่าวมีทุนเรือนหุ้นทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ ซึ่งกลุ่มกิจการ ได้ถือหุ้นทางตรง

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2564 พันบาท	พ.ศ. 2563 พันบาท
สินทรัพย์หมุนเวียน		
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	9,340	2,847
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น (ไม่รวมเงินสด)	29,372	22,825
สินทรัพย์หมุนเวียนรวม	38,712	25,672
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	2,813	3,203
	41,525	28,875
หนี้สินหมุนเวียน		
หนี้สินหมุนเวียนอื่น (รวมเจ้าหนี้การค้า)	(22,058)	(6,862)
หนี้สินหมุนเวียนรวม	(22,058)	(6,862)
สินทรัพย์สุทธิ	19,467	22,013

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

14 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

14 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท
รายได้	97,279	89,052
ต้นทุนขาย	(71,129)	(60,198)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(28,170)	(24,291)
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	(433)	(473)
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	(2,453)	4,090

งบแสดงฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น เป็นข้อมูลจัดทำโดยฝ่ายบริหาร โดยยังไม่ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชี อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารพิจารณาว่าผลกระทบต่อการเงินรวมของกลุ่มกิจการไม่มีสาระสำคัญ

ข้อมูลข้างต้นเป็นจำนวนที่รวมอยู่ในงบการเงินของบริษัทร่วม (ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมดังกล่าว) และปรับปรุงเกี่ยวกับความแตกต่างของนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการและบริษัทร่วม

การกระทบยอดรายการข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

การกระทบยอดรายการระหว่างข้อมูลทางการเงิน โดยสรุปกับมูลค่าตามบัญชีของส่วนได้เสียของกิจการในบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	22,420	18,330
กำไร (ขาดทุน) ในระหว่างปี	(2,453)	4,090
จ่ายเงินปันผล	(500)	-
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันสิ้นปี	19,467	22,420
ส่วนได้เสียในบริษัทร่วม (ร้อยละ 40.00)	7,787	8,968
ค่าความนิยม	2,787	2,787
มูลค่าตามบัญชี	10,574	11,755

กลุ่มกิจการไม่มีหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วม

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

15 อุปกรณ์

	งบการเงินรวม				
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์และเครื่อง			รวม
	อาคาร พันบาท	อุปกรณ์แม่ข่าย พันบาท	ตกแต่งสำนักงาน พันบาท	ยานพาหนะ พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563					
ราคาทุน	20,787	208,309	99,130	9,583	337,809
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(19,890)	(192,247)	(95,084)	(7,272)	(314,493)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	897	16,062	4,046	2,311	23,316
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	897	16,062	4,046	2,311	23,316
รายการปรับปรุงจากการนำมาตรฐาน การรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 มาใช้ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563	-	(8,726)	-	(2,303)	(11,029)
ซื้อสินทรัพย์	510	6,493	1,094	-	8,097
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(134)	(346)	(90)	-	(570)
ค่าเสื่อมราคา	(431)	(4,651)	(1,874)	(2)	(6,958)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	4	629	20	-	653
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	846	9,461	3,196	6	13,509
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
ราคาทุน	13,424	196,339	89,129	6,427	305,319
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(12,578)	(186,878)	(85,933)	(6,421)	(291,810)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	846	9,461	3,196	6	13,509
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	846	9,461	3,196	6	13,509
ซื้อสินทรัพย์	-	5,656	1,737	-	7,393
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(26)	(10)	-	(36)
ค่าเสื่อมราคา	(278)	(3,958)	(1,391)	(2)	(5,629)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	485	140	-	625
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	568	11,618	3,672	4	15,862
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564					
ราคาทุน	13,465	179,529	86,214	5,825	285,033
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(12,897)	(167,911)	(82,542)	(5,821)	(269,171)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	568	11,618	3,672	4	15,862

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

15 อุปกรณ์ (ต่อ)

งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์และเครื่อง			
	อาคาร	อุปกรณ์แม่ข่าย	ตกแต่งสำนักงาน	ยานพาหนะ	รวม
	พื้นที่บาท	พื้นที่บาท	พื้นที่บาท	พื้นที่บาท	พื้นที่บาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563					
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
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	733	8,357	2,441	2,311	13,842
รายการปรับปรุงจากการนำมามาตรฐาน					
การรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 มาใช้					
ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563	-	(6,278)	-	(2,303)	(8,581)
ซื้อสินทรัพย์	510	3,393	375	-	4,278
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(134)	-	(1)	-	(135)
ค่าเสื่อมราคา	(263)	(1,398)	(1,309)	(2)	(2,972)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	846	4,074	1,506	6	6,432
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
ราคาทุน	12,902	87,603	67,735	3,512	171,752
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(12,056)	(83,529)	(66,229)	(3,506)	(165,320)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	846	4,074	1,506	6	6,432
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	846	4,074	1,506	6	6,432
ซื้อสินทรัพย์	-	3,562	1,002	-	4,564
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(25)	(1)	-	(26)
ค่าเสื่อมราคา	(278)	(1,276)	(938)	(2)	(2,494)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	568	6,335	1,569	4	8,476
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564					
ราคาทุน	12,902	60,815	62,442	2,683	138,842
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(12,334)	(54,480)	(60,873)	(2,679)	(130,366)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	568	6,335	1,569	4	8,476

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

16 สินทรัพย์สิทธิการใช้

	งบการเงินรวม			
	ส่วนปรับปรุงอาคาร พันบาท	อุปกรณ์แม่ข่าย พันบาท	ยานพาหนะ พันบาท	รวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563				
ราคาตามบัญชีต้นปี – สุทธิ	5,634	8,726	2,303	16,663
การซื้อเพิ่มขึ้น	6,488	2,988	-	9,476
ค่าเสื่อมราคา	(4,990)	(2,542)	(642)	(8,174)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(329)	(37)	-	(366)
ราคาตามบัญชีปลายปี – สุทธิ	6,803	9,135	1,661	17,599
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564				
ราคาตามบัญชีต้นปี – สุทธิ	6,803	9,135	1,661	17,599
การซื้อเพิ่มขึ้น	5,467	-	-	5,467
ค่าเสื่อมราคา	(6,377)	(2,753)	(639)	(9,769)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	209	174	-	383
ราคาตามบัญชีปลายปี – สุทธิ	6,102	6,556	1,022	13,680
	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ส่วนปรับปรุงอาคาร พันบาท	อุปกรณ์แม่ข่าย พันบาท	ยานพาหนะ พันบาท	รวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563				
ราคาตามบัญชีต้นปี – สุทธิ	5,634	6,278	2,303	14,215
การซื้อเพิ่มขึ้น	-	2,988	-	2,988
ค่าเสื่อมราคา	(2,817)	(2,043)	(642)	(5,502)
ราคาตามบัญชีปลายปี – สุทธิ	2,817	7,223	1,661	11,701
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564				
ราคาตามบัญชีต้นปี – สุทธิ	2,817	7,223	1,661	11,701
การซื้อเพิ่มขึ้น	-	-	-	-
ค่าเสื่อมราคา	(2,817)	(2,119)	(640)	(5,576)
ราคาตามบัญชีปลายปี – สุทธิ	-	5,104	1,021	6,125

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

17 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

	งบการเงินรวม					
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรม	ค่าสิทธิการใช้	ความสัมพันธ์กับ	เครื่องหมาย	
	พันบาท	คอมพิวเตอร์	สนามกอล์ฟ	ลูกค้า	การค้า	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563						
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
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	60,624	13,040	2,126	14,427	-	90,217
การซื้อเพิ่มขึ้น	25,549	3,847	-	-	-	29,396
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(13,818)	-	-	-	-	(13,818)
ค่าตัดจำหน่าย	(38,110)	(2,372)	-	-	-	(40,482)
กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า	3,011	-	-	-	-	3,011
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	203	-	32	765	-	1,000
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	37,459	14,515	2,158	15,192	-	69,324
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563						
ราคาทุน	373,940	58,522	3,441	76,960	51,133	563,996
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(260,775)	(44,007)	-	(35,171)	(9,324)	(349,277)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(75,706)	-	(1,283)	(26,597)	(41,809)	(145,395)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	37,459	14,515	2,158	15,192	-	69,324
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	37,459	14,515	2,158	15,192	-	69,324
การซื้อเพิ่มขึ้น	104,495	1,070	-	-	-	105,565
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(2,956)	-	-	-	-	(2,956)
ค่าตัดจำหน่าย	(32,952)	(2,519)	-	(3,375)	-	(38,846)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	3,205	-	196	(2,196)	-	1,205
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	109,251	13,066	2,354	9,621	-	134,292
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564						
ราคาทุน	395,115	59,592	3,755	78,501	51,133	588,096
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(211,340)	(46,526)	-	(42,284)	(9,324)	(309,474)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(74,524)	-	(1,401)	(26,596)	(41,809)	(144,330)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	109,251	13,066	2,354	9,621	-	134,292

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

17 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563			
ราคาทุน	80,490	49,088	129,578
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(27,802)	(41,171)	(68,973)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(3,011)	-	(3,011)
ราคาตามบัญชี – สุทธิ	49,677	7,917	57,594
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563			
ราคาตามบัญชีต้นปี – สุทธิ	49,677	7,917	57,594
การซื้อเพิ่มขึ้น	21,848	1,701	23,549
ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(12,592)	-	(12,592)
ค่าตัดจำหน่าย	(27,510)	(1,646)	(29,156)
กลับรายการการด้อยค่า	3,011	-	3,011
ราคาตามบัญชีปลายปี – สุทธิ	34,434	7,972	42,406
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563			
ราคาทุน	86,892	50,789	137,681
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(52,458)	(42,817)	(95,275)
ราคาตามบัญชี – สุทธิ	34,434	7,972	42,406
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564			
ราคาตามบัญชีต้นปี – สุทธิ	34,434	7,972	42,406
การซื้อเพิ่มขึ้น	25,519	1,070	26,589
ค่าตัดจำหน่าย	(20,894)	(1,716)	(22,610)
ราคาตามบัญชีปลายปี – สุทธิ	39,059	7,326	46,385
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564			
ราคาทุน	55,843	18,763	74,606
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(16,784)	(11,437)	(28,221)
ราคาตามบัญชี – สุทธิ	39,059	7,326	46,385

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

18 เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เจ้าหนี้การค้า - บุคคลอื่น	57,391	14,752	1,234	3,206
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 32 (ก))	-	-	13,548	1,588
เจ้าหนี้อื่น - บุคคลอื่น	17,727	9,117	7,444	2,409
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	61,894	48,100	25,447	19,558
เจ้าหนี้ค่าซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	5,179	2,399	5,179	2,399
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	83,581	71,660	35,779	30,716
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	225,772	146,028	88,631	59,876

19 รายได้รับล่วงหน้า

จำนวนรายได้ที่รับรู้ในงวดที่kehrวมอยู่ในหนี้สินที่เกิดจากสัญญาขมมาต้นงวดมีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	107,012	83,080	42,302	37,860
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้นระหว่างปี	1,866,809	1,404,842	507,172	530,746
รับรู้เป็นรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	(1,833,252)	(1,380,910)	(529,350)	(526,304)
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	140,569	107,012	20,124	42,302

20 หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง

เมื่อวันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2562 อนุญาโตตุลาการได้ตัดสินชี้ขาดให้บริษัทชดใช้ค่าเสียหายให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์เกมและผู้พัฒนา บริษัทได้ชำระเงินงวดแรกเมื่อเดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2562 และงวดสุดท้ายของในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

21 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี

ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีคำนวณจากผลแตกต่างชั่วคราวตามวิธีหนี้สินโดยใช้อัตราภาษีร้อยละ 17 ถึงร้อยละ 24

สินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
ภายใน 12 เดือน	982	3,793	20,723	-
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
เกินกว่า 12 เดือน	8,429	-	6,443	-
	9,411	3,793	27,166	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
ภายใน 12 เดือน	(4,629)	-	(2,721)	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
เกินกว่า 12 เดือน	(1,157)	(4,558)	-	-
	(5,786)	(4,558)	(2,721)	-
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	3,625	(765)	24,445	-

รายการเคลื่อนไหวของภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	(765)	(2,964)	-	-
เพิ่ม (ลด) ในกำไรหรือขาดทุน	1,581	3,794	21,244	-
เพิ่ม (ลด) ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	2,044	-	3,201	-
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	765	(1,595)	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม	3,625	(765)	24,445	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

21 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

งบการเงินรวม			
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	รายได้(ค่าใช้จ่าย)		
	พ.ศ. 2563	ในกำไรหรือขาดทุน	พ.ศ. 2564
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
รายได้รับล่วงหน้า	3,793	(3,768)	24
ผลตอบแทนพนักงาน	-	5,228	5,228
ประมาณการอื่น	-	957	957
	3,793	2,417	6,210
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	(4,558)	4,558	-
รายได้รับล่วงหน้า	-	(2,721)	(2,721)
ค่าเสื่อมราคาสะสม - ความสัมพันธ์กับลูกค้า	-	(1,908)	(1,908)
	(4,558)	(71)	(4,629)
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(765)	2,346	1,581
งบการเงินเฉพาะกิจการ			
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	รายได้(ค่าใช้จ่าย)		
	พ.ศ. 2563	ในกำไรหรือขาดทุน	พ.ศ. 2564
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
ค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุน	-	20,400	20,400
ผลตอบแทนพนักงาน	-	3,242	3,242
ประมาณการอื่น	-	323	323
	-	23,965	23,965
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
รายได้รับล่วงหน้า	-	(2,721)	(2,721)
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	-	21,244	21,244

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

22 การผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
มูลค่าปัจจุบันของการผูกพันผลประโยชน์				
เมื่อเกษียณอายุ	20,384	21,769	16,210	12,687
หนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน	20,384	21,769	16,210	12,687

รายการเคลื่อนไหวของการผูกพันผลประโยชน์พนักงานในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี	21,769	17,375	12,687	11,325
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	2,816	2,174	1,306	1,032
ต้นทุนดอกเบี้ย	613	658	222	330
ขาดทุนจากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน				
ผลประโยชน์พนักงาน	227	1,256	1,995	-
กลับรายการผลประโยชน์พนักงาน	(5,435)	-	-	-
ผลต่างการแปลงค่า	394	306	-	-
ราคาตามบัญชีปลายปี	20,384	21,769	16,210	12,687

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนสำหรับแต่ละรายการดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	2,816	2,174	1,306	1,032
ต้นทุนดอกเบี้ย	613	658	222	330
รวม (แสดงอยู่ในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน)	3,429	2,832	1,528	1,362

ค่าใช้จ่ายจำนวน 3.43 ล้านบาท และจำนวน 1.53 ล้านบาท (พ.ศ. 2563: จำนวน 2.83 ล้านบาท และจำนวน 1.36 ล้านบาท) ได้แสดงอยู่ในต้นทุนขายและการให้บริการและค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม และงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ ตามลำดับ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

22 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ขาดทุนจากการวัดมูลค่าใหม่ของ				
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	227	1,256	1,995	-

ข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่ใช้เป็นดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
อัตราคิดลด	1.51 - 5.18	2.92 - 4.15	1.51	2.92
อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต	5.00 - 10.00	5.00 - 10.00	5.00	5.00
อัตราการลาออก	3.49 - 45.84	0.00 - 45.84	3.82 - 45.84	3.82 - 45.84

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวของข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย:

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลกระทบต่อภาระผูกพันโครงการผลประโยชน์ที่กำหนดไว้				
อัตราคิดลด				
ลดลง ร้อยละ 1	1,594	3,024	2,033	1,273
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,398	2,533	1,767	1,123
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน				
ลดลง ร้อยละ 1	1,358	2,697	1,723	1,320
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,513	3,153	1,938	1,487
อัตราการลาออก				
ลดลง ร้อยละ 1	126	143	144	67
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	102	112	117	52

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวข้างต้นนี้อ้างอิงจากการเปลี่ยนแปลงข้อสมมติ ขณะที่ให้ข้อสมมติอื่นคงที่ ในทางปฏิบัติสถานการณ์ดังกล่าวยากที่จะเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติอาจมีความสัมพันธ์กัน ในการคำนวณการวิเคราะห์ความอ่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์ที่กำหนดไว้ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติหลักได้ใช้วิธีเดียวกับการคำนวณหนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

22 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. 2563	-	1,672	1,757	104,517	107,946
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564	-	1,658	2,040	33,679	37,377

	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. 2563	-	1,672	-	12,451	14,123
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564	-	-	2,040	15,138	17,178

ระยะเวลาเฉลี่ยล่วงหน้าหนักของภาระผูกพันผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ คือ 18.29 ปี (พ.ศ. 2563: 23.89 ปี)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

