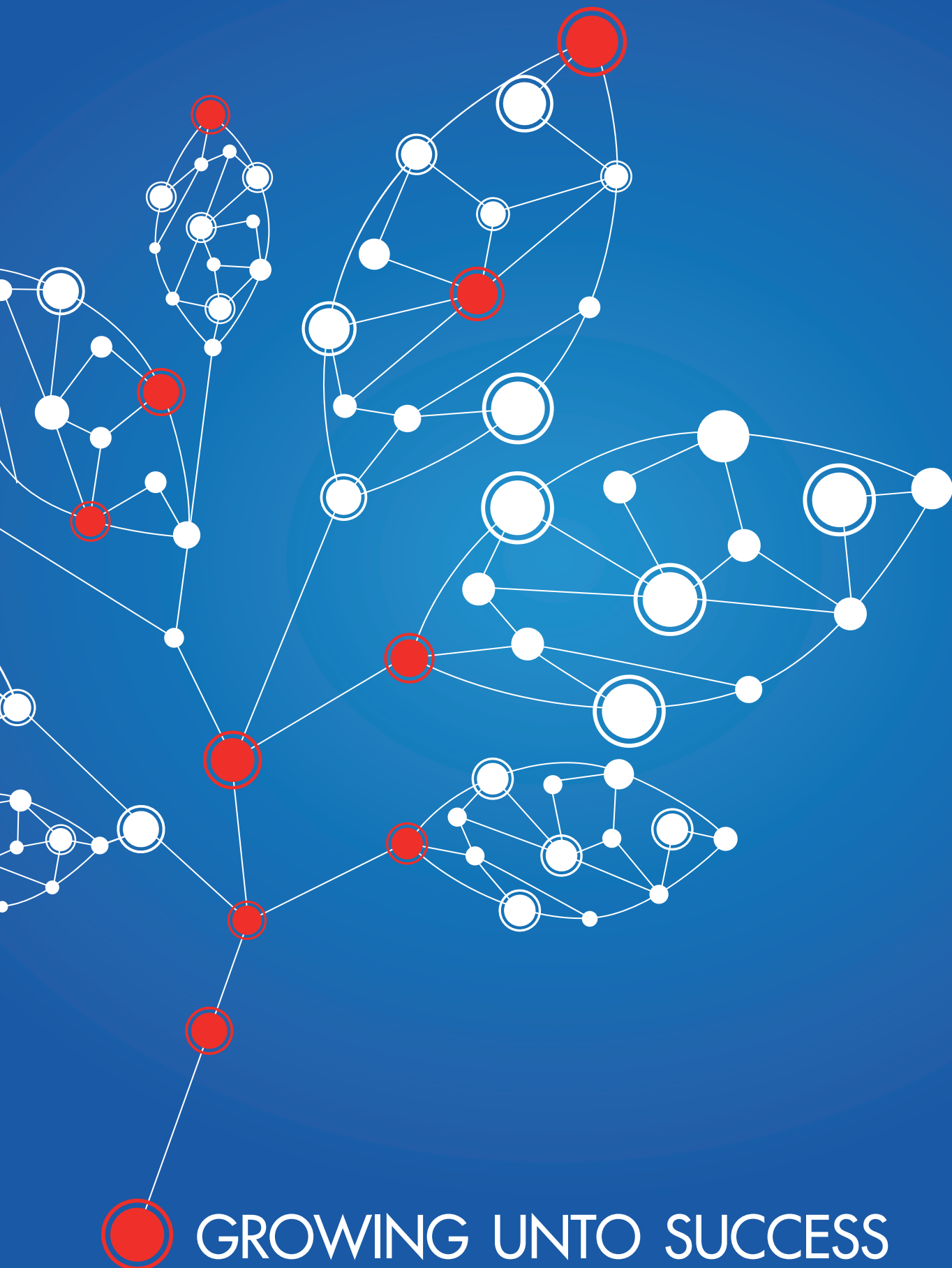




GROWING UNTO SUCCESS



# สารบัญ

|                                                                                                |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. สารจากประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร                                               | 5   |
| 2. รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ                                                                  | 6   |
| 3. คณะกรรมการบริษัท                                                                            | 9   |
| 4. คณะผู้บริหาร                                                                                | 19  |
| 5. เหตุการณ์สำคัญในปี 2556                                                                     | 26  |
| 6. เกมที่เปิดให้บริการในปี 2556                                                                | 33  |
| 7. นโยบายและภาพรวมของการประกอบธุรกิจ                                                           | 36  |
| 8. ลักษณะการประกอบธุรกิจ                                                                       | 39  |
| 9. ปัจจัยความเสี่ยง                                                                            | 59  |
| 10. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท                                                                      | 63  |
| 11. ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น                                                              | 70  |
| 12. โครงสร้างการจัดการ                                                                         | 72  |
| 13. การกำกับดูแล                                                                               | 81  |
| 14. ความรับผิดชอบต่อสังคม                                                                      | 92  |
| 15. การควบคุมภายในและการบริหารจัดการความเสี่ยง                                                 | 103 |
| 16. รายการระหว่างกัน                                                                           | 105 |
| 17. รายงานความรับผิดชอบต่อคณะกรรมการต่อรายงานทางการเงิน                                        | 110 |
| 18. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ เปรียบเทียบ 3 ปี                                                  | 111 |
| 19. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการถึงการดำเนินงาน<br>และฐานะการเงินในมุมมองของฝ่ายจัดการ | 112 |
| 20. งบการเงิน                                                                                  | 118 |
| 21. ก้าวต่อไปของเอเชียซอฟท์                                                                    | 178 |



สารจากประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

# 1. สารจากประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

จากภาพรวมของเศรษฐกิจในปี 2556 ถือเป็นปีแห่งความท้าทายของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ทั่วโลก เนื่องจากตลาดของโมบายล์เกมเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว รวมทั้งการตอบรับของเกมเมอร์ต่อกระแสของอีสปอร์ตส์ (eSports) และความนิยมในเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ที่มีมากขึ้นเป็นลำดับ

ปีนี้เป็นปีแรกที่ภาพรวมประกอบการของเอเซียซอฟท์ไม่เป็นไปตามเป้าที่คาดการณ์ไว้ โดยสาเหตุหลักมาจากการตลาดเกมออนไลน์มีการแข่งขันกันค่อนข้างรุนแรง และบริษัทมีการตัดจำหน่ายเกมที่ไม่เป็นที่นิยมออกไปจำนวนมาก รวมทั้งการเลื่อนเปิดเกมฟอร์มยักษ์บางเกมออกไป เพื่อวางแผนเตรียมความพร้อมให้เกมเมอร์ได้รับความเพลิดเพลินจากการเล่นเกม พร้อมกับการบริการที่ดีที่สุด ดังนั้นเอเซียซอฟท์จึงปรับตัวค่อนข้างมาก เพื่ก้าวขึ้นเป็นผู้นำอย่างแท้จริงในการให้บริการความบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มจากการเลือกเกมมาให้บริการให้ตรงกับความต้องการของตลาดในปัจจุบัน ถือเป็นการพลิกโฉมผู้ให้บริการเกมออนไลน์ของเรา ที่มุ่งเน้นคัดเลือกผลิตภัณฑ์ระดับพรีเมียมจากผู้พัฒนาเกมชั้นนำทั่วโลก มาเปิดให้บริการในรูปแบบ Regional Service มากขึ้น เพื่อรองรับความต้องการของตลาดเกม ปัจจุบันการเติบโตของตลาดเกมโมบายล์ และเกมแนว MOBA ที่ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วจากเกมเมอร์ และการขยายตัวของกลุ่มคอมพิวเตอร์ที่เข้มแข็งของเกมเหล่านี้ ส่งผลให้เกมเมอร์มีตัวเลือกมากมายในการตัดสินใจเล่นเกมหนึ่งเกม เวลาที่เคยใช้สำหรับเกมเดียว ถูกแบ่งให้เกมหลายประเภท ทั้ง Casual, Mobile และ MMORPG และด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้เกมเมอร์ทั่วภูมิภาคนี้สามารถเชื่อมต่อความบันเทิงออนไลน์ได้ โดยไม่มีข้อจำกัดอยู่แต่ในประเทศของตัวเองเท่านั้น ทุกคนสามารถแบ่งปันประสบการณ์บนโลกออนไลน์ได้อย่างเต็มที่ เอเซียซอฟท์เล็งเห็นความสำคัญในจุดนี้ จึงลงทุนด้านระบบเทคโนโลยีไอทีให้รองรับความต้องการของเกมเมอร์ อีกทั้งขยายฐานผู้เล่นให้กว้างมากขึ้นด้วยการลงทุนในบริษัท Level Up Inc. ประเทศฟิลิปปินส์ ทำให้เอเซียซอฟท์เป็นผู้ให้บริการความบันเทิงออนไลน์ที่มีฐานผู้เล่นมากเป็นอันดับหนึ่งในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ แต่เรายังไม่หยุดอยู่เพียงแค่นี้ เอเซียซอฟท์ยังคงวางแผนธุรกิจเพื่อขยายตลาดและเพิ่มจำนวนฐานผู้เล่นในประเทศอื่นๆ อีก เพื่อก้าวขึ้นมาเป็นผู้นำคอมพิวเตอร์เกมเมอร์อันดับหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

นอกจากความเพลิดเพลินจากเกมออนไลน์แล้ว ยังมีความบันเทิงในรูปแบบอื่นอีกมากมาย ทั้งในรูปแบบภาพและเสียง รวมถึง Interactive Entertainment Online รูปแบบใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น อาทิ Youtube, Twitter หรือ Facebook ที่สามารถสร้างตัวตนที่ได้รับการยอมรับบนโลกออนไลน์ขึ้นมาได้ จากความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของสาวกโลกออนไลน์ เอเซียซอฟท์กำลังจะก้าวเดินเข้าสู่ธุรกิจใหม่นี้ โดยจับมือกับหลากหลายพันธมิตรทางธุรกิจ เพื่อสร้างบริการใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของคอมพิวเตอร์ออนไลน์กลุ่มนี้

ทุกก้าวที่เอเซียซอฟท์เติบโตขึ้นมา เป็นผู้นำการให้บริการความบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้นั้น มาจากความร่วมมือร่วมใจของบุคลากรขององค์กร ที่ไม่เคยหยุดมุ่งมั่นสร้างความพึงพอใจที่ดีที่สุดให้แก่ผู้ให้บริการ ขอบขอบคุณพนักงานทุกคนและทีมบริหารทุกท่าน สำหรับความทุ่มเทและความอุตสาหะในปีที่ผ่านมา ขอบขอบคุณลูกค้าทุกท่านที่ใช้บริการของเรา พร้อมทั้งมอบคำติชมที่จะเป็นพลังให้เราสร้างสรรค์บริการที่มีคุณภาพยิ่งขึ้น ขอบขอบคุณค่าและพันธมิตรทางธุรกิจที่ให้การสนับสนุนและไว้วางใจเอเซียซอฟท์ และขอบคุณผู้ที่ถือหุ้นทุกท่านที่ยืนเคียงข้างเรามาโดยตลอด และขอให้เชื่อมั่นว่าเอเซียซอฟท์จะสานต่อความมุ่งมั่น และทุ่มเทในการดำเนินธุรกิจอย่างรอบคอบ รับผิดชอบ โปร่งใส ยึดมั่นในหลักจรรยาบรรณ บรรษัทภิบาล และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน นำไปสู่ประโยชน์สูงสุดต่อผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย



นายเตี๋ย ลิ้ม  
ประธานกรรมการ



นายปราโมทย์ ลุดจิตพร  
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

## 2. รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด จำนวน 3 ท่าน คือ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์ เป็นประธานกรรมการตรวจสอบ นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์ และ นายธินว เลาศศิริวงศ์ เป็นกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบ และระเบียบกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ในรอบปี 2556 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบมีการประชุมรวมทั้งสิ้น 7 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชีและการเงิน ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) และผู้สอบบัญชีภายนอก เป็นประจำทุกไตรมาส ตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

### 2.1 สอบทานให้บริษัทมีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

พิจารณาสอบทานงบการเงินรายไตรมาสและงบการเงินประจำปีของบริษัท ร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก และฝ่ายจัดการ โดยสอบถาม รับฟังคำชี้แจง รวมทั้งให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงินของบริษัท ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบมีการประชุมร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก โดยไม่มีฝ่ายจัดการของบริษัทฯ 1 ครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สอบบัญชีภายนอกนำเสนอข้อมูลปัญหาและข้อเสนอแนะต่างๆ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

### 2.2 สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัท ร่วมกับที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit)

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ

## 2.3 พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอก เพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบภายใน ประจำปี 2557

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้ง บริษัท ยูนิค แอดไวเซอร์ จำกัด เป็นที่ปรึกษาภายนอก เพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท ประจำปี 2557 ซึ่งบริษัท ยูนิค แอดไวเซอร์ จำกัด มอบหมายให้นายโกศล แยมสิมูล กรรมการผู้จัดการ เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบภายในของบริษัท

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาคุณสมบัติของบริษัท ยูนิค แอดไวเซอร์ จำกัด และนายโกศล แยมสิมูล แล้วเห็นว่ามีความเหมาะสมเพียงพอสำหรับการปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าว เนื่องจากมีความเป็นอิสระ และมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานด้านการตรวจสอบภายในมากกว่า 21 ปี และเป็นผู้สอบบัญชีรับอนุญาต (CPA) ผู้ตรวจสอบภายในรับอนุญาต (CIA) และผู้ตรวจสอบภายในด้านการบริการการเงิน (CFSA)

## 2.4 สอบทานให้บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทมีการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

## 2.5 พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชีประจำปี 2557

โดยเสนอแนะคณะกรรมการบริษัท ให้เห็นควรนำเสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชีในสังกัดของบริษัท สำนักงานเอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด ให้เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัท ประจำปี 2557 ต่อไปอีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากมีความเป็นอิสระ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานตรวจสอบบัญชี และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

## 2.6 พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน และรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาลอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัท เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าว มีความสมเหตุสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

## 2.7 การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (Self-Assessment) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาการปฏิบัติงานที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ ว่าตรงตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวคือ คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานที่ส่วนใหญ่ครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

## 2.8 อื่นๆ

1. สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2556 (แบบ 56-2) และในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556 ของบริษัท (แบบ 56-1)
2. รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททราบอย่างต่อเนื่องทุกครั้ง
3. พิจารณาทบทวนกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร
4. จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ

| รายชื่อคณะกรรมการตรวจสอบ       | การเข้าร่วมประชุม/การประชุมทั้งหมด (ครั้ง) ปี 2556 |
|--------------------------------|----------------------------------------------------|
| 1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์ | 7/7                                                |
| 2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์      | 7/7                                                |
| 3. นายธินา เลาศิริวงศ์         | 7/7                                                |

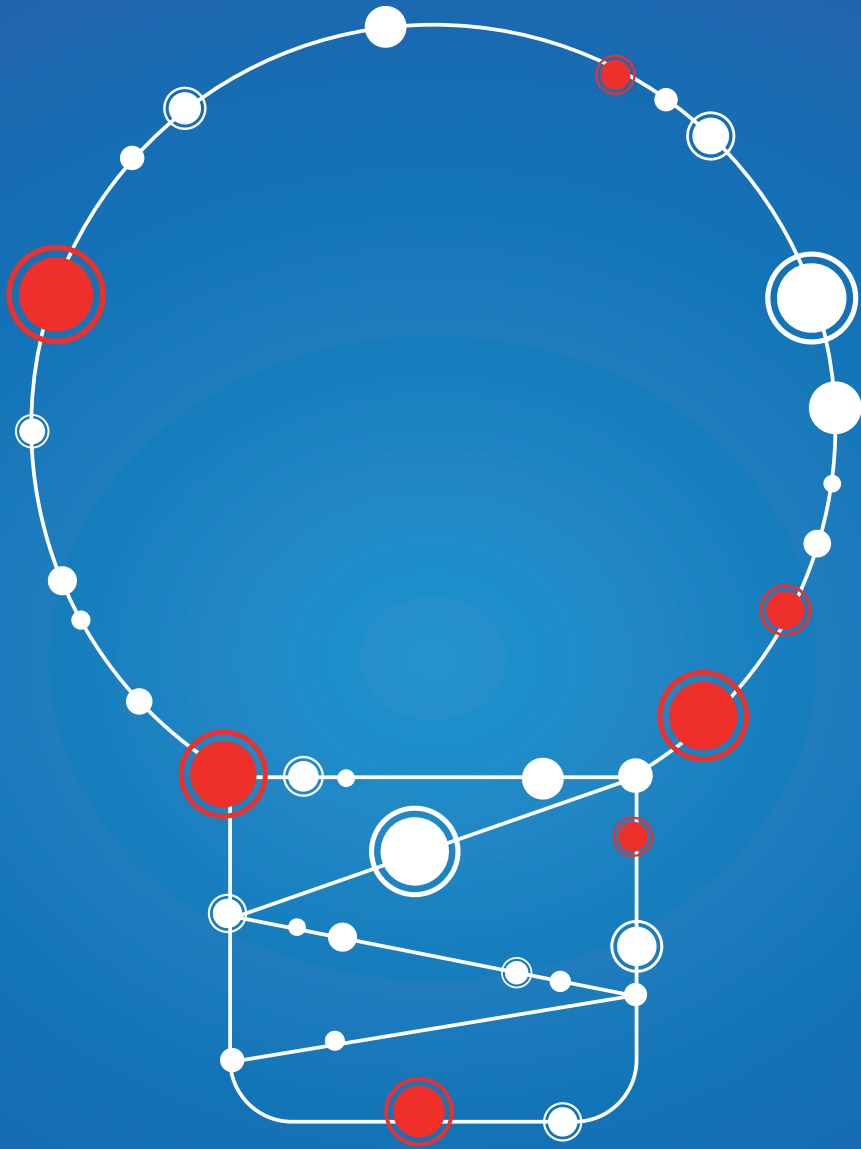
ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ

*Chalermpong J.*

(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์)

ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ

วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2557



คณะกรรมการบริษัท



## ประธานกรรมการ

นายตัน เตียว ลิม

ประธานกรรมการ

### ประวัติการศึกษา

- Cambridge GCE Ordinary Level สาขา บริหารธุรกิจ,  
Presbyterian Boys School in Singapore

### ประวัติการทำงาน

- ประธานกรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด
- กรรมการ Asiasoft Online Pte. Ltd.
- กรรมการ AS Online Sdn. Bhd.
- กรรมการ PT. Asiasoft
- กรรมการ CIB Development Sdn. Bhd.
- กรรมการ Trilight Cove Enterprises Ltd.

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006)

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี



## รองประธานกรรมการ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร

รองประธานกรรมการ

### ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

### ประวัติการทำงาน

- รองประธานกรรมการ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และประธานกรรมการบริหาร บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เอ แคมปีตอล จำกัด

### อดีต

- กรรมการ Asiasoft Online Pte. Ltd.

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006)

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## คณะกรรมการบริษัท



1 นายเลิศชาย กันภัย  
กรรมการ

2 นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม  
กรรมการ

3 นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงค์  
กรรมการอิสระ: และประธานกรรมการตรวจสอบ

4 นายธันวา เล่าหศิริวงศ์  
กรรมการอิสระ: และกรรมการตรวจสอบ

5 นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์  
กรรมการอิสระ: และกรรมการตรวจสอบ

## 01

## นายเลิศชาย กันภัย

## กรรมการ

## ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

## ประวัติการทำงาน

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

## การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 51/2006)

## ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## 02

## 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 เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการผู้จัดการ บริษัท ไพรเวท อีควิตี้ (ประเทศไทย) จำกัด
- กรรมการ บริษัท เอส เอ็ม ซี พอร์มอร์ จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ บริษัท สมบูรณ์ แอ็ดวานซ์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการสรรหาและพิจารณาค่าตอบแทน บริษัท สมบูรณ์ แอ็ดวานซ์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการบริหาร บริษัท สมบูรณ์ แอ็ดวานซ์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท อัลติส แอดไวซ์อรี่ จำกัด
- กรรมการ บริษัท สายการบินนกแอร์ จำกัด (มหาชน)

## การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Directors Accreditation Program (DAP 9/2004)

## ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## 03

## นายเฉลิมพงษ์ จิตต์บัณฑิตวงศ์

กรรมการอิสระ: และประธานกรรมการตรวจสอบ

## ประวัติการศึกษา

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

## ประวัติการทำงาน

- กรรมการอิสระ: และ ประธานกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- ทนายความ บริษัท สำนักกฎหมาย ดำเนิน สมเกียรติ และบุญมา จำกัด

## การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

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

## ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- กฎหมาย

## ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

## 04

## นายธันวา เล่าหศิริวงศ์

## กรรมการอิสระ: และการตรวจสอบ

## ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตร์ สาขาคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

## ประวัติการทำงาน

- กรรมการอิสระ: และการตรวจสอบ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ: และการตรวจสอบ บริษัท ฮีซี บาย จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ: และการตรวจสอบ บริษัท คอมมิวนิเคชั่น แอนด์ ซิสเต็มส์ โซลูชั่น จำกัด (มหาชน)
- คอลัมนิสต์ หนังสือพิมพ์ประชาชาติธุรกิจ

## อดีต

- กรรมการผู้จัดการใหญ่ บริษัท ไอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด
- กรรมการ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ ธุรกิจคอมพิวเตอร์ บริษัท ไอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด
- กรรมการ บริษัท ไอบีเอ็ม โซลูชั่น ดีลเลอร์ จำกัด

## การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Certification Program (DCP 43/2004)

## ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- คอมพิวเตอร์

## ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี

## 05

## นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์

กรรมการอิสระ: และกรรมการตรวจสอบ

## ประวัติการศึกษา

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

## ประวัติการทำงาน

- กรรมการอิสระ: และกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการสอบบัญชี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- กรรมการอิสระ: และกรรมการตรวจสอบ บริษัท แพลน บี มีเดีย จำกัด (มหาชน)

## อดีต

- กรรมการ บริษัท เวิร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงินส่วนกลาง กลุ่ม บริษัท เวิร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท เวิร์ มีเดีย เวิลด์ จำกัด
- ผู้จัดการฝ่ายตรวจสอบ บริษัท สำนักงานเอ็นสท์ แอนด์ ยัง 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

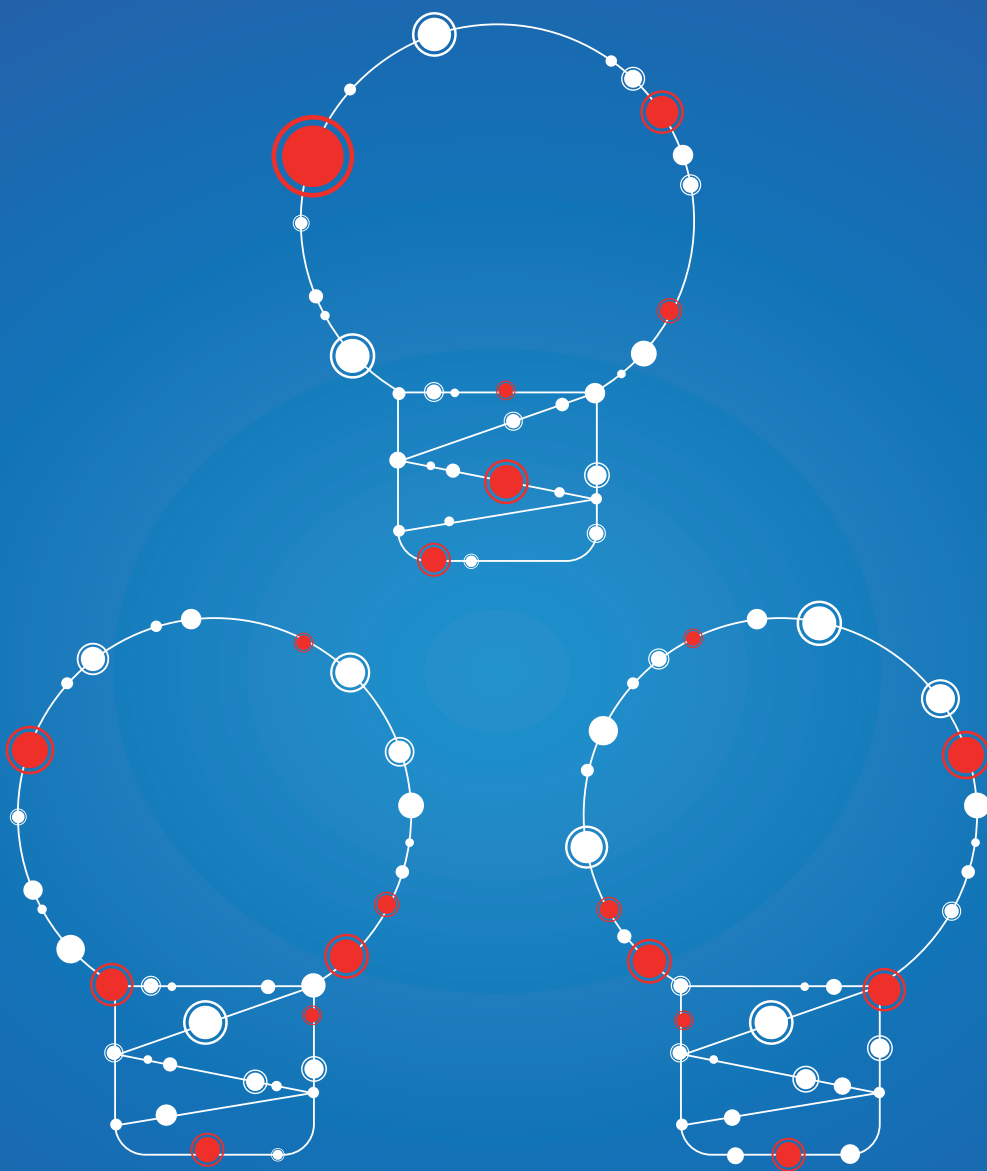
- ปี 2530 – 2539 เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัท สำนักงานเอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด
- ปี 2540 – 2554 เป็นกรรมการ และ CFO กลุ่มบริษัท เวิร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)

## ประวัติการกำกับดูแลกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## รายการที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท

- ไม่มี



คณะผู้บริหาร



คณะผู้บริหาร



## ประธานเจ้าหน้าที่ด้านการเงิน

นายโก เคียง กุน (Mr. Kenny Goh)

ประธานเจ้าหน้าที่ด้านการเงิน

### ประวัติการศึกษา

- The Association of Chartered Certified Accountants (ACCA), Singapore

### ประวัติการทำงาน

- ประธานเจ้าหน้าที่ด้านการเงิน บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

### อดีต

- รองกรรมการผู้จัดการ Asiasoft Online Pte. Ltd.
- กรรมการ Cherubim Exchange Pte. Ltd.

### การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 101/2013)

### ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## คณะผู้บริหารบริษัท



1 นายธีรवाल เจริญวิจารณ์กุล  
รองกรรมการผู้จัดการ

2 นายกิตติพงษ์ พุกษอรุณ  
รองกรรมการผู้จัดการ

3 นายวินัย วิมุกติ  
รองกรรมการผู้จัดการ

## 01

## นายชัชวาล เตริยมวิจารณ์กุล

## รองกรรมการผู้จัดการ

## ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท บริหารธุรกิจ (การเงิน) สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- ประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง สาขาการสอบบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ (การบัญชี) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

## ประวัติการทำงาน

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการ บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกอร์ จำกัด
- กรรมการ บริษัท อีจังก์ฟู้ดส์ ดิจิตอล จำกัด

## อดีต

- ผู้อำนวยการสายงานการเงิน บริษัท ทีทีเอนด์ที จำกัด (มหาชน)
- ผู้อำนวยการฝ่ายตรวจสอบภายใน และเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบ บริษัท ทีทีเอนด์ที จำกัด (มหาชน)

## การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- Director Accreditation Program (DAP 20/2004)
- Audit Committee Program (ACP 2/2004)

## ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- บัญชี การเงิน การตรวจสอบบัญชี และการตรวจสอบภายใน

## ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## 02

## นายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ

## รองกรรมการผู้จัดการ

## ประวัติการศึกษา

- ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

## ประวัติการทำงาน

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

## อดีต

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

## การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- Successful Formulation & Execution of Strategy Class 13/2011

## ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- บริหารธุรกิจ

## ประวัติการทำผิดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## 03

**นายวินัย วัฒนุกติ**  
รองกรรมการผู้จัดการ

## ประวัติการศึกษา

- ปริญญาโท Computer Science สถาบันเทคโนโลยีแห่งรัฐฮิลลินอยส์
- ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

## ประวัติการทำงาน

- รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

## อดีต

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

## การผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

- ไม่มี

## ความรู้ความชำนาญในงานด้าน

- เทคโนโลยีสารสนเทศ

## ประวัติการกำหนดกฎหมายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา

- ไม่มี

## คณะผู้บริหารบริษัทย่อย



**1 นายพิพัฒน์ รุ่งเรือง**  
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร  
บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด

**2 นางสาวเกสรฯ ปริญญานุสรณ์**  
กรรมการผู้จัดการ  
บริษัท อีจ็ฟพลัส ดิจิตอล จำกัด

**3 Mr. Quach Quang Dong**  
Managing Director, Asiasoft Online Pte. Ltd.  
Managing Director, AS Online SDN. BHD.

**4 Mr. Gerry Wai Ung**  
Managing Director,  
Trilight Cove Enterprises Ltd.

**5 Mr. Ku Foo Keong**  
Chief Executive Officer,  
CIB Development SDN. BHD.  
Chief Executive Officer, PT.Asiasoft

## 5. เหตุการณ์สำคัญในปี 2556

### ไทย

**มกราคม** - จัดกิจกรรม PlayFPS Elites 2013  
by GIGABYTE



**กุมภาพันธ์** - จัดงาน Walk In Walk Together  
รับสมัครผู้เล่นใจมาร่วมงานกับบริษัท



**มีนาคม** - เปิดตัวเกม StarCraft II: Heart of the Swarm



- จัดงาน "A" Day by Asiasoft รับสมัครคนมีสาย  
เลือกออนไลน์เข้าร่วมงานกว่า 100 อัตรา



**เมษายน** - ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ประจำปี 2556



- เปิดให้บริการเกม จีนจัง ออนไลน์



**พฤษภาคม** - จัดกิจกรรมมหกรรมสัมมนาบ้านเน็ต  
Net Cafe Seminar 2013 ทั่วประเทศ



**สิงหาคม** - เปิดให้บริการเกม FC Manager



- จัดกิจกรรม E-Sports World Class 2013



- กันยายน ● - เปิดให้บริการเกม The Exorcist



- ตุลาคม ● - เกม Dragon Nest ได้รับรางวัล Best MMORPG จากงาน Thailand Game Show Big Festival 2013



- เกม Audition ได้รับรางวัล Best Music Game จากงาน Thailand Game Show Big Festival 2013



- เปิดให้บริการเกม Ragnarok Online II



- แลกส่งข่าวความร่วมมือระหว่าง Asiasoft, S2 Games และ YY Inc. ในการให้บริการเกม Strife ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้



- เปิดตัว Official Account : Ragnarok ใน LINE



- Ragnarok Online II จัดแสดง Poring ยักษ์ที่เซ็นทรัลเวิลด์



- จัดกิจกรรมหรรรมความสนุก  
Playpark Fan Fest by Gigabyte 2013



- พฤศจิกายน** - Ragnarok Online II จัดแสดง Poring ยักษ์  
ที่ซีคอนสแควร์



- ธันวาคม** - Ragnarok Online II จัดแสดง Poring ยักษ์  
ที่สวนสยาม



## เวียตนาม

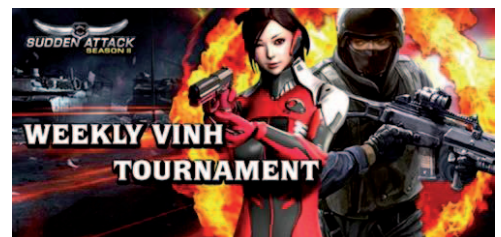
- กุมภาพันธ์** - ทีม Volcano ได้รับรางวัล First Runner-Up จาก  
งาน PlayFPS Elites 2013 ที่ประเทศไทย



- มีนาคม** - เปิดให้บริการเกม 3Kingdoms



- เมษายน** - จัดการแข่งขันเกม Sudden Attack ในระดับภูมิภาค



- พฤษภาคม** - เปิดให้บริการเกม Knight Online

มิถุนายน - เปิดให้บริการเกม Chaos Online



- จัดการแข่งขันเกม FC Manager



กรกฎาคม - จัดการแข่งขันเกม Chaos Online ในระดับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ธันวาคม - จัดการแข่งขันเกม 9Dragons

สิงหาคม - เปิดให้บริการเกม FC Manager

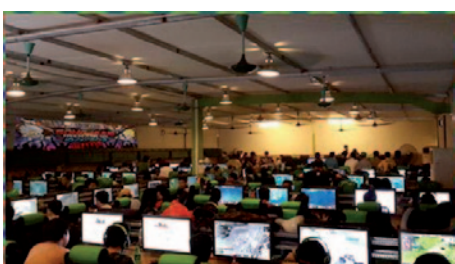
- จัดการแข่งขันเกม Sudden Attack ระดับประเทศรอบสุดท้าย



กันยายน - เปิดให้บริการเกม 3Kingdoms Web



พฤศจิกายน - จัดการแข่งขันเกม GetAmped E-Sport Tournament 2013



## สิงคโปร์

มกราคม - เปิดให้บริการเกม Ragnarok Online II

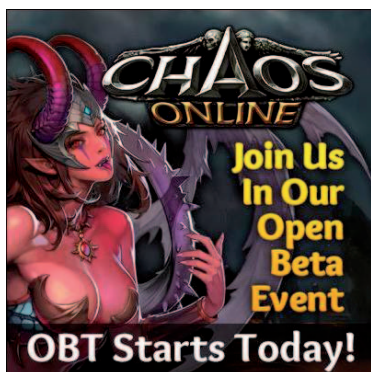


มีนาคม - เปิดตัว StarCraft II: Heart of the Swarm



พฤษภาคม

- เปิดให้บริการเกม Chaos Online



มิถุนายน

- จัดตั้งสำนักงานสาขาให้บริการเกมออนไลน์  
ในประเทศฟิลิปปินส์

- จัดกิจกรรมฉลองครบรอบ 8 ปี Maple SEA



กรกฎาคม - แดลงข่าวความร่วมมือกับ Sony Online Entertainment ในการให้บริการเกม DC Universe Online ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

สิงหาคม - จัดการแข่งขันเกม Chaos Online



- ร่วมมือกับ SEGA ในการเปิดให้บริการเกม Phantasy Star Online 2

กันยายน - จัดกิจกรรมฉลองครบรอบ 7 ปี AuditionSEA



พฤศจิกายน - บริจาคเงิน 10,000 ดอลลาร์สิงคโปร์  
เพื่อช่วยเหลือสมาคมคนพิการสิงคโปร์

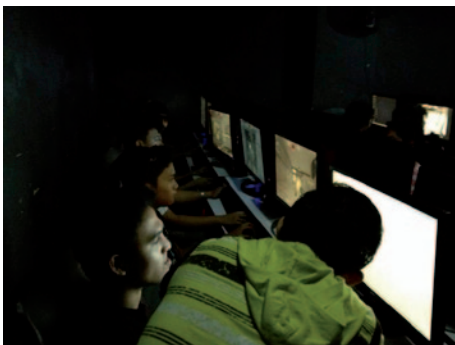
ธันวาคม - ประกาศสิทธิในการจัดจำหน่าย Diablo III : Reaper of Souls ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย และฟิลิปปินส์

## ฟิลิปปินส์

- กุมภาพันธ์** - ส่งตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันเกม A.V.A และ Sudden Attack ในงาน PlayFPS Elite 2013 ที่ประเทศไทย



- มีนาคม** - จัดการแข่งขันเกม A.V.A และ Sudden Attack



- เมษายน** - จัดการแข่งขัน PlayFPS Invitational Tournament สำหรับเกม A.V.A และ Sudden Attack



- พฤษภาคม** - เกม Chaos Online เข้าร่วมงาน Pinoy Game Festival ช่วงฤดูร้อน



- มิถุนายน** - แดลงข่าวเปิดให้บริการเกม Chaos Online



- จัดกิจกรรมแข่งขันเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่



- จัดกิจกรรมแข่งขันเกมประจำเดือน สำหรับเกม A.V.A, Sudden Attack และ Chaos Online



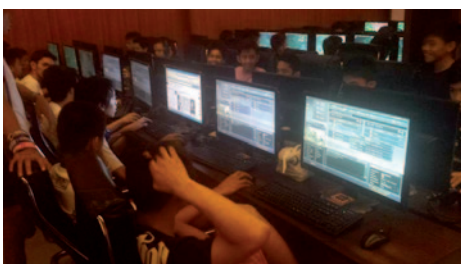
**กรกฎาคม** - จัดกิจกรรมให้ความรู้แก่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อส่งเสริมการจัดการแข่งขันเกม



- เกม Chaos Online จัดกิจกรรม Game of Thrones Invitational Tournament



**สิงหาคม** - จัดกิจกรรมแข่งขันเกมประจำเดือน สำหรับเกม A.V.A, Sudden Attack และ Chaos Online



- เกม A.V.A เข้าร่วมการแข่งขัน Philippine e-Sports Organization Festival รอบสุดท้าย



**ตุลาคม** - เปิดให้ทดลองเล่นเกม DC Universe Online และ Strife ในงาน Pinoy Gaming Festival



**พฤศจิกายน** - จัดการแข่งขัน PH Elites รอบรองชนะเลิศสำหรับ เกม A.V.A, Sudden Attack และ Chaos Online



**ธันวาคม** - จัดกิจกรรมร่วมกับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อนำเกมและโปรโมชั่น

## 6. เกมที่เปิดให้บริการในปี 2556



FC Manager



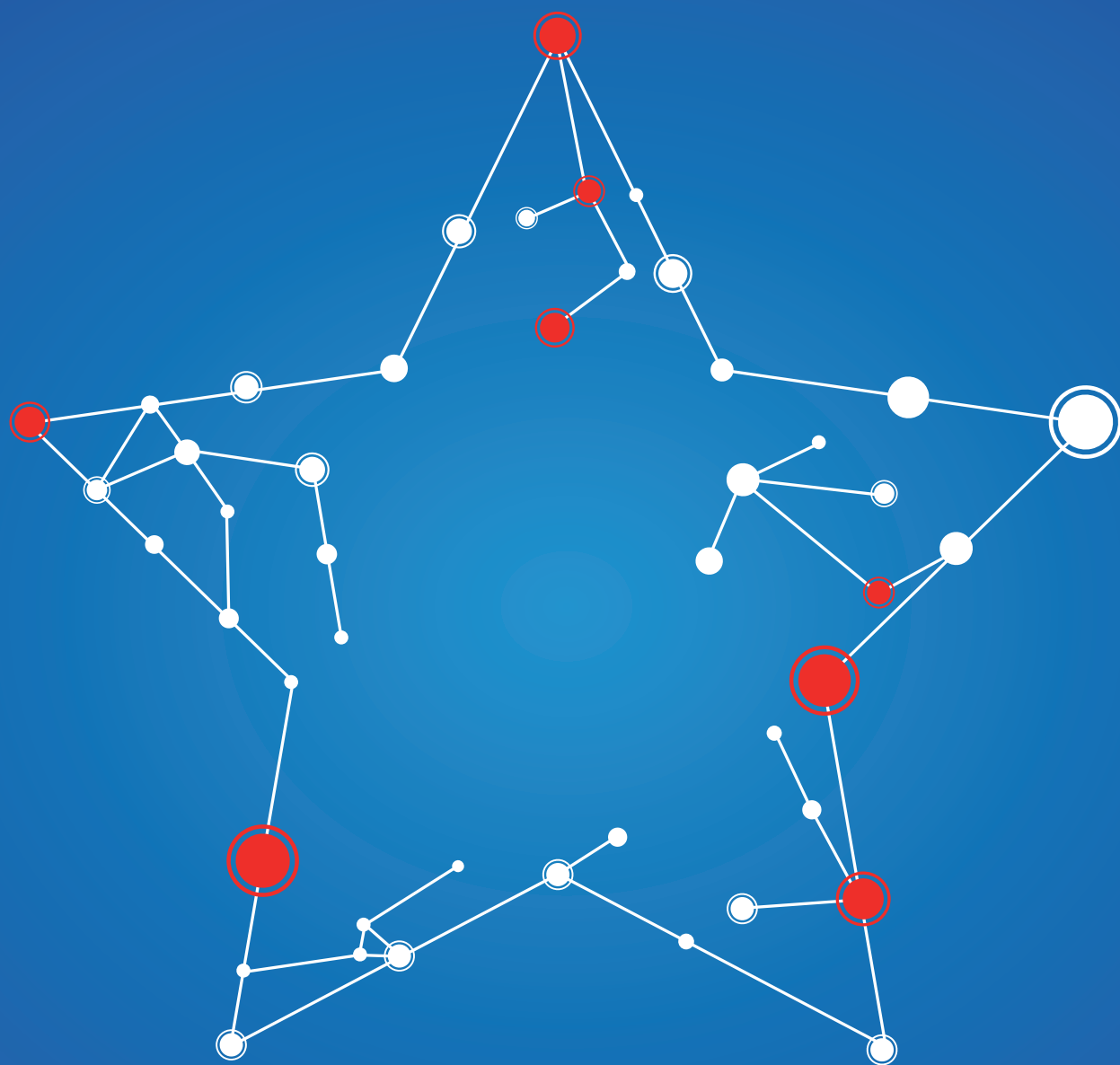
The Exorcist



ชินจัง ออนไลน์



Ragnarok Online II



รายงานประจำปี

## 7. นโยบายและภาพรวมของการประกอบธุรกิจ

### 7.1 วิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย หรือกลยุทธ์ในการดำเนินงานของบริษัท

เรามุ่งมั่นที่จะก้าวสู่การเป็นผู้นำของธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยความเชื่อมั่นในศักยภาพของธุรกิจ ในภูมิภาคที่มีแนวโน้มการเติบโตสูงอย่างต่อเนื่องในอนาคต โดยมีกลยุทธ์ในการดำเนินงานดังนี้

- ขยายการบริการให้ครอบคลุมภูมิภาคในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ให้บริการครอบคลุมเกี่ยวกับความบันเทิงออนไลน์
- จัดหาเกมที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจในแต่ละประเภทของเกมมาป้อนสู่สังคมออนไลน์ ซึ่งจะเป็นเกมดังระดับโลก โดยร่วมมือกับบริษัทพัฒนาเกมชั้นนำทั่วโลก
- พัฒนาและปรับปรุงการมีส่วนร่วมของสังคมและการทำงานร่วมกัน

