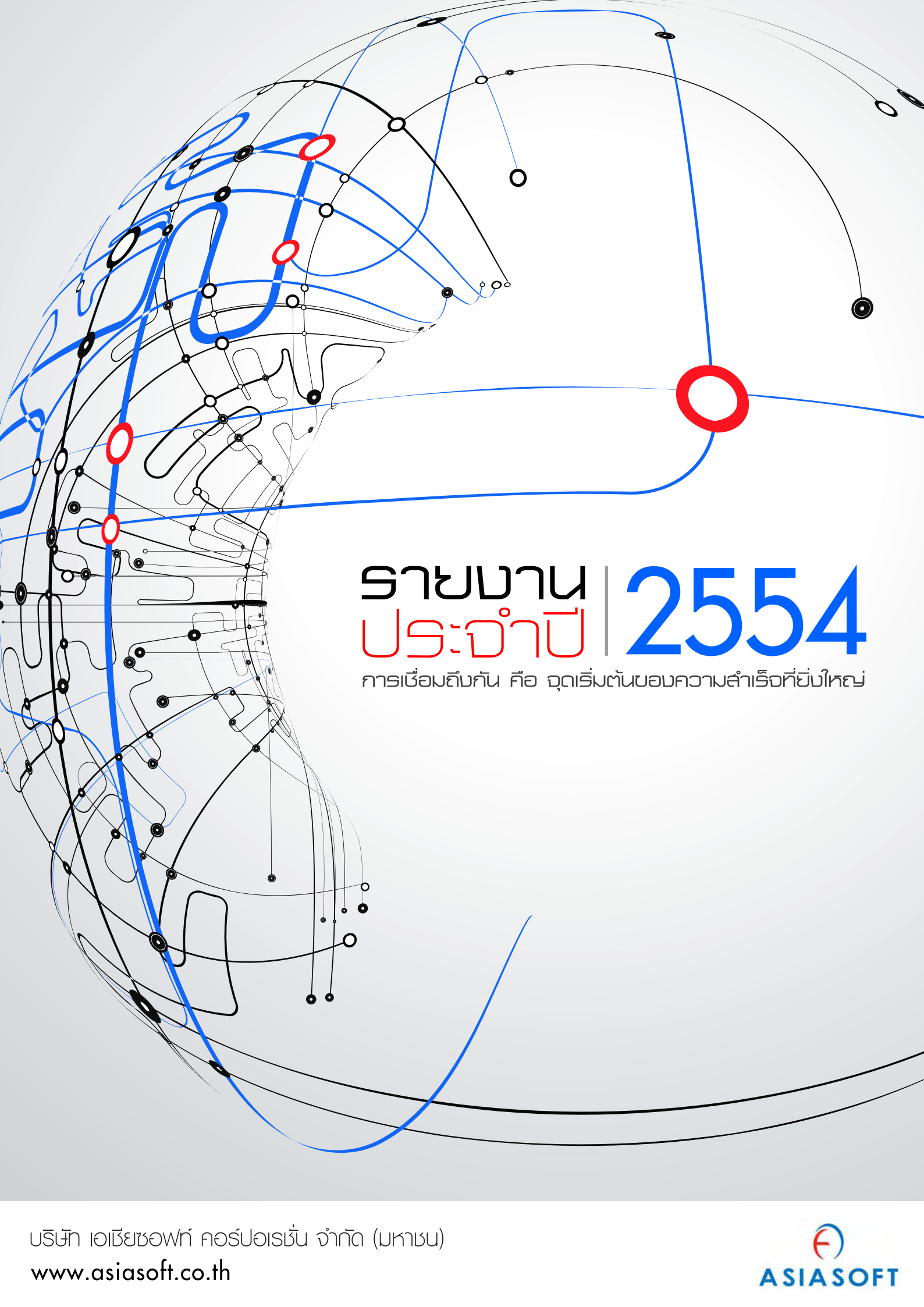
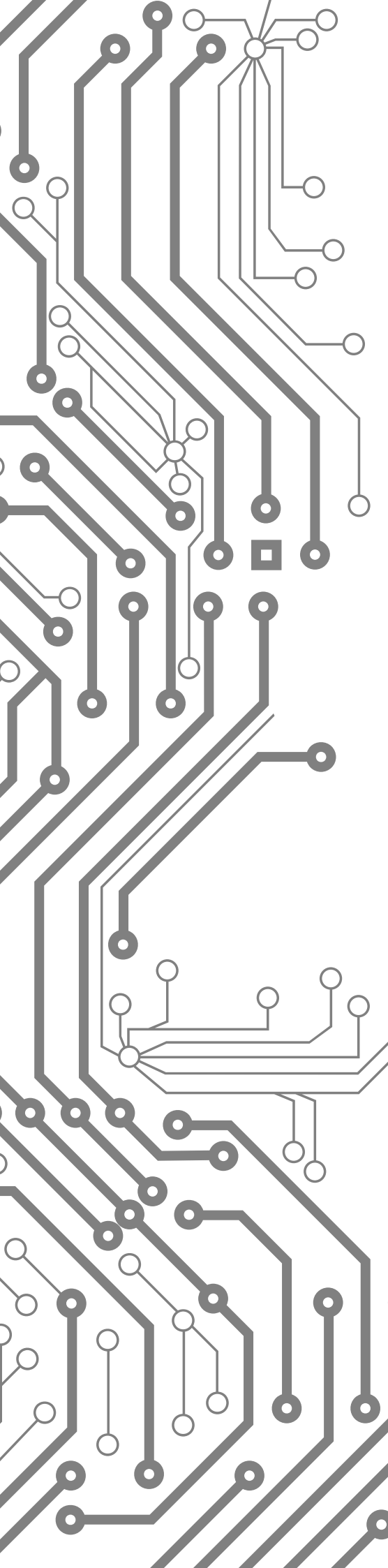




รายงานประจำปี 2554

การเชื่อมถึงกัน คือ จุดเริ่มต้นของความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่



สารบัญ

สารจากประธานกรรมการ และ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	2
รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ	3
ข้อมูลทั่วไปของบริษัท	5
คณะกรรมการบริษัท	7
คณะผู้บริหารและผู้บริหารของบริษัทย่อย	15
บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคม	20
เหตุการณ์สำคัญในรอบปี	23
สรุปข้อมูลทางการเงิน เปรียบเทียบ 3 ปี	28
ลักษณะการประกอบธุรกิจ	29
ปัจจัยความเสี่ยง	42
โครงสร้างการถือหุ้นและการจัดการ	44
รายการระหว่างกัน	59
รายงานความรับผิดชอบต่อสังคมของคณะกรรมการ ต่อรายงานทางการเงิน	65
คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงิน และ ผลการดำเนินงาน	66
งบการเงิน	70

สารจากประธานบริษัท และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ในปี 2554 ประเทศไทยได้ประสบอุทกภัยน้ำท่วมอย่างหนักในช่วงปลายปี ทำให้เศรษฐกิจภายในประเทศ ได้รับความเสียหายและเกิดการชะลอตัว ทั้งนี้บริษัทฯ คาดว่าเศรษฐกิจจะสามารถฟื้นตัวได้ในไตรมาสที่ 2 ของปี 2555 แต่อย่างไรก็ตาม ผลประกอบการในปี 2554 ที่ผ่านมามีบริษัทฯ ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่องในอัตราร้อยละ 11 ซึ่งมาจากแผนดำเนินงานที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ นอกจากนั้นยังมีปัจจัยต่างๆ ที่ผลักดันให้บริษัทฯ โตขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยมาจากผลการดำเนินงานของบริษัทย่อย และรายได้จากต่างประเทศ เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้านี้

ในปีที่ผ่านมา บริษัทฯ ได้ก้าวสู่ความเป็น DIGITAL CONTENT PROVIDER ในการสรรหาสิ่งใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจออนไลน์ ตอบสนองทุกความต้องการของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล และบริษัทฯ ยังคงมุ่งมั่นในการพัฒนาธุรกิจเพื่อก้าวไปสู่บทบาทของการเป็นที่ 1 ในการให้บริการระดับภูมิภาค ซึ่งครอบคลุมไปถึงประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และในปี 2555 จะมีการขยายสู่ประเทศฟิลิปปินส์ ด้วยนโยบายเชิงรุกที่จะเติบโตอย่างต่อเนื่อง จากแผนการเปิดเกมใหม่ในจำนวนที่มากกว่าปีที่ผ่านมา ทั้งในประเทศและต่างประเทศอีกด้วย

นอกเหนือจากเป้าหมายหลักในการขยายตัวทางธุรกิจให้ครอบคลุมในระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แล้ว บริษัทฯ ยังคงมุ่งมั่นในการพัฒนาสังคมไทยในยุคดิจิทัลให้เป็นสังคมแห่งความรู้ที่ไม่สิ้นสุด ทั้งทางด้านเทคโนโลยีการศึกษาและการพัฒนาเยาวชน ตลอดจนการปลูกฝังจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยถือเป็นพันธกิจของชาวเอเชียซอฟท์ เพื่อให้สังคมไทยพัฒนาต่อไปอย่างยั่งยืนโดยผ่าน 3 แนวทางหลักๆ คือ โครงการเพื่อการศึกษาและเยาวชน โครงการเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม และโครงการที่ช่วยส่งเสริมกิจกรรมของภาครัฐ

ในโอกาสนี้ บริษัทฯ ขอบขอบคุณ ผู้ถือหุ้นทุกท่าน ผู้ใช้บริการ พันธมิตรทางธุรกิจ หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง และที่ได้ให้การสนับสนุนและเชื่อมั่นในศักยภาพของบริษัทฯ ด้วยดีตลอดมา บริษัทฯ ยังคงมุ่งมั่นตั้งใจที่จะก้าวไปสู่การเป็นผู้นำในธุรกิจใหม่ๆ ในตลาดที่พร้อมจะเติบโตอย่างมีประสิทธิภาพด้วยวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลของผู้บริหารทุกท่านและความร่วมมือร่วมใจของพนักงานทุกท่าน

ตัน เตียว ลิม
ประธานกรรมการ

ปราโมทย์ สุจิตพร
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด จำนวน 3 ท่าน คือ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงศ์ เป็นประธานกรรมการตรวจสอบ นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์ และ นายธันวา เลาทศิริวงศ์ เป็นกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบ ได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบ และระเบียบ กฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ในรอบปี 2554 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบได้มีการประชุมรวมทั้งสิ้น 6 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชี และการเงิน ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (OUTSOURCING INTERNAL AUDIT) และผู้สอบบัญชีภายนอก เป็นประจำทุกไตรมาสตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

1. สอบทานให้บริษัทมีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

พิจารณาสอบทานงบการเงินรายไตรมาสและงบการเงินประจำปีของบริษัท ร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก ฝ่ายจัดการ โดยได้สอบถาม รับฟังคำชี้แจง รวมทั้งให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงินของบริษัท ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบได้มีการประชุมร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก โดยไม่มีฝ่ายจัดการของบริษัทฯ 3 ครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สอบบัญชีภายนอกนำเสนอข้อมูล ปัญหา และข้อเสนอแนะต่างๆ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

2. สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัท ร่วมกับที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (OUTSOURCING INTERNAL AUDIT)

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ

3. สอบทานให้บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทได้มีการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

4. พิจารณา คัดเลือก เสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชี และคำสอบบัญชีของบริษัทและบริษัทย่อย

โดยเสนอแนะคณะกรรมการบริษัท เห็นควรนำเสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณาแต่งตั้ง บริษัท สำนักงานเอ็นสีก แอนด์ ยัง จำกัด เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทและบริษัทย่อยในประเทศไทย ประจำปี 2555 เนื่องจากมีความเป็นอิสระ และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด และได้เสนอ ERNST&YOUNG LLP เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทย่อยในประเทศสิงคโปร์ ประจำปี 2555 และเสนอ ERNST&YOUNG เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทย่อยในประเทศมาเลเซีย ประจำปี 2555 และเสนอ ERNST&YOUNG เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทย่อยในประเทศอินโดนีเซีย เนื่องจากพิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีความเชี่ยวชาญในธุรกิจของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน รายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมาย และข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาสอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัท เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าว มีความเหมาะสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

6. การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (SELF-ASSESSMENT) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าว คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติหน้าที่ส่วนใหญ่ครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

7. อื่น ๆ

7.1 สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2554 (แบบ 56-2) และในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 ของบริษัท (แบบ 56-1)

7.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททราบอย่างต่อเนื่องทุกครั้ง

7.3 พิจารณาทบทวนกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร

7.4 จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ

รายชื่อคณะกรรมการตรวจสอบ	การเข้าร่วมประชุม/การประชุมทั้งหมด (ครั้ง)
	ปี 2554
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	6/6
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	6/6
3. นายธันวา เลาศิรีวงศ์	5/6*

* นายธันวา เลาศิรีวงศ์ เป็นกรรมการตรวจสอบแทนนางธัญพร มั่นมี ที่ได้ลาออกไป โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม 2554 เป็นต้นไป จึงทำให้ไม่ได้เข้าประชุมในครั้งแรก

ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ



(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์)

ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ

ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (ONLINE ENTERTAINMENT SERVICE) โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย และในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งจัดจำหน่ายเกมพีซี
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคาร ยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
เลขทะเบียนบริษัท	0107550000050
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4251
เว็บไซต์	WWW.ASIASOFT.CO.TH และ WWW.ASIASOFT.NET
ทุนจดทะเบียน	316,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 316,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท
ทุนชำระแล้ว	315,907,762 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 315,907,762 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554)

ชื่อบริษัท	บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด	ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเว็บไซต์ทำ (WEBSITE PORTAL) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์	ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (HOLDING COMPANY)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคาร ยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/286 - 7 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250	ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคาร ยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283 - 5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888	โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4251	โทรสาร	66 2717 4251
เว็บไซต์	WWW.PLAYPARK.COM	ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
ทุนจดทะเบียน	5,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 50,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า	สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน		
ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	ชื่อบริษัท	บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (HOLDING COMPANY)	ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคาร ยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/161 ชั้น 16 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250	ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 1168/15, 17 อาคาร ลุมพินีทาวเวอร์ ชั้น 12A ถนนพระราม 4 แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร
โทรศัพท์	66 2769 8888	โทรศัพท์	66 2343 1000
โทรสาร	66 2717 4251	โทรสาร	66 2679 8772
ทุนจดทะเบียน	112,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,120,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า	เว็บไซต์	WWW.FUNBOX.CO.TH
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน	ทุนจดทะเบียน	40,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 400,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
		สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการเขียนซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ วางระบบคอมพิวเตอร์ และให้บริการสมาชิกบนเว็บไซต์ THAIWARE.COM
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	69/6 อาคาร ดั่งฮั่วปิก ตึกบี ชั้นที่ 4 ห้อง 3 ซอย ศึกษาวิทยา ถนนสีลม แขวงสีลม เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร
โทรศัพท์	66 2635 0744
โทรสาร	66 2635 0745
เว็บไซต์	WWW.THAIWARE.COM
ทุนจดทะเบียน	1,500,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 150,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการให้บริการเกมผ่านระบบสื่อสารและ เครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต และ ให้บริการสมาชิก บนเว็บไซต์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 9 อาคาร ยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/245 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4254
เว็บไซต์	WWW.THAICYBERGAMES.COM
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 100,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 30 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	ASIASOFT ONLINE PTE. LTD.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และจัดจำหน่ายเกมพีซี
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	5 TAMPINES CENTRAL 1 #04-01 TAMPINES PLAZA SINGAPORE 529541
โทรศัพท์	+65 6825 8506
โทรสาร	+65 6782 7462
ทุนจดทะเบียน	2,000,000 สิงคโปร์ดอลลาร์ เป็นทุนที่ชำระแล้ว เต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	AS ONLINE SDN. BHD.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ และจัดจำหน่ายเกมพีซี
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	SUITE 21.01, LEVEL 21, MENARA IGB, MID VALLEY CITY, LINGKARAN SYED PUTRA, 59200 KUALA LUMPUR, MALAYSIA
โทรศัพท์	+603 2287 1503
โทรสาร	+603 2287 1500
ทุนจดทะเบียน	4,000,000 ริงกิต เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

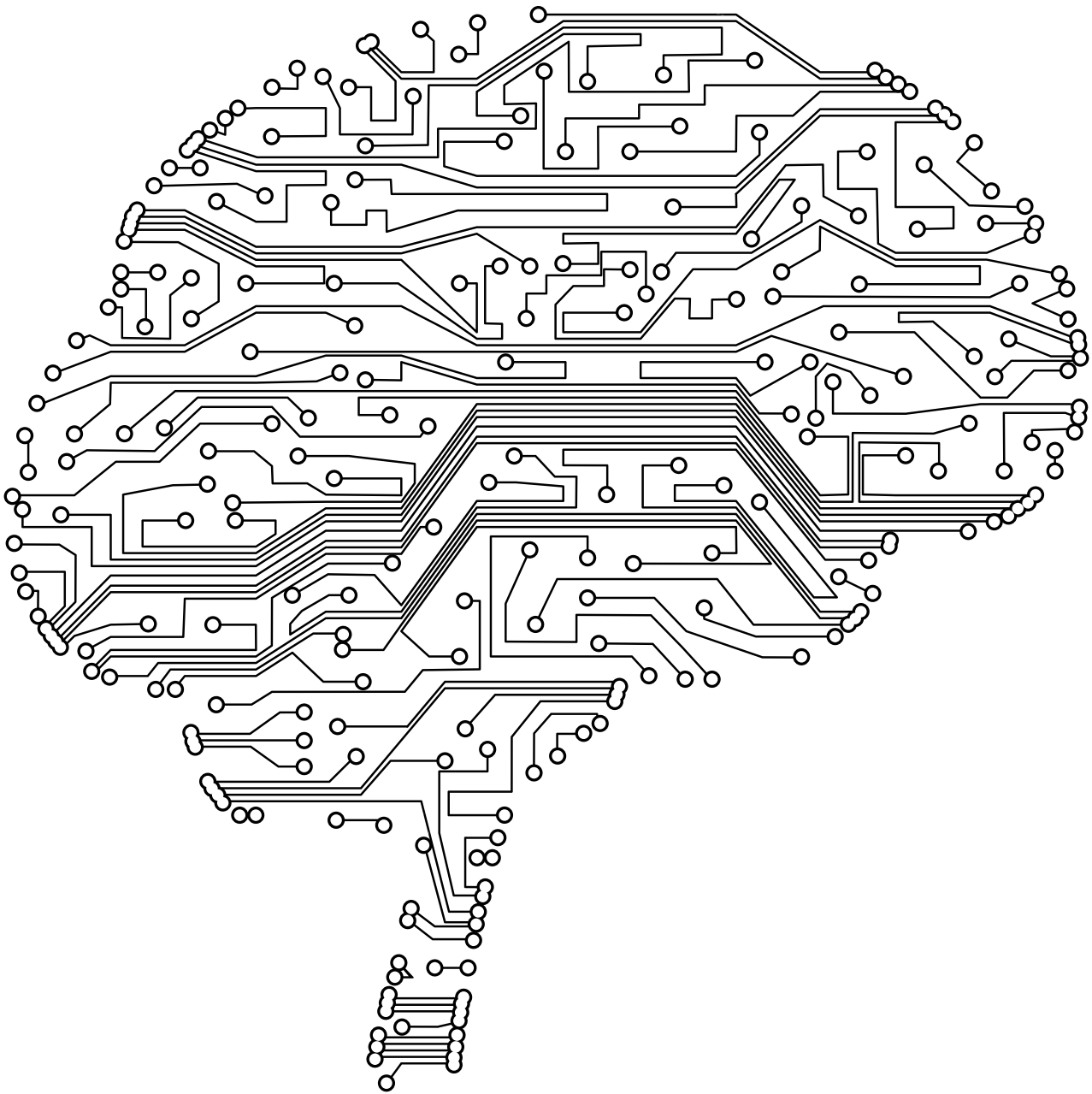
ชื่อบริษัท	PT. ASIASOFT
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	CYBER BUILDING 6 th FLOOR, JL. KUNINGAN BARAT NO.8, JAKARTA 12710 THE REPUBLIC OF INDONESIA
โทรศัพท์	+622 1529 05201
โทรสาร	+622 1529 05202
ทุนจดทะเบียน	1,750,000 ดอลลาร์สหรัฐ
ทุนชำระแล้ว	1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ ร้อยละ 79.90 ของทุนชำระแล้ว

บุคคลอ้างอิง

นายทะเบียนหลักทรัพย์	บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด
62 อาคาร ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110	
โทรศัพท์	0 2229 2800
โทรสาร	0 2654 5427

ผู้สอบบัญชี	นายมนตรี พานิชกุล ผู้สอบบัญชีรับ อนุญาตเลขที่ 3461 บริษัท ดีลอยท์ กูช โรบัทส์ โขยศ สอบบัญชี จำกัด
อาคาร รังนกการ ชั้น 25 183 ถนนสาทรใต้ แขวงยานนาวา เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120	
โทรศัพท์	0 2676 5700
โทรสาร	0 2676 5757

ที่ปรึกษาทางการเงิน	บริษัทหลักทรัพย์ ดีบีเอส วิกเคอร์ส (ประเทศไทย) จำกัด
989 อาคาร สยามทาวเวอร์ ชั้น 9, 14-15 ถนนพระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330	
โทรศัพท์	0 2657 7902
โทรสาร	0 2657 7908
	0 2658 1251



BOARD OF DIRECTORS

คณะกรรมการบริษัท

นายตัน เตียว ลิม

ประธานกรรมการ

ประวัติการศึกษา

CAMBRIDGE GCE ORDINARY LEVEL สาขา บริหารธุรกิจ,
PRESBYTERIAN BOYS SCHOOL IN SINGAPORE

ประวัติการทำงาน

- ประธานกรรมการ
บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ
บริษัท เอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
- กรรมการ
ASIASOFT ONLINE PTE. LTD.
- กรรมการ
AS ONLINE SDN. BHD.
- กรรมการ
PT. ASIASOFT

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม

สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

หลักสูตร DIRECTOR ACCREDITATION
PROGRAM (DAP 50/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา

10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



นายปราโมทย์ สุดจิตพร

รองประธานกรรมการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน

- รองประธานกรรมการ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
และประธานกรรมการบริหาร
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ
ASIASOFT ONLINE PTE. LTD.
- กรรมการ
บริษัท เอ แอปิตอล จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม

สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

หลักสูตร DIRECTOR ACCREDITATION
PROGRAM (DAP 50/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา

10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-



นายเลิศชาย กันภัย

กรรมการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประวัติการทำงาน

- กรรมการ และ กรรมการผู้จัดการ
บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ
บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
- กรรมการ
บริษัท เพลย์พอล จำกัด
- กรรมการ
บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด
- กรรมการ
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
- กรรมการ
บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม
สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)
หลักสูตร DIRECTOR ACCREDITATION
PROGRAM (DAP 51/2006)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา
10 ปีที่ผ่านมา
-ไม่มี-





นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม กรรมการ

ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท บริหารธุรกิจ - การเงิน UNIVERSITY OF PENNSYLVANIA – THE WHARTON SCHOOL
- ปริญญาโท วิศวกรรมศาสตร์ SCIENCE IN INDUSTRIAL & OPERATIONS ENGINEERING, MAJOR IN OPERATIONS RESEARCH, UNIVERSITY OF MICHIGAN – ANN ARBOR
- ปริญญาตรี วิศวกรรมไฟฟ้า สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการทำงาน

- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอส เอ็น ซี ฟอรัม จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท ฮีซี บาย จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เมอร์เมต มาร์ไทม์ จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ และ กรรมการพิจารณาผลตอบแทน บริษัท สมบูรณ์ แอ็ดวานซ์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท อัลตัส แอดไวซอรี่ จำกัด
- กรรมการ บริษัท สายการบินนกแอร์ จำกัด
- ประธานกรรมการ บริษัท เอเชียบิ๊คส์ จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม

สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

หลักสูตร DIRECTOR ACCREDITATION PROGRAM (DAP 9/2004)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา

10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

นายเจสสิมพงษ์ จิตต์ขันตวงศ์

กรรมการอิสระ และ ประธานกรรมการ ตรวจสอบ

ประวัติการศึกษา

- วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยคอร์เนล (CORNELL UNIVERSITY) ประเทศสหรัฐอเมริกา
- เติบโตขึ้นที่ไทย เติบโตที่ตยสภา
- ปริญญาตรี วิทยาศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขากฎหมายธุรกิจ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำงาน

- กรรมการ กรรมการอิสระ และ ประธานกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเซียซอเฟ้ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- ทนายความ บริษัท สำนักกฎหมาย ดำเนิน สมเกียรติ และบุญมา จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร DIRECTOR ACCREDITATION PROGRAM (DAP 53/2006)
- หลักสูตร UNDERSTANDING THE FUNDAMENTAL OF FINANCIAL STATEMENTS (UFS 9/2007)

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- กฎหมาย

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา

10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์

ทางธุรกิจกับบริษัท

-ไม่มี-



นายธันวา เลาทศิริวงศ์

กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ



ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตร์ สาขาคอมพิวเตอร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง

ประวัติการทำงาน

- กรรมการ กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
บริษัท ฮีซี บาย จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้จัดการใหญ่
บริษัท โอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด
- กรรมการ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่
ธุรกิจคอมพิวเตอร์
บริษัท โอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด
- กรรมการ
บริษัท โอบีเอ็ม โซลูชั่น ดิสทริบิวส์ จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม
สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)
หลักสูตร DIRECTOR CERTIFICATION
PROGRAM (DCP 43/2004)

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- คอมพิวเตอร์

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา

10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่-

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

-ไม่-

นางมลฤดี สุขพันธุรัชต์

กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ

ประวัติการศึกษา

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

ประวัติการทำงาน

- กรรมการ กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- กรรมการและกรรมการตรวจสอบ บริษัท แพลน บี มีเดีย จำกัด
- กรรมการ ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงินส่วนกลาง บริษัท เวฟ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท เวฟ มีเดีย เวิลด์ จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร DIRECTOR CERTIFICATION PROGRAM (DCP 31/2003) ปี 2546
- สอบผ่าน DIRECTOR DIPLOMA AWARD (FELLOW MEMBER) รุ่น 11/2003 ปี 2546
- หลักสูตร DIRECTOR ACCREDITATION PROGRAM (DAP 34/2005) ปี 2548
- หลักสูตร AUDIT COMMITTEE PROGRAM (ACP 23/2008) ปี 2551

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- บัญชี การสอบบัญชี และการตรวจสอบภายใน

ประสบการณ์ในการสอบทานงบการเงิน

- ปี 2530 – 2539
เป็นผู้สอบบัญชีของ บริษัท เอ็นสีก แอนด์ ยัง จำกัด
- ปี 2540 – 2554
เป็นกรรมการ และ CFO กลุ่มบริษัท เวฟ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

-ไม่มี-



คณะผู้บริหาร



นายกิตติพงศ์ พูกพอรุณ รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ประวัติการทำงาน

- รองกรรมการผู้จัดการ
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- ผู้ช่วยผู้อำนวยการ บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท แอดวานซ์ อินเทลลิจেন্ট โมเดิร์นบิสส์ จำกัด
- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอซิส คอมพิวเตอร์ จำกัด
- ผู้จัดการทั่วไป บริษัท กลุ่มแอดวานซ์ รีเสิร์ช จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม

สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- SUCCESSFUL FORMULATION & EXECUTION OF STRATEGY CLASS 13/2011

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- บริหารธุรกิจ

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

นางสาวลัดดาวัลย์ พัฒนาพรอนันต์ รองกรรมการผู้จัดการ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ปริญญาตรี บัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำงาน

- รองกรรมการผู้จัดการ
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่าย
บริษัท ดีลอยท์ ทูช โรมาเนส ซัยยศ ที่ปรึกษา จำกัด

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม

สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

-ไม่มี-

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- บัญชีและการเงิน

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

คณะผู้บริหาร



นายชัง ฮี ปาร์ค

ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาธุรกิจ ระหว่างประเทศ

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี เศรษฐศาสตร์, KYONGGI UNIVERSITY,
SOUTH KOREA

ประวัติการทำงาน

- ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาธุรกิจระหว่างประเทศ
บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ
บริษัท ปิกเซล มีเดีย คอร์ปอเรชั่น จำกัด
- ผู้จัดการฝ่ายขาย
PARKS TOY CO., LTD.

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม
สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

-ไม่มี-

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

นางสาวอรุณี พูนทวี

ผู้อำนวยการฝ่ายการเงิน

ประวัติการศึกษา

ปริญญาโท บัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปริญญาตรี บัญชี (เกียรตินิยม อันดับ 2) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประวัติการทำงาน

- ผู้อำนวยการฝ่ายการเงิน
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- FINANCIAL CONTROLLER
บริษัท แปซิฟิก มาร์เก็ตติ้ง แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด
- ที่ปรึกษาด้านการวางระบบบัญชี และการเงิน
บริษัท วันสตอปเซอร์วิส จำกัด
- ผู้จัดการฝ่ายบัญชี และการเงิน
บริษัท เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน)
- SENIOR VICE PRESIDENT OF FINANCE AND ACCOUNTING
DEPARTMENT
บริษัท อีจิว เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)

การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริม
สถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

-ไม่มี-

ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

-บัญชี และการเงิน

ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

-ไม่มี-

ผู้บริหารของบริษัทย่อย

Mr.Kenny Goh

Deputy Managing Director
Asiasoft Online Pte. Ltd.

นายพจน์ พันธุ์ศิริพาน์

ผู้จัดการทั่วไป
บริษัท พันธุ์เอกซ์ จำกัด



Mr.Gerry Wai Ung

Managing Director
Asiasoft Online Pte. Ltd.



ผู้บริหารของบริษัทย่อย

Mr.Suyudi Koeswanto

Managing Director

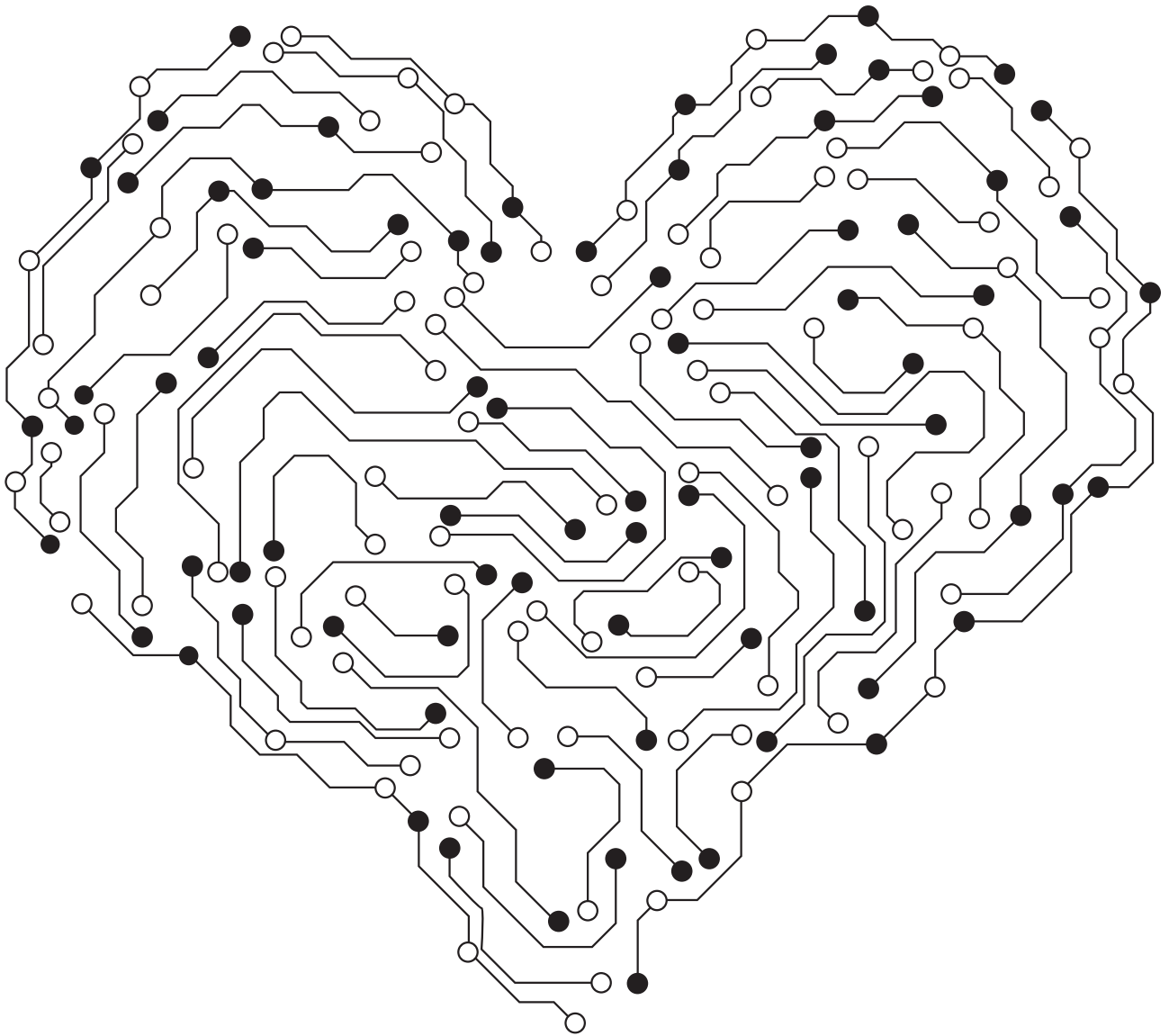
PT. Asiasoft

Mr.Keith Long

Country Manager

AS Online SDN.BHD.





CONNECTED WITH SOCIETY (CSR)

เชื่อมสังคมสู่สังคม

บทบาทหน้าที่ และความรับผิดชอบต่อสังคม

บทเกริ่นนำ

แม้จะเป็นผู้นำทางด้านความบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคตะวันออกเฉียงใต้ แต่เราไม่เคยหยุดนิ่งที่จะมีส่วนร่วมในการส่งเสริมทางด้านการศึกษา บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จึงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาเยาวชนให้รู้จักแบ่งเวลา และใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์ ตลอดจนการปลูกฝังจิตสำนึก ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งนำประสบการณ์และความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีสารสนเทศมาพัฒนาสังคมไทยในยุคดิจิทัลให้เป็น สังคมแห่งความรู้ที่ไม่สิ้นสุด ตามแนวคิดหลักในเชิง CSR (CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY) ของบริษัทฯ “คงไม่มีสิ่งใดดีไปกว่า การนำประสบการณ์ และความรู้นี้มาสร้างสิ่งดีๆ กลับคืนสู่สังคม” ด้วย 3 แนวทางหลัก คือ โครงการเพื่อการศึกษาและเยาวชน โครงการเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม และ โครงการที่ช่วยส่งเสริมกิจกรรมภาครัฐ

โครงการเพื่อการศึกษาและเยาวชน

การพัฒนาทางการศึกษาและเพิ่มทักษะการเรียนรู้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการส่งเสริมเยาวชนให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ เอเซียซอฟท์จึงได้ สนับสนุนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะ พัฒนาความรู้ และโอกาสทางการศึกษา เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นแห่งความรู้ อันนำไปสู่การพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน



1. โครงการรักพ่อสโตร์เกมเมอร์ (GAMERS LOVE DAD)

โครงการรักพ่อสโตร์เกมเมอร์ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลางการแสดง ความจงรักภักดีต่อพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ และการแสดงความรักพ่อของ ผู้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งจัดขึ้นต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ พ.ศ. 2549 จนถึง ปัจจุบัน เป็นระยะเวลารวมกันถึง 6 ปี

ผลสำเร็จของโครงการ

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จัดโครงการ GAMERS LOVE DAD ปี 6 ภายใต้แนวคิด “ทำให้พ่อ” ตามพระราชปณิธานของพ่อหลวง เพื่อ เป็นการสานต่อโครงการเพื่อสังคม (CSR PROJECT) ซึ่งเป็น 1 ในกิจกรรมที่ จัดต่อเนื่องเป็นปีที่ 6 ในการเป็นสื่อกลางการแสดงความรักภักดีต่อพระบาท สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ และการแสดงความรักพ่อของผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้งนี้ โครงการ GAMERS LOVE DAD ปี 6 นี้ มียอดสมทบทุนรวม 9,951,924 บาท (เก้าล้านเก้าแสนห้าหมื่นหนึ่งพันเก้าร้อยยี่สิบสี่บาทถ้วน) รายได้ทั้งหมดไม่หักค่า ใช้จ่ายใดๆ ร่วมสมทบทุนมูลนิธิและโครงการในพระบรมราชูปถัมภ์เกี่ยวกับเยาวชน และมูลนิธิที่ทำงานเพื่อเยาวชน ได้แก่ มูลนิธิชัยพัฒนา มูลนิธิอานันทมหิดล มูลนิธิ ราชประชานุเคราะห์ มูลนิธิพระดาบส มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม โครงการสาธิตบูรณาการไทยสำหรับเยาวชนฯ มูลนิธิเพื่อเด็กและเยาวชน มูลนิธิ สร้างสรรค์เด็ก มูลนิธิหนังสือเด็ก มูลนิธิไทยรัฐ มูลนิธิบางกอกโพสต์ และมูลนิธิ ฐานเศรษฐกิจ





2. โครงการเอเชียซอฟท์เปิดบ้านต้อนรับ

เอเชียซอฟท์เปิดโอกาสในการเป็น KNOWLEDGE CENTER ให้เยาวชน สถานศึกษา และส่วนราชการ เข้ามาเยี่ยมชมการปฏิบัติงานด้านการให้บริการเกมออนไลน์ และการทำงานด้านเว็บไซต์ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และเปิดโลกทัศน์ทางเทคโนโลยี

โครงการเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

1. โครงการจิตอาสาช่วยเหลือผู้ประสบภัยน้ำท่วม

ขอเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือผู้ประสบภัยน้ำท่วม เพราะเราตระหนักเสมอว่าคนไทยย่อมไม่ทิ้งคนไทยด้วยกัน เราขอเป็นอีกหนึ่งพลังแรงใจ ที่พร้อมร่วมฝ่าวิกฤตอุทกภัยครั้งนี้ไปด้วยกัน ร่วมเป็นจิตอาสาบิน EM BALL อุปกรณ์บำบัดน้ำท่วมขังที่เน่าเสีย และลงพื้นที่ร่วมกับทีมทหารเพื่อช่วยเหลือผู้ประสบภัยน้ำท่วม โดยมีพนักงานของบริษัทฯ พลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันลงพื้นที่ประสบภัยน้ำท่วม เพื่อแจกจ่ายน้ำดื่มและอาหาร และยังนำเงินบริจาคพร้อมด้วยของใช้ที่จำเป็นไปมอบให้กับหน่วยงานที่ดำเนินการช่วยเหลือผู้ประสบภัย อาทิ สภากาชาดไทย ศูนย์อพยพสภากาชาดเทคโนโลยี ปทุมวัน กองพันทหารราบที่ 11 เพื่อเป็นกำลังใจและบรรเทาทุกข์ให้กับพี่น้องที่ประสบภัย นอกจากนี้ยังได้กระจายกำลังทีมจิตอาสาไปทำสุขาเคลื่อนที่ ณ ลานเกียร์ คณะวิศวกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



2. เอเชียซอฟท์ มอบเงินจำนำยาคิงซอฟท์ 1 ล้านบาท

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) มอบเงินจำนวน 1 ล้านบาท จากการจำนำยาคิงซอฟท์แวร์รักษาความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต KINGSOFT INTERNET SECURITY 9+ ให้กับ โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อนำไปพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริ

3. มอบเงินช่วยเหลือผู้ประสบภัย แผ่นดินไหวและสึนามิที่ญี่ปุ่น

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ร่วมบริจาคเงินช่วยเหลือผู้ประสบภัยแผ่นดินไหว และสึนามิที่ญี่ปุ่นเพื่อบรรเทาความเดือดร้อนผ่านทางครอบครัวข่าว 3 ช่วยเหลือผู้ประสบภัยญี่ปุ่น เป็นจำนวนเงิน 300,000 บาท



4. มอบเงินช่วยเหลือผู้ประสบภัย น้ำท่วมทางภาคใต้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ร่วมบริจาคเงินและน้ำดื่ม 200 โหล ช่วยเหลือผู้ประสบภัยน้ำท่วมทางภาคใต้ เพื่อบรรเทาความเดือดร้อน ผ่านทางครอบครัวข่าว 3 ช่วยเหลือผู้ประสบภัยน้ำท่วมภาคใต้ เป็นจำนวนเงิน 300,000 บาท