23 ทุนเรือนหุ้น

ในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2563 เมื่อวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2563 ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นของบริษัทได้มีมติอนุมัติการลดทุนจดทะเบียนของบริษัทจากจำนวน 532,840,120 บาท เป็นจำนวน 512,346,270 บาท โดยการลดหุ้นสามัญจำนวน 20,493,850 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท เนื่องจากใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ (AS-WB) หมดอายุ รวมทั้งการแก้ไขหนังสือบริคณห์สนธิให้สอดคล้องกับการลดทุนจดทะเบียนดังกล่าว ทั้งนี้บริษัทได้จดทะเบียนลดทุนกับกระทรวงพาณิชย์แล้ว เมื่อวันที่ 28 เมษายน พ.ศ. 2563

ณ วันที่ 28 พฤษภาคม พ.ศ. 2563 ผู้ถือหุ้นมีการใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญตามใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ (AS-W1) เป็นจำนวน 177 หุ้น ในราคาหุ้นละ 2 บาท คิดเป็นจำนวนเงินทั้งหมด 354 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 177 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 177 บาท

เมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 บริษัทจดทะเบียนลดทุนกับกระทรวงพาณิชย์เสร็จสิ้น โดยลดทุนจดทะเบียนของบริษัทจากจำนวน 512,346,270.00 บาท ทุนชำระแล้วจำนวน 409,877,193.00 บาท เป็นทุนจดทะเบียนจำนวน 256,173,135.00 บาท และทุนชำระแล้วจำนวน 204,938,596.50 บาท โดยการลดมูลค่าที่ตราไว้ของหุ้นสามัญจากมูลค่าหุ้นละ 1.00 บาท เป็นมูลค่าหุ้นละ 0.50 บาท รวมทั้งการแก้ไขหนังสือบริคณห์สนธิให้สอดคล้องกับการลดทุนจดทะเบียนและทุนชำระแล้วดังกล่าว ซึ่งเป็นไปตามมติที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2563 ซึ่งประชุมเมื่อวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2563 เพื่อชดเชยผลขาดทุนสะสมบางส่วนของบริษัท

เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 บริษัทได้จดทะเบียนเพิ่มทุนกับกระทรวงพาณิชย์เสร็จสิ้น รวมทั้งการแก้ไขหนังสือบริคณห์สนธิให้สอดคล้องกับการเพิ่มทุนจดทะเบียนและทุนชำระแล้ว ซึ่งเป็นไปตามมติที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2563 ดังนี้

- เพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัทและจัดสรรใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ (AS-WB) ไม่เกิน 20,493,850 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท เพื่อรองรับใบสำคัญแสดงสิทธิ
- เพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัทแบบกำหนดวัตถุประสงค์การใช้เงินทุนมอบอำนาจทั่วไป (General Mandate) โดยการออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนจำนวน 40,000,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท รวมเป็น 20,000,000 บาท

ในระหว่างเดือนกันยายน พ.ศ. 2563 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-WB) 4,608,211 หุ้น ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 2,304,105.50 บาทและส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 1,658,955.96 บาท

ในการประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น เมื่อวันที่ 8 มกราคม พ.ศ. 2564 ที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้มีมติอนุมัติวาระการประชุมของบริษัท ดังนี้

- การลดทุนจดทะเบียนของบริษัท จำนวน 51,234,538.50 บาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 286,420,060 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 235,185,521.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท โดยการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายของบริษัทที่เกิดจากการเพิ่มทุนรองรับใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W1) และ

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

23 ทุนเรือนหุ้น (ต่อ)

- การลดทุนจดทะเบียนของบริษัท จำนวน 20,000,000 บาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 235,185,521.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 215,185,521.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท โดยการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายของบริษัทที่เกิดจากการเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัทแบบกำหนดวัตถุประสงค์การใช้เงินทุนมอบอำนาจทั่วไป (General Mandate) รวมถึงอนุมัติการแก้ไขเพิ่มเติมหนังสือบริคณห์สนธิข้อ 4 ของบริษัทเพื่อให้สอดคล้องกับการลดทุนจดทะเบียน ทั้งนี้บริษัทได้จดทะเบียนลดทุนกับกระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2564
- การออกและจัดสรรใบสำคัญแสดงสิทธิในการซื้อหุ้นสามัญเพิ่มทุนของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ครั้งที่ 2 (AS-W2) แก่ผู้ถือหุ้นเดิมตามสัดส่วนการถือหุ้น
- การเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัท จำนวน 41,448,540 บาท เพื่อรองรับการออกและจัดสรรใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) ในการซื้อหุ้นแก่ผู้ถือหุ้นเดิมของบริษัทตามสัดส่วนการถือหุ้น จำนวน 82,897,080 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 215,185,521.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 256,634,061.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท และอนุมัติการแก้ไขเพิ่มเติมหนังสือบริคณห์สนธิข้อ 4 ของบริษัทเพื่อให้สอดคล้องกับการเพิ่มทุนจดทะเบียน ทั้งนี้บริษัทได้จดทะเบียนเพิ่มทุนกับกระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2564

ในระหว่างเดือนมีนาคม พ.ศ. 2564 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-WB) 7,129,820 หุ้น ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 3,564,910 บาทและส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 2,566,736 บาท

ในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2564 เมื่อวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2564 มีมติอนุมัติให้ลดทุนจดทะเบียนของบริษัท จำนวน 130,325 บาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 256,634,061.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 256,503,736.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท โดยการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายของบริษัท จำนวน 260,650 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท และอนุมัติการแก้ไขเพิ่มเติมหนังสือบริคณห์สนธิข้อ 4 ของบริษัทเพื่อให้สอดคล้องกับการลดทุนจดทะเบียน ทั้งนี้บริษัทได้จดทะเบียนลดทุนกับกระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 30 เมษายน พ.ศ. 2564

เมื่อวันที่ 25 มิถุนายน พ.ศ. 2564 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) 3,137,000 หุ้น ในราคาหุ้นละ 3.50 บาท รวมเป็นมูลค่า 10,979,500 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 1,568,500 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 9,411,000 บาท

ในระหว่างเดือนกันยายน พ.ศ. 2564 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-WB) 36,882 หุ้น ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระ 18,441 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 13,278 บาท

เมื่อวันที่ 24 ธันวาคม พ.ศ. 2564 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) 31,617,495 หุ้น ในราคาหุ้นละ 3.50 บาท รวมเป็นมูลค่า 110,661,232.50 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 15,808,747.50 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 94,852,485 บาท

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

23 ทุนเรือนหุ้น (ต่อ)

รายการกระทบยอดจำนวนทุนจดทะเบียนและทุนที่ออกและชำระแล้วสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 เป็นดังนี้

	ทุน จดทะเบียน	ทุนที่ออกและ ชำระแล้ว
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2564 (หุ้น)	572,840,120	414,485,404
ลดทุนจดทะเบียนโดยการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายของบริษัท		
• ที่เกิดจากการเพิ่มทุนรองรับใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W1) (หุ้น)	(102,469,077)	-
• ที่เกิดจากการเพิ่มทุนเพื่อรองรับการใช้เงินทุน		
มอบอำนาจทั่วไป (General Mandate) (หุ้น)	(40,000,000)	-
เพิ่มทุนจดทะเบียนรองรับการออกและจัดสรร		
ใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) (หุ้น)	82,897,080	-
ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-WB) (หุ้น)	-	7,129,820
ลดทุนจดทะเบียนโดยการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายของบริษัท	(260,650)	-
ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) (หุ้น)	-	3,137,000
ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-WB) (หุ้น)	-	36,882
ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) (หุ้น)	-	31,617,495
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 (หุ้น)	513,007,473	456,406,601
มูลค่าหุ้น (บาทต่อหุ้น)	0.50	0.50
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 (บาท)	256,503,737	228,203,300

24 สำรองตามกฎหมาย

ตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 บริษัทต้องกักเงินสำรองตามกฎหมายอย่างน้อยร้อยละ 5 ของกำไรสุทธิ หลังจากหักส่วนของขาดทุนสะสมยกมา (ถ้ามี) จนกว่าสำรองนี้จะมีมูลค่าไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของทุนจดทะเบียนของบริษัท สำรองตามกฎหมายดังกล่าวไม่สามารถนำไปจ่ายเงินปันผลได้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

25 ใบสำคัญแสดงสิทธิ

25 (ก) ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท (AS-WB)

บริษัทได้ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท และบริษัทย่อย (AS-WB) โดยเป็นใบสำคัญแสดงสิทธิจดทะเบียนและไม่สามารถโอนให้บุคคลอื่นได้ ไม่มีราคาเสนอขายและมีอายุไม่เกิน 3 ปี นับตั้งแต่วันที่ 14 สิงหาคม พ.ศ. 2563 ในจำนวนไม่เกิน 20,493,850 หน่วย ใบสำคัญแสดงสิทธิ 1 หน่วยสามารถใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญได้ 1 หุ้น ในราคาหุ้นละ 0.86 บาท โดยเริ่มใช้สิทธิครั้งแรกระหว่างวันที่ 16 - 20 กันยายน พ.ศ. 2563 และสามารถใช้สิทธิได้ทุกๆ 6 เดือนคือทุกวันที่ 16 - 20 มีนาคม และ 16 - 20 กันยายน ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ

รายการเคลื่อนไหวของจำนวนสิทธิซื้อหุ้นที่คงเหลือ และราคาใช้สิทธิถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่เกี่ยวข้องกันดังนี้

	งบการเงินรวมและ งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	ราคาใช้สิทธิ ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก	
	บาทต่อหุ้น	จำนวนสิทธิ
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2564	0.86	15,885,639
สิทธิเลือกที่มีการใช้สิทธิ	0.86	(7,166,702)
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564	0.86	8,718,937

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 กลุ่มกิจการและบริษัทได้รับรู้ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญตลอดระยะเวลาที่ได้รับสิทธิ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ ได้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะบริษัท และส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะบริษัท เป็นจำนวน 14,004,131 บาท

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

25 ใบสำคัญแสดงสิทธิ (ต่อ)

25 (ข) ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ ครั้งที่ 2 (AS-W2)

บริษัทได้ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญของบริษัทฯ ครั้งที่ 2 ซึ่งจัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมตามสัดส่วนการถือหุ้น (AS-W2) โดยเป็นใบสำคัญแสดงสิทธิจดทะเบียนและสามารถโอนให้บุคคลอื่นได้ ในจำนวนไม่เกิน 82,636,430 หน่วย ใบสำคัญแสดงสิทธิ 1 หน่วย สามารถใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญได้ 1 หุ้น ในราคาหุ้นละ 3.50 บาท โดยมีอายุ 3 ปี นับตั้งแต่วันที่ 25 มกราคม พ.ศ. 2564 โดยเริ่มใช้สิทธิครั้งแรกในวันที่ 25 มิถุนายน พ.ศ. 2564 และสามารถใช้สิทธิได้ทุกๆ 6 เดือนคือทุกวันที่ 25 มิถุนายน และ 25 ธันวาคม ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ

รายการเคลื่อนไหวของจำนวนสิทธิซื้อหุ้นที่คงเหลือ และราคาใช้สิทธิถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่เกี่ยวข้องกันดังนี้

	งบการเงินรวมและ งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	ราคาใช้สิทธิ ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก	
	บาทต่อหุ้น	จำนวนสิทธิ
วันที่ 25 มกราคม พ.ศ. 2564		
สิทธิเลือกที่ออกโดยบริษัท (AS-W2)	3.50	82,636,430
สิทธิเลือกที่มีการใช้สิทธิ	3.50	(34,754,495)
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564	3.50	47,881,935

26 รายได้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ดอกเบี้ยรับ	1,614	1,227	366	928
กำไรจากการลงทุนในบริษัทย่อย	-	-	-	44,745
เงินปันผลรับ (หมายเหตุ 32 (ก))	-	-	86,021	-
รายได้ค่าบริการจัดการ	10,403	-	59,600	26,448
รายได้อื่น	42,305	18,736	19,907	16,079
รวมรายได้อื่น	54,322	19,963	165,894	88,200

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

27 ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ

รายการที่รวมอยู่ในการคำนวณกำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน สามารถนำมาแยกตามลักษณะได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน	236,171	223,760	103,706	104,271
ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์รายเดือน	582,981	418,056	148,399	157,948
ค่าเสื่อมราคา	15,397	15,132	8,070	8,474
ค่าตัดจำหน่าย	38,846	40,482	22,610	29,156
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	9,582	-	9,582
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	2,956	7,595	-	-
กลับรายการการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	-	(124,075)	-

28 ภาษีเงินได้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้ปัจจุบัน				
ภาษีเงินได้ปัจจุบันสำหรับกำไรทางภาษีสำหรับปี	83,111	20,119	5,214	-
การปรับปรุงจากงวดก่อน	(152)	451	-	-
รวมภาษีเงินได้ปัจจุบัน	82,959	20,570	5,214	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
รายการที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราว				
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	6,210	3,817	23,965	-
- หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(4,629)	(23)	(2,721)	-
รวม (รายได้) ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	1,581	3,794	(21,244)	-
รวม ค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้	84,542	24,364	(16,030)	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

28 ภาษีเงินได้ (ต่อ)

ภาษีเงินได้สำหรับกำไรก่อนหักภาษีของกลุ่มกิจการมียอดจำนวนเงินที่แตกต่างจากการคำนวณกำไร (ขาดทุน) ทางบัญชีตามอัตราภาษีเงินได้ของกลุ่มกิจการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไรก่อนภาษีเงินได้	598,957	407,293	404,228	209,081
อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	ร้อยละ 17 - 24	ร้อยละ 17 - 30	ร้อยละ 20	ร้อยละ 20
ภาษีคำนวณจากอัตราภาษี	161,599	83,501	80,846	41,816
ผลกระทบ :				
การปรับปรุงจากงวดก่อน	(152)	451	-	-
รายได้ที่ได้รับยกเว้น	(52,429)	(24,719)	(51,032)	(19,221)
ค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถหักภาษี	9,938	33,864	6,297	31,950
ค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	1,581	3,794	(21,244)	-
การใช้ประโยชน์ทางภาษีที่ไม่ได้รับรู้เป็นสินทรัพย์				
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(36,162)	(72,527)	(30,897)	(54,545)
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้ขั้นต่ำ	167	-	-	-
ภาษีเงินได้จ่าย (รับ)	84,542	24,364	(16,030)	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

29 กำไรต่อหุ้น

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณโดยการหารกำไรสุทธิส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ออกจำหน่ายอยู่ในระหว่างปี

สำหรับกำไรต่อหุ้นปรับลดส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณจากจำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่รวมสมมติฐานว่าหุ้นสามัญเทียบเท่าปรับลดได้ถูกแปลงเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด

ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 ประกอบด้วยใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท และบริษัทย่อย (AS-WB) และใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมตามสัดส่วนการถือหุ้น (AS-W2) ซึ่งมีผลต่อการคำนวณกำไรต่อหุ้นปรับลดเนื่องจากราคาตามสิทธิของใบสำคัญแสดงสิทธิที่เหลืออยู่ต่ำกว่าราคาตลาดเฉลี่ยของหุ้นสามัญของบริษัทในระหว่างปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	479,228	307,044	420,258	209,081
จำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	422,389	411,148	422,389	411,148
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาทต่อหุ้น)	1.13	0.75	1.00	0.51

กำไรต่อหุ้นปรับลดแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	479,228	307,044	420,258	209,081
จำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	459,842	414,486	459,842	414,486
กำไรต่อหุ้นปรับลด (บาทต่อหุ้น)	1.04	0.74	0.91	0.50

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

30 เงินปันผล

ในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2564 เมื่อวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2564 มีมติให้จ่ายเงินปันผลสำหรับผลดำเนินงานรอบระยะเวลาบัญชี ปี 2563 จากกำไรสะสมเป็นเงินสดในอัตรา 0.30 บาทต่อหุ้น เป็นจำนวนเงิน 124.34 ล้านบาท โดยจ่ายให้กับผู้ถือหุ้นทั้งหมดที่มีชื่ออยู่ในทะเบียนในวันที่ 12 มีนาคม พ.ศ. 2564 และบริษัทได้จ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้นเมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม พ.ศ. 2564

เมื่อวันที่ 13 สิงหาคม พ.ศ. 2564 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 3/2564 ได้มีมติอนุมัติการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลจากการดำเนินงานของงวดเดือนมกราคมถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564 เป็นเงินสดในอัตรา 0.40 บาทต่อหุ้น เป็นจำนวนเงิน 169.90 ล้านบาท โดยจ่ายให้กับผู้ถือหุ้นทั้งหมดที่มีชื่ออยู่ในทะเบียนในวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2564 และบริษัทได้จ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้นเมื่อวันที่ 10 กันยายน พ.ศ. 2564