### 7.2 การเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (บริษัทฯ หรือ AS) เดิมชื่อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาท เพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้งคือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร นายตัน เตียว ลิม และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ด้านธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน ต่อมาในปี 2546 บริษัทฯ เริ่มธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยเปิดตัวเกม Ragnarok Online ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก กราวิตี้ คอร์ปอเรชั่น ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทย เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศ จนประสบความสำเร็จอย่างสูง ด้วยจำนวนผู้เล่นเกมพร้อมกันโดยเฉลี่ย (Concurrent user หรือ CCU) สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย และในปี 2547 - 2548 บริษัทฯ ปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่างๆ ดังกล่าวจากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่าย และเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน

### 7.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัท

ณ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มเอเชียซอฟท์ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่างๆ รวม 14 แห่ง ดังนี้



● Thailand  
● Overseas



กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Group) ดังนี้

| กลุ่มบริษัทฯ                                  | ประเทศ         | ประเภทธุรกิจหลัก                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. บมจ. เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น (“AS”)       | ไทย            | ให้บริการเกมออนไลน์และจัดจำหน่ายเกมพีซีในประเทศไทย                                                                                                          |
| 2. บจก. เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล (“ASI”) | ไทย            | เพื่อการลงทุนในต่างประเทศ                                                                                                                                   |
| 3. บจก. เพลย์พาร์ก (“PlayPark”)               | ไทย            | ให้บริการเว็บไซต์ทำแท็กเกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Game Portal) และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “www.playpark.com”                                                        |
| 4. บจก. เอ แคปิตอล (“A Capital”)              | ไทย            | เพื่อการลงทุนในประเทศ                                                                                                                                       |
| 5. บจก. ฟัน บ็อกซ์ (“FunBox”)                 | ไทย            | ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย                                                                                                                              |
| 6. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)   | ไทย            | ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์ “www.thaiware.com” |
| 7. บจก. ไชเบอร์เกม คอร์ปอเรชั่น (“TCG”)       | ไทย            | ให้บริการเกมออนไลน์บน LAN ของ TCG Network                                                                                                                   |
| 8. Asiasoft Online PTE LTD (“ASO”)            | สิงคโปร์       | ให้บริการเกมออนไลน์ และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของ ASO และจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศสิงคโปร์                                                                |
| 9. AS Online SDN BHD (“ASM”)                  | มาเลเซีย       | ให้บริการเกมออนไลน์ และเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมของ ASM และจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินในประเทศมาเลเซีย                                                                |
| 10. PT. Asiasoft (“ASID”)                     | อินโดนีเซีย    | ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย                                                                                                                      |
| 11. CIB Development SDN BHD (“CIB”)           | มาเลเซีย       | ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศมาเลเซีย                                                                                                                         |
| 12. บจก. เพลย์ไชเบอร์เกมส์ (“PCG”)            | ไทย            | ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย                                                                                                                              |
| 13. Trilight Cove Enterprises Ltd (“TLC”)     | บริติชเวอรจิ้น | ให้บริการเกมออนไลน์ในกลุ่มอินโดจีน รวมถึงเวียดนาม พม่า และกัมพูชา                                                                                           |
| 14. บจก. ธิ่งศ์พลัส ดิจิตอล (“TP”)            | ไทย            | ให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และขายสื่อโฆษณา                                                                                               |

## 8. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

### 8.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้หลักของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจ สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักดังนี้

| ประเภทรายได้                       | 2554         |            | 2555         |            | 2556         |            |
|------------------------------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|
|                                    | ล้านบาท      | ร้อยละ     | ล้านบาท      | ร้อยละ     | ล้านบาท      | ร้อยละ     |
| 1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ | 1,516        | 90         | 1,662        | 82         | 1,530        | 89         |
| 2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย   | 92           | 5          | 277          | 14         | 115          | 7          |
| 3. รายได้อื่นๆ                     | 77           | 5          | 77           | 4          | 68           | 4          |
| <b>รวม</b>                         | <b>1,685</b> | <b>100</b> | <b>2,016</b> | <b>100</b> | <b>1,713</b> | <b>100</b> |

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ สามารถแบ่งรายได้ออกเป็น 2 ประเภทหลัก ดังนี้

| ประเภทรายได้                                | 2554         |            | 2555         |            | 2556         |            |
|---------------------------------------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|
|                                             | ล้านบาท      | ร้อยละ     | ล้านบาท      | ร้อยละ     | ล้านบาท      | ร้อยละ     |
| 1. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในประเทศไทย  | 1,113        | 66         | 1,155        | 57         | 926          | 54         |
| 2. รายได้ที่เกิดจากการดำเนินงานในต่างประเทศ | 572          | 34         | 861          | 43         | 787          | 46         |
| <b>รวม</b>                                  | <b>1,685</b> | <b>100</b> | <b>2,016</b> | <b>100</b> | <b>1,713</b> | <b>100</b> |

## 8.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

### 1. ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ขึ้นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีส่วนแบ่งการตลาดเป็นอันดับ 1 ในไทย มาเลเซีย และสิงคโปร์ (ที่มา : Internal Research) ทั้งนี้ ในกรณีประเทศไทย บริษัทได้รับสถานะจากอันดับ 3 มาเป็นอันดับ 1 หลังจากเข้าซื้อกิจการของบริษัท CIB Development SDN BHD ในสัดส่วน 61.68% เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2555 โดยสัดส่วนการตลาดนี้นับจากจำนวนผู้เล่นเกมพร้อมกันโดยเฉลี่ย (Concurrent user หรือ CCU)

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทย เมื่อปี 2546 ด้วยเกม Ragnarok Online ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงด้วยจำนวน CCU สูงสุดมากกว่า 110,600 ราย จนกระทั่ง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการรวม 56 เกมใน 6 ประเทศ คือ ไทย (29 เกม) สิงคโปร์ (9 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) อินโดนีเซีย (2 เกม) ฟิลิปปินส์ (2 เกม) และอินโดจีน (6 เกม) โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 82 - 88 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศ จะดำเนินการผ่านบริษัท ที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์ (Server) เป็นของตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกม โดยรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้โดยมีประสิทธิภาพ

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ โดยเรียกเก็บค่าบริการจากการจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, One-2-Call!, @Cash Plus และ TrueMoney ให้แก่ผู้เล่นเกม เพื่อใช้เติมเวลา แลกคะแนน หรือใช้เป็นเงินเสมือนจริงสำหรับซื้อสิ่งของหรือไอเทม (Item) ภายในเกม สำหรับ @Cash Plus นั้น มีจำหน่ายเฉพาะบัตรอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น ในขณะที่บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, One-2-Call! และ TrueMoney มี 2 ประเภท คือ 1) บัตรพลาสติก ซึ่งจะจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่ายอย่างร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่, 7-Eleven, BIG C, Tesco Lotus และร้าน True Shop / TrueMove Shop และ 2) บัตรอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับบัตร @Cash จะจำหน่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลาย เช่น 7-Eleven หรือ e-pay ผ่านเครื่องจำหน่าย (Terminal) โทรศัพท์มือถือ และระบบชำระเงินออนไลน์ @Shop และ @Cash Online ของกลุ่มบริษัทฯ ด้วยวิธีการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี) สำหรับบัตรอิเล็กทรอนิกส์ One-2-Call!, @CashPlus และ TrueMoney จะจำหน่ายผ่านร้านค้า 7-Eleven, BIG C, Tesco Lotus, Tesco Lotus Express, True Shop / TrueMove Shop

ทั้งนี้ บัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, One-2-Call!, @Cash Plus และ TrueMoney จะสามารถนำมาใช้กับเกมออนไลน์ทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ เฉพาะที่ให้บริการในประเทศไทย และยังสามารถใช้เล่นเกมออนไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้าร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยในเทคนิคและวิธีเล่น ผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) และทางอีเมล (Email) ตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้งผ่านทางแชนแนลโซเชียลมีเดีย @Club อีกด้วย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์แล้วรวม 56 เกม ใน 6 ประเทศ ดังนี้

| ชื่อเกม                      | ประเภทเกม <sup>ก</sup> | รูปแบบการคิดค่าบริการ <sup>ข</sup> |
|------------------------------|------------------------|------------------------------------|
| 1. Ragnarok Online           | MMORPG                 | Hybrid Sale                        |
| 2. Sheng Mo Online           | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 3. Maple Story               | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 4. Yulgang                   | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 5. 3Kingdoms                 | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 6. Granado Espada            | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 7. Water Fairy Online        | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 8. Cabal                     | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 9. Ghost Online              | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 10. 8lnw                     | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 11. 12Sky2                   | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 12. Loong Online             | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 13. Rohan                    | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 14. Chosen                   | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 15. AIKA                     | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 16. Chinese Paladin Online   | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 17. Finding Neverland Online | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 18. Lost Saga                | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 19. Wang Dao Online          | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 20. Dragon Nest              | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 21. Kung Fu Hero Online      | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 22. He2 Online               | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 23. Ten Online               | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 24. King Naresuan Online     | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 25. Q Tales Online           | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 26. EverPlanet               | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 27. Mahjong Hime             | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 28. HY2 Online               | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 29. Elsword                  | MMORPG                 | Item Sale                          |

| ชื่อเกม                         | ประเภทเกม <sup>๑</sup> | รูปแบบการคิดค่าบริการ <sup>๒</sup> |
|---------------------------------|------------------------|------------------------------------|
| 30. 9Dragons                    | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 31. Ragnarok Online II (EN)(TH) | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 32. The Exorcist (EN)(TH)       | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 33. Shinchon Online             | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 34. Divina                      | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 35. TZ2                         | MMORPG                 | Item Sale                          |
| 36. Audition                    | Casual                 | Item Sale                          |
| 37. GetAmped                    | Casual                 | Item Sale                          |
| 38. Super Dance Online          | Casual                 | Item Sale                          |
| 39. GetAmped 2                  | Casual                 | Item Sale                          |
| 40. Giga Slave                  | Casual                 | Item Sale                          |
| 41. SuperStar                   | Casual                 | Item Sale                          |
| 42. FC Manager                  | Casual                 | Item Sale                          |
| 43. Dragon Rouge                | Casual                 | Item Sale                          |
| 44. Crazy Shooter Online        | FPS                    | Item Sale                          |
| 45. Sudden Attack               | FPS                    | Item Sale                          |
| 46. Mission Against Online      | FPS                    | Item Sale                          |
| 47. A.V.A                       | FPS                    | Item Sale                          |
| 48. S4 League                   | FPS                    | Item Sale                          |
| 49. Pocket Ali                  | Web                    | Item Sale                          |
| 50. IOK                         | Web                    | Item Sale                          |
| 51. Ming Chao Chuan Qi Online   | Web                    | Item Sale                          |
| 52. Ming Dynasty Online         | Web                    | Item Sale                          |
| 53. Hero Online                 | Web                    | Item Sale                          |
| 54. Star Project                | Web                    | Item Sale                          |
| 55. Shinobi                     | Web                    | Item Sale                          |
| 56. Chaos Online                | MOBA                   | Item Sale                          |
| รวม 56 เกม                      |                        |                                    |

หมายเหตุ : <sup>๑</sup> MMORPG คือเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นได้พร้อมกันจำนวนมาก โดยผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกม / Casual คือเกมที่มีตัวการ์ตูนน่ารักสดใส ไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก / FPS คือเกมแนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก / Web คือเกมที่เล่นบนเว็บเบราว์เซอร์ โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมก่อนเล่น / MOBA คือเกมที่ผู้เล่นควบคุมตัวละครของตัวเอง และแบ่งเป็นสองฝ่ายโจมตีกัน

<sup>๒</sup> Air Time Sale คือการคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่น / Item Sale คือการคิดค่าบริการจากการขายไอเทมในเกม / Hybrid Sale คือการคิดค่าบริการแบบผสมผสาน

### (1) Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)

คือเกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกร่วมกัน (Real Time Interaction) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม มีลักษณะทั่วไปดังนี้

- ผู้เล่นเกมจะเล่นเป็นตัวละครหนึ่งๆ หรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (Multi Character Control System : MCC) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่น/จุดด้อยที่แตกต่างกันไป

- ผู้เล่นเกมสามารถเพิ่มประสบการณ์ (Level) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่างๆ (Item) เช่น อาวุธ หรือคาถา เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่นๆ และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขายสิ่งของในเกมได้

- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์และการใช้ชีวิตเสมือนสังคมในวีจจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นๆ เป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น

- เกมไม่มีพลแพ้หรือชนะ แต่จะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่วันสิ้นสุด

- ผู้เล่นเกมโดยส่วนใหญ่มักจะมีความกตัญญูต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่มีระบบให้รางวัลการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นก่อนข้างนานเพื่อเก็บประสบการณ์/ Level ในเกม

### (2) Casual Game

คือเกมออนไลน์ที่มีตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใส มักเป็นเกมที่เล่นง่าย ผู้เล่นไม่ต้องใช้เวลาหรือทักษะในการเล่นมากนัก และสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

### (3) First-Person Shooting (FPS)

คือเกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก มีการแบ่งเป็นทีม แล้วช่วยกันต่อสู้ในโหมดต่างๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

### (4) Web-Based Game

คือเกมออนไลน์ที่เล่นบนเว็บเบราว์เซอร์ต่างๆ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมก่อนใช้งาน

### (5) Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

คือเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นแต่ละคนควบคุมเพียงตัวละครของตัวเองเท่านั้น และแบ่งเป็นสองฝ่ายโจมตีกัน

กลุ่มบริษัทฯ ยังมีรายได้จากค่าสมาชิก @Cafe ที่เรียกเก็บจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในประเทศไทย สำหรับการให้สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์และเกมพีซีที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์ นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้องได้แก่ ธุรกิจให้บริการโฆษณาออนไลน์ในเว็บไซต์เกมและเว็บไซต์ค่า www.playpark.com, www.playthai.co.th, www.thaiware.com และ www.thaicybargames.com

กลุ่มบริษัทฯ ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยแบ่งธุรกิจออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือการให้บริการเกมออนไลน์ และการเป็นตัวแทนจัดจำหน่ายเกม โดยมีรายละเอียดสำหรับธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ดังนี้

เกมออนไลน์ คือเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนา (Chat) กับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบแชตฟอว์อร์ ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ได้ติดตั้งโปรแกรมลูกข่าย (Client Program) เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์เกมออนไลน์

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 82 - 88 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ จะดำเนินงานในรูปแบบเพื่อให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกม การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การจัดทำศูนย์บริการข้อมูลเกมและเครือข่ายรับชำระเงิน และที่สำคัญ จะต้องจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมลูกข่าย รวมถึงการจัดทำเว็บไซต์เกมออนไลน์ ทั้งนี้ บริษัทในแต่ละประเทศจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์เป็นของตนเองแยกออกจากกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 6 ประเทศ รวม 56 เกม ดังนี้

| ประเทศที่ให้บริการ | จำนวน (เกม) | เกมออนไลน์ที่ให้บริการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ไทย                | 29          | Ragnarok, Yulgang, 3Kingdoms, Granado Espada, Cabal, Ghost Online, 8inw, 12Sky2, Rohan, Lost Saga, Dragon Nest, King Naresuan Online, Q Tales Online, EverPlanet, HY2 Online, Elsword, Shinchan Online, Divina, The Exorcist, Audition, Giga Slave, SuperStar, FC Manager, A.V.A, S4 League, Star Project, Pocker Ali, Ragnarok Online II และ Chaos Online |
| สิงคโปร์           | 9           | Maple Story, Cabal, Mahjong Hime, Ragnarok Online II, Audition, FC Manager, Sudden Attack, A.V.A และ Chaos Online                                                                                                                                                                                                                                          |
| มาเลเซีย           | 20          | SMO, WFO, 8inw, LOONG, CPO, FNO, WDO, KFH, HE2, TEN, Q Tales Online, The Exorcist, SDO, CSO, MAT, MCCQ, MDO, TZ2, IOK และ Hero Online                                                                                                                                                                                                                      |
| อินโดจีน           | 6           | Yulgang, 9Dragons, FC Manager, Chaos Online, Dragon Regou และ Shinobi                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| อินโดนีเซีย        | 2           | A.V.A และ AIKA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| ฟิลิปปินส์         | 2           | A.V.A และ Maple Story                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

หมายเหตุ : มีบางเกมที่เปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนรวมของเกมในตารางข้างต้นมีมากกว่า 56 เกม

นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังดำเนินธุรกิจอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ ได้แก่ [www.playpark.com](http://www.playpark.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ทำ (Game Portal) ที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมต่างๆ ทั้งเกมออนไลน์ เกมพีซี รวมถึงลิงก์ดาวน์โหลดเกม (Game Download) ทุกเกมของกลุ่มบริษัท และยังเป็นแหล่งชุมชนผู้เล่นเกม (Gamer Community) ซึ่งอัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม และแลกเปลี่ยนข้อมูล รูปภาพ และความคิดเห็น

มีการลงทุนในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอทีด้วย ได้แก่ [www.thaiware.com](http://www.thaiware.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์รวมด้านไอที และเป็นแหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่างๆ ของทั้งไทยและต่างประเทศ ทั้งที่จำหน่ายและฟรี ตลอดจนเป็นแหล่งชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร บริษัทฯ จัดตั้งสำนักงานสาขาแห่งใหม่ที่ประเทศฟิลิปปินส์ผ่านบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ สิงคโปร์ โดยมีทีมงานจากประเทศสิงคโปร์เป็นผู้ดูแล บริษัทฯ เล็งเห็นศักยภาพของตลาดเกมในฟิลิปปินส์ ซึ่งเป็นประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก และมีประชากรราว 80 ล้านคน จึงไม่ต้องใช้เงินจำนวนมากในการลงทุน เพราะบริษัทฯ มีทั้งคอนเทนต์และทรัพยากรอยู่แล้ว

กลุ่มบริษัทฯ ยังได้จัดตั้งบริษัทแห่งใหม่ภายใต้ชื่อ บริษัท เพลย์ไบเบอร์เกมส์ จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์คือให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย เมื่อเดือนกรกฎาคม 2555 ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 20 ล้านบาท บริษัทฯ ถือหุ้นในอัตราร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน ทั้งนี้บริษัทได้เตรียมการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ในกลุ่ม MOBA ซึ่งเป็นเกมที่ได้ได้รับความนิยมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในปี 2555 แต่เป็นกลุ่มเกมที่บริษัทยังไม่ได้ให้บริการในปีที่ผ่านมา

ในปี 2556 กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท อีจังก์ฟู้ดส์ ดิจิตอล จำกัด ซึ่งประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา ด้วยทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว 5 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ถือหุ้นในอัตราร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน ซึ่งการลงทุนในบริษัทนี้ เป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น

เมื่อต้นปี 2557 กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อหุ้นสามัญของบริษัท Level Up! Inc. ซึ่งประกอบกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ โดยบริษัทฯ ถือ 100% ของทุนจดทะเบียน บริษัทฯ เห็นว่า Level Up! มีศักยภาพในการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์ ตลอดจนมีทีมงานที่มีความชำนาญ ซึ่งจะเป็นการสนับสนุนธุรกิจหลักของบริษัทฯ ให้เติบโตและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น และเป็นการเพิ่มแหล่งรายได้ในต่างประเทศให้กับกลุ่มบริษัทฯ ด้วย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกม 2 ลักษณะ คือ

(1) คิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่นเกมน (Air Time Sale)

ผู้เล่นเกมจะจ่ายค่าบริการตามระยะเวลาที่ใช้เล่นเกม ซึ่งวิธีนี้จะใช้สำหรับเกม MMORPG เป็นส่วนใหญ่ โดยในปัจจุบันมีเพียง Ragnarok เกมเดียว ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนน้อยมากของรายได้ทั้งหมดในปี 2555

(2) ขายไอเทมในเกม (Item Sale)

ผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขายไอเทมในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ผู้เล่นเกมมีสิทธิ์ที่จะซื้อหรือไม่ซื้อไอเทมก็ได้ โดยไอเทมที่ขายได้จะถือเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขายไอเทมจะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกม ประเทศที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวนไอเทมที่เสนอขาย เช่น หากขายไอเทมแบบเหมารวมเป็นแพ็คเกจ ราคาจะถูกกลง

ปัจจุบัน สัดส่วนการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจาก Air Time Sale เป็น Item Sale เป็นส่วนมาก เพราะผู้ให้บริการเกมเชื่อว่า การให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมทั้งกลุ่มเดิมและกลุ่มใหม่ให้เข้ามาทดลองเล่นเกม ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการขายไอเทมมากยิ่งขึ้น

## 2. การจัดจำหน่ายและช่องทางการจัดจำหน่าย

### (1) กิจกรรมทางการตลาด

กลุ่มบริษัทฯ ใช้ชื่อ เอเชียซอฟท์ หรือ Asiasoft เป็นชื่อทางการค้ามาตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจในปี 2544 ซึ่งต่อมากลายเป็นชื่อที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้เล่นเกมทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในฐานะผู้นำด้านการให้บริการเกมออนไลน์ ทั้งในด้านการคัดสรรเกมชั้นนำ การทำการตลาดเพื่อรักษาฐานผู้เล่นเกม รวมทั้งความน่าเชื่อถือของระบบเครื่องแม่ข่ายในการให้บริการ

กิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารให้ลูกค้ารับทราบและเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ นำเสนอ รวมทั้งให้ลูกค้าตระหนักว่ากลุ่มบริษัทฯ เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่ราคาถูกลงกว่าและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานทางการตลาด ภาพลักษณ์องค์กร และเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังสำรวจตลาดอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เข้าใจความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ลูกค้า อีกทั้งยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับร้านตัวแทนจำหน่ายและร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพื่อให้ร้านดังกล่าวเข้าใจเกมออนไลน์ การบริการ และกลยุทธ์ด้านราคาของกลุ่มบริษัทฯ

บริษัทฯ ทำรายการเกี่ยวกับเกมชื่อว่า Oh My Game (OMG) เพื่อเผยแพร่เกมของบริษัทให้เป็นที่รู้จัก และส่งเสริมการขาย โดยออกอากาศผ่านเคเบิลทีวี ช่อง Gang Cartoon ทุกวันเสาร์ เวลา 22.00 - 22.30 น. และเผยแพร่ทุกวันพุธ เวลา 12.00 - 12.30 น.

### (2) การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายสินค้า คือบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และร่วมมือกับ AIS, Tesco Lotus, และทรู จำหน่ายบัตร One-2-Call, @CashPlus และ TrueMoney เพื่อรับชำระค่าบริการเกม โดยกลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่า การจำหน่ายที่มีประสิทธิภาพจะเป็นช่องทางสำคัญที่จะนำบริการเกมออนไลน์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

เมื่อผู้เล่นเกมจ่ายเงินเพื่อซื้อบัตร @Cash แล้วจะได้รับหมายเลขบัตร (Serial No.) และรหัสบัตร (Password) สำหรับลงทะเบียนเติมเวลา แลกคะแนนหรือเงินเสมือนจริง เพื่อใช้ซื้อไอเทมในเกมทุกเกมของบริษัทที่ให้บริการในแต่ละประเทศ โดยบัตรแต่ละใบจะมีอายุการใช้งานสูงสุด 90 วัน (ไทย) และ 365 วัน (สิงคโปร์และมาเลเซีย) นับจากวันที่ลงทะเบียน นอกจากนี้ เงินเสมือนจริงในบัตรยังใช้ชำระค่าบริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการโดยบริษัทที่ร่วมเป็นพันธมิตรกับกลุ่มบริษัทฯ ได้ด้วย ทั้งนี้ การจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash มี 2 วิธี ดังนี้

(2.1) การจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ผ่านตัวแทนจำหน่าย

โดยส่วนใหญ่แล้ว กลุ่มบริษัทฯ จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ในรูปแบบบัตรพลาสติก (Plastic @Cash Card) ผ่านตัวแทนจำหน่ายต่างๆ คิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 1 ของยอดขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ทั้งหมดในปี 2555 เนื่องจากร้านค้าต่างๆ ส่วนใหญ่ปรับเปลี่ยนเป็นระบบอิเล็กทรอนิกส์แล้ว

- ร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven : จำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ให้แก่ผู้เล่นเกมโดยตรง ผ่านสาขาของร้าน ซึ่งมีกระจายอยู่ทั่วประเทศ

- ร้านค้าเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และเกม : ได้แก่ บริษัทที่มีเครือข่ายร้านค้าปลีกภัณฑ์เกม พู่กันส่งปลีกภัณฑ์เกม และพู่กันส่งอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น โดยตัวแทนจำหน่ายดังกล่าวอาจจำหน่ายโดยตรงให้ผู้เล่นเกม ผ่านเครือข่ายร้านค้าของตนเอง หรืออาจขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ให้แก่พู่กันปลัก ซึ่งจะนำไปจำหน่ายให้ผู้เล่นเกมต่อไป

- ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ : นอกจากให้บริการเช่าคอมพิวเตอร์และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแล้ว ยังมีการจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash แก่ผู้เล่นเกม เพื่อใช้เล่นเกมภายในร้าน

(2.2) การจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, One-2-Call, @Cash Plus และ TrueMoney ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์

กลุ่มบริษัทฯ เริ่มขายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic @Cash Card) ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรดังกล่าว ผ่านการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี) นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังเพิ่มช่องทางใหม่โดยร่วมมือกับ AIS, True และ Tesco Lotus ให้ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ด้วยบัตร One-2-Call!, TrueMoney และ @Cash Plus ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ดังนี้

#### ประเทศไทย :

- เว็บไซต์ : รวมถึงเว็บไซต์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้แก่ @Shop และ @Cash Online (เฉพาะสมาชิก @Café)
- @Cash on Mobile : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินด้วยการส่ง SMS ผ่านโทรศัพท์มือถือในเครือข่าย AIS ระบบ Prepaid
- @Cash on e-pay : เป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านทางเครื่องจำหน่าย (Terminal) ในรูปแบบ Voucher เติมเงินเกมออนไลน์
- One-2-Call! Cash Card : คือช่องทางที่บริษัทฯ ร่วมมือกับ AIS เพื่อให้ผู้เล่นเกมเติมเงินได้สะดวกมากขึ้น โดยซื้อบัตรเงินสดวัน-ทู-คอลล์ที่แบบ @Card ตรงมุมบัตร One-2-Call! สามารถนำมาเติมเงินได้เช่นเดียวกับบัตร @Cash ซึ่งบริษัทฯ ได้เริ่มให้บริการในส่วนนี้ตั้งแต่วันที่ ๑ กันยายน ปี 2553
- TrueMoney Cash Card : คือช่องทางที่บริษัทฯ ร่วมมือกับ True เพื่อให้ผู้เล่นเกมเติมเงินได้สะดวกมากขึ้น โดยซื้อบัตรเงินสด TrueMoney ที่ True Shop / TrueMove Shop และ 7-Eleven ทุกสาขา บริษัทฯ เริ่มให้บริการส่วนนี้ตั้งแต่วันที่ ๑ กันยายน ปี 2555
- บัตร @CashPlus : คือช่องทางที่บริษัทฯ ร่วมมือกับ Tesco Lotus เพื่อให้ผู้เล่นเกมเติมเงินได้สะดวกมากขึ้น โดยซื้อรหัสเกมออนไลน์ พร้อมแจ้งราคาที่ต้องการ สามารถเลือกเติมเงินได้ตั้งแต่ 50 - 10,000 บาท ในขณะที่บัตรประเภทอื่นจะมีหลายราคา ตั้งแต่ 50 บาท และราคาสูงสุดไม่เกิน 10,000 บาท ก็สามารถเล่นเกมออนไลน์ของบริษัทได้เช่นกัน โดยสามารถซื้อ @Cash Plus ได้ที่ Tesco Lotus และ Tesco Lotus Express ทุกสาขา บริษัทฯ เริ่มให้บริการส่วนนี้ตั้งแต่วันที่ ๑ กันยายน ปี 2555

#### มาเลเซีย :

- Online Credit Card : ขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน [https://passport.asiasoftsea.com/general/ap\\_landing.aspx](https://passport.asiasoftsea.com/general/ap_landing.aspx) หรือ [www.paypal.com](http://www.paypal.com) โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิต
- MOL e-Pin เป็นระบบรับชำระเงินในมาเลเซีย โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน MOL e-Points ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยชำระเงินผ่านร้านค้าที่เป็นตัวแทนจำหน่าย หรือชำระผ่านออนไลน์ในเว็บ [www.offgamers.com](http://www.offgamers.com) หรือชำระผ่านร้านค้าที่มีสัญลักษณ์ e-pay
- @Cash on Mobile คือ การขายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือในมาเลเซียซึ่งผู้เล่นเกมจะชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Maxis

#### สิงคโปร์ :

- S.A.M Kiosk e-Pin : เป็นระบบรับชำระเงินในสิงคโปร์ ที่ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านทางเครื่องจ่ายเงินอัตโนมัติ S.A.M. และผ่านทางเครื่องจ่ายอัตโนมัติ AXS
- @Cash on Mobile : ซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านโทรศัพท์มือถือในสิงคโปร์ แล้วชำระเงินผ่านระบบเครือข่าย Singtel, StarHub และ GX
- MOL e-Pin : เป็นระบบรับชำระเงินในสิงคโปร์ ที่ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน MOL e-Points, eNETS และ PayPal ซึ่งเป็นระบบจัดจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์
- A Global Game Concept : เป็นระบบที่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถเล่นเกมออนไลน์ด้วยกันได้ ทำให้ผู้เล่นสามารถแข่งขันกันในระดับภูมิภาค ในกลุ่ม SEA Online Tournaments โดยผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @Cash ได้ทุกช่องทางในทุกประเทศในกลุ่มของบริษัท เอเชียซอฟท์

**อินโดนีเซีย :**

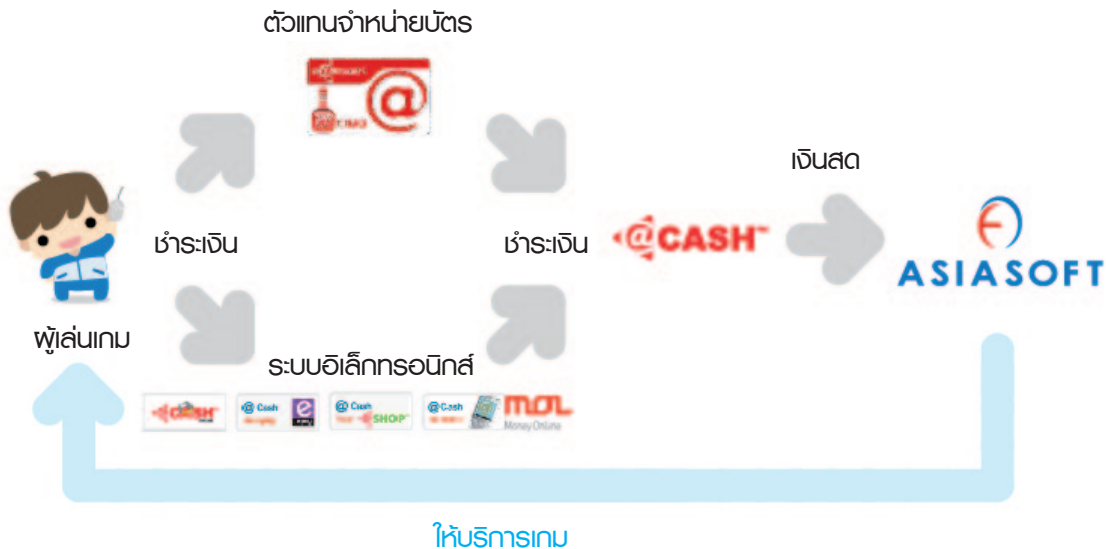
- Uni-Pin : เป็นระบบรับชำระเงินในอินโดนีเซีย ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ โดยชำระเงินผ่านร้าน IndoMaret ซึ่งเป็นร้านสะดวกซื้อที่มีสาขามากที่สุดในอินโดนีเซีย
- Prepaid Card : ซื้อผ่านตัวแทนจำหน่าย

**ฟิลิปปินส์ :**

- MOL e-Pin : เป็นระบบรับชำระเงินในฟิลิปปินส์ โดยผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ผ่าน MOL e-Point ซึ่งเป็นระบบจำหน่ายสินค้าแบบเติมเงินแบบอิเล็กทรอนิกส์
- Online Credit Card : ซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่าน [https://passport.asiasoftsea.com/general/ap\\_landing.aspx](https://passport.asiasoftsea.com/general/ap_landing.aspx) หรือ [www.paypal.com](http://www.paypal.com) แล้วชำระเงินผ่านบัตรเครดิต

แผนภาพแสดงการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash

ผู้เล่นเกมจะสามารถชำระค่าบริการเกมออนไลน์ผ่านการซื้อบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ทั้งในรูปแบบบัตรพลาสติก (Plastic @Cash Card) จากตัวแทนจำหน่าย และในรูปแบบบัตรอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic @Cash Card) จากระบบอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ ดังแสดงในแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพแสดงการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า One-2-Call!, @Cash Plus และ TrueMoney

ในปี 2553 บริษัทฯ ได้เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านบัตรเงินสด One-2-Call! โดยผู้เล่นเกมจะสามารถชำระค่าบริการเกมออนไลน์ผ่านการซื้อบัตรเติมเงินสด One-2-Call! และในปี 2555 บริษัทฯ ได้เพิ่มช่องทางการเติมเงินผ่าน @Cash Plus และ TrueMoney ออนไลน์ ดังแสดงในแผนภาพต่อไปนี้



### 3. กลยุทธ์การแข่งขัน

(1) การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ได้กระจายการลงทุนในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ไปยัง 6 ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และอินโดจีน (เวียดนาม, พม่า และกัมพูชา) เพื่อลดความเสี่ยงจากการลงทุนภายในประเทศ หรือในประเทศใดประเทศหนึ่ง โดยมีกลยุทธ์การบริหารจัดการในระดับภูมิภาค ที่ช่วยให้สามารถลดต้นทุนการดำเนินงาน ทั้งจากการร่วมกันจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการใช้ทรัพยากรบุคคลร่วมกัน การถ่ายทอดความรู้ เทคโนโลยี และประสบการณ์จากการดำเนินธุรกิจในประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศหนึ่ง ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของธุรกิจได้

(2) การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และปรับปรุงเกมเดิมให้ทันสมัยอยู่เสมอ (Updated Version)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์รวม 56 เกม ใน 6 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ได้ร่วมกับผู้ผลิตและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบ รวมทั้งเนื้อหาเกมให้ทันสมัยอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลายเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการทั้งด้านรูปแบบ กราฟิก และเนื้อหาเกม และความครอบคลุมทุกประเภทของเกม โดยในปีที่ผ่านมา ได้รับสถานะเป็นผู้นำส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่ม Web Game และมีการเพิ่มส่วนแบ่งตลาดในกลุ่มเกม FPS เพิ่มขึ้นจากเดิมที่เป็นผู้นำในเชิงส่วนแบ่งการตลาดในกลุ่มเกม MMORPG และ Casual

(3) การเสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานะทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ใน 3 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานะการเป็นผู้นำให้บริการเกมออนไลน์อันดับ 1 ในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและนิยมในตลาดต่างประเทศ : กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่า เกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศแล้วนั้น มักมีจุดเด่นทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดต่อกลุ่มลูกค้าในประเทศเป้าหมาย

- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย : กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทเป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนั่งในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ และการสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น

- การเพิ่มจำนวนและกระจายช่องทางการจัดจำหน่ายให้ครอบคลุมและทั่วถึง : กลุ่มบริษัทฯ มีแผนเพิ่มจำนวนตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash และสินค้าเกมออนไลน์อื่นๆ เช่น คู่มือ แพ็กเกจไอเทม เป็นต้น เพื่อให้ครอบคลุมทั่วประเทศ โดยมุ่งที่จะขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย โดยจะเห็นได้จากการเพิ่มช่องทางการใหม่ๆ ที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้มากขึ้น ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน โดยการรักษาฐานลูกค้าเดิมและพื้นฐานผู้เล่นเกมใหม่ อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ ยังได้พัฒนาช่องทางการจำหน่ายบัตรอิเล็กทรอนิกส์ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อลดต้นทุนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต โดยเครือข่ายการจัดจำหน่ายดังกล่าว สามารถใช้เป็นช่องทางการทำตลาดได้อย่างดี จากการจัดกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เช่น การแจกบัตรและสื่อโฆษณาเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นเกมโดยตรง

(4) การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขายไอเทม  
เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้  
บริการในปัจจุบัน คิดค่าบริการจากการขายไอเทมในเกม กลุ่ม  
บริษัทฯ จึงมุ่งเน้นการทำตลาดโดยตรงต่อกลุ่มผู้เล่นเกม  
เพื่อกระตุ้นการซื้อไอเทมอย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดแฟล็กเกอร์  
การขายไอเทมในแต่ละเดือน การตั้งร้านขายไอเทม (Item Shop  
/ Item Mall) ในเว็บไซต์ การส่งจดหมายข่าว (Newsletter) และ  
ข้อความ (SMS) ให้ผู้เล่นเกม เป็นต้น

(5) การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ  
การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือ  
สำคัญที่ช่วยให้ผู้เล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะ  
ส่งผลให้ผู้เล่นเกมมีความมั่นใจและเชื่อมั่นในบริการของกลุ่ม  
บริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีในเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่น และเพิ่ม  
โอกาสในการซื้อไอเทม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการข้อมูล  
เกมผ่านทางโทรศัพท์ อีเมล และการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต  
(Live Chat) ตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้งให้บริการผ่านทาง  
เคาน์เตอร์เซอร์วิส @Club สำหรับลูกค้าที่มาติดต่อกับตนเอง  
ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพ  
การให้บริการดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งจัดหาบุคลากรและ  
อุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการให้บริการแก่ผู้เล่นเกมที่คาดว่าจะมี  
จำนวนมากขึ้นในอนาคต ซึ่งในส่วนของการบริการนี้ บริษัทฯ  
ได้รับ ISO 9001:2008 ด้วย

(6) การพัฒนาระบบเซิร์ฟเวอร์ในการให้บริการเกมออนไลน์  
กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าระบบเซิร์ฟเวอร์ที่ดีและมีประสิทธิภาพ  
จะช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้  
พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจ  
สำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นการพัฒนาเพื่อเพิ่ม  
ประสิทธิภาพของระบบเซิร์ฟเวอร์อย่างต่อเนื่อง การปรับปรุง  
ระบบรักษาข้อมูลเพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูลให้ทันสมัย  
รวมถึงการเพิ่มขนาดวงจรสื่อสารความเร็วสูงให้เพียงพอต่อการ  
รองรับจำนวนผู้เล่นเกมที่จะเพิ่มขึ้นในอนาคต จะช่วยให้กลุ่ม  
บริษัทฯ มีความพร้อมและสามารถให้บริการเกมออนไลน์ด้วย  
ความเร็วเต็มประสิทธิภาพ ลดความผิดพลาดหรือการสูญหาย  
ของข้อมูล และลดปัญหาการหยุดให้บริการที่อาจเกิดขึ้นได้

บริษัทฯ ได้รับ ISO/IEC 27001:2005  
(Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็น  
มาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่า  
เชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organi-  
zation for Standardization) และ IEC (The International  
Electrotechnical Commission) โดยกำหนดเป็นมาตรฐานด้าน  
การบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศ  
ที่องค์กรต่างๆ นำมาให้บริการกับลูกค้าภายในและภายนอก  
องค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ครอบคลุมทุก  
กลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

ประโยชน์หลักจากการใช้มาตรฐาน ISMS/ISO  
27001:2005 คือทำให้ข้อมูลของลูกค้าและระบบต่างๆ ที่ให้  
บริการมีความปลอดภัย ข้อมูลมีความถูกต้องและพร้อมใช้งาน  
เสมอ ทำให้ลูกค้าและบริษัทลูกค้ามั่นใจ ว่าบริษัทจะสามารถดำเนิน  
ธุรกิจได้อย่างต่อเนื่องไม่สะดุด ทั้งด้านการให้บริการและการทำ  
ธุรกิจระหว่างคู่ค้า

(7) อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกม  
ออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดย  
มุ่งเน้นการให้เล่นเกมฟรี และคิดค่าบริการจากการขายไอเทมใน  
เกม เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับคู่แข่งรอบ  
การ ทั้งในอุตสาหกรรมเดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่นๆ  
ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้องสามารถสร้าง  
ผลตอบแทนที่ดีแก่กลุ่มบริษัทฯ อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ  
ไม่มีนโยบายการทำตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง  
(Price War)

## 8.3 การตลาดและการแข่งขัน

### 1. ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือเป็นตลาดเป้าหมายของบริการด้านความบันเทิงออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย ปัจจุบันอัตราการเติบโตของจำนวนผู้เล่นอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคนี้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากกระแสสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น Facebook หรือ Twitter ซึ่งจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์นั้น จะสัมพันธ์กับจำนวนผู้เล่นอินเทอร์เน็ต อีกทั้งค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมีราคาถูกลงอย่างรวดเร็ว เนื่องจากภาวะการแข่งขันของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตยังเป็นปัจจัยสนับสนุนให้ตลาดเกมออนไลน์ในภูมิภาคนี้มีศักยภาพในการเติบโตได้อีกมาก

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่น เช่น เกมพีซี เกมอาเขต การดูหนังฟังเพลง และการไอเกะ ในหลายๆ ด้าน ดังนี้

- เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย : เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต ประกอบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นยังค่อนข้างต่ำกว่า เมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่นๆ เดิมผู้เล่นส่วนใหญ่ในภูมิภาคนี้ นิยมเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายน้อยกว่า สะดวกสบาย และยังเป็นแหล่งชุมนุมพบปะของผู้เล่นเกม ยกเว้นในสิงคโปร์ ซึ่งประชากรส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง เนื่องจากมีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตครอบคลุมอย่างกว้างขวางและเข้าถึงง่าย อย่างไรก็ตาม แนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในปัจจุบัน ประเทศไทย มาเลเซีย และอินโดนีเซีย นั้น มีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าผู้เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่แล้ว

- ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักใช้บริการอย่างต่อเนื่อง : เนื่องจากลักษณะของเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมผู้เล่นให้มีความสัมพันธ์เชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกัน โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละรายมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อบรรลุภารกิจในเกม ทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากขึ้น อีกทั้งผู้เล่นต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่างๆ เพื่อที่จะเป็นพูเนะ ทำให้ผู้เล่นมีความผูกพันกับเกมมากยิ่งขึ้น

- การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและสัญญาณอินเทอร์เน็ต : เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาไม่สูงนัก ทำให้สามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสเปกที่สูงขึ้นกว่าเดิม ทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพสูงๆ ได้ ถือเป็นขยายตลาดไปยังตลาดใหม่ๆ ด้วย ประเทศไทยเองก็กำลังก้าวเข้าสู่สภาวะนี้เช่นกัน และเนื่องจากปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแข่งขันกันเรื่องความเร็วอินเทอร์เน็ต ทำให้ค่าบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีราคาถูกลง ในขณะที่มีความเร็วเพิ่มขึ้น

- ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ : ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งในกรณีงานเพลง เกมพีซี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่นๆ ถือเป็นปัญหาใหญ่ของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ ที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้ และส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน จนทำให้ไม่สามารถดำเนินกิจการต่อไปได้ แต่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์ประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์มีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของผู้ให้บริการ ซึ่งผู้เล่นเกมไม่สามารถเข้าถึงได้ อีกทั้งโปรแกรมลูกข่าย (Client Program) ซึ่งใช้สำหรับติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นก่อนการเล่นเกมนั้นๆ แรก ยังมีราคาต่ำ ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่น ที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปแบบซีดี ดีวีดี หรือดิสก์เกม ซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่

## 2. ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ใน 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ที่สูงและต่อเนื่อง โดยในอดีต ผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่เป็นรายเล็กที่เปิดให้บริการเกมเพียงไม่กี่เกม ซึ่งมักเป็นประเภท MMORPG และคิดค่าบริการตามระยะเวลาการเล่น แต่ในปัจจุบันการแข่งขันในอุตสาหกรรมมีมากขึ้น จากการเข้ามาของผู้ประกอบการรายใหญ่ และการเปิดตัวเกมออนไลน์ใหม่อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งการเปลี่ยนรูปแบบการคิดค่าบริการเกม จากการคิดตามเวลา เป็นการให้เล่นเกมฟรีแต่คิดบริการจากการขายไอเทม (Item) ในเกม ส่งผลให้การแข่งขันมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ถือเป็นต้นทุนการดำเนินงานที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการในธุรกิจนี้ ซึ่งในปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่ในประเทศดังกล่าว มักซื้อลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมและ/หรือประสบความสำเร็จมาจากผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศ มากกว่าจะพัฒนาเกมเอง อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการเกมเริ่มมีแนวโน้มพัฒนาเกมออนไลน์ของตนเองมากขึ้น เพื่อลดต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกมที่เพิ่มสูงขึ้น แต่เกมออนไลน์ที่พัฒนาโดยผู้พัฒนาเกมในไทยก็ยังไม่ได้รับความนิยม

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม และอินโดนีเซีย สามารถสรุปได้ดังนี้

(1) ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยในปี 2556 มีมูลค่าตลาดอยู่ที่ประมาณกว่า 4,000 ล้านบาท (ข้อมูลจากภายในบริษัท) โดยปี 2556 มีการแข่งขันที่ค่อนข้างรุนแรง ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นจาก 41 รายในปี 2555 เป็น 47 รายในปี 2556 และมีจำนวนเกมที่ให้บริการเพิ่มขึ้นจาก 165 เกมในปี 2555 เป็น 196 เกมในปี 2556 โดยเป็นเกมที่เปิดใหม่ถึง 75 เกม

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย มีดังนี้

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet) : ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเติบโตอย่างมากจากการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการ ทั้งในด้านบริการและราคา ปัจจุบันมีอัตราค่าบริการที่ความเร็วประมาณ 10 เมกะบิตต่อวินาที เป็นราคาประมาณ 599 บาทต่อเดือน ซึ่งถือว่าค่อนข้างต่ำ จึงทำให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และเนื่องจากการเล่นเกมออนไลน์ต้องการความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูล เพื่อความสนุกในการเล่น จึงทำให้มีผู้เล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น

- ความหลากหลายของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ : ในช่วงที่ผ่านมา ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในไทย เปิดให้บริการเกมใหม่ที่หลากหลาย ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่แปลกใหม่ ช่วยเพิ่มความสนุกในการเล่นเกมออนไลน์ เป็นการเพิ่มทางเลือกของผู้เล่นเกม รวมทั้งช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้เข้ามาทดลองเล่นเกมมากขึ้น

- การให้บริการลูกค้ามีความสำคัญมากขึ้น : ในช่วง 2 - 3 ปีต่อจากนี้ ตลาดเกมออนไลน์จะมีการแข่งขันที่เข้มข้นขึ้น ซึ่งการให้บริการลูกค้าจะกลายเป็นปัจจัยหลักที่จะรักษาฐานลูกค้าไว้ ทำให้ผู้ให้บริการต้องพัฒนาบริการให้เป็นที่พอใจแก่ลูกค้ามากขึ้น เช่น มีระบบ Call Center 24 ชั่วโมง มีการอัปเดตเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีการจัดกิจกรรมและโปรโมชั่นผ่านสื่อช่องทางต่างๆ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่นได้มากขึ้น

(2) ภาพอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ระบบเครือข่าย (Network) และโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) ของประเทศไทยยังคงมีแนวโน้มเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ง่ายและสะดวก นอกจากนี้ องค์กรพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์ และคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจ ก็มีความคิดริเริ่มที่จะดึงดูดบริษัทผู้พัฒนาเกมจากต่างประเทศให้เข้ามาลงทุนจัดตั้งบริษัทในสิงคโปร์ ซึ่งปัจจุบันเกมบนโทรศัพท์มือถือได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น โดยสิงคโปร์ส่งเสริมและเปิดกว้างให้บริษัทผู้พัฒนาเกมทั้งในและต่างประเทศสามารถทำตลาดได้ง่ายขึ้น

(3) ภาพอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ในปี 2556 มีผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย 36 ราย และมีจำนวนเกม 150 เกม โดยประเภทของเกมที่มีความสนใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 44 คือ MMORPG ในขณะที่ FPS และ Casual ได้รับความนิยมร้อยละ 29 และ 27 ตามลำดับ ซึ่งเกมประเภท MMORPG ส่วนใหญ่นั้นให้บริการเป็นภาษาจีน ในขณะที่เกมประเภทอื่นส่วนใหญ่ให้บริการเป็นภาษาอังกฤษ

ช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีผู้ให้บริการเกมเข้ามาทำตลาดในประเทศไทย โดยส่วนใหญ่มาจากบริษัทเกมในประเทศจีน เช่น Perfect World และ Akamo รวมถึงบริษัทผู้ให้บริการรายเล็กซึ่งมุ่งทำตลาดเกมบนคอมพิวเตอร์

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย มีดังนี้

- เกมที่ให้บริการในปัจจุบัน ทั้งเกมเก่าและเกมใหม่ในตลาดนั้น ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ให้บริการในระบบ Free-to-Play และเป็นที่นิยมอย่างมาก ซึ่งเป็นสิ่งท้าทายสำหรับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ ที่จะรักษาฐานลูกค้าเดิม ทำให้ผู้ให้บริการต้องอัปเดตสินค้าในเกม (Virtual Items) ให้บ่อยขึ้น รวมทั้งเปิดตัวเกมใหม่ๆ เพิ่มขึ้น

- สิงคโปร์มีเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารไร้สายที่มีความก้าวหน้าสูง ซึ่งช่วยสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ และรองรับการพัฒนาของเกมในอนาคต ทั้งในรูปแบบเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์มือถือ นอกจากนี้ อัตราค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลงอย่างต่อเนื่อง ช่วยส่งเสริมให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั้งใหม่และเก่าหันมาให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพิ่มมากขึ้น

- สิงคโปร์มีสัดส่วนจำนวนโทรศัพท์มือถือต่อจำนวนประชากรสูงเป็นอันดับ 1 ในอาเซียน ปัจจุบันมีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ 154% ของจำนวนประชากร หรือ 6.8 ล้านคน ทั้งในระบบ 3 จี และ 4 จี อ้างอิงจากสมาคมโทรศัพท์มือถือในสิงคโปร์ ระบุว่า 90% ของประชากรสิงคโปร์ใช้โทรศัพท์มือถืออย่างน้อย 1 เครื่อง โดย 43% ใช้คุยกับเพื่อน 39% ใช้พร้อมคอมพิวเตอร์ และเก็บเลื 60% ใช้พร้อมกันดูโทรทัศน์ และ 84% ดูโทรศัพท์มือถือหลังจากตื่นนอน

- มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษและภาษาจีนในโรงเรียนที่ประเทศสิงคโปร์และมาเลเซีย ทำให้เกมส่วนใหญ่ ทั้งที่เป็นภาษาอังกฤษและจีน ไม่ได้เป็นอุปสรรคกับผู้เล่นเกม ทำให้ช่วยบริษัทผู้พัฒนาเกมทั้งจากจีนและอเมริกา เพราะไม่จำเป็นต้องแปลเป็นภาษาท้องถิ่น ซึ่งได้เปรียบในการอัปเดตเวอร์ชัน เมื่อเปรียบเทียบกับผู้พัฒนาเกมจากเกาหลี

(4) ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ภาวะตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทยค่อนข้างเงียบเหงา เนื่องจากทุกเกมที่จะเปิดให้บริการจะต้องทำเรื่องขออนุญาตจากรัฐบาลก่อน และรัฐบาลเวียดนามไม่อนุญาตให้เกมออนไลน์ประเภท Client Base ใหม่ๆ ในปีที่แล้วและปีก่อนหน้าเลย และยังไม่มีความชัดเจนด้วยว่ารัฐบาลจะให้อิใบอนุญาตเมื่อไร

ในปี 2556 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีการแข่งขันกันยังไม่มากเท่าใดนัก ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 49 ราย และจำนวนเกมที่ให้บริการ 217 เกม ผู้เล่นเกมในเวียดนามให้ความสนใจเกมประเภท MMORPG และ Casual เป็นพิเศษ

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย คือการเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ต เนื่องจากภาครัฐของเวียดนามส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากร จึงพัฒนาเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ประชากรสามารถใช้บริการอินเทอร์เน็ตในพื้นที่ห่างไกลได้มากขึ้น ในอัตราค่าบริการที่ลดลง ทำให้ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานและความบันเทิงเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้มีจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นเช่นกัน

(5) ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ในปี 2556 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยเริ่มมีการแข่งขันกันเพิ่มสูงขึ้น ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่ 30 ราย เทียบกับปี 2555 ที่มีผู้ให้บริการ 35 ราย และมีเกมที่เปิดให้บริการ 108 เกม ซึ่งประเภทของเกมที่ผู้เล่นเกมในประเทศไทยให้ความสนใจเป็นพิเศษคือ FPS และ MOBA

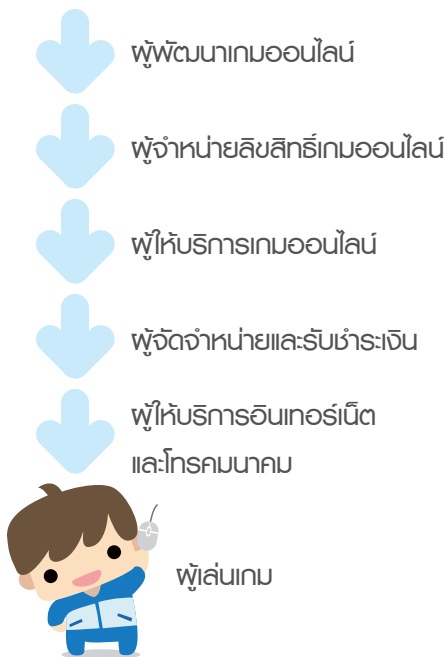
(6) ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ในปี 2556 อุตสาหกรรมให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีการแข่งขันกันไม่สูงมาก ดังจะเห็นได้จากจำนวนผู้ให้บริการที่มีอยู่เพียง 8 ราย และมีเกมที่เปิดให้บริการ 36 เกม ซึ่งประเภทของเกมที่ผู้เล่นเกมในประเทศไทยให้ความสนใจเป็นพิเศษคือ FPS และ MOBA

## 8.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

### 1. ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

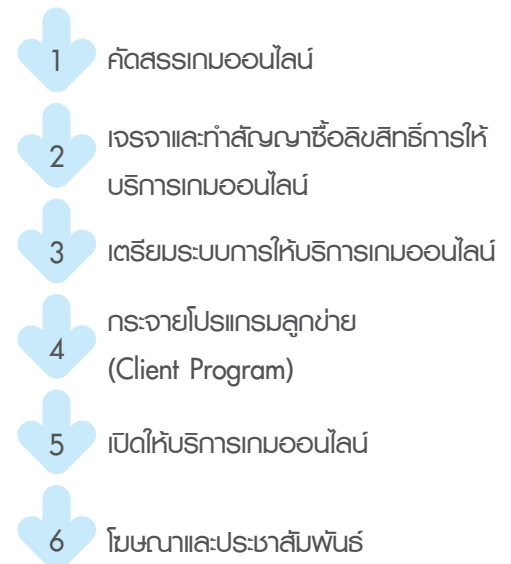
ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วน ดังที่แสดงในแผนภาพ โดยเริ่มจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนาเกม จากนั้นจะขายลิขสิทธิ์เกมหรือแต่งตั้งผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) ซึ่งจะเป็นผู้สาธิตตลาดและขายลิขสิทธิ์ต่อให้กับผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Operator) ในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละประเทศ



ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์ (Server) สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยจำหน่ายเอง หรือผ่านผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม (ISPs) จะเป็นผู้ให้บริการเช่าช่องสัญญาณ เพื่อใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกม ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกมโดยตรง ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ประกอบการทั้งในส่วนของผู้พัฒนาเกม ผู้ให้บริการเกม และผู้จัดจำหน่าย

### 2. ขั้นตอนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ เพื่อให้บริการเกมออนไลน์

ในการจัดหาเกมออนไลน์ เพื่อนำมาให้บริการในแต่ละประเทศนั้น กลุ่มบริษัทฯ จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Manager) ซึ่งมีหน้าที่เตรียมความพร้อมสำหรับการให้บริการ โดยจะแยกทีมจัดการสำหรับแต่ละเกม โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์ 6 ขั้นตอนดังนี้



#### (1) คัดสรรเกมออนไลน์

ในเบื้องต้น ทีมงานจะคัดเลือกเกมออนไลน์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่างๆ เช่น เกมที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีนโยบายกลั่นกรองเนื้อหาเกมให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ โดยพิจารณาคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

- มีรูปแบบและเนื้อหาที่สร้างสรรค์ เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย และไม่มีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและยั่วยุทางเพศ
- เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจ และมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมให้บริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย ณ เวลานั้น

- มีต้นทุนในการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถทำกำไรจากการให้บริการได้
- โปรแกรมเกมออนไลน์สามารถใช้ได้กับระบบคอมพิวเตอร์ของกลุ่มผู้เล่นเกมเป้าหมาย

## (2) เปรียบเทียบและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาทันทีและเงื่อนไขการซื้อลิขสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

## (3) เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกม จะประมาณจากการคาดการณ์โดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- โปรแกรมลูกค้า (Client Program) : ทีมจัดการเกมจะดัดแปลงและปรับปรุงโปรแกรมลูกค้า ซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกม ก่อนการเล่นครั้งแรก รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น (Game Localization)
- การจัดทำเว็บไซต์ : ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกม เกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาของกลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- ระบบจัดการการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์เพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะเกมมาสเตอร์ (Game Master) เพื่อดูแลการเล่น เกมอย่างเหมาะสม และแก้ไขปัญหาต่างๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

## (4) กระจายโปรแกรมลูกค้า

กลุ่มบริษัทฯ จะกระจายโปรแกรมลูกค้าผ่านช่องทางต่างๆ เพื่อให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึง ทั้งจากการให้ดาวน์โหลดฟรีบนเว็บไซต์เกม การแจกเป็นของแถมของนิตยสารเกม และการขายเป็นชุดพร้อมคู่มือการเล่นและบัตรเติมเงิน @Cash อีกทั้งยังมีการจัดส่งโปรแกรมดังกล่าวให้ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิก @Café โดยไม่คิดค่าบริการเพิ่มด้วย

## (5) เปิดให้บริการเกมออนไลน์

เมื่อจัดเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ เรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 4 ช่วงดังนี้

- ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test) : ทีมจัดการเกมและพนักงานของกลุ่มบริษัทฯ จะทดลองเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องแม่ข่าย เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องของการให้บริการเกม และปรับปรุงแก้ไขต่อไป
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบปิด (Closed Beta) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกม โดยไม่คิดค่าบริการ แต่จำกัดจำนวนผู้เล่น เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกม
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบเปิด (Open Beta) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกม โดยไม่คิดค่าบริการ และไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกมแก่ผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน
- ช่วงเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) : หลังจากทดสอบการให้บริการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมทั่วไป โดยคิดค่าบริการตามอัตราที่กำหนด

## (6) โฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 4 ช่วงดังนี้

- ช่วงก่อนเปิดตัว (Pre-Marketing) : เช่น แนะนำเกมบนเว็บไซต์เกม (Game Portal) เว็บไซต์เกมออนไลน์ นิตยสารเกม และนิตยสารเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ
- ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) : เช่น โฆษณานบนเว็บไซต์เกม เว็บไซต์เกมออนไลน์ และจดหมายแนะนำเกม
- ช่วงส่งเสริมการขาย (Promoting) : เน้นทั้งกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ผ่านสื่อทั่วไป เช่น โกรทรีคน สิ่งพิมพ์ ป้ายโฆษณา และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และกิจกรรมในเกมออนไลน์ เช่น การจัดการแข่งขันในเกม
- ช่วงรักษายอดขาย (Maturing) : เน้นกิจกรรมทางการตลาดและประชาสัมพันธ์เฉพาะในเกมออนไลน์ และกิจกรรมผ่านตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน @Cash และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

### 3. ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

โดยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ดังนี้

(1) ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น (Initial Fee) : ชำระเป็นจำนวนคงที่ ณ วันที่ลงนามในสัญญา หรือภายในระยะเวลาที่กำหนด

(2) ค่าลิขสิทธิ์รายเดือน (Monthly Fee) : ชำระเป็นจำนวนแปรผันตามกำไรขั้นต้นจากการให้บริการเกมนั้นๆ ในแต่ละเดือน โดยบางสัญญามีการกำหนดจำนวนค่าลิขสิทธิ์รายเดือนขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) ที่ต้องจ่ายในระยะเวลาที่กำหนด

(3) ค่าลิขสิทธิ์รายปี (Annual Fee) : ชำระเป็นจำนวนแปรผันตามกำไรขั้นต้นจากการให้บริการเกมในแต่ละปี นอกเหนือจากค่าลิขสิทธิ์รายเดือน

(4) ค่าพลสำเร็จของงาน (Success Fee) : ชำระเมื่อสร้างรายได้จากการให้บริการเกมนั้นๆ ถึงจำนวนที่กำหนด

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำจำหน่ายเกม

## 9. ปัจจัยความเสี่ยง

### 9.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

1. ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบัน การดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยกระทรวงวัฒนธรรม กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาตรวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม (Censor) ก่อนที่จะนำออกให้บริการ ส่วนกรมทรัพย์สินทางปัญญาจะดูแลเรื่องการออกเครื่องหมายรับรองงานต้นแบบ (DIP Code) สำหรับการผลิตแผ่นซีดี/ดีวีดี ส่วนกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นผู้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ในขณะเดียวกัน การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก รัฐบาลไม่ได้ปิดกั้นการทำธุรกิจเกมออนไลน์แต่อย่างใด ส่วนในมาเลเซียยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม อาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือการออกมาตรการกำกับหรือกฎระเบียบต่างๆ ใหม่เพิ่มเติม เพื่อควบคุมการเล่นเกมออนไลน์และธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

2. ความเสี่ยงจากการแข่งขันและการเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหม่

ปัจจุบัน การแข่งขันในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ทั้งในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และเวียดนามมีความรุนแรงขึ้น จากการเพิ่มจำนวนของผู้ให้บริการรายใหม่ในตลาดอย่างต่อเนื่อง ผู้ให้บริการในแต่ละประเทศมีจำนวนหลายราย และยังมีแนวโน้มว่าผู้ให้บริการต่างประเทศที่รุกเข้ามาแข่งขันกับผู้ให้บริการในประเทศจะเพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากอัตราการเจริญเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ ประกอบกับการเป็นธุรกิจที่มีอัตรากำไรสูง

อย่างไรก็ตาม บริษัทมีฐานผู้นำทางการตลาดในระดับภูมิภาค ซึ่งมีเกมให้บริการครอบคลุมในทุกประเทศ ประกอบกับมีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี เมื่อเทียบกับคู่แข่งแล้ว ยังไม่มีผู้ประกอบการรายใดที่มีสถานะเป็นผู้ให้บริการในระดับภูมิภาค และครอบคลุมเกมทุกประเภท ทั้งนี้ บริษัทยังคงให้ความสำคัญกับความเปลี่ยนแปลงในภาคอุตสาหกรรม และแนวโน้มของการเปลี่ยนแปลงความนิยมของเกม จึงพร้อมพัฒนากิจกรรมในด้านความรู้ความเข้าใจตลาด เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน

## 9.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

1. ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใดๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนขั้นต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบเครื่องแม่ข่าย (Server) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง และค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้น หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนขั้นต้นดังกล่าว หรือในจำนวนตามที่คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์และอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ดังนั้นหากเกมออนไลน์ใดๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ กลุ่มบริษัทฯ อาจพิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งจำนวน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในงวดบัญชีนั้นๆ

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะมุ่งเน้นการคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด โดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกม และกลุ่มตลาดผู้เล่นเกมเป้าหมายอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใดๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกมออนไลน์ อีกทั้ง กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยเปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่างๆ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 56 เกมใน 6 ประเทศ คือ ไทย (29 เกม) สิงคโปร์ (9 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) อินโดนีเซีย (2 เกม) ฟิลิปปินส์ (2 เกม) และอินโดจีน (เวียดนาม พม่า กัมพูชา รวม 6 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

2. ความเสี่ยงจากการคิดค่าบริการเกมออนไลน์โดยการขายไอเทมในเกม

ในอดีต กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ตามระยะเวลาที่ให้บริการ (Air Time Sale) แต่ในปัจจุบัน รายได้หลักมาจากการขายไอเทม (Item Sale) เกือบทั้งหมด และมีแนวโน้มปรับตัวสูงขึ้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่นเกมในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลก ที่หันมานิยมการเล่นเกมฟรีและซื้อไอเทมเมื่อพึงพอใจเท่านั้น รวมทั้งผู้ประกอบการเกมก็หันมานิยมคิดค่าบริการแบบ Item Sale เช่นกัน เนื่องจากเชื่อว่าจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมได้ ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงที่จะได้รับรายได้ลดลงเมื่อการแข่งขันรุนแรงขึ้น และหากผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมฟรีเป็นจำนวนมาก แต่ไม่ซื้อไอเทมอย่างต่อเนื่อง อาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประโยชน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของเกมออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันระหว่างผู้เล่น จะทำให้ผู้เล่นเกิดความต้องการซื้อไอเทม เพื่อสร้างความแตกต่างจากผู้เล่นรายอื่น ทั้งในด้านความสวยงามและความสามารถ กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่า การทำการตลาดเชิงรุก และการทำกิจกรรมตรงต่อใจแก่กลุ่มผู้เล่นในแต่ละเกม เพื่อนำเสนอไอเทมที่น่าสนใจอย่างต่อเนื่อง จะช่วยกระตุ้นการซื้อไอเทมในเกมให้เพิ่มมากขึ้นได้

3. ความเสี่ยงจากการเกิดภัยธรรมชาติ

ปัญหาน้ำท่วมในปี 2554 สร้างความเสียหายแก่บ้านเรือนและทรัพย์สิน มีหลายจังหวัดได้รับผลกระทบจากปัญหาน้ำท่วม ซึ่งส่งผลกระทบต่อร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่เป็นสมาชิกของบริษัทด้วย ดังนั้นถ้าปัญหาน้ำท่วมยังไม่ได้มีการแก้ไขอย่างบูรณาการจากรัฐบาล กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงที่จะได้รับรายได้ลดลง เพราะร้านค้าอินเทอร์เน็ตคาเฟ่อาจไม่ต่ออายุสมาชิกเพื่อลดต้นทุนของร้านค้า

#### 4. ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนน้อยราย

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์โดยเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงหรือแบนด์วิดท์ (Bandwidth) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPs) เพียงน้อยราย โดยการให้บริการในไทย ได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก บจก. ทรู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์, บริษัท ทีทีแอลที ซีมิสโคมเบอร์ เซอร์วิส จำกัด และบริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) และในส่วนของแบนด์วิดท์ ใช้บริการจาก บจก. ทรู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์

ในขณะที่การให้บริการในประเทศสิงคโปร์ ได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก Equinix Singapore Pte. Ltd. และ StarHub Ltd. และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Singtel และ StarHub Ltd. ส่วนที่ประเทศมาเลเซีย ได้เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก Extreme Broadband Sdn Bhd และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Global Transit Communication Sdn Bhd โดยทำสัญญาเช่าระยะสั้นตามปกติ และสามารถต่อสัญญาเช่าได้ตลอดเวลาที่ผ่านมา ทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อการใช้งานออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งการขัดข้องของระบบการให้บริการอาจก่อให้เกิดผลกระทบและความพึงพอใจในการเล่นเกมส์ลดลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายดังกล่าวในแต่ละประเทศ เป็นหนึ่งในผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพด้านบริการ และมีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยที่ตรงตามมาตรฐานสากล นอกจากนี้ เพื่อเป็นการกระจายความเสี่ยงจากการขัดข้องในการให้บริการ ในปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ จึงเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ

#### 5. ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำนายเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) เป็นเวลาประมาณ 2 - 3 ปีนับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมจะสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่างๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออกแพตช์ไฟล์ (Patch File) การแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค (Bug) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่ได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ และ/หรือไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการเล่นธุรกิจ ฐานการเงิน และผลประโยชน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

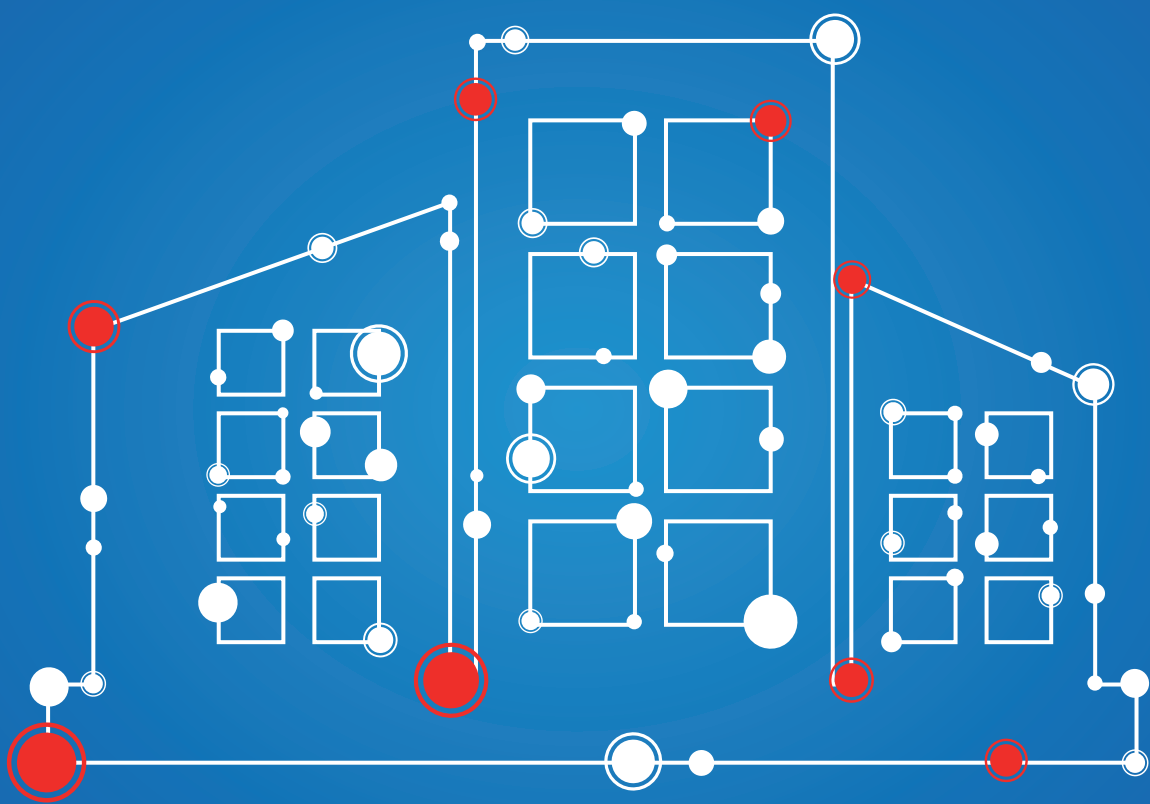
กลุ่มบริษัทฯ จึงปฏิบัติตามสัญญาลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัด เพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกยกเลิกสัญญา นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนา/ผู้จัดทำนายเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ ซึ่งสามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือการให้บริการเกมได้ตลอดอายุสัญญา และกำหนดให้มีสิทธิ์ต่อสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถต่ออายุสัญญาในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้ เกมส่วนใหญ่ทั้งประเภท MMORPG และ Casual Game จะมีอายุการให้บริการตามสัญญาประมาณ 2 - 3 ปี

#### 6. ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ปัจจุบันผู้ประกอบการบางรายลักลอบนำเข้าโปรแกรมเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครื่องแม่ข่าย (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อกลุ่มบริษัทฯ สูญเสียรายได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม การให้บริการจากเครื่องแม่ข่ายของผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์มักมีคุณภาพต่ำ ทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นในจำนวนมากพร้อมกัน อีกทั้งผู้เล่นจะเข้าเล่นเกมได้จำกัดเฉพาะบนเครือข่ายของเครื่องแม่ข่ายที่ลักลอบติดตั้งเกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น ไม่สามารถเข้าเล่นในเครือข่ายของกลุ่มบริษัทฯ ได้ ทำให้มีสังคมผู้เล่นเกมขนาดเล็ก นอกเหนือนี้ ผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ไขความผิดพลาดในโปรแกรมเกม (Bug) หรือแก้ปัญหาด้านเทคนิค จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่นเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่า การสูญเสียรายได้จากการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ และเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดให้มีทีมงานสืบหาและดำเนินคดีกับผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์

### 9.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหาร จัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 51.43 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 27 พฤศจิกายน 2556) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิ์ออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 3 ท่าน จากทั้งหมด 7 ท่าน รวมถึงมีกรรมการภายนอกที่มาจากการเลือกตั้งของผู้ถือหุ้น 1 ท่าน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 ท่านเพื่อกำหนดที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหาร และดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย



ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

## 10. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556)

| ชื่อบริษัท          | บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)                                                                                                                                                                                         |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ        | ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งจัดจำหน่ายเกมพีซี |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250                                                                                                                      |
| เลขทะเบียนบริษัท    | 0107550000050                                                                                                                                                                                                                         |
| โทรศัพท์            | 66 2769 8888                                                                                                                                                                                                                          |
| โทรสาร              | 66 2717 4254                                                                                                                                                                                                                          |
| เว็บไซต์            | www.asiasoft.co.th และ www.asiasoft.net                                                                                                                                                                                               |
| ทุนจดทะเบียน        | 307,407,762 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท                                                                                                                                          |
| ทุนชำระแล้ว         | 307,407,762 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 1 บาท                                                                                                                                          |

## การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556)

| ชื่อบริษัท          | บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด                                                                                             |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ        | ให้บริการเว็บไซต์ทำ (Website Portal) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ และบริการโฆษณาในเว็บไซต์                                |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง<br>แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 |
| โทรศัพท์            | 66 2769 8888                                                                                                        |
| โทรสาร              | 66 2717 4254                                                                                                        |
| เว็บไซต์            | www.playpark.com                                                                                                    |
| ทุนจดทะเบียน        | 5,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 50,000 หุ้น                                                                |
|                     | มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า                                                     |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน                                                                                        |

| ชื่อบริษัท          | บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด                                                                      |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ        | การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)                                                                        |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง<br>แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 |
| โทรศัพท์            | 66 2769 8888                                                                                                        |
| โทรสาร              | 66 2717 4254                                                                                                        |
| ทุนจดทะเบียน        | 112,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,120,000 หุ้น                                                           |
|                     | มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า                                                     |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน                                                                                        |

| ชื่อบริษัท          | บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด                                                                                            |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ        | การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)                                                                        |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง<br>แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 |
| โทรศัพท์            | 66 2769 8888                                                                                                        |
| โทรสาร              | 66 2717 4254                                                                                                        |
| ทุนจดทะเบียน        | 20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น                                                              |
|                     | มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า                                                     |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน                                                                                        |



| ชื่อบริษัท          | บริษัท ฟันบ็อกซ์ จำกัด                                                                                                    |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ        | ให้บริการเกมออนไลน์                                                                                                       |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง<br>แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250       |
| โทรศัพท์            | 66 2319 8093                                                                                                              |
| โทรสาร              | 66 2717 4254                                                                                                              |
| เว็บไซต์            | www.funbox.co.th                                                                                                          |
| ทุนจดทะเบียน        | 40,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 400,000 หุ้น<br>มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | บริษัท เอ แคมปีตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน                                                          |

| ชื่อบริษัท          | บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด                                                                                     |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ        | ประกอบกิจการเขียนซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ วางระบบคอมพิวเตอร์<br>และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์ thaiware.com                    |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | 69/6 อาคารตึกอ่วมบึก ตึกบี ชั้น 4 ห้อง 3 ซอยศึกษาวิทยา ถนนสีลม<br>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<br>มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | บริษัท เอ แคมปีตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน                                                           |

| ชื่อบริษัท          | บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด                                                                                  |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ        | ประกอบกิจการให้บริการเกมผ่านระบบสื่อสารและเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต<br>และให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์                       |
| ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/245 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง<br>แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250       |
| โทรศัพท์            | 66 2717 3515                                                                                                            |
| โทรสาร              | 66 2717 4254                                                                                                            |
| เว็บไซต์            | www.thaicybergames.com                                                                                                  |
| ทุนจดทะเบียน        | 1,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 100,000 หุ้น<br>มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า |
| สัดส่วนการถือหุ้น   | บริษัท เอ แคมปีตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 30 ของทุนจดทะเบียน                                                           |

| ชื่อบริษัท                          | บริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด                                                                                                           |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ<br>ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | ให้บริการเกมออนไลน์<br>เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/244 ชั้น 24 ถนนรามคำแหง<br>แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 |
| โทรศัพท์                            | 66 2717 3515                                                                                                                             |
| โทรสาร                              | 66 2717 4254                                                                                                                             |
| เว็บไซต์                            | www.playcybergames.com                                                                                                                   |
| ทุนจดทะเบียน                        | 20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 2,000,000 หุ้น<br>มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า               |
| สัดส่วนการถือหุ้น                   | ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน                                                                                                             |

| ชื่อบริษัท                          | บริษัท อิน์ฟพลัส ดิจิตอล จำกัด                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ<br>ที่ตั้งสำนักงานใหญ่ | ประกอบกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต<br>และให้บริการขายสื่อโฆษณา<br>เลขที่ 9 อาคารยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง<br>แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 |
| โทรศัพท์                            | 66 2769 8888                                                                                                                                                                                                    |
| โทรสาร                              | 66 2717 4254                                                                                                                                                                                                    |
| เว็บไซต์                            | www.thinkplusdigital.com                                                                                                                                                                                        |
| ทุนจดทะเบียน                        | 5,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 1,000,000 หุ้น<br>มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ หุ้นละ 5 บาท                                                                                                                     |
| ทุนชำระแล้ว                         | 3,000,000 บาท                                                                                                                                                                                                   |
| สัดส่วนการถือหุ้น                   | ร้อยละ 59.99 ของทุนจดทะเบียน                                                                                                                                                                                    |

| ชื่อบริษัท                      | Asiasoft Online PTE. LTD.                                                                               |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ<br>ที่ตั้งสำนักงาน | ให้บริการเกมออนไลน์ และจัดจำหน่ายเกมพีซี<br>5 Tampines Central 1 #04-01 Tampines Plaza Singapore 529541 |
| โทรศัพท์                        | +65 6825 8506                                                                                           |
| โทรสาร                          | +65 6782 7462                                                                                           |
| ทุนจดทะเบียน                    | 2,000,000 สิงคโปร์ดอลลาร์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า                                                  |
| สัดส่วนการถือหุ้น               | บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เนชั่น จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน                   |

## ชื่อบริษัท

AS Online SDN. BHD.

ประเภทธุรกิจ  
ที่ตั้งสำนักงานให้บริการเกมออนไลน์ และจัดจำหน่ายเกมพีซี  
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

5,000,000 ริงกิต

ทุนชำระแล้ว

4,000,000 ริงกิต

สัดส่วนการถือหุ้น

บริษัท เอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100.00 ของทุนชำระแล้ว

## ชื่อบริษัท

PT. Asiasoft

ประเภทธุรกิจ  
ที่ตั้งสำนักงานให้บริการเกมออนไลน์  
Cyber Building 6th floor, Jl. Kuningan Barat No.8,  
Jakarta 12710 the Republic of Indonesia

โทรศัพท์

+622 1529 05201

โทรสาร

+622 1529 05202

ทุนจดทะเบียน

1,750,000 ดอลลาร์สหรัฐฯ

ทุนชำระแล้ว

1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐฯ

สัดส่วนการถือหุ้น

บริษัท เอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 79.90 ของทุนชำระแล้ว

## ชื่อบริษัท

CIB Development Sdn. Bhd.