5. โครงการ GAMERS CAN DO ตอน 100,000 รัก “ทำด้วยใจ สือไปถึงแม่” ณ มูลนิธิเด็ก

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จัดกิจกรรม 100,000 รัก พาคุณแม่และเกมเมอร์ ไปร่วมทำบุญกันที่มูลนิธิเด็ก มอบสิ่งของเครื่องใช้ เสื้ออาหาร มอบความรักและความอบอุ่น ให้กับน้องๆ ที่ขาดโอกาสทางสังคม

6. มอบเงินช่วยเหลือ ผู้ประสบอุทกภัย ปี 2554

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ร่วมบริจาคเงิน ช่วยเหลือผู้ประสบอุทกภัยปี 2554 เพื่อบรรเทาความเดือดร้อน

- ผ่านทางครอบครัวข่าว 3 เป็นจำนวนเงิน 316,400 บาท
- ผ่านทางเนชั่น ซาแนล จำนวน 100,000 บาท
- ผ่านทางมูลนิธิราชประชานุเคราะห์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 100,000 บาท
- ผ่านทางสภาภาษาไทยจำนวน 200,000 บาท



เหตุการณ์สำคัญในรอบปี พ.ศ. 2554

ประเทศไทย

มกราคม 2554

8 เทพอสูรมังกรเผ่ากวาด 3 รางวัลรวด! จากเว็บไซต์อันดับ 1 ของจีน
ASIASOFT GAME FEST 2011

กุมภาพันธ์ 2554

เปิดตัวเกม AIKA

มีนาคม 2554

เปิดตัวเกม GIGA SLAVE

เปิดบ้านรับสมัครทีม - สาวคนรุ่นใหม่ รองรับขยายธุรกิจ ONLINE ENTERTAINMENT

เมษายน 2554

เปิดตัวเกม GANGZA

พฤษภาคม 2554

เพลย์ฟาร์ค ดอกคอม รับรางวัลเว็บไซต์ที่มีผู้เยี่ยมชมสูงสุดเป็นปีที่ 5 จาก TRUEHITS.NET WEB AWARD 2010

มิถุนายน 2554

เปิดตัวเกม BAND MASTER

กรกฎาคม 2554

ASIASOFT ALL STAR BATTLE 2011
ASIASOFT GRAND SALE

สิงหาคม 2554

8 เทพอสูรมังกรเผ่า รับรางวัล "THAILAND MOST POPULAR ONLINE GAME AWARD" จากงาน ASIA ONLINE GAME AWARDS 2011

กันยายน 2554

เปิดตัวเกม A.V.A

เปิดตัวเกม LOST SAGA

ตุลาคม 2554

เอเชียซอฟท์ฯ เปิดให้บริการ "@CLUB TECHNICAL SERVICE"

PLAYPARK FAN FEST 2011

ไทยครองเจ้าแห่งเร็กซ์นาหรือคสมัยที่ 4 พร้อมครองสถิติการเป็นแชมป์สูงสุดใน RWC

ธันวาคม 2554

เปิดตัวเกม S4 LEAGUE



สิงคโปร์และมาเลเซีย

มีนาคม 2011

เปิดตัว AIKASEA อย่างเป็นทางการ

พฤศจิกายนและมิถุนายน 2011

ASIASOFT GAMES FESTIVAL 2011

กันยายน 2011

ฉลองครบรอบ 5 ปี AUDITIONSEA

ฉลองครบรอบ 4 ปี GETAMPED

พฤศจิกายน 2011

ASIASOFT ALL STAR BATTLE 2011

ธันวาคม 2011

เปิดตัว A.V.A อย่างเป็นทางการ



เกมใหม่ที่เปิดในประเทศไทย ปี 2554



• AIKA •



• GIGA SLAVE •



• GANGZA •



• BAND MASTER •

เกมใหม่ที่เปิดในประเทศไทย ปี 2554



• A.V.A •



• LOST SAGA •



• S4 LEAGUE •

ANNUAL REPORT 2011

สรุปข้อมูลทางการเงินเปรียบเทียบ 3 ปี

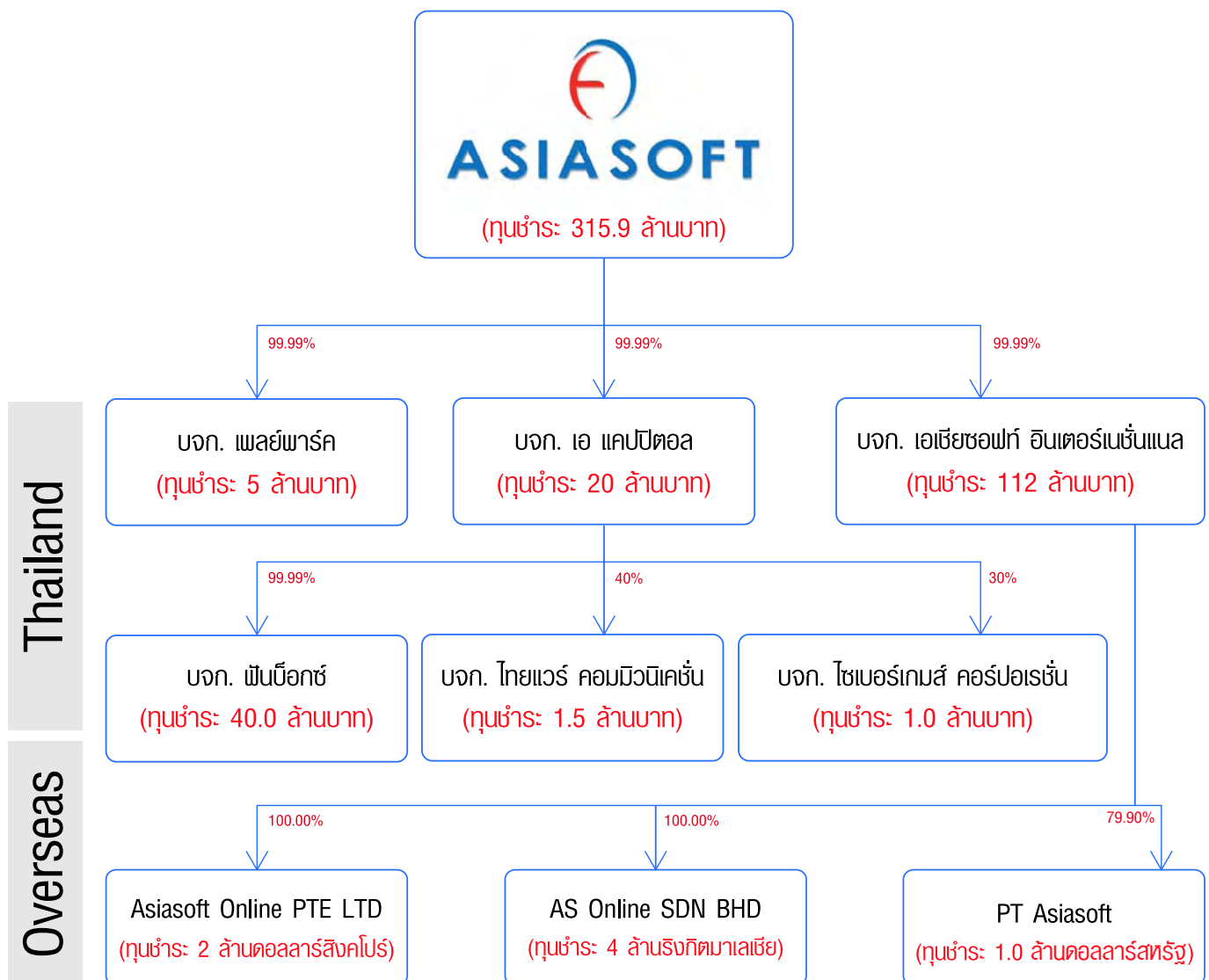
งบกำไรขาดทุน (ล้านบาท)	2554	2553	2552
รายได้จากการขายและบริการ - สุทธิ	1,638	1,512	1,449
กำไรขั้นต้นจากการขายและให้บริการ	737	730	626
กำไรสุทธิก่อนดอกเบี้ยจ่ายและภาษีเงินได้นิติบุคคล	365	367	276
กำไรสุทธิ	296	264	178
งบดุล (ล้านบาท)	2554	2553	2552
สินทรัพย์	1,869	1,770	1,700
หนี้สิน	550	497	460
ส่วนของผู้ถือหุ้น	1,319	1,273	1,240
หุ้น	2554	2553	2552
จำนวนหุ้นสามัญที่ออกและชำระแล้ว (ล้านหุ้น)	316	314	308
มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ (บาท)	1	1	1
กำไรสุทธิต่อหุ้น (บาท)	0.97	0.87	0.60
เงินปันผลจ่ายต่อหุ้น (บาท)	0.76	0.84	0.58
อัตราส่วนทางการเงิน	2554	2553	2552
อัตรากำไรสุทธิต่อรายได้จากการขายและการให้บริการ (ร้อยละ)	17.60%	17.18%	12.32%
อัตราผลตอบแทนต่อสินทรัพย์รวม (ร้อยละ)	16.29%	15.24%	10.46%
อัตราผลตอบแทนต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (ร้อยละ)	22.88%	21.05%	14.27%
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.42	0.39	0.37

ลักษณะการประกอบธุรกิจ

ประวัติความเป็นมา การเปลี่ยนแปลง และพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ หรือ AS”) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาทเพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้งคือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร, นายต้น เตียว สิม และนาย เลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

ต่อมาในปี 2546 บริษัทฯ ได้เริ่มธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยได้เปิดตัวเกม “RAGNAROK ONLINE” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก กราวิที คอร์ปอเรชั่น ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทยเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศไทย จนประสบความสำเร็จอย่างสูง ด้วยจำนวน PEAK CONCURRENT USER สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย และในปี 2547 - 2548 บริษัทฯ ได้ปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่างๆ ดังกล่าวจากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน ณ ปัจจุบัน กลุ่มเอเชียซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วย บริษัทต่างๆ รวม 10 แห่ง ดังนี้



กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (ONLINE ENTERTAINMENT GROUP) ดังนี้

กลุ่มบริษัทฯ	ประเทศ	ประเภทธุรกิจหลัก
1. บมจ. เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น (“AS”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์และจัดจำหน่ายเกมพีซี ในประเทศไทย
2. บจก. เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล (“ASI”)	ไทย	เพื่อการลงทุนในต่างประเทศ
3. บจก. เพลย์พาร์ค (“PlayPark”)	ไทย	ให้บริการเว็บไซต์ท่า (Game Portal) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “www.playpark.com”
4. บจก. เอ แคปิตอล (“A Capital”)	ไทย	เพื่อการลงทุนในประเทศ
5. บจก. ฟัน บ็อกซ์ (“FunBox”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์
6. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)	ไทย	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและดาวน์โหลดด้านไอที และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “www.thaiware.com”
7. บจก. โซเบอร์เกม คอร์ปอเรชั่น (“TCG”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์บน LAN ของ TCG Network
8. Asiasoft Online PTE LTD. (“ASO”)	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์และสนับสนุน ASM ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศสิงคโปร์
9. AS Online SDN.BHD. (“ASM”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์และสนับสนุน ASO ในการให้บริการเกมออนไลน์โดยการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศมาเลเซีย
10. PT. Asiasoft (“ASID”)	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์

สำหรับการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม กลุ่มบริษัทฯ ได้แต่งตั้งให้ CONG TY TNHH CHAU A MEM (“CTCM”) ซึ่งเป็นผู้ร่วมทุนชาวเวียดนามที่เป็นบุคคลภายนอก เป็นผู้รับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการเกม (SUB-LICENSEE) ภายใต้ชื่อการค้า “ASIASOFT” ตั้งแต่ปี 2547 เนื่องจากในช่วงเวลานั้นกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถเข้าลงทุนในเวียดนามได้ อันเป็นผลมาจากข้อจำกัดด้านการลงทุนโดยชาวต่างชาติ อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ ยังไม่มีความชำนาญในตลาดเกมที่เวียดนาม จึงได้ทดลองตลาดโดยการให้ลิขสิทธิ์ช่วงแก่ CTCM ทั้งนี้ ภายหลังการเปิดเสรีทางการค้าเมื่อวันที่ 11 มกราคม 2550 กลุ่มบริษัทฯ ยังคงมีนโยบายการลงทุนโดยตรงในธุรกิจเกมออนไลน์ในเวียดนามซึ่งปัจจุบันกำลังอยู่ระหว่างการรอเวลาอันเหมาะสมในการเข้าสู่ตลาดเวียดนาม ปัจจุบันรัฐบาลเวียดนามยังไม่ให้อำนาจในการให้บริการเกมใหม่กับผู้ที่ให้บริการเกมออนไลน์

ภาพรวมการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทและบริษัทย่อย นโยบายการแบ่งการดำเนินงานกลุ่มบริษัท

ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัท

กลุ่มบริษัท เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (ONLINE ENTERTAINMENT SERVICE) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (ONLINE GAME) ขึ้นมาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่มีส่วนแบ่งการตลาดตามจำนวนผู้เล่นเกมพร้อมกันเฉลี่ย (CCU) ในปี 2553 เป็นอันดับ 1 ในไทยและสิงคโปร์ อันดับ 3 ในมาเลเซีย และอันดับ 8 ในเวียดนาม (ที่มา: INTERNAL RESEARCH) โดยกลุ่มบริษัท ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “RAGNAROK ONLINE” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงด้วยจำนวน PEAK CONCURRENT USER สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย จนกระทั่งปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการรวม 33 เกม ใน 5 ประเทศ คือ ไทย (26 เกม) สิงคโปร์ (6 เกม) มาเลเซีย (3 เกม) อินโดนีเซีย (1 เกม) และเวียดนาม (6 เกม) โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัท ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 90 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศยกเว้นเวียดนาม จะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบ SERVER เป็นของตนเองเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศและสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้โดยมีประสิทธิภาพ สำหรับในเวียดนามนั้น กลุ่มบริษัท ได้ให้สิทธิช่วงแก่ CTEM ในการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศดังกล่าว โดยกลุ่มบริษัท จะทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาด้านระบบ และด้านการตลาด และได้รับผลตอบแทนในรูปแบบแบ่งรายได้เท่านั้น ซึ่งภายหลังจากเวียดนามได้เปิดเสรีทางการค้ากับต่างชาติเมื่อวันที่ 11 มกราคม 2550 กลุ่มบริษัท จึงมีแผนเข้าลงทุนโดยตรงในธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนาม เพื่อช่วยเพิ่มโอกาสการเติบโตของกลุ่มบริษัทในอนาคต

กลุ่มบริษัท มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ โดยเรียกเก็บค่าบริการจากการจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH (PREPAID CARD) ให้แก่ผู้เล่นเกม เพื่อใช้เติมเวลา แลกคะแนน หรือใช้เงินเสมือนจริงสำหรับซื้อ ITEM ในเกม ซึ่งบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH จะมี 2 ประเภท คือ 1) บัตรพลาสติก (PLASTIC @CASH CARD) ซึ่งจะจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่าย ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และร้านสะดวกซื้อ และ 2) บัตรอิเล็กทรอนิกส์ (ELECTRONIC @CASH CARD) ซึ่งจะจำหน่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลาย เช่น E-PAY ผ่านเครื่องจำหน่าย (TERMINAL) โทรศัพท์มือถือ และระบบชำระเงินออนไลน์ @SHOP และ @CASH ONLINE ของกลุ่มบริษัท ด้วยวิธีการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี) ทั้งนี้ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH จะสามารถนำมาใช้กับเกมออนไลน์ทุกเกมของกลุ่ม

บริษัทฯ เฉพาะที่ให้บริการในประเทศนั้นๆ และยังสามารถใช้เล่นเกมออนไลน์ของ บริษัทอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยในด้านเทคนิคและวิธีการเล่น ผ่านทางโทรศัพท์ (CALL CENTER) และทางอีเมล (EMAIL) ตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้ง ผ่านทาง COUNTER SERVICE “@CLUB” อีกด้วย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์แล้วรวม 33 เกม ใน 5 ประเทศ ดังนี้

การให้บริการเกมออนไลน์	ประเภทเกม ^ก	รูปแบบการคิดค่าบริการ ^ข
1. Ragnarok Online	MMORPG	Hybrid Sale
2. Maple Story	MMORPG	Item Sale
3. Yulgang	MMORPG	Item Sale
4. Granado Espada	MMORPG	Item Sale
5. Legend of 3 Kingdoms	MMORPG	Item Sale
6. CABAL	MMORPG	Item Sale
7. Ghost Online	MMORPG	Item Sale
8. Rappelz	MMORPG	Item Sale
9. 12 Sky	MMORPG	Item Sale
10. Atlantica	MMORPG	Item Sale
11. Monster Forest	MMORPG	Item Sale
12. Warrior of the 3 Kingdoms	MMORPG	Item Sale
13. Rohan	MMORPG	Item Sale
14. Sinw	MMORPG	Item Sale
15. Chosen	MMORPG	Item Sale
16. AIKA	MMORPG	Item Sale
17. Battle of Immortal	MMORPG	Item Sale
18. Chinese Hero Online	MMORPG	Item Sale
19. Gangza	MMORPG	Item Sale
20. God of Emperor	MMORPG	Item Sale
21. Lost Saga	MMORPG	Item Sale
22. Audition	CASUAL	Item Sale
23. GetAmped	CASUAL	Item Sale
24. Grand Chase	CASUAL	Item Sale
25. Freestyle Street Basketball	CASUAL	Item Sale
26. GetAmped 2	CASUAL	Item Sale
27. Band Master	CASUAL	Item Sale
28. Gigaslave	CASUAL	Item Sale
29. Ray City	CASUAL	Item Sale
30. Sudden Attack	FPS	Item Sale
31. AVA	FPS	Item Sale
32. S4League	FPS	Item Sale
33. Pocket Ninja	WEB	Item Sale

หมายเหตุ :

^ก MMORPG เป็นเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก ซึ่งผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกัน ผ่านระบบเครื่องแม่ข่าย/ CASUAL GAME คือ เป็นเกมตัวการตูนน่ารักสีสันสดใสที่ผู้เล่นไม่ต้องใช้เวลาและทักษะในการเล่นมากนัก

^u **AIR TIME SALE** คือ การคิดค่าบริการเกมตามระยะเวลาการเล่น, ITEM SALE = การคิดค่าบริการเกมจากการขาย ITEM ในเกม, HYBRID SALE คือ การคิดค่าบริการรวมทั้ง 2 รูปแบบ

กลุ่มบริษัทฯ ยังมีรายได้ค่าสมาชิก @CAFE ที่เรียกเก็บจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทย สำหรับการให้สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์และเกมพีซี ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์แก่ลูกค้าภายในร้านของตนเอง นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ธุรกิจให้บริการโฆษณาออนไลน์ในเว็บไซต์เกมและเว็บไซต์ทำ

WWW.PLAYPARK.COM,

WWW.PLAYTHAI.CO.TH, WWW.PLAYFPS.COM,

WWW.THAIWARE.COM และ WWW.THAICYBERGAMES.COM

โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้หลักของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจ สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักดังนี้

ประเภทรายได้	2552		2553		2554	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	1,199	81	1,360	88	1,516	90
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	211	14	124	8	92	5
3. รายได้อื่นๆ	63	4	56	4	76	5
รวมรายได้	1,473	100	1,540	100	1,684	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ สามารถแบ่งรายได้ออกเป็น 2 ประเภทหลัก ดังนี้

รายได้แยกตามภูมิศาสตร์อ้างอิงตามงบรวม (จำนวน)	2552		2553		2554	
	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%
1. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในประเทศไทย	1,009	68	1,083	70	1,112	66
2. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในต่างประเทศ	464	32	457	30	572	34
รวม	1,473	100	1,540	100	1,684	100

ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

กลุ่มบริษัทฯ ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยแบ่งธุรกิจออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ การให้บริการเกมออนไลน์ และการเป็นตัวแทนจัดจำหน่ายเกม โดยมีรายละเอียดสำหรับธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ ดังนี้

ธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ (ONLINE GAME OPERATOR)

เกมออนไลน์ คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนา (CHAT) กับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบ SERVER ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ได้ติดตั้ง CLIENT PROGRAM เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และได้เข้าลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์เกมออนไลน์

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ เฉลี่ยร้อยละ 90 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ จะดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อสามารถให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกม การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การจัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมและเครือข่ายรับชำระเงิน และที่สำคัญจะต้องจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบ SERVER อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึง CLIENT PROGRAM รวมถึงการจัดทำเว็บไซต์เกมออนไลน์ ทั้งนี้ บริษัทในแต่ละประเทศจะมีระบบ SERVER เป็นของตนเองแยกออกจากกัน ยกเว้นมาเลเซียใช้ระบบ SERVER ร่วมกันของสิงคโปร์ (ซึ่งในปี 2552 ASM ได้เริ่มติดตั้งระบบ SERVER ให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในมาเลเซีย ซึ่งได้มีการเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ในปี 2552) ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 5 ประเทศ รวม 33 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554
ไทย	26	Ragnarok, Maple Story, Yulgang, Audition, Granado Espada, Grand Chase, Cabal, Ghost Online, 3Kingdoms, FreeStyle - Street Basketball, 3 Kingdoms Warriors - Online AIKA, AVA, Rappelz, 12 Sky 2, Atlantica, Band Master, Chinese Hero Online, Gangza, Rohan, Gigaslave, God of Emperor, LostSaga, Pocket Ninja, S4League และ 8 inw.
สิงคโปร์	6	Maple Story, Audition, Getamped, Cabal, AIKA, และ Ray City.
มาเลเซีย	3	God of Emperor, Sudden Attack และ Battle of Immortal
เวียดนาม	6	Getamped, 3 Kingdom, 12 Sky 2, Monster Forest, GetAmped 2 และ Chinese Hero Online
อินโดนีเซีย	1	AIKA

หมายเหตุ: มีบางเกมที่เปิดให้บริการในหลายประเทศ ซึ่งส่งผลให้จำนวนรวมของเกมในตารางข้างต้นมากกว่า 33 เกม

สำหรับการให้บริการเกมออนไลน์ในเว็บบอร์ด กลุ่มบริษัทฯ ได้ให้สิทธิช่วงแก่ CTCM โดยกลุ่มบริษัทฯ จะเป็นผู้ให้คำปรึกษาด้านการตลาดและประชาสัมพันธ์แก่ CTCM และได้รับผลตอบแทนในรูปแบบแบ่งรายได้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้งศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยในด้านเทคนิคและวิธีการเล่นเกมผ่านทางศูนย์บริการข้อมูลทางโทรศัพท์ (CALL CENTER) และอีเมล (EMAIL) ตลอด 24 ชั่วโมง การให้บริการผ่านทาง COUNTER SERVICE รวมถึง “@CLUB” ซึ่งบริษัทได้เปิดให้บริการที่ ESPLANADE รัชดา ในวันที่ 7 สิงหาคม 2554 ลูกค้าสามารถเข้ามาติดต่อได้ด้วยตนเอง เพื่อช่วยให้การเล่นเป็นไปอย่างราบรื่นและต่อเนื่อง และจากการติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นเกมอย่างใกล้ชิดผ่านศูนย์บริการข้อมูลดังกล่าว ได้ทำให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถติดตามพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นเกมอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ มีความเข้าใจและสามารถให้บริการแก่กลุ่มลูกค้าเป้าหมายเพื่อตอบสนองความต้องการต่างๆ ได้อย่างทันทั่วถึง

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ ได้แก่ WWW.PLAYPARK.COM ซึ่งเป็นเว็บไซต์ GAME PORTAL ที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่างๆ ทั้งเกมออนไลน์ เกมพีซี รวมถึงการดาวน์โหลดเกม (GAME DOWNLOAD) และยังเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม (GAMER COMMUNITY) ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล รูปภาพ และความคิดเห็น อีกทั้งยังเป็นแหล่งข้อมูลด้านไอทีและสินค้าไลฟ์สไตล์ ตลอดจนเป็นเวทีเปิดตัวเกมใหม่ นอกจากนี้ ยังดำเนินธุรกิจให้บริการโฆษณาออนไลน์ในเว็บไซต์เกมของบริษัทฯ และเว็บไซต์ WWW.PLAYPARK.COM เช่นเดียวกับ WWW.PLAYFPS.CO.TH เป็นแหล่งชุมชนของผู้เล่นเกมประเภท (FPS COMMUNITY) ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล และรับรู้ข่าวสารต่างๆ นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอทีได้แก่ WWW.THAIWARE.COM ซึ่งเป็นเว็บไซต์ ที่เป็นศูนย์รวมด้านไอทีและยังเป็นแหล่งสำหรับดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่างๆ ตลอดจนเป็นแหล่งชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

รายละเอียดเกมออนไลน์ที่ให้บริการในปัจจุบัน

ธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ (ONLINE GAME OPERATOR)

กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหญ่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 ได้ให้บริการเกมออนไลน์รวม 33 เกมใน 5 ประเทศ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทหลัก ดังนี้

ประเภทของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554

ประเภทเกม	เกมออนไลน์	รูปแบบการคิดค่าบริการ
1. MMORPG	Ragnarok Online	Hybrid Sale
	Maple Story	Item Sale

	Yulgang	Item Sale
	Granado Espada	Item Sale
	Legend of 3 Kingdom	Item Sale
	CABAL	Item Sale
	Ghost Online	Item Sale
	Rappelz	Item Sale
	12 Sky	Item Sale
	Atlantica	Item Sale
	Monster Forest	Item Sale
	Warrior of the 3 Kingdoms	Item Sale
	Rohan	Item Sale
	8inw	Item Sale
	Chosen	Item Sale
	AIKA	Item Sale
	Battle of Immortal	Item Sale
	Chinese Hero Online	Item Sale
	Gangza	Item Sale
	God of Emperor	Item Sale
	Lost Saga	Item Sale

ประเภทเกม	เกมออนไลน์	รูปแบบการคิดค่าบริการ
2. Causal Game	Audition	Item Sale
	GetAmped	Item Sale
	Grand Chase	Item Sale
	Granado Espada	Item Sale
	Freestyle Street Basketball	Item Sale
	GetAmped 2	Item Sale
	Band Master	Item Sale
	Gigaslave	Item Sale

ประเภทเกม	เกมออนไลน์	รูปแบบการคิดค่าบริการ
3. FPS	Sudden Attack	Item Sale
	AVA	Item Sale
	S4League	Item Sale

ประเภทเกม	เกมออนไลน์	รูปแบบการคิดค่าบริการ
4. Web-based	Pocket Ninja	Item Sale

หมายเหตุ :

AIR TIME SALE คือ การคิดค่าบริการเกมตามระยะเวลาการเล่น
ITEM SALE คือ การคิดค่าบริการเกมจากการขาย ITEM ในเกม
HYBRID SALE คือ การคิดค่าบริการรวมทั้ง 2 รูปแบบ

A1. MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME (“MMORPG”)

คือ เกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกมได้พร้อมกัน (REAL TIME INTERACTION) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม โดยมีลักษณะทั่วไปดังนี้

ผู้เล่นเกมจะเล่นเป็นตัวละครหนึ่งๆ หรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (MULTI CHARACTER CONTROL SYSTEM: MCC) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่น/ จุดด้อยที่แตกต่างกันไป

ผู้เล่นเกมสามารถเพิ่มประสบการณ์ (LEVEL) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่างๆ (ITEM) เช่น อาวุธ หรือกระสุนเพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่นๆ และสามารถแลกเปลี่ยน/ ซื้อขาย ITEM ในเกมได้

ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์และการใช้ชีวิตเสมือนสังคมนับเป็นชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นๆ เป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ โดยการเล่นเกมจะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีวันสิ้นสุด

ผู้เล่นเกมโดยส่วนใหญ่จะมีความภักดีต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากลักษณะของเกมที่ทำให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเก็บประสบการณ์/ LEVEL ในเกม

A2. CASUAL GAME

คือ เกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ผู้เล่นเกมไม่ต้องใช้เวลา หรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

A3. FIRST PERSON SHOOTING

คือ เกมออนไลน์แนวชู้ตติ้งต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก แข่งกันง่ายๆ ทำการแบ่งเป็นทีม แล้วช่วยกันโจมตีศัตรูต่างๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

A4. WEB – BASED GAME

คือ เกมออนไลน์ที่เล่นบนเว็บ BROWSER ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมก่อนใช้งาน

การคิดค่าบริการเกมออนไลน์

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกม ใน 2 ลักษณะ คือ

1.การคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่นเกมน (AIR TIME SALE)

ผู้เล่นเกมจะจ่ายค่าบริการตามระยะเวลาที่ใช้เล่นเกม ซึ่งวิธีนี้จะใช้สำหรับเกม MMORPG เป็นส่วนใหญ่ โดยในปัจจุบันมีเพียง RANGNAROK เพียงเกมเดียว ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนน้อยมากของรายได้ทั้งหมดใน ปี 2554

2.การขาย ITEM ในเกม (ITEM SALE)

ในวิธีคิดค่าบริการลักษณะนี้ ผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขาย ITEM ในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิ์ที่จะซื้อหรือไม่ซื้อ ITEM ก็ได้ โดย ITEM ที่ขายได้จะถือเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขาย ITEM จะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกมประเภทที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวน ITEM ที่เสนอขาย ซึ่งกรณีขาย ITEM เหนือรวมเป็นแพคเกจจะมีราคาที่ถูกลง

ปัจจุบัน แนวโน้มการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจาก AIR TIME SALE เป็น ITEM SALE เพิ่มขึ้น โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมทั้งกลุ่มเดิมและกลุ่มใหม่เข้ามาทดลองเล่นเกม ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในการมีรายได้จากการขาย ITEM ได้มากยิ่งขึ้น

การจัดจำหน่ายและช่องทางการจัดจำหน่าย

กิจกรรมทางการตลาด

กลุ่มบริษัทฯ ใช้ชื่อ “เอเชียซอฟท์” หรือ “ASIASOFT” เป็นชื่อทางการค้ามาตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจในปี 2544 ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นชื่อที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่นักเล่นเกมทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในฐานะผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ ทั้งในด้านการคัดสรรเกมชั้นนำ การทำการตลาดเพื่อรักษาฐานผู้เล่นเกม รวมทั้งความน่าเชื่อถือของระบบเครื่องแม่ข่ายในการให้บริการ

โดยกิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารให้ลูกค้ารับทราบและเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้นำเสนอ รวมทั้งได้ตระหนักว่ากลุ่มบริษัทฯ เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่ราคาถูกลงและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานทางการตลาด ภาพลักษณ์องค์กรและเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้สำรวจตลาดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ลูกค้า อีกทั้ง ยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับร้านตัวแทนจำหน่ายและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อให้ร้านดังกล่าวเข้าใจเกมออนไลน์ การบริการ และกลยุทธ์ทางด้านราคาของกลุ่มบริษัทฯ

ในวันที่ 7 สิงหาคม 2554 บริษัทฯ ได้เพิ่มศักยภาพในส่วนของการ @CLUB โดยได้เปิดให้บริการที่ ESPLANADE รัชดา ซึ่งจะเป็นมากกว่าส่วนงานที่ให้บริการกับลูกค้าทั่วไป และลูกค้าในส่วนของการสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยในส่วนของการ @CLUB ใหม่จะมีพื้นที่เพื่อรองรับกิจกรรมทางการตลาด ทั้งในส่วนของบริษัทฯ เช่น การเปิดตัวเกมใหม่ สินค้าใหม่ รวมทั้งเป็นสถานที่ทดลอง และแนะนำวิธีการเล่นเกมออนไลน์ อีกทั้งยังมีพื้นที่ซึ่งสามารถจัดกิจกรรมทางการตลาดร่วมกับพันธมิตรทางธุรกิจในปัจจุบัน เช่น โคคา-โคล่า, โนเกีย และ 3BB เป็นต้น

การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายสินค้า คือ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH เพื่อสามารถรับชำระค่าบริการเกม โดย

กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพเป็นช่องทางสำคัญที่จะนำบริการเกมออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน ล่วงหน้า @CASH

กลุ่มบริษัทฯ จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH เพื่อรับชำระค่าบริการเกม โดยเมื่อผู้เล่นเกมได้จ่ายเงินเพื่อซื้อบัตรแล้วจะได้รับหมายเลขบัตร (SERIAL NO.) และรหัสบัตร (PASSWORD) สำหรับลงทะเบียนเติมเวลา แลกคะแนน หรือเงินเสมือนจริง เพื่อใช้ซื้อ ITEM ในเกมทุกเกมของบริษัทที่ให้บริการในแต่ละประเทศ โดยบัตรแต่ละใบจะมีอายุใช้งานสูงสุด 90 วัน (ไทย) และ 365 วัน (สิงคโปร์และมาเลเซีย) นับจากวันที่ลงทะเบียน นอกจากนี้ เงินเสมือนจริงในบัตรยังใช้ชำระค่าบริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยบริษัทที่ร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัทฯ

การจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH สามารถกระทำได้ 2 วิธี ดังนี้

1. การจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่าย

โดยส่วนใหญ่แล้ว กลุ่มบริษัทฯ จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH ในรูปแบบบัตรพลาสติก (PLASTIC @CASH CARD) ผ่านตัวแทนจำหน่ายต่างๆ คิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 5 ของยอดขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH ทั้งหมดในปี 2554

- ร้านสะดวกซื้อ 7-ELEVEN ซึ่งจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH ต่อให้แก่ผู้เล่นเกมโดยตรงผ่านสาขาของร้านซึ่งมีกระจายอยู่ทั่วประเทศ
- ร้านค้าเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเกม ได้แก่ บริษัทที่มีเครือข่ายร้านค้าผลิตภัณฑ์เกม ผู้ค้าส่งผลิตภัณฑ์เกม และผู้ค้าส่งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น โดยตัวแทนจำหน่ายดังกล่าวอาจจำหน่ายโดยตรงให้แก่ผู้เล่นเกมผ่านเครือข่ายร้านค้าของตนเอง หรืออาจขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH ให้แก่ผู้ค้าปลีกซึ่งจะจำหน่ายต่อให้แก่ผู้เล่นเกมต่อไป
- ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งให้บริการเช่าคอมพิวเตอร์และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH ต่อให้แก่ผู้เล่นเกมเพื่อใช้เล่นเกมภายในร้าน

2. การจำหน่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์

กลุ่มบริษัทฯ ได้เริ่มการขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (ELECTRONIC @CASH CARD) ในช่วง 2 - 3 ปีที่ผ่านมา โดยในปี 2554 คิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 95 ของยอดขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH ทั้งหมด และมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรดังกล่าวผ่านการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี) ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ดังต่อไปนี้

ประเทศไทย :

- เว็บไซต์ : ซึ่งรวมถึงเว็บไซต์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้แก่ @SHOP และ @CASH ONLINE (เฉพาะสมาชิก @CAFE)
- โทรศัพท์มือถือ : @CASH ON MOBILE คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @CASH ผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินด้วยการส่ง SMS ผ่าน

โทรศัพท์มือถือในเครือข่าย AIS โดยระบบ PREPAID

- @CASH ON E-PAY ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านทางเครื่องจำหน่าย (TERMINAL) ในรูปแบบ VOUCHER เติมเงินเกมออนไลน์
- 1-2-CALL CASH CARD คือ ช่องทางใหม่ที่บริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ AIS เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความสะดวกในการเติมเงินมากขึ้น โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเงินสด วัน-ทู-คอลที่มีแถบ @ ตรงมุมบัตรเงินสด วัน-ทู-คอล ก็สามารถนำมาเติมเงินได้เช่นเดียวกับบัตร @CASH ซึ่งบริษัทฯ ได้เริ่มให้บริการในส่วนนี้ในเดือนกันยายน ปี 2553

มาเลเซีย :

- ONLINE CREDIT CARD คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @CASH ผ่าน [HTTPS://PASSPORT.ASIASOFTSEA.COM/GENERAL/AP_LANDING.ASPX](https://passport.asiasoftsea.com/general/ap_landing.aspx) หรือ WWW.PAYPAL.COM โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต
- MOL E-PIN เป็นระบบรับชำระเงินในมาเลเซีย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @CASH ผ่าน MOL E-POINTS ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยชำระเงินผ่านร้านค้าที่เป็นตัวแทนจำหน่าย หรือชำระผ่านออนไลน์ในเว็บ WWW.OFFGAMERS.COM หรือชำระผ่านร้านค้าที่มีสัญลักษณ์ E-PAY
- โทรศัพท์มือถือ : @CASH ON MOBILE คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @CASH ผ่านโทรศัพท์มือถือในมาเลเซียซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย MAXIS

สิงคโปร์ :

- S.A.M KIOSK E-PIN เป็นระบบรับชำระเงินในสิงคโปร์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @CASH ผ่านทางเครื่องจ่ายเงินอัตโนมัติ S.A.M และผ่านทางเครื่องจ่ายอัตโนมัติ AXS
- โทรศัพท์มือถือ : @CASH ON MOBILE คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @CASH ผ่านโทรศัพท์มือถือในสิงคโปร์ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย SINGTEL, STARHUB และ GX
- MOL E-PIN เป็นระบบชำระเงินในสิงคโปร์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @CASH ผ่าน MOL E-POINTS, ENETS และ PAYPAL ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- A GLOBAL GAME CONCEPT : เป็นระบบที่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้ ทำให้ผู้เล่นสามารถสร้างมิตรภาพรวมทั้งสามารถแข่งขันกันในระดับภูมิภาค ในกลุ่ม SEA ONLINE TOURNAMENTS โดยผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @CASH ได้ทุกช่องทางในทุกประเทศในกลุ่มของบริษัทเอเชียซอฟท์

อินโดนีเซีย :

- จำหน่าย UNI-PIN เป็นระบบรับชำระเงินในอินโดนีเซียโดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์โดยชำระเงินผ่านร้านค้าที่เป็นตัวแทนจำหน่าย เป็น E-PIN คือ INDOMARET ซึ่งเป็นร้านสะดวกซื้อที่มีสาขามากที่สุดในอินโดนีเซีย
- จำหน่าย PREPAID CARD ผ่านตัวแทนจำหน่าย

แผนภาพแสดงการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า

@CASH

ผู้เล่นเกมจะสามารถชำระค่าบริการเกมออนไลน์ผ่านการซื้อบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH ทั้งในรูปแบบบัตรพลาสติก (PLASTIC @CASH CARD) จากตัวแทนจำหน่าย และในรูปแบบบัตรอิเล็กทรอนิกส์ (ELECTRONIC @CASH CARD) จากระบบอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ ดังแสดงในแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพแสดงการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า

1-2-CALL CASH CARD

ในปี 2553 บริษัทฯ ได้เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านบัตรเงินสด 1-2-CALL โดยผู้เล่นเกมจะสามารถชำระค่าบริการเกมออนไลน์ผ่านการซื้อบัตรเติมเงินสด 1-2-CALL ดังแสดงในแผนภาพต่อไปนี้



กลยุทธ์การแข่งขัน

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ได้กระจายการลงทุนในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ไปยัง 5 ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และอินโดนีเซีย เพื่อลดความเสี่ยงจากการลงทุนภายในประเทศ หรือในประเทศใดประเทศหนึ่ง โดยมีกลยุทธ์การบริหารจัดการในระดับภูมิภาคที่ช่วยให้สามารถลดต้นทุนการดำเนินงาน ทั้งจากการร่วมกันจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้ทรัพยากรบุคคลร่วมกัน การถ่ายทอดความรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์จากการดำเนินธุรกิจในประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศหนึ่ง ซึ่งจะช่วยให้โอกาสความสำเร็จของธุรกิจได้

การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และปรับปรุงเกมเดิมในปัจจุบันให้มีรูปแบบทันสมัยอยู่เสมอ (UPDATED VERSION)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 33 เกม ใน 5 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ได้ร่วมกับผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบรวมทั้งเนื้อหาเกมให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการทั้งในด้านรูปแบบกราฟิก และเนื้อหาเกม