31 ภาระผูกพัน

สัญญาการใช้สิทธิ

กลุ่มกิจการมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับบริษัทในประเทศและต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้สัญญาดังกล่าว บริษัทและบริษัทย่อยมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามสัญญา และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา กำหนดระยะเวลาชำระค่าสิทธิขั้นต่ำขึ้นอยู่กับข้อตกลงของการจ่ายเงินในสัญญา

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 และ พ.ศ. 2563 กลุ่มกิจการมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรกและค่าสิทธิขั้นต่ำดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าสิทธิเริ่มแรก	37,782	12,143	7,760	9,273
ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้	56,268	40,719	15,117	19,272

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

32 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

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

ในการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทแต่ละรายการ บริษัทคำนึงถึงเนื้อหาของความสัมพันธ์มากกว่ารูปแบบทางกฎหมาย

บริษัทถูกถือหุ้นโดยนายปราโมทย์ สุคติพร ในสัดส่วนร้อยละ 43 จำนวนหุ้นที่เหลือร้อยละ 57 ถือโดยบุคคลทั่วไป

เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วมที่สำคัญ เปิดเผยในหมายเหตุ 14

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้

(ก) รายได้จากการขายและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ				
บริษัทย่อย	-	-	63,335	27,798
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	-
	-	-	63,335	27,798
รายได้จากการขายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	350	669
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	429	-	428
	-	429	350	1,097
รายได้ดอกเบี้ย				
บริษัทย่อย	-	-	-	24
	-	-	-	24
รายได้อื่น				
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	3,316	-	3,316
	-	3,316	-	3,316
รายได้เงินปันผล				
บริษัทย่อย	-	-	86,021	-
	-	-	86,021	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

32 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ข) การซื้อสินค้าและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริหารจัดการ				
บริษัทย่อย	-	-	35,205	23,040
	-	-	35,205	23,040
ต้นทุนจากการจำหน่ายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	472	686
	-	-	472	686

(ค) ยอดคงเหลือที่เกิดจากการซื้อขายสินค้าและบริการและอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า				
บริษัทย่อย	-	-	808	29
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	19,401	-	19,400
รวม	-	19,401	808	19,429
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	(19,400)	-	(19,400)
	-	1	808	29
ลูกหนี้และดอกเบี้ยค้างรับจาก				
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย - ลูกหนี้อื่น	-	189	15,881	54,754
- ดอกเบี้ยค้างรับ	-	-	-	-
รวม	-	189	15,881	54,754
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	-	-	-
	-	189	15,881	54,754
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น				
บริษัทย่อย	-	-	13,548	1,588
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	-
	-	-	13,548	1,588

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

32 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(จ) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ

	งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ		
ผู้บริหารสำคัญ	478	478
	478	478

เงินให้กู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการเป็นเงินให้กู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนภายใน 1 ปี และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 1.10 ต่อปี

(ฉ) ค่าตอบแทนผู้บริหารสำคัญ

ผู้บริหารสำคัญรวมถึงกรรมการ (ไม่ว่าจะทำหน้าที่ในระดับบริหารหรือไม่) คณะผู้บริหารระดับสูง และเลขานุการบริษัท ค่าตอบแทนที่จ่ายหรือค้างจ่ายสำหรับผู้บริหารสำคัญมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้นอื่น	25,416	25,207	16,466	14,053
ผลประโยชน์เมื่อออกจากงาน	1,209	1,661	745	631
	26,625	26,868	17,211	14,684

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

33 สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ

บริษัทและบริษัทย่อยมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศดังนี้

สกุลเงิน	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	5,406	913	2,015	852	33.4199	30.0371
ยูโร	-	-	14	11	37.8948	36.8764
ริงกิตมาเลเซีย	7,368	10,003	60	88	8.0143	7.4357
เหรียญสิงคโปร์	6,772	4,194	43	19	24.7357	22.6632
เปโซฟิลิปปินส์	-	-	11,176	-	0.6550	0.6261
รูเปียอินโดนีเซีย	1,181,577	2,588,248	-	1,960,268	0.0023	0.0021
	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
สกุลเงิน	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2564	พ.ศ. 2563
	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	2,816	405	600	475	33.4199	30.0371
ยูโร	-	-	9	11	37.8948	36.8764
ริงกิตมาเลเซีย	-	-	-	-	8.0143	7.4357
เหรียญสิงคโปร์	14	2,000	87	66	24.7357	22.6632
เปโซฟิลิปปินส์	-	-	-	-	0.6550	0.6261
รูเปียอินโดนีเซีย	-	-	-	-	0.0023	0.0021

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564

34 เหตุการณ์ภายหลังวันที่ในงบการเงิน

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 1/2565 วันที่ 25 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565 ที่ประชุมได้มีมติเห็นชอบให้เสนอผู้ถือหุ้นในการพิจารณาและอนุมัติในเรื่องดังต่อไปนี้

- พิจารณาอนุมัติจัดสรรกำไรสุทธิประจำปี 2564 และจ่ายเงินปันผล เนื่องจากบริษัทฯ มีกำไรสุทธิประจำปี 2564 เป็นเงินจำนวน 420.26 ล้านบาท โดยได้จัดสรรกำไรสุทธิเป็นทุนสำรองตามกฎหมายเป็นเงินจำนวน 19.47 ล้านบาท โดยจะจ่ายเงินปันผลเป็นเงินสดในอัตราหุ้นละ 0.70 บาท หรือคิดเป็นจำนวนเงินประมาณ 306.82 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนการจ่ายเงินปันผลประมาณร้อยละ 76.50 ของกำไรสุทธิของบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล เงินสำรองตามกฎหมาย และเงินสำรองอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการจ่ายเงินปันผลของบริษัท

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 3/2564 ได้มีมติอนุมัติและจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลแก่ผู้ถือหุ้นแล้ว เมื่อวันที่ 10 กันยายน พ.ศ. 2564 ในอัตราหุ้นละ 0.40 บาท คิดเป็นเงินทั้งสิ้น 169.90 ล้านบาท คงเหลือเงินปันผลที่จะจ่ายเพิ่มเติมให้แก่ผู้ถือหุ้นอีกหุ้นละ 0.30 บาท คิดเป็นเงินทั้งสิ้น 149.58 ล้านบาท ทั้งนี้ การจัดสรรกำไรเพื่อจ่ายเงินปันผลข้างต้นจะต้องได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2565 กำหนดรายชื่อผู้ถือหุ้นที่มีสิทธิได้รับปันผล (Record Date) ในวันที่ 14 มีนาคม พ.ศ. 2565 และกำหนดจ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้นในวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565

- มีมติอนุมัติให้เข้าทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ เรื่อง การร่วมการจัดตั้งบริษัทร่วมทุน กับ บริษัท บิทคับ แคปปิตอล กรุ๊ป โฮลดิ้งส์ จำกัด โดยจะมีวัตถุประสงค์ในการร่วมลงทุนเพื่อเพื่อพัฒนาระบบนิเวศครบวงจรสำหรับ Blockchain Gaming สำหรับรองรับเกมต่างๆ ที่อยู่ในรูปแบบโมเดลธุรกิจเดิม (Conventional Game) ให้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบโมเดลธุรกิจไปสู่ Hybrid GameFi ทั้งนี้การดำเนินการตามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือดังกล่าวยังไม่ถือว่าเป็นการร่วมทุน

ส่วนที่ 4

เอกสารแนบ

ASIASOFT ANNUAL REPORT 2021

คณะกรรมการบริษัทฯ



1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร

รองประธานกรรมการ รักษาการประธานกรรมการ

2. นายกิตติพงศ์ พฤษอรุณ

กรรมการผู้จัดการ

3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์

กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ

4. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์

กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ

5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน

กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ

คณะผู้บริหาร



1. Mr. Ung Chek Wai, Gerry

ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายการเงิน

2. Mr. Quach Dong Quang

ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ

ประวัติคณะกรรมการบริษัทฯ และคณะผู้บริหาร

ชื่อ-นามสกุล	นายปราโมทย์ สุดจิตพร		
อายุ	47 ปี		
ตำแหน่ง	รองประธานกรรมการ รักษาการประธานกรรมการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	17 พฤษภาคม 2550		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> • หุ้น 161,439,690 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 33,837,554 		
การถือครองหุ้นของผู้สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> • หุ้น 41,397,656 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 		
ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	• ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ		
ประวัติการอบรมสัมมนา	<ul style="list-style-type: none"> • หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006) 		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่งในบริษัทจดทะเบียน)	17 พฤษภาคม 2550 – 25 กุมภาพันธ์ 2565	รองประธานกรรมการ รักษาการประธานกรรมการ และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่งในบริษัท จำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	13 สิงหาคม 2551 – ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
	20 กรกฎาคม 2547 – ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อ บริษัท ฟินบ็อกซ์ จำกัด)
	17 ตุลาคม 2544 – ปัจจุบัน	ผู้ชำระบัญชี	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
	6 ตุลาคม 2560 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด
	6 พฤษภาคม 2547 – ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท เอเชีย แอสเซท จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ อุตสาหกรรมเกม		

ชื่อ-นามสกุล	นายกิตติพงษ์ พุกขอรุณ		
อายุ	53 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการผู้จัดการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้ง ให้เป็นกรรมการครั้งแรก	23 เมษายน 2563		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> หุ้น 61,324 ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 		
การถือครองหุ้นของผู้สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> หุ้น 0 ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ		
ประวัติการอบรมสัมมนา	<ul style="list-style-type: none"> หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) หลักสูตร Successful Formulation & Execution of Strategy (รุ่น 13/2011) หลักสูตร Directors Accreditation Program (DAP) รุ่น 170 		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	2563 – ปัจจุบัน	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่งในบริษัท จำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2560 – ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด
	2559 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ		

ชื่อ-นามสกุล	นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์		
อายุ	61 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ		
วันที่ได้รับแต่งตั้ง ให้เป็นกรรมการครั้งแรก	17 พฤษภาคม 2550		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> หุ้น 505,700 ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 		
การถือครองหุ้นของผู้สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> หุ้น 0 ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> นิติศาสตรมหาบัณฑิต Cornell University ประเทศสหรัฐอเมริกา เนติบัณฑิตไทย เนติบัณฑิตยสภา 		

ประวัติการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> • นิติศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย • ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขากฎหมายธุรกิจ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 		
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> <ul style="list-style-type: none"> • หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 53/2006) • หลักสูตร Understanding the Fundamental of Financial Statements (UFS 9/2007) 		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	17 พฤษภาคม 2550 – ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการ ตรวจสอบ	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่งในบริษัท จำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	4 พฤษภาคม 2530 - ปัจจุบัน	ทนายความ	บริษัท สำนักกฎหมาย ดำเนิน สมเกียรติ และ บุญมา จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	กฎหมาย		

ชื่อ-นามสกุล	นางมณฑิลา สุขพันธุ์
อายุ	57 ปี
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
วันที่ได้รับแต่งตั้ง ให้เป็นกรรมการครั้งแรก	23 พฤศจิกายน 2550
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> • หุ้น 60,000 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
การถือครองหุ้นของผู้สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> • หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี
ประวัติการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> • บัณฑิตมหาบัณฑิต สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ • ประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการสอบบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ • บัณฑิตบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ • ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย เลขทะเบียน 4020 • อนุญาโตตุลาการ สถาบันอนุญาโตตุลาการ • อนุญาโตตุลาการ สำนักอนุญาโตตุลาการ สำนักงานศาลยุติธรรม • นักบัญชีวิชาชีพอาเซียน
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • หลักสูตร Ethical Leadership Program (ELP) รุ่นที่ 23/2021 • หลักสูตร Anti-Corruption the Practical Guide (ACPG) รุ่นที่ 57/2021 <u>หลักสูตรอื่น ๆ</u> <ul style="list-style-type: none"> • KPMG Webinar Debt restructuring during COVID-19: Views from KPMG & the Bank of Thailand, บจก. เคพีเอ็มจี ภูมิไชย สอบบัญชี : KPMG • PwC Consulting Thailand's webex webinar : "How to Respond to Emerging Fraud Issues in 2021", บริษัท ไพร์ซวอเตอร์เฮาส์คูเปอร์ส เอ็มบีเอส จำกัด • Fitch Ratings Thailand Corporate Credit Outlook Webinar, Thailand's views on Thailand's key corporate sectors and global ESG. Trends, บริษัท ฟิทช์ เรตติ้งส์ (ประเทศไทย) จำกัด • Live Event Seminar ของสำนักงานธุรกิจตลาดทุน ธนาคารกสิกรไทย หัวข้อ "ทิศทางค่าเงิน และอัตราดอกเบี้ยในภาวะตลาดการเงินโลกผันผวน"

ประวัติการอบรมสัมมนา	<p>,ธนาคารกสิกรไทย</p> <ul style="list-style-type: none"> KPMG live webinar on working capital optimization: Tips on how to release cash from your balance sheet to support your liquidity needs., บก. เคพีเอ็มจี ภูมิไชย สอบบัญชี : KPMG Fitch Ratings Thailand webinar on “Thailand Sovereign and Bank Outlook”. บริษัท ฟิทช์ เรตติ้งส์ (ประเทศไทย) จำกัด KPMG live webinar on One report, sustainability disclosure requirement: The challenges ahead. , บก. เคพีเอ็มจี ภูมิไชย สอบบัญชี : KPMG “แนวโน้ม ทิศทางการทำ M&A ประเด็นสำคัญที่ต้องพิจารณา และกลยุทธ์การทำ M&A ให้ประสบความสำเร็จ”, ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย 		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	23 พฤศจิกายน 2550 – ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
	2556 - ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ กรรมการตรวจสอบ ประธานกรรมการ บริหารความเสี่ยง และ กรรมการสรรหาและ พิจารณาค่าตอบแทน	บริษัท แพลน บี มีเดีย จำกัด (มหาชน)
	2558 - ปัจจุบัน	รองประธานกรรมการ กรรมการอิสระ และ ประธานกรรมการตรวจ สอบ	บริษัท เอเอสเอ็น ไบรท์เกอร์ จำกัด (มหาชน)
	2559 - ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ ประธาน กรรมการตรวจสอบ และ กรรมการบริหารความ เสี่ยง	บริษัท ซีลคอน คราฟท์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่งในบริษัท จำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2536 - ปัจจุบัน	อาจารย์พิเศษ ภาควิชา วิชาการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการ บัญชี	มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์
	2545 - ปัจจุบัน	อาจารย์พิเศษ คณะบัญชี	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
	2557 - 2564	รองกรรมการผู้จัดการ ด้านบัญชีและการเงิน	บริษัท นวนคร จำกัด (มหาชน)
	2545 - 2554	กรรมการ และผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน ส่วนกลาง	กลุ่มบริษัท เวิร์พ เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
	2530 - 2539	ผู้จัดการฝ่ายตรวจสอบ	บริษัท สำนักงานอัยย จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	การเงินและบัญชี		

ชื่อ-นามสกุล	พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน		
อายุ	68 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	13 พฤศจิกายน 2560		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> หุ้น 50,000 ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 		
การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> หุ้น 0 ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> รป.บ.(ตร.) (ร.ร.นายร้อยตำรวจ รุ่น 28) ผังเมืองมหาบัณฑิต 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) 		
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> • หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 144/2018)		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่งในบริษัทจดทะเบียน)	13 พฤศจิกายน 2560 – ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่งในบริษัท จำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	11 ธันวาคม 2562 - ปัจจุบัน	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านวิศวกรรมศาสตร์	คณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ (กมช.)
		สายป้องกันปราบปราม สน.จักรวรรดิ สน.พระราชวัง และ สน.บางซื่อ	สำนักงานตำรวจแห่งชาติ
		สายสนับสนุน ฝ.ประวัติ และจัดทำสิ่ง บช.น., ฝ.สถิติพลาภัณฑ์ กก.1 กองพลารักษ์การ	
		โครงการ AFIS กองทะเบียนประวัติ อาชญากร (ทว.), ผกก.3 (พัฒนาระบบงาน) ศูนย์ข้อมูลข้อสนเทศ	สำนักงานตำรวจแห่งชาติ
		ผู้บัญชาการสำนักคดีเทคโนโลยีและสารสนเทศ	กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม
		ผู้บัญชาการสำนักคดีเทคโนโลยีและศูนย์ข้อมูลการตรวจสอบ	กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม
		รองอธิบดีกรมสอบสวนคดีพิเศษ	กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม

ความเชี่ยวชาญ	<p>สำนักงาน ป.ป.ท.</p> <ul style="list-style-type: none"> • รองเลขาธิการคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตในภาครัฐ (ป.ป.ท.) • โครงการระบบตรวจสอบลายพิมพ์นิ้วมืออัตโนมัติ (AFIS) • โครงการจัดเก็บและเรียกใช้ข้อมูลอาชญากรรม (CDOS) • โครงการ POLIS • โครงการ C3I • ผู้ออกแบบและพัฒนาโปรแกรม ระบบมือปืนรับจ้าง ระบบข้อมูลบุคคลในท้องถิ่นระบบรพทหาย และระบบเงินเดือนของหน่วยงานย่อยหลายหน่วยงาน • ผู้พัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ www.police.go.th • คณะกรรมการพิจารณากฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 2550, 2559 • คณะอนุกรรมการกำหนดนโยบายด้านอินเทอร์เน็ตสำหรับประเทศไทย • อนุกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านสื่อออนไลน์ • นายกสมาคมผู้ดูแลเว็บไทย www.webmaster.or.th • อุปนายกสมาคมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย • นายกสมาคมความมั่นคงปลอดภัยระบบสารสนเทศ (TISA) • นายกสมาคมศิษย์เก่าโรงเรียนวัดมงกุฎกษัตริย์ • กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ คณะกรรมการเตรียมการด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ • คณะกรรมการพิจารณา (ร่าง) พรบ.ไซเบอร์ฯ พ.ศ. 2562 • คณะกรรมการพิจารณา (ร่าง) พรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลฯ พ.ศ. 2562 • กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ในคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ • คณะกรรมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล <p><u>ผู้บรรยายพิเศษ วิชานิเทศวิทยาอาชญากรรม วิชาคอมพิวเตอร์ และ วิชาอาชญากรรมคอมพิวเตอร์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • รร.นายร้อยตำรวจ หลักสูตรสารวัตร ผู้กำกับฯ และผู้บริหารงาน ตำรวจชั้นสูง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า) • คณะนิติศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี และพระนครเหนือ • รร.เสนาธิการทหาร • คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยนเรศวรมหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยมหิดล และมหาวิทยาลัยรามคำแหง • มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนคร สอนดุสิต สงขลา และเชียงราย <p><u>ผลงานทางวิชาการ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • การศึกษาทางด้านนิเทศวิทยาเพื่อวางแผนป้องกันอาชญากรรมในเขตกรุงเทพมหานคร (ฝั่งพระนคร) • ระบบช่วยการตัดสินใจเพื่อการบริหารงานด้านยานพาหนะของกรมตำรวจ
---------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ชื่อ-นามสกุล	Mr. Ung Chek Wai, Gerry
อายุ	54 ปี
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายการเงิน
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นผู้บริหารครั้งแรก	1 พฤศจิกายน 2560
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> • หุ้น 145,482 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 12
การถือครองหุ้นของผู้สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> • หุ้น 3,300,000 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี
ประวัติการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> • Business Administration, Middlesex University • Master of Science in Corporate Finance, Salford University
ประวัติการอบรมสัมมนา	<ul style="list-style-type: none"> • หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 88/2011)

ประวัติการทำงาน ในบริษัทจดทะเบียน	1 พฤศจิกายน 2560 - ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ฝ่ายการเงิน	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงานในบริษัท จำกัด / องค์การอื่น ๆ	2551 - ปัจจุบัน	กรรมการ	Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)
	2562 - ปัจจุบัน	กรรมการ	Playpark Inc.
	2562 - ปัจจุบัน	กรรมการ	PT. Asiasoft
	2563 - ปัจจุบัน	กรรมการ	AS Online Sdn. Bhd.
ความเชี่ยวชาญ	การเงิน บริหารธุรกิจ		

ชื่อ-นามสกุล	Mr. Quach Dong Quang		
อายุ	55 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้ง ให้เป็นผู้บริหารครั้งแรก	1 พฤศจิกายน 2560		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> หุ้น 97,794 ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 		
การถือครองหุ้นของผู้สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564	<ul style="list-style-type: none"> หุ้น 1,100,000 ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> University of Warwick - Warwick Business School - Msc. Management Science and Operations Research University of Nottingham - BA. Social Science Dudley College of Technology 		
ประวัติการอบรมสัมมนา	ไม่มี		
ประวัติการทำงาน ในบริษัทจดทะเบียน	1 พฤศจิกายน 2560 - 25 กุมภาพันธ์ 2565	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ฝ่ายปฏิบัติการ	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
	2544 - 2547	Regional Manager - SEA	Vivendi Universal
	2541 - 2544	Regional Manager Indochina	BIC Asia
	2538 - 2541	Country Manager	Danone International Brand - Vietnam
ประวัติการทำงานในบริษัท จำกัด / องค์การอื่น ๆ	2557 - ปัจจุบัน	กรรมการ	Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)
	2557 - 2564	กรรมการ	Playpark Inc.
	2548 - 2564	กรรมการ	Asiasoft (VN) Co., Ltd.
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ อุตสาหกรรมเกม		

รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ประสานงานกับ หน่วยงานตรวจสอบภายใน

ชื่อ-นามสกุล	นายชวรินทร์ ตรีถาวรยืนยง		
อายุ	38 ปี		
คุณวุฒิการศึกษาสูงสุด	ปริญญาโท วิทยาศาสตร์ สาขาการเงิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย		
สัดส่วนการถือหุ้น (%)	ไม่มี		
ความสัมพันธ์ทางครอบครัว ระหว่างกรรมการและผู้บริหาร	ไม่มี		
ประสบการณ์ทำงาน ในระยะเวลา 5 ปี	สิงหาคม 2563 - ปัจจุบัน	ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
	มิถุนายน 2562 - กรกฎาคม 2563	รองกรรมการผู้จัดการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	บริษัท วอริกซ์ สปอร์ต จำกัด
	พฤศจิกายน 2560 - มิถุนายน 2562	ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	บริษัท รียอลพลัส จำกัด
	ธันวาคม 2550 - ตุลาคม 2560	ผู้จัดการอาวุโส สายงานสอบบัญชี	บริษัท ไพรซ์วอเตอร์ เฮ้าส์คูเปอร์ เอบีเอส จำกัด

นโยบายด้านการกำกับดูแลกิจการที่ดี

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

- เผยแพร่ข้อมูลประกอบการประชุมผู้ถือหุ้นล่วงหน้าในเว็บไซต์ของบริษัทฯ 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 ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือริดรอนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น หรือส่งข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสมหรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม

การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อนักบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการ
ประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า

- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้ข้อมูลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่
เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมทั้ง
คู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

3. บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ได้ให้ความสำคัญแก่การกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น เป็นต้น ตลอดจน
จนสาธารณชนและสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติตามบุคคลเหล่านี้ตามสิทธิ เจตนา ข้อกฎหมาย และกฎระเบียบ
ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลและปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะให้มีการร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้
ส่วนเสียในกลุ่มต่าง ๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผล
ประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

เพื่อให้มั่นใจว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์
อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่
อินทราเน็ต และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับต้องปฏิบัติตามอย่าง
เคร่งครัดในการปฏิบัติงาน นอกจากนี้ บริษัทฯ จัดให้มีช่องทางที่ผู้มีส่วนได้เสียสามารถติดต่อสื่อสาร เสนอแนะ หรือให้ข้อมูล
ต่อคณะกรรมการบริษัทฯ โดยผ่านทางกรรมการอิสระ

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้การดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ มีผลการดำเนินงานที่ดี เติบโตอย่างมั่นคง และ
มีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสถานะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่
ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่าง
เต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และธำรงไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ
- คณะกรรมการบริษัทฯ : คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของ
บริษัทฯ อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม
- พนักงาน : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มี
ความสามารถและประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ
 อีกทั้งยังพัฒนาพนักงานอย่างต่อเนื่องให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมและสามารถ
เทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการ
ทำงานที่ดี และปฏิบัติตามพนักงานอย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อการดูแลสวัสดิภาพและ
สวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การให้เงินกู้ยืมแก่พนักงาน การจัดให้มีการช้อปปิ้ง
ไฟ การจัดให้มีระบบป้องกันภัย เป็นต้น
- ลูกค้า : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยนำเสนอบริการที่มีคุณภาพและเป็นเลิศ และพร้อมตอบสนอง
ต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยเอาใจใส่ รับผิดชอบต่อลูกค้า และรักษาความลับ
ของลูกค้า รวมถึงเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็น และจัดให้มีผู้รับฟังข้อร้องเรียนของลูกค้า
- คู่ค้า : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา และ
หลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต
- คู่แข่ง : บริษัทฯ ประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต
- ชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม จึงมีหน้าที่รับผิดชอบ
ในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชน
และสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม
ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มีความรุนแรง การสอดแทรกคำเตือนในเกมและโฆษณา
รวมทั้งการจัดสัมมนาต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาอย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์
รายแรกในประเทศไทยที่จัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม ซึ่งเป็นการสนับสนุนนโยบายภาครัฐในการจัดกลุ่มอายุ
รวมทั้งจัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อทำหน้าที่ตรวจตราดูแลกิจกรรมในเกม
และป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรง การพนัน หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของ
บริษัทฯ มีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์แก่ผู้เล่นเกม และมีส่วนช่วยการขยายตัวของการใช้อินเทอร์เน็ต
และโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น

4. การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่น ๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินธุรกิจ

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

5. ความรับผิดชอบของคณะกรรมการ โครงสร้าง และคณะอนุกรรมการชุดต่าง ๆ

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ

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

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

ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทฯ มีจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 2 ท่าน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 3 ท่าน โดยมีกรรมการที่มีคุณสมบัติเป็นอิสระ 3 คน ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งหมด จึงถือเป็นการแบ่งดุลกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

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

ค่าตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดค่าตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดค่าตอบแทนกรรมการ ดังนี้

- มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับขอบเขตภาระหน้าที่ความรับผิดชอบของกรรมการแต่ละคน
- ค่าตอบแทนอยู่ในระดับที่สามารถจูงใจ สามารถรักษากรรมการที่มีความรู้ความสามารถและมีคุณภาพในการปฏิบัติหน้าที่ให้แก่บริษัทฯ ได้

- องค์ประกอบของคำตอบแทนมีความชัดเจน โปร่งใส และง่ายต่อการเข้าใจ
- เป็นอัตราที่เทียบเคียงได้กับคำตอบแทนกรรมการในอุตสาหกรรมเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายคำตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและไม่ใช่ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละท่าน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

การประชุมคณะกรรมการ

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

รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งรวมถึงงบการเงินของบริษัทฯ งบการเงินรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี ทั้งนี้ รายงานทางการเงินดังกล่าวจัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยเลือกใช้นโยบายบัญชีที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับ และต้องปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งได้ใช้ดุลยพินิจอย่างระมัดระวังในการจัดทำ และดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

การประเมินตนเองของคณะกรรมการ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดต่าง ๆ บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการในแต่ละคณะ โดยกรรมการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดนั้น ๆ โดยรวม เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาผลงานและปัญหา ซึ่งผลการประเมินนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ จะนำไปวิเคราะห์และหาข้อสรุปเพื่อกำหนดมาตรการในการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการต่อไป

การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ สนับสนุนให้คณะกรรมการบริษัทฯ และผู้บริหารระดับสูงเข้าร่วมสัมมนาหลักสูตรที่เป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติหน้าที่ รวมทั้งพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคณะกรรมการบริษัทฯ และผู้บริหารระดับสูงขององค์กรต่าง ๆ อยู่เสมอ ทั้งหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานที่ดูแลการฝึกอบรมพนักงานของบริษัทฯ และหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานกำกับดูแลของรัฐหรือองค์กรอิสระ 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

การสรรหาและแต่งตั้งกรรมการและผู้บริหารระดับสูงสุด

ปัจจุบันบริษัทฯ ไม่มีคณะกรรมการสรรหา เพื่อคัดเลือกบุคคลที่จะเข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการ โดยคณะกรรมการบริษัท จะทำหน้าที่สรรหาและคัดเลือกกรรมการเพื่อนำเสนอรายชื่อต่อผู้ถือหุ้น โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 ประกาศคณะกรรมการ ก.ล.ด. และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการเลือกตั้งกรรมการของบริษัท จะกระทำโดยที่ประชุมผู้ถือหุ้นโดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง
2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทฯ มีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัทฯ ทั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตาม กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

สำหรับการสรรหาผู้บริหารระดับสูง คณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่พิจารณา และแต่งตั้ง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และงานที่รับผิดชอบ

การกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

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

นอกจากนี้ ในกรณีที่บริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัท คู่ค้า 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 ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับการทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือขอตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

การต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ตระหนักถึงความสำคัญในการประกอบธุรกิจภายใต้หลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยยึดมั่นในแนวทางการดำเนินธุรกิจด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต โปร่งใสเป็นธรรม รับผิดชอบต่อสังคมและระมัดระวังภายใต้กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ และมาตรฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย ดังนั้น เพื่อแสดงเจตนาารมณ์และความมุ่งมั่นในการต่อต้านคอร์รัปชันในทุกรูปแบบ บริษัทฯ จึงได้ลงนามในคำประกาศเจตนาารมณ์เข้าร่วมเป็น “แนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย”

เพื่อเป็นแนวทางและข้อปฏิบัติให้แก่กรรมการ ผู้บริหาร และพนักงาน ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 2/2564 เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2564 มีมติอนุมัตินโยบายต่อต้านการคอร์รัปชัน โดยได้กำหนดความรับผิดชอบ แนวปฏิบัติ และข้อกำหนดในการดำเนินการที่เหมาะสม เพื่อป้องกันการคอร์รัปชันกับทุกกิจกรรมทางธุรกิจของบริษัทฯ และเพื่อป้องกันความเสี่ยงด้านการทุจริตคอร์รัปชัน ในการนี้บริษัทฯ ได้จัดทำ “นโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน” เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติที่ชัดเจนในการดำเนินธุรกิจ และพัฒนาสู่องค์กรแห่งความยั่งยืน

จรรยาบรรณธุรกิจ

บทนำ

จริยธรรมฉบับนี้ได้กล่าวถึงหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับการปฏิบัติงานในหน้าที่ของกรรมการและพนักงานของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จริยธรรมนี้ได้กล่าวถึงข้อมูลเกี่ยวกับหลักการและคุณค่าหลักที่บริษัทฯ มุ่งหวัง จริยธรรมและความรับผิดชอบต่อผู้มีส่วนได้เสียต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการสร้างมาตรฐานของกรรมการและพนักงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริตและยุติธรรมเพื่อให้การดำเนินธุรกิจประสบความสำเร็จและมีการกำกับดูแลกิจการที่ดี การรักษาชื่อเสียงของบริษัทฯ นั้นมีความสำคัญยิ่ง เนื่องจากความคาดหวังเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจที่เพิ่มขึ้นจากผู้มีส่วนได้เสียต่าง ๆ รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ เนื่องจากการขยายตัวไปสู่ตลาดสากล และการแข่งขันทางธุรกิจที่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้ บริษัทฯ มีเจตนารมณ์ที่จะดำเนินนโยบายทางธุรกิจให้บรรลุผลสำเร็จภายใต้กฎหมาย และกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง และสอดคล้องกับมาตรฐานและจริยธรรมสูงสุด

รายละเอียดในจริยธรรมนี้ไม่ได้กล่าวเฉพาะเจาะจงถึงทุกสถานการณ์หรือกฎระเบียบสำหรับทุกคำถามที่เกิดขึ้น หากแต่เป็นการให้แนวทางจริยธรรมสำหรับพนักงาน และช่วยให้พนักงานตัดสินใจอย่างถูกต้องและเหมาะสมในแต่ละสถานการณ์

คณะกรรมการบริษัทฯ ได้ให้ความเห็นชอบและอนุมัติจริยธรรมสำหรับพนักงานฉบับนี้ เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2550 จึงขอความร่วมมือให้ผู้บังคับบัญชาและพนักงานทุกคน ศึกษาและทำความเข้าใจ และยอมรับหลักปฏิบัติในการดำเนินงานต่อไป

1. วิสัยทัศน์ และ การกิจ

วิสัยทัศน์	The Virtual World for Passionate Gaming.
ภารกิจ	To Inspire Endless Moments of FUN and Excitement through Virtual and Live Experiences.