ประเภทธุรกิจ  
ที่ตั้งสำนักงานให้บริการเกมออนไลน์  
Suite 6.05-6.07, 6th Floor, Menara Summit, Persiaran Kewajipan  
USJ 1, 47600 UEP Subang Jaya, Selangor, Malaysia

โทรศัพท์

+603 8023-8315

โทรสาร

+603 8023-7830

ทุนจดทะเบียน

1,000,000 ริงกิต เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า

สัดส่วนการถือหุ้น

ร้อยละ 61.68 ของทุนจดทะเบียน

| ชื่อบริษัท        | Trilight Cove Enterprises Ltd.                                                         |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเภทธุรกิจ      | ให้บริการเกมออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ ในภูมิภาคอินโดจีน                |
| ที่ตั้งสำนักงาน   | Porcullis TrustNet Chambers, P.O.Box 3444, Road Town, Tortola, British Virgin Islands. |
| โทรศัพท์          | +65 6825 8506                                                                          |
| โทรสาร            | +65 6782 7462                                                                          |
| ทุนจดทะเบียน      | 1,000,000 ดอลลาร์สหรัฐฯ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า                                   |
| สัดส่วนการถือหุ้น | AS Online SDN. BHD. ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียน                               |

## บุคคลอ้างอิง

| นายทะเบียนหลักทรัพย์ | บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด                                                     |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      | 62 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก<br>แขวงคลองเตย เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110    |
| โทรศัพท์             | 0 2229 2800                                                                                        |
| โทรสาร               | 0 2654 5427                                                                                        |
| ผู้สอบบัญชี          | นายสุภชัย บัณเฑาะว์วัฒโน ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 3930<br>บริษัท สำนักงานเอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด |
|                      | อาคารลศรีธาดา ชั้น 33<br>193/136-137 ถนนรัชดาภิเษก คลองเตย<br>กรุงเทพมหานคร 10110                  |
| โทรศัพท์             | 0 2264 0777                                                                                        |
| โทรสาร               | 0 2264 0789                                                                                        |

# 11. ข้อมูลหลักทรัพย์และฟัทธิอหุ้

## 11.1 หลัทธิอหุ้ของบรืษัฯ

ณ วันท่ 31 ธันวาคม 2556 บรืษัฯ มั้ทุนจดทะเบียนจำนวน 307,407,762 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท โดยเป็นทุนชำระแล้วจำนวน 307,407,762 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 307,407,762 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท

## 11.2 ฟัทธิอหุ้

ฟัทธิอหุ้ที่ถือหุ้นสูงสุด 9 รายแรก ณ วันปิดสมุดทะเบียนล่าสุด เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2556 มีดังนี้

| รายชื่อฟัทธิอหุ้                                   | จำนวนหุ้น (หุ้น) | สัดส่วนการถือหุ้น (%) |
|----------------------------------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร <sup>(1)</sup>             | 131,121,400      | 42.654                |
| 2. Mr.Tan Tgow Lim <sup>(2)</sup>                  | 30,023,300       | 9.767                 |
| 3. Asia Investment Partners Limited <sup>(3)</sup> | 30,000,000       | 9.759                 |
| 4. นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสันทุทธิ <sup>(1)</sup>     | 27,000,000       | 8.783                 |
| 5. นายเลิศชาย กันภัย                               | 15,509,500       | 5.045                 |
| 6. Miss Seet Jing Huan, Jennifer <sup>(2)</sup>    | 15,000,000       | 4.880                 |
| 7. บรืษัฯ ไทยเอ็นวีดีอาร์ จำกัด                    | 3,437,100        | 1.118                 |
| 8. นายสมศักดิ์ ติรภานันท์                          | 2,197,700        | 0.715                 |
| 9. นายไยยันต์ จิตรพิงธรร                           | 2,000,000        | 0.651                 |

หมายเหตุ :

<sup>(1)</sup> นายปราโมทย์ สุดจิตพร เป็นคู่สมรสกับ นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสันทุทธิ

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

<sup>(3)</sup> คือ บรืษัฯเพื่อการลงทุนในกลุ่มกองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III (Lombard Asia III) ซึ่งได้รับการสนับสนุนและ บริหารกองทุน โดยบรืษัฯ ลอมบาร์ด อินเวสต์เมนต์ (Lombard Investment, Inc.) ที่มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ รัฐซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา

ทั้งนี้ Asia Investment Partners Limited คือ บริษัทเพื่อการลงทุนซึ่งมีกองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III (Lombard Asia III) เป็นผู้ถือครองหุ้นทั้งหมด โดยมีสำนักงานตั้งอยู่ที่ประเทศฮ่องกง ทั้งนี้ กองทุนลอมบาร์ด เอเชีย III เน้นลงทุนในประเทศไทยและประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีนโยบายการลงทุนหุ้นระยะยาวในบริษัทที่มีศักยภาพการแข่งขันสูง ผู้ถือหุ้นรายหลักของกองทุนดังกล่าวเป็นนักลงทุนสถาบันที่มีชื่อเสียง ได้แก่ กองทุนสำรองเลี้ยงชีพข้าราชการแห่งรัฐแคลิฟอร์เนีย (California Public Employees' Retirement System : CalPERS) ธนาคารเพื่อการพัฒนาเอเชีย (Asian Development Bank) บริษัทเงินทุนระหว่างประเทศในเครือธนาคารโลก (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 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ หรือส่งตัวแทนเข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปรโมทย์ สุดจิตพร และ กลุ่ม Mr.Tan Tgow Lim

### 11.3 นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อย ปีละ 4 ครั้ง โดยการจ่ายครั้งที่ 1 - 3 จะจ่ายเป็นเงินปันผลระหว่างกาล และการจ่ายครั้งที่ 4 จะจ่ายเป็นเงินปันผลประจำปี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 30.0 ของกำไรสุทธิของแต่ละบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาตามกฎหมาย และสำรองอื่นๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ภายใต้เงื่อนไขที่การดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น ทั้งนี้ มติของคณะกรรมการบริษัทที่อนุมัติให้จ่ายเงินปันผลจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้ แล้วให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

## 12. โครงสร้างการจัดการ

### 12.1 คณะกรรมการบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 คณะกรรมการบริษัทประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 7 ท่าน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

| ชื่อ นามสกุล                    | ตำแหน่ง                              | จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2556 |
|---------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. นายต้น เตียว ลิม             | ประธานกรรมการ                        | 6/6                                  |
| 2. นายปราโมทย์ สุดจิตพร         | รองประธานกรรมการ                     | 6/6                                  |
| 3. นายเลิศชาย กันภัย            | กรรมการ                              | 6/6                                  |
| 4. นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม      | กรรมการ                              | 6/6                                  |
| 5. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์บัณฑิตวงศ์ | กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ | 6/6                                  |
| 6. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์       | กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ       | 6/6                                  |
| 7. นายธินา เลหาศิริวงศ์         | กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ       | 6/6                                  |

นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้ และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่  
สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน โดยมี นายเฉลิมชัย ดุฬสิกุล เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัท

#### กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัทฯ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร ลงลายมือชื่อร่วมกับ นายเลิศชาย กันภัย หรือ นายต้น เตียว ลิม รวมเป็นสองคนและประทับตรา  
สำคัญของบริษัท

## 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 แผนธุรกิจงบประมาณ โครงการลงทุนขนาดใหญ่ อำนาจการบริหาร และการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด
5. แต่งตั้งคณะอนุกรรมการหรือบุคคลใด เพื่อทำหน้าที่ช่วยดูแล ติดตาม และควบคุมการบริหารงานของ บริษัทฯ ในเรื่องที่เป็นสาระสำคัญภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริษัท เช่น คณะกรรมการบริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ และกรรมการผู้จัดการ เป็นต้น รวมทั้งประเมินผลการปฏิบัติงาน และกำหนดค่าตอบแทนของคณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือมอบอำนาจเพื่อให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าวมีอำนาจตามที่คณะกรรมการเห็นสมควร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริษัทเห็นสมควร ซึ่งคณะกรรมการบริษัทอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้

6. จัดให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน และมาตรการการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินการในเรื่องดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

7. จัดทำรายงานคณะกรรมการประจำปี และรับฟังข้อเสนอแนะ จัดทำและการเปิดเผยงบการเงิน เพื่อแสดงถึงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอต่อผู้ถือหุ้น

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

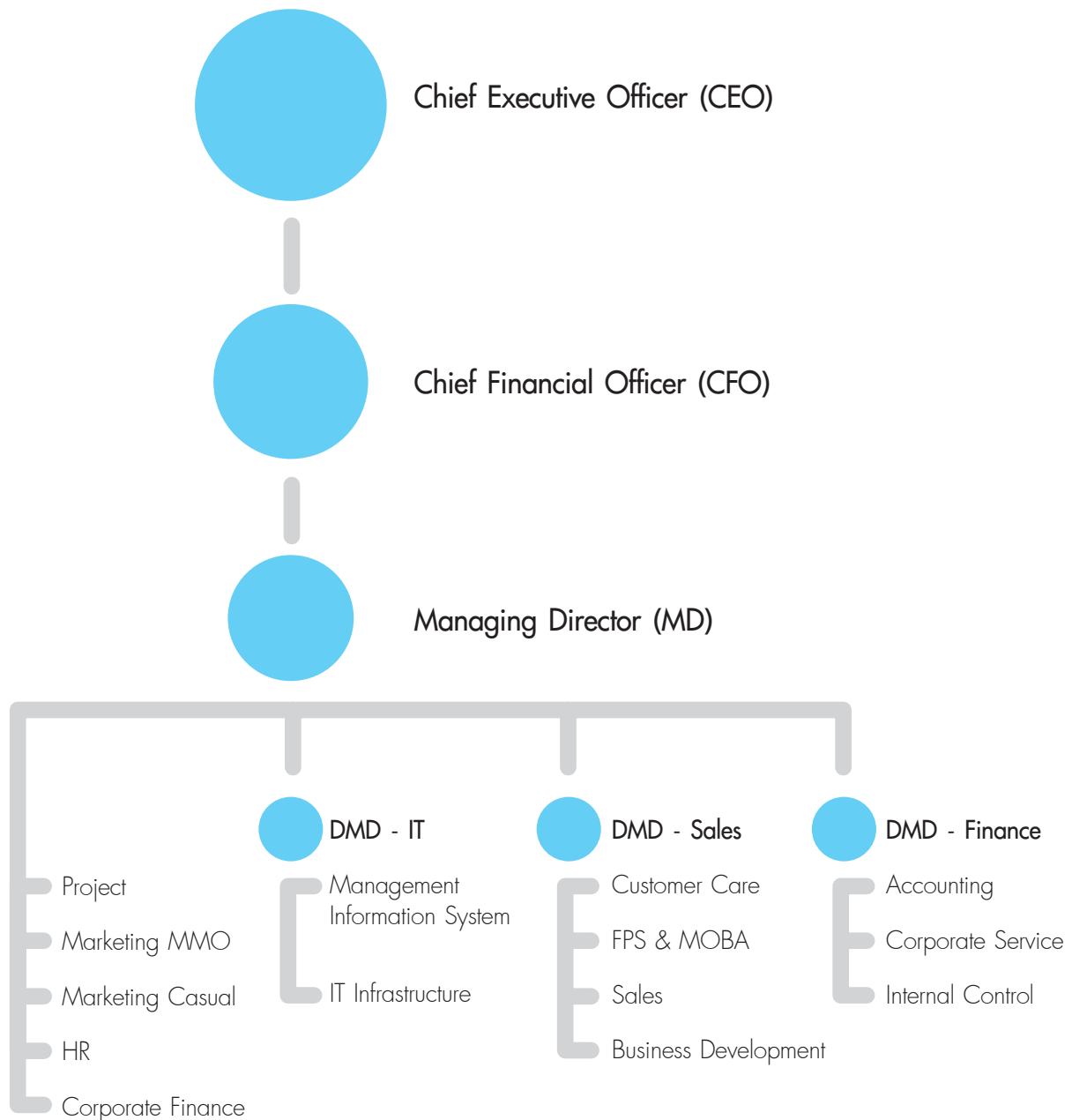
นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทได้พิจารณามอบอำนาจให้แก่คณะอนุกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นในการทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานและการลงทุนตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ โดยได้มีการกำหนดขอบเขตและวงเงินในแต่ละระดับอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ไม่มีการมอบอำนาจในลักษณะไม่จำกัดวงเงินแต่อย่างใด

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

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 6 ท่าน

| ชื่อ นามสกุล                 | ตำแหน่ง                                   |
|------------------------------|-------------------------------------------|
| 1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร      | ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร                   |
| 2. นายโก เคียง คุณ           | ประธานเจ้าหน้าที่ด้านการเงิน              |
| 3. นายเลิศชาย กันภัย         | กรรมการผู้จัดการ                          |
| 4. นายกิตติพงศ์ พุกษอรุณ     | รองกรรมการผู้จัดการ – ฝ่ายขาย             |
| 5. นายธีรวัช ตรียมวิจารณ์กุล | รองกรรมการผู้จัดการ – ฝ่ายบัญชีและการเงิน |
| 6. นายวินัย วัฒนศิริ         | รองกรรมการผู้จัดการ – ฝ่ายไอที            |

## โครงสร้างภายในบริษัท (Organization Chart)



## ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

1. ทำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ และบริษัทย่อยให้เป็นไปตามมติและนโยบายของคณะกรรมการบริษัทฯ และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ พูบริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใดๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้ตามเห็นสมควร
2. ดำเนินการและบริหารจัดการการดำเนินกิจการที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
3. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 20.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
4. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใดๆ แก่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหารในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และภายในระยะเวลาที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเห็นสมควร และประธานเจ้าหน้าที่บริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้
5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ และบริษัทย่อย ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ และบริษัทย่อย
6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาต่างๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย โดยอยู่ภายใต้กรอบงบประมาณที่ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทฯ ในแต่ละปี

7. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทหรือคณะกรรมการบริหาร เป็นคราวๆ ไป

ทั้งนี้ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อคณะกรรมการบริหาร และให้ประธานเจ้าหน้าที่บริหารปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนดไว้

อนึ่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ไม่มีอำนาจในการดำเนินการใดๆ ในหรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นธุรกิจปกติ และเป็นไปตามเงื่อนไขการคำ ตามที่คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดอำนาจและ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

## ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

1. ทำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใดๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ ได้ตามเห็นสมควร
2. ดำเนินการและบริหารจัดการ การดำเนินกิจการที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานทั่วไปของบริษัทฯ
3. มีอำนาจจ้าง แต่งตั้ง โยกย้าย ปลดออก เลิกจ้าง กำหนดอัตราค่าจ้าง ให้บำเหน็จรางวัล ประเมินเงินเดือน ค่าตอบแทน เงินโบนัส ของพนักงานทั้งหมดของบริษัทฯ ในตำแหน่งต่ำกว่าระดับผู้บริหาร ตลอดจนแต่งตั้งตัวแทนฝ่ายขายในคณะกรรมการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพของบริษัทฯ

4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 10.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ
5. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใดๆ แก่กรรมการผู้จัดการตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แก่กรรมการผู้จัดการในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของกรรมการผู้จัดการ และภายในระยะเวลาที่กรรมการผู้จัดการเห็นสมควร และกรรมการผู้จัดการอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้
6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บันทึก เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร
7. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ
8. ปฏิบัติหน้าที่อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหาร เป็นคราวๆ ไป

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

## 12.3 เลขานุการบริษัท

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

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้
  - (1) ทะเบียนกรรมการ
  - (2) หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี
  - (3) หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น
2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการ หรือผู้บริหาร
3. ดำเนินการอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด

ซึ่งนายเฉลิมชัย ดุฬาสกุล จบการศึกษาระดับปริญญาตรี บัณฑิตชั้นบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และได้ผ่านหลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) คือ หลักสูตรการอบรมเลขานุการบริษัท (Company Secretary Program - CSP27/2008) และหลักสูตรการบันทึกรายงานการประชุม (Effective Minute Taking Program – EMT11/2008)

## 12.4 ค่าตอบแทนผู้บริหาร

ค่าตอบแทนที่เป็นตัวเงิน

(1) ค่าตอบแทนกรรมการ ปี 2556 :

| ชื่อ นามสกุล                    | ค่าตอบแทน (บาท)     | เบี้ยประชุม (บาท) |
|---------------------------------|---------------------|-------------------|
| 1. นายตัน เตียว ลิม             | 360,000.00          | -                 |
| 2. นายปราโมทย์ สุดจิตพร         | 220,000.00          | -                 |
| 3. นายเลิศชาย กันภัย            | 240,000.00          | -                 |
| 4. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์บัณฑิตวงศ์ | 240,000.00          | 280,000.00        |
| 5. นางมฤดี สุขพันธ์รัตน์        | 240,000.00          | 210,000.00        |
| 6. นายสุระศักดิ์ เคารพธรรม      | 240,000.00          | -                 |
| 7. นายธันวา เลหาศิริวงศ์        | 240,000.00          | 210,000.00        |
| <b>รวม</b>                      | <b>1,780,000.00</b> | <b>700,000.00</b> |

(2) ค่าตอบแทนผู้บริหาร ปี 2556 :

| ตำแหน่ง                | จำนวน (ราย) | ค่าตอบแทน <sup>ก</sup> (บาท) |
|------------------------|-------------|------------------------------|
| ผู้บริหาร <sup>ข</sup> | 9           | 16,077,508.78 <sup>ค</sup>   |

หมายเหตุ :

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

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

<sup>ค</sup> คำนวณค่าตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง โดยมีผู้บริหารบางท่านได้ลาออกจากบริษัทฯ ในระหว่างปี

ทั้งนี้ ค่าตอบแทนผู้บริหารข้างต้นคิดคำนวณเฉพาะกรรมการและผู้บริหารของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เท่านั้น

## 12.5 บุคลากร

จำนวนพนักงานและค่าตอบแทนของกลุ่มบริษัทฯ (ไม่นับรวมกรรมการและผู้บริหารตามข้อ 12.4) ณ สิ้นปี 2556 มีรายละเอียดดังนี้

| ฝ่าย                  | จำนวนพนักงาน (คน) ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 |                         |            |
|-----------------------|--------------------------------------------|-------------------------|------------|
|                       | บริษัทฯ                                    | บริษัทย่อย <sup>ก</sup> | รวม        |
| ฝ่ายโครงการเกมออนไลน์ | 166                                        | 109                     | 275        |
| ฝ่ายพัฒนาธุรกิจ       | 3                                          | 16                      | 19         |
| ฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ | 98                                         | 50                      | 148        |
| ฝ่ายบัญชีและการเงิน   | 19                                         | 13                      | 32         |
| ฝ่ายขาย               | 24                                         | 22                      | 46         |
| ฝ่ายการตลาด           | 91                                         | 69                      | 160        |
| ฝ่ายบริการองค์กร      | 64                                         | 27                      | 91         |
| สำนักบริหาร           | 3                                          | 9                       | 12         |
| สำนักควบคุมภายใน      | 2                                          | 0                       | 2          |
| สื่อสิ่งพิมพ์         | 0                                          | 0                       | 0          |
| ฝ่ายการเงินธุรกิจ     | 4                                          | 0                       | 4          |
| อื่นๆ                 | 2                                          | 8                       | 10         |
| <b>รวม</b>            | <b>476</b>                                 | <b>323</b>              | <b>799</b> |

| ค่าตอบแทน          | จำนวน (ล้านบาท) |
|--------------------|-----------------|
| เงินเดือน          | 276.88          |
| โบนัส              | 48.54           |
| อื่นๆ <sup>ข</sup> | 54.72           |
| <b>รวม</b>         | <b>380.14</b>   |

หมายเหตุ :

<sup>ก</sup> รวมถึง ASO, ASI, ASM, Funbox, PT Asiasoft, CIB, TLC, PCG, TP

<sup>ข</sup> ประกอบด้วย เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าสวัสดิการ ค่าล่วงเวลา คอมมิชชั่น และเบี้ยเลี้ยง

ทั้งนี้ ตั้งแต่เริ่มดำเนินธุรกิจ กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีข้อพิพาทด้านแรงงานใดๆ



## นโยบายพัฒนาบุคลากร

บริษัทฯ เล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะ ความรู้ และความสามารถที่เหมาะสมในการปฏิบัติงาน เพื่อนำไปสู่การเสริมสร้างความเข้มแข็งและความก้าวหน้าของกลุ่มบริษัทฯ ต่อไป โดยบริษัทฯ มีนโยบายในการจัดฝึกอบรมและจัดส่งพนักงานเข้ารับการอบรมทั้งภายในกลุ่มบริษัทฯ และจากบุคคลภายนอก โดยเฉพาะการฝึกอบรมจากคู่ค้าซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากต่างประเทศ ซึ่งจะให้ความรู้ทั้งในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ คอมพิวเตอร์ เกม และอื่นๆ นอกจากนี้ บุคลากรยังสามารถเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริง ซึ่งบริษัทฯ มีนโยบายการถ่ายทอดความรู้และทักษะระหว่างพนักงานในแต่ละสายงาน (On the Job Training)

## 13. การกำกับดูแลกิจการ

### 13.1 นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

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

โดยที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2550 เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2550 มีมติกำหนดนโยบายการกำกับดูแลกิจการสำหรับเป็นแนวทางในการปฏิบัติ ซึ่งมีสาระสำคัญแบ่งออกเป็น 5 หมวดดังนี้

#### 1. สิทธิของผู้ถือหุ้น (The Rights of Shareholders)

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

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่างๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการเรื่องต่างๆ ที่เป็นการส่งเสริม และอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

- เผยแพร่ข้อมูลประกอบวาระการประชุมผู้ถือหุ้นล่วงหน้าในเว็บไซต์ของบริษัทฯ ก่อนจัดส่งเอกสาร นอกจากนี้ยังชี้แจงสิทธิของผู้ถือหุ้นในการเข้าประชุม และสิทธิออกเสียงลงมติของผู้ถือหุ้นไว้ด้วยกัน

- ในกรณีที่ผู้ถือหุ้นไม่สามารถเข้าร่วมประชุมด้วยตนเอง บริษัทฯ จะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถมอบฉันทะให้กรรมการอิสระหรือบุคคลใดๆ เข้าร่วมประชุมแทนตนได้ โดยใช้หนังสือมอบฉันทะแบบหนึ่งแบบใดที่บริษัทได้จัดส่งไปพร้อมกับหนังสือนัดประชุม

- ก่อนการประชุม เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถส่งความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และข้อซักถามได้ล่วงหน้าก่อนวันประชุมผ่านอีเมลแอดเดรสของนักลงทุนสัมพันธ์ และอีเมลแอดเดรสของเลขานุการคณะกรรมการบริษัทฯ

- ในการประชุม บริษัทฯ จะจัดสรรเวลาให้เหมาะสม และจะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรือตั้งคำถามในวาระต่างๆ อย่างอิสระ ก่อนการลงมติในวาระใดๆ ทั้งนี้ ในการประชุมผู้ถือหุ้น มีการให้ข้อมูลรายละเอียดเรื่องดังกล่าวอย่างเพียงพอแก่ผู้ถือหุ้น โดยในวาระที่ผู้ถือหุ้นมีข้อสงสัยหรือข้อซักถาม บริษัทฯ จะจัดเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขา มาเป็นผู้นำคำตอบภายใต้ความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริษัทฯ

- กรรมการทุกคนจะเข้าร่วมประชุม เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถซักถามข้อมูลรายละเอียดในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้

#### 2. ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น (The Equitable Treatment of Shareholders)

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือริดรอนสิทธิของผู้ถือหุ้น

- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากันหนึ่งเสียง

- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็นหรือข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะดำเนินการตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่า เป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัท กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น

- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า

- คณะกรรมการบริษัทได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้ข้อมูลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกันข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

### 3. บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ให้ความสำคัญแก่การกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น เป็นต้น ตลอดจนสาธารณชนและสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติต่อบุคคลเหล่านี้ตามสิทธิ เช่นไป ข้อกฎหมาย และกฎระเบียบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแล และปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะให้มีการร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกลุ่มต่างๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่ อินทราเน็ต และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้จัดให้มีช่องทางให้ผู้มีส่วนได้เสียสามารถติดต่อสื่อสาร เสนอแนะ หรือให้ข้อมูลต่อคณะกรรมการบริษัท โดยผ่านทางกรรมการอิสระ

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้การดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ มีผลการดำเนินงานที่ดี เติบโตอย่างมั่นคง และมีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสภาวะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ในการดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และสร้างไว้ซึ่งชื่อเสียงของของบริษัทฯ

- คณะกรรมการบริษัท : คณะกรรมการบริษัทได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียม และเป็นธรรม

- พนักงาน : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถ และประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ พัฒนาพนักงานอย่างต่อเนื่อง ให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมและสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนั้น บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติกับพนักงานอย่างเท่าเทียม เป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญในด้านการดูแลสวัสดิภาพ และสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การให้เงินกู้ยืมแก่พนักงาน การจัดให้มีการเข้าร่วมการช้อปปิ้ง การจัดให้มีระบบป้องกันภัย เป็นต้น

- ลูกค้า : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจ โดยการนำเสนอบริการที่มีคุณภาพและเป็นเลิศแก่ลูกค้า และพร้อมให้การตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยมีความเอาใจใส่ รับฟังข้อเสนอแนะของลูกค้า และการรักษาความสัมพันธ์ของลูกค้า รวมถึงการเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็นและจัดให้มีผู้รับฟังข้อคิดเห็นในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า

- คู่ค้า : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี หลีกเลี่ยงวิธีการไม่สุจริต

- คู่แข่ง : บริษัทฯ มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และได้หลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริตเพื่อกำล่ายคู่แข่ง

- ชุมชน สังคมและสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยได้ดำเนินการธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์โดยมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูง ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม และไม่มีความรุนแรง การสอดแทรกคำเตือนในเกมและโฆษณา รวมถึงการจัดสัมมนาต่างๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาและเล่นเกมอย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้ง ได้เป็นผู้นำให้บริการเกมออนไลน์รายแรกในประเทศไทยที่มีการจัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม ซึ่งเป็นการช่วยสนับสนุนนโยบายภาครัฐในการจัดกลุ่มอายุ รวมทั้ง ได้จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อกำหนดที่ตรวจตราดูแลกิจกรรมในเกมต่างๆ ของผู้เล่นเกม และป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรง การพนัน หรือกิจกรรมใดๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ยังมีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้เล่นเกม รวมทั้งมีส่วนช่วยการขยายตัวของอินเทอร์เน็ต และโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่างๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น

#### 4. การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส (Disclosure and Transparency)

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่นๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่างๆ ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินธุรกิจ

- เปิดเผยข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่ในคณะกรรมการชุดต่างๆ เช่น จำนวนครั้งการเข้าประชุม
- เปิดเผยแนวทางในการสรรหากรรมการ แนวทางการประเมิน และผลประโยชน์การปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
- เปิดเผยนโยบายการจ่ายค่าตอบแทนกรรมการ และผู้บริหารระดับสูง รวมทั้งรูปแบบ ลักษณะ และจำนวนค่าตอบแทนที่แต่ละคนได้รับจากการเป็นกรรมการในคณะกรรมการชุดต่างๆ
- 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 ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการ หรือบรรษัทภิบาลที่ดี” คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงที่สุด ภายใต้กรอบของกฎหมายวัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ และมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ สุจริต ะมัดระวัง ตามหลักการข้อพึงปฏิบัติที่ดี เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่กิจการและความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น

โดยคณะกรรมการของบริษัทประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์จากหลากหลายอาชีพ ทั้งด้านเกมพีซี ธุรกิจออนไลน์ การเงิน การตลาด กฎหมาย การบริหารจัดการ และประสบการณ์ด้านอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินงานของคณะกรรมการ และมีความเป็นอิสระในการตัดสินใจ เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้นโดยรวม คณะกรรมการมีส่วนร่วมในการกำหนด (หรือให้ความเห็นชอบ) วิสัยทัศน์ การกิจ กลยุทธ์ เป้าหมาย แผนธุรกิจ และงบประมาณของบริษัทฯ ตลอดจนกำกับดูแลให้ฝ่ายจัดการดำเนินการให้เป็นไปตามแผนธุรกิจและงบประมาณที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดให้แก่กิจการ และความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น รวมทั้งดูแลให้มีกระบวนการประเมินความเหมาะสมของการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน การบริหารความเสี่ยง การรายงานทางการเงิน และการติดตามผลการดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ

ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทมีจำนวน 7 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทที่มาจากฝ่ายบริหาร 3 ท่าน กรรมการบริษัทที่ไม่เป็นผู้บริหาร 4 ท่าน โดยมีกรรมการที่มีคุณสมบัติเป็นอิสระ 3 คน ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งคณะ จึงถือเป็นการถ่วงดุลของกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

บริษัทฯ ได้แบ่งแยกบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบระหว่างคณะกรรมการบริษัทกับผู้บริหารระดับสูงไว้อย่างชัดเจน โดยกรรมการบริษัททำหน้าที่กำหนดนโยบายและกำกับดูแลการดำเนินงานผู้บริหารระดับสูงในระดับนโยบาย ขณะที่ผู้บริหารระดับสูงทำหน้าที่บริหารงานของบริษัทในด้านต่างๆ ให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนด ทั้งนี้ ประธานกรรมการบริษัทได้เป็นบุคคลเดียวกันกับประธานกรรมการบริหาร เพื่อเป็นการแบ่งแยกหน้าที่ในการกำหนดนโยบายกำกับดูแลการบริหารงานประจำ แต่ทั้งสองท่านเป็นตัวแทนจากกลุ่มผู้ถือหุ้นใหญ่ ซึ่งไม่เป็นกลุ่มผู้ถือหุ้นคนละกลุ่ม แต่เป็นกลุ่มผู้ร่วมก่อตั้งบริษัทฯ

### คำตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีไม่ใช่ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และนำเสนอขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปี โดยมิหลักเกณฑ์การกำหนดคำตอบแทนกรรมการดังนี้

- มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับขอบเขตการหน้าที่ความรับผิดชอบของกรรมการแต่ละคน

- ค่าตอบแทนอยู่ในระดับที่สามารถจูงใจ สามารถรักษากรรมการที่มีความรู้ความสามารถ และมีคุณภาพในการปฏิบัติหน้าที่ให้กับบริษัทฯ ได้

- องค์ประกอบของค่าตอบแทนมีความชัดเจน โปร่งใส และช่วยต่อการเข้าใจ

- เป็นอัตราที่เทียบเคียงได้กับค่าตอบแทนกรรมการในอุตสาหกรรมเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทเป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายค่าตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีไม่ใช่ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละท่าน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

#### การประชุมคณะกรรมการ

บริษัทฯ จะจัดให้มีการประชุมคณะกรรมการ และดำเนินการประชุมให้เป็นไปตามข้อบังคับของบริษัท กฎหมายมหาชน และกฎระเบียบของตลาดหลักทรัพย์ฯ และจะจัดการประชุมพิเศษเพิ่มตามความจำเป็น โดยประธานกรรมการในฐานะประธานในที่ประชุม จะส่งเสริมให้มีการใช้ดุลยพินิจที่รอบคอบ และจัดสรรเวลาให้เพียงพอในการประชุม เพื่อที่จะให้ฝ่ายจัดการเสนอเรื่อง และสามารถอภิปรายปัญหาสำคัญได้อย่างรอบคอบโดยทั่วกัน โดยบริษัทฯ จะนำส่งหนังสือนัดประชุมพร้อมระเบียบวาระการประชุมและเอกสารการประชุมให้แก่คณะกรรมการล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 7 วันก่อนวันประชุม พร้อมทั้งกำหนดให้กรรมการมีหน้าที่ต้องเข้าประชุมคณะกรรมการทุกครั้ง เว้นแต่กรณีที่มีเหตุจำเป็น โดยบริษัทฯ จะมีการบันทึกการประชุมอย่างถูกต้องและครบถ้วน เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถตรวจสอบได้

#### รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งรวมถึงงบการเงินของบริษัทฯ งบการเงินรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี ทั้งนี้ รายงานทางการเงินดังกล่าวจัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยเลือกใช้นโยบายบัญชีที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับ และถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งได้ใช้ดุลยพินิจอย่างระมัดระวังในการจัดทำ และดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

#### การประเมินตนเองของคณะกรรมการ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดต่างๆ บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการในแต่ละคณะ โดยกรรมการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดนั้นๆ โดยรวม เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาผลงานและปัญหา ซึ่งผลการประเมินนั้น คณะกรรมการบริษัทจะนำไปวิเคราะห์และหาข้อสรุปเพื่อกำหนดมาตรการในการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงาน of คณะกรรมการต่อไป

### การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ จะสนับสนุนให้คณะกรรมการบริษัท และผู้บริหารระดับสูงเข้าร่วมสัมมนาหลักสูตรที่เป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติหน้าที่ รวมทั้งพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคณะกรรมการบริษัท และผู้บริหารระดับสูงขององค์กรต่างๆ อยู่เสมอ ทั้งหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานที่ดูแลการฝึกอบรมพนักงานของบริษัท และหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานกำกับดูแลของรัฐหรือองค์กรอิสระ เช่น หลักสูตรกรรมการบริษัทของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย ที่สำนักงาน ก.ล.ต. กำหนดให้กรรมการของบริษัทจดทะเบียนต้องผ่านการอบรมอย่างน้อยหนึ่งหลักสูตร ซึ่งได้แก่ Directors Certification Program (DCP), Directors Accreditation Program (DAP) และ Audit Committee Program (ACP) ทั้งนี้ เพื่อนำความรู้และประสบการณ์มาพัฒนาบริษัทฯ ต่อไป

### ความสัมพันธ์กับผู้ลงทุน

คณะกรรมการให้ความสำคัญต่อการเปิดเผยข้อมูลที่เพียงพอต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยข้อมูลที่เปิดเผยจะต้องมีความถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส ทันท่วงที และทันเวลา ซึ่งรวมถึงรายงานทางการเงิน ผลการดำเนินงาน ข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยจะเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสารต่างๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน โดยผ่านช่องทางต่างๆ ทั้งจากการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์ สื่อการเผยแพร่ข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงาน ก.ล.ต. รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทฯ ([www.asiasoft.co.th](http://www.asiasoft.co.th) หรือ [www.asiasoft.net](http://www.asiasoft.net)) และบริษัทฯ ได้จัดตั้งทีมงานนักลงทุนสัมพันธ์ (Investor Relations Unit) เพื่อดูแลและให้บริการข้อมูล ข่าวสาร และตอบข้อซักถามแก่ผู้ถือหุ้น นักลงทุน นักวิเคราะห์ และประชาชนทั่วไป

## 13.2 คณะกรรมการชุดย่อย

### คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

| ชื่อ นามสกุล                   | ตำแหน่ง                              | จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมปี 2556 |
|--------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| 1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์ | กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ | 7/7                                |
| 2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์      | กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ       | 7/7                                |
| 3. นายธินว เลาศศิวิวงศ์        | กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ       | 7/7                                |

โดยมี นายเฉลิมชัย ดุฬสกุล เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบ

### ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

1. สอบทานให้บริษัทมีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

2. สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายใน (Internal Control) และระบบการตรวจสอบภายใน (Internal Audit) ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย เลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน หรือหน่วยงานอื่นใดที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการตรวจสอบภายใน

3. สอบทานให้บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ฯ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

4. พิจารณา คัดเลือก เสนอแต่งตั้งบุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัท และเสนอคำตอบแทนของบุคคลดังกล่าว รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวสมเหตุสมผลและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท

6. จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัท ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้

- ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัท

- ความเห็นเกี่ยวกับความพอเพียงของระบบควบคุมภายในของบริษัท

- ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ฯ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

- ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี

- ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์

- จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบแต่ละท่าน

- ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมาย (Charter)

- รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบ ภายใต้ขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท

7. ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทมอบหมาย ด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

## คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

| ชื่อ นามสกุล            | ตำแหน่ง             | จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมปี 2556 |
|-------------------------|---------------------|------------------------------------|
| 1. นายปราโมทย์ สุตจิตพร | ประธานกรรมการบริหาร | 2/2                                |
| 2. นายต้น เตียว ลิม     | กรรมการบริหาร       | 1/2                                |
| 3. นายโก เคียง คุณ      | กรรมการบริหาร       | 1/2                                |

**หมายเหตุ :** เนื่องจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ครั้งที่ 2/2556

เมื่อวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2556 ได้มีมติแต่งตั้งนายต้น เตียว ลิม และนายโก เคียง คุณ เป็นคณะกรรมการบริหาร จึงทำให้เข้าประชุมได้เพียง 1 ครั้ง

## ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

1. วางแผนและกำหนดนโยบาย ทิศทาง และกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการบริษัทอนุมัติ

2. กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจ และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติแล้ว ซึ่งอยู่ภายใต้กฎหมาย เชื้อเพลิง กฎระเบียบ และข้อบังคับของบริษัทฯ

3. กำหนดโครงสร้างองค์กร อำนาจการบริหาร จัดการ นโยบายอัตราค่าตอบแทน และโครงสร้างเงินเดือนของบริษัทฯ รวมถึงการแต่งตั้ง การว่าจ้าง การโยกย้าย การกำหนดเงินค่าจ้าง ค่าตอบแทน โบนัสของพนักงานระดับผู้บริหาร และการเลิกจ้าง

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

5. มีอำนาจในการทำธุรกรรมทางการเงินกับธนาคาร/สถาบันการเงิน ในเรื่องการเปิดบัญชี การให้กู้ยืมเงิน การกู้ยืมเงิน การจัดหาวงเงินสินเชื่อ จำนำ จำนอง ค้ำประกัน และอื่นๆ รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดินใดๆ เพื่อการดำเนินงานตามปกติธุรกิจ ตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 40.00 ล้านบาท

6. พิจารณาพลค่าไถ่ขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท

7. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใดๆ แก่คณะกรรมการบริหาร ตามเห็นสมควร ภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้นๆ ได้

8. ดำเนินการอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการบริหารมอบหมาย

อนึ่ง การอนุมัติรายการดังกล่าวข้างต้น จะต้องไม่มีลักษณะเป็นการอนุมัติรายการที่ทำให้คณะกรรมการบริหาร หรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะกรรมการบริหาร สามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด ที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่คณะกรรมการบริหารได้กำหนดอำนาจและ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

ทั้งนี้ คณะกรรมการบริหารมีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

### 13.3 การสรรหาและแต่งตั้งกรรมการ และผู้บริหารระดับสูงสุด

ปัจจุบันบริษัทฯ ไม่มีคณะกรรมการสรรหา เพื่อคัดเลือกบุคคลที่จะเข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการ โดยคณะกรรมการบริหารจะทำหน้าที่สรรหาและคัดเลือกกรรมการ เพื่อนำเสนอรายชื่อต่อผู้ถือหุ้น โดยพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 ประกาศคณะกรรมการ ก.ล.ต. และกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง การเลือกตั้งกรรมการของบริษัทจะกระทำโดยที่ประชุมผู้ถือหุ้น โดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง

2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทมีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัททั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานสุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตามก็ดี กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

สำหรับการสรรหาผู้บริหารระดับสูง คณะกรรมการบริหารจะทำหน้าที่พิจารณาและแต่งตั้ง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่างๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและงานที่รับผิดชอบ

### 13.4 การกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัท ย่อยและบริษัทร่วม

บริษัทฯ ได้ส่งตัวแทนของบริษัทฯ ไปเป็นกรรมการในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม ตามสัดส่วนการถือหุ้นของบริษัทฯ ซึ่งตัวแทนดังกล่าวจะมีอำนาจควบคุมในการทำธุรกรรมที่มีนัยสำคัญ กล่าวคือ การทำนิติกรรมสัญญาใดๆ ของบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยที่มีผลผูกพันอันมีนัยสำคัญ จะต้องได้รับการลงลายมือจากกรรมการที่เป็นตัวแทนของบริษัทฯ ด้วยเสมอ โดยตัวแทนของบริษัทฯ ที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการในบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วม มีหน้าที่ดำเนินการเพื่อประโยชน์ที่ดีที่สุดของบริษัทฯ ย่อยหรือบริษัทร่วมนั้นๆ

นอกจากนี้ ในกรณีเป็นบริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทฯ ย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูล และการบันทึกบัญชีให้บริษัทสามารถตรวจสอบ และรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

## 13.5 การดูแลเรื่องการใช้อข้อมูลภายใน

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทคู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทาง เพื่อให้ผู้บริหารและพนักงานทุกระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้ เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ

2. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผย หรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใด ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่ว่าจะได้รับผลตอบแทนหรือไม่

3. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่ซื้อขาย โอนหรือรับโอน หลักทรัพย์ของบริษัทฯ โดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใดโดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มบริษัทฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าว จะถือว่ากระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

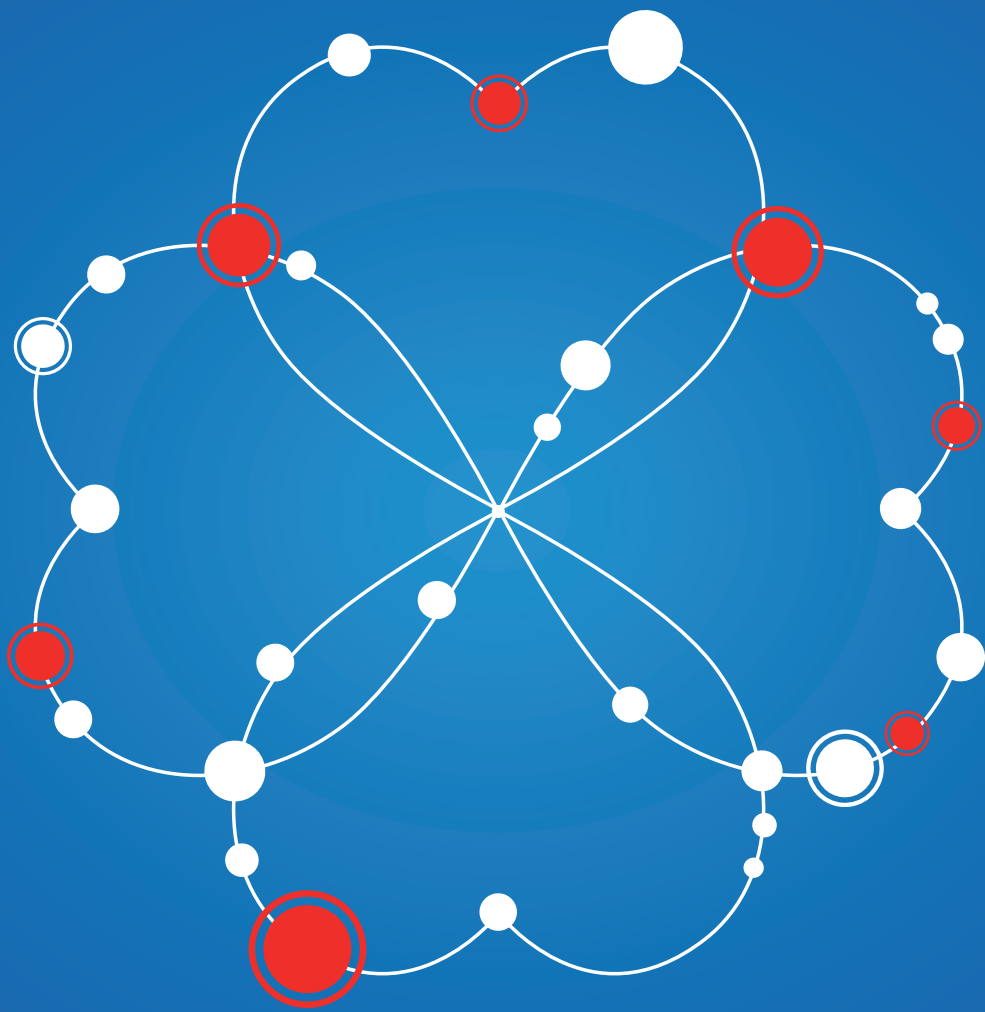
ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือขอตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

### 13.6 ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ในปี 2555 และ 2556 บริษัท สำนักงาน เอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และ บริษัทย่อยอีก 9 บริษัท และ 8 บริษัท ตามลำดับ (ไม่รวมบริษัทย่อยใน British Virgin Islands คือ Trilight Cove Enterprises Ltd. ซึ่งมี Ecovis Assurance LLP ประเทศสิงคโปร์เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชีสำหรับปี 2555 และ 2556 จำนวน 0.12 ล้านบาท และ 0.35 ล้านบาท ตามลำดับ และ ไม่รวม PT Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซียเป็นผู้สอบบัญชี

โดยมีค่าสอบบัญชีสำหรับปี 2556 จำนวน 0.35 ล้านบาท และ ไม่รวมบริษัท อินโฟพลัส ดิจิตอล จำกัด ซึ่งมีบริษัท พี วาย เอส ออดิท จำกัด เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชีสำหรับปี 2556 จำนวน 0.04 ล้านบาท) ในปี 2555 บริษัท เคพีเอ็ม จี ภูเก็ต ที่ปรึกษาธุรกิจ จำกัด ได้ให้บริการตรวจสอบรายการการควบรวมกิจการ มีค่าตอบแทนจำนวน 0.70 ล้านบาท ซึ่งผู้สอบบัญชีดังกล่าวไม่ได้มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องใดๆ กับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย โดยมีรายละเอียดค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี ดังนี้

| ประเภทค่าตอบแทน                                  | ปี 2555             |                            |                             | ปี 2556             |                             |                             |
|--------------------------------------------------|---------------------|----------------------------|-----------------------------|---------------------|-----------------------------|-----------------------------|
|                                                  | บริษัทฯ             | บริษัทย่อย<br>รวม 9 บริษัท | รวมบริษัทฯ<br>และบริษัทย่อย | บริษัทฯ             | บริษัทย่อย<br>รวม 11 บริษัท | รวมบริษัทฯ<br>และบริษัทย่อย |
| <b>ค่าตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)</b>                |                     |                            |                             |                     |                             |                             |
| - ค่าตรวจสอบงบการเงินประจำปี                     | 860,000.00          | 4,768,493.93               | 5,628,493.93                | 880,000.00          | 5,312,129.10                | 6,192,129.10                |
| - ค่าสอบทานงบการเงินรายไตรมาส<br>(3 ไตรมาส)      | 390,000.00          | -                          | 390,000.00                  | 480,000.00          | -                           | 480,000.00                  |
| <b>รวมค่าตอบแทนจากการสอบบัญชี</b>                | <b>1,250,000.00</b> | <b>4,768,493.93</b>        | <b>6,018,493.93</b>         | <b>1,360,000.00</b> | <b>5,312,129.10</b>         | <b>6,672,129.10</b>         |
| <b>ค่าตอบแทนอื่น (บาท)</b>                       |                     |                            |                             |                     |                             |                             |
| - บริษัท สำนักงาน เอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด        | 291,425.00          | -                          | 291,425.00                  | 26,780.00           | -                           | 26,780.00                   |
| - บริษัท เคพีเอ็มจี ภูเก็ต ที่ปรึกษาธุรกิจ จำกัด | 700,000.00          | -                          | 700,000.00                  | -                   | -                           | -                           |
| <b>รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด</b>                     | <b>2,241,425.00</b> | <b>4,768,493.93</b>        | <b>7,009,918.93</b>         | <b>1,386,780.00</b> | <b>5,312,129.10</b>         | <b>6,698,909.10</b>         |