การเสริมสร้างฐานทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง

กลุ่มบริษัทฯ ได้เสริมสร้างฐานทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ใน 3 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่งและรักษาสถานะการเป็นผู้นำให้บริการเกมออนไลน์อันดับ 1 ในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและนิยมในตลาดต่างประเทศ กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการนำเสนอเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศแล้วนั้น มักมีจุดเด่นทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้โอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดต่อกลุ่มลูกค้าในประเทศเป้าหมาย
- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทเป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนทั้งในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น
- การเพิ่มจำนวนและกระจายช่องทางการจัดจำหน่ายให้ครอบคลุมและทั่วถึง กลุ่มบริษัทฯ มีแผนเพิ่มจำนวนตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @CASH และสินค้าเกมออนไลน์อื่นๆ เช่น หนังสือคู่มือ ITEMS PACKAGE เป็นต้น เพื่อให้ครอบคลุมทั่วประเทศมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งที่จะขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย โดยจะเห็นได้จากการเพิ่มช่องทางใหม่ๆ ในปี 2553 ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้มากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เสริมสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันโดยการรักษาฐานลูกค้าเดิมและเพิ่มฐานผู้เล่นเกมใหม่ อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ ยังได้พัฒนาช่องทางการจำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อสามารถลดต้นทุนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ได้ในอนาคต โดยเครือข่ายการจัดจำหน่ายดังกล่าวสามารถใช้เป็นช่องทางการทำตลาดได้เป็นอย่างดี จากการจัดกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เช่น การแจกโปสเตอร์และสื่อโฆษณาเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกมโดยตรง

การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขาย ITEM

เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในปัจจุบัน คิดค่าบริการจากการขาย ITEM ในเกม กลุ่มบริษัทฯ จึงมุ่งเน้นการทำตลาดโดยตรงต่อกลุ่มผู้เล่นเกมเพื่อกระตุ้นการซื้อ ITEM อย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดแพคเกจการขาย ITEM ในแต่ละเดือน การทำ ITEM SHOP / ITEM MALL ในเว็บไซต์ การส่ง NEWSLETTER และ SMS ให้ผู้เล่นเกม เป็นต้น

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยผู้เล่นเกมให้สามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมมีความมั่นใจและเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีในเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่น และเพิ่มโอกาสในการซื้อ ITEM ในเกม ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ได้ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทาง CALL CENTER, EMAIL และ LIVE CHAT ตลอด 24 ชั่วโมง รวมถึงให้บริการผ่านทาง COUNTER SERVICE @CLUB สำหรับลูกค้าที่มาติดต่อกับตนเอง ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งจัดหาบุคลากรและอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมที่คาดว่าจะมีจำนวนมากขึ้นในอนาคต ซึ่งในส่วนของการบริการบริษัทฯ ได้รับ ISO 9001:2008

การพัฒนาระบบ SERVER ในการให้บริการเกมออนไลน์

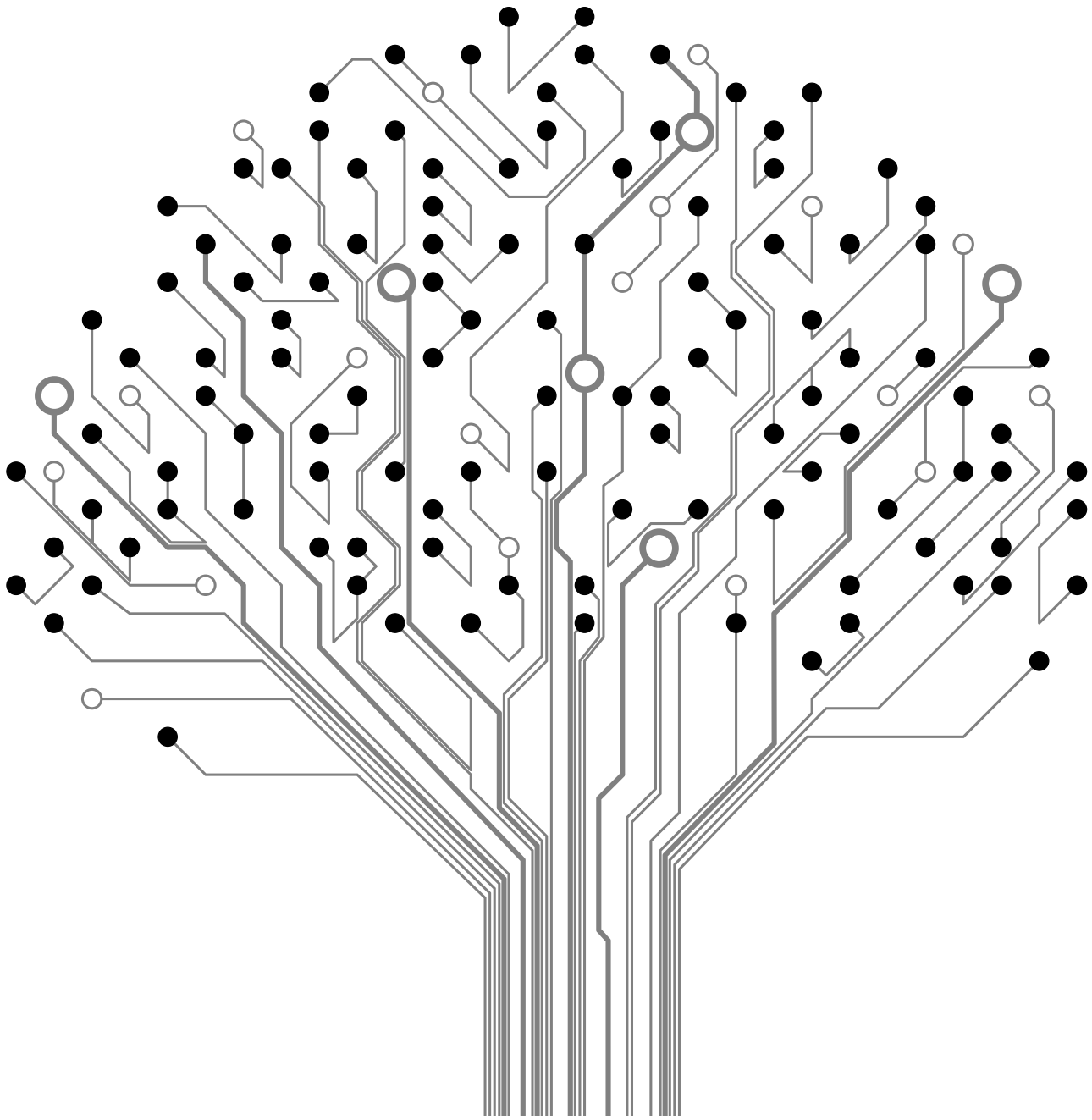
กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าระบบ SERVER ที่ดีและมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่นต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นการพัฒนาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของระบบ SERVER อย่างต่อเนื่อง การปรับปรุงระบบรักษาข้อมูลเพื่อป้องกันการขโมยข้อมูลให้มีความทันสมัย รวมถึงการเพิ่มขนาดวงจรสื่อสารความเร็วสูงให้เพียงพอสำหรับรองรับจำนวนผู้เล่นเกมที่เพิ่มขึ้นในอนาคต จะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ มีความพร้อมและสามารถให้บริการเกมออนไลน์ด้วยความเร็วเต็มประสิทธิภาพ ลดความผิดพลาดหรือการสูญหายของข้อมูล และลดปัญหาการหยุดให้บริการที่อาจเกิดขึ้นได้ ซึ่งบริษัทฯ ได้รับ ISO/IEC 27001:2005 (INFORMATION SECURITY MANAGEMENT SYSTEM:ISMS)

ประโยชน์หลักจากการใช้มาตรฐาน ISMS/ISO 27001:2005

- ข้อมูลของลูกค้า และระบบต่างๆ ที่ให้บริการมีความปลอดภัย ข้อมูลมีความถูกต้องและพร้อมใช้งานเสมอ ทำให้สร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้า
- ให้ความมั่นใจกับลูกค้าและกับบริษัทผู้ค้าว่าบริษัทจะสามารถดำเนินธุรกิจได้อย่างต่อเนื่องไม่สะดุด ทั้งการให้บริการและในการทำธุรกิจระหว่างลูกค้า

อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดยมุ่งเน้นการให้เล่นเกมฟรีและคิดค่าบริการจากการขาย ITEM ในเกม เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับคู่แข่งทั้งในอุตสาหกรรมเดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่นๆ ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้องสามารถสร้างผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ไม่เป็นนโยบายการทำตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง (PRICE WAR)



CONNECTED FOR CONSTANT GROWTH

เชื่อมสู่การเติบโตที่ยั่งยืน

การตลาด และภาวะการแข่งขัน

ตลาดเกมออนไลน์

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (SOUTHEAST ASIA ONLINE GAMING MARKET)

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือเป็นตลาดเป้าหมายในการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ของกลุ่มบริษัท ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย จากรายงานของ NIKO PARTNERS ซึ่งเป็นบริษัทวิจัยชั้นนำที่มีความเชี่ยวชาญตลาดเกมในประเทศจีน และภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในปี 2554 ตลาดเกมออนไลน์ของภูมิภาคนี้รวม 6 ประเทศ มีมูลค่าประมาณ 14,694 ล้านดอลลาร์ (SOURCE: NIKO PARTNERS) โดยคาดการณ์ว่าในปี 2557 ตลาดเกมออนไลน์จะมีมูลค่าเพิ่มขึ้นเป็น 25,845 ล้านดอลลาร์ คิดเป็นอัตราการเติบโตเฉลี่ยสะสม (CAGR) ร้อยละ 20.7 ต่อปี อีกทั้งอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากกระแสสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก หรือทวิตเตอร์ก็ตาม ซึ่งจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นจะสัมพันธ์กับจำนวนผู้เล่นอินเทอร์เน็ต รวมทั้งค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่มีราคาถูกลงอย่างรวดเร็วเนื่องจากภาวะการแข่งขันของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ยิ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เห็นว่าตลาดเกมออนไลน์ในภูมิภาคนี้ยังคงมีศักยภาพในการเติบโตได้อีกมาก

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่น เช่น เกมพีซี เกมอาเขต การดูหนัง ฟังเพลง การไอเกะ ในหลายๆ ด้าน ดังนี้

• เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย

เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นส่วนใหญ่ในภูมิภาคนี้จะมีแนวโน้มเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายที่ถูกกว่า สะดวกสบาย และยังเป็นแหล่งชุมนุมพบปะของผู้เล่นเกม ยกเว้นในสิงคโปร์ซึ่งประชากรส่วนใหญ่มักนิยมเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง เนื่องจากสิงคโปร์เป็นประเทศที่มีระบบเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตครอบคลุมอย่างกว้างขวางและเข้าถึงได้ง่าย ประกอบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นยังถือว่าต่ำเมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่นๆ อย่างไรก็ตามแนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต

• ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้บริการเกมอย่างต่อเนื่อง

เนื่องจากลักษณะการเล่นเกมนั้นส่งเสริมผู้เล่นเกมให้มีความสัมพันธ์ในเชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกันได้ โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อ

บรรลุภารกิจในเกม จึงทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่างๆ ในเกมเพื่อให้เป็นผู้เล่นเกมที่มีความผูกพันกับเกมมากยิ่งขึ้น

• การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและสัญญาณอินเทอร์เน็ต

เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาไม่สูงนัก ทำให้คนสามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสเปกที่สูงขึ้นกว่าเดิมทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพสูงๆ ได้ ซึ่งถือเป็นการขยายตลาดไปยังตลาดใหม่ๆ อีกด้วย ซึ่งในประเทศไทยเองก็กำลังก้าวเข้าสู่สภาวะนี้เช่นกัน เนื่องจากปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมีการแข่งขันกันในเรื่องของความเร็วอินเทอร์เน็ต ทำให้ค่าบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยราคาถูกลง ในขณะที่มีความเร็วเพิ่มขึ้น

• ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ต่ำ

ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งในด้านงานเพลง เกมพีซี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่นๆ ถือเป็นปัญหาใหญ่ของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้ และส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน จนทำให้ไม่สามารถดำเนินการได้ต่อไป ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์จะมีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบ SERVER ของผู้ให้บริการ ซึ่งผู้เล่นเกมไม่สามารถเข้าถึงได้ อีกทั้ง CLIENT PROGRAM ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกมในครั้งแรกยังมีราคาต่ำทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่นที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปซีดี ดีวีดี หรือดิสก์เกมซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และอินโดนีเซีย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัท ให้บริการเกมออนไลน์ใน 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และอินโดนีเซีย ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ที่สูงและต่อเนื่อง โดยในอดีตผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่เป็นรายเล็กที่เปิดให้บริการเกมเพียงไม่กี่เกม ซึ่งมักเป็นประเภท MMORPG และคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่น แต่ในปัจจุบันการแข่งขันในอุตสาหกรรมมีมากขึ้นจากการเข้ามาของผู้ประกอบการรายใหญ่และการเปิดตัวเกมออนไลน์ใหม่อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งการเปลี่ยนรูปแบบการคิดค่าบริการเกมจากการคิดตามเวลา เป็นการให้เล่นเกมฟรีแต่คิดบริการจากการขาย ITEM ในเกม ได้ส่งผลให้การแข่งขันมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ถือเป็นต้นทุนการดำเนินงานที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการในธุรกิจนี้ ซึ่งในปัจจุบันผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่ในประเทศดังกล่าวมักจะจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมและ/หรือประสบความสำเร็จในประเทศอื่นๆ มาจากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศมากกว่าการพัฒนาเกมเอง อย่างไรก็ตามผู้ให้บริการเกมได้เริ่มมีแนวโน้มในการพัฒนาเกมออนไลน์ของตนเองเพื่อลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมให้ต่ำลง

โดยภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และ อินโดนีเซีย สามารถสรุปได้ดังนี้



1. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยปี 2554 มีมูลค่าตลาดอยู่ที่ประมาณกว่า 3,000 ล้านบาท (ข้อมูลจาก ภายในบริษัท) โดยปี 2554 มีการแข่งขันกันที่ค่อนข้างรุนแรง ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่ใกล้เคียงกันเพิ่มขึ้น จาก 33 รายในปี 2553 เป็น 38 รายในปี 2554 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการเพิ่มขึ้นจาก 111 เกม ในปี 2553 เป็น 128 เกม ในปี 2554 โดยเป็นเกมใหม่ 39 เกม ในปี 2554

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย

● การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (BROADBAND INTERNET)

ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้เติบโตในอัตราสูงจากการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการทั้งในด้านบริการและราคา โดยปัจจุบันมีอัตราค่าบริการที่ความเร็วประมาณ 7.0 เมกะบิตต่อวินาที ที่ประมาณ 600 บาทต่อเดือน ซึ่งถือว่าค่อนข้างต่ำจึงทำให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และจากการที่การเล่นเกมออนไลน์ต้องการความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูลเพื่อความสนุกในการเล่น จึงทำให้มีผู้เล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งได้ช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

● ความหลากหลายของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ

ในช่วงที่ผ่านมา ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทยได้เปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลาย ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ ที่ช่วยเพิ่มความสนุกในการเล่นออนไลน์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทางเลือกของผู้เล่นเกม รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากยิ่งขึ้น

● การให้บริการลูกค้ามีความสำคัญมากขึ้น

ในช่วง 2 - 3 ปี ต่อจากนี้ ตลาดเกมออนไลน์จะมีการแข่งขันที่เข้มข้นขึ้น ซึ่งการให้บริการแก่ลูกค้าจะกลายเป็นปัจจัยหลักที่จะรักษาฐานลูกค้าไว้ ซึ่งผู้ให้บริการได้พัฒนาการให้บริการให้ดีขึ้น และเป็นที่พอใจแก่ลูกค้า เช่น มีระบบ CALL CENTER 24 ชม. มีการอัปเดต CONTENT อย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรม และการจัดโปรโมชันผ่านสื่อช่องทางต่างๆ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นได้มากขึ้น

● การจัดตั้งสมาคมกีฬาเกม จะทำให้ตลาดเกมออนไลน์ขยายตัวมากขึ้น

เนื่องจากในอดีตที่ผ่านมาการเล่นคอมพิวเตอร์ ที่มักถูกมองว่า

เป็นสิ่งมอมเมาเยาวชน และก่อให้เกิดปัญหาสังคมต่างๆ ตามมานั้น ในปัจจุบันได้ถูกจัดให้เป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ซึ่งเรียกว่า ELECTRONIC SPORTS หรือ E-SPORTS ตามมติของคณะกรรมการโอลิมปิกสากล (INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE: IOC) โดยมีแนวคิดว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับกีฬา จะเป็นการช่วยพัฒนางานกีฬาได้อีกทางหนึ่ง จึงทำให้มีการจัดการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ หรือกีฬา E-SPORTS ขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งในระดับประเทศและต่างประเทศ โดยการแข่งขันส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของการแข่งขันเกมออนไลน์ ด้วยเหตุนี้เอง จึงเป็นที่มาของแนวคิดในการจัดตั้งสมาคมกีฬาเกมขึ้นในประเทศไทย เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ ควบคุม และดูแล ตลอดจนส่งเสริม และสนับสนุนให้นักกีฬาเกมคนไทยได้มีโอกาสก้าวไกลไปแข่งขันในรายการระดับโลกมากขึ้น ซึ่งหากแนวคิดนี้สามารถเกิดขึ้นได้จริง เช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นแล้วในประเทศเกาหลีใต้ จะมีผลทำให้ตลาดเกมออนไลน์ของไทยสามารถขยายตัวได้อีกมาก โดยเฉพาะเมื่อมีเยาวชนและผู้สนใจเล่นเกมจำนวนมาก หันมาเล่นเกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะจนสามารถไปแข่งขันได้มากขึ้น ก็จะทำให้กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในไทยขยายตัวออกไปมากขึ้น



2. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ยังมีแนวโน้มเติบโตได้อย่างต่อเนื่องจากระบบ NETWORK และ INFRASTRUCTURE ของสิงคโปร์มีความก้าวหน้ามาก สำหรับการพัฒนาเกมใหม่ที่ต้องการระบบรองรับเทคโนโลยีที่ค่อนข้างสูงทั้งนี้ รัฐบาลสิงคโปร์ยังพยายามผลักดันการเป็นศูนย์กลางในการเปิดตลาดของผู้ให้บริการเกมจากต่างประเทศสู่ตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงการที่ SOCIAL GAME กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงทำให้มีโอกาสที่จะมีการพัฒนาเกมประเภทนี้อย่างจริงจัง ในปี 2554 ประเภทของเกมที่มีผู้เล่นเกมในประเทศไทย สิงคโปร์ ให้ความสนใจอยู่ที่เกมประเภท MMORPG โดยมีสัดส่วนถึงร้อยละ 64 ในขณะที่เกมประเภท CASUAL มีสัดส่วนอยู่ที่ ร้อยละ 36 โดยมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 21 เกม และมีผู้ให้บริการ 8 ราย



3. ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ในปี 2554 การแข่งขันค่อนข้างรุนแรงโดยผู้ให้บริการเกมข้ามชาติขนาดใหญ่มีแนวโน้มที่จะเข้าไปเปิดตลาดมาเลเซียเพิ่มขึ้น เช่น CHANGYOU และ SHANDA ประเภทของเกมที่มีผู้เล่นเกมในประเทศไทยให้ความสนใจอยู่ที่เกมประเภท MMORPG โดยมีสัดส่วนถึงร้อยละ 74 ในขณะที่เกมประเภท FPS และ CASUAL มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 14 และ 12 ตามลำดับ โดยมีจำนวนเกมทั้งสิ้น 74 เกม (ไม่รวม WEB GAME) และจำนวนผู้ให้บริการ 30 กว่าราย

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย

- เกมที่ให้บริการอยู่ในปัจจุบันมีการอัปเดตสิ่งใหม่ๆ บ่อยขึ้น รวมทั้งมีการเปิดตัวเกมใหม่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

โดยในปัจจุบันระบบ FREE-TO PLAY เป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่จะรักษาฐานลูกค้าเดิม ทำให้ผู้ให้บริการต้องทำการอัปเดต VIRTUAL ITEMS ให้บ่อยขึ้น รวมทั้งมีการเปิดตัวเกมใหม่ๆ เพิ่มขึ้นเพื่อรักษาฐานลูกค้า

- เครือข่ายการสื่อสารที่มีความก้าวหน้าสูงในราคาที่ถูกลง

สิงคโปร์จัดเป็นประเทศที่มีเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและไร้สายที่มีความก้าวหน้าในระดับสูง ซึ่งได้ช่วยสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์และรองรับการพัฒนาของเกมในอนาคตทั้งในรูปแบบของเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์มือถือ นอกจากนี้อัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่องได้ส่งเสริมให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั้งใหม่และเก่าหันมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพิ่มขึ้น ส่งผลให้อัตราการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง



4 . ก้าวสู่อุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ก้าวมตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทยค่อนข้างเชื่องช้าเนื่องจากรัฐบาลเวียดนามไม่มีการอนุมัติเกมออนไลน์ประเภท CLIENT BASE ใหม่ๆ ในปีที่แล้วและปีก่อนหน้าเลย การอนุมัติการเปิดเกมใหม่ยังเป็นดุลยพินิจของหน่วยงานรัฐบาลซึ่งยังไม่มีความชัดเจน

ในปี 2554 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีการแข่งขันกันยังไม่มากเท่าใดนัก ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 30 ราย มีจำนวนเกมที่ให้บริการ 94 เกม ผู้เล่นเกมในเวียดนามให้ความสนใจอยู่ที่เกมประเภท MMORPG โดยมีสัดส่วนถึงร้อยละ 37 ในขณะที่เกมประเภท WEB GAME มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 34 รองลงมาเป็น เกมประเภท CASUAL โดยมีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 29 รวมทั้งผู้ประกอบการรายใหม่จากต่างประเทศยังติดปัญหาการเข้าไปลงทุนโดยตรงในเวียดนาม เนื่องจากรัฐบาลไม่อนุมัติการเปิดเกมใหม่

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ต

ด้วยภาครัฐของเวียดนามส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรให้สูงขึ้น จึงทำให้เวียดนามมีการพัฒนาเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ประชากรสามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตครอบคลุมพื้นที่ทางไกลได้มากขึ้นในอัตราค่าบริการที่ลดลง ทำให้ในช่วง 2 - 3 ปีที่ผ่านมาจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานและความบันเทิงเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว และได้ส่งผลให้มีจำนวนผู้ใช้บริการเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นเช่นกัน



5 . ก้าวสู่อุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย

ในปี 2554 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย มีการแข่งขันกันยังไม่มากเท่าใดนัก ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 22 ราย และมีเกมที่เปิดให้บริการเพียง 41 เกม ซึ่งหากเปรียบเทียบกับประเทศไทย, สิงคโปร์ และมาเลเซียแล้วยังถือว่าน้อยมาก สำหรับประเภทของเกมผู้เล่นเกมในประเทศอินโดนีเซียให้ความสนใจอยู่ที่เกมประเภท FPS โดยมีสัดส่วนถึงร้อยละ 51 ในขณะที่เกมประเภท MMORPG และ CASUAL มีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 34 และ 15 ตามลำดับ

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย

- ประเทศอินโดนีเซียเป็นประเทศที่มีประชากรสูงเป็นอันดับ 4 ของโลก อีกทั้งมีจำนวนผู้เล่นอินเทอร์เน็ตจำนวน 45 ล้านคน หรือเป็นอันดับ 5 ในเอเชีย แต่ทั้งนี้ประเทศอินโดนีเซียยังมีสัดส่วนผู้เล่นอินเทอร์เน็ตเทียบกับจำนวนประชากรอยู่ที่ร้อยละ 19.83 ซึ่งยังถือว่าน้อยมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

● ปัจจุบันประเทศอินโดนีเซีย เป็นประเทศที่ประชาชนกำลังให้ความสนใจกับสังคมออนไลน์เป็นอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้เล่นเฟซบุ๊กที่สูงถึง 41.7 ล้านคน ณ สิ้นเดือนธันวาคม 2554 เป็นอันดับสองรองจากประเทศสหรัฐอเมริกา จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นว่าประเทศอินโดนีเซียเริ่มให้ความสำคัญโลกออนไลน์มากขึ้น ประกอบกับจุดเด่นของเกมออนไลน์ หรือจุดที่ผู้เล่นสนใจคือ ผู้เล่นมีโอกาสได้สนทนาหรือพบปะกันในโลกออนไลน์ ส่งผลให้ตลาดเกมออนไลน์ยังสามารถเติบโตได้อีกมากในประเทศอินโดนีเซีย

● สำหรับตลาดเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย นั้น ยังเป็นช่วงเริ่มต้นดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการ และจำนวนเกมที่เปิดให้บริการที่ยังมีจำนวนไม่มากเท่าใดนักเมื่อเทียบกับประเทศอื่นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อีกทั้งคู่แข่งในตลาดก็ยังไม่ได้แข็งแกร่งเท่าใดนัก ดังจะเห็นได้จาก LYTO ที่เคยเป็นผู้นำอันดับหนึ่งมาตลอด แต่หลังจากที่ PT KREON (GEMSCOOL) ได้เปิดเกม POINT BLANK ในปี 2552 ก็ทำให้ PT KREON กลายเป็นผู้นำอันดับ 1 ในตลาดแทน ซึ่งจะทำให้หากผู้ให้บริการรายใดมีเกมที่ได้รับคามนิยมจากผู้เล่นแล้ว การเป็นผู้นำในตลาดอินโดนีเซียก็ไม่ใช่อเรื่องยาก

ปัจจัยความเสี่ยง

ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และ เกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม (CENSOR) ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ส่วนกรมทรัพย์สินทางปัญญาดูแลเรื่องการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP CODE) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ ดีวีดี ส่วนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระทรวงพาณิชย์ได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก เนื่องจากรัฐบาลไม่ได้ปิดกั้นการทำธุรกิจเกมออนไลน์แต่อย่างใด ในมาเลเซีย ยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตามก็อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือการออกมาตรการกำกับหรือกฎระเบียบต่างๆ ใหม่เพิ่มเติมเพื่อควบคุมการเล่นเกมออนไลน์ และธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น อาจส่งผลกระทบต่อการทำธุรกรรม ฐานการเงิน และผลประโยชน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

ความเสี่ยงจากการแข่งขันและการเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหม่

ปัจจุบัน การแข่งขันในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย และเวียดนามมีความรุนแรงมากขึ้น จากการเพิ่มจำนวนของผู้ให้บริการรายใหม่ในตลาดที่ได้นำเสนอเกมออนไลน์เพิ่มอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ให้บริการในแต่ละประเทศมีจำนวนหลายรายและมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากอัตราการเจริญเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ ประกอบกับเป็นธุรกิจที่มีอัตราการกำไรสูง

ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่ กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใดๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนขั้นต้น (INITIAL INVESTMENT) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบ SERVER อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง และค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้นหากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนขั้นต้นดังกล่าว หรือในจำนวนตามที่คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์และอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ทั้งนี้หากเกมออนไลน์ใดๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่คาด

การณไว้ กลุ่มบริษัทฯ อาจพิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งจำนวน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในงวดบัญชีนั้นๆ

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะมุ่งเน้นการคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาดโดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มตลาดผู้เล่นเกมเป้าหมายอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใดๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกมออนไลน์ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยได้เปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่างๆ โดยปัจจุบัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการรวม 33 เกม ใน 5 ประเทศ คือ ไทย (26 เกม) สิงคโปร์ (6 เกม) มาเลเซีย (3 เกม) อินโดนีเซีย (1 เกม) และเวียดนาม (6 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

ความเสี่ยงจากการคิดค่าบริการเกมออนไลน์โดยการขาย ITEM ในเกม

ในอดีตกลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ตามระยะเวลาที่ให้บริการ (AIR TIME SALE) แต่ในปัจจุบัน รายได้หลักมาจากการขาย ITEM เป็นส่วนใหญ่ และมีแนวโน้มปรับตัวสูงขึ้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่นเกมในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกที่หันมานิยมการเล่นเกมฟรีและซื้อ ITEM เมื่อพึงพอใจเท่านั้น รวมทั้งผู้ประกอบการได้หันมานิยมคิดค่าบริการแบบ ITEM SALE เช่นกัน เนื่องจากเชื่อว่าจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมได้ ดังนั้นกลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการแข่งขันที่รุนแรงขึ้น และหากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อ ITEM อย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลกระทบต่อทำธุรกรรม ฐานการเงิน และผลประโยชน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการซื้อ ITEM เพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นรายอื่น ทั้งในด้านความสวยงามและความสามารถ กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการทำการตลาดเชิงรุก และการทำกิจกรรมตรงต่อใจแก่กลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกมเพื่อนำเสนอ ITEM ที่น่าสนใจอย่างต่อเนื่องจะช่วยกระตุ้นการซื้อ ITEM ในเกมเพิ่มมากขึ้น

ความเสี่ยงจากการเกิดภัยธรรมชาติ

ปัญหาน้ำท่วมในปี 2554 ได้สร้างความเสียหายให้กับบ้านเรือนและทรัพย์สิน ซึ่งในปี 2554 นั้นมีหลายจังหวัดที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาน้ำท่วมซึ่งมีผลกระทบต่อร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิกของบริษัทจำนวน 1 ใน 3 ได้รับความเสียหาย ดังนั้นปัญหาน้ำท่วมยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างบูรณาการจากรัฐบาล กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในการลดลงของรายได้จากการต่ออายุสมาชิกของร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพื่อลดต้นทุนของร้านค้า อย่างไรก็ตามกลุ่มบริษัทฯ ได้ตระหนักถึงปัญหายุทธศาสตร์ที่เกิดขึ้น โดยทางกลุ่มบริษัทฯ ได้มีมาตรการช่วยเหลือสมาชิกร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่โดยการต่ออายุสมาชิกออกไปเป็นเวลา 2 เดือน โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายเพื่อช่วยเหลือและลดภาระให้กับทางร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนมากน้อยราย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์โดยเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (INTERNET DATA CENTER) เพื่อใช้ในการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (SERVER) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (BAND-WIDTH) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPS) เพียงน้อยราย โดยการให้บริการในประเทศไทยได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต จาก บจก. กรุ อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์, บริษัท ทีทีแอลดีที ซัสโครเบอร์ เซอร์วิส เซส จำกัด และ บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) และในส่วนของการ BANDWIDTH ใช้บริการจาก บจก. กรุ อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์ ในขณะที่การให้บริการในประเทศสิงคโปร์ได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก EQUINIX SINGAPORE PTE. LTD. และ STARHUB LTD. และในส่วนของการ BANDWIDTH ใช้บริการจาก SINGTEL และ STARHUB LTD. และประเทศมาเลเซีย ได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต จาก EXTREME BROADBAND SDN BHD. และในส่วนของการ BANDWIDTH ใช้บริการจาก GLOBAL TRANSIT COMMUNICATION โดยได้ทำสัญญาเช่าระยะสั้นตามปกติธุรกิจและสามารถต่อสัญญาเช่าได้ตลอดเวลา ทั้งนี้หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการจะส่งผลกระทบต่อการเล่นออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งการขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้ธุรกิจและความพึงพอใจในการเล่นลดลง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นหนึ่งเดียวผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพด้านบริการ และมีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยที่เป็นไปตามมาตรฐานสากล นอกจากนี้ เพื่อเป็นการกระจายความเสี่ยงจากการขัดข้องในการให้บริการ ในปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ จึงได้เช่าศูนย์ IDC เพิ่มขึ้นทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ

ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำเกมในต่างประเทศจำนวนมากหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (SPECIFIC TERRITORY) เป็นเวลาประมาณ 2-3 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (COMMERCIAL LAUNCH) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมจะสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่างๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออก PATCH FILE การแก้ไขปัญหาเทคนิค (BUG) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์หากกลุ่มบริษัทฯ มีได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ และ/หรือ ไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือ เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อรายได้ ธุรกิจ การเงิน และผลประโยชน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกยกเลิกสัญญา นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนา/ผู้จัด

จำหน่ายเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ ซึ่งสามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือการให้บริการเกมได้ตลอดอายุสัญญา โดยกำหนดให้มีสิทธิต่อสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถต่ออายุสัญญาในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้เกมส่วนใหญ่ทั้งประเภท MMORPG และ CASUAL GAME จะมีอายุการให้บริการตามสัญญาประมาณ 2 - 3 ปี

ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ปัจจุบันผู้ประกอบการบางรายได้ลักลอบนำเอาโปรแกรมเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครื่องแม่ข่าย (SERVER) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (NETWORK) ของตนเองในอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อกลุ่มบริษัทฯ สูญเสียรายได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม การให้บริการจากเครื่องแม่ข่ายของผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์มักมีคุณภาพต่ำทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นในจำนวนมากพร้อมกัน อีกทั้งผู้เล่นจะเข้าเล่นเกมได้จำกัดเฉพาะบนเครือข่ายของเครื่อง SERVER ที่ลักลอบติดตั้งเกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น โดยไม่สามารถเข้าเล่นในเครือข่ายของกลุ่มบริษัทฯ ได้ จึงทำให้มีสังคมผู้เล่นเกมในขนาดจำกัด นอกจากนี้ ผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ไขความผิดพลาดในโปรแกรมเกม (BUG) หรือแก้ปัญหาทางเทคนิค จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่นเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการสูญเสียรายได้จากการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ และเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดให้มีทีมงานเพื่อสืบหาและดำเนินคดีกับผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์

ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปรโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ จะถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 50.06 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 31 สิงหาคม 2554) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้นอาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและท้วงติงเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 ท่าน จากทั้งหมด 7 ท่าน รวมทั้งมีกรรมการภายนอกที่มาจากการเลือกตั้งของผู้ถือหุ้น 1 ท่าน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 ท่าน เพื่อบำบัดน้ำใจในการตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

โครงสร้างการถือหุ้นและการจัดการ

หลักทรัพย์ของบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 316,000,000 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 316,000,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท โดยเป็นทุนชำระแล้วจำนวน 315,907,762 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 315,907,762 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท โดยทุนจดทะเบียนในส่วนที่เหลือจำนวน 92,238 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 92,238 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท ออกเพื่อรองรับการใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของบริษัทฯ ที่ได้จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงาน ซึ่งครบกำหนดการใช้สิทธิแล้ว และจะได้ดำเนินการลดทุนจดทะเบียนต่อไป

การเสนอขายใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของบริษัทฯ ให้แก่กรรมการและพนักงาน

ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2550 เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2550 ได้มีมติอนุมัติออกและเสนอขายใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย (ใบสำคัญแสดงสิทธิฯ) เพื่อเป็นการตอบแทนการทำงานและเป็นแรงจูงใจให้ปฏิบัติงานด้วยความตั้งใจกับกลุ่มบริษัทฯ ในระยะยาว จำนวนไม่เกิน 16 ล้านหน่วย ในราคาเสนอขายหน่วยละ 0 บาท อัตราการใช้สิทธิที่ใบสำคัญแสดงสิทธิ 1 หน่วย ต่อหุ้นสามัญ 1 หุ้น ในราคาการใช้สิทธิตามมูลค่าที่ตราไว้ (ราคาพาร์) ที่ 1 บาท ต่อหุ้น อายุใบสำคัญแสดงสิทธิฯ ไม่เกิน 3 ปี นับจากวันที่ได้ออกและเสนอขาย (วันที่ 16 พฤษภาคม 2551) โดยมีระยะเวลาการใช้สิทธิ 3 ปี ดังนี้

สัดส่วนการใช้สิทธิ / ใบสำคัญแสดงสิทธิฯ ทั้งหมดที่ได้รับการจัดสรร	ระยะเวลาการใช้สิทธินับตั้งแต่วันที่ออกและเสนอขายใบ สำคัญแสดงสิทธิฯ
ร้อยละ 30	12 เดือน
ร้อยละ 30	18 เดือน
ร้อยละ 40	24 เดือน

โดยสามารถใช้สิทธิได้ในวันทำการสุดท้ายของเดือนพฤษภาคมและพฤศจิกายน ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิฯ ยกเว้นการใช้สิทธิครั้งสุดท้าย ซึ่งจะสามารถใช้สิทธิได้ครั้งสุดท้ายในวันที่ 15 พฤษภาคม 2554 ทั้งนี้ ใบสำคัญแสดงสิทธิฯ ที่ออกและเสนอขายในครั้งนี้ ไม่ได้นำไปจดทะเบียนเป็นหลักทรัพย์จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ฯ

เนื่องด้วยที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2552 ของบริษัทฯ เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2552 มีมติอนุมัติการจ่ายเงินปันผล โดยพิจารณาจ่ายจากกำไรสะสม และกำไรสุทธิของบริษัทฯ ในอัตราหุ้นละ 0.63 บาท คิดเป็นเงินปันผลจ่ายในอัตราเกินกว่าร้อยละ 80 ของกำไรสุทธิหลังหักภาษีเงินได้ ซึ่งทำให้มีผลกระทบต่อผลประโยชน์ตอบแทนของผู้ถือใบสำคัญแสดงสิทธิที่ได้รับการจัดสรรตามโครงการจัดสรรใบสำคัญแสดงสิทธิให้แก่กรรมการ และพนักงานของบริษัทฯ (โครงการ ESOP) ครั้งที่ 1/2551 ด้วยเหตุดังกล่าว บริษัทฯ จึงต้องดำเนินการให้มีการปรับราคาการใช้สิทธิและอัตราการใช้สิทธิในการซื้อหุ้นสามัญตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิตามที่ระบุไว้ในเงื่อนไขการปรับสิทธิ ข้อ 6.2 (จ) เพื่อผู้ถือใบสำคัญแสดงสิทธิจะได้รับผลประโยชน์ตอบแทนไม่ด้อยไปกว่าเดิม ดังนี้

ESOP ครั้งที่ 1/2551	ก่อนปรับสิทธิ	หลังการปรับสิทธิ (เงินปันผลเกินกว่า 80 % ของกำไร)
ราคาการใช้สิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญ (บาทต่อหุ้น)	1.000	1.000
อัตราการใช้สิทธิ (ใบสำคัญแสดงสิทธิต่อหุ้นสามัญ)	1 : 1.000	1 : 1.019

การเปลี่ยนแปลงราคาการใช้สิทธิและอัตราการใช้สิทธิกรณีดังกล่าวข้างต้น มีผลบังคับตั้งแต่วันที่ 24 เมษายน 2552 เป็นต้นไป

ทั้งนี้ ระยะเวลาการใช้สิทธิดังกล่าวได้ครบกำหนดแล้ว ตั้งแต่วันที่ 13 พฤษภาคม 2554 ซึ่งเหลือหุ้นจากการที่ไม่ได้ใช้สิทธิอยู่จำนวน 92,238 หุ้น ซึ่งบริษัทฯ จะได้ดำเนินการลดทุนจดทะเบียนต่อไป

การซื้อหุ้นคืนเพื่อการบริหารทางการเงิน

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

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

ทั้งนี้ ณ วันที่ 22 พฤษภาคม 2552 บริษัทฯ ได้ดำเนินการซื้อหุ้นคืนแล้วทั้งสิ้นเป็นจำนวน 8,500,000 หุ้น มูลค่ารวม 59,632,271.42 บาท

ผู้ถือหุ้น

ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นสูงสุด 12 รายแรก ณ วันปิดสมุดทะเบียนล่าสุด เมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2555 มีดังนี้

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (หุ้น)	สัดส่วนการถือหุ้น (%)
1. นายปราโมทย์ สุตจิตพร ⁽¹⁾	131,121,400	41.51
2. MR.TAN TGOW LIM ⁽²⁾	30,023,300	9.50
3. ASIA INVESTMENT PARTNERS LIMITED ⁽³⁾	30,000,000	9.50
4. นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์ ⁽¹⁾	27,000,000	8.55
5. นายเลิศชาย กันภัย	15,509,500	4.91
6. MISS SEET JING HUAN, JENNIFER ⁽²⁾	15,000,000	4.75
7. บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	8,500,000	2.69
8. นายสมศักดิ์ ติรภานันท์	2,493,000	0.79
9. นายรุ่งศักดิ์ คำศิริตระกูล	2,070,000	0.66
10. นายนิเวศน์ เทมวชิรวารการ	2,000,000	0.63
11. นายไชยันต์ จิตรพิงกรรม	2,000,000	0.63
12. นายณัฐชาติ คำศิริตระกูล	1,895,600	0.60

หมายเหตุ :

⁽¹⁾ นายปราโมทย์ สุตจิตพร เป็นคู่สมรสกับ นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์