2. คุณค่าหลักที่มุ่งหวัง

บริษัทฯ ได้มุ่งหวังในการดำเนินยุทธศาสตร์ให้เป็นไปได้ตามภารกิจที่วางไว้ โดยมีเป้าหมายที่จะมอบประสบการณ์และการบริการที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้า ภายใต้นโยบายการดำเนินธุรกิจที่รับผิดชอบต่อสังคม ทั้งนี้ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา คุณค่าหลักที่บริษัทฯ มุ่งหวังเป็นสิ่งที่ช่วยผลักดันให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน และเป็นส่วนสำคัญในการจูงใจและรักษาไว้ซึ่งการเป็นบริษัทที่เป็นเลิศ สร้างและรักษาไว้ซึ่งความเชื่อมั่นและความพึงพอใจของลูกค้า สร้างคุณค่าแก่ผู้ถือหุ้น รับผิดชอบต่อสังคม โดยคุณค่าหลักที่บริษัทฯ ถือเป็นเจตนารมณ์กำหนดไว้ดังนี้

- **ความซื่อสัตย์ (Integrity) “บริษัทฯ มุ่งมั่นกระทำในสิ่งที่ถูกต้องเสมอ”** : ปฏิบัติหน้าที่และตัดสินใจโดยซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีคุณธรรมอยู่ภายใต้หลักกฎหมายและคุณค่าหลักของบริษัทฯ ที่ต้องยึดถือปฏิบัติทุกครั้ง รวมทั้งตระหนักถึงความเสี่ยงที่มีผลกระทบต่อองค์กร
- **ความไว้วางใจ (Trust) “บริษัทฯ เคารพต่อพนักงาน ลูกค้า ผู้ถือหุ้นและผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้อง”** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อพนักงาน ลูกค้า ผู้ถือหุ้น องค์กรกำกับดูแล และจะปฏิบัติต่อบุคคลดังกล่าวตามความเหมาะสม บริษัทฯ เชื่อมั่นในความสามารถและความมุ่งหมายของแต่ละคนและเชื่อว่าพนักงานทุกคนจะทำงานอย่างเต็มความสามารถ บนพื้นฐานความไว้วางใจซึ่งกันและกัน เพื่อนำพาประโยชน์โดยรวมสู่องค์กร
- **บุคลากร (People) “บริษัทฯ เชื่อมั่นว่าพนักงานเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่ามากที่สุด”** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสรรหาบุคลากรที่มีความสามารถ และมีประสบการณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของบริษัทฯ เข้ามาปฏิบัติงาน และให้ความสำคัญต่อการให้รางวัลแก่บุคลากร โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับผลการปฏิบัติงาน
- **ความเป็นผู้นำ (Leadership) “บริษัทฯ เป็นผู้นำการพัฒนาสินค้าและบริการที่เป็นเลิศ”** : บริษัทฯ มีความมุ่งมั่นในการเป็นผู้นำในการพัฒนาสินค้าและบริการใหม่ ๆ และให้ความสำคัญกับการนำทรัพยากรมาใช้ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ พร้อมกับการทุ่มเทการทำงานอย่างเต็มที่ของผู้บริหารและพนักงาน เพื่อให้สามารถบรรลุผลตามกลยุทธ์และลดอุปสรรคต่าง ๆ
- **ความเป็นเจ้าของ (Ownership) “บริษัทฯ รับผิดชอบต่อส่วนรวมในผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของบริษัทฯ”** :

พนักงานมีความรับผิดชอบร่วมกันในการผลักดันให้บริษัทฯ ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย มุ่งมั่นที่จะปรับปรุงพัฒนาประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานที่ได้มาตรฐาน เสมือนหนึ่งเป็นเจ้าของร่วมกัน และคำนึงถึงความสำเร็จในระยะยาวขององค์กรตลอดเวลา

- **การปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบ (Compliance) “บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องทั้งหมด”** : บริษัทฯ ยึดมั่นว่าการดำเนินการทางธุรกิจและการกระทำของพนักงานนั้น เป็นไปตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งปฏิบัติตามอย่างมีคุณธรรมและความประพฤติที่ดี

3. การปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบ

บริษัทฯ ยึดมั่นให้พนักงานทุกคนปฏิบัติตามกฎหมาย กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง รวมถึงจริยธรรม การได้รับความกดดันจากคู่แข่งทางธุรกิจ สภาพแวดล้อมในการแข่งขันหรือความต้องการจากสภาพตลาดนั้น จะไม่เป็นสาเหตุในการฝ่าฝืนกฎหมาย

บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะดำรงไว้ซึ่งสัมพันธภาพที่ดีกับองค์กรกำกับดูแล โดยติดต่อและประสานงานอย่างเปิดเผย โปร่งใส และพร้อมให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่ตามข้อกำหนดกำกับดูแลร้องขอ เพื่อก่อให้เกิดความเชื่อถือซึ่งกันและกัน

4. การปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ให้ความสำคัญแก่การกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น ตลอดจนสาธารณชนและสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติตามหลักการเหล่านี้ตามสิทธิ เงื่อนไข ข้อกฎหมาย และกฎระเบียบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลและปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะให้มีการร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้เสียในกลุ่มต่าง ๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางการปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยได้มีการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของ บริษัทฯ ได้แก่ เว็บไซต์ภายในของบริษัทฯ สื่ออิเล็กทรอนิกส์และโซเชียลมีเดียภายในของบริษัทฯ และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายใน บริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับ ถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน

การรับและพิจารณาข้อร้องเรียน

บริษัทฯ จัดให้มีช่องทางให้ผู้มีส่วนได้เสียสามารถติดต่อสื่อสาร ให้ข้อมูล รับเรื่องร้องเรียน ข้อคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะ รวมถึงการแจ้งเบาะแสเกี่ยวกับพฤติกรรมที่อาจส่งถึงการทุจริตหรือประพฤติมิชอบของบุคคลในองค์กร (Whistle Blowing) ทั้งจากพนักงานเอง และผู้มีส่วนได้เสียอื่น เพื่อให้เป็นไปตามการปฏิบัติตามการดูแลกิจการที่ดี ดังนี้

- ส่งจดหมายทางไปรษณีย์ ระบุหน้าซองถึงผู้รับแจ้งเบาะแสท่านใดท่านหนึ่ง ดังต่อไปนี้
 - ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ (กรรมการอิสระ)
 - เลขาธิการบริษัทฯ
 - ฝ่ายทรัพยากรบุคคล

โดยส่งมายังที่ตั้งสำนักงานใหญ่ของบริษัทฯ

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

51 เมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

- เว็บไซต์ : <https://investor.asiasoft.net>
- อีเมล : auditcom@asiasoft.net
- โทรศัพท์ : 66 2769 8888 / โทรสาร : 66 2717 4250

เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ร้องเรียน และผู้แจ้งเบาะแส บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการเก็บข้อมูลร้องเรียน ข้อมูลที่ได้รับร้องเรียนจะถูกเก็บเป็นความลับโดยบริษัทฯ และมีการจัดการคุ้มครองแก่ผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต มิให้ได้รับการข่มขู่หรือคุกคามจากการแจ้งข้อมูลหรือเบาะแสนั้น และสำหรับผู้ร้องเรียนที่เป็นพนักงาน จะได้รับความคุ้มครอง มิให้ได้รับผลกระทบต่อสถานภาพการทำงาน ส่วนผู้ใดที่กระทำการตอบโต้หรือคุกคามผู้ให้เบาะแสจะถูกดำเนินการอย่างเหมาะสม รวมทั้งถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย

การปฏิบัติต่อผู้ถือหุ้น

- **ความเท่าเทียมของผู้ถือหุ้น** : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้มีการดำเนินธุรกิจซึ่งมีผลการดำเนินงานที่ดี มีการเจริญเติบโตอย่างมั่นคง มีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสถานะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ในการดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และ

พยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และสร้างไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม

- **ความเชื่อถือได้ของรายงานทางการเงิน** : การบันทึกรายการในรายการทางการเงินของบริษัทฯ ต้องเป็นไปอย่างถูกต้องเหมาะสม ตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป รวมทั้งกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ห้ามมิให้พนักงานปกปิดข้อมูลโดยเจตนา ซึ่งอาจทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนของรายการ หรือผลที่แท้จริง ทางด้านการเงิน และที่ไม่ใช่ทางการเงิน หากพนักงานพบการดำเนินการใดที่อาจก่อให้เกิดการใช้สิทธิที่ไม่เหมาะสม การข่มขู่ หรือการจัดการใด ๆ ที่ทำให้เกิดความน่าสงสัยในความเป็นอิสระของผู้สอบบัญชีหรือผู้ตรวจสอบภายใน ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงิน กระบวนการต่าง ๆ หรือการควบคุมภายใน รวมไปถึงการพบข้อสงสัยในการนำเสนอผลการดำเนินการทางการเงินและการปฏิบัติงาน หรือพบการละเมิดลิขสิทธิ์ของบริษัทฯ ต้องรายงานผู้บริหารให้ทราบทันที

การปฏิบัติต่อพนักงาน – ทั่วไป

- **ความเสมอภาคและความเคารพในสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล** : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพย์สินที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถ และมีประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ บริษัทฯ พัฒนาความสามารถของพนักงานอย่างต่อเนื่องเพื่อให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสม และสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติกับพนักงานอย่างเท่าเทียมด้วยความเสมอภาค เป็นธรรม ปราศจากการเลือกปฏิบัติ และการล่วงละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลทั้งทางตรงและทางอ้อมการตัดสินใจว่าจ้างพนักงานอยู่บนพื้นฐานของทักษะที่จำเป็นต่อการทำงาน คุณสมบัติของแต่ละบุคคล และประสบการณ์ บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การตรวจสอบสุขภาพประจำปี การประกันกลุ่มสำหรับพนักงาน การจัดให้มีการเข้าร่วมการซ้อมหนีไฟ การจัดให้มีระบบป้องกันภัย
- **ความรุนแรง การคุกคาม และอาวุธ** : ห้ามพนักงานก่อให้เกิดความรุนแรง หรือเจตนาก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้อื่น หรือทรัพย์สินของผู้อื่น ห้ามพนักงานครอบครอง ชูกซ่อน หรือใช้อาวุธใด ๆ ทั้งสิ้นภายในสถานประกอบการ
- **สิ่งมีนเมาและยาเสพติด** : ห้ามพนักงานเสพ ใช้ ครอบครอง หรือแจกจ่ายสิ่งมีนเมาและยาเสพติดในบริเวณสถานประกอบการ
- **ความปลอดภัยและชีวอนามัย** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงานให้มีความปลอดภัย และมีชีวอนามัย รวมทั้งจะปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยและชีวอนามัย และจะพัฒนาระบบและวิธีปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง บริษัทฯ มุ่งหวังว่าจะไม่มีผู้ใดประสบอันตรายในขณะปฏิบัติงาน โดยพนักงานทุกคนควรปฏิบัติตามกฎระเบียบด้านความปลอดภัยในขณะปฏิบัติงาน พนักงานต้องรายงานการประสบอันตรายหรือสิ่งที่จะก่อให้เกิดอันตรายในสถานประกอบการต่อผู้บริหารทันที
- **ข้อมูลของพนักงาน** : บริษัทฯ เคารพในเกียรติและสิทธิส่วนบุคคลของพนักงานทุกคน และจะเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงาน เฉพาะที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ หรือตามกฎหมายกำหนด โดยถือเป็นความลับ การใช้ประวัติหรือข้อมูลของพนักงานได้ถูกจำกัดไว้ให้ผู้ที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น การเปิดเผยข้อมูลเหล่านี้จะเปิดเผยได้เฉพาะในกรณีผู้มีสิทธิตามกฎหมายต้องการทราบเท่านั้น
- **การพัฒนาบุคลากร** : บริษัทฯ ส่งเสริมให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของพนักงาน และเปิดโอกาสให้พนักงานพัฒนาความสามารถไปสู่มืออาชีพ และได้ทำงานตรงกับความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ และส่งเสริมให้พนักงานทำงานร่วมกันเป็นทีม

การปฏิบัติต่อพนักงาน – ความขัดแย้งทางผลประโยชน์

พนักงานต้องไม่แสวงหาประโยชน์ส่วนตนที่ขัดแย้งต่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ และลูกค้า การตัดสินใจดำเนินธุรกิจต้องอยู่บนพื้นฐานเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ พนักงานทุกคนจะต้องรายงานและเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งทางผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นหรืออาจเกิดขึ้นต่อผู้บริหารทันที

- **การใช้ข้อมูลภายในสำหรับการซื้อขายหลักทรัพย์** : การใช้ข้อมูลภายในสำหรับการซื้อขายหลักทรัพย์เป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายและจริยธรรม ทั้งนี้ พนักงานไม่สมควรที่จะใช้ประโยชน์จากการรับรู้ข้อมูลการดำเนินงานของบริษัทฯ ซึ่งยังไม่ได้เปิดเผยต่อสาธารณชน ในการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ทั้งนี้หมายรวมถึงข้อมูลของบริษัทที่เกี่ยวข้องหรือทำธุรกิจร่วมกันกับบริษัทฯ นอกจากนี้แล้ว พนักงานไม่สมควรที่จะทำการส่งต่อหรือจัดหา

ข้อมูลให้กับบุคคลอื่นที่คาดว่าจะนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ตัดสินใจในการลงทุนต่อไป

- **กิจกรรมภายนอกและความเสี่ยงทางธุรกิจ** : พนักงานต้องไม่ทำงานหรือได้รับคำตอบแทนจากการทำงานให้กับคู่แข่งหรือคู่ค้า โดยไม่ได้รับอนุมัติจากผู้บริหาร การมีผลประโยชน์ต่าง ๆ เหล่านั้นต้องไม่ขัดแย้งต่อประสิทธิภาพในการทำงานที่มีให้กับบริษัท และไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อธุรกิจของบริษัทฯ อันรวมถึงการไม่นำทรัพย์สินและบริการที่เป็นกรรมสิทธิ์ของบริษัทฯ ไปดำเนินงานภายนอก
- **การดำเนินกิจกรรมภายนอก** : ความเกี่ยวข้องกับการดำเนินกิจกรรมภายนอก เช่น การดำรงตำแหน่งกรรมการที่ปรึกษา ตัวแทนในบริษัทภายนอก ต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้บริหาร ซึ่งจะต้องไม่ทำให้เกิดผลเสียต่อธุรกิจและชื่อเสียงของบริษัทฯ รวมถึงไม่มีผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการทำงานให้กับบริษัทฯ
- **การทุจริต** : ความซื่อสัตย์และความเที่ยงตรงเป็นจุดยืนของบริษัทฯ และจะดำเนินการสอบสวนและฟ้องร้องดำเนินคดีต่อผู้กระทำความผิด พนักงานทุกคนมีหน้าที่ในการรายงานหากสงสัยว่ามีการทุจริตและการทุจริตเกิดขึ้นในองค์กร การรายงานดังกล่าวจะได้รับการสอบสวนและดำเนินการอย่างเหมาะสม
- **การติดต่อธุรกิจกับหน่วยงานราชการหรือข้าราชการ** : พนักงานต้องตระหนักว่า กิจกรรมที่เหมาะสมกับการดำเนินงานกับลูกค้าภาคเอกชนอาจไม่เหมาะสม หรือเป็นการฝ่าฝืนกฎหมายเมื่อเกี่ยวข้องกับหน่วยงานราชการหรือข้าราชการ ดังนั้น ไม่ควรมอบสิ่งที่มีค่าให้กับราชการหรือนักการเมือง เพื่อจูงใจให้พนักงานหรือนักการเมืองเหล่านั้นใช้อำนาจหน้าที่ช่วยเหลือเป็นกรณีพิเศษเด็ดขาด
- **ของขวัญและการเลี้ยงรับรอง** : การรับหรือให้ของขวัญที่มีมูลค่าไม่มาก รวมไปถึงการเลี้ยงรับรองต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ โดยหากเป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่ยอมรับได้ทางธุรกิจ หรือเป็นไปตามประเพณีปฏิบัติตามเทศกาลต่าง ๆ แต่ต้องอยู่ภายใต้กฎระเบียบของบริษัทฯ หรือได้รับการอนุมัติจากผู้บริหาร พนักงานต้องไม่ยอมรับของขวัญ เงินสด หรือรายการเทียบเท่าเงินสด ที่มุ่งหวังให้พนักงานกระทำความผิดกฎหมายหรือฝ่าฝืนข้อบังคับของบริษัทฯ หรือให้เกิดการยินยอมผ่อนปรนในข้อตกลงทางธุรกิจที่ไม่เหมาะสม

การปฏิบัติต่อลูกค้า

- **คุณภาพและความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์** : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยการนำเสนอบริการ และผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพและเป็นเลิศแก่ลูกค้า และพร้อมให้การตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า รวมถึงการเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็นและจัดให้มีผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า
- **ข้อมูลของลูกค้า** : ความสัมพันธ์กับลูกค้าอยู่บนพื้นฐานของความซื่อสัตย์และความเชื่อถือซึ่งกันและกัน บริษัทฯ เคารพในสิทธิและข้อมูลของลูกค้า โดยจะรักษาข้อมูลของลูกค้าเป็นความลับเสมือนหนึ่งเป็นข้อมูลของบริษัทฯ ดังนั้น บริษัทฯ จะไม่ใช้หรือเปิดเผยข้อมูลของลูกค้าหากไม่ได้รับอนุญาต หรือเป็นการปฏิบัติตามกฎหมายกำหนดเท่านั้น
- **การตลาดและการโฆษณา** : พนักงานพึงปฏิบัติต่อลูกค้าด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ และมุ่งสร้างความสัมพันธ์ระยะยาวให้เป็นที่ยอมรับจากลูกค้าโดยถูกต้องตามกฎหมาย และมีจริยธรรมทางธุรกิจ สื่อการตลาดและการโฆษณา และการดำเนินงานในนามของบริษัทฯ ต้องมีความถูกต้องตรงต่อความเป็นจริง และปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง บริษัทฯ จะไม่ยอมให้เกิดยอดขายที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดโดยเจตนา การละเว้นข้อมูลที่สำคัญ หรือการให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อเสนอของคู่แข่งที่ไม่ถูกต้องตามความเป็นจริง การเจรจาต่อรองกับลูกค้าควรกระทำอย่างมีความเป็นมืออาชีพ เป็นธรรม และไม่ควรเกิดสัญญาซื้อขายที่ไม่ได้รับการอนุมัติอย่างถูกต้อง