ความรับผิดชอบต่อสังคม

## 14. ความรับผิดชอบต่อสังคม

การดำเนินธุรกิจด้านความบันเทิงออนไลน์ของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) มีสิ่งที่เราให้ความสำคัญมาโดยตลอด คือการดำเนินงานอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม (Corporate Social Responsibility หรือ CSR) ในทุกกระบวนการทำงาน เพื่อมุ่งสร้างความพึงพอใจและความเชื่อมั่นแก่ผู้ให้บริการ มุ่งเน้นการนำความรู้ความสามารถและประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของบริษัทฯ มาขับเคลื่อน พร้อมสนับสนุนและส่งเสริมให้ธุรกิจเกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน ทั้งในส่วนขององค์กรและสังคมรอบด้าน ตามพันธสัญญาที่ว่า เรามุ่งมั่นที่จะก้าวสู่การเป็นผู้นำในธุรกิจบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยความเชื่อมั่นในศักยภาพและความสามารถขององค์กร อีกทั้งยังมุ่งเน้นเรื่องการบริการ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ลูกค้า เราจึงพัฒนาและยกระดับการให้บริการแก่ลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ด้วยความจริงใจและซื่อตรง เพื่อความพอใจสูงสุดของลูกค้า

ในกระบวนการดำเนินงานของบริษัทฯ นั้น เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลากหลายกลุ่ม โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลักคือ

### 1. กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลัก (Primary Stakeholders)

คือกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่ใกล้ชิดกับองค์กรโดยตรง ซึ่งเป็นผู้ได้รับประโยชน์ หรือผลทางตรงจากการประกอบกิจการ คือลูกค้า คู่ค้า พนักงาน และผู้ถือหุ้น ซึ่งบริษัทฯ ให้ความสำคัญเป็นอันดับต้นๆ

### 2. กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียรอง (Secondary Stakeholders)

คือกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับองค์กรโดยอ้อม ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์หรือผลทางอ้อมจากการประกอบกิจการ คือหน่วยงานราชการ ประชาชนทั่วไป และสังคม โดยบริษัทฯ มิได้เพิกเฉย ยังคงให้ความสำคัญเช่นกัน

ทั้งสองกลุ่มมีกระบวนการเชื่อมโยงกันตามกรอบของการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ประเด็นต่างๆ ที่เกิดผลกระทบต่อกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของทางบริษัทฯ ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบทางตรงหรือทางอ้อม เป็นเรื่องที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญ

ในส่วนของแนวปฏิบัติเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคม ที่ทางบริษัทฯ ยึดเป็นแนวทางในการดำเนินธุรกิจ คือแนวปฏิบัติเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมที่จัดทำโดยตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ซึ่งปัจจุบันกำหนดหลักการไว้ 8 ข้อหลัก ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นของเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม คือ

1. การประกอบกิจการด้วยความเป็นธรรม
2. การต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน
3. การเคารพสิทธิมนุษยชน
4. การปฏิบัติต่อแรงงานอย่างเป็นธรรม
5. การรับผิดชอบต่อผู้บริโภค
6. การดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม
7. การร่วมพัฒนาชุมชนหรือสังคม
8. การมีนวัตกรรมและเผยแพร่นวัตกรรมซึ่งได้จากการดำเนินงานที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

การดำเนินงานตามนโยบาย CSR in Process จากแนวปฏิบัติดังกล่าว ทำให้บริษัทฯ ดำเนินธุรกิจภายใต้กรอบความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างเคร่งครัด ดังนี้

การประกอบกิจการด้วยความเป็นธรรม มีความโปร่งใส สามารถตรวจสอบทุกขั้นตอนได้จริง เพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าของธุรกิจ เน้นการแข่งขันทางธุรกิจอย่างเป็นธรรม พัฒนาระบบการให้บริการเพื่อลดต้นทุนการดำเนินธุรกิจ โดยที่ผู้ให้บริการยังได้รับความพึงพอใจสูงสุด

ในการดำเนินธุรกิจของเอเชียซอฟท์ พนักงานถือเป็นบุคลากรที่สำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจของบริษัทให้ก้าวหน้าและเติบโตอย่างมั่นคง การดูแลพนักงานเสมือนดูแลสมาชิกในครอบครัว เป็นสิ่งที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญเป็นอันดับต้นๆ ทั้งในเรื่องของการเคารพสิทธิมนุษยชน และการปฏิบัติต่อแรงงานอย่างเป็นธรรม เพราะบริษัทฯ เชื่อว่าหากพนักงานมีความสุขกับการทำงาน ผลของงานที่ทุกคนรับผิดชอบย่อมมีคุณภาพและประสิทธิภาพ จึงมีการจัดสวัสดิการต่างๆ ดังนี้

1. พลประโยชน์ตอบแทน ทั้งเงินเดือนและค่าตอบแทน ที่เทียบเท่ากับบริษัทชั้นนำ การจ่ายโบนัส เบี้ยขยัน พลประโยชน์ตอบแทนตามตำแหน่ง ค่าล่วงเวลา ค่าทำงานในวันหยุด ค่าะ การปรับเงินเดือนตามวุฒิการศึกษา การปรับเงินเดือนตามการปรับตำแหน่ง และเบี้ยเลี้ยงทั้งในและต่างประเทศ

มีการจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพเพื่อส่งเสริมการออมระยะยาว และเป็นการสำรองเงินสำหรับอนาคตของพนักงาน โดยบริษัทฯ จ่ายสมทบเข้ากองทุนสำรองเลี้ยงชีพในอัตรา 3% ของเงินเดือนพนักงานเป็นประจำทุกเดือน และพนักงานมีสิทธิรับเงินสมทบและผลประโยชน์ในส่วนของบริษัทฯ ครบ 100% เมื่อลาออกหรือเกษียณอายุ โดยไม่จำกัดอายุสมาชิกขั้นต่ำ

นอกจากนี้ยังมีการให้เงินช่วยเหลือพนักงานเพื่อบรรเทาความเดือดร้อนยามฉุกเฉิน โดยบริษัทฯ จัดสวัสดิการ เงินช่วยเหลือแก่พนักงานในกรณีต่างๆ อาทิ เงินกู้ยืมพิเศษไม่มีดอกเบี้ย เงินช่วยเหลือพนักงานสมรส เงินช่วยเหลือคลอดบุตร เงินช่วยเหลือบรรณกรรม

บริษัทฯ จ่ายเงินสมทบเข้ากองทุนประกันสังคม เพื่อเป็นหลักประกันสุขภาพ ซึ่งพนักงานสามารถเลือกโรงพยาบาลในเครือประกันสังคมที่สนใจ และสามารถรักษาพยาบาลทั้งกรณีผู้ป่วยนอกและผู้ป่วยในได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ นอกเหนือจากการจัดทำประกันชีวิตและประกันอุบัติเหตุให้พนักงานแล้ว บริษัทฯ ได้จ่ายเงินเข้ากองทุนทดแทนเป็นประจำทุกปี เพื่อช่วยเหลือพนักงานเพิ่มเติมจากการประสบอันตราย เจ็บป่วย ทุพพลภาพ เสียชีวิต หรือสูญเสียอวัยวะอันเนื่องมาจากการทำงาน

2. ด้านสุขภาพ นอกเหนือจากประกันสังคมตามที่กฎหมายกำหนดแล้ว บริษัทฯ ยังจัดให้มีประกันสุขภาพสำหรับพนักงาน ทั้งการรักษาแบบผู้ป่วยนอก ทันตกรรม และการรักษาแบบผู้ป่วยใน ซึ่งครอบคลุมค่ารักษาพยาบาล ค่าแพทย์ ค่าผ่าตัด ค่าอาหาร และค่าห้องพักตามแผนประกันของแต่ละตำแหน่ง

พนักงานจะได้รับการตรวจสุขภาพทุกปี เพื่อประเมินสุขภาพและป้องกันความเสี่ยงจากโรคร้ายแรง โดยออกแบบรายการตรวจสุขภาพที่คำนึงถึงอายุ เพศ และสภาพแวดล้อมการทำงาน of พนักงานรายบุคคล นอกจากนี้ เพื่อบริการความมั่นใจให้พนักงานและครอบครัว พนักงานจะได้รับความคุ้มครองด้วยการประกันชีวิตและประกันอุบัติเหตุที่บริษัทฯ ได้ทำขึ้นด้วย

ในการทำงานให้มีประสิทธิภาพนั้น บรรยากาศในการทำงานเป็นสิ่งสำคัญ บริษัทฯ มีการปรับปรุงสถานที่ทำงานภายในให้เอื้ออำนวยกับการทำงานของพนักงาน มีการจัดทำมุมพักผ่อน ให้พนักงานได้ผ่อนคลายจากการทำงาน มีโซนสุขภาพที่สนับสนุนให้พนักงานออกกำลังกายหลังเลิกงาน โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม พร้อมด้วยโซนความบันเทิงต่างๆ อาทิ ห้องคาราโอเกะ มุมดูภาพยนตร์ เล่นเกม และห้องสมุดที่พร้อมด้วยนิตยสารทั้งไทยและต่างประเทศ หนังสือสารความรู้มากมาย สำหรับเพิ่มเติมอาหารสมองให้พนักงาน



ในยามเกิดภาวะวิกฤตจากอุทกภัยธรรมชาติและเหตุการณ์ความไม่สงบต่างๆ บริษัทฯ มีการเตรียมความพร้อมในการดูแลพนักงาน และเตรียมความพร้อมในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น เช่น จัดทำคู่มือป้องกันภัยน้ำท่วม และผลิตสื่อวิดีโอเพื่อสื่อสารให้พนักงานเข้าใจได้ง่าย



3. การพัฒนาศักยภาพของพนักงาน เพื่อให้มั่นใจว่าพนักงานมีความรู้ ทักษะ และความสามารถที่ตรงกับความต้องการของบริษัทฯ ได้วางแผนพัฒนาพนักงาน และเติมเต็มศักยภาพของพนักงานให้โดดเด่น สามารถสร้างผลงานที่เป็นเลิศ มีทัศนคติที่ดี มีการจัดส่งพนักงานไปเข้ารับการฝึกอบรมทักษะด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน เพื่อนำความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ มาปรับใช้กับการทำงานในปัจจุบันให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในปี 2556 บริษัทฯ จัดส่งพนักงานไปอบรมทักษะภายนอก และจัดกิจกรรมอบรมพัฒนาความรู้ภายในบริษัทฯ เอง เพื่อเพิ่มศักยภาพให้บุคลากร เพราะความรู้และเทคโนโลยีบนโลกออนไลน์มีการพัฒนาและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นบุคลากรของบริษัทฯ จึงต้องเรียนรู้ให้ทันเทคโนโลยีอยู่ตลอดเวลา

การพัฒนาศักยภาพของพนักงานไม่ได้เน้นเฉพาะในส่วนของการทักทายความรู้เพียงอย่างเดียว กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ของพนักงานในองค์กร บริษัทฯ เองก็สนับสนุนอย่างต่อเนื่องเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการแข่งขันกีฬา การจัดตั้งชมรมฟุตบอล ชมรมแบดมินตัน ชมรมบาสเกตบอล และจัดหาสถานที่ให้แต่ละชมรมได้เล่นกีฬาเป็นประจำ เป็นต้น รวมถึงกิจกรรมพิเศษอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งเป็นเวทีให้พนักงานได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ในหลายรูปแบบ เช่น การส่งสรรค์ในวันฮัลโลวีนและวันปีใหม่ ที่ให้พนักงานได้ปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์กันอย่างอิสระ และนำความคิดดีๆ กลับมาต่อยอดการทำงานให้มีสีสันสนุกสนาน และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงกิจกรรมที่สร้างความสงบให้กับจิตใจของพนักงาน นั่นคือการปฏิบัติธรรม ณ สถานปฏิบัติธรรมอันแสนสงบ



สิ่งกับบริษัทฯ มุ่งเน้นและให้ความสำคัญมากที่สุด คือการรับผิดชอบต่อผู้บริโภค ด้วยธุรกิจของบริษัทฯ คือการให้บริการความบันเทิงออนไลน์ โดยเน้นไปที่เกมออนไลน์ ภารกิจหลักของการให้บริการคือ ความพึงพอใจสูงสุดของลูกค้า ดังนั้นการดูแลลูกค้าหรือผู้ให้บริการจึงเป็นหัวใจหลักในการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งบริษัทฯ ได้พัฒนาช่องทางการสื่อสารกับลูกค้าให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยจัดตั้งแผนก Customer Care ขึ้นมา เพื่อดูแลผู้ให้บริการ เปิดช่องทางการสื่อสารให้ทันสมัย และทันกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน ดังนี้

บริการ Call Center 1750 ให้บริการทุกวัน ในการรับแจ้งปัญหาการให้บริการ พร้อมช่วยเหลือปัญหาของผู้ใช้บริการ ทั้งผู้เล่นเกมและสมาชิกร้าน @Café ให้เร็วที่สุด



Live Chat ช่องทางการสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความ ส่งผ่านระบบไปยังแผนกดูแลลูกค้า ซึ่งเปิดให้บริการ 24 ชั่วโมง เพื่อให้ลูกค้าสอบถามข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ รวมถึงปัญหาการเข้าเกม ปัญหาการเติมเงิน และปัญหาเกี่ยวกับระบบ IP Bonus



ระบบอีเมลรับแจ้งปัญหา ซึ่งทีมงานจะตอบกลับผู้ใช้บริการภายใน 24 ชั่วโมง

ทางบริษัทฯ ยังจัดทำระบบตรวจสอบสถานะเคส (Check Status Case) เพื่อให้ผู้ให้บริการสามารถทราบขั้นตอนการส่งต่อปัญหาที่แจ้งเข้ามาในระบบของบริษัทฯ ไปยังทีมที่เกี่ยวข้อง เพื่อตอบข้อสงสัย และหาวิธีแก้ปัญหาคืออย่างรวดเร็ว

ในปี 2556 มีจำนวนผู้ให้บริการส่งเรื่องเข้ามาที่หน่วยงาน Customer Care ประมาณ 700,000 ครั้ง จากทุกช่องทางการสื่อสาร เฉลี่ยการให้บริการประมาณ 60,000 ครั้ง ซึ่งตัวเลขดังกล่าวลดลงจากปี 2555 เนื่องด้วยบริษัทฯ มีการปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา เพื่อให้ผู้ให้บริการได้รับความพึงพอใจสูงสุด

นอกจากนี้แล้ว บริษัทฯ มีการพัฒนาระบบการตรวจสอบสถานะเซิร์ฟเวอร์ (@Server) เพื่อให้ผู้ให้บริการตรวจสอบล่วงหน้าได้ว่า เซิร์ฟเวอร์ที่ผู้ให้บริการจะเข้าเล่นนั้นพร้อมให้บริการหรือไม่ หรืออยู่ในระหว่างการปรับปรุง และแจ้งให้ทราบว่าจะเซิร์ฟเวอร์นั้นจะพร้อมให้บริการได้ในช่วงเวลาใด



ส่วนบริการ รู้ไว้ไม่เล่น (Knowledge Base) คือระบบรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมทั้งหมด อาทิ การติดตั้งเกมลงเครื่องคอมพิวเตอร์ การสมัครไอดีเพื่อเข้าเล่นเกม การสร้างตัวละคร วิธีการเล่น การใช้งานอินเทอร์เน็ตต่างๆ ภายในเกม รายละเอียดของระบบต่างๆ ของแต่ละเกม โดยมีการจัดหมวดหมู่ของเกมเพื่อความสะดวกสำหรับผู้ใช้บริการ โดยแยกเป็นเกม MMORPG, Casual, FPS, MOBA, Mobile และเกมจาก Blizzard นอกจากนี้ยังมี @Café Service ซึ่งผู้ใช้บริการสามารถเข้าไปเพิ่มหัวข้อต่างๆ ที่เป็นความรู้ต่อผู้ใช้บริการอื่นได้ด้วย โดยมีทีมงานตรวจสอบรายละเอียดต่างๆ ก่อน หากพบว่าเป็นข้อความที่มีประโยชน์ ก็จะนำขึ้นเผยแพร่



บริษัทฯ ส่งเสริมการเล่นเกมโดยใช้ฝีมือของผู้เล่นเองเป็นสำคัญ แต่ยังมีกลุ่มผู้เล่นบางกลุ่มที่ใช้โปรแกรมช่วยเล่น ทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบระหว่างผู้เล่น ดังนั้นทีม Nemesis จึงถูกจัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์หลัก 2 ประการ คือ ตรวจสอบและสแกนผู้กระทำความผิดโดยใช้โปรแกรมช่วยเล่น (บอท และโปรแกรม) และตรวจสอบและนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำความผิดอื่นๆ ส่งต่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ IP Bonus เก็มน เซิร์ฟเวอร์เก็มน เว็บขายบอทโปร เป็นต้น ซึ่งถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยในปี 2556 จากการตรวจสอบ มีผู้กระทำความผิดโดยใช้โปรแกรมช่วยเล่น และโดนลงโทษไปแล้วกว่า 100,000 ไอดี

โดยจำนวนตัวเลขของผู้ที่ถูกแบนนี้ลดลงจากปี 2555 คิดเป็นร้อยละ 30 เนื่องจากการตั้งบทลงโทษอย่างจริงจัง ทำให้ผู้ใช้บริการเล่นเกมด้วยตัวเองมากขึ้น และตัวผู้เล่นเองก็สามารถแจ้งข้อมูลหรือเบาะแสของผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับโปรแกรมช่วยเล่นได้ หลังจากได้รับข้อมูลแล้ว ทีม Nemesis จะตรวจสอบ หากพบว่าการกระทำผิดจริง ก็จะดำเนินการลงโทษต่อไป

#### PLAYPARK - NEMESIS ลงกับทุกนอก มาตรฐานทุกใบ

วันที่ : 2014-01-08 05:21:51 จำนวนผู้อ่าน : 1790



#### บทกำเนิด NEMESIS

ทีม NEMESIS ตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์หลัก 2 ประการ คือ

1. ตรวจสอบและสแกน ผู้กระทำความผิดในส่วนของการใช้โปรแกรมช่วย (บอท, โปรแกรม)
2. ตรวจสอบและนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำความผิดอื่นๆ ส่งต่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ความผิดอื่นๆ ที่ว่า เช่น IP Bonus เก็มน, Server เก็มน, เว็บขายบอทโปร เป็นต้น จากทีมงานของ Game Support หรือที่ผู้เล่นทั่วไปเรียกว่า GM

มีอยู่ 2 ส่วนหลักคือ

1. การให้บริการ (แก้ไขปัญหากับลูกค้า แจ้งผ่านเว็บไซต์, ดูแล BBS, จัดกิจกรรม ฯลฯ)
  2. ตรวจสอบผู้กระทำความผิด
- การสามมารถสองในเวลาเดียวกัน คือทั้งให้บริการ ทั้งยังโทษผู้กระทำความผิด บางครั้งลักษณะ งานที่แตกต่างกัน ทำให้ประสิทธิภาพ ของงานที่ประเภทไม่เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ดังนั้น ผู้บริหาร จึงมีนโยบาย ให้แยกงานทั้งสองส่วนออกจากกันอย่างชัดเจน

นอกเหนือจากการทำงานของทีม Nemesis แล้ว บริษัทฯ ร่วมกับกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.ปอท.) ดำเนินการตรวจสอบและจับกุมผู้ละเมิดลิขสิทธิ์เกมของบริษัทฯ และยังคงเดินหารนำรวบรวมข้อมูลเพื่อดำเนินคดีกับผู้ละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง

เนื่องจากลูกค้าคือบุคคลสำคัญ บริษัทจึงจัดทำโครงการขอบคุณลูกค้าในชื่อ Thanks Club เป็นระบบสิทธิประโยชน์พิเศษสำหรับผู้ใช้บริการ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ กลุ่ม @Reward เป็นการสะสมแต้มจากการเติมเงินเข้าเกมจากช่องทางการเติมเงินด้วย @Cash, @Cash Plus และบัตรเงินสด One-2-Call! และ TrueMoney เพื่อแลกรับไอเทมพิเศษ และกลุ่ม VIP ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้บริการที่มียอดการเติมเงินสูงสุดในแต่ละปี 1,000 รายแรก จะได้รับสิทธิประโยชน์มากมายที่จัดเตรียมไว้ให้



บริษัท และทีมงานของฝ่ายการตลาด (การตลาด) ขอขอบคุณลูกค้าที่มีส่วนช่วยให้โครงการนี้ประสบความสำเร็จและได้การสนับสนุน บริษัทฯ ด้วยใจเสมอมา ด้วยความปรารถนา "Playpark Thanks Club" ปีที่ 2 สิ่งนี้ไม่ใช่แค่รางวัล คือ



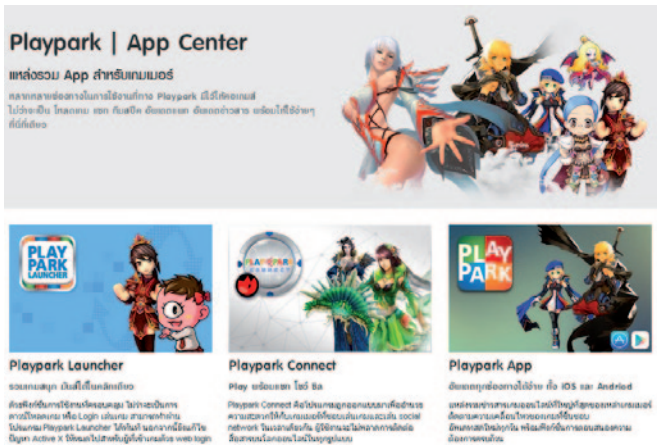
ระบบที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของบริษัท คือระบบการเติมเงิน (Refill / Top Up) ซึ่งในปี 2556 มีการเพิ่มช่องทางการเติมเงิน เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้บริการมากขึ้น เดิมมีเพียงระบบ @Cash ซึ่งเป็นระบบการเติมเงินเข้าเกมโดยใช้บัตรเติมเงิน ซึ่งจะจำหน่ายในราคาต่างๆ ลูกค้าสามารถสั่งซื้อผ่านระบบออนไลน์ สั่งซื้อผ่านระบบโทรศัพท์มือถือ หรือซื้อด้วยตัวเองผ่านตัวแทนจำหน่าย อาทิ ร้านสะดวกซื้อ 7-Eleven ซึ่งใช้ระบบ mPay, mPay Station, Zest, e-pay, RTB Plus, MOL และร้านตัวแทนจำหน่ายอื่นๆ รวมถึงร้านสมาชิก @Café ในปัจจุบัน มีการปรับปรุงระบบ @Cash ให้สามารถเติมเงินได้โดยไม่จำกัดราคาตามบัตร เรียกว่าระบบ @Cash Plus ให้บริการเติมเงินในราคา 50 - 10,000 บาท

โดยสามารถซื้อได้ที่ Tesco Lotus ทุกสาขา ต่อมามีการเพิ่มช่องทางการเติมเงินด้วยบัตรเงินสด One-2-Call! และ AIS 3G One-2-Call! จำนวน 4 ราคา และบัตรเงินสด TrueMoney จำนวน 6 ราคา และยังสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านบัตรเครดิต และบัตรเดบิตของธนาคารกสิกรไทย ธนาคารกรุงไทย และธนาคารกรุงไทยได้อีกด้วย

สำหรับผู้ใช้บริการอีกกลุ่มหนึ่ง คือผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งเป็นสมาชิกของ @Café นั้น บริษัทฯ จัดสัมมนาชื่อ Net Café Seminar มหกรรมงานสัมมนาร้านเน็ต ขึ้นทั่วประเทศ เพื่อให้ความรู้กับผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต พร้อมแนะนำซอฟต์แวร์อัปเดตเกมอัตโนมัติ @Updater ที่จะช่วยลดค่าใช้จ่ายของผู้ประกอบการ นอกจากนี้บริษัทฯ ยังจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการให้บริการจากผู้ใช้บริการปีละ 2 ครั้ง เพื่อตรวจสอบระบบการให้บริการต่างๆ ว่าตอบสนองทุกความต้องการของผู้ใช้บริการหรือไม่

สำหรับการจัดการเรื่องสิ่งแวดล้อมในบริษัทฯ มีการรณรงค์ให้ประหยัดพลังงานอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากเป็นธุรกิจที่ต้องให้บริการออนไลน์ 24 ชั่วโมง การใช้พลังงานไฟฟ้าจึงเป็นเรื่องหลักของพลังงานทั้งหมด มีการบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ อยู่เสมอ เพื่อลดค่าใช้จ่าย สร้างวัฒนธรรมการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า พนักงานทุกคนจะคำนึงเรื่องการนำวัสดุอุปกรณ์ที่ยังมีประโยชน์กลับมาใช้ใหม่ โดยจะมีการรายงานผลตลอดทุกเดือนว่า แต่ละส่วนงานใช้ทรัพยากรเพิ่มขึ้นหรือลดลง เพื่อทราบถึงต้นทุนค่าใช้จ่ายของบริษัทฯ

ในส่วนของการสร้างสรรค์นวัตกรรมและเผยแพร่นวัตกรรม ซึ่งได้จากการดำเนินงานที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งแวดล้อม และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนั้น บริษัทฯ ได้พัฒนาโปรแกรมที่ช่วยให้ผู้ใช้บริการของบริษัทฯ เล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ภายใต้ชื่อ Playpark App Center ศูนย์รวมโปรแกรมสำหรับผู้เล่นเกม ซึ่งประกอบไปด้วยหลายส่วน ดังนี้



1. Playpark Launcher คือโปรแกรมช่วยดาวน์โหลดเกมทั้งหมดที่บริษัทฯ เปิดให้บริการ ซึ่งสามารถล็อกอินเข้าเล่นเกมผ่านโปรแกรมนี้ได้ทันที อีกทั้งยังสามารถเข้าสู่ระบบการเติมเงินเข้าเกมได้ทันทีด้วย ที่สำคัญคือช่วยแก้ไขปัญห ActiveX สำหรับผู้ที่เล่นเกมด้วยเว็บล็อกอิน

2. Playpark Connect คือโปรแกรมที่อำนวยความสะดวกให้ผู้ที่ชอบเล่นเกมและเล่น Social Network ในเวลาเดียวกันสามารถติดต่อสื่อสารบนโลกออนไลน์ทุกรูปแบบได้พร้อมเล่นเกมออนไลน์

3. Playpark Application คือแอปพลิเคชันที่รวบรวมข่าวสารออนไลน์ สามารถติดตามความเคลื่อนไหวของเกมใหม่หรือเกมที่ผู้ให้บริการสนใจ พร้อมฟังก์ชันอื่นๆ มากมาย ปัจจุบันให้บริการทั้งใน Apple Store ของระบบ iOS และ Google Play ของระบบ Android

นอกจากนี้แล้ว เอเซียซอฟท์ยังสร้างสรรค์ระบบ IP Bonus ขึ้น แบ่งออกเป็น 2 แบบคือ การใช้ IP Bonus ผ่านร้าน @Café และการใช้ IP Bonus ผ่านทาง Play@Home สำหรับผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เมื่อผู้ให้บริการลงทะเบียนใช้งาน จะสามารถได้รับโบนัสพิเศษในเกม เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและรรถรสในการเล่นเกมนมากยิ่งขึ้น

นอกเหนือจากการพัฒนาระบบสำหรับผู้ให้บริการแล้ว เอเซียซอฟท์ยังให้ความสำคัญกับผู้ที่สนใจเรื่องการโฆษณาออนไลน์ โดยเฉพาะกลุ่มธุรกิจออนไลน์และผู้ประกอบการ SME ที่ต้องการสื่อสารกับกลุ่มผู้ให้บริการของเอเซียซอฟท์ มีการเปิดระบบการลงโฆษณาแบบอัตโนมัติภายใต้ชื่อ Ads.Playpark ผ่าน เว็บไซต์ Playpark.com ที่มีผู้ใช้งานมากกว่า 300,000 คนต่อวัน ด้วยราคาเริ่มต้นเพียง 49 บาทต่อวัน สามารถใช้งานได้ง่ายด้วยตัวเองในรูปแบบ Online Web Services

การดำเนินธุรกิจที่มีผลกระทบต่อความรับผิดชอบต่อสังคมนั้น มักเกี่ยวข้องกับการร้องเรียนเรื่องการให้บริการของบริษัทฯ ผ่านทางสำนักงานคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งมีไม่มากนัก เนื่องจากแผนกบริการลูกค้าสามารถชี้แจงประเด็นต่างๆ ให้ผู้ให้บริการเข้าใจระบบและวิธีการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ

นอกเหนือจากการให้ความสำคัญเรื่อง CSR in Process แล้ว เอเซียซอฟท์ไม่ได้ละเลยเรื่อง CSR after Process ซึ่งเป็นสิ่งที่บริษัทฯ ส่งเสริมและสนับสนุนมาโดยตลอด ในฐานะผู้บุกเบิกด้านความบันเทิงออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เราพร้อมนำเสนอประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มาพัฒนาสังคมไทยในยุคดิจิทัล ให้เป็นสังคมแห่งความรู้ที่ไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งด้านเทคโนโลยี การศึกษา และการพัฒนาเยาวชนให้รู้จักใช้เวลาว่างอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการปลูกฝังจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยถือเป็นพันธกิจของเราเอเซียซอฟท์ เพื่อให้สังคมไทยพัฒนาต่อเนื่องไปอย่างยั่งยืน

การพัฒนาทางการศึกษาและเพิ่มทักษะการเรียนรู้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการส่งเสริมเยาวชนให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ เอเซียซอฟท์จึงสนับสนุนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะ พัฒนาความรู้ และเพิ่มโอกาสทางการศึกษา ผ่านโครงการต่างๆ มากมาย อาทิ

โครงการรักพ่อสโตร์เกมเมอร์ (Gamers Love Dad) เป็นโครงการที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 ถึง ปัจจุบัน ติดต่อกันมาเป็นปีที่ 8 แล้ว เพื่อเปิดโอกาสให้เกมเมอร์ได้แสดงความรักกตัญญูต่อพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ผ่านกิจกรรมออนไลน์ต่างๆ รวมถึงการถวายพระพรออนไลน์ในหน้าเว็บไซต์ และยังมีช่องทางให้บริจาคเงิน ผ่านการซื้อไอเทมจากเกมต่างๆ ที่เข้าร่วมโครงการ โดยที่เอเชียซอฟท์จะเป็นตัวแทนของเกมเมอร์ นำรายได้จากการจำหน่ายไอเทมพิเศษโดยไม่หักค่าใช้จ่าย ไปสมทบทุนมูลนิธิและโครงการในพระบรมราชูปถัมภ์ ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ และมูลนิธิที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ได้แก่ มูลนิธิชัยพัฒนา มูลนิธิอาณันทมหิดล มูลนิธิราชประชานุเคราะห์ฯ มูลนิธิพระดาบส มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม โครงการสาธิตคุณธรรมไทยสำหรับเยาวชนฯ มูลนิธิเพื่อเด็กและเยาวชน มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก มูลนิธิเด็ก มูลนิธิไทยรัฐ มูลนิธิบางกอกโพสต์ และมูลนิธิฐานเศรษฐกิจ ล่าสุด ในโครงการ Gamers Love Dad ปีที่ 8 ที่จัดขึ้นในปี 2556 มียอดร่วมบริจาคผ่านการซื้อไอเทมมากถึง 6.7 ล้านบาท รวมยอดบริจาคทั้ง 8 ปีที่ดำเนินโครงการนี้มาได้มากถึง 58 ล้านบาท



โครงการปันน้ำใจเพื่อน้อง มีจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้ผู้บริหาร พนักงาน และผู้เล่นเกมออนไลน์ของเอเชียซอฟท์ ได้ร่วมกันทำกิจกรรมอันเป็นประโยชน์ต่อสังคม อาทิ การบริจาคอาหารกลางวัน ทำกิจกรรมสนับสนุนการ มอบอุปกรณ์กีฬา อุปกรณ์การเรียน และทุนการศึกษาแก่นักเรียน



โครงการบริจาคคอมพิวเตอร์มือสองเพื่อน้อง เกิดขึ้นโดยมุ่งหวังให้โครงการนี้ได้เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมและขยายโอกาสให้เยาวชนที่ห่างไกล ได้มีโอกาสศึกษาความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยนำชุดคอมพิวเตอร์ของบริษัทที่ยังสามารถใช้งานได้ ไม่เป็นอุปกรณ์ในการเรียนรู้สำหรับน้องๆ ในโรงเรียนที่ขาดแคลน



โครงการสร้างห้องสมุดให้น้อง เป็นโครงการที่เอเชีย ซอฟท์มอบเงินจำนวน 1,000,000 บาท ให้แก่มูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย เพื่อใช้ก่อสร้างห้องสมุด และจัดซื้อหนังสือใหม่เข้าห้องสมุด ถือเป็นการนำร่องการจัดสร้างห้องสมุดในถิ่นทุรกันดาร



เนื่องจากวิกฤตการณ์ภัยธรรมชาติที่เกิดขึ้นหลายครั้ง เอเชียซอฟท์ร่วมพลังช่วยเหลือน้องๆ ในโครงการ Gamers Can Do รวมพลังน้ำใจ ช่วยเด็กไทย พันก้นน้ำท่วม ตอนพิชชา พาตะลุย โดยเชิญชวนเหล่าเกมเมอร์ทั่วประเทศ ร่วมกันบริจาคเงินผ่านช่องทาง @Cash และเสียดอาหารกลางวัน พร้อมทั้งมอบอุปกรณ์การเรียน ข้าวของเครื่องใช้ รวมถึงพำห่ม ให้นักเรียน และโรงเรียนที่ประสบภัยน้ำท่วมในหลายๆ จังหวัด รวมถึงให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ประกอบการร้านสมาชิก @Café ที่ได้รับความเดือดร้อนด้วย



ในปี 2556 ที่ผ่านมา มีการจัดกิจกรรมเพื่อสังคมและสิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างจิตสำนึกเรื่องของการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคม และการแบ่งปันโอกาสให้ผู้คนรอบข้าง เพื่อให้ธุรกิจและสังคมเดินเคียงข้างกันได้อย่างมีความสุข หลายๆ กิจกรรมที่เอเชียซอฟท์จัดขึ้นได้สร้างรอยยิ้มและความสุขมากมายหลายรูปแบบ อาทิ “AS จิตอาสา” ร่วมทำดีที่มูลนิธิช่วยคนตาบอดฯ โดยกิจกรรมนี้ส่งเสริมพนักงานให้มีจิตสาธารณะ และปลูกฝังแนวคิดแบ่งปันโอกาสให้สังคม โดยมอบรอยยิ้มให้แก่ผู้พิการทางสายตา ที่มูลนิธิช่วยคนตาบอดแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ราชวิถี และมอบเงินเพื่อเป็นทุนการศึกษาให้กับมูลนิธิฯ เพื่อใช้ในการดำเนินงานต่างๆ รวมทั้งรับบริจาคอุปกรณ์เก่าๆ ที่ไม่ใช้แล้วจากพนักงาน มามอบให้ทางมูลนิธิฯ นำไปผลิตสื่อการเรียนการสอน



และในช่วงวันแม่แห่งชาติ ปี 2556 ในวโรกาสเฉลิมพระชนมพรรษา 81 พรรษา สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ได้ริเริ่มโครงการ Gamers Can Do ปลุกข้าวเลี้ยงน้อง โดยมุ่งเน้นการปลูกจิตสำนึกด้านความรับผิดชอบต่อสังคมให้ผู้เล่นเกมและพนักงานบริษัทฯ โดยแบ่งปันโอกาส มอบความสุขให้ผู้อื่น และสิ่งดีๆ สู่สังคม ในครั้งนี้จัดขึ้นที่มูลนิธิบ้านนกขมิ้น จังหวัดอุทัยธานี โดยมีกิจกรรมปลูกข้าวและทำบ้านดิน มีการมอบเงินเพื่อสนับสนุนโครงการเกษตรผสมผสาน และมอบสิ่งของจำเป็นในชีวิตประจำวันให้มูลนิธิฯ อีกด้วย

นอกเหนือจากกิจกรรมต่างๆ มากมายที่เอเซียซอฟท์จัดขึ้นแล้ว เรายังแบ่งปันความรู้ให้นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจ ในโครงการเอเซียซอฟท์เปิดบ้านต้อนรับ มีสถานศึกษาทั่วประเทศติดต่อเข้ามาขอเยี่ยมชมและเรียนรู้การทำงานเกี่ยวกับการให้บริการเกมออนไลน์ เรามีความตั้งใจอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมการศึกษา มอบความรู้ให้เยาวชน เพื่อนำไปพัฒนาประเทศ จึงนำประสบการณ์จากการดำเนินธุรกิจมาถ่ายทอด ให้ผู้ที่สนใจนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในอนาคตได้ต่อไป



## 15. การควบคุมภายในและการบริหารจัดการความเสี่ยง

คณะกรรมการบริษัทและคณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินระบบการควบคุมภายในตามแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายใน และสรุปความเห็นได้ว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและเหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจ ไม่มีข้อบกพร่องเกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในที่เป็นสาระสำคัญ สามารถป้องกันทรัพย์สินของบริษัทฯ และบริษัทฯ ย่อย จากการที่ผู้บริหารนำไปใช้โดยมิชอบหรือโดยไม่มีอำนาจ นอกจากนี้ คณะกรรมการได้เน้นให้บริษัทฯ มีการพัฒนาระบบการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามหลักการกำกับดูแลกิจการสำหรับบริษัทจดทะเบียนปี 2549 ของตลาดหลักทรัพย์ฯ

### 15.1 การควบคุมภายใน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบควบคุมภายในที่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ทั้งในระดับบริหารและระดับปฏิบัติงาน เพื่อป้องกันหรือลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น โดยจัดทำคู่มือระเบียบและวิธีปฏิบัติงานเพื่อกำหนดหน้าที่ อำนาจการดำเนินงานของปฏิบัติงานและผู้บริหารไว้เป็นลายลักษณ์อักษรและจัดให้มีการแบ่งแยกหน้าที่ปฏิบัติงาน ผู้ควบคุม และผู้ประเมินผลออกจากกัน เพื่อให้เกิดการถ่วงดุลและตรวจสอบระหว่างกันอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ได้ว่าจ้างที่ปรึกษาภายนอกให้ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) โดยทำหน้าที่ตรวจสอบ ประเมินผลการควบคุมภายใน เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าการปฏิบัติงานหลักและกิจกรรมทางการเงินที่สำคัญของบริษัทฯ ได้ดำเนินการตามแนวทางที่กำหนดและมีประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงตรวจสอบการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับบริษัท (Compliance Control) และเพื่อให้การตรวจสอบภายในมีความเป็นอิสระ สามารถทำหน้าที่ตรวจสอบและถ่วงดุลได้อย่างเต็มที่ คณะกรรมการจึงกำหนดให้ที่ปรึกษาภายนอกให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) รายงานผลการตรวจสอบโดยตรงต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และได้รับการประเมินผลงานจากคณะกรรมการตรวจสอบด้วย

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 1/2557 เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2557 โดยมีกรรมการตรวจสอบทุกท่านเข้าร่วมประชุมด้วย คณะกรรมการบริษัทได้ร่วมกันพิจารณาและจัดทำแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ แล้วสรุปได้ว่า จากการประเมินระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ใน 5 ส่วน คือ (1) องค์กรและสภาพแวดล้อม (2) การบริหารความเสี่ยง (3) การควบคุมการปฏิบัติงานของฝ่ายบริหาร (4) สารสนเทศและการสื่อสาร และ (5) การติดตามและประเมินผล คณะกรรมการบริษัทรับทราบความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบ ที่เห็นด้วยกับผู้ตรวจสอบภายในว่า ระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และที่ผ่านมา บริษัทฯ ไม่พบข้อบกพร่องที่สำคัญของระบบการควบคุมภายใน ที่จะ มีผลกระทบต่ออย่างมีสาระสำคัญต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ และการแสดงความคิดเห็นของผู้สอบบัญชีในงบการเงิน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ มีการจัดระบบควบคุมภายในตามแบบที่ตลาดหลักทรัพย์ฯ เสนอแนะ และสอดคล้องกับมาตรฐานสากลของ The Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission หรือ COSO ที่กำหนดไว้เป็น Internal Control Framework

- สภาพแวดล้อมการควบคุม : บริษัทฯ มีระบบควบคุมในด้านบัญชีการเงิน การปฏิบัติการ การจัดองค์กร และบุคลากร โดยกำหนดให้มีกระบวนการต่างๆ โดยยึดหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามนโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดีที่ได้จัดทำไว้

- การประเมินความเสี่ยง : บริษัทฯ พิจารณาปัจจัยเสี่ยงที่บริษัทฯ ประสบอยู่หรือคาดว่าจะประสบ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลกระทบและโอกาสที่ความเสี่ยงนั้นจะเกิดขึ้น แล้วกำหนดมาตรการป้องกันและจัดการความเสี่ยงนั้น จัดทำเป็นรายงานบริหารความเสี่ยงและมีการติดตามผลเป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ

- กิจกรรมการควบคุม : บริษัทฯ สร้างกลไกในการควบคุมให้ผู้บริหาร โดยการพัฒนากระบวนการจัดการคุณภาพของ ISO มาปรับใช้กับระบบการบริหารคุณภาพและการให้บริการลูกค้า และกิจกรรมการควบคุมอื่นๆ ที่เน้นผลด้านความน่าเชื่อถือของข้อมูล การดูแลรักษาทรัพย์สินของบริษัท และการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร และความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศ

- สารสนเทศและการสื่อสาร : บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบสารสนเทศและช่องทางการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยจัดทำอินทราเน็ตและเว็บไซต์ ซึ่งเน้นการติดต่อสื่อสารในทุกระดับ

- การติดตามและประเมินผล : บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลพนักงาน 2 ครั้งต่อปี และแจ้งผลการประกอบการในทุกไตรมาส โดยผ่านการประชุมผู้บริหารและการประชุมพนักงาน

## 15.2 การตรวจสอบภายใน

ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) เป็นหน่วยงานที่จะก่อให้เกิดความมั่นใจของคณะกรรมการตรวจสอบ ในส่วนที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลและการสอบทานความถูกต้องของรายงานทางการเงิน ความเพียงพอในการเปิดเผยข้อมูล ความโปร่งใสของข้อมูล การควบคุมภายใน การบริหารความเสี่ยง

โดยเน้นนโยบายตรวจสอบในเชิงป้องกัน สร้างสรรค์ ยึดแนวทางการตรวจสอบตามมาตรฐานสากล และแนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมทั้งยังมีการผลักดันและพัฒนาการตรวจสอบให้เข้ากับสภาพธุรกิจที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมใหม่ เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ความโปร่งใส ตรวจสอบได้ และมีความน่าเชื่อถือในการดำเนินธุรกิจ

ในปี 2557 คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาคัดเลือก และแต่งตั้ง บริษัท ยูนิค แอดไวเซอร์ จำกัด เป็นที่ปรึกษากายนอก เพื่อให้บริษัท ยูนิค แอดไวเซอร์ จำกัด ได้มอบหมายให้นายโกศล เข้มสิบลู กรรมการผู้จัดการ เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติงานที่ตรวจสอบภายในของบริษัท