⁽²⁾ MR.TAN TGOW LIM เป็นคู่สมรสกับ MISS SEET JING HUAN, JENNIFER

⁽³⁾ คือ บริษัทเพื่อการลงทุนในกลุ่มกองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III (LOMBARD ASIA III) ซึ่งได้รับการสนับสนุนและบริหารกองทุนโดยบริษัท ลอมบาร์ด อินเวสต์เมนต์ (LOMBARD INVESTMENT, INC.) ที่มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่รัฐซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา

ทั้งนี้ ASIA INVESTMENT PARTNERS LIMITED คือ บริษัทเพื่อการลงทุนซึ่งมีกองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III (LOMBARD ASIA III) เป็นผู้ถือครองหุ้นทั้งหมดของ ASIA INVESTMENT PARTNERS LIMITED โดยมีสำนักงานตั้งอยู่ที่ประเทศฮ่องกง ทั้งนี้ กองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III เน้นลงทุนในประเทศไทย และประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีนโยบายการลงทุนหุ้นระยะยาวในบริษัทที่มีศักยภาพการแข่งขันสูง ผู้ถือหุ้นรายหนึ่งของกองทุนดังกล่าวเป็นนักลงทุนสถาบันที่มีชื่อเสียง ได้แก่ กองทุนสำรองเลี้ยงชีพข้าราชการแห่งรัฐแคลิฟอร์เนีย (CALIFORNIA PUBLIC EMPLOYEES' RETIREMENT SYSTEM : CALPERS) ธนาคารเพื่อการพัฒนาเอเชีย (ASIAN DEVELOPMENT BANK) บรรษัทเงินทุนระหว่างประเทศในเครือธนาคารโลก (INTERNATIONAL FINANCE CORPORATION OF THE WORLD BANK GROUP) และ กองทุน FUND OF FUNDS ที่จัดตั้งโดยรัฐบาลของสหราชอาณาจักร (CDC GROUP PLC)

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤตินัยมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือ การดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ

(กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือ ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริหาร หรือ ส่งตัวแทนเข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการบริหาร ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุตจิตพร และ กลุ่ม MR.TAN TGOW LIM

การจัดการ

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัท

โครงสร้างการจัดการของบริษัทฯ ประกอบด้วยคณะกรรมการทั้งหมด 4 ชุด คือ คณะกรรมการบริษัท คณะกรรมการตรวจสอบ คณะกรรมการบริหาร และคณะผู้บริหาร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

คณะกรรมการบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 คณะกรรมการบริษัทประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 7 ท่าน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2554
1. นายตัน เตียว ลิม	ประธานกรรมการ	5/5
2. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	รองประธานกรรมการ	5/5
3. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการ	3/5
4. นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม	กรรมการ	5/5
5. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	กรรมการอิสระ และ ประธานกรรมการตรวจสอบ	5/5
6. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ	5/5
7. นายธันวา เลาศิธิวงศ์	กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ	3/5*

นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้ และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่ในการสอบทานความน่าเชื่อถือของการเงิน โดยมี นางสาวนันทพร แสงเดือน เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัท

* นายธันวา เลาศิธิวงศ์ เป็นกรรมการแทนนางธัญพร มั่นมี ที่ได้ลาออกไป โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม 2554 เป็นต้นไป จึงไม่ได้เข้าร่วมประชุมใน 2 ครั้งแรก

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัทฯ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร ลงลายมือชื่อร่วมกับ นายเลิศชาย กันภัย หรือ นายตัน เตียว ลิม รวมเป็นสองคนและประทับตราสำคัญของบริษัท

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัท

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

2. กำหนดหรือเปลี่ยนแปลงชื่อกรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อผูกพันบริษัทฯ

3. กำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และทิศทางการดำเนินงานของบริษัทฯ รวมทั้งกำกับดูแลให้ฝ่ายบริหารดำเนินการให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่ผู้ถือหุ้นและการเติบโตอย่างยั่งยืน

4. พิจารณาตัดสินใจในเรื่องที่มีสาระสำคัญ เช่น แผนธุรกิจ งบประมาณ โครงการลงทุนขนาดใหญ่ อำนาจการบริหาร และรายการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด

5. แต่งตั้งคณะอนุกรรมการหรือบุคคลใด เพื่อทำหน้าที่ช่วยดูแล ติดตาม และควบคุมการบริหารงานของบริษัทฯ ในเรื่องที่เป็นสาระสำคัญภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริษัท เช่น คณะกรรมการบริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ และกรรมการผู้จัดการ เป็นต้น รวมทั้งประเมินผลการปฏิบัติงาน และกำหนดคำตอบแทนของคณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือมอบอำนาจเพื่อให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าวมีอำนาจตามที่คณะกรรมการเห็นสมควร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริษัทเห็นสมควร ซึ่งคณะกรรมการบริษัทอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้

6. จัดให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน และมาตรการการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินการในเรื่องดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

7. จัดทำรายงานคณะกรรมการประจำปี และรับฟังข้อคิดเห็นต่อการจัดทำและการเปิดเผยงบการเงิน เพื่อแสดงถึงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอต่อผู้ถือหุ้น

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

นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทได้พิจารณามอบอำนาจให้แก่คณะกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นในการทำธุรกรรมที่เกี่ยวกับการดำเนินงานและการลงทุนตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ โดยได้มีการกำหนดขอบเขตและวงเงินในแต่ละระดับอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ไม่มีการมอบอำนาจในลักษณะไม่จำกัดวงเงินแต่อย่างใด

คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

ชื่อ นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2554
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	กรรมการอิสระ และ ประธานกรรมการตรวจสอบ	6/6
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ	6/6
3. นายธันวา เลาศิธิวงษ์	กรรมการอิสระ และ กรรมการตรวจสอบ	5/6*

โดยมี นายเฉลิมชัย ดุฬาสกุล เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบ

* นายธันวา เลาศิธิวงษ์ เป็นกรรมการตรวจสอบแทนนางธัญพร มั่นมี ที่ได้ลาออกไป โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม 2554 เป็นต้นไป จึงไม่ได้เข้าร่วมประชุมในครั้งแรก

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

- 1) สอบทานให้บริษัทมีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ
- 2) สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายใน (INTERNAL CONTROL) และระบบการตรวจสอบภายใน (INTERNAL AUDIT) ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย เลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน หรือหน่วยงานอื่นใดที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการตรวจสอบภายใน
- 3) สอบทานให้บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท
- 4) พิจารณา คัดเลือก เสนอแต่งตั้งบุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัท และเสนอคำตอบแทนของบุคคลดังกล่าว รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
- 5) พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวเหมาะสมเหตุผลและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท
- 6) จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัท ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้

(ก) ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัท

(ข) ความเห็นเกี่ยวกับความพอเพียงของระบบควบคุมภายในของบริษัท

(ค) ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ หรือกฎหมายที่

เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

(ง) ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี

(จ) ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์

(ฉ) จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบแต่ละท่าน

(ช) ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎบัตร (CHARTER)

(ซ) รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบภายใต้ขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท

7) ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทมอบหมายด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

ชื่อ นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2554
1. นายปราโมทย์ สุตจิตพร	ประธานกรรมการบริหาร	2/2
2. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการบริหาร	2/2
3. นางสาว อรุณี พูนทวี	กรรมการบริหาร	2/2

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

1) วางแผนและกำหนดนโยบาย ทิศทาง และกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการบริษัทอนุมัติ

2) กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจ และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติแล้วซึ่งอยู่ภายใต้กฎหมาย เชื้อเพลิง กฏระเบียบ และข้อบังคับของบริษัทฯ

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

4) มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาซึ่งมากกว่า 20.00 ล้านบาท แต่ไม่เกิน 40.00 ล้านบาท

5) มีอำนาจในการทำธุรกรรมทางการเงินกับธนาคาร/ สถาบันการเงิน ในเรื่องการเปิดบัญชี การให้กู้ยืมเงิน การกู้ยืมเงิน การจัดหางานเงินสินเชื่อ จำนำ จำนอง ค้ำประกัน และอื่นๆ รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดินใดๆ เพื่อการดำเนินงานตามปกติธุรกิจตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 40.00 ล้านบาท

6) พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท

7) มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใดๆ แทนคณะกรรมการบริหารตามเห็นสมควร ภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้

8) ดำเนินการอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทมอบหมาย

อนึ่ง การอนุมัติรายการดังกล่าวข้างต้นจะต้องไม่มีลักษณะเป็นการอนุมัติรายการที่ทำให้คณะกรรมการบริหารหรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะกรรมการบริหารสามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด ที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เชื้อเพลิง และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทมีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

คณะผู้บริหาร (ตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 6 ท่าน

1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร รักษาการผู้อำนวยการฝ่ายโครงการเกมออนไลน์
2. นายเลิศชาย กันภัย	กรรมการผู้จัดการ
3. นายกิตติพงษ์ เพฑูจธรรณ	รองกรรมการผู้จัดการ
4. นางสาวลัดดาวัลย์ พัฒนพชรนันต์	รองกรรมการผู้จัดการ
5. นายปาร์ก ชิง ฮี	ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาธุรกิจระหว่างประเทศ
6. นางสาวอรุณี พูนทวี	ผู้อำนวยการฝ่ายการเงิน

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

1) กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ และบริษัทย่อยให้เป็นไปตามมติและนโยบายของคณะกรรมการบริษัท และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใดๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้ตามเห็นสมควร

2) ดำเนินการและบริหารจัดการการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

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

4) มีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใดๆ แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และภายในระยะเวลาที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเห็นสมควร และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร อาจยกเลิกเพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจ นั้นๆ ได้

5) มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ และบริษัทย่อย ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ และบริษัทย่อย

6) อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาในด้านต่างๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย โดยอยู่ภายใต้กรอบงบประมาณที่ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทในแต่ละปี

7) ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทหรือคณะกรรมการบริหาร เป็นคราวๆ ไป

ทั้งนี้ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อคณะกรรมการบริหาร และให้ประธานเจ้าหน้าที่บริหารปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนดไว้

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

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

1) กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใดๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ ได้ตามเห็นสมควร

2) ดำเนินการและบริหารจัดการ การดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานทั่วไปของบริษัทฯ

3) มีอำนาจจ้าง แต่งตั้ง โยกย้าย ปลดออก เลิกจ้าง กำหนดอัตราค่าจ้าง ให้บำเหน็จรางวัล ปรับขึ้นเงินเดือน ค่าตอบแทน เงินโบนัส ของพนักงานทั้งหมดของบริษัทฯ ในตำแหน่งต่ำกว่าระดับผู้บริหารตลอดจนแต่งตั้งตัวแทนฝ่ายนายจ้างในคณะกรรมการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพของบริษัทฯ

4) มีอำนาจอนุมัติการค้าเป็นงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อสิทธิ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 10.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ

5) มีอำนาจในการมอบอำนาจให้พนักงานระดับผู้บริหารหรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใดๆ แทนกรรมการผู้จัดการตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนกรรมการผู้จัดการในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของกรรมการผู้จัดการ และภายในระยะเวลาที่กรรมการผู้จัดการเห็นสมควร และกรรมการผู้จัดการอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้

6) มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บัญชี เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร

7) มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ

8) ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหาร เป็นคราวๆ ไป

ทั้งนี้ กรรมการผู้จัดการจะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และให้กรรมการผู้จัดการปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารกำหนดไว้ อนึ่ง กรรมการผู้จัดการไม่มีอำนาจในการดำเนินการใดๆ ใน หรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่กรรมการผู้จัดการ หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานก.ล.ด. ประกาศกำหนด

เลขานุการบริษัท

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2551 ประชุมเมื่อวันที่ 13 สิงหาคม 2551 ได้มีมติแต่งตั้ง นายเฉลิมชัย คุปต์กุล เป็นเลขานุการบริษัท มีผลตั้งแต่วันที่ 13 สิงหาคม 2551 เป็นต้นไป โดยมีอำนาจ หน้าที่ และความรับผิดชอบ เป็นไปตามที่กฎหมายได้กำหนดไว้ สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1) จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้

(ก) ทะเบียนกรรมการ

(ข) หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี

(ค) หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น

2) เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร

3) ดำเนินการอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด

ซึ่งนายเฉลิมชัย คุปต์กุล จบการศึกษาระดับปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และได้ผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) คือ หลักสูตรการอบรมเลขานุการบริษัท (COMPANY SECRETARY PROGRAM - CSP27/2008) และหลักสูตรการบันทึกรายงานการประชุม (EFFECTIVE MINUTE TAKING PROGRAM - EMT11/2008)

การสรรหากรรมการและผู้บริหาร

ปัจจุบันบริษัทฯ ไม่มีคณะกรรมการสรรหา เพื่อคัดเลือกบุคคลที่จะเข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการ โดยคณะกรรมการบริษัทจะทำหน้าที่สรรหาและคัดเลือกกรรมการเพื่อนำเสนอรายชื่อต่อผู้ถือหุ้น โดยพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 ประกาศคณะกรรมการ ก.ล.ด. และกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการเลือกตั้งกรรมการของบริษัทจะกระทำโดยที่ประชุมผู้ถือหุ้นโดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

(1) ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง

(2) ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

(3) บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทมีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัททั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานสุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตาม กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

คำตอบแทนผู้บริหาร

1. คำตอบแทนที่เป็นตัวเงิน

คำตอบแทนกรรมการ :

กรรมการ (หน่วย : บาท)	2554	
	คำตอบแทน	เบี้ยประชุม
1. นายตัน เทียว ลิม	360,000.00	-
2. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	240,000.00	-
3. นายเลิศชาย กันภัย	240,000.00	-
4. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	240,000.00	230,000.00
5. นางธัญพร มั่นมี	40,000.00	20,000.00
6. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	240,000.00	170,000.00
7. นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม	240,000.00	-
8. นายธันวา เลหาศิริวงศ์	200,000.00	150,000.00
รวม	1,800,000.00	570,000.00

คำตอบแทนกรรมการบริหารและผู้บริหาร :

(หน่วย : บาท)	2554	
	ราย	คำตอบแทน ^ก
กรรมการบริหาร	3	70,000.00
ผู้บริหาร ^ข	10	20,270,381.95 ^ก
รวม	13	20,340,381.95

หมายเหตุ : ^ก ประกอบไปด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคม และกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา ค่าสวัสดิการ และค่าเบี้ยประชุม

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

^ก จำนวนคำตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง โดยมีผู้บริหารบางท่านได้ลาออกจากบริษัทฯ ในระหว่างปี

บุคลากร

จำนวนพนักงานและค่าตอบแทนของกลุ่มบริษัทฯ (ไม่นับรวมกรรมการและผู้บริหาร) ณ สิ้นปี 2554 มีรายละเอียดดังนี้

จำนวนพนักงาน (คน)	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย ¹	รวม
ฝ่ายโครงการเกมออนไลน์	92	84	176
ฝ่ายพัฒนาธุรกิจ	4	8	12
ฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ	76	42	118
ฝ่ายบัญชีและการเงิน	28	14	42
ฝ่ายขาย	44	20	64
ฝ่ายการตลาด	64	48	112
ฝ่ายบริการองค์กร	175	39	214
สำนักผู้บริหาร	2	8	10
สำนักควบคุมภายใน	3	-	3
สื่อสิ่งพิมพ์	7	4	11
นักลงทุนสัมพันธ์	2	-	2
อื่นๆ	-	9	9
รวม	497	276	773
ค่าตอบแทนพนักงาน (ล้านบาท) ปี 2554			
เงินเดือน	228.61		
โบนัส	38.36		
อื่นๆ ²	40.06		
รวม	315.02		

หมายเหตุ : ¹ รวมถึง ASO, ASI, ASM, FUNBOX และ PT ASAISOFT

² ประกอบด้วย เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าสวัสดิการ ค่าล่วงเวลา คอมมิชชั่น และเบี้ยเลี้ยง
ทั้งนี้ ตั้งแต่เริ่มดำเนินงานธุรกิจ กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีข้อพิพาทด้านแรงงานใดๆ

นโยบายพัฒนาบุคลากร

บริษัทฯ เล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะ ความรู้ และความสามารถที่เหมาะสมในการปฏิบัติงาน เพื่อนำไปสู่การเสริมสร้างความเข้มแข็งและความก้าวหน้าของกลุ่มบริษัทฯ ต่อไป โดยบริษัทฯ มีนโยบายในการจัดฝึกอบรมและจัดส่งพนักงานเข้ารับการอบรมทั้งภายในกลุ่มบริษัทฯ และจากบุคคลภายนอก โดยเฉพาะการฝึกอบรมจากคู่ค้าซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากต่างประเทศ ซึ่งจะทำให้ความรู้ทั้งในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ เกม และอื่นๆ นอกจากนี้ บุคลากรยังสามารถเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริง ซึ่งบริษัทฯ มีนโยบายการถ่ายทอดความรู้และทักษะระหว่างพนักงานในแต่ละสายงาน (ON THE JOB TRAINING)

การกำกับดูแลกิจการ

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

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

1) สิทธิของผู้ถือหุ้น (THE RIGHTS OF SHAREHOLDERS)

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

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่างๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการในเรื่องต่างๆ ที่เป็นการส่งเสริม และอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

- เผยแพร่ข้อมูลประกอบวาระการประชุมผู้ถือหุ้นล่วงหน้าในเว็บไซต์ของบริษัทฯ ก่อนจัดส่งเอกสาร นอกจากนี้ ยังได้ชี้แจงสิทธิของผู้ถือหุ้นในการเข้าประชุม และสิทธิออกเสียงลงมติของผู้ถือหุ้นไว้ด้วย
- ในกรณีที่ผู้ถือหุ้นไม่สามารถเข้าร่วมประชุมด้วยตนเอง บริษัทฯ จะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถมอบฉันทะให้กรรมการอิสระหรือบุคคลใดๆ เข้าร่วมประชุมแทนตนได้ โดยใช้หนังสือมอบฉันทะแบบหนึ่งแบบใดที่บริษัทได้จัดส่งไปพร้อมกับหนังสือนัดประชุม
- ก่อนการประชุมเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถส่งความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ข้อซักถามได้ล่วงหน้าก่อนวันประชุมผ่านอีเมลแอดเดรสของนักลงทุนสัมพันธ์ และอีเมลแอดเดรสของเลขานุการคณะกรรมการบริษัท
- ในการประชุม บริษัทฯ จะจัดสรรเวลาให้เหมาะสม และจะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรือตั้งคำถามในวาระต่างๆ อย่างอิสระ ก่อนการลงมติในวาระใดๆ ทั้งนี้ ในการประชุมผู้ถือหุ้นได้ให้ข้อมูลรายละเอียดในเรื่องดังกล่าวอย่างเพียงพอแก่ผู้ถือหุ้น โดยในวาระที่ผู้ถือหุ้นมีข้อสงสัยข้อซักถาม บริษัทฯ จะจัดเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขาเป็นผู้ให้คำตอบภายใต้ความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริษัท
- กรรมการทุกคนจะเข้าร่วมประชุม เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถซักถามข้อสงสัยรายละเอียดในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้

2) ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น (THE EQUITABLE TREATMENT OF SHAREHOLDERS)

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือรบกวนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็นหรือข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะดำเนินการตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัท กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า
- คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้อิทธิพลภายในโดยมิชอบ (INSIDER TRADING) ของบุคคลที่เกี่ยวข้องซึ่งรวมถึง กรรมการผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

3) บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ได้ให้ความสำคัญแก่การกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น เป็นต้น ตลอดจนสาธารณชนและสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ตามสิทธิ เชื้อชาติ ชนกลุ่มน้อย และกฎระเบียบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลและปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะให้การร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้เสียในกลุ่มต่างๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

เพื่อให้มั่นใจว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยได้มีการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่ INTRANET และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้จัดให้มีช่องทางให้ผู้มีส่วนได้เสียสามารถติดต่อสื่อสารเสนอแนะหรือให้ข้อมูลต่อคณะกรรมการบริษัท โดยผ่านทางกรรมการอิสระ

● ผู้ถือหุ้น :

บริษัทฯ มุ่งมั่นให้การดำเนินงานของธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ มีผลการดำเนินงานที่ดี เติบโตอย่างมั่นคง และมีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสภาวะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ในการดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใส เป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และดำรงไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ

● คณะกรรมการบริษัท :

คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียม และเป็นธรรม

● พนักงาน :

พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถ และประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ บริษัทฯ พัฒนาพนักงานอย่างต่อเนื่อง ให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมและสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติกับพนักงานอย่างเท่าเทียม เป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญในด้านการดูแลสวัสดิภาพ และสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การให้เงินกู้ยืมแก่พนักงาน การจัดให้มีการเข้าเรียนการอบรมพัฒนา การจัดทำระบบป้องกันภัย เป็นต้น

● ลูกค้า :

บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยการนำเสนอบริการที่มีคุณภาพและเป็นเลิศแก่ลูกค้า และพร้อมให้การตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยมีความเอาใจใส่ รับฟังข้อเสนอแนะของลูกค้า และการรักษาความลับของลูกค้า รวมถึงการเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็นและจัดให้มีผู้รับฟังข้อเสนอในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า

● คู่ค้า :

บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี หลีกเลี่ยงวิธีการไม่สุจริต

● คู่แข่ง :

บริษัทฯ มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และได้หลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริตเพื่อทำลายคู่แข่ง

ความรับผิดชอบต่อชุมชน สังคมและสิ่งแวดล้อม

บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบต่อในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์ แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยได้ดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์โดยมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูง ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มีความรุนแรง การสอดแทรกคำเตือนในเกมและโฆษณา รวมทั้งการจัดสัมมนาต่างๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาและเล่นเกมอย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้ง ได้เป็นผู้นำให้บริการเกมออนไลน์รายแรกในประเทศไทยที่มีการจัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม ซึ่งเป็นการช่วยสนับสนุนนโยบายภาครัฐในการจัดกลุ่มอายุ รวมทั้ง ได้จัดทำทีมจัดการเกมออนไลน์ (GAME MASTER) ของทุกเกม เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบและเฝ้าระวังกิจกรรมในเกมต่างๆ ของผู้เล่นเกม และป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรง การพนัน หรือกิจกรรมใดๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ยังมีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้เล่นเกม รวมทั้งมีส่วนช่วยการขยายตัวของทางอินเทอร์เน็ตและโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่างๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น อีกทั้ง การพัฒนาเกมขึ้นเองโดยกลุ่มบริษัทฯ ยังมีส่วนช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์และอะนิเมชันในไทยอีกด้วย

4) การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส (DISCLOSURE AND TRANSPARENCY)

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่นๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่างๆ ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินงาน คือ

- เปิดเผยข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่ในคณะอนุกรรมการชุดต่างๆ เช่น จำนวนครั้งการเข้าประชุม
- เปิดเผยแนวทางในการสรรหากรรมการ แนวทางการประเมิน และผลประเมินการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
- เปิดเผยนโยบายการจ่ายค่าตอบแทนแก่กรรมการและผู้บริหารระดับสูง รวมทั้งรูปแบบ ลักษณะ และจำนวนค่าตอบแทนที่แต่ละคนได้รับจากการเป็นกรรมการในคณะอนุกรรมการชุดต่างๆ
- เปิดเผยนโยบายการดูแลสิ่งแวดล้อมและสังคม และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย

- รายงานนโยบายการกำกับดูแลกิจการ และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถซักถามข้อสงสัยต่างๆ ผ่านหน่วยงานนักลงทุนสัมพันธ์

5) ความรับผิดชอบของคณะกรรมการ โครงสร้าง และคณะกรรมการชุดต่างๆ (THE RESPONSIBILITIES OF THE BOARD, STRUCTURE, AND THE SUBCOMMITTEE)

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัท

ในการดำเนินการเพื่อให้บรรลุถึงวิสัยทัศน์ของกลุ่มบริษัทฯ ที่ว่า “กลุ่มบริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะรักษาความเป็นผู้นำทางด้านความบันเทิงออนไลน์ (ONLINE ENTERTAINMENT SERVICE) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (ONLINE GAME) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใส และตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการ หรือบรรษัทภิบาลที่ดี” คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงที่สุด ภายใต้กรอบของกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัท และมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ สุจริต ะมัดระวัง ตามหลักการข้อพึงปฏิบัติที่ดี เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่กิจการและความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น

โดยคณะกรรมการของบริษัทประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์จากหลากหลายอาชีพ ทั้งด้านเกมพีซี ธุรกิจออนไลน์ การเงิน การตลาด กฎหมาย การบริหารจัดการ และประสบการณ์ด้านอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินงานของคณะกรรมการ และมีความเป็นอิสระในการตัดสินใจเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัท และผู้ถือหุ้นโดยรวม คณะกรรมการได้มีส่วนร่วมในการกำหนด (หรือให้ความเห็นชอบ) วิสัยทัศน์ การกิจกลยุทธ์ เป้าหมาย แผนธุรกิจ และงบประมาณของบริษัทฯ ตลอดจนกำกับดูแลให้ฝ่ายจัดการดำเนินการให้เป็นไปตามแผนธุรกิจและงบประมาณที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดให้แก่กิจการ และความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น รวมทั้งดูแลให้มีกระบวนการประเมินความเหมาะสมของการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน การบริหารความเสี่ยง การรายงานทางการเงิน และมีการติดตามผลการดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ

ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทมีจำนวน 7 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทที่มาจากฝ่ายบริหาร 3 ท่าน กรรมการบริษัทที่ไม่เป็นผู้บริหาร 4 ท่าน โดยมีกรรมการที่มีคุณสมบัติเป็นอิสระ 3 คน ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งหมด จึงถือเป็นการถ่วงดุลของกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

บริษัทฯ ได้แบ่งแยกบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบระหว่างคณะกรรมการบริษัทกับผู้บริหารระดับสูงไว้อย่างชัดเจน โดยกรรมการบริษัททำหน้าที่ในการกำหนดนโยบายและกำกับดูแลการดำเนินงานผู้บริหารระดับสูงในระดับนโยบาย ขณะที่ผู้บริหารระดับสูงทำหน้าที่บริหารงานของบริษัทในด้านต่างๆ ให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนด ทั้งนี้ ประธานกรรมการบริษัทได้เป็นบุคคลเดียวกันกับประธานกรรมการบริหาร เพื่อเป็นการแบ่งแยกหน้าที่ในการกำหนดนโยบาย กำกับดูแลและการบริหารงานประจำ แต่ทั้งสองท่านเป็นตัวแทนจากกลุ่มผู้ถือหุ้นใหญ่ซึ่งแม้เป็นกลุ่มผู้ถือหุ้นคนละกลุ่มแต่เป็นกลุ่มผู้ร่วมก่อตั้งบริษัทฯ

คำตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวแทนและมีใช้ตัวแทนไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดคำตอบแทนกรรมการดังนี้

- มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับขอบเขตภาระหน้าที่ความรับผิดชอบของกรรมการแต่ละคน
- คำตอบแทนอยู่ในระดับที่สามารถจูงใจ สามารถรักษากรรมการที่มีความรู้ความสามารถ และมีคุณภาพในการปฏิบัติหน้าที่ให้กับบริษัทฯ ได้
- องค์ประกอบของคำตอบแทนมีความชัดเจน โปร่งใส และง่ายต่อการเข้าใจ
- เป็นอัตราที่เทียบเคียงได้กับคำตอบแทนกรรมการในอุตสาหกรรมเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทเป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายคำตอบแทนทั้งที่เป็นตัวแทนและมีใช้ตัวแทน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละท่าน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

การประชุมคณะกรรมการ

บริษัทฯ จะจัดให้มีการประชุมคณะกรรมการและดำเนินการประชุมให้เป็นไปตามข้อบังคับของบริษัท กฎหมายมหาชน และกฎระเบียบของตลาดหลักทรัพย์ฯ และจะจัดการประชุมพิเศษเพิ่มตามความจำเป็น โดยประธานกรรมการในฐานะประธานในที่ประชุมจะส่งเสริมให้มีการใช้ดุลยพินิจที่รอบคอบและจัดสรรเวลาให้เพียงพอในการประชุม เพื่อที่จะให้ฝ่ายจัดการเสนอเรื่องและสามารถอภิปรายปัญหาสำคัญได้อย่างรอบคอบโดยทั่วกัน โดยบริษัทฯ จะนำ

ส่งหนังสือนัดประชุมพร้อมระเบียบวาระการประชุมและเอกสารการประชุมให้แก่คณะกรรมการล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 7 วันก่อนวันประชุม พร้อมทั้งกำหนดให้กรรมการมีหน้าที่ต้องเข้าประชุมคณะกรรมการทุกครั้งเว้นแต่กรณีที่มีเหตุจำเป็น โดยบริษัทฯ จะมีการบันทึกการประชุมอย่างถูกต้องและครบถ้วน เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถตรวจสอบได้

รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งรวมถึงงบการเงินของบริษัทฯ งบการเงินรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี ทั้งนี้ รายงานทางการเงินดังกล่าวจัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยเลือกใช้นโยบายบัญชีที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับ และถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งได้ใช้ดุลยพินิจอย่างระมัดระวังในการจัดทำและดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

การประเมินตนเองของคณะกรรมการ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดต่างๆ บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการในแต่ละคณะ โดยกรรมการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดนั้นๆ โดยรวม เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาผลงานและปัญหา ซึ่งผลการประเมินนั้นคณะกรรมการบริษัทได้ทำการวิเคราะห์และหาข้อสรุปเพื่อกำหนดมาตรการในการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการต่อไป

การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ จะสนับสนุนให้คณะกรรมการบริษัท และผู้บริหารระดับสูงเข้าร่วมสัมมนาหลักสูตรที่เป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติหน้าที่ รวมทั้งพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคณะกรรมการบริษัท และผู้บริหารระดับสูงขององค์กรต่างๆ อยู่เสมอ ทั้งหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานที่ดูแลการฝึกอบรมพนักงานของบริษัทฯ และหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานกำกับดูแลของรัฐ หรือองค์กรอิสระ เช่น หลักสูตรกรรมการบริษัทของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยที่สำนักงาน ก.ล.ต. กำหนดให้กรรมการของบริษัทจดทะเบียนต้องผ่านการอบรมอย่างน้อยหนึ่งหลักสูตร ซึ่งได้แก่ DIRECTORS CERTIFICATION PROGRAM (DCP), DIRECTORS ACCREDITATION PROGRAM (DAP) และ AUDIT COMMITTEE PROGRAM (ACP) ทั้งนี้ เพื่อนำความรู้และประสบการณ์มาพัฒนาบริษัทฯ ต่อไป

ความสัมพันธ์กับผู้ลงทุน

คณะกรรมการให้ความสำคัญต่อการเปิดเผยข้อมูลที่เพียงพอต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุนและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยข้อมูลที่เปิดเผยจะต้องมีความถูกต้องครบถ้วน โปร่งใส ทันท่วงที และทันเวลา ซึ่งรวมถึงรายงานทางการเงิน ผลการดำเนินงาน ข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยจะเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสารต่างๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุนและผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน โดยผ่านช่องทางต่างๆ ทั้งจากการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์ สื่อการเผยแพร่ข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงาน ก.ล.ต. รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทฯ (WWW.ASIASOFT.CO.TH หรือ WWW.ASIASOFT.NET) และบริษัทฯ มีนโยบายที่จะจัดตั้งทีมงานนักลงทุนสัมพันธ์ (INVESTOR RELATIONS UNIT) เพื่อดูแลและให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และตอบข้อซักถามแก่ผู้ถือหุ้น นักลงทุน นักวิเคราะห์ และประชาชนทั่วไป

การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทคู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ (CODE OF CONDUCT) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและพนักงานทุกระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

- 1) กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ
- 2) กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผย หรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใดไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่ว่าจะได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม
- 3) กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่ทำการซื้อขาย โอนหรือรับโอน หลักทรัพย์ของบริษัทฯ โดยใช้ความลับและ/

หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใดโดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มบริษัทฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

การควบคุมภายในและการตรวจสอบภายใน

คณะกรรมการบริษัทและคณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินระบบการควบคุมภายในตามแบบประเมินความเสี่ยงของระบบการควบคุมภายใน และสรุปความเห็นได้ว่าบริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและเหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจ ไม่มีข้อบกพร่องเกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในที่เป็นสาระสำคัญ สามารถป้องกันภัยเสี่ยงของบริษัทและบริษัทย่อยจากการที่ผู้บริหารนำไปใช้โดยมิชอบหรือโดยไม่มีอำนาจ นอกจากนี้ คณะกรรมการได้เน้นให้บริษัทฯ มีการพัฒนาระบบการกำกับดูแลกิจการที่ดีตามหลักการกำกับดูแลกิจการสำหรับบริษัทจดทะเบียนปี 2549 ของตลาดหลักทรัพย์ฯ

1. การควบคุมภายใน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบควบคุมภายในที่มีประสิทธิภาพเพียงพอทั้งในระดับบริหารและระดับปฏิบัติงาน เพื่อป้องกันหรือลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น โดยได้จัดทำคู่มือระเบียบและวิธีปฏิบัติงานเพื่อกำหนดภาระหน้าที่ อำนาจการดำเนินงานของผู้ปฏิบัติงานและผู้บริหารไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และได้จัดให้มีการแบ่งแยกหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน ผู้ควบคุม และผู้ประเมินผลออกจากกันเพื่อให้เกิดการถ่วงดุลและตรวจสอบระหว่างกันอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ได้วางจ้างที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (OUTSOURCING INTERNAL AUDIT) โดยทำหน้าที่ตรวจสอบ ประเมินผลการควบคุมภายใน เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าการปฏิบัติงานหลักและกิจกรรมทางการเงินที่สำคัญของบริษัทฯ ได้ดำเนินการตามแนวทางที่กำหนดและมีประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงตรวจสอบการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ (COMPLIANCE CONTROL) และเพื่อให้การตรวจสอบภายในมีความเป็นอิสระ สามารถทำหน้าที่ตรวจสอบและถ่วงดุลได้อย่างเต็มที่ คณะกรรมการจึงกำหนดให้ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (OUTSOURCING INTERNAL AUDIT) รายงานผลการตรวจสอบโดยตรงต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และได้รับการประเมินผลงานจากคณะกรรมการตรวจสอบด้วย

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 2/2554 เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2554 โดยมีกรรมการตรวจสอบทุกท่านเข้าร่วมประชุมด้วย คณะกรรมการบริษัทได้ร่วมกันพิจารณาและจัดทำแบบประเมินความเสี่ยงของระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ แล้วสรุปได้ว่า จากการประเมินระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ใน 5 ส่วน คือ องค์กรและสภาพแวดล้อม การบริหารความเสี่ยง การควบคุมการปฏิบัติงานของฝ่ายบริหาร สารสนเทศและการสื่อสาร และการติดตามและประเมินผล คณะกรรมการบริษัทรับทราบความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบที่เห็นด้วยกับผู้ตรวจสอบภายในและผู้สอบบัญชีว่า ระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และที่ผ่านมาบริษัทฯ และผู้สอบบัญชีไม่พบข้อบกพร่องที่สำคัญของระบบการควบคุมภายในที่จะมีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ และการแสดงความคิดเห็นของผู้สอบบัญชีในงบการเงิน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ ได้มีการจัดระบบควบคุมภายในตามแบบที่ตลาดหลักทรัพย์ฯ เสนอแนะและสอดคล้องกับมาตรฐานสากลของ THE COMMITTEE OF SPONSORING ORGANIZATIONS OF THE TREADWAY COMMISSION หรือ COSO ที่กำหนดไว้เป็น INTERNAL CONTROL FRAMEWORK

1) สภาพแวดล้อมการควบคุม

บริษัทฯ มีระบบควบคุมในด้านบัญชีการเงิน การปฏิบัติการ การจัดองค์กร และบุคลากร โดยกำหนดให้มีกระบวนการต่างๆ โดยยึดหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามนโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดีที่ได้จัดทำไว้

2) การประเมินความเสี่ยง

บริษัทฯ ได้มีการพิจารณาปัจจัยเสี่ยงที่บริษัทฯ ประสบอยู่หรือคาดว่าจะประสบ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลกระทบและโอกาสที่ความเสี่ยงนั้นจะเกิดขึ้น แล้วกำหนดมาตรการป้องกันและจัดการความเสี่ยงนั้น จัดทำเป็นรายงานบริหารความเสี่ยงและมีการติดตามผลเป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ

3) กิจกรรมการควบคุม

บริษัทฯ ได้สร้างกลไกในการควบคุมให้กับผู้บริหาร โดยการพัฒนาระบบต่างๆ ทั้งการนำเอากระบวนการจัดการคุณภาพของ ISO มาปรับใช้กับระบบการบริหารคุณภาพและการให้บริการลูกค้าและกิจกรรมการควบคุมอื่นๆ ที่เน้นผลในเรื่องความน่าเชื่อถือของข้อมูล การดูแลรักษาทรัพย์สินของบริษัท และการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กรและความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศ

4) สารสนเทศและการสื่อสาร

บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบสารสนเทศและช่องทางการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยการจัดทำอินทราเน็ตและเว็บไซต์ ซึ่งเน้นการติดต่อสื่อสารในทุกระดับ

5) การติดตามและประเมินผล

บริษัทฯ ได้จัดให้มีการประเมินผลพนักงาน 2 ครั้งต่อปี และแจ้งผลการประกอบการในทุกไตรมาส โดยผ่านการประชุมผู้บริหารและประชุมพนักงาน

2. การตรวจสอบภายใน

ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (OUTSOURCING INTERNAL AUDIT) เป็นหน่วยงานที่จะก่อให้เกิดความมั่นใจของคณะกรรมการตรวจสอบในส่วนที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลและการสอบทานความถูกต้องของรายงานทางการเงิน ความเพียงพอในการเปิดเผยข้อมูล ความโปร่งใสของข้อมูล การควบคุมภายใน การบริหารความเสี่ยง โดยเน้นนโยบายตรวจสอบในเชิงป้องกัน สร้างสรรค์ ชี้แนะแนวทางการตรวจสอบตามมาตรฐานสากล และแนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมทั้งยังมีการผลักดันและพัฒนามาตรการตรวจสอบให้เข้ากับสภาพธุรกิจที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมใหม่ เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และความน่าเชื่อถือของการดำเนินธุรกิจ