การปฏิบัติต่อคู่ค้า

- **ความเสมอภาคและการพ** : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าด้วยความเสมอภาคและยุติธรรมในการทำธุรกิจตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา มีการประพฤติตามกรอบกติกการแข่งขันที่ดี หลีกเลี่ยงวิธีการไม่สุจริต ทั้งนี้ บริษัทฯ ให้ความเคารพและเชื่อถือคู่ค้าเสมือนหนึ่งหุ้นส่วนทางการค้าของบริษัทฯ
- **การคัดเลือกผู้ขาย คู่สัญญา และที่ปรึกษา** : การตัดสินใจในการสรรหาต้องกระทำตามหลักการของการได้รับผลประโยชน์ที่ดีที่สุดของบริษัทฯ ทั้งนี้ การคัดเลือกต้องกระทำอย่างไม่มีอคติ มีการจัดทำสัญญาที่ระบุถึงสินค้าและบริการไว้อย่างชัดเจน รวมถึงมีการระบุเรื่องการจ่ายเงินและค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ซึ่งทุกสัญญาที่กระทำต้องได้รับการอนุมัติอย่างเหมาะสมจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ห้ามมิให้พนักงานรับผลประโยชน์อื่นใดจากผู้ที่กำลังจะถูกคัดเลือกให้เป็นผู้ขาย คู่สัญญา หรือที่ปรึกษาของบริษัทฯ ซึ่งอาจทำให้เกิดอคติในการตัดสินใจได้
- **การรักษาความลับ** : พนักงานต้องไม่นำข้อมูลความลับของคู่ค้าไปเปิดเผยต่อบุคคลอื่น การนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้งานจะต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์เพื่อการดำเนินธุรกิจ หรือเป็นไปตามที่กฎหมายกำหนดเท่านั้น

การปฏิบัติต่อคู่แข่ง

- **ข้อมูลของคู่แข่ง** : บริษัทฯ มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และได้หลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริตเพื่อทำลายคู่แข่ง หรือใช้วิธีการที่ผิดต่อกฎหมายหรือจริยธรรมเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นความลับของคู่แข่ง
- **การแข่งขันอย่างเป็นธรรม** : พนักงานต้องดำเนินการแข่งขันทางธุรกิจอย่างเป็นธรรม คงไว้ซึ่งความเป็นอิสระในการตัดสินใจในกิจกรรมการขายและการตลาด รวมถึงการไม่ทำข้อตกลงหรือหาร่วมกับคู่แข่งทางด้านชื่อเสียงทางธุรกิจการเงิน หรือกฎหมาย พนักงานจะไม่ออกถ้อยแถลงเกี่ยวกับคู่แข่งอย่างไม่เหมาะสม ไม่ถูกต้องหรือหลอกลวง รวมถึงไม่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาของคู่แข่งทางด้านชื่อเสียงทางธุรกิจการเงิน หรือกฎหมาย

การปฏิบัติต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

- **กิจกรรมต่อสังคมและชุมชน** : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยได้ดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์โดยมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูง ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มีความเสี่ยง รวมทั้งได้เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายแรกในประเทศไทย ที่มีการจัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม เพื่อป้องกันเยาวชนจากการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งยังได้จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อทำหน้าที่ตรวจตราดูแลกิจกรรมในเกม และป้องกันไม่ให้เกิดความเสี่ยง การพนัน หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของ บริษัทฯ ยังมีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้เล่นเกม รวมทั้งมีส่วนช่วยในการขยายตัวของการใช้อินเทอร์เน็ตและโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น อีกทั้งการพัฒนาเกมขึ้นเอง โดยบริษัทฯ มีส่วนช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมการวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์และแอนิเมชันในประเทศไทยอีกด้วย สำหรับการสนับสนุนการตอบแทนสังคมนั้น บริษัทฯ ได้บริจาคเงินเพื่อสนับสนุนการศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สนับสนุนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการศึกษาและสุขภาพให้แก่กลุ่มผู้เล่นเกมของ บริษัทฯ และการบริจาคเงินเพื่อการกุศลต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ
- **สิทธิมนุษยชน** : บริษัทฯ ยึดมั่นในการปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเสมอภาค ยึดมั่นในกฎหมายเกี่ยวกับการว่าจ้างสภาพการทำงาน รวมถึงการใช้แรงงานอย่างเป็นธรรม
- **สิ่งแวดล้อม** : บริษัทฯ มุ่งมั่นในการดำเนินงานที่ใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม ให้ความสำคัญกับการป้องกันและลดการเกิดมลภาวะหรือสิ่งอื่นใด ที่ส่งผลกระทบต่อหรือทำลายสิ่งแวดล้อม
- **กิจกรรมและการมีส่วนร่วมทางสังคม** : บริษัทฯ มีหน้าที่ในการสนับสนุนให้พนักงานมีสิทธิและเสรีภาพในการสนับสนุนการเมือง และเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองตามระบอบประชาธิปไตย โดยต้องเป็นการดำเนินการโดยส่วนตัวของพนักงานแต่ละคน แต่ห้ามมิให้พนักงานให้การสนับสนุนด้านการเมืองในนามของบริษัทฯ ยกเว้นในกรณีที่ได้รับอนุมัติจากผู้บริหาร

การปฏิบัติต่อทรัพย์สินของบริษัทฯ

- **การปกป้องทรัพย์สินของบริษัทฯ** : บริษัทฯ มีนโยบายกำหนดให้พนักงานมีหน้าที่รับผิดชอบและใช้ทรัพย์สินของบริษัทฯ ให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด และไม่นำไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว ทั้งนี้บริษัทฯ ถือว่าแหล่งที่มาทางเทคโนโลยีของข้อมูลต่าง ๆ ถือเป็นทรัพย์สินของบริษัทฯ ที่มีไว้เพื่อให้พนักงานใช้ในการงานทางธุรกิจเท่านั้น ห้ามมิให้มีการนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม หรือไม่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานเพื่อธุรกิจของบริษัทฯ

5. การกำกับดูแลการปฏิบัติตามกฎหมายและจริยธรรม

การรายงานการละเมิดกฎหมายและจริยธรรม

ในกรณีที่มีการละเมิดหรือสงสัยว่าจะมีการละเมิดจริยธรรม หรือมีการดำเนินกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมเกิดขึ้นที่บริษัทฯ พนักงานต้องรายงานประเด็นเหล่านี้ต่อผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายอย่างทันที ซึ่งประเด็นที่เกิดขึ้นจะได้รับความสนใจจากผู้บริหารตามสายงานหรือผู้บริหารอื่น ๆ พนักงานทุกคนต้องได้รับการให้เกียรติ การเคารพ และต้องไม่ถูกตอบโต้อย่างรุนแรง คุกคาม หรือล่วงละเมิด จากการที่พนักงานรายงานประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดกฎหมาย จริยธรรม หรือกฎระเบียบต่าง ๆ โดยสุจริต

ผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายมีหน้าที่รับผิดชอบในการติดตามดูแลการปฏิบัติตามจริยธรรมของพนักงานฉบับนี้ พร้อมทั้งรับผิดชอบในการประเมินข้อมูล สอบสวนการกระทำที่ละเมิดจริยธรรมพนักงาน และให้รายงานต่อคณะกรรมการตรวจสอบและคณะกรรมการบริษัท เพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป

การลงโทษการละเมิดกฎหมายและจริยธรรม

เพื่อให้พนักงานปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องและจริยธรรมฉบับนี้ บริษัทฯ จะปฏิบัติต่อพนักงานที่ละเมิดจริยธรรมฉบับนี้อย่างจริงจัง และอาจส่งผลให้เกิดการลงโทษทางวินัย อันได้แก่ การตักเตือน การสั่งพักงาน การลดตำแหน่ง การลดเงินเดือน การเลิกจ้าง และอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

6. การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

บริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทคู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและพนักงานทุกระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการการป้องกันการนำข้อมูลภายในของบริษัทฯ ซึ่งยังไม่ได้เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ

2. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใด ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่ว่าจะได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม

3. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของเอชียซอฟท์ จะต้องไม่ทำการซื้อขาย โอนหรือรับโอนหลักทรัพย์ของบริษัทฯ โดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใด โดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่เอชียซอฟท์ฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบของ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระซึ่งเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์ด้านบัญชีการเงิน กฎหมาย และการประกอบธุรกิจ รวมทั้งมีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (ก.ล.ด.) และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (ตลท.) กำหนด จำนวน 3 ท่าน คือ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์ ดำรงตำแหน่งประธานกรรมการตรวจสอบ นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์ และ พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน ดำรงตำแหน่งกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และระเบียบกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย นอกจากนี้ คณะกรรมการตรวจสอบยังได้ส่งเสริมและสนับสนุนให้บริษัทฯ เข้าร่วมโครงการแนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (Thai Private Sector Collective Action Against Corruption: CAC) อีกด้วย

ในรอบปี 2564 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบมีการประชุมรวมทั้งสิ้น 5 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชีและการเงิน ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) และผู้สอบบัญชีภายนอก เป็นประจำทุกไตรมาส ตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

1. สอบทานให้บริษัทฯ มีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาสอบทานงบการเงินรายไตรมาสและงบการเงินประจำปี โดยได้พิจารณาร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอกและฝ่ายจัดการ ได้สอบถาม รับฟังคำชี้แจง รวมทั้งให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงินของบริษัท ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบได้มีการประชุมร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก โดยไม่มีฝ่ายจัดการของบริษัทฯ 1 ครั้ง เพื่อให้มั่นใจว่าผู้สอบบัญชีมีความเป็นอิสระ ไม่ถูกจำกัดขอบเขตในการปฏิบัติหน้าที่ และเปิดโอกาสให้ผู้สอบบัญชีภายนอกนำเสนอข้อมูลปัญหาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

2. สอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ร่วมกับที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit)

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ

3. พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบภายในประจำปี 2565

คณะกรรมการตรวจสอบอยู่ระหว่างการพิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัทที่ปรึกษาภายนอกในการทำหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายใน เพื่อตรวจสอบ Playpark Malaysia Sdn. Bhd. ประเทศมาเลเซีย ประจำปี 2565

4. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

5. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชี

นำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อนำเสนอต่อไปในที่ประชุมผู้ถือหุ้นให้พิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชีในสังกัดของบริษัท มาซาร์ส จำกัด เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ ประจำปี 2564 ซึ่งบริษัท มาซาร์ส จำกัด ได้มอบหมายให้นายสมภพ ผลประสาร ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 หรือ นางสาววรรณวัฒน์ เหมชะญาติ ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049 หรือ นางสาวทิพวรรณ พุ่มบ้านเช่า ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 9552 เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ในการตรวจสอบบัญชีของบริษัทฯ เนื่องจากมีความเป็นอิสระ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานตรวจสอบบัญชี และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

6. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกันและรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาสอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัทฯ เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

7. การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (Self-Assessment) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาว่า การปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบเป็นไปตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวปรากฏว่า คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติหน้าที่ส่วนใหญ่ครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

8. การปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการทุจริตคอร์รัปชัน

พิจารณากำหนดนโยบายและแนวทางปฏิบัติในการดำเนินงานตามนโยบายต่อต้านการทุจริต ตลอดจนจัดให้มีการประเมินความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการทุจริตภายในและภายนอกบริษัทฯ โดยบริษัทฯ ได้รับการรับรองเป็นแนวร่วมปฏิบัติของภาคเอกชนไทยในการต่อต้านการทุจริต ซึ่งคณะกรรมการตรวจสอบมั่นใจว่าบริษัทมีมาตรการเพียงพอในการต่อต้านและตรวจพบการทุจริตและคอร์รัปชันอย่างมีประสิทธิภาพ

9. การบริหารความเสี่ยง

กำกับดูแลให้มีการบริหารความเสี่ยงอย่างเป็นระบบ โดยให้ข้อแนะนำ การปรับปรุง รวมทั้งมุมมองด้านความเสี่ยงทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

10. อื่น ๆ

10.1 สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2564 สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2564 ของบริษัทฯ (แบบ 56-1 One Report)

10.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ทราบอย่างต่อเนื่องทุกครึ่ง

10.3 พิจารณาทบทวนกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร

10.4 จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ มีรายละเอียดดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2564
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระและประธานกรรมการตรวจสอบ	5/5
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ	5/5
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ	5/5

ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ



(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์)

ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ

วันที่ 16 ธันวาคม 2564

รายงานความรับผิดชอบของ คณะกรรมการต่อรายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทฯ เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2564 ของบริษัทฯ ที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

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

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

คณะกรรมการบริษัทฯ มีความเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและผู้สอบบัญชีของบริษัท คือ บริษัท มาซารุส จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนมีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและความรอบคอบในการจัดทำงบการเงินดังกล่าว



นายปราโมทย์ สุดจิตพร
รักษาการประธานกรรมการ
ในนามคณะกรรมการ

เหตุการณ์สำคัญในปี 2564

ไทย มกราคม



Audition PC ชวนสานสัมพันธ์ในครอบครัวผ่านแคมเปญ “ออดิชั่น ใคร ๆ ก็เล่นได้” ในช่วงเวลากิจกรรม 15 มกราคม - 15 กุมภาพันธ์ 2564 เพียงชวนคนในครอบครัวมาสมัครออดิชั่น Audition และส่งภาพตอนกำลังเล่นเกมด้วยกันเข้ามา เพื่อรับไอเทมระยะเวลาถาวรได้ฟรี

ไทย มีนาคม



PlayPark ประเทศไทยจัดแคมเปญ “PlayPark Friend ID คนละเกม แต่ทีมเดียวกัน” ในช่วง 16 มีนาคม - 16 มิถุนายน 2564 เป็นหนึ่งใน royalty program ของ PlayPark ที่เชิญชวนผู้เล่นจากต่างเกมมารวมกลุ่มทำภารกิจเพื่อพิชิตรางวัล ซึ่งมีทั้งไอเทมพิเศษและของพรีเมียมสุดล้ำติด แคมเปญนี้ช่วยเสริมสร้างคอมมูนิตีในกลุ่มผู้เล่นได้เป็นอย่างดี โดยมีผู้ร่วมกิจกรรมราว 20,000 ใจดี จาก 5 เกมในเครือ



Tales Runner จัดแคมเปญร่วมกับ 6 แคลสเตอร์ชื่อดัง ชวนวิ่งในแคมเปญ “Run More รอมันส์อยู่นะ” ซึ่งเป็นการต่อยอดจากเกมวิ่งอันดับ 1 ของไทย ภายในแคมเปญนี้ มีกิจกรรมมากมายสำหรับผู้เล่นใหม่ โดยมีของรางวัลเป็นไอเทมและตัวละครพรีเมียม



MU Online อัปเดตครั้งยิ่งใหญ่ในวันที่ 25 มีนาคม 2564 ในชื่อแพตช์ Season 15.1 “Scorched Battlefield” หรือที่มีชื่อไทยว่า “สมรภูมิมอดใหม่” โดยมีทั้งคลาสใหม่ “Slayer” แผนที่ใหม่ “Scorched Canyon” และเพิ่มเลเวลสูงสุดเป็น 1,200 พร้อมไอเทมใหม่และอาวุธใหม่อีกมากมาย

ไทย เมษายน



งานประชุมผู้ถือหุ้นประจำปี 2564 จัดขึ้นในวันที่ 23 เมษายน 2564 เวลา 14.00 น. ณ ห้องสเปซบาร์ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)



ในเดือนเมษายน เกม TS Online Mobile ปรับภาพลักษณ์แบรนด์ (re-branding) เป็น “TS Online Mobile 2.0” ซึ่งสอดคล้องกับการอัปเดตใหญ่ในเวอร์ชัน 2.0 ที่มาพร้อมกับเซิร์ฟเวอร์ใหม่ “นิวป้าอึ้ง” ส่งผลให้ Monthly Active Users เพิ่มขึ้นร้อยละ 43 และมียอด Organic Download เพิ่มขึ้นร้อยละ 100 จากเดือนมีนาคม