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาคุณสมบัติของ บริษัท ยูนิค แอดไวเซอร์ จำกัด และนายโกศล เข้มสิบลู แล้วเห็นว่า มีความเหมาะสมเพียงพอกับการปฏิบัติงานที่ดังกล่าว เนื่องจากมีความเป็นอิสระ และมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานด้านการตรวจสอบภายในมากกว่า 21 ปี และเป็นผู้สอบบัญชีรับอนุญาต (CPA) ผู้ตรวจสอบภายในรับอนุญาต (CIA) และผู้ตรวจสอบภายในด้านการบริการการเงิน (CFSA)

ทั้งนี้ การแต่งตั้ง กอดดอน และโยกย้ายผู้ดำรงตำแหน่งหัวหน้างาน ผู้ตรวจสอบภายในต้องได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการตรวจสอบด้วย

## 16. รายการระหว่างกัน

### มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

บริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการควบคุมการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอื่นๆ กับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในอนาคตตามประกาศของคณะกรรมการ กสท. โดยคณะกรรมการตรวจสอบจะเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นในการเข้าทำรายการและความเหมาะสมทางด้านราคาของรายการ โดยพิจารณาจากเงื่อนไขต่างๆ ให้เป็นไปตามลักษณะการดำเนินการค้าปกติในตลาด และมีการเปรียบเทียบกับราคาที่เกิดขึ้นกับบุคคลภายนอก แต่ในกรณีที่คณะกรรมการตรวจสอบไม่มีความชำนาญในการพิจารณารายการระหว่างกันที่เกิดขึ้น บริษัทฯ จะจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญอิสระหรือผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ มาเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการระหว่างกันดังกล่าว เพื่อนำไปประกอบการตัดสินใจของคณะกรรมการบริษัท และ/หรือคณะกรรมการตรวจสอบ และ/หรือผู้ถือหุ้น ตามแต่กรณี ซึ่งผู้ที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์หรือมีส่วนได้ส่วนเสียในการทำรายการระหว่างกันจะไม่มีสิทธิ์ออกเสียงในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันดังกล่าว นอกจากนั้น บริษัทฯ จะดำเนินการเปิดเผยข้อมูลในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และการได้มาหรือจำหน่ายไปของสินทรัพย์ที่สำคัญของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ตามข้อกำหนดของคณะกรรมการ กสท. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ตลอดจนถึงมาตรฐานบัญชีที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในพระบรมราชูปถัมภ์

รายการระหว่างกันของบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง และบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ในปี 2555 และปี 2556 (หน่วย : ล้านบาท)

| บริษัทหรือบุคคล /<br>ประเภทธุรกิจ                                                          | ลักษณะความสัมพันธ์                                                        | ลักษณะรายการ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ                                            |                                                                       | เหตุผลและความจำเป็น<br>ในการเข้าทำรายการ                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                            |                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 31 ธ.ค. 55                                                         | 31 ธ.ค. 56                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Asiasoft International Co., Ltd. (ASI)</b>                                              | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 และมีกรรมการร่วมกัน                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>รายได้เงินปันผลรับ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                   | 0.01<br>94.91                                                      | 0.01<br>30.96                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>ASC เรียกเก็บค่าจัดทำบัญชี</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>บริษัทอื่นที่เข้าไปร่วมลงทุน</b>                                                        |                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                    |                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Asiasoft Online PTE LTD (ASO)</b><br>ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ใน<br>สิงคโปร์ และมาเลเซีย   | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI<br>และมีกรรมการร่วมกัน | <ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าจัดทำบัญชีและค่าบริการ</li> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย</li> <li>รายได้เกมออนไลน์</li> <li>การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์</li> <li>ลูกหนี้การค้า</li> <li>ดอกเบี้ยรับ</li> <li>ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>เจ้าหนี้การค้า</li> </ul> | 0.32<br>3.40<br>7.23<br>0.04<br>1.72<br>0.12<br>-<br>10.15<br>1.84 | 0.71<br>6.16<br>23.12<br>0.02<br>7.62<br>9.56<br>0.18<br>4.72<br>8.42 | <ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ ASO</li> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์เกม FCM/CHAOS ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ</li> <li>ASO เรียกเก็บค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา</li> <li>ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์ S4/CSO จาก ASO</li> <li>ASC โอนสิทธิ์เกม FCM/CHAOS ให้ ASO</li> </ul> |
| <b>CIB Development Sdn.Bhd. (CIB)</b><br>ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ใน<br>มาเลเซีย              | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 61.68 และมีกรรมการร่วมกัน                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>รายได้เงินปันผลรับ</li> <li>ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ</li> <li>ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>                                                                                                                              | -<br>-<br>-<br>-<br>-                                              | 1.24<br>5.96<br>2.07<br>0.17<br>0.28                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าที่ปรึกษา</li> <li>CIB เรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์ ค่าที่ปรึกษา</li> </ul>                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Trilight Cove Enterprises Ltd. (TLC)</b><br>ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ใน<br>ภูมิภาคอินโดจีน | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 60<br>และมีกรรมการร่วมกัน                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์</li> <li>ลูกหนี้การค้า</li> <li>ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> </ul>                                                                                                                                                           | -<br>-<br>-<br>-                                                   | 1.89<br>5.28<br>7.02<br>0.11                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>รายได้ค่าที่ปรึกษา,รายได้ค่าลิขสิทธิ์ FCM/CHAOS</li> <li>ASC โอนสิทธิ์เกม FCM/CHAOS ให้ TLC</li> </ul>                                                                                                                                                                         |

| บริษัทหรือบุคคล /<br>ประเภทธุรกิจ                                                                                                                          | ลักษณะความสัมพันธ์                                                               | ลักษณะรายการ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ                          |                                         | เหตุผลและความจำเป็น<br>ในการเข้าทำรายการ                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                            |                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 31 ธ.ค. 55                                       | 31 ธ.ค. 56                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>AS Online SDN. BHD.<br/>(ASM)</b><br>ตัวแทนจำหน่ายในประเทศ<br>มาเลเซีย                                                                                  | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ<br>99.99 โดยถือหุ้นผ่าน ASI<br>และมีการร่วมทุน         | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้เกมออนไลน์</li> <li>● รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>● ลูกหนี้การค้า<br/>บริษัทฯ ขายสินค้าอื่นๆ<br/>ให้กับ ASM</li> <li>● ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืม<br/>บริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับ<br/>บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่<br/>ASM เพื่อดำเนินธุรกิจ</li> <li>● ดอกเบี้ยรับ</li> </ul> | 0.04<br>0.95<br>0.01<br><br>0.35<br>1.40<br>0.14 | 0.01<br>1.83<br>-<br><br>1.20<br>-<br>- | <ul style="list-style-type: none"> <li>● ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์<br/>S4/CSO จาก ASM</li> <li>● รายได้ค่าลิขสิทธิ์เกม ค่าบริการ<br/>และค่าที่ปรึกษา</li> </ul>                                                                                                                                                         |
| <b>A-Capital Co., Ltd.</b><br>บริษัทอื่นที่เข้าไปลงทุน                                                                                                     | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ<br>99.99                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                              | 0.01                                             | 0.01                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>● ASC เรียกเก็บค่าทำบัญชีจาก<br/>A-Capital</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>CONG TY TNHH CHAU<br/>A MEM (CTCM)</b><br>ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ใน<br>เวียดนาม โดยเกมที่ใช้บริการ<br>ทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จากกลุ่ม<br>บริษัทฯ เท่านั้น | ผู้รับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการ<br>เกมออนไลน์ในประเทศเวียดนาม<br>จากกลุ่มบริษัทฯ | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>● การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์</li> <li>● ลูกหนี้การค้า<br/>(บริษัทฯ เก็บค่าลิขสิทธิ์<br/>เกมออนไลน์จาก CTCM<br/>ตามสัญญาการให้<br/>ลิขสิทธิ์ช่วง)</li> <li>● รายได้เกมออนไลน์</li> <li>● เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>                                | 12.98<br>-<br>22.02<br><br>0.30<br>0.10          | 11.30<br>4.54<br>24.71<br><br>-<br>-    | <ul style="list-style-type: none"> <li>● บริษัทฯ ให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้<br/>บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามแก่<br/>CTCM</li> <li>● ASC โอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์เกมให้กับ<br/>CTCM</li> <li>● บริษัทฯ เรียกเก็บค่าใช้จ่ายในการ<br/>บริหารงานที่ได้สำรองไปก่อน</li> <li>● ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์<br/>AVA จาก CTCM</li> </ul> |
| <b>PlayPark</b><br>ผู้ให้บริการโฆษณาบนเว็บไซต์<br>ของบริษัทฯ                                                                                               | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ<br>99.99 และมีการร่วมทุน                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>● ค่าส่งเสริมการขาย<br/>และค่าโฆษณา</li> <li>● เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>                                                                                                                                                                       | 0.04<br><br>0.16<br>0.09                         | 0.04<br>-<br>-                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้ค่าทำบัญชี</li> <li>● ค่าโฆษณา</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                       |

| บริษัทหรือบุคคล /<br>ประเภทธุรกิจ                               | ลักษณะความสัมพันธ์                                                           | ลักษณะรายการ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ                                                           |                                                                                   | เหตุผลและความจำเป็น<br>ในการเข้าทำรายการ                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                 |                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 31 ธ.ค. 55                                                                        | 31 ธ.ค. 56                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Funbox</b><br>ผู้ให้บริการเกมออนไลน์                         | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99 โดยถือหุ้นผ่าน A-Capital และมีกรรมการร่วมกัน | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน</li> <li>● รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ</li> <li>● ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม</li> <li>● ลูกหนี้การค้า</li> <li>● เจ้าหนี้การค้า</li> <li>● บายการphyสิน</li> <li>● ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้อง</li> <li>● เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน (บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ FB เพื่อดำเนินธุรกิจ)</li> <li>● ดอกเบี้ยรับ</li> </ul> | 4.56<br><br>3.75<br>0.66<br>0.80<br>5.55<br>0.09<br>0.07<br><br>43.50<br><br>0.88 | 1.22<br><br>0.97<br>0.30<br>0.02<br>0.33<br>0.00<br>0.22<br><br>50.00<br><br>1.03 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ FB</li> <li>● ASC เรียกเก็บค่าโฆษณา รายได้อื่นค่าที่ปรึกษา</li> <li>● FB เรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการเช่า Rack Server</li> <li>● ASC บายเชิร์ฟเวอร์และเครื่องตกแต่งสำนักงานให้ FB</li> </ul> |
| PT Asiasoft<br>ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย        | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 79.9 โดยถือหุ้นผ่าน ASI และมีกรรมการร่วมกัน        | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้ค่าบริการ</li> <li>● ลูกหนี้และเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>● เจ้าหนี้การค้า</li> <li>● เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน (บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ PT เพื่อดำเนินธุรกิจ)</li> <li>● ดอกเบี้ยรับ</li> <li>● ดอกเบี้ยค้างรับ</li> </ul>                                                                                          | 0.05<br>6.26<br>0.10<br>33.20<br><br>0.47<br>0.42                                 | 0.05<br>6.87<br>0.09<br>36.35<br><br>1.04<br>1.46                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| บริษัท ไทยแวร์<br>คอมพิวเตอร์ จำกัด<br>ผู้ให้บริการผ่านเว็บไซต์ | บริษัทร่วม ในสัดส่วนร้อยละ 40 โดยถือหุ้นผ่าน A-Capital                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้จากการขายสินค้า</li> <li>● ลูกหนี้การค้า</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 0.24<br>0.01                                                                      | 0.05<br>0.00                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                               |

| บริษัทหรือบุคคล /<br>ประเภทธุรกิจ                                                                          | ลักษณะความสัมพันธ์                                           | ลักษณะรายการ                                                                                                                                                                                                                                                                         | มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ                              |                                                   | เหตุผลและความจำเป็น<br>ในการเข้าทำรายการ |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------|
|                                                                                                            |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 31 ธ.ค. 55                                           | 31 ธ.ค. 56                                        |                                          |
| บริษัท ไซเบอร์เกมส์<br>คอร์ปอเรชั่น จำกัด<br><br>ผู้ให้บริการเกมออนไลน์                                    | บริษัทร่วม ในสัดส่วนร้อยละ<br>30 โดยถือหุ้นผ่าน<br>A-Capital | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้จากการจำหน่ายบัตรเติมเงิน</li> <li>● รายได้จากการขายสินค้า</li> <li>● รายได้ค่าสิทธิและบริการ</li> <li>● ค่าโฆษณาและบริการ</li> <li>● ลูกหนี้การค้า</li> <li>● เจ้าหนี้การค้า</li> <li>● ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> </ul> | 0.96<br>0.51<br>0.87<br>1.42<br>0.14<br>1.09<br>0.09 | 0.48<br>-<br>0.50<br>0.86<br>0.22<br>0.92<br>0.04 |                                          |
| บริษัท เพลย์ไฮเบอร์เกมส์<br>จำกัด<br><br>ผู้ให้บริการเกมออนไลน์                                            | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ<br>99.99                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้จากการจำหน่ายบัตรเติมเงิน</li> <li>● รายได้ค่าสิทธิและบริการ</li> <li>● ขายสินทรัพย์</li> <li>● การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์</li> <li>● ลูกหนี้การค้า</li> <li>● ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน</li> <li>● เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>   | -<br>0.05<br>0.14<br>-<br>-<br>-<br>-                | 0.02<br>1.78<br>-<br>7.48<br>8.67<br>0.02<br>0.17 |                                          |
| บริษัท อิงพลัส ดิจิตอล<br>จำกัด<br><br>บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณา | บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ<br>59.99                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>● รายได้ค่าสิทธิและบริการ</li> <li>● ค่าโฆษณาและบริการ</li> <li>● ลูกหนี้การค้า</li> <li>● เจ้าหนี้การค้า</li> </ul>                                                                                                                          | -<br>-<br>-<br>-                                     | 0.06<br>1.67<br>0.00<br>1.67                      |                                          |

หมายเหตุ : กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อระดับภูมิภาค ซึ่งบริษัทฯ มีหน้าที่จัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อได้ในราคาถูกกว่าและเงื่อนไขที่ดีกว่าการจัดซื้อแยกแต่ละบริษัท

## 17. รายงานความรับผิดชอบของคณะกรรมการ ต่อรายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวม และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทและบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2556 ของบริษัท ที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการบริษัทมีภาระหน้าที่และความรับผิดชอบในฐานะกรรมการของบริษัทจดทะเบียน ในการกำกับดูแลให้รายงานทางการเงินของบริษัทมีข้อมูลทางบัญชีที่ถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส และเพียงพอ เพื่อที่จะดำรงรักษาไว้ซึ่งทรัพย์สินของบริษัท เพื่อให้ทราบจุดอ่อนและรายการที่ผิดปกติอย่างมีนัยสำคัญ รวมทั้งมีการเปิดเผยข้อมูลที่เป็นสาระสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน โดยเลือกใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสม และถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ตลอดจนได้พิจารณาถึงความสมเหตุสมผล ความระมัดระวังรอบคอบ และประมาดการที่เหมาะสมตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป

เพื่อให้การกำกับดูแลรายงานทางการเงินดังกล่าวเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ คณะกรรมการบริษัทได้แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีได้ดำรงตำแหน่งในคณะกรรมการบริหาร จำนวน 3 ท่าน ให้เป็นผู้นำรับผิดชอบเกี่ยวกับคุณภาพของรายงานทางการเงิน และระบบการควบคุมภายใน โดยมีที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน ซึ่งได้รับการคัดเลือกจากคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อตรวจสอบการปฏิบัติตามระบบที่วางไว้ และมีความเป็นอิสระในการรายงานผลการตรวจสอบ รวมทั้งเตรียมความพร้อมในการจัดทำงบการเงินซึ่งอิงตามมาตรฐาน International Financial Reporting Standards (IFRS) โดยความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวได้ปรากฏในรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งแสดงไว้ในรายงานประจำปีแล้ว

คณะกรรมการบริษัทมีความเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและผู้สอบบัญชีของบริษัท คือบริษัท สำนักงานเอ็นสัท แอนด์ ยัง จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนมีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและความรอบคอบในการจัดทำงบการเงินดังกล่าว



นายต้น เตียว ลิม  
ประธานกรรมการ  
ในนามคณะกรรมการ

## 18. สรุปข้อมูลทางการเงินเปรียบเทียบ 3 ปี

|                                                          | 2556  | 2555   | 2554   |
|----------------------------------------------------------|-------|--------|--------|
| <b>งบกำไรขาดทุน (ล้านบาท)</b>                            |       |        |        |
| รายได้จากการขายและบริการ - สุทธิ                         | 1,685 | 1,972  | 1,638  |
| กำไรขั้นต้นจากการขายและบริการ                            | 529   | 848    | 737    |
| กำไรสุทธิก่อนดอกเบี้ยจ่ายและภาษีเงินได้นิติบุคคล         | 78    | 379    | 365    |
| กำไรสุทธิส่วนที่เป็นของผู้อถือหุ้นของบริษัท              | 52    | 294    | 296    |
| <b>งบดุล (ล้านบาท)</b>                                   |       |        |        |
| สินทรัพย์                                                | 1,741 | 2,045  | 1,869  |
| หนี้สิน                                                  | 523   | 644    | 550    |
| ส่วนของผู้ถือหุ้น                                        | 1,218 | 1,401  | 1,319  |
| <b>หุ้น</b>                                              |       |        |        |
| จำนวนหุ้นสามัญที่ออกและชำระแล้ว (ล้านหุ้น)               | 307   | 307    | 316    |
| มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ (บาท)                                | 1     | 1      | 1      |
| กำไรสุทธิต่อหุ้น (บาท)                                   | 0.17  | 0.96   | 0.97   |
| เงินปันผลจ่ายต่อหุ้น (บาท)                               | 0.45  | 1.00   | 0.76   |
| <b>อัตราส่วนทางการเงิน</b>                               |       |        |        |
| อัตรากำไรสุทธิต่อรายได้จากการขายและการให้บริการ (ร้อยละ) | 3.08% | 14.91% | 18.07% |
| อัตราผลตอบแทนต่อสินทรัพย์รวม (ร้อยละ)                    | 2.50% | 15.75% | 16.29% |
| อัตราผลตอบแทนต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (ร้อยละ)               | 3.56% | 22.35% | 22.88% |
| อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)              | 0.43  | 0.46   | 0.42   |

## 19. คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานการเงิน และ ผลการดำเนินงาน

### 19.1 ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

#### โครงสร้างรายได้หลักในปี 2556

ในปี 2556 บริษัทฯ ยังคงมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และกลุ่มประเทศอินโดจีน เกมที่เปิดให้บริการและสินค้าที่จำหน่ายซึ่งเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ ในปี 2556 โดยภาพรวมแล้วไม่แตกต่างจากปี 2555

#### การลงทุนเพื่อขยายธุรกิจในระหว่างปี 2556

เมื่อวันที่ 4 ตุลาคม 2556 บริษัทฯ ลงทุนในบริษัท อีจังก์ฟิส ดิจิตอล จำกัด ซึ่งจดทะเบียนพาณิชย์ในประเทศไทย ประกอบธุรกิจให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณาแก่ลูกค้าในกลุ่มของบริษัทและลูกค้าที่เป็นบุคคลภายนอก บริษัทฯ มีสัดส่วนการลงทุนร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียนจำนวน 5 ล้านบาท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 บริษัทฯ จ่ายเงินลงทุนแล้วจำนวน 1.5 ล้านบาท

#### การปรับปรุงโครงสร้างการบริหารจัดการ และสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่

บริษัทฯ ปรับปรุงโครงสร้างและการบริหารงานภายในกลุ่มบริษัทฯ ในทุกประเทศ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการใช้ทรัพยากรในการบริหารและปฏิบัติงาน ลดการสูญเสียค่าใช้จ่ายที่ซ้ำซ้อนและไม่จำเป็น ตลอดจนบริษัทฯ ได้ลงทุนเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อรองรับการเป็น Total Online Entertainment ซึ่งจะเป็นการเพิ่มบริการที่หลากหลายให้แก่ลูกค้า มากกว่าการเป็นเพียงผู้ให้บริการเกมออนไลน์

#### สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ผู้นำการให้บริการเกมออนไลน์อันดับหนึ่งของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 56 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (29 เกม) สิงคโปร์ (9 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) อินโดนีเซีย (2 เกม) ฟิลิปปินส์ (2 เกม) และอินโดจีน ซึ่งประกอบด้วย พม่า เวียดนาม และกัมพูชา (6 เกม) โดยสัดส่วนรายได้จากการดำเนินงานในประเทศและต่างประเทศในปี 2556 คิดเป็นร้อยละ 54 และ 46 ของรายได้ทั้งหมด โดยรายได้ของบริษัทฯ ประกอบด้วย รายได้จากเกมออนไลน์ มีสัดส่วนคิดเป็นร้อยละ 89 ของรายได้ทั้งหมด ส่วนรายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าเกมออนไลน์เท่ากับร้อยละ 7 และรายได้อื่นๆ อีกร้อยละ 4 ของรายได้ทั้งหมด

## รายได้

รายได้ตามภูมิศาสตร์มีรายละเอียดดังนี้

| ภูมิศาสตร์         | 2554    |             | 2555    |             | 2556    |             |
|--------------------|---------|-------------|---------|-------------|---------|-------------|
|                    | ล้านบาท | สัดส่วน (%) | ล้านบาท | สัดส่วน (%) | ล้านบาท | สัดส่วน (%) |
| ในประเทศ           | 1,113   | 66          | 1,155   | 57          | 926     | 54          |
| ต่างประเทศ         | 572     | 34          | 861     | 43          | 787     | 46          |
| รวม                | 1,685   | 100         | 2,016   | 100         | 1,713   | 100         |
| อัตราการเติบโต (%) | 9%      |             | 20%     |             | -15%    |             |

ในปี 2556 บริษัทฯ มีรายได้รวม 1,713 ล้านบาท ลดลง 229 ล้านบาท หรือร้อยละ 15 จากปีก่อนที่มีรายได้รวม 2,016 ล้านบาท จากธุรกิจหลัก ทั้งธุรกิจเกมออนไลน์และธุรกิจตัวแทนจำหน่าย โดยคิดเป็นสัดส่วนต่อรายได้รวมของการดำเนินงานในประเทศและต่างประเทศในปี 2556 ร้อยละ 54 และ 46 เปรียบเทียบกับปีก่อนที่มีสัดส่วนรายได้คิดเป็นร้อยละ 57 และ 43 ของรายได้รวม โดยรายได้ในประเทศลดลงร้อยละ 20 จากรายได้ 1,155 ล้านบาทในปี 2555 เป็น 926 ล้านบาทในปี 2556 จากธุรกิจเกมออนไลน์เป็นสาเหตุหลัก ขณะที่รายได้ต่างประเทศก็ลดลงร้อยละ 9 จากรายได้ 861 ล้านบาทในปี 2555 เป็น 787 ล้านบาทในปี 2556 จากธุรกิจตัวแทนจำหน่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจำหน่ายเกมออฟไลน์ที่ในปี 2555 ได้รับการตอบรับที่ดีเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าจะมีการเพิ่มธุรกิจที่ดำเนินงานในต่างประเทศก็ตาม

รายได้หลักตามกลุ่มธุรกิจมีรายละเอียดดังนี้

| กลุ่มธุรกิจ            | 2554    |             | 2555    |             | 2556    |             |
|------------------------|---------|-------------|---------|-------------|---------|-------------|
|                        | ล้านบาท | สัดส่วน (%) | ล้านบาท | สัดส่วน (%) | ล้านบาท | สัดส่วน (%) |
| 1. ธุรกิจเกมออนไลน์    | 1,516   | 90          | 1,662   | 84          | 1,530   | 89          |
| 2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย | 92      | 5           | 278     | 14          | 115     | 7           |
| 3. ธุรกิจบริการอื่นๆ   | 77      | 5           | 76      | 4           | 68      | 4           |
| รวมรายได้              | 1,685   | 100         | 2,016   | 100         | 1,713   | 100         |

### 1. ธุรกิจเกมออนไลน์

บริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 56 เกม ใน 6 ประเทศ คือ ไทย (29 เกม) สิงคโปร์ (9 เกม) มาเลเซีย (20 เกม) อินโดนีเซีย (2 เกม) ฟิลิปปินส์ (2 เกม) และอินโดจีน ซึ่งประกอบด้วยพม่า เวียดนาม และกัมพูชา (6 เกม) โดยมีรายได้ในปี 2556 จำนวน 1,530 ล้านบาท ลดลงจำนวน 132 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 8 จากปีก่อน ที่มีรายได้จำนวน 1,662 ล้านบาท จำนวนผู้เล่นลดลง ตลอดจนเกมใหม่ที่ได้รับบริการก็ได้รับการตอบรับไม่ดีเท่าที่ควร เพราะมีการแข่งขันที่สูง และผู้เล่นเปลี่ยนไปเล่นเกมออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือมากขึ้น ประกอบกับการเลื่อนเปิดให้บริการบางเกมออกไปล่าช้ากว่าที่กำหนด เพื่อเตรียมความพร้อมในหลายๆ ด้าน ก่อนเปิดให้บริการอย่างเป็นทางการ ทำให้สามารถเปิดให้บริการเกมใหม่เพิ่มในปีนี้ได้เพียง 10 เกม จากที่วางแผนไว้ 29 เกม โดยสามารถแบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ตามตารางด้านล่างนี้

| ภูมิศาสตร์         | 2554    |             | 2555    |             | 2556    |             |
|--------------------|---------|-------------|---------|-------------|---------|-------------|
|                    | ล้านบาท | สัดส่วน (%) | ล้านบาท | สัดส่วน (%) | ล้านบาท | สัดส่วน (%) |
| ในประเทศ           | 962     | 63          | 982     | 63          | 805     | 53          |
| ต่างประเทศ         | 554     | 37          | 680     | 37          | 725     | 47          |
| รวม                | 1,516   | 100         | 1,662   | 100         | 1,530   | 100         |
| อัตราการเติบโต (%) | 11%     |             | 10%     |             | -8%     |             |

### 2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย

รายได้จากธุรกิจตัวแทนจำหน่ายประกอบด้วยรายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมออฟไลน์ การให้บริการช่องทางการชำระเงิน ตลอดจนการเก็บค่าสมาชิกร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ โดยมีรายได้ในปี 2556 จำนวน 115 ล้านบาท ลดลงจำนวน 163 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 59 จากปีก่อน ที่มีรายได้จำนวน 278 ล้านบาท สาเหตุหลักมาจากการลดลงของรายได้ทั้ง 3 ประเภtdังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเกมออฟไลน์ ที่ลดลงมากกว่า 100 ล้านบาท เนื่องจากเกมพีซีที่จำหน่ายไปในปีก่อนเป็นเกมที่ได้รับความนิยมมากทั้งในประเทศและต่างประเทศ

### 3. ธุรกิจบริการอื่นๆ

รายได้จากธุรกิจบริการอื่นๆ ซึ่งประกอบด้วยรายได้ค่าโฆษณา รายได้สนับสนุนการตลาด รายได้ค่าลิขสิทธิ์ช่วงการบริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) โดยสำหรับปี 2556 บริษัทมีรายได้จากธุรกิจนี้จำนวน 41 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 8 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 26 จากปีก่อนที่มีรายได้จำนวน 32 ล้านบาท สาเหตุหลักมาจากรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณาบนเครือข่ายออนไลน์ ซึ่งเป็นธุรกิจหลักของบริษัทย่อยใหม่

### ต้นทุนขายและบริการ

ต้นทุนขายและบริการสำหรับปี 2556 จำนวน 1,157 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจำนวน 33 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 3 จากปีก่อนที่มีจำนวน 1,124 ล้านบาท ซึ่งสาเหตุหลักมาจากการเพิ่มขึ้นของการตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมจำนวน 49 ล้านบาท และรับรู้ผลขาดทุนจากการด้อยค่าจำนวน 57 ล้านบาท จากเกมที่ปิดให้บริการแล้วไม่ประสบความสำเร็จ ประกอบกับเกมที่คาดว่าจะไม่ได้เปิดให้บริการแล้ว เนื่องจากไม่เหมาะสมกับตลาดเกมในปัจจุบัน ส่วนต้นทุนขายและบริการที่สัมพันธ์โดยตรงกับรายได้ ปรับลดลงจำนวน 73 ล้านบาท

### ค่าใช้จ่ายในการขายและบริการ

ค่าใช้จ่ายในการขายและบริการสำหรับปี 2556 จำนวน 480 ล้านบาท ปรับลดลงจำนวน 33 ล้านบาทหรือคิดเป็นร้อยละ 6 จากปีก่อนที่มีอยู่จำนวน 513 ล้านบาท ซึ่งสาเหตุหลักมาจากการใช้ค่าใช้จ่ายการตลาดลดลง ซึ่งสัมพันธ์กับจำนวนเกมใหม่ที่ปิดให้บริการ และกิจกรรมใหญ่ทางการตลาดที่มีจำนวนลดลงจากปีก่อน

### กำไรสุทธิ

| ภูมิศาสตร์         | 2554    |                    | 2555 (ปรับปรุงใหม่) |                    | 2556    |                    |
|--------------------|---------|--------------------|---------------------|--------------------|---------|--------------------|
|                    | ล้านบาท | อัตรากำไรสุทธิ (%) | ล้านบาท             | อัตรากำไรสุทธิ (%) | ล้านบาท | อัตรากำไรสุทธิ (%) |
| ในประเทศ           | 233     | 21                 | 215                 | 19                 | 74      | 8                  |
| ต่างประเทศ         | 63      | 11                 | 79                  | 9                  | -22     | -3                 |
| รวม                | 296     | 18                 | 294                 | 15                 | 52      | 3                  |
| อัตราการเติบโต (%) | 12%     |                    | -1%                 |                    | -82%    |                    |

กำไรสุทธิส่วนของบริษัทใหญ่สำหรับปี 2556 จำนวน 52 ล้านบาท ปรับลดลงร้อยละ 82 จากจำนวน 294 ล้านบาทในปี 2555 เนื่องการดำเนินงานทั้งในประเทศและต่างประเทศมีรายได้ลดลงมาก ในขณะที่ต้นทุนปรับเพิ่มขึ้นจากการตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกม ในขณะที่ยังบริหารค่าใช้จ่ายในการขายและบริการได้ดี ส่งผลให้อัตรากำไรสุทธิจากการดำเนินงานในประเทศลดลงจากร้อยละ 19 เป็นร้อยละ 8 และจากการดำเนินงานในต่างประเทศลดลงจากร้อยละ 9 เป็นร้อยละ -3 ตลอดจนอัตรากำไรสุทธิรวมลดลงจากร้อยละ -1 เป็นร้อยละ -82

### ฐานะทางการเงิน

**สินทรัพย์ :** บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 จำนวน 1,741 ล้านบาท ลดลงจำนวน 304 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 15 จากปีก่อน ที่มีจำนวน 2,055 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนลดลงสุทธิ 280 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 26 จากปีก่อน เนื่องจากในระหว่างปี 2556
  - 1.1 ใช้เงินสดและเงินลงทุนชั่วคราว เพื่อซื้ออุปกรณ์ ซื้อมือถือและคอมพิวเตอร์ และจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลสำหรับไตรมาสที่ 1 – 3
  - 1.2 ลูกหนี้การค้าลดลง เนื่องจากรายได้จากการให้บริการและขายสินค้าลดลง
  - 1.3 สินค้าคงเหลือลดลง เนื่องจากการซื้อสินค้าเพื่อจำหน่ายลดลง
2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 24 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 2.5 จากปีก่อน เนื่องจากในระหว่างปี 2556
  - 2.1 ตัดบัญชีเงินลงทุนหมุนเวียนในการจัดตั้งสาขาที่ประเทศฟิลิปปินส์เป็นค่าใช้จ่าย
  - 2.2 ตัดค่าลิขสิทธิ์เกมเป็นต้นทุนการให้บริการ มากกว่าค่าลิขสิทธิ์เกมที่ซื้อใหม่ระหว่างปี
  - 2.3 เพิ่มขึ้นเนื่องจากรับรู้ผลกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วมในประเทศไทย
  - 2.4 เพิ่มขึ้นเนื่องจากการซื้ออุปกรณ์ มากกว่าการตัดค่าเสื่อมราคา

**หนี้สิน :** บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 จำนวน 523 ล้านบาท ลดลงจำนวน 121 ล้านบาทหรือคิดเป็นร้อยละ 19 จากปีก่อนที่มีอยู่จำนวน 644 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนลดลงสุทธิ 119 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 20 จากปีก่อนเนื่องจากในระหว่างปี 2556
  - 1.1 เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นลดลง เนื่องจากการซื้อสินค้าและการจัดกิจกรรมทางการตลาดลดลง
  - 1.2 รายได้และค่าลิขสิทธิ์ล่วงหน้าลดลง เนื่องจากการเติมเงินในระบบเกมของลูกค้าน่าลดลง
  - 1.3 ภาษีเงินได้ค้างจ่ายลดลง เนื่องจากการทำธุรกรรมลดลงและการปรับลดอัตราภาษีเงินได้ของทางการ
2. หนี้สินไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 2 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 4 จากปีก่อนเนื่องจากในระหว่างปี 2556
  - 2.1 หนี้สินตามสัญญาเช่าทางการเงินลดลง
  - 2.2 หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีลดลง
  - 2.3 สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงานเพิ่มขึ้น

**ส่วนของพวักถือหุ้น :** บริษัทฯ มีส่วนของพวักถือหุ้นรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 จำนวน 1,218 ล้านบาท ลดลงสุทธิจำนวน 183 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 13 จากปีก่อนที่มีอยู่จำนวน 1,401 ล้านบาท สรุปได้ดังนี้

1. จ่ายเงินปันผลประจำปี 2555 และจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลจากกำไรสะสมต้นปีและกำไรจากการดำเนินงานสำหรับไตรมาสที่ 1 - 3 ของปี 2556 จำนวน 234 ล้านบาท
2. กำไรสุทธิจากการดำเนินงานรวมปี 2556 ลดลงจากปีก่อน 244 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 82

## 19.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐาน: การเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญใน อนาคตทั้งภายในและภายนอก

ปัจจัยที่มีผลต่อฐานการเงินหรือการดำเนินงานมีหลายสาเหตุ อาทิ ความนิยมในตัวเกม ช่วงเวลาเปิดตัวเกม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบจากภายนอก การขโมยข้อมูล และท้ายที่สุดคือ การเพิ่มช่องทางการจำหน่าย ซึ่งปัจจัยต่างๆ อาจมีผลกระทบต่อสถานะการเงินและการดำเนินงานในอนาคต ดังนี้

### 1. ความนิยมในตัวเกม

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะกับกลุ่มตลาดจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาด มีผลทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

### 2. ช่วงเวลาเปิดตัวเกม

ช่วงเวลาในการเปิดตัวเกมเป็นอีกตัวแปรที่สำคัญ เพราะปัจจุบันมีเกมออนไลน์ออกมาสู่ตลาดมากมาย ทำให้ผู้เล่นเกมมีตัวเลือก ซึ่งช่วงเวลาในการเปิดตัวเกมใหม่ รวมถึงการประชาสัมพันธ์ที่ดี โดยเฉพาะหากเข้ากับช่วงเทศกาล จะเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้เล่นเกมได้มาก การเปิดตัวเกมในช่วงเวลาที่ไม่เหมาะสม เช่น โรงเรียนเปิดเทอม หรือช่วงนอกเทศกาล จะมีผลต่อความนิยมในตัวเกม

### 3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

ช่วง 1 - 2 ปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือ มีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างให้ความสนใจ รวมถึงประกาศที่จะเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพันธมิตรพัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดในเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจ เพื่อให้พร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

### 4. การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบภายนอก

การหยุดให้บริการอันเกิดจากผลกระทบภายนอก เช่น ภัยธรรมชาติ และเหตุการณ์ความไม่สงบทางการเมือง จะส่งผลกระทบต่อบริษัทฯ โดยเฉพาะความไม่แน่นอนทางการเมืองนี้ อาจจะมีผลกระทบต่อการหยุดให้บริการของจำนวนร้านอินเทอร์เน็ตในพื้นที่ชุมนุม ซึ่งเป็นอีกสาเหตุที่กระทบฐานการเงินของบริษัทฯ

### 5. การขโมยข้อมูล

จุดแข็งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งหากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ ได้ จะสร้างความสูญเสียโดยตรงกับบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ จึงมีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลเป็นอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

### 6. การกระจายตัวแทนจำหน่าย

บริษัทฯ มีความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มตัวแทนจำหน่ายต่างๆ เช่น ตัวแทนรับชำระเงิน ตัวแทนการขาย รวมถึงตัวแทนการจัดจำหน่าย เช่น ผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และร้านสะดวกซื้อ ซึ่งกลุ่มตัวแทนจำหน่ายต่างๆ นั้น มีอิทธิพลต่อผลิตภัณฑ์และการให้บริการของบริษัทฯ การลดลงของตัวแทนจำหน่ายจะทำให้บริษัทฯ สูญเสียรายได้ อันจะมีผลกระทบต่อฐานการเงินของบริษัทฯ

### 7. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคอาเซียน

บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ โดยในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น ดังนั้นการขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกม จะมีผลโดยรวมต่อการเติบโตของบริษัทฯ



งบนการเงิน

## 20. งบการเงิน

### รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

เสนอต่อผู้ถือหุ้นของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบงบการเงินรวมของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย ซึ่งประกอบด้วย งบแสดงฐานะการเงินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวม และงบกระแสเงินสดรวม สำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน รวมถึงหมายเหตุสรุปนโยบายการบัญชีที่สำคัญและหมายเหตุเรื่องอื่นๆ และได้ตรวจสอบงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ด้วยเช่นกัน

### ความรับผิดชอบของผู้บริหารต่องบการเงิน

ผู้บริหารเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำและการนำเสนองบการเงินเหล่านี้โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน และรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่ผู้บริหารพิจารณาว่าจำเป็น เพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

### ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชี

ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบในการแสดงความเห็นต่องบการเงินดังกล่าวจากผลการตรวจสอบของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชี ซึ่งกำหนดให้ข้าพเจ้าปฏิบัติตามข้อกำหนดด้านจรรยาบรรณ รวมถึงวางแผนและปฏิบัติงานตรวจสอบเพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผล ว่างบการเงินปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ การตรวจสอบรวมถึงการใช้วิธีการตรวจสอบเพื่อให้ได้มาซึ่งหลักฐานการสอบบัญชีเกี่ยวกับจำนวนเงินและ การเปิดเผยข้อมูลในงบการเงิน วิธีการตรวจสอบที่สื่อเกี่ยวข้องขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้สอบบัญชี ซึ่งรวมถึงการประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญของงบการเงิน ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ในการประเมินความเสี่ยงดังกล่าว ผู้สอบบัญชีพิจารณาการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำและการนำเสนองบการเงินโดยถูกต้องตามที่ควรของกิจการ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกิจการ การตรวจสอบรวมถึงการประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่ผู้บริหารใช้และความสมเหตุสมผลของประมาณการทางบัญชีที่จัดทำขึ้นโดยผู้บริหาร รวมทั้งการประเมินการนำเสนองบการเงินโดยรวม

ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลักฐานการสอบบัญชีที่ข้าพเจ้าได้รับเพียงพอและเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

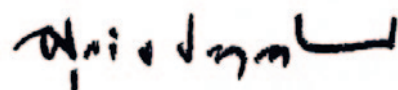
## ความเห็น

ข้าพเจ้าเห็นว่า จบการเงินข้างต้นนี้แสดงฐานะการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 ผลการดำเนินงานและกระแสเงินสด สำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกันของ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และเฉพาะของ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

## ข้อมูลและเหตุการณ์ที่เน้น

ข้าพเจ้าขอให้สังเกตหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 14 เกี่ยวกับการเข้าซื้อกิจการของบริษัทหนึ่ง ในช่วงปี 2555 ซึ่งบริษัทฯ ได้เสร็จสิ้นการประเมินมูลค่าธุรกรรมของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมา ณ วันซื้อกิจการของกิจการที่ถูกซื้อแล้วในช่วงปีปัจจุบัน และบริษัทฯ ได้นำมูลค่าดังกล่าวไปรับย้อนหลังงบการเงินสำหรับปี 2555 เพื่อสะท้อนถึงมูลค่าธุรกรรมของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมาดังกล่าว และนำเสนองบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 1 มกราคม 2555 เพื่อเป็นข้อมูลเปรียบเทียบ ทั้งนี้ข้าพเจ้ามิได้ให้ข้อสรุปอย่างมีเงื่อนไขต่อกรณีนี้แต่อย่างใด

งบแสดงฐานะการเงินรวมของ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการของ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 (ซึ่งนำมาใช้เพื่อจัดทำงบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 1 มกราคม 2555 ตามที่กล่าวในวรรคก่อน) ตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชีอื่น ซึ่งแสดงความเห็นไว้ว่าอย่างไรไม่มีเงื่อนไขตามรายงานลงวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2555