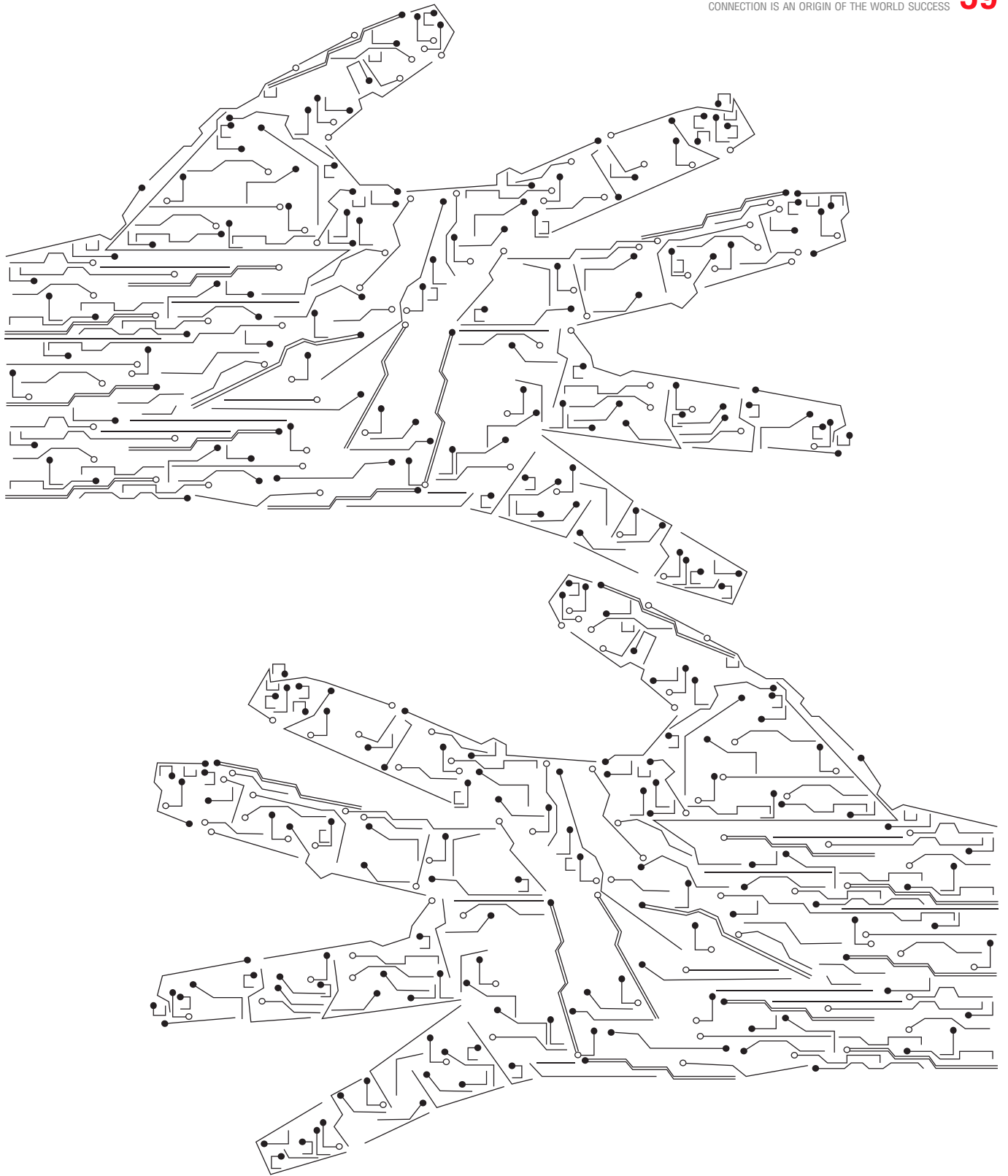
2.1 การวางแผนระยะปานกลาง เพื่อเป็นการสร้างมาตรฐานการตรวจสอบให้เป็นที่ยอมรับ ฝ่ายควบคุมภายในจะปฏิบัติงาน โดยมุ่งเน้นสร้างระบบเชิงป้องกันอันจะก่อให้เกิดประโยชน์อย่างได้ผลเป็นรูปธรรม โดยใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ทันสมัย จัดทำคู่มือและพัฒนาแนวทางการตรวจสอบในแต่ละระบบงานให้เป็นมาตรฐาน กำหนดรูปแบบในการใช้ระบบงานคอมพิวเตอร์สนับสนุนการตรวจสอบ กำหนดหลักเกณฑ์และสัญญาณเตือนภัยเพื่อใช้ในการตรวจสอบ

2.2 การประกันคุณภาพ ได้มีการกำหนดหลักการและแนวปฏิบัติเพื่อเตรียมตัวเข้ารับการประเมินคุณภาพทั้งการประเมินภายในองค์กร (INTERNAL ASSESSMENT) และการประเมินจากภายนอกองค์กร (EXTERNAL ASSESSMENT) เพื่อสร้างความมั่นใจในการนำไปปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล โดยบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างครบถ้วน

2.3 การพัฒนางานตรวจสอบระบบงานคอมพิวเตอร์ เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างระบบควบคุมและการตรวจสอบที่ดี ซึ่งให้ประโยชน์แก่กลุ่มบริษัท จึงได้มีการปรับปรุงระบบงานคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพในเชิงป้องกันตามหลักการทำให้ถูกต้องตั้งแต่ครั้งแรกมากขึ้น โดยพัฒนา WEB APPLICATION ระบบต่างๆ เช่น ระบบ @ CAFE ซึ่งเป็นระบบที่ใช้เก็บฐานข้อมูลของลูกค้าที่สมัครเป็นสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตกับบริษัท รวมถึงการตรวจสอบการต่ออายุของสมาชิก และการออกสัญญาให้กับสมาชิก ซึ่งเป็นการสร้างแนวทางตรวจสอบเชิงป้องกัน เพื่อลดการปฏิบัติที่ผิดพลาดโดยไม่เจตนาได้

นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อยไม่น้อยกว่าร้อยละ 30.0 ของกำไรสุทธิต่อปีของบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคลสำรองตามกฎหมาย และสำรองอื่นๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ภายใต้เงื่อนไขที่การดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น ทั้งนี้ มติของคณะกรรมการบริษัทที่อนุมัติให้จ่ายเงินปันผลจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้ แล้วให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป



CONNECTED TRANSACTION

เชื่อมสู่ความร่วมมือระหว่างกัน

รายการระหว่างกัน

มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของ บริษัทฯ และบริษัทย่อย

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

รายการระหว่างกันของบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง และบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ในปี 2554-และปี 2553 (หน่วย: ล้านบาท)

บริษัทแม่/บุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามบัญชีรวม (บาท)		รายละเอียดและสรุปได้แก่ ในปี 2554 รายการค้าขาย
			31 ธ.ค. 53	31 ธ.ค. 54	
ASI • เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)	• บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีกรรมกรร่วมกัน	• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	0.01	0.012	• รายได้ค่าลิขสิทธิ์
		• ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวข้องกัน	0.01	0.002	• ลูกหนี้ค่าจ้างทำบัญชี
		• ดอกเบี้ยรับ	-	0.007	• ASC ให้ ASI กู้ยืม
ASO ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย	• บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมกรร่วมกัน	• รายได้ค่าจ้างจำหน่ายบัตรเติมเงิน	0.01	0.049	• รายได้จากการเล่นบัตรเติมเงินให้ ASO
		• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	1.70	5.72	• รายได้ค่าลิขสิทธิ์ เกม Monster forest online (MFO)
		• ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย	0.06	1.86	• ASO เรียกเก็บค่าเดินทาง, ค่าที่พักศึกษา
		• ขยายสินทรัพย์	0.24	-	• ASC ขาย Server ให้กับ ASO
		• ซื้อสินค้า	0.06	-	• ASC ซื้อสินค้าจาก ASO มาจำหน่าย
		• การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์	6.97	-	• ASC โอนสิทธิ์เกม ให้ ASO
		• ลูกหนี้การค้า	6.75	-	
		• เงินกู้ยืมบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	20.80	-	
		• ดอกเบี้ยรับ	0.61	0.228	
		• ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวข้องกัน	0.28	-	
		• ดอกเบี้ยจ่ายรับ	0.10	-	
		• เจ้าหนี้การค้า	0.64	1.46	

บริษัทแม่ (บริษัท) ประกอบธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามแบบการเปิดเผย (%)		(หมายเหตุประกอบ) รายการเป็นในลักษณะรายการ
			31 ธ.ค. 53	31 ธ.ค. 54	
ASM ตัวแทนจำหน่ายในประเทศไทย	บริษัทอยู่ในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมการร่วมกัน	ลักษณะรายการ - รายได้จากการขายสินค้า - รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ - ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม - การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ - ลูกหนี้การค้า - บริษัทขายสินค้าอื่นๆ ให้กับ ASM - ลูกหนี้และเงินให้ยืมบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน - บริษัทให้เงินกู้ยืมแก่ ASM เพื่อดำเนินธุรกิจ - ดอกเบี้ยรับ - ดอกเบี้ยจ่ายรับ - เจ้าหนี้การค้า	มูลค่าตามแบบการเปิดเผย (%) 31 ธ.ค. 53 4.22 3.72 - 0.16 3.36 - 15.80 0.35 0.08 -	มูลค่าตามแบบการเปิดเผย (%) 31 ธ.ค. 54 - 6.25 0.05 - - 0.04 12.20 0.29 - 0.05	(หมายเหตุประกอบ) รายการเป็นในลักษณะรายการ - บริษัทขายสินค้าดังกล่าวให้ ASM เพื่อใช้ในการรับการค้าเงินตามปกติในราคาและเงื่อนไขทางการค้าโดยปกติเช่นเดียวกับที่ให้แก่ลูกค้าทั่วไป - รายได้ค่าลิขสิทธิ์ เกมและระบบเครือข่าย - ASC โอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ ระบบเครือข่าย
A-Capital เข้าลงทุนในบริษัทอื่น (Holding company)	บริษัทอยู่ในสัดส่วนร้อยละ 99.99	ลักษณะรายการ - รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ - ลูกหนี้การค้า	มูลค่าตามแบบการเปิดเผย (%) 31 ธ.ค. 53 0.01 0.01	มูลค่าตามแบบการเปิดเผย (%) 31 ธ.ค. 54 0.012 0.002	(หมายเหตุประกอบ) รายการเป็นในลักษณะรายการ ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชีจาก A-Capital
CTCM ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม โดยเกมที่ได้รับบริการทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จากกลุ่มบริษัท เท่านั้น	ผู้รับช่วงลิขสิทธิ์ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนามจากกลุ่มบริษัท	ลักษณะรายการ - รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ - รายได้เงิน - การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ - ลูกหนี้การค้า - บริษัทเก็บค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จาก CTCM ตามสัญญาการให้ลิขสิทธิ์ช่วง - ลูกหนี้เงินกู้จากบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	มูลค่าตามแบบการเปิดเผย (%) 31 ธ.ค. 53 8.64 - 6.59 19.30 1.41	มูลค่าตามแบบการเปิดเผย (%) 31 ธ.ค. 54 2.99 13.88 1.67 21.56 0.17	(หมายเหตุประกอบ) รายการเป็นในลักษณะรายการ - บริษัทให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามแก่ CTCM - ASC โอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ให้แก่ CTCM - บริษัทเรียกเก็บค่าจ่ายในการบริหารงาน ที่ได้ส่งมอบไปก่อน

บริษัท/โครงการ/ผลิตภัณฑ์	ลักษณะรายการ/สิ่งพิเศษ	รายละเอียดรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและผลกระทบที่เป็นลบต่อผู้ถือหุ้น
			31 ธ.ค. 53	31 ธ.ค. 54	
PlayPark ผู้ให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์ของบริษัท	บริษัททยอยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีกรรมการร่วมกัน	- รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ - ข้อสินค้า - ค่าส่งเสริมการขายและค่าโฆษณา - เจ้าหน้าที่การค้า - ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบี้ยรับ	0.04 2.05 1.76 0.31 0.04 0.69	0.036 - 0.58 0.08 0.006 -	- ส่วนแบ่งรายได้ค่าโฆษณา, รายได้ค่าลิขสิทธิ์หนึ่งสัปดาห์ และค่าทำบัญชี - บริษัททยอยหนึ่งสัปดาห์จาก PK เพื่อจำหน่าย - บริษัททยอยหนึ่งสัปดาห์จาก PK เพื่อทำการส่งเสริมการขาย
		- รายได้ค่าลิขสิทธิ์จำหน่ายบัตรเติมเงิน - รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ - ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม - การโอนเงินค่าลิขสิทธิ์ - ลูกหนี้การค้า - เจ้าหน้าที่การค้า - ขายทรัพย์สิน - ลูกหนี้เงินกู้ยืมที่เกี่ยวข้อง - เงินให้กู้ยืมบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน - บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ FB เพื่อดำเนินธุรกิจ - ดอกเบี้ยรับ	3.64 0.06 - 7.83 7.83 4.35 1.95 - 30.00 0.76	4.91 7.88 0.59 5.03 13.26 16.79 - 4.22 40.50 0.67	- รายได้ค่าลิขสิทธิ์จำหน่ายบัตรเติมเงินให้ Funbox - ASC เรียกเก็บค่าโฆษณาและรายได้ลิขสิทธิ์ จาก Funbox - พันธมิตรเรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์หนึ่งสัปดาห์จาก ASC - ASC โอนลิขสิทธิ์เกม ให้กับ Funbox - ASC ขาย server ให้กับ Funbox
Funbox ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัททยอยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน A-capital และมีกรรมการร่วมกัน				

บริษัทที่เริ่มยุค ปะทะเศรษฐกิจ	ลักษณะความล้มเหลว	ภาวะและรายการ	มูลค่าของแผนการฟื้นฟู (ล้านบาท)		เหตุผลและรายการด้านปฏิบัติการที่ช่วยแก้ไข
			31 ธ.ค. 53	31 ธ.ค. 54	
PT Asiasoft ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัททยอยในสัดส่วนร้อยละ 80 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมการร่วมกัน	- คำสั่งเสริมการขาย - ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน - เจ้าหนี้การค้า - เงินให้กู้ยืมบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน - บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ PT เพื่อดำเนินธุรกิจ - ดอกเบี้ยรับ - ดอกเบี้ยจ่ายรับ	-	0.20 0.024 0.11 6.00 0.016 0.016	
บริษัท ไทยแอร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ผู้ให้บริการผ่านเวปไซด์	บริษัทร่วม ในสัดส่วนร้อยละ 40 โดยถือหุ้นผ่าน A-capital	- รายได้จากการขายสินค้า - ลูกหนี้การค้า	-	0.020 0.005	
บริษัท ไทยเบรคมีส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทร่วม ในสัดส่วนร้อยละ 30 โดยถือหุ้นผ่าน A-capital	- รายได้จากการจำหน่ายบัตรเติมเงิน - รายได้ค่าสิทธิและบริการ - ค่าโฆษณาและค่าบริการ - ลูกหนี้การค้า - เจ้าหนี้การค้า - ลูกหนี้อีกกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	0.35 0.19 0.72 0.27 1.98 0.37	

หมายเหตุ :

^a กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อ-ตีกลับหุ้น ซึ่งบริษัทฯ จะทำหน้าที่ในการจัดซื้อหุ้นสามัญ ส่วนถึงสิทธิการถอนหุ้น ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อได้ในราคาและเงื่อนไขที่ต่ำกว่าการจ่ายแยกแต่ละบริษัท

รายงานความรับผิดชอบของ คณะกรรมการต่อรายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ได้จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวม และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัท และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2554 ของบริษัทที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการบริษัทมีการหน้าที่และความรับผิดชอบในฐานะกรรมการของบริษัทจดทะเบียน ในการกำกับดูแลให้รายงานทางการเงินของบริษัทมีข้อมูลทางบัญชีที่ถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส และเพียงพอเพื่อที่จะดำรงรักษาไว้ซึ่งทรัพย์สินของบริษัทเพื่อให้ทราบจุดอ่อนและรายการที่ผิดปกติอย่างมีนัยสำคัญ รวมทั้งมีการเปิดเผยข้อมูลที่เป็นสาระสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน โดยเลือกใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ตลอดจนได้พิจารณาถึงความสมเหตุสมผล ความระมัดระวังรอบคอบ และประมาณการที่เหมาะสมตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป

เพื่อให้การกำกับดูแลรายงานทางการเงินดังกล่าวเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ คณะกรรมการบริษัทได้แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีได้ดำรงตำแหน่งในคณะกรรมการบริหาร จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ดูแลรับผิดชอบเกี่ยวกับคุณภาพของรายงานทางการเงิน และระบบการควบคุมภายใน โดยมีที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน ซึ่งได้รับการคัดเลือกจากคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อตรวจสอบการปฏิบัติตามระบบที่วางไว้ และมีความเป็นอิสระในการรายงานผลการตรวจสอบ รวมทั้งเตรียมความพร้อมในการจัดทำงบการเงินซึ่งอิงตามมาตรฐาน INTERNATIONAL FINANCIAL REPORTING STANDARDS (IFRS) โดยความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวได้ปรากฏในรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งแสดงไว้ในรายงานประจำปีแล้ว

คณะกรรมการบริษัทมีความเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและผู้สอบบัญชีของบริษัท คือ บริษัท ดีลอยท์ ทูช โธมัส ลอยด์ โซบับัญชี จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนได้มีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและอย่างรอบคอบในการจัดทำงบการเงินดังกล่าว



นายตัน เตียว ลิม

ประธานกรรมการ
ในนามคณะกรรมการ

คำอธิบาย และการวิเคราะห์ฐานะการเงิน และผลการดำเนินงาน

สรุปภาพรวมผลการดำเนินงานที่ผ่านมา

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ผู้นำการให้บริการเกมออนไลน์อันดับหนึ่งของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 33 เกม ใน 5 ประเทศ คือ ไทย (26 เกม) สิงคโปร์ (6 เกม) มาเลเซีย (3 เกม) เวียดนาม (6 เกม) และ อินโดนีเซีย (1 เกม) โดยสัดส่วนรายได้จากการดำเนินงานในประเทศและต่างประเทศในปี 2554 คิดเป็นร้อยละ 66 และ 34 ของรายได้ทั้งหมด โดยรายได้ของบริษัทประกอบด้วย รายได้จากเกมออนไลน์โดยมีสัดส่วนคิดเป็นร้อยละ 90 ของรายได้ทั้งหมด รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าเกมออนไลน์และรายได้อื่น ๆ ในอัตราเดียวกันที่ร้อยละ 5 ของรายได้ทั้งหมด

โดยในปี 2554 บริษัทฯ มีกำไรสุทธิรวมทั้งสิ้น 296 ล้านบาท เติบโตร้อยละ 11 เมื่อเทียบกับปีก่อนซึ่งกำไรสุทธิรวม 264 ล้านบาท โดยในปี 2554 ฐานะระดับอัตรากำไรสุทธิร้อยละ 18 เช่นเดียวกับปีก่อน เนื่องจากผลการดำเนินงานในต่างประเทศมีกำไรสุทธิเพิ่มขึ้น 2.5 เท่าจาก 17 ล้านบาทในปี 2553 เป็น 63 ล้านบาทในปี 2554 จากความสำเร็จของเกมออนไลน์เกมเก่าที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นอย่างต่อเนื่องและเกมใหม่ที่เปิดให้บริการเพิ่มขึ้นประกอบด้วยประสิทธิภาพในการควบคุมค่าใช้จ่าย อีกทั้งในปี 2554 บริษัทย่อยในสิงคโปร์ได้รับค่านายหน้าจำนวน 0.53 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ ส่งผลให้อัตรากำไรสุทธิในต่างประเทศเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 4 ในปี 2553 เป็นร้อยละ 10 ในปี 2554 ในขณะที่ผลการดำเนินงานในประเทศปรับลดลงร้อยละ 5 จากกำไรสุทธิ 247 ล้านบาท ในปี 2553 เป็น 233 ล้านบาท จากต้นทุนการให้บริการที่เพิ่มขึ้นในส่วนของการใช้จ่ายพนักงานและค่าบริการเครือข่ายรองรับการเปิดให้บริการเกมเพิ่มขึ้น

ผลการดำเนินงานที่ผ่านมาของกลุ่มบริษัทฯ (ปี 2552-2554)

รายได้

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ปี 2552-2554 แยกตามภูมิศาสตร์เป็นดังนี้

ภูมิศาสตร์	2552		2553		2554	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
ในประเทศ	1,000	68	1,083	70	1,112	66
ต่างประเทศ	473	32	457	30	572	34
รวม	1,473	100	1,540	100	1,684	100
อัตราการเติบโต (%)	-9%		5%		9%	

รายได้รวมในปี 2554 จำนวน 1,684 ล้านบาท เติบโตร้อยละ 9 จากปีก่อนที่มีรายได้จำนวน 1,540 ล้านบาท โดยคิดเป็นสัดส่วนต่อรายได้รวมของการดำเนินงานในประเทศและต่างประเทศในปี 2554 ร้อยละ 66 และ 34 เปรียบเทียบกับปีก่อนที่มีสัดส่วนรายได้คิดเป็นร้อยละ 70 และ 30 ของรายได้ทั้งหมด โดยรายได้ในประเทศปรับเพิ่มขึ้นร้อยละ 3 จากรายได้ 1,083 ล้านบาท ในปี 2553 เป็น 1,112 ล้านบาท ในปี 2554 เนื่องจากการได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีกับเกมใหม่ที่เปิดให้บริการเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกม POCKET NINJA ซึ่งเป็นเกมในกลุ่ม WEB GAME เกมแรกที่บริษัทฯ เริ่มเข้าไปทำตลาดและกลายเป็นเกมที่มียอดผู้เล่นสูงสุดในประเทศไทยในปี 2554 ขณะที่รายได้ในต่างประเทศปรับเพิ่มขึ้นร้อยละ 25 จากรายได้ 457 ล้านบาทในปี 2553 เป็น 572 ล้านบาท ในปี 2554 จากความสำเร็จของเกมออนไลน์ทั้งเกมเก่าและเกมใหม่

โดยหากแบ่งรายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ปี 2552-2554 ตามประเภทของรายได้หลักเป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทรายได้	2552		2553		2554	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
1. รายได้จากการเล่นเกมออนไลน์	1,195	81	1,360	88	1,516	90
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	217	15	124	8	92	5
3. รายได้อื่นๆ	60	4	56	4	77	5
รวมรายได้	1,473	100	1,540	100	1,684	100

1. รายได้เกมออนไลน์คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 90 ของรายได้รวม โดยเติบโตร้อยละ 12 จากรายได้ 1,360 ล้านบาทในปีก่อน เป็น 1,516 ล้านบาทในปี 2554 ซึ่งเป็นการเติบโตจากการดำเนินงานทั้งในประเทศและต่างประเทศตามตารางด้านล่างนี้

ภูมิศาสตร์	2552		2553		2554	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
ในประเทศ	799	67	920	68	962	63
ต่างประเทศ	396	33	439	32	554	37
รวม	1,195	100	1,360	100	1,516	100
อัตราการเติบโต (%)	2%		14%		11%	

โดยรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์จากการดำเนินงานในประเทศเติบโตร้อยละ 5 จากรายได้ 920 ล้านบาทในปีก่อน เป็น 962 ล้านบาท ในปี 2554 จากการเปิดให้บริการเกมใหม่เพิ่มขึ้นจากปีก่อน 11 เกม ขณะที่รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในต่างประเทศเติบโตร้อยละ 26 จากรายได้ 439 ล้านบาทในปีก่อน เป็น 554 ล้านบาทในปี 2554 ซึ่งส่วนใหญ่เกิดจากความสำเร็จจากเกมเก่าและจากการเปิดให้บริการเกมใหม่อีก 2 เกม

2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 5 ของรายได้รวม ซึ่งประกอบด้วย สินค้าเกมออฟไลน์ สินค้าเกมออนไลน์ ค่าสมาชิก ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และรายได้ตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินเกมของ PARTNER รายได้ดังกล่าวปรับลดลงร้อยละ 26 จาก 124 ล้านบาทในปีก่อน เป็น 92 ล้านบาท โดยเป็นการลดลงทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งสาเหตุหลักเกิดจากการหมดสัญญาลิขสิทธิ์ในการจำหน่ายสินค้าเกมออฟไลน์ของ BLIZZARD ช่วงปลายไตรมาส 1 ปี 2553 ประกอบกับการลดลงของจำนวนสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

3. รายได้อื่นๆ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 5 ของรายได้รวม ซึ่งประกอบด้วยรายได้ค่าลิขสิทธิ์ในประเทศเวียดนาม รายได้ค่าโฆษณา รายได้ดอกเบี้ยรับ เป็นต้น โดยรายได้ดังกล่าวปรับเพิ่มขึ้นร้อยละ 38 จากรายได้ 56 ล้านบาทในปีก่อน เป็นรายได้ 77 ล้านบาทในปี 2554 โดยสาเหตุหลักเกิดจากการรับรู้รายได้ค่าลิขสิทธิ์ในประเทศเวียดนามไว้ในรายได้อื่น เนื่องจากลูกค้าในประเทศเวียดนามเริ่มสามารถกลับมาก่อรายจ่ายค่าลิขสิทธิ์ในปี 2554 ได้ รวมทั้งการปรับเพิ่มขึ้นของรายได้ค่าโฆษณาด้วย

กำไรสุทธิ

ภูมิศาสตร์	2552		2553		2554	
	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)	ล้านบาท	อัตรากำไรสุทธิ (%)
ในประเทศ	219	21	247	23	233	21
ต่างประเทศ	-40	-9	17	4	63	11
รวม	178	12	264	17	296	18
อัตราการเติบโต (%)	-4%		49%		12%	

กำไรสุทธิรวม ในปี 2554 จำนวน 296 ล้านบาท เติบโตร้อยละ 12 จากกำไรสุทธิในปีก่อนจำนวน 264 ล้านบาทในปี 2553 โดยเป็นการเติบโตจากการดำเนินงานในต่างประเทศจากรายได้การให้บริการเกมออนไลน์ที่ปรับเพิ่มขึ้นมากตามทฤษฎีไวซ์ข้างต้นประกอบกับการบริหารค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้อัตรากำไรสุทธิเพิ่มสูงขึ้นจากร้อยละ 4 ในปี 2553 เป็นร้อยละ 11 ในปี 2554 ขณะที่กำไรสุทธิจากการดำเนินงานในประเทศปรับลดลงร้อยละ 6 จากกำไรสุทธิ 247 ล้านบาทในปี 2553 เป็น 233 ล้านบาท ในปี 2554 จากค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้อัตรากำไรสุทธิปรับลดลงจากร้อยละ 23 ในปี 2553 เป็นร้อยละ 21 ในปี 2554

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์รวมและหนี้สินรวม ประจำปี 2552-2554

สินทรัพย์

สินทรัพย์ของกลุ่มบริษัทฯ ประกอบด้วยรายการหลักๆ ดังนี้

(หน่วย: ล้านบาท / ร้อยละของสินทรัพย์รวม)	2552		2553		2554	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	470	28	571	34	589	31
เงินลงทุนระยะสั้น	342	20	316	16	395	21
ลูกหนี้การค้า	291	17	281	16	191	10
สินทรัพย์ไม่มีตัวตนสุทธิ และค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	355	21	338	19	348	19
อุปกรณ์ - สุทธิ	128	8	107	6	125	7
อื่นๆ	114	6	157	9	222	12
รวม	1,700	100	1,770	100	1,869	100

สินทรัพย์รวมทั้งสิ้น 1,869 ล้านบาท ซึ่งประกอบด้วย

1. เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมทั้งเงินลงทุนชั่วคราวจำนวน 984 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 52 ของสินทรัพย์รวม ซึ่งประกอบด้วยเงินคงเหลือจาก IPO จำนวน 176 ล้านบาท และเงินคงเหลือจากการดำเนินงาน จำนวน 808 ล้านบาท โดยในปีนี้ได้นำเงินสดไปจ่ายเป็นเงินปันผลสำหรับผลประกอบการครึ่งปีแรกของปี 2554 จำนวน 127 ล้านบาท และผลประกอบการครึ่งปีหลังของปี 2553 จำนวน 126 ล้านบาท
2. ลูกหนี้การค้าสุทธิจำนวน 191 ล้านบาท ลดลงจากปีก่อนมาก เนื่องจากรอบระยะเวลาในการเก็บหนี้ที่สั้นจากลูกหนี้ที่เป็นตัวแทนจำหน่ายรายใหญ่ (7-ELEVEN) ที่มีเครดิต 60 วันปรับลดลงอย่างมากจากสิ้นปี 2553 เป็นผลมาจากการเปลี่ยน DUE การชำระเงินจากเดบิตที่นับ DUE ภายใน 60 วันนับจากวันที่ตัวแทนจำหน่ายจำหน่ายบัตรเติมเงินให้กับลูกค้า เปลี่ยนเป็น DUE ภายใน 60 วันนับจากวันที่บริษัทฯ ขายบัตรเติมเงินให้ตัวแทนจำหน่าย รวมถึงการเพิ่มสัดส่วนการขายให้กับตัวแทนจำหน่ายที่มี DUE DATE สั้นลงด้วย เช่น ONE-2-CALL เป็นต้น
3. สินทรัพย์ไม่มีตัวตนสุทธิและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า จำนวน 348 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากค่าลิขสิทธิ์เกมรอตัดจ่ายมีเพิ่มขึ้น
4. สินทรัพย์อื่นๆ จำนวน 222 ล้านบาท ประกอบด้วย สินค้าคงเหลือ 12 ล้านบาท เงินฝากที่ติดการกำกับกับสถาบันการเงินจำนวน 10 ล้านบาท โดยใช้เป็นหลักประกันในการขอสินเชื่อจากธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร และเป็นการกำกับวงเงิน FORWARD กับ SCB และสินทรัพย์ภายใต้การตัดบัญชีจำนวน 45 ล้านบาท เงินลงทุนในบริษัทร่วม 16 ล้านบาท สินทรัพย์หมุนเวียนอื่นๆ 90 ล้านบาท ซึ่งได้รวมรายการจ่ายค่าลิขสิทธิ์โมโครซอฟท์จำนวน 26 ล้านบาท และสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่นจำนวน 49 ล้านบาท

หนี้สิน

หนี้สินของกลุ่มบริษัทฯ ประกอบด้วยรายการหลักๆ ดังนี้

(หน่วย: ล้านบาท / ร้อยละของหนี้สินรวม)	2552		2553		2554	
	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)	ล้านบาท	สัดส่วน (%)
รายได้ค่าบัตรและค่าสิทธิรับล่วงหน้า	240	52	239	48	274	50
ภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่าย	58	13	55	11	18	3
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	52	11	60	12	43	8
เจ้าหนี้การค้า	39	9	38	8	51	9
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	-	-	6	1	-	-
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	48	10	90	18	153	28
หนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น	23	5	8	2	12	2
รวม	460	100	497	100	550	100

หนี้สินรวมทั้งสิ้น 550 ล้านบาท ซึ่งประกอบด้วย

1. รายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า จำนวน 274 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 50 ของหนี้สินรวม
2. หนี้สินหมุนเวียนอื่นจำนวน 153 ล้านบาท ประกอบด้วย เงินลงทุนค้างชำระ 43 ล้านบาท โบนัสค้างจ่าย 41 ล้านบาท โดยเพิ่มขึ้นจากปีก่อน เนื่องจากมีการตั้งประมาณการโบนัสค้างจ่าย ณ สิ้นปีซึ่งจะมีการจ่ายในปีถัดไป ขณะที่ปีก่อนมีการจ่ายโบนัสภายในปีเดียวกัน อีกทั้งภาษีหัก ณ ที่จ่ายค้างจ่าย 9 ล้านบาท และหนี้สินอื่นจำนวน 60 ล้านบาท ประกอบด้วย เจ้าหนี้ค่าบริการอื่น ค่าใช้จ่ายในการบริหารงานค้างจ่าย เช่น ค่าเช่า เป็นต้น

ส่วนของผู้ถือหุ้น

(หน่วย: ล้านบาท)	2554
ทุนจดทะเบียน	316
ทุนที่ออกและเรียกชำระเต็มมูลค่า	316
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	797
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	-6
กำไรสะสม-จัดสรรแล้ว (รวมสำรองหุ้นซื้อคืน)	91
กำไรสะสม-ยังไม่ได้จัดสรร	177
หุ้นทุนซื้อคืน	-60
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	3
รวม	1,319

ส่วนของผู้ถือหุ้นทั้งสิ้น 1,319 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 46 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 4 ซึ่งเป็นผลมาจากผลกำไรจากการดำเนินงานในปี 2554 โดยในระหว่างปี 2554 มีการนำกำไรสะสมมาจ่ายเงินปันผลจำนวนรวมทั้งสิ้น 253 ล้านบาท ตามที่ได้อธิบายไว้ในเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดข้างต้น

ในระหว่างปี 2554 พนักงานของบริษัทฯ ได้ใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญเป็นจำนวน 1,596,874 หุ้น ทำให้หุ้นที่ออกและเรียกชำระเต็มมูลค่าเพิ่มขึ้นจาก 314 ล้านบาท เป็น 316 ล้านบาท

รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

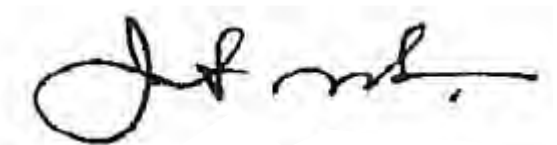
เสนอ ผู้ถือหุ้นและคณะกรรมการ บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบงบแสดงฐานะการเงินรวมของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบกระแสเงินสดรวม และงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะกิจการ และงบกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกันของแต่ละปี ซึ่งผู้บริหารของกิจการเป็นผู้รับผิดชอบต่อความถูกต้องและครบถ้วนของข้อมูลในงบการเงินเหล่านี้ ส่วนข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบในการแสดงความเห็นต่องบการเงินดังกล่าว จากผลการตรวจสอบของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติงานตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชีที่รับรองโดยทั่วไป ซึ่งกำหนดให้ข้าพเจ้าต้องวางแผนและปฏิบัติงานเพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างมีเหตุผลว่า งบการเงินแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ การตรวจสอบรวมถึงการใช้วิธีการทดสอบหลักฐานประกอบรายการทั้งที่เป็นจำนวนเงินและการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงิน การประเมินความเหมาะสมของหลักการบัญชีที่กิจการใช้และประมาณการเกี่ยวกับรายการทางการเงินที่เป็นสาระสำคัญ ซึ่งผู้บริหารเป็นผู้จัดทำขึ้น ตลอดจนการประเมินถึงความเหมาะสมของการแสดงรายการที่น่าเสนอในงบการเงินโดยรวม ข้าพเจ้าเชื่อว่าการตรวจสอบดังกล่าวให้ข้อสรุปที่เป็นเกณฑ์อย่างเหมาะสมในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าเห็นว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการข้างต้นนี้แสดงฐานะการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ผลการดำเนินงานและกระแสเงินสดสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกันของแต่ละปีของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป

โดยที่มิใช่เป็นการแสดงความเห็นอย่างมีเงื่อนไข ตามที่อธิบายในหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 3 ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2554 บริษัทและบริษัทย่อยได้นำมาตรฐานการรายงานทางการเงินที่ออกและปรับปรุงใหม่ ซึ่งออกโดยสภาวิชาชีพบัญชี และได้แสดงรายการในงบการเงินตามประกาศกรมพัฒนาธุรกิจการค้า ลงวันที่ 28 กันยายน 2554 เรื่องกำหนดรายการย่อที่ต้องมีในงบการเงิน พ.ศ. 2554 ซึ่งกำหนดให้ถือปฏิบัติกับงบการเงินสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2554 เป็นต้นไป เพื่อจัดทำและนำเสนอของงบการเงินนี้ งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2553 ซึ่งนำมาแสดงเปรียบเทียบได้แสดงตามรูปแบบใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554



มนตรี พาณิชกุล

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขทะเบียน 3461
บริษัท ดีลอยท์ ทูช โรมาเนส โซลูชันส์ จำกัด

กรุงเทพมหานคร
วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2555

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบแสดงฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553

หน่วย : บาท

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	หมายเหตุ	2554	2553	2554	2553
สินทรัพย์					
สินทรัพย์หมุนเวียน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	6	588,670,255	570,874,292	449,927,026	478,174,886
เงินลงทุนชั่วคราว	7	394,789,294	316,029,220	394,789,294	295,478,559
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น					
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	8, 19	191,459,545	280,787,318	154,183,449	255,936,763
ลูกหนี้อื่นและเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่					
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	19	536,467	1,407,489	63,534,020	68,355,643
สินค้าคงเหลือ - สุทธิ	9	11,907,309	4,864,911	3,536,167	4,396,458
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น					
ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า - สุทธิ	10	41,459,846	63,693,896	31,085,709	54,320,236
อื่นๆ	19	89,153,969	58,861,445	63,232,791	45,488,300
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		1,317,976,685	1,296,518,571	1,160,288,456	1,202,150,845
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน					
เงินฝากที่คิดภาระค่าประกัน					
กับสถาบันการเงิน	29	9,630,000	9,630,000	9,630,000	9,630,000
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	11	16,347,919	-	-	-
เงินลงทุนในบริษัทย่อย - สุทธิ	12	-	-	91,761,365	60,261,365
เงินลงทุนระยะยาวอื่น - สุทธิ	13	-	-	-	-
อุปกรณ์ - สุทธิ	14	124,948,671	106,761,685	76,509,567	65,743,004
ค่าความนิยม	15	7,175,911	2,487,930	-	-
สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น - สุทธิ	16	298,905,103	272,172,327	219,138,994	238,958,786
สินทรัพย์ภายใต้การควบคุม	17	44,825,860	56,812,617	44,061,221	56,044,651
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		49,117,888	25,363,351	37,113,120	21,023,732
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		550,951,352	473,227,910	478,214,267	451,661,538
รวมสินทรัพย์		1,868,928,037	1,769,746,481	1,638,502,723	1,653,812,383

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553

หน่วย : บาท

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	หมายเหตุ	2554	2553	2554	2553
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น					
หนี้สินหมุนเวียน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น					
เจ้าหนี้การค้า	19	51,408,886	37,776,933	25,092,074	11,305,037
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย		42,753,447	60,393,715	38,957,793	59,459,018
รายได้ค่าบริการเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า		273,832,580	239,448,102	201,123,494	199,369,670
เจ้าหนี้อื่น		51,328,852	8,085,337	51,328,852	8,085,337
ส่วนของผู้ถือหุ้นตามสัญญาชำระการเงิน					
ที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	18	2,630,716	3,571,431	1,135,669	2,113,717
ภาษีหัก ณ ที่จ่ายค้างจ่าย		7,839,359	8,900,431	2,538,850	2,912,682
ภาษีเงินได้ค้างจ่าย		17,976,280	55,301,480	16,677,434	51,802,529
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		91,078,908	73,326,243	47,000,970	42,405,343
รวมหนี้สินหมุนเวียน		538,849,028	486,803,672	383,855,136	377,453,333
หนี้สินไม่หมุนเวียน					
หนี้สินตามสัญญาชำระการเงิน - สุทธิ	18	674,950	2,166,542	423,126	1,558,795
หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี	17	5,901,263	8,112,515	-	-
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	20	4,977,267	-	4,415,785	-
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		11,553,480	10,279,057	4,838,911	1,558,795
รวมหนี้สิน		550,402,508	497,082,729	388,694,047	379,012,128

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553

หน่วย : บาท

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)				
ส่วนของผู้ถือหุ้น				
ทุนเรือนหุ้น	21			
ทุนจดทะเบียน				
หุ้นสามัญ 316,000,000 หุ้น				
มูลค่าหุ้นละ 1 บาท	316,000,000	316,000,000	316,000,000	316,000,000
ทุนที่ออกและชำระแล้ว				
หุ้นสามัญ 315,907,762 หุ้น				
มูลค่าหุ้นละ 1 บาท	315,907,762	-	315,907,762	-
หุ้นสามัญ 314,310,888 หุ้น				
มูลค่าหุ้นละ 1 บาท	-	314,310,888	-	314,310,888
ส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ	796,833,756	796,833,756	796,833,756	796,833,756
กำไรสะสม				
จัดสรรแล้ว				
ทุนสำรองตามกฎหมาย	22	31,600,000	31,600,000	31,600,000
สำรองหุ้นทุนซื้อคืน	23	59,621,864	59,621,864	59,621,864
ยังไม่ได้จัดสรร		177,459,824	133,999,304	105,467,158
องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น		(6,359,530)	(4,080,196)	-
รวมส่วนของบริษัทใหญ่		1,375,063,676	1,332,285,616	1,309,430,540
หัก หุ้นทุนซื้อคืน	23	(59,621,864)	(59,621,864)	(59,621,864)
ส่วนที่เลือกที่ไม่อาจควบคุม		3,083,717	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		1,318,525,529	1,272,663,752	1,249,808,676
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น		1,868,928,037	1,769,746,481	1,638,502,723

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553

หน่วย : บาท

	หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		2554	2553	2554	2553
รายได้จากการขายและบริการ - สุทธิ	19	1,637,571,020	1,511,825,245	997,089,599	1,015,712,191
ต้นทุนขายและบริการ	19	(900,575,640)	(781,462,350)	(496,541,643)	(439,046,897)
กำไรขั้นต้น		736,995,380	730,362,895	500,547,956	576,665,294
รายได้ดอกเบี้ยรับ		15,599,689	11,101,223	16,599,083	12,843,805
รายได้อื่น		31,326,221	16,683,006	25,387,043	14,469,613
ค่าใช้จ่ายในการขาย		(118,471,431)	(97,260,763)	(67,375,001)	(60,977,828)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร		(271,903,664)	(266,364,331)	(143,933,161)	(160,888,503)
ค่าตอบแทนผู้บริหาร	19	(28,580,357)	(27,248,906)	(22,184,052)	(23,295,427)
ต้นทุนทางการเงิน		(373,881)	(566,743)	(178,885)	(316,905)
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม		20,719	-	-	-
กำไรก่อนภาษีเงินได้		364,612,676	366,706,381	308,862,983	358,500,049
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	17	(71,244,349)	(102,234,109)	(82,497,945)	(101,290,883)
กำไรสำหรับปี		293,368,327	264,472,272	226,365,038	257,209,166
กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่น					
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่าทางการเงิน		(2,261,395)	(2,139,200)	-	-
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		291,106,932	262,333,072	226,365,038	257,209,166
การแบ่งปันกำไร (ขาดทุน)					
ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่		296,414,011	264,472,272	226,365,038	257,209,166
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		(3,045,684)	-	-	-
		293,368,327	264,472,272	226,365,038	257,209,166
การแบ่งปันกำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวม					
ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่		294,134,677	262,333,072	226,365,038	257,209,166
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		(3,027,745)	-	-	-
		291,106,932	262,333,072	226,365,038	257,209,166
กำไรส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ต่อหุ้น					
กำไรส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	25	0.97	0.87	0.74	0.85
กำไรส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ต่อหุ้นปรับลด	25	0.96	0.86	0.73	0.84