MU Online ฉลองครบรอบ 1 ปีที่เปิดให้เล่นอย่างเป็นทางการด้วยอัปเดตใหม่ 15.1 ซึ่งมีแคมเปญไฮไลต์ชื่อ “Cosplay Slayer by Jasper Z” ที่ให้สตรีมเมอร์สาวสวยคอสเพลย์ เจ้าของยอดผู้ติดตาม 51,700 คน มาอวดอัลบั้มคอสเพลย์เป็นตัวละครอาซัพ Slayer พร้อมกิจกรรมไลฟ์สดแจกไอเทม นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมอื่น ๆ และโปรโมชั่นอีกมากมาย ส่งผลให้ Monthly Active Users และจำนวนผู้เล่นใหม่เพิ่มขึ้นร้อยละ 20 จากเดือนมีนาคม



Tales Runner ฉลองครบรอบ 14 ปีด้วยแคมเปญ “Run More Story 14 ปี รุ่งนี้เริ่มเรื่องราว” โดยมี 4 KOL สุดป๊อป ที่มีผู้ติดตามทางโซเชียลเน็ตเวิร์กมากกว่า 3.5 ล้านคน มาช่วยกันไลฟ์สดริมชวนเพื่อน ๆ มา Run More และเข้าร่วมกิจกรรมสุดพิเศษที่มีไอเทมฟรีแจกมากมายตลอดทั้งเดือนพฤษภาคม ส่งผลให้ในเดือนพฤษภาคมนี้ มี Monthly Active Users เพิ่มขึ้นร้อยละ 40 และมียอด ID ที่สมัครใหม่เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 31 เมื่อเทียบกับเดือนเมษายน



TS Online Mobile จัดแคมเปญใหญ่ฉลองครบรอบ 2 ปีในเดือนพฤษภาคม จัดแน่นด้วยกิจกรรมมากมาย ไม่ว่าจะเป็นโปรโมชั่นแจก Samsung Galaxy s20 และ Galaxy Fit ให้แก่ผู้ที่เติมเงินตามเงื่อนไข กิจกรรม Daily Login แก่เข้าเกมก็ได้รับไอเทมฟรี กิจกรรมสะสมอักษรแลกรางวัล และอื่น ๆ อีกมากมาย

ไทย มิถุนายน

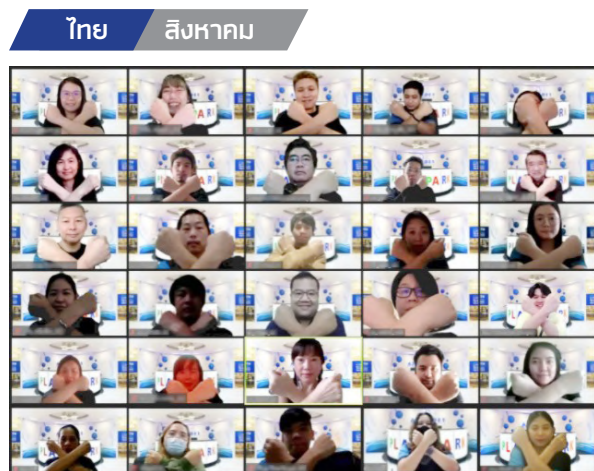


Swordsmen Online ฉลองครบรอบ 2 ปี จัดหนักตลอดเดือนมิถุนายน มอบกิจกรรม ของขวัญ ความสนุก พร้อมอัปเดตเลเวลฟงทะยานข้ามขีดจำกัดถึงเลเวล 115 พร้อมแจกไอเทมเพียบ



เดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 2564 Audition PC ประเทศไทย จัด 2 แคมเปญใหญ่ ที่ช่วยเพิ่มการรับรู้ของแบรนด์ ทำให้เว็บไซต์หลักมียอด pageview เพิ่มขึ้นร้อยละ 137 และมีผู้เข้าชมใหม่เพิ่มขึ้นร้อยละ 107 ส่วน Facebook Page ก็มียอดการมีส่วนร่วมกับโพสต์ (engagement) มากกว่า 81,000 ซึ่งถือเป็นจำนวนที่สูงที่สุดนับตั้งแต่เดือนมกราคม 2563

- “นิ้วปาลาหมึก” เป็นแคมเปญที่สื่อถึงเอกลักษณ์ในการเล่น เกม Audition ที่นิ้วมือต้องไวและพลิ้ว โดยมีเหล่า KOL และ TikTok Creatorชื่อดัง 9 คน ยอดผู้ติดตามรวมกว่า 13.7 ล้านคน มาช่วยทำให้แคมเปญนี้เป็นไวรัลในวงกว้าง และมีกิจกรรมให้ผู้เล่นสร้างสรรค์คลิป #นิ้วปาลาหมึก ซึ่งมีคลิปถูกส่งเข้ามารวมสนุกมากกว่า 1,000 คลิป ยอดวิวรวมสูงกว่า 1.1 ล้านครั้ง
- “แดนซ์ทั่วทิศ มั่นสัทไทย” การแข่งขันของผู้เล่นในแต่ละภาค ช่วยเสริมภาพให้ชัดว่า Audition เป็นเกมที่มีผู้เล่นครอบคลุมทั่วประเทศไทย ถือเป็นการสร้างคอมมูนิตีแบบเจาะลึกระดับภูมิภาค ผ่าน local insight ด้วยการใช้ภาษาท้องถิ่น ตั้งแต่ขั้นตอนการโปรโมต ไปจนถึงการพากย์การแข่งขัน โดยถือ



บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกาศเจตนารมณ์เข้าร่วมเป็น “แนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย” (Thai Private Sector Collective Action Against Corruption) โดยจัดการอบรมออนไลน์ให้แก่คณะกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงาน เพื่อสร้างความเข้าใจในนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน นำไปสู่การปฏิบัติตามนโยบายที่บริษัทฯ กำหนดไว้ได้อย่างเคร่งครัด



“Real Yulgang Mobile” เกมโยวกังเวอร์ชันมือถือซีรีส์ฟอเวอร์ ไทย ประสบความสำเร็จในช่วงทดสอบ Closed Beta แม้ช่วงเวลาทดสอบจะมีเพียง 3 วัน คือ 31 สิงหาคม - 2 กันยายน 2564 แต่มีผู้ให้ความสนใจเข้าร่วมทดสอบถึงเกือบ 200,000 ไอดี โดยในช่วงทดสอบ มีการโปรโมตผ่านสื่อมากมาย รวมถึง KOL รวม 49 ช่องทาง มีผู้ติดตามรวมกว่า 7.2 ล้านคน ทำให้

การทดสอบ Closed Beta ครั้งนี้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากกว่า 1 ล้าน reach



TS Online Mobile อัปเดตแพตช์ใหม่เพื่อยกระดับความสนุกไปอีกระดับ ด้วยกิจกรรมการประลองหลากหลายรูปแบบ รวมถึงทิวนาเมนต์การประลองข้ามเชอร์ฟเวอร์ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมสำหรับเกมเมอร์สายขยัน 3x3 เพียงทำภารกิจครบรับของรางวัลไปเลย จากนั้นไปตะลุยกันต่อได้ในเชอร์ฟเวอร์ใหม่ล่าสุด “เช็กเรา”



Perfect World อัปเดตแพตช์ใหญ่ในชื่อ “Rising Heroes” ในวันที่ 7 กันยายน 2564 แพตช์นี้ช่วยให้การเล่นเกมน่าสนุกยิ่งขึ้น และมาพร้อมภาพกราฟิกที่สวยงามกว่าเดิม นอกจากนี้ยังมีเชอร์ฟเวอร์ใหม่ “Primal” พร้อมเพิ่มระดับความสนุกกับ 2 อาชีพใหม่ “Technician” และ “Edgerunner” ดันเจี้ยนใหม่ที่ท้าทาย บอสใหม่สุดโหด “War Soul Suit” และฟีเวอร์ใหม่ที่น่าสนใจ คือระบบคิงยอจารย์ และระบบคู่รัก โดยมีแคมเปญโปรโมตผ่านไอดอลชื่อดัง 3 คน และผ่านการแคสต์เกมจาก KOL จำนวน 10 คน มียอดผู้ติดตามรวมกว่า 2 ล้านคน



“Real Yulgang Mobile” เกมโยวกังเวอร์ชันมือถือซีรฟเวอร์ไทย ประสบความสำเร็จในช่วงเปิดตัว Open Beta โดยวันแรกที่เปิดให้บริการ สามารถขึ้นอันดับ 1 ของยอดดาวน์โหลดในหมวด RPG บน App Store ตามมาด้วยอันดับ 1 บน Google Play ในวันที่สอง ในเดือนแรกที่เปิดให้บริการ มีผู้เข้าเล่นมากกว่า 2.7 ล้าน unique ID นอกเหนือจากปัจจัยหลักอย่างการมีตัวเกมที่ดีแล้ว การโปรโมตผ่านหลากหลายช่องทางก็มีส่วนช่วยสร้างการรับรู้ และจูงใจให้ gamer กลายเป็น customer ได้ ดังนี้

- KOL : จำนวน 90 ช่อง ผู้ติดตามรวมกว่า 21 ล้านคน สามารถสร้างยอดชมกว่า 1.1 ล้านครั้ง
- Out of Home : จอดิจิทัลรวมมากกว่า 450 จอกระจายครอบคลุมทั้งในกรุงเทพฯ และจังหวัดใหญ่อื่น ๆ ของไทย ทั้งในห้างสรรพสินค้า ป้ายบิลบอร์ด และป้ายดิจิทัลบนท้องถนน
- Ad Network : ใช้หลากหลายแพลตฟอร์ม เพื่อให้ครอบคลุมและสร้างการรับรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมายอย่างทั่วถึง

ไทย ตุลาคม



ในเดือนตุลาคม - พฤศจิกายน 2564 Tales Runner อัปเดตแพตช์ใหญ่ “Underworld” ซึ่งประกอบไปด้วยแผนที่ใหม่ 5 แผนที่ หนึ่งในนั้นดัดแปลงมาจากซีรีส์เรื่องดัง “Squid Game” นอกจากนี้ยังมีตัวละครใหม่ “Bloody Vera” อีกด้วย หลังจากเชิญนักคอสมเพลย์ 2 คนมาช่วยโปรโมตแพตช์นี้ เกม Tales Runner ก็มีผู้เล่นใหม่เพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 81 จากเดือนก่อนหน้า

ไทย พฤศจิกายน



Real Yulgang Mobile เปิดตัวคลาสใหม่ “นินจา” พร้อมด้วยฟิเจอร์ใหม่ “ระบบกลุ่มดาวปลุกพลัง” รวมถึงการขยายดินแดน

เป็น 1,000 ชั้น มีการแจกบัตรฟรี และมีกิจกรรมมากมายให้ผู้เล่นได้ร่วมสนุกกัน นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเซิร์ฟเวอร์ใหม่ 2 เซิร์ฟเวอร์ นั่นคือเซิร์ฟเวอร์ 15 “Harin Battle” และเซิร์ฟเวอร์ 16 “Cloud Madness” แพตช์ใหญ่นี้โปรโมตผ่านแคสเตอร์ชื่อดังถึง 25 คน มียอดผู้ติดตามรวม 11 ล้านคน ส่งผลให้จำนวนผู้เล่นใหม่ในเดือนพฤศจิกายน เพิ่มขึ้นมากกว่าร้อยละ 200 เมื่อเทียบกับเดือนตุลาคม



เป็นอีกหนึ่งก้าวสำคัญของ Audition ประเทศไทย ในการเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ตโลกอย่างเต็มภาคภูมิ เมื่อผู้เล่นชาวไทย “นาย ชัชพงศ์ พงศ์สุระมงคล (โกด)” สามารถคว้าแชมป์ในรายการ “ESports World Championship 2021” ซึ่งจัดโดยสมาพันธ์อีสปอร์ตโลก (IESF) ในวันที่ 16 พฤศจิกายน 2564 ณ เมืองไอส์ด ประเทศอิสราเอล Audition Thailand จึงสานต่อเกร็ดอีสปอร์ตด้วยการเปิดตัว “Audition School Tournament” ในวันที่ 16 - 17 ธันวาคม 2564 ณ โรงเรียนสิรินธร จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งภายในงาน แชมป์โลก Audition ได้มาร่วมแชร์ประสบการณ์การแข่งขันในเวทีระดับโลก นับเป็นการขยายฐานไปสู่ผู้เล่นระดับมัธยม และรุกเข้าสู่อีสปอร์ตอย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของ Audition ในปี 2022



Yulgang PC ฉลองในโอกาสก้าวเข้าสู่ปีที่ 17 ในแคมเปญ “Once in Memory ครั้งหนึ่งในความทรงจำ” มีการอัปเดตเนื้อหาใหม่ ๆ ในเกม พร้อมด้วยกิจกรรมมากมาย โดยเฉพาะกิจกรรมที่ให้ผู้เล่นได้มาร่วมแบ่งปันความทรงจำที่มีต่อเกมมาตลอดระยะเวลาหลายปี แคมเปญนี้ถูกโปรโมตไปยังกลุ่มเกมเมอร์ผ่าน KOL ที่มีชื่อเสียงและ Facebook Page รวมทั้งหมด 9 ช่องทาง มียอดผู้ติดตามรวมกว่า 2.8 ล้านคน

ไทย ธันวาคม



PlayPark ร่วมออกบูทในงาน “กาชาดออนไลน์ ประจำปี 2564” ในวันที่ 14 - 21 ธันวาคม 2564 โดยเปิดให้เหล่าเกมเมอร์ PlayPark ร่วมสมทบทุนผ่านการซื้อไอเทมเกมในเครือ และร่วมสนุกเล่นมินิเกมเพื่อลุ้นรับไอเทมฟรี การออกบูทในครั้งนี้ได้รับยอดเงินสมทบทุนหลังหักค่าใช้จ่ายรวมทั้งสิ้น 101,357 บาท ซึ่งนำไปบริจาคให้สภากาชาดไทยแล้วเป็นที่เรียบร้อย



เกม “ตำนานมังกรหยก M” เปิดทดสอบช่วง Closed Beta ในวันที่ 24 - 26 ธันวาคม 2564 โดยเน้นสื่อสารด้วย KOL รวม 13 ช่องทาง มีผู้ติดตามรวมมากกว่า 4.5 ล้านคน สามารถสร้างยอดเข้าชมได้ 92,000 ครั้งภายใน 3 วัน รวมถึงสื่อสายเกมที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่า 974,000 reach และสำหรับสื่อดิจิทัลช่องทางหลัก ๆ อย่าง Facebook, Google และ TikTok นั้น สามารถสร้าง share of voice ได้มากกว่า 1 ล้านในแต่ละช่องทาง

สิงคโปร์ กุมภาพันธ์



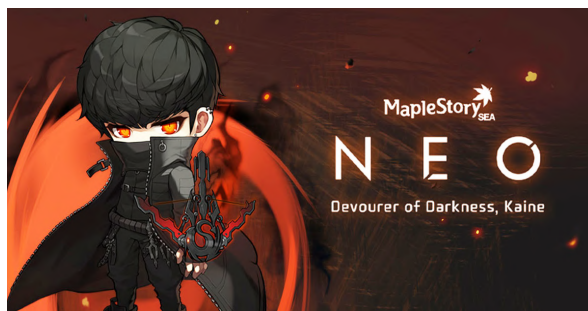
MapleStorySEA ปลอ่ยอัปเดตเกมครั้งใหญ่ในเดือน กุมภาพันธ์ เพื่อเติมสีสันใหม่และสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่โลก MapleStory มีการปรับสเกิลเพื่อรับความสมดุลในเกม และมีกิจกรรมพิเศษมากมาย เพื่อให้ผู้เล่นได้ร่วมสนุกกับการกิจและมีมินิเกมอย่างต่อเนื่อง โดยมีรางวัลใหญ่ที่มีเฉพาะในช่วงเวลานี้เท่านั้นเป็นของตอบแทน

สิงคโปร์ มีนาคม



Club Audition Mobile อัปเดตเนื้อเรื่องซีซั่นใหม่ในชื่อ “Mizdat Memory” ในเดือนมีนาคม หากผู้เล่นสามารถเคลียร์โหมดเนื้อเรื่องนี้ได้สำเร็จ จะได้รับเหรียญและไอเทมเป็นรางวัล นอกจากนี้ยังมีการอัปเดตเพลงฮิตเข้าเกมจำนวน 15 เพลงอีกด้วย โดยนับตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2564 เกม Club Audition Mobile สามารถรักษา 4.5 คะแนนความนิยมบน Google Play ไว้ได้อย่างเหนียวแน่น