สุชาติ วัฒนวัฒน์  
ผู้สอบบัญชีรับอนุญาต เลขทะเบียน 3930

บริษัท สำนักงาน เอ็นสท์ แอนด์ ยัง จำกัด  
กรุงเทพฯ: 28 กุมภาพันธ์ 2557

## บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

## งบแสดงฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556

(หน่วย: บาท)

| หมายเหตุ                                       | งบการเงินรวม    |                      |                      | งบการเงินเฉพาะกิจการ |                      |                      |
|------------------------------------------------|-----------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
|                                                | ณ วันที่        | ณ วันที่             | ณ วันที่             | ณ วันที่             | ณ วันที่             | ณ วันที่             |
|                                                | 31 ธันวาคม 2556 | 31 ธันวาคม 2555      | 1 มกราคม 2555        | 31 ธันวาคม 2556      | 31 ธันวาคม 2555      | 1 มกราคม 2555        |
|                                                |                 | (ปรับปรุงใหม่)       |                      |                      | (ปรับปรุงใหม่)       |                      |
| <b>สินทรัพย์</b>                               |                 |                      |                      |                      |                      |                      |
| <b>สินทรัพย์หมุนเวียน</b>                      |                 |                      |                      |                      |                      |                      |
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด                 | 8               | 225,524,708          | 355,317,524          | 588,670,255          | 121,488,620          | 173,810,165          |
| เงินลงทุนชั่วคราว                              | 9               | 209,595,888          | 253,507,100          | 394,789,294          | 169,140,686          | 250,228,878          |
| ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น                    | 7, 10           | 180,146,217          | 263,496,786          | 214,943,200          | 173,623,757          | 225,113,166          |
| เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน | 7               | -                    | -                    | -                    | 86,350,000           | 78,100,000           |
| สินค้าคงเหลือ                                  | 11              | 9,000,920            | 21,084,842           | 11,907,309           | 1,674,626            | 2,143,475            |
| ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า                       |                 | 96,147,956           | 95,540,931           | 41,459,846           | 85,888,543           | 88,279,595           |
| สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น                         |                 | 78,330,419           | 90,174,378           | 66,313,701           | 19,349,967           | 24,470,435           |
| <b>รวมสินทรัพย์หมุนเวียน</b>                   |                 | <b>798,746,108</b>   | <b>1,079,121,561</b> | <b>1,318,083,605</b> | <b>657,516,199</b>   | <b>842,145,714</b>   |
| <b>สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน</b>                   |                 |                      |                      |                      |                      |                      |
| เงินฝากธนาคารที่คิดภาระค่าประกัน               | 12              | 7,948,621            | 16,465,704           | 9,630,000            | 7,948,621            | 9,955,125            |
| เงินลงทุนในบริษัทร่วม                          | 13              | 17,231,395           | 15,898,344           | 16,347,919           | -                    | -                    |
| เงินลงทุนในบริษัทย่อย                          | 14              | -                    | -                    | -                    | 433,065,472          | 433,765,472          |
| เงินลงทุนในการร่วมค้า                          | 15              | -                    | -                    | -                    | -                    | -                    |
| อุปกรณ์                                        | 16              | 156,563,968          | 151,331,208          | 124,948,671          | 73,356,727           | 75,301,628           |
| ค่าความนิยม                                    | 14              | 164,854,703          | 164,854,703          | 7,175,911            | -                    | -                    |
| สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น                        | 14, 17          | 519,984,583          | 548,410,581          | 298,905,103          | 259,242,169          | 246,360,668          |
| สินทรัพย์ภายใต้การควบคุม                       | 18              | 45,972,137           | 41,006,793           | 44,825,860           | 43,967,572           | 38,360,823           |
| สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น                      |                 | 29,486,934           | 27,578,176           | 49,010,968           | 26,680,707           | 22,577,521           |
| <b>รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน</b>                |                 | <b>942,042,341</b>   | <b>965,545,509</b>   | <b>550,844,432</b>   | <b>844,261,268</b>   | <b>826,321,237</b>   |
| <b>รวมสินทรัพย์</b>                            |                 | <b>1,740,788,449</b> | <b>2,044,667,070</b> | <b>1,868,928,037</b> | <b>1,501,777,467</b> | <b>1,668,466,951</b> |

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย  
งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)  
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556

(หน่วย: บาท)

| หมายเหตุ                                                          | งบการเงินรวม                |                                               |                           | งบการเงินเฉพาะกิจการ        |                                               |                           |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------|
|                                                                   | ณ วันที่<br>31 ธันวาคม 2556 | ณ วันที่<br>31 ธันวาคม 2555<br>(ปรับปรุงใหม่) | ณ วันที่<br>1 มกราคม 2555 | ณ วันที่<br>31 ธันวาคม 2556 | ณ วันที่<br>31 ธันวาคม 2555<br>(ปรับปรุงใหม่) | ณ วันที่<br>1 มกราคม 2555 |
| หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น                                       |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| หนี้สินหมุนเวียน                                                  |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น                                     | 7,19                        | 104,951,852                                   | 171,952,679               | 145,491,185                 | 62,787,564                                    | 105,922,143               |
| รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า                                      |                             | 257,616,437                                   | 282,829,339               | 273,832,580                 | 193,625,829                                   | 197,323,459               |
| ส่วนของหนี้สินตามสัญญาชำระเงินที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี         |                             | 4,150,601                                     | 3,665,054                 | 2,630,716                   | -                                             | 423,126                   |
| ภายในหนึ่งปี                                                      |                             | 5,966,066                                     | 29,121,275                | 17,976,280                  | 8,084,661                                     | 26,758,613                |
| หนี้สินหมุนเวียนอื่น                                              |                             | 96,073,799                                    | 100,590,823               | 98,918,267                  | 53,738,539                                    | 54,480,344                |
| รวมหนี้สินหมุนเวียน                                               |                             | 468,758,755                                   | 588,159,170               | 538,849,028                 | 318,236,593                                   | 384,907,685               |
| หนี้สินไม่หมุนเวียน                                               |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| หนี้สินตามสัญญาชำระเงิน - สุทธิจากส่วนที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี |                             | 771,764                                       | 2,225,474                 | 674,950                     | -                                             | -                         |
| ชำระภายในหนึ่งปี                                                  |                             | 771,764                                       | 2,225,474                 | 674,950                     | -                                             | -                         |
| ประมาณการหนี้สินจากสัญญาการให้สิทธิในการซื้อหุ้น                  | 14                          | 12,381,156                                    | 12,381,156                | -                           | 12,381,156                                    | 12,381,156                |
| หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี                                   | 18                          | 31,341,701                                    | 33,186,519                | 5,901,263                   | -                                             | -                         |
| สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน                                  | 20                          | 9,540,223                                     | 7,803,905                 | 4,977,267                   | 8,151,694                                     | 5,447,660                 |
| รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน                                            |                             | 54,034,844                                    | 55,597,054                | 11,553,480                  | 20,532,850                                    | 17,828,816                |
| รวมหนี้สิน                                                        |                             | 522,793,599                                   | 643,756,224               | 550,402,508                 | 338,769,443                                   | 402,736,501               |
| ส่วนของผู้ถือหุ้น                                                 |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| ทุนเรือนหุ้น                                                      |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| ทุนจดทะเบียน                                                      |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| หุ้นสามัญ 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 1 บาท                     |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| (1 มกราคม 2555: หุ้นสามัญ 316,000,000 หุ้น                        |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| มูลค่าหุ้นละ 1 บาท)                                               | 21,22                       | 307,407,762                                   | 307,407,762               | 316,000,000                 | 307,407,762                                   | 307,407,762               |
| ทุนออกจำหน่ายและชำระเต็มมูลค่าแล้ว                                |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| หุ้นสามัญ 307,407,762 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 1 บาท                     |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| (1 มกราคม 2555: หุ้นสามัญ 315,907,762 หุ้น                        |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| มูลค่าหุ้นละ 1 บาท)                                               |                             | 307,407,762                                   | 307,407,762               | 315,907,762                 | 307,407,762                                   | 307,407,762               |
| ส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ                                           |                             | 796,833,756                                   | 796,833,756               | 796,833,756                 | 796,833,756                                   | 796,833,756               |
| หุ้นทุนซื้อคืน                                                    | 22                          | -                                             | -                         | (59,621,864)                | -                                             | -                         |
| กำไรสะสม                                                          |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| จัดสรรแล้ว                                                        |                             |                                               |                           |                             |                                               |                           |
| สำรองตามกฎหมาย                                                    | 23                          | 31,600,000                                    | 31,600,000                | 31,600,000                  | 31,600,000                                    | 31,600,000                |
| สำรองหุ้นทุนซื้อคืน                                               | 22                          | -                                             | -                         | 59,621,864                  | -                                             | -                         |
| ยังไม่ได้จัดสรร                                                   |                             | (19,298,816)                                  | 162,388,775               | 177,459,824                 | 27,166,506                                    | 129,888,932               |
| องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น                                |                             | (2,539,095)                                   | (8,528,957)               | (6,359,530)                 | -                                             | -                         |
| ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ                                       |                             | 1,114,003,607                                 | 1,289,701,336             | 1,315,441,812               | 1,163,008,024                                 | 1,265,730,450             |
| ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของบริษัทย่อย           |                             | 103,991,243                                   | 111,209,510               | 3,083,717                   | -                                             | -                         |
| รวมส่วนของผู้ถือหุ้น                                              |                             | 1,217,994,850                                 | 1,400,910,846             | 1,318,525,529               | 1,163,008,024                                 | 1,265,730,450             |
| รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น                                    |                             | 1,740,788,449                                 | 2,044,667,070             | 1,868,928,037               | 1,501,777,467                                 | 1,668,466,951             |
|                                                                   |                             |                                               |                           |                             |                                               | 1,638,502,723             |

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย  
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ  
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556

(หน่วย: บาท)

| หมายเหตุ                                                    | งบการเงินรวม         |                        | งบการเงินเฉพาะกิจการ |                      |
|-------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------|----------------------|----------------------|
|                                                             | 2556                 | 2555<br>(ปรับปรุงใหม่) | 2556                 | 2555                 |
| <b>รายได้</b>                                               |                      |                        |                      |                      |
| รายได้จากการขายและบริการ                                    | 1,685,486,229        | 1,971,941,769          | 860,049,898          | 1,006,134,889        |
| เงินปันผลรับ                                                | 14                   | -                      | 36,914,971           | 94,912,000           |
| ดอกเบี้ยรับ                                                 | 10,211,700           | 14,763,633             | 11,624,508           | 15,743,250           |
| รายได้อื่น                                                  | 17,512,960           | 29,070,905             | 24,678,480           | 24,126,528           |
| <b>รวมรายได้</b>                                            | <b>1,713,210,889</b> | <b>2,015,776,307</b>   | <b>933,267,857</b>   | <b>1,140,916,667</b> |
| <b>ค่าใช้จ่าย</b>                                           |                      |                        |                      |                      |
| ต้นทุนขายและบริการ                                          | 1,156,935,370        | 1,124,353,184          | 516,265,557          | 518,541,408          |
| ค่าใช้จ่ายในการขาย                                          | 136,052,329          | 167,090,574            | 68,341,043           | 86,322,417           |
| ค่าใช้จ่ายในการบริหาร                                       | 343,998,988          | 346,313,600            | 188,102,821          | 173,351,555          |
| ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุน (โอนกลับ)                   | 14                   | -                      | 2,200,000            | (40,238,635)         |
| <b>รวมค่าใช้จ่าย</b>                                        | <b>1,636,986,687</b> | <b>1,637,757,358</b>   | <b>774,909,421</b>   | <b>737,976,745</b>   |
| <b>กำไรก่อนส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม</b>         |                      |                        |                      |                      |
| ค่าใช้จ่ายทางการเงิน และค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้               | 76,224,202           | 378,018,949            | 158,358,436          | 402,939,922          |
| ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม                        | 1,562,551            | 546,425                | -                    | -                    |
| <b>กำไรก่อนค่าใช้จ่ายทางการเงินและค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้</b> | <b>77,786,753</b>    | <b>378,565,374</b>     | <b>158,358,436</b>   | <b>402,939,922</b>   |
| ค่าใช้จ่ายทางการเงิน                                        | (1,006,627)          | (242,508)              | (6,440)              | (58,743)             |
| <b>กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้</b>                        | <b>76,780,126</b>    | <b>378,322,866</b>     | <b>158,351,996</b>   | <b>402,881,179</b>   |
| ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้                                       | 18                   | (30,200,909)           | (27,444,533)         | (69,407,187)         |
| <b>กำไรสำหรับปี</b>                                         | <b>46,579,217</b>    | <b>297,348,629</b>     | <b>130,907,463</b>   | <b>333,473,992</b>   |
| <b>กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น:</b>                             |                      |                        |                      |                      |
| ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่าทางการเงิน             |                      |                        |                      |                      |
| ที่เป็นเงินตราต่างประเทศ                                    | 5,726,962            | (1,443,100)            | -                    | -                    |
| <b>กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี</b>                       | <b>52,306,179</b>    | <b>295,905,529</b>     | <b>130,907,463</b>   | <b>333,473,992</b>   |

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย  
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)  
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556

(หน่วย: บาท)

| หมายเหตุ                                                           | งบการเงินรวม       |                        | งบการเงินเฉพาะกิจการ |                    |
|--------------------------------------------------------------------|--------------------|------------------------|----------------------|--------------------|
|                                                                    | 2556               | 2555<br>(ปรับปรุงใหม่) | 2556                 | 2555               |
| <b>การแบ่งปันกำไร</b>                                              |                    |                        |                      |                    |
| ส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ                                 | 51,942,298         | 293,981,169            | 130,907,463          | 333,473,992        |
| ส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม<br>ของบริษัทย่อย | (5,363,081)        | 3,367,460              |                      |                    |
|                                                                    | <u>46,579,217</u>  | <u>297,348,629</u>     |                      |                    |
| <b>การแบ่งปันกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม</b>                            |                    |                        |                      |                    |
| ส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ                                 | 57,932,160         | 291,811,742            | 130,907,463          | 333,473,992        |
| ส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม<br>ของบริษัทย่อย | (5,625,981)        | 4,093,787              |                      |                    |
|                                                                    | <u>52,306,179</u>  | <u>295,905,529</u>     |                      |                    |
| <b>กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน</b>                                      |                    |                        |                      |                    |
| กำไรส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ                             | 0.17               | 0.96                   | 0.43                 | 1.08               |
| จำนวนหุ้นสามัญเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (หุ้น)                             | <u>307,407,762</u> | <u>307,407,762</u>     | <u>307,407,762</u>   | <u>307,407,762</u> |

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย  
 งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น  
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556

| งบการเงินรวม                |                             |                          |                           |            |               |                                 |                      |                                 |                                           | (หน่วย: บาท) |  |
|-----------------------------|-----------------------------|--------------------------|---------------------------|------------|---------------|---------------------------------|----------------------|---------------------------------|-------------------------------------------|--------------|--|
| ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ |                             |                          |                           |            |               |                                 |                      |                                 |                                           |              |  |
| ทุนเรือนหุ้น<br>ที่ออก      | ส่วนเกิน<br>มูลค่าหุ้นสามัญ | หุ้นกู้<br>และตราสารหนี้ | ส่วนเกิน<br>มูลค่าหุ้นกู้ | กำไรสะสม   |               | องค์ประกอบอื่น<br>ของผู้ถือหุ้น |                      |                                 |                                           |              |  |
|                             |                             |                          |                           | สำรอง      | ส่วนเกิน      | การแปลงค่า                      | งบการเงินที่<br>เป็น | ส่วนของผู้ถือหุ้น<br>ของบริษัทฯ | ส่วนที่<br>ไม่มีอำนาจควบคุม<br>ของบริษัทฯ | รวม          |  |
|                             |                             |                          |                           |            |               |                                 |                      |                                 |                                           |              |  |
| และชำระแล้ว                 | มูลค่าหุ้นสามัญ             | หุ้นกู้                  | ตราสารหนี้                | ตามกฎหมาย  | หุ้นกู้       | ยังไม่ได้รับชำระ                | เงินตราต่างประเทศ    |                                 |                                           |              |  |
| 315,907,762                 | 796,833,756                 | (59,621,864)             | 31,600,000                | 59,621,864 | 177,459,824   | (6,359,530)                     | 1,315,441,812        | 3,083,717                       | 1,318,525,529                             |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | 293,981,169   | (2,169,427)                     | 291,811,742          | 4,093,787                       | 295,905,529                               |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | (317,552,218) | -                               | (317,552,218)        | -                               | (317,552,218)                             |              |  |
| (8,500,000)                 | -                           | 59,621,864               | -                         | -          | (51,121,864)  | -                               | -                    | -                               | -                                         |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | (59,621,864)  | -                               | -                    | -                               | -                                         |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | -             | -                               | -                    | -                               | -                                         |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | -             | -                               | -                    | -                               | -                                         |              |  |
| 307,407,762                 | 796,833,756                 | -                        | 31,600,000                | -          | 162,388,775   | (8,528,957)                     | 1,289,701,336        | 111,209,510                     | 1,400,910,846                             |              |  |
| 307,407,762                 | 796,833,756                 | -                        | 31,600,000                | -          | 172,369,435   | (8,528,957)                     | 1,299,681,996        | 77,627,508                      | 1,377,309,504                             |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | (9,980,660)   | -                               | (9,980,660)          | 33,582,002                      | 23,601,342                                |              |  |
| 307,407,762                 | 796,833,756                 | -                        | 31,600,000                | -          | 162,388,775   | (8,528,957)                     | 1,289,701,336        | 111,209,510                     | 1,400,910,846                             |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | 51,942,298    | 5,989,862                       | 57,932,160           | (5,625,981)                     | 52,306,179                                |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | (233,629,889) | -                               | (233,629,889)        | -                               | (233,629,889)                             |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | -             | -                               | -                    | -                               | -                                         |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | -             | -                               | -                    | 2,162,576                       | 2,162,576                                 |              |  |
| -                           | -                           | -                        | -                         | -          | -             | -                               | -                    | (3,754,862)                     | (3,754,862)                               |              |  |
| 307,407,762                 | 796,833,756                 | -                        | 31,600,000                | -          | (19,298,816)  | (2,539,095)                     | 1,114,003,607        | 103,991,243                     | 1,217,994,850                             |              |  |

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียวอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย  
 งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)  
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556

(หน่วย: บาท)

งบการเงินเฉพาะกิจการ

| ทุนเรือนหุ้น<br>ที่ออก                   | ส่วนเกิน<br>มูลค่าหุ้นสามัญ | กำไรสะสม       |                |                     |                 | รวม               |               |
|------------------------------------------|-----------------------------|----------------|----------------|---------------------|-----------------|-------------------|---------------|
|                                          |                             | หุ้นทุนซื้อคืน | จัดสรรแล้ว     | กำไรสะสม            |                 |                   |               |
|                                          |                             |                |                |                     |                 |                   |               |
| และชำระแล้ว                              |                             |                | สำรองตามกฎหมาย | สำรองหุ้นทุนซื้อคืน | ยังไม่ได้จัดสรร | ส่วนของผู้ถือหุ้น |               |
| ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2555        | 315,907,762                 | 796,833,756    | (59,621,864)   | 31,600,000          | 59,621,864      | 105,467,158       | 1,249,808,676 |
| กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี           | -                           | -              | -              | -                   | -               | 333,473,992       | 333,473,992   |
| เงินปันผลจ่าย (หมายเหตุ 28)              | -                           | -              | -              | -                   | -               | (317,552,218)     | (317,552,218) |
| ลดหุ้นทุนซื้อคืน (หมายเหตุ 22)           | (8,500,000)                 | -              | 59,621,864     | -                   | -               | (51,121,864)      | -             |
| โอนกลับสำรองหุ้นทุนซื้อคืน (หมายเหตุ 22) | -                           | -              | -              | -                   | (59,621,864)    | 59,621,864        | -             |
| ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555      | 307,407,762                 | 796,833,756    | -              | 31,600,000          | -               | 129,888,932       | 1,265,730,450 |
| ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม 2556        | 307,407,762                 | 796,833,756    | -              | 31,600,000          | -               | 129,888,932       | 1,265,730,450 |
| กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี           | -                           | -              | -              | -                   | -               | 130,907,463       | 130,907,463   |
| เงินปันผลจ่าย (หมายเหตุ 28)              | -                           | -              | -              | -                   | -               | (233,629,889)     | (233,629,889) |
| ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556      | 307,407,762                 | 796,833,756    | -              | 31,600,000          | -               | 27,166,506        | 1,163,008,024 |

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบกระแสเงินสด

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556

(หน่วย: บาท)

|                                                           | งบการเงินรวม       |                    | งบการเงินเฉพาะกิจการ |                    |
|-----------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|----------------------|--------------------|
|                                                           | 2556               | 2555               | 2556                 | 2555               |
|                                                           | (ปรับปรุงใหม่)     |                    |                      |                    |
| <b>กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน</b>                     |                    |                    |                      |                    |
| กำไรก่อนภาษีเงินได้                                       | 76,780,126         | 378,322,866        | 158,351,996          | 402,881,179        |
| รายการปรับกระทบยอดกำไรก่อนภาษีเงินได้เป็นเงินสดรับ (จ่าย) |                    |                    |                      |                    |
| จากกิจกรรมดำเนินงาน                                       |                    |                    |                      |                    |
| ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย                             | 182,775,269        | 166,452,877        | 94,460,870           | 91,700,511         |
| ค่าเผื่อนี้สงสยจะสูญ (โอนกลับ)                            | (310,747)          | 2,397,645          | -                    | 2,095,416          |
| โอนกลับการปรับลดสินค้าคงเหลือเป็นมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ   | (2,473,353)        | (122,023)          | (2,473,353)          | (122,023)          |
| ขาดทุนจากการด้อยค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า                  | 18,322,452         | -                  | 18,322,452           | -                  |
| ขาดทุนจากการตัดบัญชีค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า              | 5,448,997          | 7,918,904          | 2,509,230            | 7,918,904          |
| ขาดทุนจากการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย (โอนกลับ)     | -                  | -                  | 2,200,000            | (40,238,635)       |
| ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม                      | (1,562,551)        | (546,425)          | -                    | -                  |
| ขาดทุนจากการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น             | 38,691,012         | 1,758,312          | 22,282,927           | -                  |
| ขาดทุนจากการตัดบัญชีสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น               | 43,293,710         | 30,149,527         | 21,741,920           | 22,068,696         |
| เงินปันผลรับจากเงินลงทุนในบริษัทย่อย                      | -                  | -                  | (36,914,971)         | (94,912,000)       |
| กำไรจากการจำหน่ายอุปกรณ์                                  | (504,648)          | (668,030)          | (458,994)            | (749,232)          |
| ขาดทุนจากการตัดบัญชีอุปกรณ์                               | 3,325,960          | -                  | 3,296,517            | -                  |
| (กำไร) ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้น          | (881,527)          | 5,860,791          | (7,929,774)          | 3,966,004          |
| สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน                          | 1,736,318          | 2,826,638          | 2,704,034            | 1,031,875          |
| กำไรจากการต่อรองราคาซื้อธุรกิจ                            | (243,864)          | (724,944)          | -                    | -                  |
| ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อกิจการ                       | -                  | 823,497            | -                    | -                  |
| ค่าใช้จ่ายดอกเบี้ย                                        | 1,006,627          | 242,508            | 6,440                | 58,743             |
| กำไรจากการดำเนินงานก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์          |                    |                    |                      |                    |
| และหนี้สินดำเนินงาน                                       | 365,403,781        | 594,692,143        | 278,099,294          | 395,699,438        |
| สินทรัพย์ดำเนินงาน (เพิ่มขึ้น) ลดลง                       |                    |                    |                      |                    |
| เงินลงทุนชั่วคราว                                         | 43,911,212         | 141,282,194        | 81,088,192           | 144,560,415        |
| ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น                               | 85,100,369         | (32,562,907)       | 32,786,502           | (25,318,462)       |
| สินค้าคงเหลือ                                             | 14,557,275         | (9,055,509)        | 2,942,202            | 1,514,714          |
| ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า                                  | (17,239,479)       | (62,111,588)       | (11,301,635)         | (67,550,817)       |
| สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น                                    | 17,533,709         | (31,503,597)       | 5,120,468            | (14,775,254)       |
| สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น                                 | (1,908,758)        | 21,917,698         | (4,103,186)          | 14,913,586         |
| หนี้สินดำเนินงานเพิ่มขึ้น (ลดลง)                          |                    |                    |                      |                    |
| เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น                             | (75,280,360)       | 4,429,477          | (43,379,536)         | (12,221,525)       |
| รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า                              | (25,212,902)       | (15,387,544)       | (3,697,630)          | (3,800,035)        |
| หนี้สินหมุนเวียนอื่น                                      | (12,229,859)       | (4,420,458)        | (6,917,494)          | 6,795,471          |
| เงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน                                 | 394,634,988        | 607,279,909        | 330,637,177          | 439,817,531        |
| จ่ายดอกเบี้ย                                              | (1,006,627)        | (242,508)          | (6,440)              | (58,743)           |
| จ่ายภาษีเงินได้                                           | (60,166,280)       | (64,858,333)       | (51,725,234)         | (53,625,610)       |
| <b>เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน</b>                     | <b>333,462,081</b> | <b>542,179,068</b> | <b>278,905,503</b>   | <b>386,133,178</b> |

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556

(หน่วย: บาท)

|                                                                  | งบการเงินรวม         |                        | งบการเงินเฉพาะกิจการ |                      |
|------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------|----------------------|----------------------|
|                                                                  | 2556                 | 2555<br>(ปรับปรุงใหม่) | 2556                 | 2555                 |
| <b>กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน</b>                                |                      |                        |                      |                      |
| เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค่าประกัน (เพิ่มขึ้น) ลดลง                | 8,517,083            | (6,835,704)            | 2,006,504            | (325,125)            |
| ให้เงินกู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน                   | -                    | -                      | (21,656,050)         | (31,200,000)         |
| รับชำระคืนเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน         | -                    | -                      | 13,406,050           | 11,800,000           |
| ซื้ออุปกรณ์                                                      | (66,979,188)         | (60,343,413)           | (26,748,522)         | (30,246,872)         |
| เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์                                    | 3,162,111            | 3,808,685              | 697,194              | 819,866              |
| ซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น                                      | (176,340,941)        | (171,256,947)          | (122,556,974)        | (95,516,001)         |
| เงินสดรับจากการโอนสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นให้แก่บริษัทย่อย        | -                    | 4,671,385              | -                    | 14,024,627           |
| เงินคืนจากการยกเลิกสัญญาลิขสิทธิ์                                | 603,071              | 5,159,295              | -                    | 5,159,295            |
| เงินสดจ่ายสุทธิเพื่อลงทุนในบริษัทย่อย (หมายเหตุ 14)              | (328,897)            | (240,668,693)          | (1,500,000)          | (289,384,316)        |
| เงินสดรับจากส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของบริษัทย่อย          |                      |                        |                      |                      |
| จากการเพิ่มทุนของบริษัทย่อย                                      | -                    | 8,000,020              | -                    | -                    |
| เงินปันผลรับจากบริษัทร่วม                                        | 229,500              | 996,000                | -                    | -                    |
| เงินปันผลรับจากบริษัทย่อย                                        | -                    | -                      | 58,914,971           | 72,912,000           |
| <b>เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน</b>                            | <b>(231,137,261)</b> | <b>(456,469,372)</b>   | <b>(97,436,827)</b>  | <b>(341,956,526)</b> |
| <b>กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน</b>                            |                      |                        |                      |                      |
| จ่ายชำระเจ้าหนี้ตามสัญญาเช่าทางการเงิน                           | (968,163)            | (115,795)              | (423,126)            | (1,135,669)          |
| เงินปันผลจ่าย                                                    | (233,594,388)        | (317,769,307)          | (233,594,388)        | (317,769,307)        |
| เงินปันผลที่บริษัทย่อยจ่ายแก่ผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม | (3,754,862)          | -                      | -                    | -                    |
| <b>เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมจัดหาเงิน</b>                        | <b>(238,317,413)</b> | <b>(317,885,102)</b>   | <b>(234,017,514)</b> | <b>(318,904,976)</b> |
| <b>ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงินเพิ่มขึ้น</b>                     | <b>5,513,272</b>     | <b>761,659</b>         | <b>-</b>             | <b>-</b>             |
| <b>เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดลดลงสุทธิ</b>                   | <b>(130,479,321)</b> | <b>(231,413,747)</b>   | <b>(52,548,838)</b>  | <b>(274,728,324)</b> |
| กำไร (ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง            |                      |                        |                      |                      |
| ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด                                | 686,505              | (1,938,984)            | 227,293              | (1,388,537)          |
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี                              | 355,317,524          | 588,670,255            | 173,810,165          | 449,927,026          |
| <b>เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี</b>                      | <b>225,524,708</b>   | <b>355,317,524</b>     | <b>121,488,620</b>   | <b>173,810,165</b>   |

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินนี้

## บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย

### หมายเหตุประกอบงบการเงินรวม

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556

#### 1. ข้อมูลทั่วไป

บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) เป็นบริษัทมหาชนซึ่งจัดตั้งและมีภูมิลำเนาในประเทศไทย ธุรกิจหลักของบริษัทฯ คือจัดจำหน่ายและให้บริการเกมคอมพิวเตอร์ทั้งเกมออนไลน์และเกมออฟไลน์ ที่อยู่ตามที่ตั้งทะเบียนของบริษัทฯ อยู่ที่ 9/283-5 ชั้น 28 อาคารยูเอ็ม ทาวเวอร์ ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

#### 2. เกณฑ์ในการจัดทำงบการเงิน

2.1 งบการเงินนี้จัดทำขึ้นตามมาตรฐานการรายงานทางการเงินที่กำหนดในพระราชบัญญัติวิชาชีพบัญชี พ.ศ. 2547 โดยแสดงรายการในงบการเงินตามข้อกำหนดในประกาศกรมพัฒนาธุรกิจการค้าลงวันที่ 28 กันยายน 2554 ออกตามความในพระราชบัญญัติการบัญชี พ.ศ. 2543

งบการเงินฉบับภาษาไทยเป็นงบการเงินฉบับที่บริษัทฯ ใช้เป็นทางการตามกฎหมาย งบการเงินฉบับภาษาอังกฤษแปลจากงบการเงินฉบับภาษาไทยนี้

งบการเงินนี้ได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิม เว้นแต่จะได้เปิดเผยเป็นอย่างอื่นในนโยบายการบัญชี

#### 2.2 เกณฑ์ในการจัดทำงบการเงินรวม

ก) งบการเงินรวมนี้ได้จัดทำขึ้นโดยรวมงบการเงินของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “บริษัทฯ”) และบริษัทย่อย (ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “บริษัทย่อย”) ดังต่อไปนี้

| ชื่อบริษัท                                                            | ลักษณะธุรกิจ                                                               | จัดตั้งขึ้น<br>ในประเทศ | อัตราร้อยละของการถือหุ้น |       |
|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------|-------|
|                                                                       |                                                                            |                         | 2556                     | 2555  |
| ถือหุ้นโดยบริษัทฯ                                                     |                                                                            |                         |                          |       |
| บริษัท เอ แคมพิทอล จำกัด                                              | ธุรกิจลงทุน                                                                | ไทย                     | 100                      | 100   |
| บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด                            | ธุรกิจลงทุน                                                                | ไทย                     | 100                      | 100   |
| บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด                                               | บริการความบันเทิงผ่านเว็บไซต์                                              | ไทย                     | 100                      | 100   |
| บริษัท เพลย์ไชเบอร์เกมส์ จำกัด                                        | บริการเกมออนไลน์                                                           | ไทย                     | 60                       | 60    |
| CIB Development Sdn. Bhd.                                             | บริการเกมออนไลน์                                                           | มาเลเซีย                | 61.68                    | 61.68 |
| บริษัท อีจ็ฟพลัส ดิจิตอล จำกัด                                        | บริการด้านการตลาดผ่าน<br>เครือข่ายอินเทอร์เน็ต<br>และให้บริการขายสื่อโฆษณา | ไทย                     | 60                       | -     |
| ถือหุ้นโดยบริษัท เอ แคมพิทอล จำกัด                                    |                                                                            |                         |                          |       |
| บริษัท ฟินนิออกซ์ จำกัด                                               | บริการเกมออนไลน์                                                           | ไทย                     | 100                      | 100   |
| ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์<br>เนชั่นแนล จำกัด              |                                                                            |                         |                          |       |
| Asiasoft Online Pte. Ltd.                                             | บริการเกมออนไลน์                                                           | สิงคโปร์                | 100                      | 100   |
| AS Online Sdn. Bhd. และบริษัทย่อย<br>(Trilight Cove Enterprises Ltd.) | บริการเกมออนไลน์                                                           | มาเลเซีย                | 100                      | 100   |
| PT. Asiasoft                                                          | บริการเกมออนไลน์                                                           | อินโดนีเซีย             | 80                       | 80    |
| ถือหุ้นโดย CIB Development Sdn. Bhd.                                  |                                                                            |                         |                          |       |
| CIB Net Station Sdn. Bhd. และบริษัทย่อย<br>(Chinesego Sdn. Bhd.)      | บริการเกมออนไลน์                                                           | มาเลเซีย                | 100                      | 100   |

- ข) บริษัทฯ นำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมในการจัดทำงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่บริษัทฯ มีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อยจนถึงวันที่บริษัทฯ สิ้นสุดการควบคุมบริษัทย่อยนั้น
- ค) งบการเงินของบริษัทย่อยได้จัดทำขึ้นโดยใช้นโยบายการบัญชีที่สำคัญเช่นเดียวกันกับของบริษัทฯ
- ง) สินทรัพย์และหนี้สินตามงบการเงินของบริษัทย่อยซึ่งจัดตั้งในต่างประเทศแปลงค่าเป็นเงินบาทโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน ส่วนรายได้และค่าใช้จ่ายแปลงค่าเป็นเงินบาทโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยนถ่วงเฉลี่ยรายเดือน ผลต่างซึ่งเกิดขึ้นจากการแปลงค่าดังกล่าวแสดงไว้ภายใต้รายการ “กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น” ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม
- จ) ยอดคงค้างระหว่างบริษัทฯ และบริษัทย่อย รายการค้าระหว่างกันที่มีสาระสำคัญได้ถูกตัดออกจากงบการเงินรวมนี้แล้ว
- ฉ) ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม คือ จำนวนกำไรหรือขาดทุนและสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยส่วนที่ไม่ได้เป็นของบริษัทฯ และแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในส่วนของกำไรหรือขาดทุนรวมและส่วนของผู้ถือหุ้นในงบแสดงฐานะการเงินรวม

ในระหว่างปี 2556 บริษัทฯ ได้เข้าลงทุนในบริษัท อีจีสเพลส ดิจิตอล จำกัด ตามรายละเอียดที่กล่าวไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 14

## 2.3 บริษัทฯ จัดทำงบการเงินเฉพาะกิจการเพื่อประโยชน์ต่อสาธารณะ โดยแสดงเงินลงทุนในบริษัทย่อย ตามวิธีราคาทุน

### 3. มาตรฐานการบัญชีใหม่

มาตรฐานการบัญชีที่เริ่มมีผลบังคับในปีบัญชีปัจจุบันและที่จะมีผลบังคับในอนาคตมีรายละเอียดดังนี้

#### ก. มาตรฐานการบัญชีที่เริ่มมีผลบังคับในปีบัญชีปัจจุบัน

|                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>มาตรฐานการบัญชี</b><br>ฉบับที่ 12<br>ฉบับที่ 20 (ปรับปรุง 2552)<br>ฉบับที่ 21 (ปรับปรุง 2552) | ภาษีเงินได้<br>การบัญชีสำหรับเงินอุดหนุนจากรัฐบาล และการเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับความช่วยเหลือจากรัฐบาล<br>ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ<br>มาตรฐานการรายงานทางการเงิน                                                     |
| <b>มาตรฐานการรายงานทางการเงิน</b><br>ฉบับที่ 8                                                   | ส่วนงานดำเนินงาน                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>การตีความมาตรฐานการบัญชี</b><br>ฉบับที่ 10<br>ฉบับที่ 21<br>ฉบับที่ 25                        | ความช่วยเหลือจากรัฐบาล - กรณีที่ไม่มีความเกี่ยวข้องอย่างเฉพาะเจาะจงกับกิจกรรมดำเนินงาน<br>ภาษีเงินได้ - การได้รับประโยชน์จากสินทรัพย์ที่ไม่ได้คิด ค่าเสื่อมราคาที่สูงกว่าใหม่<br>ภาษีเงินได้ - การเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางภาษีของกิจการหรือของผู้ออกหุ้น |

แนวปฏิบัติทางบัญชีเกี่ยวกับการโอนและการรับโอนสินทรัพย์ทางการเงิน

ฝ่ายบริหารของบริษัทฯ และบริษัทย่อยเชื่อว่ามาตรฐานการบัญชี มาตรฐานการรายงานทางการเงิน การตีความมาตรฐานการบัญชีและแนวปฏิบัติทางบัญชีข้างต้นไม่มีผลกระทบอย่างเป็นสาระสำคัญต่องบการเงินนี้

## ข. มาตรฐานการบัญชีที่มีผลบังคับใช้ในอนาคต

### มาตรฐานการบัญชี

|                            |                                                             |               |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------|
| ฉบับที่ 1 (ปรับปรุง 2555)  | การนำเสนองบการเงิน                                          | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 7 (ปรับปรุง 2555)  | งบกระแสเงินสด                                               | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 12 (ปรับปรุง 2555) | ภาษีเงินได้                                                 | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 17 (ปรับปรุง 2555) | สัญญาเช่า                                                   | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 18 (ปรับปรุง 2555) | รายได้                                                      | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 19 (ปรับปรุง 2555) | ผลประโยชน์ของพนักงาน                                        | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 21 (ปรับปรุง 2555) | ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 24 (ปรับปรุง 2555) | การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน    | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 28 (ปรับปรุง 2555) | เงินลงทุนในบริษัทร่วม                                       | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 31 (ปรับปรุง 2555) | ส่วนได้เสียในการร่วมค้า                                     | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 34 (ปรับปรุง 2555) | งบการเงินระหว่างกาล                                         | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 36 (ปรับปรุง 2555) | การด้อยค่าของสินทรัพย์                                      | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 38 (ปรับปรุง 2555) | สินทรัพย์ไม่มีตัวตน                                         | 1 มกราคม 2557 |

### มาตรฐานการรายงานทางการเงิน

|                           |                                                                |               |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------|---------------|
| ฉบับที่ 2 (ปรับปรุง 2555) | การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์                                     | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 3 (ปรับปรุง 2555) | การรวมธุรกิจ                                                   | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 4                 | สัญญาประกันภัย                                                 | 1 มกราคม 2559 |
| ฉบับที่ 5 (ปรับปรุง 2555) | สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนที่ถือไว้เพื่อขายและการดำเนินงานที่ยกเลิก | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 8 (ปรับปรุง 2555) | ส่วนงานดำเนินงาน                                               | 1 มกราคม 2557 |

### การตีความมาตรฐานการบัญชี

|            |                                                       |               |
|------------|-------------------------------------------------------|---------------|
| ฉบับที่ 15 | สัญญาเช่าดำเนินงาน - สิ่งจูงใจที่ให้แก่ผู้เช่า        | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 27 | การประเมินเนื้อหาสัญญาเช่าที่สร้างขึ้นตามรูปแบบกฎหมาย | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 29 | การเปิดเผยข้อมูลของข้อตกลงสัมปทานบริการ               | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 32 | สินทรัพย์ไม่มีตัวตน - ต้นทุนเว็บไซต์                  | 1 มกราคม 2557 |

### การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

|            |                                                                                                                     |               |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| ฉบับที่ 1  | การเปลี่ยนแปลงในหนี้สินที่เกิดขึ้นจากการ รื้อถอน การบูรณะ และหนี้สินที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน                         | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 4  | การประเมินว่าข้อตกลงประกอบด้วยสัญญาเช่าหรือไม่                                                                      | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 5  | สิทธิในส่วนได้เสียจากกองทุนการรื้อถอน การบูรณะและการปรับปรุงสภาพแวดล้อม                                             | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 7  | การปรับปรุงย้อนหลังภายใต้มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 29 เรื่อง การรายงานทางการเงินในสภาพเศรษฐกิจที่มีภาวะเงินเฟ้อรุนแรง | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 10 | งบการเงินระหว่างกาลและการด้อยค่า                                                                                    | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 12 | ข้อตกลงสัมปทานบริการ                                                                                                | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 13 | โปรแกรมสิทธิพิเศษแก่ลูกค้า                                                                                          | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 17 | การจ่ายสินทรัพย์ที่ไม่ใช่เงินสดให้เจ้าของ                                                                           | 1 มกราคม 2557 |
| ฉบับที่ 18 | การโอนสินทรัพย์จากลูกค้า                                                                                            | 1 มกราคม 2557 |

ฝ่ายบริหารของบริษัทฯ และบริษัทย่อยเชื่อว่ามาตรฐานการบัญชี มาตรฐานการรายงานทางการเงิน การตีความมาตรฐานการบัญชีและการตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงินข้างต้นจะไม่มีผลกระทบอย่างเป็นสาระสำคัญต่องบการเงินเมื่อนำมาถือปฏิบัติ

#### 4. ผลสะสมจากการเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมาจากการรวมธุรกิจ

ในระหว่างปีปัจจุบัน บริษัทฯ และบริษัทย่อยได้ปรับปรุงงบการเงินสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555 ใหม่ เนื่องจากบริษัทฯ ได้เสร็จสิ้นการประเมินมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มา และหนี้สินที่รับมาของ CIB Development Sdn. Bhd. ตามที่กล่าวในหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 14 ผลสะสมจากการเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมดังกล่าวแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวม

จำนวนเงินของรายการปรับปรุงที่มีผลกระทบต่อรายการในงบแสดงฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จแสดงอยู่ในหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 14

## 5. นโยบายการบัญชีที่สำคัญ

### 5.1 การรับรู้รายได้

#### รายได้ค่าบริการ

รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ รับรู้เมื่อผู้เล่นเกมใช้บริการแล้ว รายได้ค่าสิทธิในการบริการให้เล่นเกมจากร้านเกม รับรู้โดยวิธีเส้นตรงตามระยะเวลาของสิทธิ

#### ขายสินค้า

รายได้จากการขายสินค้า รับรู้เมื่อบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้โอนความเสี่ยงและผลตอบแทนที่มีนัยสำคัญของความเป็นเจ้าของสินค้าให้กับผู้ซื้อแล้ว รายได้จากการขายแสดงมูลค่าตามราคาในใบกำกับสินค้าโดยไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม สำหรับสินค้าที่ได้ส่งมอบหลังจากหักส่วนลดแล้ว

#### ดอกเบี้ยรับ

ดอกเบี้ยรับถือเป็นรายได้ตามเกณฑ์คงค้าง โดยคำนึงถึงอัตราผลตอบแทนที่แท้จริง

#### เงินปันผลรับ

เงินปันผลรับถือเป็นรายได้ เมื่อบริษัทฯ มีสิทธิในการรับเงินปันผล

### 5.2 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด หมายถึง เงินสดและเงินฝากธนาคาร และเงินลงทุนระยะสั้นที่มีสภาพคล่องสูง ซึ่งถึงกำหนดจ่ายคืนภายในระยะเวลาไม่เกิน 3 เดือนนับจากวันที่ได้มา และไม่มีความจำกัดในการเบิกใช้

### 5.3 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้าแสดงมูลค่าตามจำนวนมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ บริษัทฯ และบริษัทย่อยบันทึกค่าเผื่อนี้ลงจะสูญสำหรับผลขาดทุนโดยประมาณ ที่อาจเกิดขึ้นจากการเก็บเงินจากลูกหนี้ไม่ได้ ซึ่งโดยทั่วไปพิจารณาจากประสบการณ์การเก็บเงินและการวิเคราะห์อายุหนี้

### 5.4 สินค้าคงเหลือ

สินค้าคงเหลือแสดงมูลค่าตามราคาทุน (วิธีเข้าก่อน - ออกก่อน) หรือมูลค่าสุทธิที่จะได้รับแล้วแต่ราคาใดจะต่ำกว่า

### 5.5 เงินลงทุน

ก) เงินลงทุนในหลักทรัพย์เพื่อค้าแสดงตามมูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของหลักทรัพย์บันทึกในส่วนของการกำไรหรือขาดทุน

ข) เงินลงทุนในหน่วยลงทุนของกองทุนเปิดแสดงตามมูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของหน่วยลงทุนดังกล่าวบันทึกในส่วนของการกำไรหรือขาดทุน