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

หมายเหตุประกอบเงินนี้เป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้³

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย
งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553
งบการเงินเฉพาะกิจการ

หมายเหตุ	ทุนออก และชำระแล้ว	ส่วนเกิน มูลค่าหุ้นสามัญ	กำไรสะสม จัดสรรแล้ว	กำไรสะสม ยังไม่จัดสรร	ทุนพิเศษ	รวมส่วนของผู้ ถือหุ้น
มอดลงเมื่อต้นปี ณ วันที่ 1 มกราคม 2553	307,853,608	796,833,756	31,600,000	59,621,864	110,825,933	1,247,116,317
การเพิ่มทุนส่วนจากการใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิ เงินปันผลจ่าย	6,457,280	-	-	-	-	6,457,280
กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	-	(235,982,500)	(235,982,500)
มอดลงเมื่อปลายปี ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553	314,310,888	796,833,756	31,600,000	59,621,864	237,209,166	2,257,209,166
มอดลงเมื่อต้นปี ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	314,310,888	796,833,756	31,600,000	59,621,864	132,005,611	1,274,800,223
การเพิ่มทุนส่วนจากการใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิ เงินปันผลจ่าย	1,596,874	-	-	-	-	1,596,874
กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	-	(232,953,491)	(232,953,491)
มอดลงเมื่อปลายปี ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	315,907,762	796,833,756	31,600,000	59,621,864	226,365,038	2,263,665,038
					105,467,158	1,248,000,676

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบกระแสเงินสด

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553

หน่วย : บาท

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
กำไรก่อนภาษีเงินได้	364,612,676	366,706,381	308,862,983	358,500,049
ปรับปรุงด้วย:				
ค่าเสื่อมราคา	45,327,544	49,880,326	28,848,337	30,887,735
ค่าลิขสิทธิ์คัดจ่าย	88,227,244	62,235,896	58,178,930	41,800,558
ค่าผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ	2,642,424	15,534,423	2,642,424	15,534,423
ขาดทุนจากสินค้าเสื่อมสภาพ (กลับรายการ)	2,334,220	(744,527)	2,334,220	72,789
(กลับรายการ) ขาดทุนจากการค้ำของค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	(11,054,253)	3,077,853	(11,054,253)	3,077,853
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	(20,719)	-	-	-
ขาดทุนจากการค้ำของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน (กลับรายการ)	421,716	(5,443,831)	(3,797,946)	(2,676,384)
ขาดทุนจากการค้ำของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	5,492,344	17,942,481	17,320,024	7,253,777
(กำไร) ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้น	(2,287,061)	8,585,697	(2,368,192)	9,001,324
(กำไร) ขาดทุนจากการขายทรัพย์สินถาวร	(1,218,951)	2,389,779	(1,273,264)	(1,995,685)
ค่าใช้จ่ายผลตอบแทนพนักงาน	4,977,267	-	4,415,785	-
ค่าใช้จ่ายดอกเบี้ย	373,881	566,743	178,885	316,905
	499,828,332	520,731,221	404,287,933	461,773,344
เงินลงทุนชั่วคราว (เพิ่มขึ้น) ลดลง	(78,760,074)	25,966,457	(99,310,735)	26,867,018
ลูกหนี้การค้า (เพิ่มขึ้น) ลดลง	86,783,253	(4,757,351)	99,208,794	(19,720,423)
สินค้าคงเหลือ (เพิ่มขึ้น) ลดลง	(9,376,618)	6,911,523	(1,473,929)	(697,274)
ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าลดลง	34,508,137	13,057,536	35,508,614	13,387,357
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่นเพิ่มขึ้น	(30,292,524)	(26,644,353)	(17,744,491)	(27,391,083)
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่นเพิ่มขึ้น	(23,754,537)	(14,974,768)	(16,089,388)	(14,010,151)
เจ้าหนี้การค้าเพิ่มขึ้น (ลดลง)	13,631,953	(1,127,834)	13,868,168	(2,950,483)
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่ายเพิ่มขึ้น (ลดลง)	(17,950,697)	8,811,734	(20,811,654)	11,164,223
รายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้น (ลดลง)	34,384,478	(479,135)	1,753,824	15,542,624
ภาษีหัก ณ ที่จ่ายค้างจ่ายลดลง	(1,061,072)	(75,921)	(373,832)	(2,802,885)
หนี้สินหมุนเวียนอื่นและเจ้าหนี้อื่นเพิ่มขึ้น	57,614,794	34,259,182	44,457,756	17,233,355
เงินสดรับจากการดำเนินงาน	565,555,425	561,678,291	443,281,060	478,395,622
จ่ายดอกเบี้ย	(373,881)	(566,743)	(178,885)	(316,905)
จ่ายภาษีเงินได้	(98,794,044)	(102,253,936)	(105,639,610)	(101,360,775)
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	466,387,500	458,857,612	337,462,565	376,717,942

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553

หน่วย : บาท

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน				
เงินฝากที่คิดภาระค้ำประกันกับสถาบันการเงินเพิ่มขึ้น	-	(7,170,000)	-	(7,170,000)
เงินสดรับจากเงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	1,117,881	123,736	28,828,520	41,607,385
เงินสดจ่ายเพื่อให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	(244,130)	(726,016)	(24,004,168)	(6,433,840)
เงินสดจ่ายเพื่อซื้ออุปกรณ์	(61,391,473)	(32,540,731)	(36,890,101)	(24,167,040)
เงินสดรับจากการขายอุปกรณ์	3,677,782	2,179,986	1,929,851	2,260,129
สินทรัพย์ไม่มีตัวตนเพิ่มขึ้น	(134,377,068)	(79,093,299)	(67,634,816)	(66,804,655)
ค่าความนิยมเพิ่มขึ้น	(4,687,981)	-	-	-
เงินสดรับจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	15,753,600	-	15,753,600	-
เงินลงทุนในบริษัทร่วมเพิ่มขึ้น	(16,327,200)	-	-	-
เงินลงทุนในบริษัทย่อย (เพิ่มขึ้น) ลดลง	-	-	(31,500,000)	5,000,000
เงินสดรับจากส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	6,111,462	-	-	-
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(190,367,127)	(117,226,324)	(113,517,114)	(55,708,021)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน				
เงินสดจ่ายหนี้สินตามสัญญาเข้าการเงิน	(2,432,307)	(5,657,008)	(2,113,717)	(2,164,143)
เพิ่มทุนหุ้นสามัญจากการแปลงสภาพใบสำคัญแสดงสิทธิ	1,596,874	6,457,280	1,596,874	6,457,280
เงินปันผลจ่าย	(252,953,491)	(235,982,508)	(252,953,491)	(235,982,508)
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมจัดหาเงิน	(253,788,924)	(235,182,236)	(253,470,334)	(231,689,371)
กำไร (ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง				
ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	1,277,023	(2,513,652)	1,277,023	(2,513,652)
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่าทางการเงิน	(5,712,509)	(3,277,652)	-	-
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	17,795,963	100,657,748	(28,247,860)	86,806,898
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันที่ 1 มกราคม	570,874,292	470,216,544	478,174,886	391,367,988
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันที่ 31 ธันวาคม	588,670,255	570,874,292	449,927,026	478,174,886

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

หมายเหตุประกอบงบการเงิน

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553

1. ข้อมูลทั่วไป

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) จัดตั้งขึ้นเป็นบริษัทจำกัด ตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ของประเทศไทย เมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 และบริษัทได้แปรสภาพเป็นบริษัทมหาชนจำกัดเมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม 2550 ที่อยู่ตามที่ได้จดทะเบียนคือ 9/283-5 ชั้น 28 อาคาร ยูเอ็ม.ทาวเวอร์ ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

บริษัทและบริษัทย่อยประกอบธุรกิจหลักเป็นผู้จัดทำนายและให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ทั้งเกมออนไลน์และเกมออฟไลน์ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และอินโดนีเซีย

2. เกณฑ์การจัดทำและนำเสนองบการเงิน

2.1 งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นในสกุลเงินบาท และเป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีและวิธีปฏิบัติทางการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยกำหนดรูปแบบการนำเสนองบการเงินตามประกาศกรมพัฒนาธุรกิจการค้าลงวันที่ 28 กันยายน 2554 เรื่อง “กำหนดรายการย่อที่ต้องมีในงบการเงิน พ.ศ. 2554” และมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 1 (ปรับปรุง 2552) เรื่อง “การนำเสนองบการเงิน” ซึ่งมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2554 เป็นต้นไป รวมทั้งเปิดเผยข้อมูลเพิ่มเติมตามข้อกำหนดของสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

2.2 สาขาวิชาชีพบัญชีได้ออกประกาศที่เกี่ยวกับมาตรฐานการบัญชี และการตีความมาตรฐานการบัญชีที่มีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีเริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2556 เป็นต้นไป ดังต่อไปนี้

มาตรฐานการบัญชี

ฉบับที่ 12	ภาษีเงินได้
ฉบับที่ 20	การบัญชีสำหรับเงินอุดหนุนจากรัฐบาลและการเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับความช่วยเหลือจากรัฐบาล
ฉบับที่ 21 (ปรับปรุง 2552)	ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

การตีความมาตรฐานการบัญชี

ฉบับที่ 12	ภาษีเงินได้
ฉบับที่ 20	การบัญชีสำหรับเงินอุดหนุนจากรัฐบาลและการเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับความช่วยเหลือจากรัฐบาล
ฉบับที่ 21 (ปรับปรุง 2552)	ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

ฝ่ายบริหารของบริษัทคาดว่าจะนำมาตรฐานการบัญชีฉบับที่เกี่ยวข้องกับบริษัทมาเริ่มถือปฏิบัติกับงบการเงินของบริษัทและบริษัทย่อยเมื่อมาตรฐานดังกล่าวมีผลบังคับใช้ โดยฝ่ายบริหารของบริษัทอยู่ระหว่างการประเมินผลกระทบต่อการเงินในปีที่เริ่มใช้มาตรฐานดังกล่าว

นอกจากนี้ บริษัทได้นำมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 12 เรื่อง “ภาษีเงินได้” มาถือปฏิบัติก่อนวันที่มีผลบังคับใช้

งบการเงินนี้ได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมในการวัดมูลค่าองค์ประกอบของงบการเงิน ยกเว้นตามที่ได้เปิดเผยในนโยบายการบัญชี

เพื่อความสะดวกของผู้อ่านงบการเงิน บริษัทได้จัดทำงบการเงินฉบับภาษาอังกฤษขึ้นโดยแปลจากงบการเงินฉบับภาษาไทย ซึ่งการจัดทำงบการเงินดังกล่าวเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการจัดทำรายงานในประเทศ

2.3 แผนทางการเงินรวม

งบการเงินรวมสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ได้รวมรายการบัญชีของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย โดยได้ตัดยอดคงเหลือและรายการค่าที่มีสาระสำคัญระหว่างกันแล้ว

บริษัทย่อย หมายถึง บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ได้เข้าถือหุ้นโดยตรงและทางอ้อมเกินกว่าร้อยละ 50 ของทุนที่ออก หรือที่บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) สามารถควบคุมการกำหนดนโยบายการเงินและการดำเนินงานของกิจการได้

บริษัทย่อยซึ่งแสดงอยู่ในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ได้แก่

	ประเภทธุรกิจ	จดทะเบียนใน	อัตราการถือหุ้น (ร้อยละ)	
			ณ วันที่	ณ วันที่
			31 ธันวาคม 2554	31 ธันวาคม 2553
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)				
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	เพื่อการลงทุน	ประเทศไทย	99.99	99.99
บริษัท เพลย์พอล จำกัด ⁽¹⁾	พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	ประเทศไทย	-	90.20
บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด	บริการความบันเทิงผ่านเว็บไซต์	ประเทศไทย	99.99	99.99
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด	เพื่อการลงทุน	ประเทศไทย	99.99	99.99
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด				
ASIASOFT ONLINE PTE. LTD.	บริการเกมออนไลน์	ประเทศสิงคโปร์	100.00	100.00
AS ONLINE SDN. BHD.	บริการเกมออนไลน์	ประเทศมาเลเซีย	100.00	100.00
PT. ASIASOFT ⁽²⁾	บริการเกมออนไลน์	ประเทศอินโดนีเซีย	80.00	-
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด				
บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด	บริการเกมออนไลน์	ประเทศไทย	99.99	99.99

⁽¹⁾ บริษัทจดทะเบียนเล็กต่อสำนักงานทะเบียนหุ้นส่วนบริษัท กระทรวงพาณิชย์ เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2553 และได้จดทะเบียนเสร็จการชำระบัญชีเมื่อวันที่ 11 สิงหาคม 2554

⁽²⁾ เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2554 ที่ประชุมคณะกรรมการ ครั้งที่ 1/2554 ของบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด มีมติลงทุนซื้อหุ้นสามัญของบริษัท PT. ASIASOFT โดยบริษัทดังกล่าว มีทุนจดทะเบียน จำนวน 43,750 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 10 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา รวมเป็นมูลค่าทั้งสิ้น 437,500 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา

เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2554 ที่ประชุมคณะกรรมการ ครั้งที่ 3/2554 ของบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด มีมติลงทุนซื้อหุ้นสามัญของบริษัท PT. ASIASOFT โดยบริษัทดังกล่าว มีการเพิ่มทุนจดทะเบียนจากเดิม 437,500 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา เป็น 1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา โดยออกเป็นหุ้นสามัญใหม่จำนวน 36,250 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 10 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา รวมเป็นมูลค่าทั้งสิ้น 362,500 ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา และเสนอขายหุ้นจำนวน 36,250 หุ้น ให้แก่ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ดังนั้น ณ 31 ธันวาคม 2554 บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นร้อยละ 80 ของทุนจดทะเบียนบริษัท PT. ASIASOFT

สินทรัพย์และเป็นลงทุนซึ่งบันทึกโดยวิธีส่วนได้เสีย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553 และ 2554 รายได้และส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) จากเงินลงทุนตามวิธี ส่วนได้เสียของบริษัทร่วม สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ผ่านบัญชีเป็นรายละเอียดของสินทรัพย์ร่วม สินทรัพย์สุทธิ (ยอดสินทรัพย์ร่วมหักด้วยยอดหนี้สินรวม) รายได้รวมและกำไรสุทธิ ตามลำดับ ในงบการเงินรวม สรุปได้ดังต่อไปนี้

ชื่อบริษัท	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ของบริษัทย่อย	เงินลงทุนซึ่งเป็นหนี้ได้เสีย	รายได้คิดเป็นร้อยละ	ส่วนแบ่งจากทุนคิดเป็นร้อยละ		
	คิดเป็นร้อยละของสิทธิที่เข้าร่วม	คิดเป็นร้อยละของสิทธิที่สุทธิ	ของรายได้รวม	ของกำไรสุทธิ		
	ณ วันที่	ณ วันที่	สำหรับปีสิ้นสุด	สำหรับปีสิ้นสุด		
	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม		
	2554	2553	2554	2553		
คือให้โดยบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)						
บริษัทย่อย						
บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ อินเทอร์เน็ต เซ็นเตอร์ จำกัด และบริษัทย่อย	0.42	1.18	-	0.01	-	-
(สัดส่วนของบริษัทย่อยของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์						
อินเทอร์เน็ต เซ็นเตอร์ จำกัด แสดงอยู่ในตารางถัดไป)						
บริษัท เทลย์ทอล จำกัด	-	-	-	-	-	-
บริษัท เทลย์พาร์ก จำกัด	0.06	0.03	0.00	0.17	-	-
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด และบริษัทย่อย	1.34	0.00	-	-	-	-
(สัดส่วนของบริษัทย่อยและบริษัทที่ร่วมของบริษัท						
เอ แคปปิตอล จำกัด แสดงอยู่ในตารางถัดไป)						
	1.82	1.21	-	0.00	0.18	-

ชื่อบริษัท

งบการเงินรวม

สินทรัพย์ของบริษัทย่อย	เงินลงทุนซึ่งบันทึกโดยวิธีส่วนได้เสีย	รายได้คิดเป็นร้อยละ	ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน)
คิดเป็นร้อยละของสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	คิดเป็นร้อยละของสินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	ของรายได้รวม สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม 2554	คิดเป็นร้อยละของกำไรสุทธิ สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม 2554
12.13	-	24.31	-
3.39	-	10.25	-
1.52	-	0.08	-
17.04	-	34.64	-

ถือหุ้นโดย บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด
บริษัทย่อย

Asiasoft Online Pte. Ltd.

AS Online Sdn. Bhd.

PT. Asiasoft

ถือหุ้นโดย บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด
บริษัทย่อย

บริษัท ฟินบ็อกซ์ จำกัด

บริษัทร่วม

บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด

บริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด

2.74	-	1.18	-
-	0.29	-	(0.17)
-	0.95	-	0.17
2.74	1.24	1.18	0.00



3. การนำมาตรฐานการบัญชีที่ออกใหม่มาถือปฏิบัติ

ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2554 บริษัทและบริษัทย่อยได้ใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่ออกและปรับปรุงใหม่ซึ่งออกโดยสภาวิชาชีพบัญชี ซึ่งกำหนดให้ถือปฏิบัติกับการเงินสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2554 เป็นต้นไป โดยการถือปฏิบัติดังกล่าวไม่มีผลกระทบต่อผลประกอบการทางการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย ยกเว้นมาตรฐานการบัญชีดังต่อไปนี้

3.1 มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 1 (ปรับปรุง 2552) เรื่อง “การนำเสนองบการเงิน”

มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 1 (ปรับปรุง 2552) เรื่อง “การนำเสนองบการเงิน” มีการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนดเกี่ยวกับการแสดงรายการในงบการเงิน จึงมีผลกระทบต่อการจัดประเภทรายการใหม่สำหรับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2553 ซึ่งนำมาแสดงเปรียบเทียบ

3.2 มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 19 เรื่อง “ผลประโยชน์ของพนักงาน”

ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2554 บริษัทและบริษัทย่อยได้นำมาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 19 เรื่อง “ผลประโยชน์ของพนักงาน” มาใช้เป็นครั้งแรก (ดูหมายเหตุข้อ 20) โดยคำนวณประมาณการการผูกพันผลประโยชน์ของพนักงานหลังจากออกจากงานตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงานไทยจากข้อสมมติฐานทางคณิตศาสตร์ประกันภัย ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงานตามวิธี PROJECTED UNIT CREDIT ทั้งนี้บริษัทและบริษัทย่อยเลือกรับรู้ต้นทุนบริการและต้นทุนดอกเบี้ยในอดีต โดยบริษัทเลือกรับรู้ต้นทุนบริการในอดีตเป็นค่าใช้จ่ายด้วยวิธีเส้นตรงตลอดในระยะเวลา 5 ปี นับจากวันที่มาตรฐานการบัญชีฉบับนี้มีผลบังคับใช้ซึ่งเป็นไปตามการปฏิบัติในช่วงการเปลี่ยนแปลงที่กำหนดไว้ในมาตรฐานการบัญชีฉบับดังกล่าว

ผลกระทบจากการเริ่มใช้นโยบายการบัญชีดังกล่าวเป็นครั้งแรกต่องบการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 มีดังนี้

	หน่วย : บาท	
	งบการเงินรวม	งบการเงินเฉพาะกิจการ
งบแสดงฐานะการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554		
การผูกพันผลประโยชน์ของพนักงานหลังจากออกจากงานเพิ่มขึ้น	1,681,196	1,527,657
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554		
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงานหลังจากออกจากงานเพิ่มขึ้น	1,681,196	1,527,657

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 การผูกพันผลประโยชน์ของพนักงานหลังจากออกจากงานในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการมีจำนวนรวม 8,405,981 บาท และ 7,638,284 บาท ตามลำดับ โดยบริษัทยังไม่รับรู้เป็นหนี้สินในงบการเงินรวม และงบการเงินเฉพาะกิจการจำนวน 6,724,785 บาท และ 6,110,627 บาท ตามลำดับ



4. นโยบายการบัญชีที่สำคัญ

นโยบายการบัญชีที่สำคัญของบริษัทและบริษัทย่อยโดยสรุปได้ดังต่อไปนี้

4.1 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ประกอบด้วย เงินสดในมือ เงินฝากสถาบันการเงิน และเงินลงทุนระยะสั้นที่มีสภาพคล่องสูง ที่มีระยะเวลาครบกำหนดไม่เกิน 3 เดือน ทั้งนี้ไม่รวมเงินฝากประจำและเงินฝากสถาบันการเงินที่ใช้เป็นหลักประกัน

4.2 เงินลงทุนชั่วคราว

เงินลงทุนชั่วคราว ประกอบด้วยเงินฝากประจำไม่เกิน 12 เดือน เงินลงทุนในกองทุนเปิด ตั๋วสัญญาใช้เงิน ตั๋วแลกเงิน พันธบัตรธนาคารแห่งประเทศไทย หุ้นกู้ และหุ้นสามัญ

เงินลงทุนชั่วคราวจัดประเภทเป็นเงินลงทุนในหลักทรัพย์เพื่อค้าแสดงในงบแสดงฐานะการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรม มูลค่ายุติธรรมของเงินลงทุนในกองทุนเปิดคำนวณโดยใช้มูลค่าทรัพย์สินสุทธิของกองทุน ณ วันที่ในงบแสดงฐานะการเงิน

กำไรและขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการขายหลักทรัพย์เพื่อค้า และกำไรและขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงมูลค่ายุติธรรมรับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

4.3 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้าแสดงในราคาทุนสุทธิหลังจากหักค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ

ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญกำหนดขึ้นโดยประมาณจำนวนหนี้ที่คาดว่าจะเรียกเก็บเงินไม่ได้ การประมาณดังกล่าวอาศัยประสบการณ์ของบริษัทในการเก็บเงินจากลูกหนี้ ประกอบกับการพิจารณาฐานะการเงินของลูกหนี้แต่ละรายด้วย

4.4 สินค้าคงเหลือ

สินค้าคงเหลือแสดงด้วยราคาทุนหรือมูลค่าสุทธิที่คาดว่าจะได้รับแล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า ราคาทุนของสินค้าคงเหลือคำนวณ โดยวิธีเข้าก่อนออกก่อน (FIFO) บริษัทประมาณมูลค่าสุทธิที่จะได้รับจากราคาโดยประมาณที่คาดว่าจะขายได้ตามลักษณะการประกอบธุรกิจตามปกติ หักด้วยประมาณการต้นทุนในการผลิตสินค้าขึ้นให้เสร็จ และต้นทุนที่จำเป็นต้องจ่ายไปเพื่อให้ขายสินค้านั้นได้ บริษัทตั้งค่าเพื่อลดมูลค่าสินค้าเมื่อพบว่าสินค้าเก่า ล้าสมัยหรือเสื่อมคุณภาพ

4.5 เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วมแสดงโดยใช้วิธีราคาทุนในงบการเงินเฉพาะกิจการ

ในกรณีที่มีการขาดทุนจากการด้อยค่า ผลขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนจะถูกบันทึกในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

เงินลงทุนในบริษัทร่วม แสดงโดยวิธีส่วนได้เสียในงบการเงินรวม

4.6 เงินลงทุนระยะยาวอื่น

เงินลงทุนระยะยาวอื่นแสดงโดยใช้วิธีราคาทุน หักค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) ในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

ในกรณีที่มีการขาดทุนจากการด้อยค่า ผลขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนระยะยาวอื่นจะถูกบันทึกในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

4.7 อุปกรณ์

อุปกรณ์ แสดงโดยใช้วิธีราคาทุน หักค่าเสื่อมราคาสะสม

ค่าเสื่อมราคาคำนวณ โดยวิธีเส้นตรงตามเกณฑ์อายุการให้ประโยชน์ของสินทรัพย์ โดยประมาณตามระยะเวลา 3 - 5 ปี

ในกรณีที่เกิดการด้อยค่าในอุปกรณ์ ผลขาดทุนจากการด้อยค่าจะถูกบันทึกในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

4.8 สัญญาเช่า

สัญญาเช่าดำเนินงาน

สัญญาเช่าระยะยาวเพื่อเช่าสินทรัพย์โดยที่ความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของส่วนใหญ่ตกอยู่กับผู้ให้เช่าจะจัดเป็นสัญญาเช่าดำเนินงาน เงินที่ต้องจ่ายภายใต้สัญญาเช่าดำเนินงาน (สุทธิจากสิ่งตอบแทนจูงใจที่ได้รับจากผู้ให้เช่า) จะบันทึกในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุของสัญญาเช่านั้น

ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการยกเลิกสัญญาเช่าดำเนินงานก่อนหมดอายุการเช่า เช่น เบี้ยปรับที่ต้องจ่ายให้กับผู้ให้เช่าจะบันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในระยะเวลาบัญชีที่การยกเลิกนั้นเกิดขึ้น

สัญญาเช่าการเงิน

สัญญาเช่าซึ่งบริษัทได้รับโอนผลตอบแทนและความเสี่ยงส่วนใหญ่ของการเป็นเจ้าของสินทรัพย์ยกเว้นกรรมสิทธิ์ทางกฎหมายถือเป็นสัญญาเช่าทางการเงิน บริษัทบันทึกสินทรัพย์ที่เช่าในมูลค่ายุติธรรม ณ วันเริ่มต้นของสัญญาเช่าหรือมูลค่าปัจจุบันของจำนวนเงินขั้นต่ำที่จะต้องจ่ายตามสัญญาเช่าแล้วแต่จำนวนใดจะต่ำกว่า ค่าเสื่อมราคาของสินทรัพย์ที่เช่าคำนวณโดยวิธีเส้นตรงตามอายุการให้ประโยชน์โดยประมาณของสินทรัพย์ ดอกเบี้ยหรือค่าใช้จ่ายทางการเงินคำนวณโดยใช้วิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงตลอดระยะเวลาของสัญญา ดอกเบี้ยหรือค่าใช้จ่ายทางการเงินและค่าเสื่อมราคารับรู้เป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

4.9 ค่าความนิยม

ค่าความนิยม ได้แก่ ต้นทุนการได้มาซึ่งเงินลงทุนที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิที่ได้มาจากการลงทุนในหุ้นของบริษัทที่ลงทุน ค่าความนิยมแสดงในราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี)

4.10 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

สินทรัพย์ไม่มีตัวตนประกอบด้วย ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตตจ่าย ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมรอตตจ่าย และเกมที่พัฒนาแล้ว

ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตตจ่ายและค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมรอตตจ่าย แสดงโดยใช้วิธีราคาทุนหักด้วยค่าตัดจำหน่ายสะสม ค่าตัดจำหน่ายคำนวณโดยวิธีเส้นตรงตามปีที่คาดว่าจะได้รับประโยชน์ตามอายุสัญญา บริษัทจะทบทวนราคาตามบัญชีใหม่ในแต่ละปีและปรับปรุงหากมีการด้อยค่า

เกมที่พัฒนาแล้ว ประกอบด้วย เงินเดือนของฝ่ายเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกม และค่าใช้จ่ายทางตรงที่เกี่ยวข้อง ซึ่งอยู่ในขั้นตอนของการพัฒนา บริษัทมีนโยบายตัดจำหน่ายโดยวิธีเส้นตรงตามระยะเวลาที่คาดว่าจะได้รับประโยชน์เมื่อการพัฒนาเสร็จสมบูรณ์ เป็นระยะเวลา 2 - 5 ปี บริษัทจะยกทอนราคาตามบัญชีใหม่ในแต่ละปีและปรับปรุงหากมีการด้อยค่า

4.11 ผลประโยชน์พนักงาน

4.11.1 กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ

บริษัทและบริษัทย่อยได้จัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพซึ่งเป็นแผนการจ่ายสมทบตามที่กำหนดไว้ สินทรัพย์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกจากสินทรัพย์ของบริษัทและบริษัทย่อย และมีการบริหารโดยผู้จัดการกองทุน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้รับเงินสะสมเข้ากองทุนจากพนักงานและเงินสมทบจากบริษัทและบริษัทย่อย เงินจ่ายสมทบกองทุนสำรองเลี้ยงชีพบันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เกิดรายการนั้น

4.11.2 ผลประโยชน์ของพนักงานหลังออกจากงาน

บริษัทและบริษัทย่อยจัดให้มีผลประโยชน์ของพนักงานหลังออกจากงานเพื่อจ่ายให้แก่พนักงานตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงานและระเบียบการเกษียณอายุพนักงานของบริษัทและบริษัทย่อย โดยคำนวณผลประโยชน์ของพนักงานดังกล่าวจากข้อสมมติฐานทางคณิตศาสตร์ประกันภัย ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงานด้วยวิธีคิดลดแต่ละหน่วยที่ประมาณการไว้ (PROJECTED UNIT CREDIT METHOD) ซึ่งเป็นการประมาณการจากมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดของผลประโยชน์ที่คาดว่าจะต้องจ่ายในอนาคตโดยคำนวณบนพื้นฐานของข้อสมมติฐานทางคณิตศาสตร์ประกันภัย อันได้แก่ เงินเดือนพนักงาน อัตราการลาออก อัตราการเกษียณ อายุงาน และปัจจัยอื่นๆ ทั้งนี้อัตราคิดลดที่ใช้ในการคำนวณการผูกพันผลประโยชน์ของพนักงานหลังออกจากงานอ้างอิงจากอัตราผลตอบแทนของพันธบัตรรัฐบาล กำไรหรือขาดทุนจากการเปลี่ยนแปลงประมาณการจะรับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เกิดรายการ ทั้งนี้ ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ของพนักงานจะบันทึกในงบกำไรขาดทุนเพื่อกระจายต้นทุนดังกล่าวตลอดระยะเวลาของการจ้างงาน อย่างไรก็ตาม ในการนำมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 19 เรื่อง “ผลประโยชน์ของพนักงาน” มาใช้เป็นครั้งแรก บริษัทและบริษัทย่อยเลือกรับรู้ต้นทุนบริการในอดีตสำหรับการผูกพันผลประโยชน์ของพนักงานหลังออกจากงาน โดยทยอยรับรู้หนี้สินในช่วงการเปลี่ยนแปลง (TRANSITIONAL LIABILITIES) เป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุน ตามวิธีเส้นตรงเป็นระยะเวลา 5 ปี ซึ่งเป็นไปตามการปฏิบัติในช่วงการเปลี่ยนแปลงที่กำหนดไว้ในมาตรฐานการบัญชีฉบับดังกล่าว (ดูหมายเหตุข้อ 3.2 และข้อ 20)

4.12 ทุนกู้ยืมซื้อคืน

ทุนกู้ยืมซื้อคืนแสดงมูลค่าในงบแสดงฐานะการเงินด้วยราคาทุนเป็นรายการหักจากส่วนของผู้ออกหุ้นทั้งหมด หากราคาขายของทุนกู้ยืมซื้อคืนสูงกว่าราคาซื้อทุนกู้ยืมซื้อคืน บริษัทจะรับรู้ผลต่างเข้าบัญชีส่วนเกินมูลค่าหุ้นกู้ยืมซื้อคืนและหากราคาขายของทุนกู้ยืมซื้อคืนต่ำกว่าราคาซื้อทุนกู้ยืมซื้อคืน บริษัทจะนำผลต่างหักจากส่วนเกินมูลค่าหุ้นกู้ยืมซื้อคืนให้หมดไปก่อน แล้วจึงนำผลต่างที่เหลืออยู่ไปหักจากบัญชีกำไรสะสม

4.13 รายการบัญชีที่เป็นเงินตราต่างประเทศ

รายการบัญชีที่เป็นเงินตราต่างประเทศที่เกิดขึ้นระหว่างปี แปลงค่าเป็นเงินบาทตามอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการ สินทรัพย์ และหนี้สินที่เป็นตัวเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศคงเหลือ ณ วันสิ้นปีแปลงค่าเป็นเงินบาทตามอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันนั้น ซึ่งกำหนดโดยธนาคารแห่งประเทศไทย กำไรขาดทุนจากการแปลงค่าดังกล่าวรวมไว้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

การแปลงค่างบการเงินต่างประเทศเป็นเงินบาทเพื่อจัดทำงบการเงินรวมใช้อัตราแลกเปลี่ยนดังต่อไปนี้

- ก. สินทรัพย์และหนี้สิน แปลงค่าโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่ในงบแสดงฐานะการเงิน
- ข. ส่วนของผู้ออกหุ้น แปลงค่าโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการ
- ค. รายได้และค่าใช้จ่าย แปลงค่าโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยนตัวเฉลี่ยระหว่างปี

กำไร (ขาดทุน) จากการแปลงค่างบการเงินต่างประเทศ แสดงไว้ภายใต้ข้อประกอบอื่นของส่วนของผู้ออกหุ้น

รายการตัดบัญชีระหว่างกันใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการและวันที่จัดทำงบการเงินรวม

4.14 การรับรู้รายได้และค่าใช้จ่าย

บริษัทและบริษัทย่อยรับรู้รายได้และค่าใช้จ่ายตามเกณฑ์คงค้าง

บริษัทและบริษัทย่อยรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์เมื่อผู้เล่นเกมใช้บริการแล้ว

บริษัทรับรู้รายได้จากการขายเมื่อส่งมอบสินค้าให้แก่ลูกค้าแล้ว รายได้จากการขายเป็นจำนวนที่สุทธิจากส่วนลด

รายได้จากการจำหน่ายสื่อสิ่งพิมพ์ แสดงมูลค่าตามราคาใบแจ้งหนี้ของสินค้าที่ส่งมอบแล้ว หลังจากหักสินค้ารับคืนและส่วนลดแล้ว

บริษัทและบริษัทย่อยรับรู้รายได้ค่าสิทธิในการบริการให้เล่นเกมจากร้านเกมซึ่งมีระยะเวลา 1 ปี โดยวิธีเส้นตรงตามระยะเวลาของสิทธิ

บริษัทและบริษัทย่อยรับรู้รายได้จากการให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์ตามระยะเวลาของสัญญาที่ทำกับผู้มีโฆษณา

4.15 ภาษีเงินได้

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้ประกอบด้วยจำนวนรวมของภาษีเงินได้ในงวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

4.15.1 ภาษีเงินได้ในงวดปัจจุบัน

ภาษีเงินได้ในงวดปัจจุบัน คือ จำนวนภาษีเงินได้ที่ต้องชำระโดยคำนวณจากกำไรทางภาษีสำหรับปี กำไรทางภาษีแตกต่างจากกำไรที่แสดงในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเนื่องจากกำไรทางภาษีไม่รวมรายการที่สามารถถือเป็นรายได้อื่นหรือค่าใช้จ่ายทางภาษีในปีก่อนๆ และไม่รวมรายการที่ไม่สามารถถือเป็นรายได้อื่นหรือค่าใช้จ่ายทางภาษี หนี้สินภาษีเงินได้ในงวดปัจจุบันคำนวณโดยใช้อัตราภาษี ณ วันที่ในงบแสดงฐานะการเงิน

4.15.2 ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเป็นการรับรู้ผลแตกต่างชั่วคราวระหว่างมูลค่าทางบัญชีของสินทรัพย์และหนี้สินในงบการเงินกับมูลค่าของสินทรัพย์และหนี้สินที่ใช้ในการคำนวณกำไรทางภาษี (ฐานภาษี) บริษัทได้รับรู้หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับผลแตกต่างชั่วคราวทุกรายการ และรับรู้สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับผลแตกต่างชั่วคราวเท่าที่มีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่ากำไรทางภาษีจะมีจำนวนเพียงพอที่จะนำผลแตกต่างชั่วคราวนั้นมาใช้ประโยชน์ได้

บริษัททบทวนมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี ณ วันที่ในงบแสดงฐานะการเงินของแต่ละงวด และลดมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีลงเมื่อบริษัทเห็นว่าไม่น่าจะเป็นไปได้อีกต่อไปว่ากิจการจะมีกำไรทางภาษีเพียงพอที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีบางส่วนหรือทั้งหมดมาใช้ประโยชน์ได้ ทั้งนี้สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีที่ปรับลดลงนั้น บริษัทจะกลับรายการเมื่อมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่ากิจการจะมีกำไรทางภาษี เพียงพอที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีบางส่วนหรือทั้งหมดมาใช้ประโยชน์ได้

บริษัทคำนวณมูลค่าสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีด้วยอัตราภาษีที่คาดว่าจะต้องใช้ในงวดที่รับรู้สินทรัพย์หรือชำระหนี้สินโดยอิงตามอัตราภาษีที่มีผลบังคับใช้ ณ วันที่ในงบแสดงฐานะการเงิน

บริษัทจะนำรายการสินทรัพย์ภาษีเงินได้มาหักลบกับรายการหนี้สินภาษีเงินได้เมื่อบริษัทมีสิทธิตามกฎหมายในการนำสินทรัพย์และหนี้สินดังกล่าวมาหักลบกันและบริษัทตั้งใจจะชำระหนี้สินดังกล่าวด้วยยอดสุทธิหรือตั้งใจจะรับชำระสินทรัพย์และหนี้สินในเวลาเดียวกัน

4.16 กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานและกำไรต่อหุ้นปรับลด

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานคำนวณโดยการหารกำไรส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักตามจำนวนหุ้นที่ออกจำหน่ายจำนวนหุ้นทุนซื้อคืน และจำนวนหุ้นที่เพิ่มขึ้นจากการแปลงใบสำคัญแสดงสิทธิในระหว่างปี

ในการคำนวณกำไรต่อหุ้นปรับลดคำนวณโดยการหารกำไรส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักซึ่งรวมผลกระทบจากจำนวนหุ้นที่เพิ่มขึ้นจากการแปลงใบสำคัญแสดงสิทธิในระหว่างปี

4.17 การใช้ดุลยพินิจของผู้บริหาร

ในการจัดทางการเงินให้เป็นไปตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป บริษัทต้องอาศัยดุลยพินิจของผู้บริหารในการกำหนดนโยบายการบัญชี การประมาณการและการตั้งข้อสมมติฐานหลายประการ ซึ่งมีผลกระทบต่อการแสดงจำนวนสินทรัพย์ หนี้สิน และการเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับสินทรัพย์และหนี้สินที่อาจเกิดขึ้น ณ วันที่ในงบการเงิน รวมทั้งการแสดงรายได้และค่าใช้จ่ายของงวดบัญชี ถึงแม้ว่าการประมาณการของผู้บริหารได้พิจารณาอย่างสมเหตุสมผลภายใต้เหตุการณ์ ณ ขณะนั้น ผลที่เกิดขึ้นจริงอาจมีความแตกต่างไปจากที่ได้ประมาณการไว้

4.18 ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่พนักงาน

ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่พนักงานจะรับรู้ เมื่อมีการใช้สิทธิและบันทึกเป็น หุ้นสามัญที่ออกเพิ่มในทุนที่ออกและชำระแล้ว



5. ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับกระแสเงินสด

รายการที่ไม่เกี่ยวข้องกับเงินสด ประกอบด้วย

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
ส่วนที่บันทึกเป็นเจ้าหนี้จากการซื้อสินทรัพย์ถาวร				
ณ วันที่ 1 มกราคม	6,446,843	13,342,885	4,381,383	6,819,440
บวก ค่าซื้อสินทรัพย์ถาวร	64,772,859	31,301,697	40,271,486	23,893,126
หัก ส่วนที่จ่ายเป็นเงินสด	(61,391,473)	(32,540,731)	(36,890,101)	(24,167,040)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงินของ				
บริษัทย่อยในต่างประเทศ	49,622	(271,247)	-	-
ส่วนที่จ่ายเป็นเงินสดที่บันทึกเป็นหนี้สิน				
ภายใต้สัญญาเช่าซื้อระยะยาว	(2,481,929)	(5,385,761)	(2,113,717)	(2,164,143)
ส่วนที่บันทึกเป็นเจ้าหนี้จากการซื้อ				
สินทรัพย์ถาวร ณ วันที่ 31 ธันวาคม	7,395,922	6,446,843	5,649,051	4,381,383



6. เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
เงินสดในมือ	530,205	193,930	137,037	56,357
เงินฝากธนาคาร (สกุลเงินบาท)	184,958,457	145,992,182	57,417,339	69,648,478
เงินฝากธนาคาร (สกุลเงินตราต่างประเทศ)	39,448,870	50,727,928	28,639,927	35,229,720
ตั๋วแลกเงินที่จะครบกำหนดภายใน 3 เดือน	41,895,118	53,087,076	41,895,118	52,367,155
พันธบัตรรัฐบาลที่จะครบกำหนดภายใน 3 เดือน	321,837,605	320,873,176	321,837,605	320,873,176
รวมเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	588,670,255	570,874,292	449,927,026	478,174,886

7. เงินลงทุนชั่วคราว

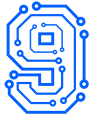
เงินลงทุนชั่วคราว ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
	หน่วย : บาท			
เงินฝากประจำ	20,145,152	46,045,837	20,145,152	45,325,917
กองทุนเปิด	-	35,528,272	-	15,697,531
ตั๋วสัญญาใช้เงิน	40,000,000	-	40,000,000	-
ตั๋วแลกเงิน	24,200,000	36,777,672	24,200,000	36,777,672
พันธบัตรธนาคารแห่งประเทศไทย	117,599,388	5,988,777	117,599,388	5,988,777
หุ้นกู้	146,419,601	191,688,662	146,419,601	191,688,662
หุ้นสามัญ	46,425,153	-	46,425,153	-
รวมเงินลงทุนชั่วคราว	394,789,294	316,029,220	394,789,294	295,478,559

8. ลูกหนี้การค้า - สุทธิ

ลูกหนี้การค้า - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
	หน่วย : บาท			
ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	1,170,212	-	4,715,300	7,830,000
เกินกำหนดชำระ				
ภายใน 3 เดือน	992,668	-	1,625,996	6,796,428
ระหว่าง 3 เดือน ถึง 6 เดือน	-	5,089,040	-	5,089,040
ระหว่าง 6 เดือน ถึง 12 เดือน	276,631	6,698,463	9,361,450	6,686,205
มากกว่า 12 เดือน	19,399,815	7,514,408	19,399,815	10,842,809
รวมลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน	21,839,326	19,301,911	35,102,561	37,244,482
ลูกหนี้การค้ากับบริษัทอื่น				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	164,504,313	160,874,427	132,943,560	136,939,829
เกินกำหนดชำระ				
ภายใน 3 เดือน	23,648,331	116,484,412	5,537,143	98,509,843
ระหว่าง 3 เดือน ถึง 6 เดือน	867,390	-	-	-
ระหว่าง 6 เดือน ถึง 12 เดือน	-	-	-	-
มากกว่า 12 เดือน	-	883,959	-	-
รวมลูกหนี้การค้ากับบริษัทอื่น	189,020,034	278,242,798	138,480,703	235,449,672
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(19,399,815)	(16,757,391)	(19,399,815)	(16,757,391)
รวมลูกหนี้การค้า - สุทธิ	191,459,545	280,787,318	154,183,449	255,936,763



9. สินค้ำคงเหลือ - สุทธิ

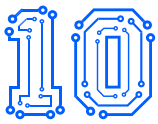
สินค้ำคงเหลือ - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

หน่วย : บาท

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
วัตถุดิบ	123,996	115,423	123,996	115,423
งานระหว่างทำ	48,125	643,595	48,125	643,595
สินค้าสำเร็จรูป	15,099,353	5,135,838	6,728,211	4,667,385
รวม	15,271,474	5,894,856	6,900,332	5,426,403
หัก ค่าเพื่อสินค้าเสื่อมสภาพ	(3,364,165)	(1,029,945)	(3,364,165)	(1,029,945)
รวมสินค้ำคงเหลือ - สุทธิ	11,907,309	4,864,911	3,536,167	4,396,458

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ต้นทุนของสินค้ำคงเหลือที่บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบการเงินรวมมีจำนวน 4.10 ล้านบาท และ 19.72 ล้านบาท ตามลำดับ และในงบการเงินเฉพาะกิจการมีจำนวน 3.79 ล้านบาท และ 8.35 ล้านบาท ตามลำดับ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ต้นทุนสินค้ำที่บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายได้รวมการเพิ่มขึ้นและการกลับรายการของค่าเพื่อสินค้าเสื่อมสภาพของสินค้ำคงเหลือในงบการเงินรวมมีจำนวน 2.33 ล้านบาท และ 0.74 ล้านบาท ตามลำดับ และในงบการเงินเฉพาะกิจการ ได้รวมการเพิ่มขึ้นของค่าเพื่อสินค้าเสื่อมสภาพ ของสินค้ำคงเหลือจำนวน 2.33 ล้านบาท และ 0.07 ล้านบาท ตามลำดับ



10. ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า - สุทธิ

ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

หน่วย : บาท

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	41,459,846	74,748,149	31,085,709	65,374,489
หัก ค่าเพื่อค้อยค่า	-	(11,054,253)	-	(11,054,253)
รวมค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า - สุทธิ	41,459,846	63,693,896	31,085,709	54,320,236

11 . เงินลงทุนในบริษัทร่วม

เงินลงทุนซึ่งบันทึกโดยวิธีส่วนได้เสียในงบการเงินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 ประกอบด้วย

				ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554				หน่วย : พันบาท
ประเภทกิจการ	ลักษณะความสัมพันธ์	ทุนชำระแล้ว	สัดส่วนเงินลงทุน (ร้อยละ)	ตามวิธี		ตามวิธีส่วนได้เสีย		
				ราคาทุน				
ถือหุ้นโดย บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด								
บริษัทร่วม								
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ⁽¹⁾	บริการผ่านเว็บไซต์	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	1,500	40	4,327	3,843		
บริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ⁽²⁾	บริการระบบเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	1,000	30	12,000	12,505		
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม					16,327	16,348		

⁽¹⁾ เมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2554 ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2554 ของบริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด มีมติพิเศษให้ลงทุนซื้อหุ้นสามัญของบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด โดยบริษัทดังกล่าว มีทุนจดทะเบียน จำนวน 150,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 10 บาท รวมเป็นมูลค่าทั้งสิ้น 1,500,000 บาท โดยบริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียนบริษัทไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด

⁽²⁾ เมื่อวันที่ 29 กันยายน 2554 ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 2/2554 ของบริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด มีมติพิเศษให้ลงทุนซื้อหุ้นสามัญของบริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด โดยบริษัทดังกล่าว มีทุนจดทะเบียน จำนวน 100,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 10 บาท รวมเป็นมูลค่าทั้งสิ้น 1,000,000 บาท โดยบริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นร้อยละ 30 ของทุนจดทะเบียนบริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด

12 . เงินลงทุนในบริษัทย่อย - สุทธิ

เงินลงทุนซึ่งบันทึกโดยวิธีราคาทุนในงบการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

หน่วย : พันบาท					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554					
ประเภทกิจการ	ลักษณะ ความสัมพันธ์	ทุนชำระแล้ว	สัดส่วน	ตามวิธี	
			เงินลงทุน (ร้อยละ)	ราคาทุน	
ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)					
บริษัทย่อย					
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ⁽¹⁾	เพื่อการลงทุน	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	112,000	99.99	112,000
บริษัท เทลล์พาร์ค จำกัด	บริการความบันเทิงผ่านเว็บไซต์	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	5,000	99.99	5,000
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ⁽²⁾	เพื่อการลงทุน	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	20,000	99.99	20,000
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อย				137,000	
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุน					(45,239)
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อย - สุทธิ					91,761

(1) เมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม 2554 ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2554 บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด มีมติพิเศษอนุมัติให้เพิ่มทุนของบริษัทจากเดิม 100 ล้านบาท เป็น 112 ล้านบาท โดยออกเป็นหุ้นสามัญใหม่จำนวน 120,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 100 บาท บริษัทเสนอขายหุ้นเพิ่มทุน 12 ล้านบาทให้แก่ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ร้อยละ 100 ดังนั้นอัตราการถือหุ้นของ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ไม่เปลี่ยนแปลงภายหลัง บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด เพิ่มทุน อย่างไรก็ตาม บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ได้จดทะเบียนการเพิ่มทุนจดทะเบียนบริษัทแล้ว เมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2554

(2) เมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2554 ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 1/2554 ของบริษัท เอ แคปิตอล จำกัด มีมติพิเศษอนุมัติให้เพิ่มทุนของบริษัทจากเดิม 2 ล้านบาทเป็น 6.5 ล้านบาท โดยออกเป็นหุ้นสามัญใหม่จำนวน 45,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 100 บาท บริษัทเสนอขายหุ้นเพิ่มทุน 4.5 ล้านบาทให้แก่ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ร้อยละ 100 ดังนั้นอัตราการถือหุ้นของ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ไม่เปลี่ยนแปลงภายหลัง บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด เพิ่มทุน อย่างไรก็ตาม บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด ได้จดทะเบียนการเพิ่มทุนจดทะเบียนบริษัทแล้ว เมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2554

เมื่อวันที่ 29 กันยายน 2554 ที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น ครั้งที่ 2/2554 ของบริษัท เอ แคปิตอล จำกัด มีมติพิเศษอนุมัติให้เพิ่มทุนของบริษัทจากเดิม 6.5 ล้านบาทเป็น 20 ล้านบาท โดยออกเป็นหุ้นสามัญใหม่จำนวน 135,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 100 บาท บริษัทเสนอขายหุ้นเพิ่มทุน 13.5 ล้านบาทให้แก่ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ร้อยละ 100 ดังนั้นอัตราการถือหุ้นของ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ไม่เปลี่ยนแปลงภายหลัง บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด เพิ่มทุน อย่างไรก็ตาม บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด ได้จดทะเบียนการเพิ่มทุนจดทะเบียนบริษัทแล้ว เมื่อวันที่ 29 กันยายน 2554

หน่วย : พันบาท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553

ประเภทกิจการ	ลักษณะ ความสัมพันธ์	ทุนชำระแล้ว	สัดส่วน	ตามวิธี	
			เงินลงทุน (ร้อยละ)	ราคาทุน	
ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)					
บริษัทย่อย					
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด	เพื่อการลงทุน	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	100,000	99.99	100,000
บริษัท เทลย์เทล จำกัด	พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	25,000		22,550
บริษัท เทลย์พาร์ค จำกัด	บริการความบันเทิงผ่านเว็บไซต์	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	5,000	99.99	5,000
บริษัท เอ แคปิตอล จำกัด	เพื่อการลงทุน	ผู้ถือหุ้นและผู้บริหารร่วมกัน	500	99.99	500
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อย				128,050	
หัก ค่าเผื่อการค้ำของเงินลงทุน					(67,789)
รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อย - สุทธิ					60,261

13. เงินลงทุนระยะยาวอื่น - สุทธิ

เงินลงทุนระยะยาวอื่น - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

เงินลงทุนระยะยาวอื่น - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย				หน่วย : พันบาท		
			งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	ทุนชำระแล้ว	สัดส่วน	2554	2553	2554	2553
	(ล้านบาท)	เงินลงทุน ร้อยละ				
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน						
N-LOG SOFT, INC. ⁽¹⁾	1,638	7.50	-	18,040	-	18,040
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าเงินลงทุน			-	(18,040)	-	(18,040)
รวมเงินลงทุนระยะยาวอื่น - สุทธิ			-	-	-	-

⁽¹⁾ เมื่อวันที่ 11 พฤษภาคม 2554 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 3/2554 มีมติอนุมัติให้ดำเนินการขายเงินลงทุน N-LOG SOFT INC. การดำเนินการขายเงินลงทุนเสร็จสิ้นในไตรมาสที่ 3/2554

14. อุปกรณ์ - สุทธิ

อุปกรณ์ - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย:

งบการเงินรวม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554

	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	เพิ่มขึ้น	ลดลง	โอนเข้า (ออก)/ รายการปรับปรุง	ผลต่างจาก การแปลง ค่างบการเงิน ต่างประเทศ	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554
ราคาทุน						
ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	14,076,240	961,875	-	10,572,665	114,293	25,725,073
อุปกรณ์สำนักงาน	318,040,186	50,822,217	(25,514,283)	-	4,258,440	347,606,560
เครื่องตกแต่งสำนักงาน	16,488,846	3,766,390	(1,776,557)	-	97,123	18,575,802
ยานพาหนะ	26,680,498	421,581	(7,662,131)	-	315,321	19,755,269
รวมต้นทุน	375,285,770	55,972,063	(34,952,971)	10,572,665	4,785,177	411,662,704
ค่าเสื่อมราคาสะสม						
ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	7,869,267	2,780,718	-	-	95,395	10,745,380
อุปกรณ์สำนักงาน	233,237,246	37,942,864	(24,238,905)	-	3,370,619	250,311,824
เครื่องตกแต่งสำนักงาน	12,741,708	1,808,076	(1,656,824)	-	97,710	12,990,670
ยานพาหนะ	16,407,503	2,795,886	(6,598,411)	-	61,181	12,666,159
รวมค่าเสื่อมราคาสะสม	270,255,724	45,327,544	(32,494,140)	-	3,624,905	286,714,033
	105,030,046	10,644,519	(2,458,831)	10,572,665	1,160,272	124,948,671
งานระหว่างทำ	1,731,639	8,800,796	-	(10,572,665)	40,230	-
รวมอุปกรณ์ - สุทธิ	106,761,685					124,948,671

งบการเงินรวม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553

	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2553	เพิ่มขึ้น	ลดลง	โอนเข้า (ออก)/ รายการปรับปรุง	ผลต่างจาก การแปลง ค่าเงินบาท ต่างประเทศ	หน่วย : บาท ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553
ราคาทุน						
ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	21,140,045	13,727	(11,603,619)	5,040,184	(514,097)	14,076,240
อุปกรณ์สำนักงาน	302,031,218	23,193,928	(8,226,859)	738,266	303,633	318,040,186
เครื่องตกแต่งสำนักงาน	15,429,762	1,328,131	(490,011)	212,612	8,352	16,488,846
ยานพาหนะ	28,860,154	-	(1,853,443)	-	(326,213)	26,680,498
รวมต้นทุน	367,461,179	24,535,786	(22,173,932)	5,991,062	(528,325)	375,285,770
ค่าเสื่อมราคาสะสม						
ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	12,743,448	4,615,291	(9,277,282)	-	(212,190)	7,869,267
อุปกรณ์สำนักงาน	203,827,334	39,114,882	(7,899,890)	-	(1,805,080)	233,237,246
เครื่องตกแต่งสำนักงาน	11,671,188	1,799,534	(426,995)	-	(302,019)	12,741,708
ยานพาหนะ	12,489,439	4,350,619	-	-	(432,555)	16,407,503
รวมค่าเสื่อมราคาสะสม	240,731,409	49,880,326	(17,604,167)	-	(2,751,844)	270,255,724
	126,729,770	(25,344,540)	(4,569,765)	5,991,062	2,223,519	105,030,046
งานระหว่างทำ	940,369	6,765,911	-	(5,991,062)	16,421	1,731,639
รวมอุปกรณ์ - สุทธิ	127,670,139					106,761,685
ค่าเสื่อมราคาลำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม						
2554						45,327,544
2553						49,880,326

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ราคาทุนของอุปกรณ์ในงบการเงินรวมที่ได้คำนวณค่าเสื่อมราคาเต็มจำนวนแล้ว แต่ยังใช้งานอยู่มีจำนวน 156.96 ล้านบาท และ 141.56 ล้านบาท ตามลำดับ

งบการเงินเฉพาะกิจการ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554

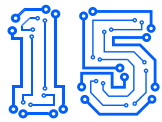
	หน่วย : บาท				
	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	เพิ่มขึ้น	ลดลง	โอนเข้า (ออก)/ รายการปรับปรุง	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554
ราคาทุน					
ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	11,313,632	-	-	9,184,795	20,498,427
อุปกรณ์สำนักงาน	204,958,647	28,130,293	(22,865,771)	-	210,223,169
เครื่องตกแต่งสำนักงาน	12,326,977	3,340,398	(1,075,179)	-	14,592,196
ยานพาหนะ	18,726,095	-	(5,900,000)	-	12,826,095
รวมต้นทุน	247,325,351	31,470,691	(29,840,950)	9,184,795	258,139,887
ค่าเสื่อมราคาสะสม					
ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	5,740,206	1,961,645	-	-	7,701,851
อุปกรณ์สำนักงาน	153,539,411	23,270,081	(22,261,067)	-	154,548,425
เครื่องตกแต่งสำนักงาน	9,068,644	1,560,750	(1,023,298)	-	9,606,096
ยานพาหนะ	13,618,086	2,055,861	(5,899,999)	-	9,773,948
รวมค่าเสื่อมราคาสะสม	181,966,347	28,848,337	(29,184,364)	-	181,630,320
	65,359,004	2,622,354	(656,586)	9,184,795	76,509,567
งานระหว่างทำ	384,000	8,800,795	-	(9,184,795)	-
รวมอุปกรณ์ - สุทธิ	65,743,004				76,509,567

งบการเงินเฉพาะกิจการ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553

	หน่วย : บาท				
	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2553	เพิ่มขึ้น	ลดลง	โอนเข้า (ออก)/ รายการปรับปรุง	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553
ราคาทุน					
ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	6,273,448	-	-	5,040,184	11,313,632
อุปกรณ์สำนักงาน	201,637,112	17,130,302	(14,547,033)	738,266	204,958,647
เครื่องตกแต่งสำนักงาน	11,050,491	1,328,131	(264,257)	212,612	12,326,977
ยานพาหนะ	18,726,095	-	-	-	18,726,095
รวมต้นทุน	237,687,146	18,458,433	(14,811,290)	5,991,062	247,325,351
ค่าเสื่อมราคาสะสม					
ส่วนปรับปรุงสำนักงานเช่า	4,740,227	999,979	-	-	5,740,206
อุปกรณ์สำนักงาน	142,889,909	24,939,217	(14,289,715)	-	153,539,411
เครื่องตกแต่งสำนักงาน	7,941,659	1,384,116	(257,131)	-	9,068,644
ยานพาหนะ	10,053,663	3,564,423	-	-	13,618,086
รวมค่าเสื่อมราคาสะสม	165,625,458	30,887,735	(14,546,846)	-	181,966,347
	72,061,688	(12,429,302)	(264,444)	5,991,062	65,359,004
งานระหว่างทำ	940,369	5,434,693	-	(5,991,062)	384,000
รวมอุปกรณ์ - สุทธิ	73,002,057				65,743,004
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม					
2554					28,848,337
2553					30,887,735

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ราคาทุนของอุปกรณ์ในงบการเงินเฉพาะกิจการที่ได้คำนวณค่าเสื่อมราคาเต็มจำนวนแล้ว แต่ยังไม่ใช้งานอยู่มีจำนวน 115.37 ล้านบาท และ 108.61 ล้านบาท ตามลำดับ



15. ค่าความนิยม

ค่าความนิยม ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

งบการเงินรวม

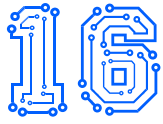
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554

	หน่วย : บาท		
	ยอดคงเหลือ ณ วันที่	เพิ่มขึ้น	ลดลง
	1 มกราคม		
	2554		
ราคาทุน			
บริษัท ฟินบ็อกซ์ จำกัด	2,487,930	-	-
PT. Asiasoft	-	4,687,981	-
รวมต้นทุน	2,487,930	4,687,981	-

งบการเงินรวม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553

	หน่วย : บาท		
	ยอดคงเหลือ ณ วันที่	เพิ่มขึ้น	ลดลง
	1 มกราคม		
	2553		
ราคาทุน			
บริษัท ฟินบ็อกซ์ จำกัด	2,487,930	-	-
รวมต้นทุน	2,487,930	-	-



16. สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ

สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

งบการเงินรวม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554

	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	เพิ่มขึ้น	ลดลง	ผลต่างจาก การแปลง ค่าเงินบาท ต่างประเทศ	หน่วย : บาท ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554
ราคาทุน					
ค่าลิขสิทธิ์เกมร็อคค้าย	427,105,723	131,124,842	(93,163,312)	5,084,583	470,151,836
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมร็อคค้าย	4,958,649	3,252,226	(743,400)	8,008	7,475,483
รวมต้นทุน	432,064,372	134,377,068	(93,906,712)	5,092,591	477,627,319
ค่าตัดจำหน่ายสะสม					
ค่าลิขสิทธิ์เกมร็อคค้ายและ					
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมร็อคค้าย	156,094,099	88,227,244	(72,660,768)	2,802,012	174,462,587
รวมค่าตัดจำหน่ายสะสม	156,094,099	88,227,244	(72,660,768)	2,802,012	174,462,587
ค่าเผื่อการด้อยค่า					
ค่าลิขสิทธิ์เกมร็อคค้าย	3,797,946	7,140,223	(6,718,507)	39,967	4,259,629
รวมค่าเผื่อการด้อยค่า	3,797,946	7,140,223	(6,718,507)	39,967	4,259,629
รวมสินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ	272,172,327				298,905,103

งบการเงินรวม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553

	หน่วย : บาท				
	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2553	เพิ่มขึ้น	ลดลง	ผลต่างจาก การแปลง ค่าเงินบาท ต่างประเทศ	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553
ราคาทุน					
ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตัดจ่าย	363,273,679	77,621,710	(14,133,012)	343,346	427,105,723
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมรอตัดจ่าย	4,945,930	1,471,589	(1,458,870)	-	4,958,649
เกมที่พัฒนาแล้ว	10,062,404	-	(10,062,404)	-	-
รวมต้นทุน	378,282,013	79,093,299	(25,654,286)	343,346	432,064,372
ค่าตัดจำหน่ายสะสม					
ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตัดจ่ายและ					
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมรอตัดจ่าย	92,526,729	62,235,896	(113,360)	1,444,834	156,094,099
เกมที่พัฒนาแล้ว	7,598,445	-	(7,598,445)	-	-
รวมค่าตัดจำหน่ายสะสม	100,125,174	62,235,896	(7,711,805)	1,444,834	156,094,099
ค่าเผื่อการด้อยค่า					
ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตัดจ่าย	6,474,330	3,060,157	(5,736,541)	-	3,797,946
เกมที่พัฒนาแล้ว	2,767,447	-	(2,767,447)	-	-
รวมค่าเผื่อการด้อยค่า	9,241,777	3,060,157	(8,503,988)	-	3,797,946
รวมสินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ	<u>268,915,062</u>				<u>272,172,327</u>
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม					
2554					88,227,244
2553					62,235,896

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 ราคาทุนของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ในงบการเงินเฉพาะกิจการที่ได้คำนวณค่าตัดจำหน่ายเต็มจำนวนแล้ว แต่ยังใช้งานอยู่ มีจำนวน 5.39 ล้านบาท (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553:ไม่มี)

งบการเงินเฉพาะกิจการ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554

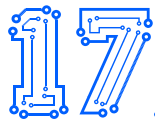
	หน่วย : บาท			
	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2554	เพิ่มขึ้น	ลดลง	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554
ราคาทุน				
ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตัดจ่าย	328,519,748	64,478,740	(97,206,743)	295,791,745
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมรอตัดจ่าย	4,958,649	3,156,076	(743,400)	7,371,325
รวมต้นทุน	333,478,397	67,634,816	(97,950,143)	303,163,070
ค่าตัดจำหน่ายสะสม				
ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตัดจ่ายและ				
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมรอตัดจ่าย	90,721,665	58,178,930	(64,876,519)	84,024,076
รวมค่าตัดจำหน่ายสะสม	90,721,665	58,178,930	(64,876,519)	84,024,076
ค่าเพื่อการด้อยค่า				
ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตัดจ่าย	3,797,946	2,920,561	(6,718,507)	-
รวมค่าเพื่อการด้อยค่า	3,797,946	2,920,561	(6,718,507)	-
รวมสินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ	238,958,786			219,138,994

งบการเงินเฉพาะกิจการ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553

	หน่วย : บาท		
	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2553	เพิ่มขึ้น	ลดลง
			ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553
ราคาทุน			
ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตค้าย	270,553,819	65,333,066	(7,367,137)
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมรอตค้าย	3,487,060	1,471,589	-
รวมต้นทุน	274,040,879	66,804,655	(7,367,137)
ค่าตัดจำหน่ายสะสม			
ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตค้ายและ			
ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรมรอตค้าย	49,034,467	41,800,558	(113,360)
รวมค่าตัดจำหน่ายสะสม	49,034,467	41,800,558	(113,360)
ค่าเผื่อการด้อยค่า			
ค่าลิขสิทธิ์เกมรอตค้าย	6,474,330	3,060,157	(5,736,541)
รวมค่าเผื่อการด้อยค่า	6,474,330	3,060,157	(5,736,541)
รวมสินทรัพย์ไม่มีตัวตน - สุทธิ	218,532,082		238,958,786
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม			
2554			58,178,930
2553			41,800,558

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 ราคาทุนของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ในงบการเงินเฉพาะกิจการที่ได้คำนวณค่าตัดจำหน่ายเต็มจำนวนแล้ว แต่ยังใช้งานอยู่ มีจำนวน 5.39 ล้านบาท (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553:ไม่มี)



17. สินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
ภาษีเงินได้ในงวดปัจจุบัน	69,994,974	99,341,863	68,108,133	97,721,975
รายการปรับปรุงภาษีเงินได้ในงวดปัจจุบัน				
ที่เกิดจากภาษีเงินได้ในงวดก่อน	(8,526,130)	157,199	2,406,382	157,199
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราว	7,000,290	2,735,047	9,208,215	3,411,709
ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงอัตราภาษี	2,775,215	-	2,775,215	-
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	<u>71,244,349</u>	<u>102,234,109</u>	<u>82,497,945</u>	<u>101,290,883</u>

ผลต่างระหว่างอัตรภาษีของแต่ละประเทศ และอัตราภาษีเงินได้ที่แท้จริงของบริษัทที่คำนวณจากกำไรสุทธิก่อนหักภาษีเป็นดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
กำไรก่อนภาษีเงินได้	364,612,676	366,706,381	308,862,983	358,500,049
ภาษีเงินได้คำนวณในอัตรภาษีของแต่ละประเทศ	91,013,382	93,417,103	77,215,746	89,625,012
ผลกระทบทางภาษีของค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถถือเป็นค่าใช้จ่าย	(21,018,408)	5,924,760	(9,107,613)	8,096,963
ค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีที่เกี่ยวข้องกับ				
ผลต่างชั่วคราวที่เกิดขึ้นและที่กลับรายการ	7,000,290	2,735,047	9,208,215	3,411,709
ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงอัตราภาษี	2,775,215	-	2,775,215	-
รายการปรับปรุงภาษีเงินได้ในงวดปัจจุบันที่เกิดจากภาษีเงินได้				
ในงวดก่อน	(8,526,130)	157,199	2,406,382	157,199
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	<u>71,244,349</u>	<u>102,234,109</u>	<u>82,497,945</u>	<u>101,290,883</u>
อัตรภาษีที่แท้จริง	20%	28%	27%	28%

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภายใต้การตัดบัญชีที่เกิดขึ้นในระหว่างปีดังนี้

	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553	งบการเงินรวม		ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554
		เพิ่มขึ้น	ใช้ประโยชน์/ ปรับปรุง	
สินทรัพย์ภายใต้การตัดบัญชี				
ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญ	4,189,348	607,758	(335,148)	4,461,958
ค่าเพื่อสินค้าล้าสมัย	257,486	536,871	(20,599)	773,758
ค่าเพื่อการด้อยค่าเงินล่วงหน้าค่าลิขสิทธิ์	2,763,563	-	(2,763,563)	-
ค่าเพื่อการด้อยค่าเงินลงทุน	4,510,000	-	(4,510,000)	-
ค่าเพื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน	949,487	-	(949,487)	-
รายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า	42,360,613	4,140,734	(3,451,673)	43,049,674
ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า	(14,282,606)	(2,071,904)	1,154,556	(15,199,954)
ค่าใช้จ่ายยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี	7,855,476	7,306,269	(7,855,476)	7,306,269
เครดิตภาษีขาดทุนสะสมยกมา	7,238,606	-	(5,323,967)	1,914,639
ผลต่างจากค่าเสื่อมราคาสะสมสำหรับอุปกรณ์	970,644	610,893	(77,652)	1,503,885
ผลประโยชน์พนักงาน	-	1,015,631	-	1,015,631
รวมสินทรัพย์ภายใต้การตัดบัญชี	56,812,617	12,146,252	(24,133,009)	44,825,860
หนี้สินภายใต้การตัดบัญชี				
ผลต่างจากค่าเสื่อมราคาสะสมสำหรับอุปกรณ์	(8,112,515)	(2,058,989)	4,270,241	(5,901,263)
รวมหนี้สินภายใต้การตัดบัญชี	(8,112,515)	(2,058,989)	4,270,241	(5,901,263)

	งบการเงินรวม			
	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2552	เพิ่มขึ้น	ใช้ประโยชน์/ ปรับปรุง	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553
สินทรัพย์ภายใต้การควบคุม				
ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญ	305,742	3,883,606	-	4,189,348
ค่าเพื่อสินค้าล้าสมัย	239,289	18,197	-	257,486
ค่าเพื่อการค้ำเงินล่วงหน้าค่าลิขสิทธิ์	1,994,100	769,463	-	2,763,563
ค่าเพื่อการค้ำเงินลงทุน	4,510,000	-	-	4,510,000
ค่าเพื่อการค้ำสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	1,618,583	-	(669,096)	949,487
รายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า	44,347,981	68,287	(2,055,655)	42,360,613
ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า	(12,411,761)	(12,985)	(1,857,860)	(14,282,606)
ค่าใช้จ่ายยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี	1,546,657	7,855,476	(1,546,657)	7,855,476
เครดิตภาษีขาดทุนสะสมยกมา	11,700,738	-	(4,462,132)	7,238,606
ผลต่างจากการตัดจำหน่ายเงินล่วงหน้าค่าลิขสิทธิ์	786,530	-	(786,530)	-
ผลต่างจากค่าเสื่อมราคาสะสมสำหรับอุปกรณ์	-	970,644	-	970,644
รวมสินทรัพย์ภายใต้การควบคุม	54,637,859	13,552,688	(11,377,930)	56,812,617
หนี้สินภายใต้การควบคุม				
ผลต่างจากค่าเสื่อมราคาสะสมสำหรับอุปกรณ์	(3,202,710)	(4,909,805)	-	(8,112,515)
รวมหนี้สินภายใต้การควบคุม	(3,202,710)	(4,909,805)	-	(8,112,515)

หน่วย : บาท

	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553	งบการเงินเฉพาะกิจการ เพิ่มขึ้น	ใช้ประโยชน์/ ปรับปรุง	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554
สินทรัพย์ถาวรที่ได้รับตัดบัญชี				
ค่าเผื่อนี้สงสยจะสูญ	4,189,348	607,758	(335,148)	4,461,958
ค่าเผื่อสินค้าล้าสมัย	257,486	536,871	(20,599)	773,758
ค่าเผื่อการด้อยค่าเงินล่วงหน้าค่าลิขสิทธิ์	2,763,563	-	(2,763,563)	-
ค่าเผื่อการด้อยค่าเงินลงทุน	11,397,500	-	(10,247,500)	1,150,000
ค่าเผื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	949,487	-	(949,487)	-
รายได้ค่าบัตรเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า	42,292,326	4,140,734	(3,383,386)	43,049,674
ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า	(14,269,620)	(2,071,904)	1,141,570	(15,199,954)
ค่าใช้จ่ายยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี	7,493,917	7,306,269	(7,493,917)	7,306,269
ผลต่างจากค่าเสื่อมราคาสะสมสำหรับอุปกรณ์	970,644	610,893	(77,652)	1,503,885
ผลประโยชน์พนักงาน	-	1,015,631	-	1,015,631
รวมสินทรัพย์ถาวรที่ได้รับตัดบัญชี	56,044,651	12,146,252	(24,129,682)	44,061,221
หนี้สินถาวรที่ได้รับตัดบัญชี				
ผลต่างจากค่าเสื่อมราคาสะสมสำหรับอุปกรณ์	-	-	-	-
รวมหนี้สินถาวรที่ได้รับตัดบัญชี	-	-	-	-

หน่วย : บาท

	ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2552	งบการเงินเฉพาะกิจการ		ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553
		เพิ่มขึ้น	ใช้ประโยชน์/ ปรับปรุง	
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญ	305,742	3,883,606	-	4,189,348
ค่าเพื่อสินค้าล้าสมัย	239,289	18,197	-	257,486
ค่าเพื่อการค้ายาลงวงหนี้ค่าลิขสิทธิ์	1,994,100	769,463	-	2,763,563
ค่าเพื่อการค้ายาลงทุน	21,457,159	-	(10,059,659)	11,397,500
ค่าเพื่อการค้ายาลงทุนที่ไม่มีตัวตน	1,618,583	-	(669,096)	949,487
รายได้ค่าปรับเวลาและค่าสิทธิรับล่วงหน้า	44,055,831	-	(1,763,505)	42,292,326
ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า	(12,388,810)	-	(1,880,810)	(14,269,620)
ค่าใช้จ่ายยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี	930,375	7,493,917	(930,375)	7,493,917
ผลต่างจากการจัดจำหน่ายเงินล่วงหน้าค่าลิขสิทธิ์	786,530	-	(786,530)	-
ผลต่างจากค่าเสื่อมราคาสะสมสำหรับอุปกรณ์	457,561	513,083	-	970,644
รวมสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	59,456,360	12,678,266	(16,089,975)	56,044,651
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
ผลต่างจากค่าเสื่อมราคาสะสมสำหรับอุปกรณ์	-	-	-	-
รวมหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	-	-	-	-

ภาษีเงินได้นิติบุคคล

ตามพระราชกฤษฎีกา ฉบับที่ 530 ลงวันที่ 21 ธันวาคม 2554 กำหนดให้ลดอัตราภาษีเงินได้นิติบุคคลสำหรับกำไรสุทธิของบริษัที่เป็นระยะเวลาสามรอบระยะเวลาบัญชีจากอัตราร้อยละ 30 เหลือร้อยละ 23 สำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2555 และร้อยละ 20 สำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2556 และ 2557

บริษัทใช้ลดอัตราภาษีร้อยละ 25 ในการคำนวณภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2553 และใช้ลดอัตราภาษีร้อยละ 20 และ 23 ในการคำนวณภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554

การลดอัตราภาษีดังกล่าวมีผลให้มูลค่าสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีของงบการเงินรวม และงบการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 ลดลงเป็นจำนวน 2.78 ล้านบาท และรับรู้เป็นภาษีเงินได้ในปี 2554

บริษัทย่อยในต่างประเทศใช้ลดอัตราภาษีที่กำหนดในประเทศนั้นๆ ในการคำนวณค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้ในปัจจุบันตามแบบแสดงรายการและใช้ในการคำนวณภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553

บริษัท กำหนดภาษีเงินได้นิติบุคคลสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ในอัตราร้อยละ 25

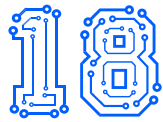
บริษัทย่อยในสิงคโปร์ กำหนดภาษีเงินได้นิติบุคคลสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ในอัตราร้อยละ 17

บริษัทย่อยในมาเลเซีย จำนวนกาสิโนได้ปิดบุคคลสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ในอัตราร้อยละ 25

บริษัทย่อยในอินโดนีเซีย จำนวนกาสิโนได้ปิดบุคคลสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 ในอัตราร้อยละ 25

บริษัทย่อยในประเทศไทยแห่งหนึ่งจำนวนกาสิโนได้ปิดบุคคลสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ในอัตราทั่วหน้าร้อยละ 15 ถึง 25

บริษัทย่อยในประเทศอีก 3 แห่ง จำนวนกาสิโนได้ปิดบุคคลสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 ในอัตราร้อยละ 30



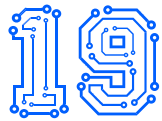
18. หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน - สุทธิ

หนี้สินตามสัญญาเช่าทางการเงิน - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วย

หน่วย : บาท			
งบการเงินรวม			
	จำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่าย		มูลค่าปัจจุบันของ จำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่าย
	2554	2553	2554 2553
ภายใน 1 ปี	2,792,443	3,901,962	2,630,716 3,571,431
เกินกว่า 1 ปีแต่ไม่เกิน 5 ปี	691,973	2,296,536	674,950 2,166,542
	3,484,416	6,198,498	3,305,666 5,737,973
<u>หัก ดอกเบี้ยค้างจ่าย</u>	<u>(178,750)</u>	<u>(460,525)</u>	<u>- -</u>
	<u>3,305,666</u>	<u>5,737,973</u>	<u>3,305,666 5,737,973</u>
ราคาตามบัญชีของอุปกรณ์ภายใต้สัญญาเช่าการเงิน			7,881,854 10,865,455
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี			2,630,716 3,571,431
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน			674,950 2,166,542
			<u>3,305,666 5,737,973</u>

หน่วย : บาท			
งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	จำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่าย		มูลค่าปัจจุบันของ จำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่าย
	2554	2553	2554 2553
ภายใน 1 ปี	1,194,124	2,291,187	1,135,669 2,113,717
เกินกว่า 1 ปีแต่ไม่เกิน 5 ปี	429,565	1,623,690	423,126 1,558,795
	1,623,689	3,914,877	1,558,795 3,672,512
<u>หัก ดอกเบี้ยค้างจ่าย</u>	<u>(64,894)</u>	<u>(242,365)</u>	<u>- -</u>
	<u>1,558,795</u>	<u>3,672,512</u>	<u>1,558,795 3,672,512</u>
ราคาตามบัญชีของอุปกรณ์ภายใต้สัญญาเช่าการเงิน			2,747,854 4,426,093
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี			1,135,669 2,113,717
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน			423,126 1,558,795
			<u>1,558,795 3,672,512</u>

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 บริษัทและบริษัทย่อยมีสัญญาเช่าทางการเงินที่มีระยะเวลาของสัญญาเช่าเฉลี่ย 18 - 60 เดือน โดยสัญญาเช่าทางการเงินดังกล่าวมีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงร้อยละ 3.50 - 7.75 ต่อปี และมีกำหนดการชำระเป็นรายเดือน



19. รายการกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

งบการเงินดังกล่าวได้รวมรายการที่เกิดขึ้นกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งเกี่ยวข้องกันโดยการถือหุ้นและ/หรือมีกรรมร่วมกัน ดังนั้น งบการเงินนี้จะแสดงรวมถึงผลของรายการดังกล่าวตามมาตรฐานที่ได้ตกลงกันระหว่างบริษัทกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

รายการระหว่างกิจการที่เกี่ยวข้องกันที่สำคัญสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 มีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
บริษัทย่อย				
รายได้จากการขายสินค้า	-	-	-	4,226,653
รายได้จากการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน	-	-	4,957,209	3,637,242
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	-	-	19,907,293	5,541,698
รายได้เงินปันผล	-	-	-	-
รายได้ค่าดอกเบี้ย	-	-	1,206,214	1,780,599
ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย	-	-	3,277,878	1,819,772
การซื้อสินทรัพย์	-	-	-	-
การขายสินทรัพย์	-	-	-	2,194,553
การซื้อสินค้า	-	-	-	2,100,923
การโอนสิทธิค่าลิขสิทธิ์	-	-	5,055,268	14,965,872
บริษัทร่วม				
รายได้จากการขายสินค้า	19,887	-	19,887	-
รายได้จากการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน	346,504	-	346,504	-
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	191,999	-	191,999	-
ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย	722,235	-	722,235	-
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	20,719	-	-	-
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน				
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	2,991,536	8,644,598	2,991,536	8,644,598
รายได้อื่น	13,888,311	-	13,888,311	-
การโอนสิทธิค่าลิขสิทธิ์	1,671,925	6,590,663	1,671,925	6,590,663
ผู้บริหาร				
ค่าตอบแทนผู้บริหาร	28,580,357	27,248,906	22,184,052	23,295,427

รายได้จากการขายและให้บริการกับกิจการที่เกี่ยวข้องกันข้างต้นใช้ราคาทุนบวกกำไรตามที่ตกลงร่วมกัน