สิงคโปร์ พฤษภาคม



MapleStorySEA อัปเดตแพทช์ครั้งใหญ่ที่สุดแห่งปีในชื่อ “NEO” ในวันที่ 26 พฤษภาคม 2564 ไฮไลต์ของแพทช์นี้คือตัวละครใหม่ในคลาส Nova ชื่อ “Kaine, Devourer of Darkness” เริ่มต้นการอัปเดตด้วยกิจกรรม “Tera Burning Leveling” ตามมาด้วยแผนที่ใหม่ “Cernium” รวมถึงยังมีการขยายเลเวลตัวละคร เพิ่มขีดจำกัดการโจมตี และเพิ่มขีดจำกัด Meso นอกจากนี้ ผู้เล่นยังมีโอกาสลุ้นรับรางวัลสุดพิเศษผ่านกิจกรรมมากมายช่วงเปิดตัว NEO รวมถึงของที่ระลึกที่มีจำนวนจำกัดด้วย

สิงคโปร์ มิถุนายน



MapleStorySEA ฉลองครบรอบ 16 ปีในวันที่ 23 มิถุนายน 2564 ด้วยกิจกรรมสุดพิเศษ ที่จัดขึ้นทั้งในเกมและใน Facebook Page โดยกิจกรรมที่โดดเด่นในแคมเปญนี้คือ “Celebrity Cuts” ที่เชิญชวนให้ผู้เล่นร่วมส่งคลิปอวยพรให้ทีมงานรวบรวมมาทำเป็นคลิปสำหรับเผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ ของ MapleStorySEA นอกจากนี้ยังมีโปรโมชันเด็ด ๆ และอีกหลากหลายกิจกรรมที่ผู้เล่นที่ร่วมสนุกทุกคน มีโอกาสได้รับของรางวัลพิเศษสุดล้ำมีเดีย เช่น Trivia Quiz, Game-athon Madness และ Anniversary Lucky Draw

สิงคโปร์ สิงหาคม



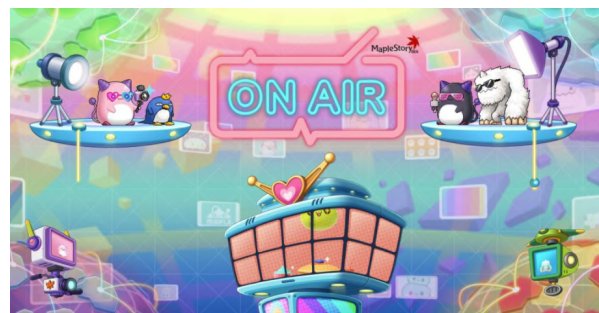
ในเดือนสิงหาคม 2564 MapleStorySEA อัปเดตแพตช์ล่าสุด “Superstar” โดยนำระบบ Dynamic Duo ที่เหล่าผู้เล่นชื่นชอบในซีซั่นที่ 3 กลับมาอีกครั้ง ระบบนี้ทำให้ตัวละครของผู้เล่นได้รับโบนัสเลเวล ในขณะที่กำลังฝึกตัวละครอื่นอยู่ เพื่อสนับสนุนการอัปเดตครั้งนี้ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น ภายในเกมยังมีกิจกรรมให้ร่วมสนุกอย่างง่าย ๆ เพียงสะสมแต้มจากการล็อกอินอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง ก็จะสามารถนำแต้มไปแลกกับรางวัลพิเศษได้ฟรี

สิงคโปร์ พฤศจิกายน



วันที่ 7 พฤศจิกายน 2564 MapleStorySEA จัดอีเวนต์ก่อนการอัปเดตแพตช์ “On Air” และเนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 การจัดงานครั้งนี้จึงได้ดำเนินการตามกฎ SMM อย่างเคร่งครัด ผู้เข้าร่วมงานนี้กว่า 40 คนล้วนได้รับของที่ระลึกสุดพิเศษ และได้เป็นผู้เล่นกลุ่มแรกที่ได้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับแพตช์ใหม่ รวมถึงตัวละครคลาสใหม่ “Lara” อีกทั้งยังได้ร่วมทดลองเล่นก่อนใครอีกด้วย นอกจากนี้ ภายในงานยังมีกิจกรรมทดสอบความรู้เกี่ยวกับตัวเกม MapleStorySEA ให้ร่วมสนุกชิงรางวัล พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นแบ่งปันความคิดเห็นที่มีต่อเกมเพื่อนำไปปรับปรุงตัวเกมให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

สิงคโปร์ ธันวาคม



MapleStorySEA ฉลองส่งท้ายปี 2564 ด้วยการอัปเดตตัวละครใหม่ “Lara” เจ้าของฉายา “The Charmer of Elements” ในวันที่ 1 ธันวาคม 2564 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแพตช์ “On Air” โดยมีการจัดงานแถลงข่าวออนไลน์ก่อนการเปิดตัวแพตช์ ซึ่งมีการโชว์ความสามารถของตัวละคร Lara พร้อมทั้งเปิดเผยเนื้อหาที่จะอัปเดต ไม่ว่าจะเป็นการนำกิจกรรม Tera Burning กลับมาพร้อมกับ 2 ซีซั่นในวันที่ 17 พฤศจิกายน 2564 กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้เล่นใหม่และผู้เล่นเก่าที่กลับมาเล่นอีกครั้ง สามารถเล่นเกมได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ส่วนผู้เล่นปัจจุบัน ทาง MapleStorySEA ก็เตรียมกิจกรรมไว้มากมาย เช่น “Maple LIVE” และการแข่งขันทาง SNS ซึ่งได้จัดมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อัปเดตแพตช์

มาเลเซีย กุมภภาพันธุ์



Mohun ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในมาเลเซีย ด้วยการเปิดเซิร์ฟเวอร์ที่ 3 ในเดือนกุมภาพันธ์ 2564 หลังจากประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีตั้งแต่เปิดให้บริการในเดือนธันวาคม 2563 โดยจำเป็นต้องเปิดเซิร์ฟเวอร์เพิ่ม หลังจากเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการเพียง 5 วัน นอกจากนี้ยังสามารถสร้างสถิติยอดผู้เล่นเกมและจำนวนผู้เล่นเกมพร้อมกันสูงสุดได้อีกด้วย เพื่อเป็นการขอบคุณ ทีมงาน Mohun จึงจัดกิจกรรมแจกรางวัลพิเศษมากมายให้เหล่าผู้เล่นได้ร่วมสนุกกัน

มาเลเซีย มิถุนายน



CiBmall ประสบความสำเร็จในการเปิดตัวเกม “Swords of Legends (古劍奇譚) - Gujian QiTan” ในช่วงทดสอบ Alpha วันที่ 3 - 10 มิถุนายน 2564 โดยเกมนี้เป็นเกมแนว MMORPG - Open World ที่โด่งดังจากซีรีส์ทางโทรทัศน์ชื่อดังจากประเทศจีน ในช่วง 7 วันของการทดสอบ Alpha ผู้เล่นจำนวนจำกัดที่ได้เข้าร่วมทดสอบ กลายเป็นผู้เล่นกลุ่มแรกที่ได้สัมผัสกับกราฟิกที่สวยงามและเนื้อเรื่องที่เข้มข้นภายในเกมก่อนใคร

มาเลเซีย กรกฎาคม



“Swords of Legends” เปิดให้บริการอย่างเป็นทางการในวันที่ 8 กรกฎาคม 2564 และเพื่อเป็นการขอบคุณผู้เล่นที่เข้าร่วมทดสอบช่วง Alpha ทีมงานจึงมอบไอเทมเซตสุดพิเศษ ซึ่งมีทั้งสัตว์ขี่ (ดาวร) เครื่องประดับ (ดาวร) และไอเทมอื่น ๆ ให้แก่ผู้เล่นที่ร่วมลงทะเบียนทาง CiBmall ในวันที่ 6 กรกฎาคม 2564 เพื่อสร้างตัวละครและตั้งชื่อตัวละครเพื่อใช้ในการรับสิทธิ์

ฟิลิปปินส์ มกราคม



PlayPark ฟิลิปปินส์ ร่วมบริจาคเงิน 315,000 ฟิลิปปินส์เปโซ (6,492 เหรียญสหรัฐ) แก่มูลนิธิ ABS CBN เพื่อช่วยเหลือผู้ประสบภัยจากไต้ฝุ่น Ulysses (หรือที่รู้จักในชื่อ Vamco) โดยเงินบริจาคนี้มาจากกิจกรรมฉลองคริสต์มาสส่งท้ายปี PlayPark Xtreme Paskuhan 2020 ที่จัดขึ้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2563 โดย PlayPark ฟิลิปปินส์ยังคงตอบแทนสังคม ด้วยการพยายามส่งต่อความช่วยเหลือแก่ผู้ได้รับความเดือดร้อนอย่างต่อเนื่อง



Audition ประเทศฟิลิปปินส์ก้าวเข้าสู่ซัน 2 ด้วยรูปแบบใหม่ ที่เพิ่มความสดใส พร้อมด้วยอัปเดตครั้งใหญ่แบบจัดเต็ม ทั้งเพลงใหม่ แพนชั่นใหม่ ท่าเต้นใหม่ รวมถึงฟีเจอร์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความประทับใจให้แก่ทั้งผู้เล่นปัจจุบันและผู้เล่นใหม่ นอกจากนี้ยังมีการปรับการแข่งเต้นออนไลน์ เพื่อเพิ่มความท้าทายให้กลุ่มคอมมูนิตี้อีกด้วย

ฟิลิปปินส์ มีนาคม



Perfect World ฟิลิปปินส์ ประกาศความร่วมมือครั้งสำคัญกับพันธมิตรอย่าง Razer ในการจัดเกมครั้งใหญ่ในชื่อ “The Lost Ancestors” ซึ่งมีการแนะนำตัวละครคลาสใหม่ ดันเจี้ยนใหม่ ชุดเกราะในเจเนอรัลตันโต้ และการพ่วงภัยครั้งใหม่ที่นำต้นตอขึ้นเรื่อยๆ นอกจากนี้ Perfect World ฟิลิปปินส์ยังเพิ่มอรรถรสให้การเล่นเกมนับจากอุปกรณ์ชั้นนำจาก Razer ซึ่งนำมาแจกผ่านกิจกรรมมากมาย กระตุ้นความคึกคักให้กลุ่มคอมมูนิตีที่กำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง

ฟิลิปปินส์ มิถุนายน



เอเชียซอฟท์ฯ และ PlayPark ร่วมกับ ESTgames ผู้พัฒนาเกมจากเกาหลีใต้ นำ “Cabal Mobile” เกม IP ฮิตบูดตลาดเป็นวงกว้างมากขึ้น โดยเปิดให้บริการในเวอร์ชันภาษาอังกฤษเป็นครั้งแรกในประเทศฟิลิปปินส์และเวียดนามภายในปี 2564 จึงจัดงานเปิดตัวขึ้นในเดือนมิถุนายน เพื่อแจ้งข่าวดีแก่แฟนเกมซึ่งก็ได้รับความสนใจจากชาว Cabal เป็นอย่างมาก

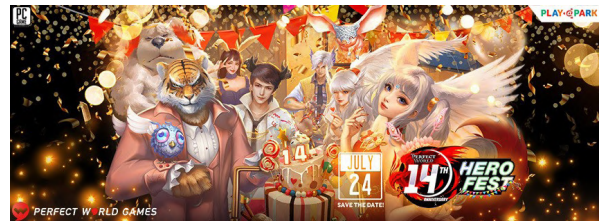


PlayPark จับมือร่วมกับพันธมิตรยักษ์ใหญ่ในประเทศฟิลิปปินส์เพิ่มช่องทางการเติมเงินผ่าน PlayMall ระบบกระเป๋าเงินออนไลน์ครบวงจร เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มคอมมูนิตีได้มากขึ้น โดยได้เพิ่ม 2 ธนาคารที่ใหญ่ที่สุดในประเทศ ได้แก่ BPI และ Metrobank และร่วมกับซูเปอร์มาร์เก็ตและห้างสรรพสินค้าที่ใหญ่ที่สุดในฟิลิปปินส์อย่าง SM Supermalls เป็นสัญญาณอันดีว่าในอนาคต ยังมีพันธมิตรอื่น ๆ เข้ามาพนักกำลังกับ PlayMall เพิ่มขึ้นอีกเร็ว ๆ นี้



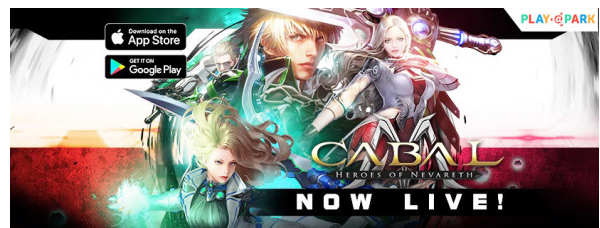
Cabal Onlineฉลองการเข้าสู่ปีที่ 13 ในประเทศฟิลิปปินส์ โดยยังคงครองตำแหน่งเกมพีซี MMORPG อันดับ 1 ของประเทศด้วยการจัดงาน “Domination III” ในรูปแบบออนไลน์ เพื่อสร้างความสนุกอย่างไม่หยุดยั้งแม้ในช่วงที่ต้องเว้นระยะห่างทางสังคมเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด-19 การฉลองที่จัดแน่นด้วยกิจกรรมมากมายนี้ ปิดฉากลงอย่างยิ่งใหญ่ด้วยโชว์ออนไลน์ที่มีแขกรับเชิญเป็นเหล่าสตาร์เมอร์ วงดนตรี และศิลปินชื่อดัง ในวันที่ 26 มิถุนายน 2564

ฟิลิปปินส์ กรกฎาคม



Perfect World ฉลองเข้าสู่ปีที่ 14 ของการเป็นเกม MMORPG ระดับแนวหน้าของประเทศฟิลิปปินส์ ด้วยการจัดงานฉลองในชื่อ “Hero Fest” ขึ้นในช่วงปลายเดือนกรกฎาคม งานนี้เหล่าฮีโร่ได้มาร่วมสนุกกันทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ถึง 1 เดือนเต็ม ปิดท้ายการฉลองด้วยปาร์ตี้ออนไลน์สุดยิ่งใหญ่ในวันที่ 24 กรกฎาคม 2564

ฟิลิปปินส์ สิงหาคม



เพียงไม่กี่วันหลังจาก “Cabal Mobile” เปิดให้บริการเป็นภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการในประเทศฟิลิปปินส์และเวียดนาม ตัวเกมก็ทะยานขึ้นครองอันดับ 1 บน Google Play และ Apple Store ในหมวดเกม Roleplaying โดยมีผู้เข้าเล่นเกมราว 200,000 คนต่อวัน เสียงตอบรับที่อบอุ่นจากเหล่าแฟนเกมนี้แสดงให้เห็นว่าเสน่ห์เฉพาะตัวของ Cabal ยังคงอยู่ในใจผู้เล่นและคอมมูนิตีของเกมยังคงแข็งแกร่งอย่างที่เคยเป็นมา

ฟิลิปปินส์ ธันวาคม



Cabal Mobile: Heroes of Nevareth จัดการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ “Nevareth League 2021” ขึ้นที่ประเทศฟิลิปปินส์และเวียดนาม โดยมีเงินรางวัล prize pool รวมกว่า 2,000,000 เปโซ การแข่งขันสุดท้ายครั้งนี้แบ่งออกเป็นสามรอบในช่วงระยะเวลาห้าเดือน เมื่อจบการแข่งขัน แชมป์ของรายการหรือ Grand Champion จะได้รับเงินรางวัลถึง 1,000,000 เปโซ พร้อมด้วยไอเทมในเกม รวมถึงได้รับการยกย่องในฐานะที่สุดของนักรบ Cabal ที่สามารถเอาชนะผู้เล่นหลายพันคนจากทั้งสองประเทศ



เพื่อเป็นการส่งท้ายปีแห่งความสำเร็จ PlayPark ฟิลิปปินส์ ได้จัดงานปาร์ตี้คริสต์มาสประจำปีในชื่อ “PlayPark Xtreme Paskuhan (Christmas Party) 2021” หรือ “PPXP 2021” ให้กับกลุ่มคอมมูนิตีเกมเมอร์ที่เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง กิจกรรม PPXP 2021 ถือเป็นการฉลองให้แก่ความสำเร็จตลอดปีกันอย่างเต็มที่ตลอดทั้งเดือน โดยมีการแจกไอเทม การแข่งขันเกม และปิดท้ายด้วยปาร์ตี้ในรูปแบบออนไลน์หนึ่งวันเต็ม งานนี้ทำให้คอมมูนิตีของเราแน่นแฟ้นยิ่งขึ้น เพราะมีการบริจาคเงินร่วมกันของ PlayPark ฟิลิปปินส์และเหล่าเกมเมอร์ใจบุญ ที่มอบให้แก่องค์กรที่ได้รับเลือก



ASIASOFT

เอเชียซอฟท์รายงานประจำปี 2564
(แบบ 56-1 ONE REPORT)



ASIASOFT

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
51 อาคาร ทาวเวอร์ พาร์ค 9 - ชั้นที่ 18 ห้อง 3-8
ถนนพหลโยธิน 9 แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ 10240
โทร +66 (0) 2769 8888 โทรสาร +66 (0) 2769 8899
www.asiasoft.net