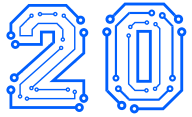
บริษัทหยุดรับรู้รายได้จากการขายและให้บริการและลูกหนี้การค้า-บริษัทที่เกี่ยวข้องกันแห่งหนึ่งตั้งแต่ไตรมาสที่ 3 ของปี 2553 เนื่องจากบริษัทที่เกี่ยวข้องกันแห่งนี้อยู่ไม่สามารถชำระหนี้ได้ตามกำหนดเวลา ประกอบกับมียอดค้างชำระเป็นเวลานาน ทำให้มีความไม่แน่นอนว่าบริษัทจะได้รับประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคตเพิ่มขึ้นจากการเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์หรือการลดลงของหนี้สิน อย่างไรก็ตามในปี 2554 บริษัทได้รับชำระหนี้จากบริษัทที่เกี่ยวข้องกันดังกล่าวสำหรับรายการค้าระหว่างเดือนมกราคม - ตุลาคม 2554 แล้ว จำนวน 11.73 ล้านบาท ส่วนคงเหลือสำหรับรายการค้าระหว่างเดือนพฤศจิกายน ถึง ธันวาคม 2554 จำนวน 2.16 ล้านบาท บริษัทได้ชำระหนี้ถึงจำนวนแล้วภายในวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2555 แต่เนื่องจากรายได้ดังกล่าวไม่สามารถบ่งชี้ถึงความสามารถในการจ่ายชำระในอนาคตที่เกิดจากการดำเนินงานโดยปกติ ดังนั้นบริษัทจึงรับรู้รายการดังกล่าวเป็นรายได้อื่นในงบการเงิน

ยอดคงเหลือที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม มีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
	หน่วย : บาท			
ลูกหนี้การค้า				
บริษัทย่อย	-	-	13,263,235	17,942,571
บริษัทร่วม	276,632	-	276,632	-
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน				
CTY TNHH CHAU A MEM	21,562,694	19,301,911	21,562,694	19,301,911
รวมลูกหนี้การค้า	21,839,326	19,301,911	35,102,561	37,244,482
หัก ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(19,399,815)	(16,757,391)	(19,399,815)	(16,757,391)
รวมลูกหนี้การค้า - สุทธิ	2,439,511	2,544,520	15,702,746	20,487,091

หน่วย : บาท

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
ลูกหนี้อื่นและเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
ลูกหนี้อื่น				
บริษัทย่อย	-	-	4,297,553	348,154
บริษัทร่วม	371,189	-	371,189	-
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน				
CTY TNHH CHAU A MEM	165,278	1,407,489	165,278	1,407,489
	<u>536,467</u>	<u>1,407,489</u>	<u>4,834,020</u>	<u>1,755,643</u>
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (อัตราดอกเบี้ยต่อปี)				
บริษัทย่อย (ร้อยละ 1.75 – 4.75)	-	-	58,700,000	66,600,000
รวมลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมระยะสั้น				
แก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	<u>536,467</u>	<u>1,407,489</u>	<u>63,534,020</u>	<u>68,355,643</u>
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น (ดอกเบี้ยค้างรับ)				
บริษัทย่อย	-	-	15,781	174,391
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	<u>-</u>	<u>-</u>	<u>15,781</u>	<u>174,391</u>
เจ้าหนี้การค้า				
บริษัทย่อย	-	-	18,491,459	4,732,201
บริษัทร่วม	1,980,953	-	1,980,953	-
รวมเจ้าหนี้การค้า	<u>1,980,953</u>	<u>-</u>	<u>20,472,412</u>	<u>4,732,201</u>



20. การผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

จำนวนที่รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม มีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	2,452,335	-	2,105,947	-
ดอกเบี้ยจากการผูกพัน	378,269	-	343,723	-
ผลขาดทุนจากการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย	465,467	-	438,458	-
การรับรู้ต้นทุนบริการงวดก่อน	1,681,196	-	1,527,657	-

หน่วย : บาท

การเปลี่ยนแปลงมูลค่าปัจจุบันของการผูกพันตามโครงการผลประโยชน์สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม มีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
การผูกพันผลประโยชน์ของพนักงานหลังจากออกจากงานยกมา	-	-	-	-
ต้นทุนบริการ	2,452,335	-	2,105,947	-
ต้นทุนดอกเบี้ย	378,269	-	343,723	-
ผลขาดทุนจากการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย	465,467	-	438,458	-
การรับรู้ต้นทุนบริการงวดก่อน	1,681,196	-	1,527,657	-
การผูกพันผลประโยชน์ของพนักงานหลังจากออกจากงานยกไป	4,977,267	-	4,415,785	-

หน่วย : บาท

ข้อสมมติในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่สำคัญ ณ วันที่ 31 ธันวาคม มีดังนี้

	2554	2553	2554	2553
อัตราคิดลด	4.5%	-	4.5%	-
ประมาณการเงินเคลื่อนไหวในอนาคตที่เพิ่มขึ้น	6.0%	-	6.0%	-
สัดส่วนของพนักงานที่เลือกลาออกก่อนเกษียณอายุ	3.0% - 5.0%	-	5.0%	-

ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2554 บริษัทและบริษัทย่อยมีต้นทุนบริการในอดีตในงบการเงินรวมจำนวน 8,405,981 บาท และในงบการเงินเฉพาะกิจการจำนวน 7,638,284 บาท ซึ่งบริษัทย่อยรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามวิธีเส้นตรงเป็นระยะเวลา 5 ปี ในงบกำไรเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ เฉลี่ยปีละ 1,681,196 บาท และ 1,527,657 บาท ตามลำดับ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 บริษัทและบริษัทย่อยมีการผูกพันผลประโยชน์ของพนักงานในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการรวม จำนวน 6,724,785 บาท และ 6,110,627 บาท ตามลำดับ การผูกพันดังกล่าวคำนวณโดยวิธีคิดลดมูลค่าปัจจุบันของประมาณการจำนวนเงินผลประโยชน์ในอนาคตที่พนักงานจะได้รับตามรายงานของผู้เชี่ยวชาญด้านคณิตศาสตร์ประกันภัย

21

. ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่พนักงาน

ตามมติที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นของบริษัท ครั้งที่ 1/2550 เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม 2550 ได้มีการอนุมัติ และเสนอขายใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัทและบริษัทย่อย เพื่อเป็นการตอบแทนการทำงาน จำนวนไม่เกิน 16 ล้านหน่วย ในราคาเสนอขายหน่วยละ 0 บาท อัตราการใช้สิทธิ ที่ใบสำคัญแสดงสิทธิ 1.0 หน่วย ต่อหุ้นสามัญ 1.0 หุ้น ในราคาการใช้สิทธิตามมูลค่าที่ตราไว้ (ราคาพาร์) ที่ 1.00 บาทต่อหุ้น อายุใบสำคัญแสดงสิทธิไม่เกิน 3 ปี นับจากวันที่ได้ออกและเสนอขาย โดยสามารถใช้สิทธิได้ในวันทำการสุดท้ายของเดือนพฤษภาคมและพฤศจิกายน ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ ยกเว้นการใช้สิทธิครั้งสุดท้าย ซึ่งจะสามารถใช้สิทธิได้ครั้งสุดท้ายในวันที่ 15 พฤษภาคม 2554

21.1 กุณจตะเบียน

การเพิ่มทุนของบริษัทในระหว่างปีเนื่องจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญมีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2553
ทุนจดทะเบียน	316,000,000	316,000,000	316,000,000	316,000,000
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันต้นปี	314,310,888	307,853,608	314,310,888	307,853,608
เพิ่มขึ้นจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ	1,596,874	6,457,280	1,596,874	6,457,280
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันปลายปี	315,907,762	314,310,888	315,907,762	314,310,888

21.2 ใบสำคัญแสดงสิทธิ

การใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญมีรายละเอียดดังนี้

โครงการ	อายุสัญญา (ปี)	วันที่ให้สิทธิ	วันที่หมดอายุ	จำนวนสิทธิ ที่ออก (หน่วย)	อัตราการใช้สิทธิต่อ 1 หน่วยใบสำคัญแสดงสิทธิ		ราคาใช้สิทธิ (บาทต่อหุ้น)
					ก่อนปรับสิทธิ	หลังปรับสิทธิ	
ESOP	3	16 พฤษภาคม 2551	15 พฤษภาคม 2554	16,000,000	1:1	1:1.019	1.0

เมื่อวันที่ 13 พฤษภาคม 2554 มีพนักงานของบริษัทใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญตามใบสำคัญแสดงสิทธิจำนวน 1,567,100 หน่วย ซึ่งแปลงเป็นหุ้นสามัญภายหลังการปรับสิทธิได้เท่ากับ 1,596,874 หุ้น

หลังจากวันใช้สิทธิวันสุดท้าย (วันที่ 15 พฤษภาคม 2554) บริษัทมีผู้มาใช้สิทธิแปลงเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด 15,907,762 หุ้นจากจำนวนสิทธิที่บริษัทออกให้ 16,000,000 หุ้น โดยมียอดคงเหลือจำนวน 92,238 หุ้นซึ่งบริษัทจะดำเนินการลดทุนต่อไป

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 พนักงานของบริษัทใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญตามใบสำคัญแสดงสิทธิตามโครงการ EMPLOYEE STOCK OWNERSHIP PLAN ("ESOP") เป็นจำนวนรวม 15,611,200 หน่วย ซึ่งแปลงเป็นหุ้นสามัญหลังการปรับสิทธิเป็นจำนวนรวม 15,907,762 หุ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

	จำนวนหุ้น		วันที่ใช้สิทธิ	ราคาหุ้น ณ วันที่ใช้สิทธิ
	ก่อนปรับสิทธิ	หลังปรับสิทธิ		
ราคาการใช้สิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญ (บาทต่อหุ้น)	1.00	1.00		
อัตราการใช้สิทธิ (ใบสำคัญแสดงสิทธิต่อหุ้นสามัญ)	1:1	1:1.019		
การใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิครั้งที่ 1/2552	3,183,000	3,243,463	29 พฤษภาคม 2552	6.50
การใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิครั้งที่ 2/2552	4,524,200	4,610,145	30 พฤศจิกายน 2552	6.70
การใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิครั้งที่ 3/2553	5,675,200	5,783,009	31 พฤษภาคม 2553	7.05
การใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิครั้งที่ 4/2553	661,700	674,271	30 พฤศจิกายน 2553	10.30
การใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิครั้งที่ 5/2554	1,567,100	1,596,874	13 พฤษภาคม 2554	11.00

ใบสำคัญแสดงสิทธิที่ยังไม่ได้ใช้สิทธิมีรายละเอียดดังนี้

	ราคาใช้สิทธิ ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (บาท)	งบการเงินรวม และงบการเงินเฉพาะกิจการ			
		ก่อนปรับสิทธิ		หลังปรับสิทธิ	
		ณ วันที่	ณ วันที่	ณ วันที่	ณ วันที่
		31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม	31 ธันวาคม
		2554	2553	2554	2553
ยอดคงเหลือต้นปี	1.0	1,953,900	8,290,800	1,991,074	8,448,354
สิทธิเลือกที่มีการใช้สิทธิระหว่างปี	1.0	(1,567,100)	(6,336,900)	(1,596,874)	(6,457,280)
ยอดคงเหลือปลายปี	1.0	386,800	1,953,900	394,200	1,991,074

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 บริษัทมีใบสำคัญแสดงสิทธิที่ยังไม่ได้จัดสรรให้กรรมการและพนักงานของบริษัทและบริษัทย่อยจำนวน 2,000 หน่วย ซึ่งสามารถแปลงเป็นหุ้นสามัญหลังจากการปรับสิทธิเป็นจำนวน 2,038 หุ้น

ตามมติที่ประชุมผู้ถือหุ้นใบสำคัญแสดงสิทธิ ครั้งที่ 1/2553 เมื่อวันที่ 9 เมษายน 2553 ได้มีการอนุมัติแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อกำหนดว่าด้วยสิทธิและหน้าที่ของผู้ถือหุ้นใบสำคัญแสดงสิทธิและผู้ถือใบสำคัญแสดงสิทธิของบริษัทให้สอดคล้องกับทางปฏิบัติของบริษัท โดยที่ประชุมผู้ถือหุ้นใบสำคัญแสดงสิทธิของบริษัทได้มีมติอนุมัติการแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อกำหนดสิทธิจากเดิม “การปรับสิทธิจะกระทำเมื่อบริษัทจ่ายเงินปันผลเป็นจำนวนเงินเกินกว่าอัตราร้อยละ 80 ของกำไรสุทธิของงบการเงินรวมหลังหักภาษีเงินได้ของบริษัท” เป็น “เมื่อบริษัทจ่ายเงินปันผลเป็นเงินเกินกว่าอัตราร้อยละ 100 ของกำไรสุทธิของงบการเงินรวมหลังหักภาษีเงินได้ของบริษัท” ซึ่งการเปลี่ยนแปลงราคาการใช้สิทธิและอัตราการใช้สิทธิจะมีผลบังคับกันนับตั้งแต่วันที่ผู้ถือหุ้นสามัญจะไม่มีสิทธิรับเงินปันผล (วันแรกที่ขึ้นเครื่องหมาย XD)

22

. กุณสำรองตามกฎหมาย

เพื่อให้เป็นไปตามมาตรา 116 แห่งพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 บริษัทจะต้องจัดสรรกำไรสุทธิประจำปีส่วนหนึ่งไว้เป็นกุณสำรองตามกฎหมายไม่น้อยกว่าร้อยละ 5 ของกำไรสุทธิประจำปีหักด้วยยอดขาดกุณสะสมยกมา (ถ้ามี) จนกว่ากุณสำรองนี้จะมีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของทุนจดทะเบียนและกุณสำรองนี้จะนำมาจัดสรรปันผลไม่ได้ บริษัทได้จัดสรรกุณสำรองตามกฎหมายครบตามที่กฎหมายกำหนดแล้ว

23

. หุ้ทุนซื้อค้ินและสำรองสำหรับหุ้ทุนซื้อค้ิน

ตามมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 6/2551 ของบริษัท เมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2551 คณะกรรมการของบริษัทได้มีมติอนุมัติโครงการซื้อหุ้ทุนค้ินเพื่อบริหารทางการเงิน ตามมาตรา 66/1(2) แห่งพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2544 ในวงเงินไม่เกิน 85 ล้านบาท โดยหุ้ทุนสามัญที่จะซื้อค้ินมีจำนวน 8.5 ล้านหุ้ (มูลค่าที่ตราไว้หุ้ละ 1 บาท) ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 2.83 ของจำนวนหุ้สามัญที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของบริษัท ในการนี้ บริษัทได้ดำเนินการซื้อหุ้ทุนค้ินโดยวิธีการเสนอซื้อในกระดานหลักของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย โดยมีกำหนดระยะเวลาการซื้อหุ้ทุนค้ินตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2551 ถึงวันที่ 31 พฤษภาคม 2552 ทั้งนี้ คณะกรรมการของบริษัท ได้พิจารณาวิธีการและกำหนดระยะเวลาการจำหน่ายหุ้ทุนที่ซื้อค้ินโดยเสนอขายในกระดานหลักของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยหรือเสนอขายต่อประชาชนทั่วไป ซึ่งขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในขณะนั้น กำหนดระยะเวลาจำหน่ายหุ้ทุนที่ซื้อค้ินตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2552 ถึง วันที่ 31 พฤษภาคม 2555 (ภายหลัง 6 เดือน และต้องไม่เกิน 3 ปีนับแต่การซื้อหุ้ทุนค้ินเสร็จสิ้น)

หุ้ทุนซื้อค้ิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
มูลค่าหุ้ทุนซื้อค้ิน (บาท)	59,621,864	59,621,864	59,621,864	59,621,864
จำนวนหุ้ทุนซื้อค้ิน (หุ้)	8,500,000	8,500,000	8,500,000	8,500,000
ราคาหุ้เฉลี่ยหุ้ละ (บาท)	7	7	7	7
จำนวนหุ้ทุนซื้อค้ินต่อจำนวนหุ้ที่บริษัทออก (ร้อยละ)	2.83	2.83	2.83	2.83

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 บริษัทมีสำรองสำหรับหุ้ทุนซื้อค้ินที่ได้รับการจัดสรรจากกำไรสะสมจำนวนเงิน 59.62 ล้านบาท

24

. การจ่ายเงินปันผล

เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2554 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทมีมติอนุมัติจ่ายเงินปันผลงวดครึ่งปีแรกสำหรับผลการดำเนินงานปี 2554 ในอัตราหุ้ละ 0.413 บาท จำนวน 307.41 ล้านหุ้ เป็นจำนวนเงินประมาณ 126.96 ล้านบาท โดยจ่ายเงินปันผลในวันที่ 9 กันยายน 2554

เมื่อวันที่ 28 เมษายน 2554 ที่ประชุมใหญ่สามัญผู้ถือหุ้นของบริษัท มีมติอนุมัติจ่ายเงินปันผลงวดครึ่งปีหลัง สำหรับผลการดำเนินงานปี 2553 ในอัตราหุ้ละ 0.412 บาท จำนวน 305.81 ล้านหุ้ รวมเป็นจำนวนเงินประมาณ 126.00 ล้านบาท โดยจ่ายเงินปันผลในวันที่ 23 พฤษภาคม 2554

เมื่อวันที่ 11 สิงหาคม 2553 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท มีมติอนุมัติจ่ายเงินปันผลงวดครึ่งปีแรกสำหรับผลการดำเนินงานปี 2553 ในอัตราหุ้ละ 0.43 บาท จำนวน 305.14 ล้านหุ้ รวมเป็นจำนวนเงินประมาณ 131.21 ล้านบาท โดยจ่ายเงินปันผลในวันที่ 9 กันยายน 2553

เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2553 ที่ประชุมใหญ่สามัญผู้ถือหุ้นของบริษัท มีมติอนุมัติจ่ายเงินปันผลงวดครึ่งปีหลัง สำหรับผลการดำเนินงานปี 2552 ในอัตราหุ้ละ 0.35 บาท จำนวน 299.35 ล้านหุ้ รวมเป็นจำนวนเงินประมาณ 104.77 ล้านบาท โดยจ่ายเงินปันผลในวันที่ 17 พฤษภาคม 2553

เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2554 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ASIASOFT ONLINE PTE. LTD. มีมติอนุมัติจ่ายเงินปันผล จำนวน 2 ล้านหุ้ ในอัตราหุ้ละ 1 ดอลลาร์สิงคโปร์ รวมเป็นจำนวนเงินประมาณ 2 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ หรือ 48.08 ล้านบาท โดยมีกำหนดจ่ายเงินปันผลภายในเดือนมิถุนายน 2555

บริษัทย่อยอื่นๆ ไม่มีการจ่ายเงินปันผลสำหรับผลการดำเนินงานปี 2554 และ 2553

25

. กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานและกำไรต่อหุ้นปรับลด

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานและกำไรต่อหุ้นปรับลดสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม แสดงวิธีการคำนวณได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2554	2553	2554	2553
กำไรสุทธิส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่ (บาท)	296,414,011	264,472,272	226,365,038	257,209,166
จำนวนหุ้นสามัญที่ออก ณ วันต้นงวด	305,810,888	299,353,608	305,810,888	299,353,608
ผลกระทบจากหุ้นสามัญที่ถือโดยบริษัท	-	-	-	-
ผลกระทบจากการแปลงใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นเป็นหุ้นสามัญ	1,019,374	3,465,544	1,019,374	3,465,544
จำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักคงเหลือ ณ วันต้นงวด (ขั้นพื้นฐาน)	306,830,262	302,819,152	306,830,262	302,819,152
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาท)	0.97	0.87	0.74	0.85
จำนวนหุ้นสามัญโดยวิธีถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักคงเหลือ (ขั้นพื้นฐาน)	306,830,262	302,819,152	306,830,262	302,819,152
ผลกระทบจากใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้น	887,374	4,382,457	887,374	4,382,457
จำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักคงเหลือ ณ วันต้นงวด (ปรับลด)	307,717,636	307,201,609	307,717,636	307,201,609
กำไรต่อหุ้นปรับลด (บาท)	0.96	0.86	0.73	0.84

26

. การเปิดเผยเกี่ยวกับเครื่องมือทางการเงิน

บริษัทและบริษัทย่อยได้รายงานและเปิดเผยข้อมูลเครื่องมือทางการเงินของบริษัทดังต่อไปนี้

26.1 นโยบายการบริหารความเสี่ยงทางการเงิน

บริษัทและบริษัทย่อยมีความเสี่ยงจากความเสี่ยงของอัตราดอกเบี้ยและของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศในตลาด และจากการที่คู่สัญญาไม่ปฏิบัติตามสัญญา บริษัทและบริษัทย่อยมีการบริหารความเสี่ยงดังกล่าว ดังต่อไปนี้

26.1.1 ความเสี่ยงเกี่ยวกับอัตราดอกเบี้ย

กลุ่มบริษัทไม่มีสินทรัพย์หรือหนี้สินที่มีดอกเบี้ยที่สำคัญ นอกเหนือจากดอกเบี้ยรับจากเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดและเงินลงทุนชั่วคราว บริษัทบริหารความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยโดยฝากเงินสดและลงทุนไว้กับสถาบันการเงินที่น่าเชื่อถือ ซึ่งมีกำหนดระยะเวลาไม่เกินและอัตราดอกเบี้ยที่แตกต่างกันตามแผนการใช้เงินของบริษัท

26.1.2 ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเกิดจากการจ่ายค่าลิขสิทธิ์ให้แก่บริษัทในต่างประเทศ โดยใช้เงินสกุลดอลลาร์สหรัฐอเมริกาเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม เจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้รับความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน ซึ่งบริษัทเชื่อว่าไม่มีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อการเงินของบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 บริษัทมีรายการที่เป็นเงินตราต่างประเทศดังนี้

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		2554	2553	2554	2553
เงินฝากธนาคารที่เป็นเงินตราต่างประเทศ	(ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา)	1,176,913	1,480,357	906,900	913,334
เงินฝากธนาคารที่เป็นเงินตราต่างประเทศ	(ดอลลาร์สิงคโปร์)	3,399,018	2,883,238	1,109	338,773
ลูกหนี้การค้า	(ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา)	654,887	1,145,320	643,262	1,032,339
ลูกหนี้การค้า	(ดอลลาร์สิงคโปร์)	122,506	-	-	-
ลูกหนี้อื่น	(ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา)	52,609	801,321	5,238	801,321
คำสิทธิชื้อจ่ายล่วงหน้า	(ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา)	779,249	1,696,247	779,249	1,696,247
เจ้าหนี้อื่น	(ริงกิต)	4,896	-	4,896	-
เจ้าหนี้อื่น	(ดอลลาร์สิงคโปร์)	203,014	-	59,374	-
เจ้าหนี้อื่น	(อินโดนีเซีย รูเปียห์)	30,054,150	-	30,054,150	-
คำสิทธิชื้อค้างจ่าย	(ดอลลาร์สหรัฐอเมริกา)	1,244,199	1,396,180	947,339	1,123,188

26.2 ความเสี่ยงด้านสินเชื่อที่เกี่ยวข้องกับลูกหนี้การค้า

บริษัท มีนโยบายป้องกันความเสี่ยงด้านสินเชื่อที่เกี่ยวข้องกับลูกหนี้การค้า โดยบริษัทเป็นนโยบายการให้สินเชื่อที่ระมัดระวังและการกำหนดวิธีการชำระเงินจากการขายสินค้า ดังนั้น บริษัทจึงคาดว่าไม่ได้รับความเสียหายจากการเรียกชำระหนี้จากลูกหนี้เหล่านั้น

26.3 ประมาณการมูลค่ายุติธรรมสำหรับสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงิน

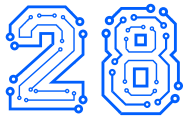
เนื่องจากสินทรัพย์ทางการเงินโดยส่วนใหญ่เป็นเงินฝากสถาบันการเงิน เงินลงทุนชั่วคราว และลูกหนี้การค้า ซึ่งเป็นสินทรัพย์ระยะสั้น และหนี้สินทางการเงินโดยส่วนใหญ่เป็นเจ้าหนี้การค้า เจ้าหนี้อื่นและคำใช้จ่ายค้างจ่าย ดังนั้นราคาตามบัญชีของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินดังกล่าวไม่แตกต่างกับมูลค่ายุติธรรมอย่างเป็นสาระสำคัญ

27

. การเสนอข้อมูลทางการเงินจำแนกตามส่วนงาน

บริษัทและบริษัทย่อยดำเนินการแบ่งเป็น 2 ส่วนงาน คือ ธุรกิจเกมออนไลน์ และเกมออฟไลน์ และแบ่งเป็นส่วนงานทางภูมิศาสตร์เป็นในประเทศและต่างประเทศ ข้อมูลทางการเงินจำแนกตามส่วนงานทางธุรกิจและตามภูมิศาสตร์ของบริษัท และบริษัทย่อย สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 มีดังนี้

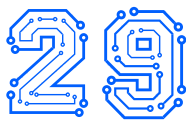
	งบการเงินรวม						หน่วย : พันบาท
	เกมออนไลน์		เกมออฟไลน์		รวมต่างประเทศ	รวม	
	2554	2553	2554	2553	2554	2553	2553
รายได้จากการขายและบริการ - สุทธิ	567,221	1,051,498	448,960	1,027,669	1,637,571	1,511,825	
ต้นทุนขายและบริการ					(900,576)	(781,462)	
กำไรขั้นต้น					736,995	730,363	
รายได้ดอกเบี้ยรับ					15,600	11,101	
รายได้อื่น					31,326	16,683	
ค่าใช้จ่ายในการขาย					(118,471)	(97,261)	
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร					(271,904)	(266,364)	
ค่าตอบแทนผู้บริหาร					(28,580)	(27,249)	
ต้นทุนทางการเงิน					(374)	(567)	
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนใน					21	-	
บริษัทร่วม					364,613	366,706	
กำไรก่อนภาษีเงินได้					(71,245)	(102,234)	
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้					293,368	264,472	
กำไรสำหรับปี							
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	5,8	59,874	16,973	233,494	247,499		
อุปกรณ์ - สุทธิ	39,279	41,507	33,556	83,441	73,206	106,762	
สินทรัพย์อื่น ๆ	123,889	276,848	194,786	1,467,132	1,743,980	1,662,984	
รวมสินทรัพย์	163,168	318,355	228,342	1,550,573	1,541,404	1,868,928	1,769,746



28. ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ

ค่าใช้จ่ายตามลักษณะที่สำคัญ เกิดขึ้นจากค่าใช้จ่ายที่สำคัญ สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม มีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะบริษัท	
	2554	2553	2554	2553
หน่วย : ล้านบาท				
การเปลี่ยนแปลงในสินค้าคงเหลือและงานระหว่างทำ				
(เพิ่มขึ้น) ลดลง	(9.38)	6.91	(1.47)	(0.70)
ซื้อสินค้าสุทธิ	13.47	9.75	5.26	9.05
ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมส์	576.20	504.25	334.42	309.45
ค่าใช้จ่ายผลตอบแทนพนักงาน	337.74	293.63	185.40	163.02
ค่าเสื่อมราคา	45.33	49.88	28.85	30.89



29. การผูกพันและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นในภายหลัง

29.1 สัญญาการใช้สิทธิกับบริษัทในต่างประเทศ

บริษัทมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์และสิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์และจำหน่ายเกมออนไลน์กับบริษัทในประเทศต่างหนึ่งและต่างประเทศหลายแห่ง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 บริษัทและบริษัทย่อยมีการที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก รวมเป็นจำนวนเงิน 98.11 ล้านบาท ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้รวมเป็นจำนวนเงิน 70.56 ล้านบาท และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา

29.2 สัญญาเช่า

บริษัทได้ทำสัญญาเช่า พื้นที่สำนักงานและสถานที่เก็บสินค้า บริการ และอำนวยความสะดวก บริการส่วนกลาง ซึ่งสัญญาดังกล่าวมีระยะเวลา 1 - 3 ปี โดยสามารถต่อสัญญาได้เมื่อครบกำหนด

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 บริษัทผูกพันที่จะต้องจ่ายค่าเช่าและค่าบริการในอัตราเดือนละ 2.93 ล้านบาท

29.3 สัญญาบริการเช่าสถานที่จัดเก็บ SERVERS

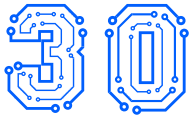
บริษัทและบริษัทย่อยได้ทำสัญญาบริการเช่าสถานที่จัดเก็บ SERVERS พร้อมสิ่งอำนวยความสะดวก ซึ่งสัญญาดังกล่าวมีระยะเวลา 1 - 2 ปี โดยสามารถต่อสัญญาได้เมื่อครบกำหนด

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 บริษัทและบริษัทย่อยผูกพันที่จะต้องจ่ายค่าเช่าและค่าบริการในอัตราเดือนละ 3.63 ล้านบาท และ 3.16 ล้านบาท ตามลำดับ

29.4 เงินฝากธนาคารที่ใช้เป็นหลักประกันและหนังสือค้ำประกัน

29.4.1 ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 บริษัทมีการผูกพันจากบัญชีเงินฝากประจำเพื่อใช้เป็นหลักประกัน ในการขอเช่าอาคารเสียภาษีอากรต่อกรมสรรพากรเป็นจำนวนเงิน 7.20 ล้านบาท

29.4.2 ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 และ 2553 บริษัทมีการผูกพันจากการให้ธนาคารออกหนังสือค้ำประกัน เป็นจำนวนเงิน 2.43 ล้านบาท



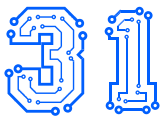
. คดีความ

บริษัทย่อยแห่งหนึ่งมีคดีความการละเมิดลิขสิทธิ์ 2 คดี โดยมีทุนทรัพย์รวมเป็นจำนวนเงิน 12.75 ล้านบาท คดีหนึ่งมีทุนทรัพย์ฟ้องเป็นเงินจำนวน 3.27 ล้านบาท ศาลชั้นต้น (ศาลแพ่ง) พิพากษายกฟ้องโจทก์ ศาลอุทธรณ์พิพากษายกฟ้องยืนตามศาลชั้นต้น ขณะนี้คดีอยู่ระหว่างการพิจารณาของศาลฎีกา ส่วนอีกคดีหนึ่งมีทุนทรัพย์ฟ้องเป็นเงินจำนวน 9.48 ล้านบาท ศาลชั้นต้นพิพากษายกฟ้องโจทก์ ขณะนี้คดีอยู่ระหว่างการพิจารณาของศาลอุทธรณ์ ที่ปรึกษากฎหมายของบริษัทเชื่อว่าคดีที่บริษัทถูกฟ้องเรียกค่าเสียหายในทางแพ่งนั้น ศาลจะมีคำพิพากษายกฟ้อง ดังนั้นบริษัทจึงไม่ได้ตั้งค่าเพื่อผลเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้นจากผลของคดีความดังกล่าวไว้ในงบการเงิน

ในเดือนกันยายน 2553 บริษัทได้รับหนังสือแจ้งการประเมินภาษีมูลค่าเพิ่มจากกรมสรรพากรเกี่ยวกับการนำส่งภาษีมูลค่าเพิ่มในปี 2548-2553 ต่ำเกินไป มูลค่าภาษีมูลค่าเพิ่มที่ถูกประเมินเพิ่ม รวมเบี้ยปรับและเงินเพิ่ม ทั้งสิ้นประมาณ 20.24 ล้านบาท และบริษัทได้ยื่นอุทธรณ์ต่อกรมสรรพากรแล้ว เนื่องจากผลของเรื่องดังกล่าวยังไม่สิ้นสุด ที่ปรึกษาทางกฎหมายของบริษัทประเมินความน่าจะเป็นที่บริษัทจะสูญเสียทรัพยากรที่มีประโยชน์เชิงเศรษฐกิจเพื่อจ่ายชำระภาระผูกพันนั้นอยู่ในระดับไม่น่าเป็นไปได้สำหรับเรื่องดังกล่าว ดังนั้นบริษัทจึงไม่มีการตั้งค่าเพื่อผลเสียหายจากเรื่องดังกล่าวไว้ในงบการเงิน

ในเดือนตุลาคม 2553 บริษัทได้ชำระภาษีมูลค่าเพิ่มตามที่ถูกประเมินจำนวน 5.91 ล้านบาท เพื่อหยุดเงินเพิ่ม

ในเดือนพฤศจิกายน 2553 บริษัทได้รับหนังสือแจ้งคืนเงินภาษีอากรจากกรมสรรพากรจำนวน 7.19 ล้านบาท แต่กรมสรรพากรได้นำเงินจำนวนดังกล่าว ไปหักกลบกับเบี้ยปรับและเงินเพิ่มจากการประเมินภาษีมูลค่าเพิ่ม นอกจากนั้น บริษัทได้นำบัญชีเงินฝากประจำกับธนาคารแห่งหนึ่งไปวางเป็นหลักประกันการอุทธรณ์เพิ่มเติมอีก จำนวน 7.20 ล้านบาท

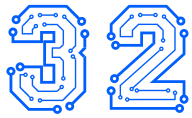


. เหตุการณ์ภายหลังรอบระยะเวลารายงาน

บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ซื้อหุ้นสามัญ จำนวน 30,000 หุ้น หรือ ร้อยละ 30 ของ บริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด เป็นจำนวนเงินทั้งหมด 12 ล้านบาท โดยบริษัทชำระค่าหุ้นครั้งแรกประมาณ 6.5 ล้านบาท ในวันที่ 30 กันยายน 2554 หลังจากนั้น วันที่ 31 มกราคม 2555 บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ชำระค่าหุ้นส่วนที่เหลือจำนวน 5.5 ล้านบาท ให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมของบริษัท โซเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด

เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2555 บริษัททำสัญญา SHARE PURCHASE AGREEMENT เพื่อซื้อหุ้นสามัญของบริษัท CIB DEVELOPMENT SDN. BHD. จำนวนประมาณ 26.21 ล้านริงกิต หรือประมาณ 281 ล้านบาท โดยบริษัทดังกล่าว มีทุนจดทะเบียน จำนวน 1,000,000 หุ้น มูลค่าตราไว้หุ้นละ 1 ริงกิต รวมเป็นมูลค่าทั้งสิ้น 1,000,000 ริงกิต บริษัทถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 61.6807 ของจำนวนหุ้นที่ออกและชำระแล้วของ บริษัท CIB DEVELOPMENT SDN. BHD.

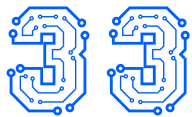
ตามมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 2/2555 เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2555 ได้มีมติให้จ่ายเงินปันผล สำหรับผลการดำเนินงานของปี 2553 และ 2554 ในอัตราหุ้นละ 0.756 บาท บริษัทได้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลไปแล้วในระหว่างปี 2554 ในอัตราหุ้นละ 0.413 บาท เป็นจำนวนเงิน 126.96 ล้านบาท (หมายเหตุ 24) คงเหลือเงินปันผลจ่ายในอัตราหุ้นละ 0.343 บาท สำหรับผู้ถือหุ้นจำนวน 307.41 ล้านหุ้น เป็นจำนวนเงิน 105.44 ล้านบาท ทั้งนี้การอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลดังกล่าวจะได้นำเสนอต่อที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2555 เพื่อพิจารณาอนุมัติต่อไป



. การจัดประเภทรายการใหม่

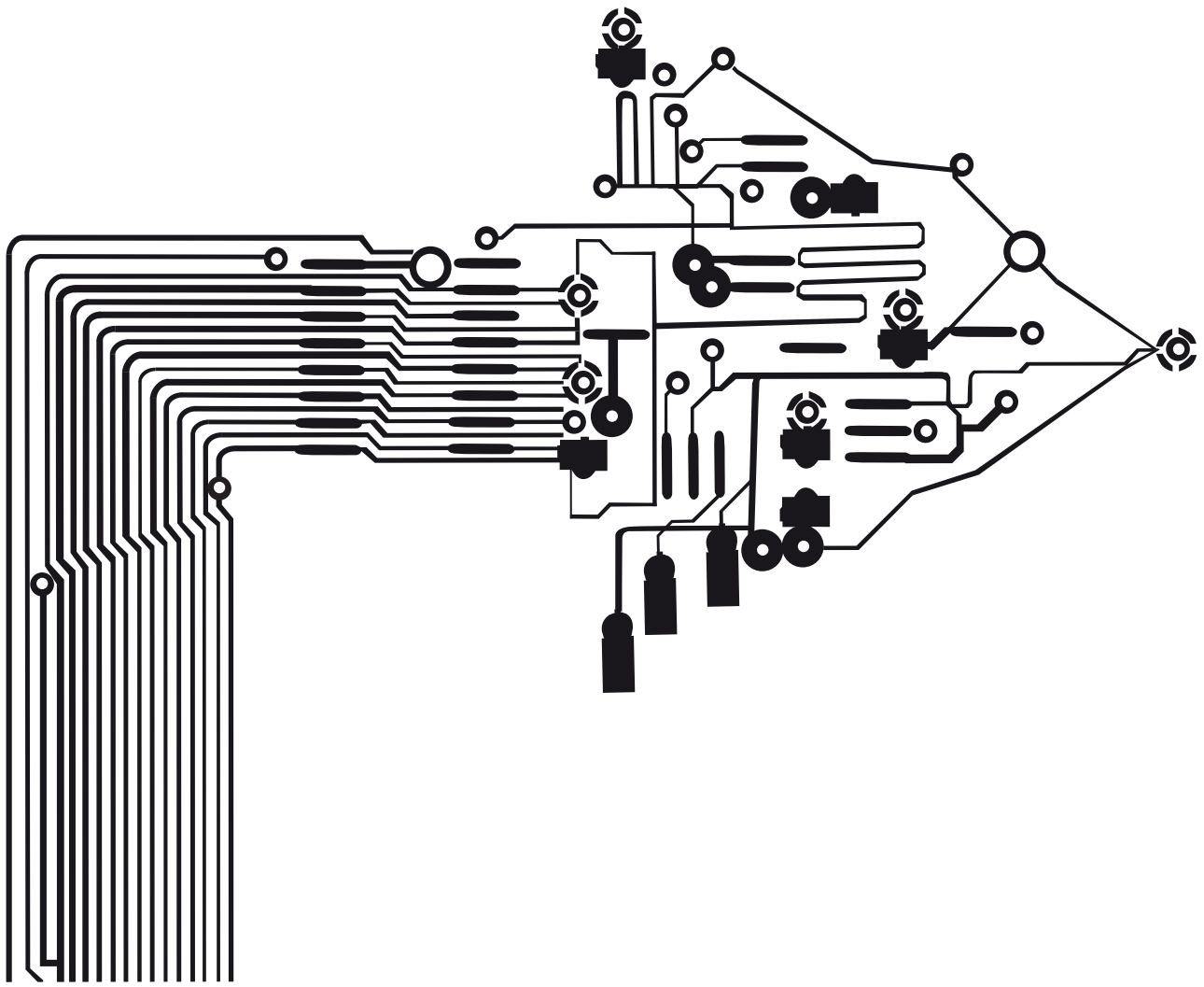
รายการบางรายการในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2553 ได้มีการจัดประเภทรายการใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับการแสดงรายการในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2554 ซึ่งสรุปได้ดังนี้

หน่วย : บาท				
รายการ	รายการที่แสดงไว้เดิม	จัดประเภทใหม่	งบการเงินรวม	งบการเงินเฉพาะกิจการ
เงินฝากธนาคารประเภทประจำ	เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	เงินลงทุนชั่วคราว	35,919,920	35,200,000
ค่าความนิยม	สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น - สิทธิ	ค่าความนิยม	2,487,930	-
เจ้าหนี้อื่น	หนี้สินหมุนเวียนอื่น	เจ้าหนี้อื่น	8,085,337	8,085,337
ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน	ต้นทุนขายและบริการ	ค่าใช้จ่ายในการขาย	4,937,570	-
ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน	ต้นทุนขายและบริการ	ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	7,071,097	-



. การอนุมัติงบการเงิน

งบการเงินนี้ได้รับการอนุมัติให้ออกงบการเงินโดยกรรมการผู้ชำนาญการลงนามของบริษัทเมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2555



CONNECTED TO THE NEXT LEVEL

เชื่อมสู่อีกขั้นของความสำเร็จ

เอเชียซอฟท์ มุ่งมั่นที่จะก้าวสู่ความเป็นที่ 1 ในการเป็นผู้นำการให้บริการระดับภูมิภาค ด้วยวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลของทีมงานบริหารในการเสริมสร้างพัฒนาความสามารถของพนักงาน เพื่อรองรับการขยายตัวของบริษัทฯ ที่เติบโตไปยังระดับภูมิภาคอย่างรวดเร็ว โดยจะนำเอาประสบการณ์ที่สั่งสมกว่า 10 ปี มาสร้างสรรค์สิ่งดีๆ ให้ผู้ใช้บริการทุกท่าน

พวกเราชาวเอเชียซอฟท์ พร้อมที่จะพัฒนาระบบปฏิบัติการและบุคลากรทุกระดับให้มีประสิทธิภาพสูงสุด รวมไปถึงการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อตอบสนองทุกความต้องการของพันธมิตรในยุคดิจิทัลต่อไป