ค) เงินลงทุนในการร่วมค้าและบริษัทร่วมที่แสดงอยู่ในงบการเงินรวม แสดงมูลค่าตามวิธีส่วน ได้เสีย

ง) เงินลงทุนในบริษัทย่อยที่แสดงอยู่ในงบการเงินเฉพาะกิจการ แสดงมูลค่าตามวิธีราคาทุน มูลค่ายุติธรรมของหลักทรัพย์ในความต้องการของตลาดคำนวณจากราคาเสนอซื้อหลังสุด ณ สิ้นวันทำการสุดท้ายของปี ส่วนมูลค่ายุติธรรมของตราสารหนี้คำนวณโดยใช้อัตราผลตอบแทนที่ประกาศโดยสมาคมตลาดตราสารหนี้ไทย มูลค่ายุติธรรมของหน่วยลงทุนคำนวณจากมูลค่าสินทรัพย์สุทธิของหน่วยลงทุน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยใช้วิธีถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักในการคำนวณต้นทุนของเงินลงทุน

ในกรณีที่มีการโอนเปลี่ยนประเภทเงินลงทุนจากประเภทหนึ่งไปเป็นอีกประเภทหนึ่ง บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะปรับมูลค่าของเงินลงทุนดังกล่าวใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่โอนเปลี่ยนประเภทเงินลงทุน ผลแตกต่างระหว่างราคาตามบัญชีและมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่โอนจะบันทึกในส่วนของกำไรหรือขาดทุนหรือแสดงเป็นองค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้นแล้วแต่ประเภทของเงินลงทุนที่มีการโอนเปลี่ยน

เมื่อมีการจำหน่ายเงินลงทุนในหลักทรัพย์เพื่อค่าและหน่วยลงทุนของกองทุนเปิด ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนสุทธิที่ได้รับกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนจะถูกบันทึกในส่วนของกำไรหรือขาดทุน

### 5.6 อุปกรณและค่าเสื่อมราคา

อุปกรณ์แสดงมูลค่าตามราคาทุนหักค่าเสื่อมราคาสะสม และค่าเพื่อการด้อยค่าของสินทรัพย์ (ถ้ามี)

ค่าเสื่อมราคาของอุปกรณ์คำนวณจากราคาทุนโดยวิธีเส้นตรงตามอายุการให้ประโยชน์โดยประมาณ 3 ถึง 5 ปี ค่าเสื่อมราคารวมอยู่ในการคำนวณผลการดำเนินงาน และไม่มีการคิดค่าเสื่อมราคาสำหรับสินทรัพย์ระหว่างติดตั้ง

### 5.7 การรวมธุรกิจ

บริษัทฯ บันทึกบัญชีสำหรับการรวมธุรกิจโดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อ บริษัทฯ (ผู้ซื้อ) วัดมูลค่าต้นทุนการซื้อธุรกิจด้วยผลรวมของสิ่งตอบแทนที่โอนให้ซึ่งวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ สินทรัพย์และหนี้สินที่ระบุได้ซึ่งได้จากการซื้อบริษัทย่อยจะถูกวัดมูลค่าเริ่มแรกในวันที่ได้บริษัทย่อยนั้นมาที่มูลค่ายุติธรรม ผู้ซื้อจะวัดมูลค่าส่วนของผู้ที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ (ถ้ามี) ด้วยมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยผู้ที่ไม่มีความควบคุมนั้น

บริษัทฯ บันทึกต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อธุรกิจเป็นค่าใช้จ่ายในงวดที่ต้นทุนดังกล่าวเกิดขึ้นและเมื่อได้รับบริการในงบการเงินรวม และบันทึกเป็นส่วนหนึ่งของมูลค่าเงินลงทุนในงบการเงินเฉพาะกิจการ

### 5.8 ค่าความนิยม

บริษัทฯ บันทึกมูลค่าเริ่มแรกของค่าความนิยมในราคาทุน ซึ่งเท่ากับต้นทุนการรวมธุรกิจส่วนที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิที่ได้มา หากมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิที่ได้มาสูงกว่าต้นทุนการรวมธุรกิจ บริษัทฯ จะรับรู้ส่วนที่สูงกว่านี้เป็นกำไรในส่วนของการกำไรหรือขาดทุนทันที

บริษัทฯ แสดงค่าความนิยมตามราคาทุนหักค่าเพื่อการด้อยค่าสะสม และจะทดสอบการด้อยค่าของค่าความนิยมทุกปี หรือเมื่อใดก็ตามที่มีข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าเกิดขึ้น

เพื่อวัตถุประสงค์ในการทดสอบการด้อยค่า บริษัทฯ จะเป็นส่วนค่าความนิยมที่เกิดขึ้นจากการรวมกิจการให้กับหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด (หรือกลุ่มของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด) ที่คาดว่าจะได้รับประโยชน์เพิ่มขึ้นจากการรวมกิจการ และบริษัทฯ จะทำการประเมินมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยของสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดแต่ละรายการ (หรือกลุ่มของหน่วยของสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด) หากมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยของสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดต่ำกว่ามูลค่าตามบัญชี บริษัทฯ จะรับรู้ขาดทุนจากการด้อยค่าในส่วนของการกำไรหรือขาดทุน และบริษัทฯ ไม่สามารถกลับบัญชีขาดทุนจากการด้อยค่าได้ในอนาคต

### 5.9 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยบันทึกต้นทุนเริ่มแรกของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่ได้มาจากการรวมธุรกิจตามมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์นั้น ณ วันที่ซื้อธุรกิจ ส่วนสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่ได้มาจากการอื่น บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะบันทึกต้นทุนเริ่มแรกของสินทรัพย์นั้นตามราคาทุน ภายหลังการรับรู้รายการเริ่มแรก สินทรัพย์ไม่มีตัวตนแสดงมูลค่าตามราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเพื่อการด้อยค่าสะสม (ถ้ามี) ของสินทรัพย์นั้น

บริษัทฯ และบริษัทย่อยตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่มีอายุการให้ประโยชน์จำกัดอย่างมีระบบตลอดอายุการให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้น และจะประเมินการด้อยค่าของสินทรัพย์ดังกล่าวเมื่อมีข้อบ่งชี้ว่าสินทรัพย์นั้นเกิดการด้อยค่า บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะทบทวนระยะเวลาการตัดจำหน่ายและวิธีการตัดจำหน่ายของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนดังกล่าวทุกสิ้นปีเป็นอย่างน้อย ค่าตัดจำหน่ายรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายในส่วนของการกำไรหรือขาดทุน

สินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่มีอายุการให้ประโยชน์จำกัดมีดังนี้

ค่าลิขสิทธิ์เกม

ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

ความสัมพันธ์กับลูกค้า

เครื่องหมายการค้า

#### อายุการให้ประโยชน์

ตามอายุสัญญา (ประมาณ 2 ถึง 4 ปี)

3 ปี และ 5 ปี

7 ปี

20 ปี

### 5.10 รายการธุรกิจกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทฯ หมายถึง บุคคลหรือกิจการที่มีอำนาจควบคุมบริษัทฯ หรือถูกบริษัทฯ ควบคุมไม่ว่าจะเป็นโดยตรงหรือทางอ้อม หรืออยู่ภายใต้การควบคุมเดียวกันกับบริษัทฯ

นอกจากนี้ บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันยังหมายรวมถึงบริษัทร่วม กิจการร่วมค้าและบุคคลที่มีสิทธิออกเสียงโดยตรงหรือทางอ้อม ซึ่งทำให้มีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญต่อบริษัทฯ ผู้บริหารสำคัญ กรรมการ หรือพนักงานของบริษัทฯ ที่มีอำนาจในการวางแผนและควบคุมการดำเนินงานของบริษัทฯ

### 5.11 สัญญาเช่าระยะยาว

สัญญาเช่าอุปกรณ์ที่มีความเสี่ยงและผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของส่วนใหญ่ได้โอนไปให้กับผู้เช่าถือเป็นสัญญาเช่าการเงิน สัญญาเช่าการเงินจะบันทึกเป็นรายจ่ายฟ่ายทุนด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่เช่าหรือมูลค่าปัจจุบันสุทธิของจำนวนเงินที่ต้องจ่ายตามสัญญาเช่าแล้วแต่มูลค่าใดจะต่ำกว่า การผูกพันตามสัญญาเช่าหักค่าใช้จ่ายทางการเงินจะบันทึกเป็นหนี้สินระยะยาว ส่วนดอกเบี้ยจ่ายจะบันทึกในส่วนของการไถ่หรือขาดทุนตลอดอายุของสัญญาเช่า สินทรัพย์ที่ได้มาตามสัญญาเช่าการเงินจะคิดค่าเสื่อมราคาตลอดอายุการใช้งานของสินทรัพย์ที่เช่า หรืออายุของสัญญาเช่า แล้วแต่ระยะเวลาใดจะต่ำกว่า

สัญญาเช่าอาคาร และอุปกรณ์ที่มีความเสี่ยง และผลตอบแทนของความเป็นเจ้าของส่วนใหญ่ไม่ได้โอนไปให้กับผู้เช่า ถือเป็นสัญญาเช่าดำเนินงาน จำนวนเงินที่จ่ายตามสัญญาเช่าดำเนินงานรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายในส่วนของการไถ่หรือขาดทุนตามวิธีเส้นตรงตลอดอายุของสัญญาเช่า

### 5.12 เงินตราต่างประเทศ

บริษัทฯ แสดงงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเป็นสกุลเงินบาท ซึ่งเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานของบริษัทฯ รายการต่างๆ ของแต่ละกิจการที่รวมอยู่ในงบการเงินรวม วัดมูลค่าด้วยสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานของแต่ละกิจการนั้น

รายการที่เป็นเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นเงินบาทโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการ สินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งอยู่ในสกุลเงินตราต่างประเทศได้แปลงค่าเป็นเงินบาทโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน กำไรและขาดทุนที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในอัตราแลกเปลี่ยนได้รวมอยู่ในการคำนวณผลการดำเนินงาน

### 5.13 การด้อยค่าของสินทรัพย์

ทุกวันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะทำการประเมินการด้อยค่าของอุปกรณ์ สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น หรือเงินลงทุนของบริษัทฯ และบริษัทย่อย หากมีข้อบ่งชี้ว่าสินทรัพย์ดังกล่าวอาจด้อยค่า และทำการประเมินการด้อยค่าของค่าความนิยมเป็นรายปี บริษัทฯ และบริษัทย่อยรับรู้ขาดทุนจากการด้อยค่าเมื่อมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของสินทรัพย์มีมูลค่าต่ำกว่ามูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์นั้น ทั้งนี้ มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน หมายถึงมูลค่ายุติธรรมหักต้นทุนในการขายของสินทรัพย์หรือมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์แล้วแต่ราคาใดจะสูงกว่า ในการประเมินมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์ บริษัทฯ ประเมินการกระแสเงินสดในอนาคตที่กิจการคาดว่าจะได้รับจากสินทรัพย์ และคำนวณคิดลดเป็นมูลค่าปัจจุบันโดยใช้อัตราคิดลดก่อนภาษีที่สะท้อนถึงความเสี่ยงในสภาพตลาดปัจจุบันของเงินสดตามระยะเวลาและความเสี่ยงซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของสินทรัพย์ที่กำลังพิจารณาอยู่ ในการประเมินมูลค่ายุติธรรมหักต้นทุนในการขาย บริษัทฯ ใช้แบบจำลองการประเมินมูลค่าที่ดีที่สุดซึ่งเหมาะสมกับสินทรัพย์ ซึ่งสะท้อนถึงจำนวนเงินที่กิจการสามารถจะได้อาจจากการจำหน่ายสินทรัพย์หักด้วยต้นทุนในการจำหน่าย โดยการจำหน่ายนั้น ผู้ซื้อและผู้ขายมีความรอบรู้และเต็มใจในการแลกเปลี่ยนและสามารถต่อรองราคากันได้อย่างเป็นอิสระในลักษณะของผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกัน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะรับรู้รายการขาดทุนจากการด้อยค่าในส่วนของการไถ่หรือขาดทุน

#### 5.14 ผลประโยชน์ของพนักงาน

##### ผลประโยชน์ระยะสั้นของพนักงาน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยรับรู้ เงินเดือน ค่าจ้าง โบนัส และเงินสมทบกองทุนประกันสังคมเป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดรายการ

##### ผลประโยชน์หลังจากออกจากงานของพนักงาน

###### โครงการสมทบเงิน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยบางแห่ง และพนักงานได้ร่วมกันจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งประกอบด้วย เงินที่พนักงานจ่ายสะสมและเงินที่บริษัทฯ จ่ายสมทบให้เป็นรายเดือน สิทธิประโยชน์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกจากสินทรัพย์ของบริษัทฯ และบริษัทย่อยแห่งนั้น เงินที่บริษัทฯ จ่ายสมทบกองทุนสำรองเลี้ยงชีพบันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในปีที่เกิดรายการ

###### โครงการผลประโยชน์หลังจากออกจากงาน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีการสำรองเงินชดเชยที่ต้องจ่ายให้แก่พนักงานเมื่อออกจากงานตามกฎหมายแรงงาน ซึ่งบริษัทฯ และบริษัทย่อยถือว่าเงินชดเชยดังกล่าวเป็นโครงการผลประโยชน์หลังจากออกจากงานสำหรับพนักงาน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยคำนวณหนี้สินตามโครงการผลประโยชน์หลังจากออกจากงานของพนักงาน โดยใช้วิธีคิดลดแต่ละหน่วยที่ประมาณการไว้ (Projected Unit Credit Method) โดยผู้เชี่ยวชาญอิสระได้ทำการประเมินการผูกพันดังกล่าวตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย

ผลกำไรหรือขาดทุนจากการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยสำหรับโครงการผลประโยชน์หลังจากออกจากงานของพนักงานจะรับรู้ทันทีในกำไรหรือขาดทุน

ในการปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 19 เรื่อง ผลประโยชน์ของพนักงาน เป็นครั้งแรกในปี 2554 บริษัทฯ และบริษัทย่อยเลือกรับรู้หนี้สินในช่วงการเปลี่ยนแปลงโดยบันทึกเป็นค่าใช้จ่ายตามวิธีเส้นตรงภายในระยะเวลา 5 ปีนับจากวันที่นำมาตรฐานการบัญชีนี้มาถือปฏิบัติ

### 5.15 ภาษีเงินได้

ภาษีเงินได้ประกอบด้วยภาษีเงินได้ปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

#### ภาษีเงินได้ปัจจุบัน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยบันทึกภาษีเงินได้ปัจจุบันตามจำนวนที่คาดว่าจะจ่ายให้กับหน่วยงานจัดเก็บภาษี ของรัฐ โดยคำนวณจากกำไรทางภาษีตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในกฎหมายภาษีอากร

#### ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

บริษัทฯ และบริษัทย่อยบันทึกภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีของผลแตกต่างชั่วคราวระหว่างราคาตามบัญชีของสินทรัพย์และหนี้สิน ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงานกับฐานภาษีของสินทรัพย์และหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้น โดยใช้อัตราภาษีที่มีผลบังคับใช้ ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยรับรู้หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีของผลแตกต่างชั่วคราวที่ต้องเสียภาษีทุกรายการ แต่รับรู้สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับผลแตกต่างชั่วคราวที่ใช้หักภาษี รวมทั้งผลขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้จำนวนเท่าที่มีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่นอนที่บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะมีกำไรทางภาษีในอนาคตเพียงพอที่จะใช้ประโยชน์จากผลแตกต่างชั่วคราวที่ใช้หักภาษีและผลขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้นั้น

บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะทบทวนมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีทุกสิ้นรอบระยะเวลารายงานและจะทำการปรับลดมูลค่าตามบัญชีดังกล่าว หากมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่นอนว่า บริษัทฯ จะไม่มีกำไรทางภาษีเพียงพอต่อการนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีทั้งหมดหรือบางส่วนมาใช้ประโยชน์

บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะบันทึกภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีโดยตรงไปยังส่วนของผู้ที่ถือหุ้น หากภาษีที่เกิดขึ้นเกี่ยวข้องกับรายการที่ได้บันทึกโดยตรงไปยังส่วนของผู้ที่ถือหุ้น

### 5.16 หุ้นกู้ซื้อคืน

หุ้นกู้ซื้อคืนแสดงมูลค่าในงบแสดงฐานะการเงินด้วยราคาทุนเป็นรายการหักจากส่วนของผู้ที่ถือหุ้นทั้งหมด หากราคาขายของหุ้นกู้ซื้อคืนสูงกว่าราคาซื้อหุ้นกู้ซื้อคืน บริษัทฯ จะรับรู้ผลต่างเข้าบัญชีส่วนเกินมูลค่าหุ้นกู้ซื้อคืน และหากราคาขายของหุ้นกู้ซื้อคืนต่ำกว่าราคาซื้อหุ้นกู้ซื้อคืน บริษัทฯ จะนำผลต่างหักจากส่วนเกินมูลค่าหุ้นกู้ซื้อคืนให้หมดไปก่อน แล้วจึงนำผลต่างที่เหลืออยู่ไปหักจากบัญชีกำไรสะสม

## 6. การใช้ดุลยพินิจและประมาณการทางบัญชีที่สำคัญ

ในการจัดทำงานการเงินตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฝ่ายบริหารจำเป็นต้องใช้ดุลยพินิจและการประมาณการในเรื่องที่มีความไม่แน่นอนเสมอ การใช้ดุลยพินิจและการประมาณการดังกล่าวนี้ ส่งผลกระทบต่อจำนวนเงินที่แสดงในงบการเงินและต่อข้อมูลที่แสดงในหมายเหตุประกอบงบการเงิน ผลที่เกิดขึ้นจริงอาจแตกต่างไปจากจำนวนที่ประมาณการไว้ การใช้ดุลยพินิจและการประมาณการที่สำคัญมีดังนี้

### ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญของลูกหนี้

ในการประมาณค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญของลูกหนี้ ฝ่ายบริหารจำเป็นต้องใช้ดุลยพินิจในการประมาณการผลขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากลูกหนี้แต่ละราย โดยคำนึงถึงประสบการณ์การเก็บเงินในอดีต อายุของหนี้ที่ค้างค้างและสถานะเศรษฐกิจที่เป็นอยู่ในขณะนั้น เป็นต้น

### ค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย

ในการทดสอบการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย ฝ่ายบริหารจำเป็นต้องประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะได้รับในอนาคตจากการลงทุนในบริษัทย่อย รวมทั้งการเลือกอัตราคิดลดที่เหมาะสมในการคำนวณหามูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดนั้น

### อุปกรณ์และค่าเสื่อมราคา

ในการคำนวณค่าเสื่อมราคาของอุปกรณ์ ฝ่ายบริหารจำเป็นต้องทำการประมาณอายุการให้ประโยชน์และมูลค่าคงเหลือเมื่อเลิกใช้งานของอุปกรณ์ และต้องทบทวนอายุการให้ประโยชน์และมูลค่าคงเหลือใหม่หากมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น

นอกจากนี้ ฝ่ายบริหารจำเป็นต้องสอบทานการด้อยค่าของอุปกรณ์ในแต่ละช่วงเวลาและบันทึกขาดทุนจากการด้อยค่า หากคาดว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนต่ำกว่ามูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์นั้น ในการนี้ฝ่ายบริหารจำเป็นต้องใช้ดุลยพินิจที่เกี่ยวข้องกับการคาดการณ์รายได้และค่าใช้จ่ายในอนาคตซึ่งเกี่ยวข้องกับสินทรัพย์นั้น

### ค่าความนิยมและสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ในการบันทึกและวัดมูลค่าของค่าความนิยมและสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ณ วันที่ได้มา ตลอดจนการทดสอบการด้อยค่าในภายหลัง ฝ่ายบริหารจำเป็นต้องประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะได้รับในอนาคตจากสินทรัพย์ หรือหน่วยของสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสด รวมทั้งการเลือกอัตราคิดลดที่เหมาะสมในการคำนวณหามูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดนั้นๆ

ในการคำนวณค่าตัดจำหน่ายของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่มีอายุการให้ประโยชน์จำกัด ฝ่ายบริหารจำเป็นต้องทำการประมาณอายุการให้ประโยชน์ของสินทรัพย์นั้น และต้องทบทวนระยะเวลาการตัดจำหน่ายและวิธีการตัดจำหน่ายของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนหากมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น

### สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

บริษัทฯ และบริษัทย่อยจะรับรู้สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับผลแตกต่างชั่วคราวที่ใช้หักภาษีและขาดทุนทางภาษีที่ไม่ได้ใช้ เมื่อมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่นอนบริษัทฯ และบริษัทย่อยจะมีกำไรทางภาษีในอนาคตเพียงพอที่จะใช้ประโยชน์จากผลแตกต่างชั่วคราวและขาดทุนนั้น ในการนี้ฝ่ายบริหารจำเป็นต้องประมาณการว่าบริษัทฯ ควรรับรู้จำนวนสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเป็นจำนวนเท่าใด โดยพิจารณาถึงจำนวนกำไรทางภาษีที่คาดว่าจะเกิดในอนาคตในแต่ละช่วงเวลา

### ผลประโยชน์หลังออกจากงานของพนักงานตามโครงการผลประโยชน์

หนี้สินตามโครงการผลประโยชน์หลังออกจากงานของพนักงาน ประมาณขึ้นตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย ซึ่งต้องอาศัยข้อสมมติฐานต่างๆ ในการประมาณการนั้น เช่น อัตราคิดลด อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต อัตราการลาออก และอัตราการเปลี่ยนแปลงจำนวนพนักงาน เป็นต้น

### คดีฟ้องร้อง

บริษัทฯ มีหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นจากการถูกฟ้องร้องเรียกค่าเสียหาย ซึ่งฝ่ายบริหารได้ใช้ดุลยพินิจในการประเมินผลของคดีที่ถูกฟ้องร้องแล้ว และเชื่อมั่นว่าจะไม่มีความเสียหายเกิดขึ้น จึงไม่ได้บันทึกประมาณการหนี้สินดังกล่าว ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

## 7. รายการธุรกิจกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

ในระหว่างปี บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขทางการค้าและเกณฑ์ตามที่ตกลงกันระหว่างบริษัทฯ และบุคคล หรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันเหล่านั้น ซึ่งเป็นไปตามปกติธุรกิจ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

|                                    | (หน่วย: ล้านบาท) |      |                      |      |
|------------------------------------|------------------|------|----------------------|------|
|                                    | งบการเงินรวม     |      | งบการเงินเฉพาะกิจการ |      |
|                                    | 2556             | 2555 | 2556                 | 2555 |
| <b>รายการธุรกิจกับบริษัทย่อย</b>   |                  |      |                      |      |
| (ตัดออกจากงบการเงินรวมแล้ว)        |                  |      |                      |      |
| รายได้จากการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน | -                | -    | 2                    | 5    |
| รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ        | -                | -    | 14                   | 8    |
| รายได้จากการโอนสิทธิค่าลิขสิทธิ์   | -                | -    | 20                   | 2    |
| รายได้เงินปันผล                    | -                | -    | 37                   | 95   |
| รายได้ดอกเบี้ย                     | -                | -    | 2                    | 1    |
| ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริหารจัดการ     | -                | -    | 26                   | 8    |
| <b>รายการธุรกิจกับบริษัทร่วม</b>   |                  |      |                      |      |
| รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ        | -                | 1    | -                    | 1    |

|                                              | (หน่วย: ล้านบาท) |      |                      |      |
|----------------------------------------------|------------------|------|----------------------|------|
|                                              | งบการเงินรวม     |      | งบการเงินเฉพาะกิจการ |      |
|                                              | 2556             | 2555 | 2556                 | 2555 |
| <b>รายการธุรกิจกับการร่วมค้า</b>             |                  |      |                      |      |
| เงินย่ำล่วงหน้ำค่าบริการ                     | -                | 9    | -                    | -    |
| <b>รายการธุรกิจกับบริษัทที่เกี่ยวข้องกัน</b> |                  |      |                      |      |
| รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ                  | 11               | 13   | 11                   | 13   |
| รายได้จากการโอนสิทธิค่าลิขสิทธิ์             | 5                | -    | 5                    | -    |

รายการธุรกิจกับกิจการที่เกี่ยวข้องกันข้างต้นใช้นโยบายการกำหนดราคา คือ ราคาทุนบวกกำไรตามที่ตกลงร่วมกัน ยกเว้น รายได้เงินปันผลรับรู้ตามที่ประกาศจ่าย

ยอดคงค้างระหว่างบริษัทฯ และกิจการที่เกี่ยวข้องกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 และ 2555 มีรายละเอียดดังนี้

(หน่วย: ล้านบาท)

|                                                                                    | งบการเงินรวม |          | งบการเงินเฉพาะกิจการ |          |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------|----------|----------------------|----------|
|                                                                                    | 2556         | 2555     | 2556                 | 2555     |
| <b><u>ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 10)</u></b>   |              |          |                      |          |
| บริษัทย่อย                                                                         | -            | -        | 40,141               | 40,199   |
| บริษัทร่วม                                                                         | 154          | 245      | 113                  | 245      |
| บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน                                                             | 27,905       | 22,476   | 24,705               | 22,019   |
| รวม                                                                                | 28,059       | 22,721   | 64,959               | 62,463   |
| หัก: ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ                                                        | (19,484)     | (19,400) | (19,400)             | (19,400) |
| รวมลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ                       | 8,575        | 3,321    | 45,559               | 43,063   |
| <b><u>เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน</u></b>                       |              |          |                      |          |
| บริษัทย่อย                                                                         | -            | -        | 86,350               | 78,100   |
| รวมเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน                                  | -            | -        | 86,350               | 78,100   |
| <b><u>เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 19)</u></b> |              |          |                      |          |
| บริษัทย่อย                                                                         | -            | -        | 10,938               | 7,585    |
| บริษัทร่วม                                                                         | 929          | 1,088    | 929                  | 1,088    |
| บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน                                                             | 541          | 101      | -                    | 101      |
| รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน                             | 1,470        | 1,189    | 11,867               | 8,774    |

### เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย

ยอดคงค้างของเงินให้กู้ยืมระหว่างบริษัทฯ และบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 และ 2555 และการเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมดังกล่าว มีรายละเอียดดังนี้

(หน่วย: พันบาท)

| เงินให้กู้ยืม             | งบการเงินเฉพาะกิจการ |                    |               |                 |
|---------------------------|----------------------|--------------------|---------------|-----------------|
|                           | ชอคงเหลือ            |                    | ชอคงเหลือ     |                 |
|                           | ณ วันที่             |                    | ณ วันที่      |                 |
|                           | 31 ธันวาคม 2555      | เพิ่มขึ้นระหว่างปี | ลดลงระหว่างปี | 31 ธันวาคม 2556 |
| บริษัท ฟีนบ็อกซ์ จำกัด    | 43,500               | 6,500              | -             | 50,000          |
| PT. Asiasoft              | 33,200               | 3,150              | -             | 36,350          |
| AS Online Sdn. Bhd.       | 1,400                | -                  | (1,400)       | -               |
| Asiasoft Online Pte. Ltd. | -                    | 12,006             | (12,006)      | -               |
| รวม                       | 78,100               | 21,656             | (13,406)      | 86,350          |

### คำตอบแทนกรรมการและผู้บริหาร

ในระหว่างปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556 และ 2555 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงานที่ให้แก่กรรมการและผู้บริหาร ดังต่อไปนี้

(หน่วย: ล้านบาท)

|                         | งบการเงินรวม |      | งบการเงินเฉพาะกิจการ |      |
|-------------------------|--------------|------|----------------------|------|
|                         | 2556         | 2555 | 2556                 | 2555 |
| ผลประโยชน์ระยะสั้น      | 28           | 26   | 19                   | 19   |
| ผลประโยชน์หลังออกจากงาน | 1            | -    | 1                    | -    |
| รวม                     | 29           | 26   | 20                   | 19   |

## 8. เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

(หน่วย: พันบาท)

|                             | งบการเงินรวม |         | งบการเงินเฉพาะกิจการ |         |
|-----------------------------|--------------|---------|----------------------|---------|
|                             | 2556         | 2555    | 2556                 | 2555    |
| เงินสด                      | 377          | 453     | 76                   | 89      |
| เงินฝากธนาคาร               | 138,174      | 294,927 | 34,439               | 113,784 |
| ตั๋วแลกเงิน                 | 82,000       | 25,000  | 82,000               | 25,000  |
| พันธบัตรธนาคารแห่งประเทศไทย | 4,974        | 34,938  | 4,974                | 34,937  |
| รวม                         | 225,525      | 355,318 | 121,489              | 173,810 |

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 เงินฝากออมทรัพย์ เงินฝากประจำ ตั๋วแลกเงิน และพันธบัตรธนาคารแห่งประเทศไทย มีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.30 ถึง 2.75 ต่อปี (2555: ร้อยละ 0.25 ถึง 2.73 ต่อปี)

## 9. เงินลงทุนชั่วคราว

(หน่วย: พันบาท)

|                               | งบการเงินรวม |         | งบการเงินเฉพาะกิจการ |         |
|-------------------------------|--------------|---------|----------------------|---------|
|                               | 2556         | 2555    | 2556                 | 2555    |
| เงินฝากประจำ                  | 37,875       | 19,083  | -                    | 18,305  |
| เงินลงทุนในหลักทรัพย์เพื่อค้า |              |         |                      |         |
| ตราสารหนี้ - มูลค่ายุติธรรม   | 157,457      | 206,140 | 154,877              | 203,640 |
| ตราสารทุน - มูลค่ายุติธรรม    | 14,264       | 28,284  | 14,264               | 28,284  |
| รวม                           | 209,596      | 253,507 | 169,141              | 250,229 |

## 10. ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

|                                                     | งบการเงินรวม |          | งบการเงินเฉพาะกิจการ |          |
|-----------------------------------------------------|--------------|----------|----------------------|----------|
|                                                     | 2556         | 2555     | 2556                 | 2555     |
| (หน่วย: ล้านบาท)                                    |              |          |                      |          |
| <u>ลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน</u>       |              |          |                      |          |
| อายุหนี้คงค้างนับจากวันที่ถึงกำหนดชำระ              |              |          |                      |          |
| ยังไม่ถึงกำหนดชำระ                                  | 3,124        | 1,261    | 26,275               | 2,126    |
| ค้างชำระ                                            |              |          |                      |          |
| ไม่เกิน 3 เดือน                                     | 2,583        | 1,622    | 2,415                | 1,579    |
| 3 - 6 เดือน                                         | 750          | -        | -                    | -        |
| 6 - 12 เดือน                                        | 1,961        | -        | 1,961                | -        |
| มากกว่า 12 เดือน                                    | 19,400       | 19,400   | 19,400               | 19,400   |
| รวมลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน           | 27,818       | 22,283   | 50,051               | 23,105   |
| หัก: ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ                         | (19,484)     | (19,400) | (19,400)             | (19,400) |
| รวมลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน, สุทธิ    | 8,334        | 2,883    | 30,651               | 3,705    |
| <u>ลูกหนี้การค้า - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน</u>    |              |          |                      |          |
| อายุหนี้คงค้างนับจากวันที่ถึงกำหนดชำระ              |              |          |                      |          |
| ยังไม่ถึงกำหนดชำระ                                  | 131,627      | 205,474  | 102,724              | 170,502  |
| ค้างชำระ                                            |              |          |                      |          |
| ไม่เกิน 3 เดือน                                     | 31,118       | 37,708   | 22,488               | 7,597    |
| 3 - 6 เดือน                                         | 452          | 262      | -                    | -        |
| 6 - 12 เดือน                                        | 13           | 1,437    | -                    | 1,233    |
| มากกว่า 12 เดือน                                    | 2,536        | 1,908    | 2,095                | 1,070    |
| รวมลูกหนี้การค้า - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน        | 165,746      | 246,789  | 127,307              | 180,402  |
| หัก: ค่าเผ่อนหนี้สงสัยจะสูญ                         | (2,547)      | (2,942)  | (2,095)              | (2,095)  |
| รวมลูกหนี้การค้า - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน, สุทธิ | 163,199      | 243,847  | 125,212              | 178,307  |
| รวมลูกหนี้การค้า - สุทธิ                            | 171,533      | 246,730  | 155,863              | 182,012  |
| <u>ลูกหนี้อื่น - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน</u>         |              |          |                      |          |
| เงินปันผลค้างรับ                                    | -            | -        | -                    | 22,000   |
| ดอกเบี้ยค้างรับ                                     | -            | -        | 1,461                | 422      |
| รายได้ค้างรับ                                       | -            | -        | 55                   | -        |
| ลูกหนี้อื่น                                         | 241          | 438      | 13,392               | 16,936   |
| รวมลูกหนี้อื่น - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน             | 241          | 438      | 14,908               | 39,358   |
| <u>ลูกหนี้อื่น - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน</u>      |              |          |                      |          |
| ดอกเบี้ยค้างรับ                                     | 1,246        | 1,801    | 1,246                | 1,801    |
| รายได้ค้างรับ                                       | 4,938        | 1,942    | 1,607                | 1,942    |
| ลูกหนี้อื่น                                         | 2,188        | 12,586   | -                    | -        |
| รวมลูกหนี้อื่น - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน          | 8,372        | 16,329   | 2,853                | 3,743    |
| รวมลูกหนี้อื่น                                      | 8,613        | 16,767   | 17,761               | 43,101   |
| รวมลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ              | 180,146      | 263,497  | 173,624              | 225,113  |

## 11. สินค้ำคงเหลือ

(หน่วย: พันบาท)

|                         |       | งบการเงินรวม               |             |                     |             |        |
|-------------------------|-------|----------------------------|-------------|---------------------|-------------|--------|
|                         |       | รายการปรับลดราคาทุนให้     |             |                     |             |        |
| ราคาทุน                 |       | เป็นมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ |             | สินค้าคงเหลือ-สุทธิ |             |        |
| <u>2556</u> <u>2555</u> |       | <u>2556</u>                | <u>2555</u> | <u>2556</u>         | <u>2555</u> |        |
| สินค้าสำเร็จรูป         | 9,641 | 24,188                     | (769)       | (3,242)             | 8,872       | 20,946 |
| วัสดุ                   | 129   | 139                        | -           | -                   | 129         | 139    |
| รวม                     | 9,770 | 24,327                     | (769)       | (3,242)             | 9,001       | 21,085 |

(หน่วย: พันบาท)

|                 |  | งบการเงินเฉพาะกิจการ   |                            |              |                       |              |              |
|-----------------|--|------------------------|----------------------------|--------------|-----------------------|--------------|--------------|
|                 |  | รายการปรับลดราคาทุนให้ |                            |              |                       |              |              |
|                 |  | ราคาทุน                | เป็นมูลค่าสุทธิที่จะได้รับ |              | สินค้าคงเหลือ - สุทธิ |              |              |
|                 |  | <u>2556</u>            | <u>2555</u>                | <u>2556</u>  | <u>2555</u>           | <u>2556</u>  | <u>2555</u>  |
| สินค้าสำเร็จรูป |  | 2,315                  | 5,246                      | (769)        | (3,242)               | 1,546        | 2,004        |
| วัสดุ           |  | 129                    | 139                        | -            | -                     | 129          | 139          |
| รวม             |  | <u>2,444</u>           | <u>5,385</u>               | <u>(769)</u> | <u>(3,242)</u>        | <u>1,675</u> | <u>2,143</u> |

## 12. เงินฝากธนาคารที่ติดการกำกับ

บริษัทฯ ได้นำเงินฝากประจำจำนวนประมาณ 7 ล้านบาท ไปวางเป็นหลักประกันการอุดหนุนตามที่กล่าวไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อ 29.3 เงินฝากส่วนที่เหลือเป็นเงินฝากประจำซึ่งบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้นำไปค้ำประกันวงเงินสินเชื่อ

### 13. เงินลงทุนในบริษัทร่วม

#### 13.1 รายละเอียดของบริษัทร่วม และส่วนแบ่งกำไร/ขาดทุน

| (หน่วย: ล้านบาท)                       |                                |                         |                  |                  |         |        |                                      |        |                                                                    |       |
|----------------------------------------|--------------------------------|-------------------------|------------------|------------------|---------|--------|--------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------|-------|
| บริษัท                                 | ลักษณะธุรกิจ                   | จัดตั้งขึ้น<br>ในประเทศ | งบการเงินรวม     |                  |         |        |                                      |        | ส่วนแบ่งกำไร/<br>ขาดทุนจากเงิน<br>ลงทุนในบริษัท<br>ร่วมในระหว่างปี |       |
|                                        |                                |                         | สัดส่วนเงินลงทุน |                  | ราคาทุน |        | มูลค่าตามบัญชี<br>ตามวิธีส่วนได้เสีย |        |                                                                    |       |
|                                        |                                |                         | 2556<br>(ร้อยละ) | 2555<br>(ร้อยละ) | 2556    | 2555   | 2556                                 | 2555   | 2556                                                               | 2555  |
| บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด    | บริการผ่านเว็บไซต์             | ไทย                     | 40               | 40               | 4,327   | 4,327  | 4,915                                | 3,457  | 1,458                                                              | (386) |
| บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด | บริการระบบเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ | ไทย                     | 30               | 30               | 12,000  | 12,000 | 12,316                               | 12,441 | 105                                                                | 932   |
| รวม                                    |                                |                         |                  |                  | 16,327  | 16,327 | 17,231                               | 15,898 | 1,563                                                              | 546   |

ในระหว่างปี บริษัทย่อยแห่งหนึ่งของบริษัทฯ รับเงินปันผลจากบริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด เป็นจำนวน 0.2 ล้านบาท (2555: 1 ล้านบาท)

#### 13.2 ข้อมูลทางการเงินของบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินตามที่แสดงอยู่ในงบการเงินของบริษัทร่วมโดยสรุปมีดังนี้

(หน่วย: ล้านบาท)

| บริษัท                                 | ทุนเรียกชำระ |            | สินทรัพย์รวม |            | หนี้สินรวม |            | รายได้รวมสำหรับ |            | กำไร (ขาดทุน)     |            |
|----------------------------------------|--------------|------------|--------------|------------|------------|------------|-----------------|------------|-------------------|------------|
|                                        | ณ วันที่     |            | ณ วันที่     |            | ณ วันที่   |            | ปีสิ้นสุดวันที่ |            | สำหรับปีสิ้นสุด   |            |
|                                        | 31 ธันวาคม   | 31 ธันวาคม | 31 ธันวาคม   | 31 ธันวาคม | 31 ธันวาคม | 31 ธันวาคม | 31 ธันวาคม      | 31 ธันวาคม | วันที่ 31 ธันวาคม | 31 ธันวาคม |
|                                        | 2556         | 2555       | 2556         | 2555       | 2556       | 2555       | 2556            | 2555       | 2556              | 2555       |
| บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด    | 2            | 2          | 7            | 4          | 1          | 1          | 19              | 6          | 4                 | (1)        |
| บริษัท ไชเบอร์เกมส์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด | 1            | 1          | 3            | 4          | 1          | 2          | 6               | 11         | -                 | 3          |

## 14. เงินลงทุนในบริษัทย่อย

เงินลงทุนในบริษัทย่อยตามที่แสดงในงบการเงินเฉพาะกิจการ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

| บริษัท                                     | สกุลเงิน | (หน่วย: พันบาท)     |         |              |         |        |        |
|--------------------------------------------|----------|---------------------|---------|--------------|---------|--------|--------|
|                                            |          | เงินปันผลที่บริษัทฯ |         | รับระหว่างปี |         |        |        |
|                                            |          | รับระหว่างปี        |         |              |         |        |        |
|                                            |          | 2556                | 2555    | 2556         | 2555    | 2556   | 2555   |
| บริษัท เอ แคลปคอลล จำกัด                   | บาท      | 20,000              | 20,000  | 20,000       | 20,000  | -      | -      |
| บริษัท เอเชียวอร์ฟ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด | บาท      | 112,000             | 112,000 | 112,000      | 112,000 | 30,957 | 94,912 |
| บริษัท เทลฮาร์วีย์ จำกัด                   | บาท      | 5,000               | 5,000   | 5,000        | 5,000   | -      | -      |
| CIB Development Sdn. Bhd.                  | ริงกิต   | 1,000               | 1,000   | 289,765      | 289,765 | 5,958  | -      |
| บริษัท เทลฮาร์วีย์เบอร์เกมส์ จำกัด         | บาท      | 20,000              | 20,000  | 12,000       | 12,000  | -      | -      |
| บริษัท ซังส์พลัส ดิจิตอล จำกัด             | บาท      | 3,000               | -       | 1,500        | -       | -      | -      |
| รวม                                        |          |                     |         | 440,265      | 438,765 | 36,915 | 94,912 |
| หัก: ค่าเผื่อการค้ำของเงินลงทุน            |          |                     |         | (7,200)      | (5,000) |        |        |
| รวมเงินลงทุนในบริษัทย่อย - สุทธิ           |          |                     |         | 433,065      | 433,765 |        |        |

### เงินลงทุนในบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเซ็นแนล จำกัด

ในช่วงปี 2555 บริษัทฯ ได้บทกวนการประเมินค่าเพื่อการด้อยค่าเงินลงทุน โดยได้ให้ผู้ประเมินอิสระทำการประเมินมูลค่าของเงินลงทุนดังกล่าว จากผลการประเมินพบว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนมีมูลค่าสูงกว่าราคาทุนของเงินลงทุน ดังนั้น บริษัทฯ จึงโอนกลับรายการค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเซ็นแนล จำกัด จำนวนประมาณ 40 ล้านบาทที่เคยบันทึกไว้ บริษัทฯ แสดงรายการโอนกลับดังกล่าวแยกต่างหากในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ เฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2555

ในช่วงปี บริษัทฯ มีรายได้เงินปันผลจากบริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตเซ็นแนล จำกัด จำนวนประมาณ 31 ล้านบาท (2555: 95 ล้านบาท)

### เงินลงทุนใน CIB Development Sdn. Bhd. (“CIB”)

ในช่วงปี 2555 บริษัทฯ ได้เข้าซื้อกิจการกลุ่มบริษัท CIB ประเทศมาเลเซีย โดยเข้าซื้อหุ้นร้อยละ 61.68 ของบริษัทดังกล่าว ในช่วงปีปัจจุบัน บริษัทฯ ได้เสร็จสิ้นการประเมินมูลค่ายุทธธรรมของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมาของ CIB ซึ่งจัดทำโดยผู้ประเมินอิสระ มูลค่าตามบัญชีและมูลค่ายุทธธรรมของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มา และหนี้สินที่รับมาจากกลุ่มบริษัท CIB ณ วันที่ 8 พฤษภาคม 2555 (วันที่ซื้อ) มีรายละเอียดดังนี้

|                                                    | (หน่วย: พันบาท)                |                                                               |                                |
|----------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------|
|                                                    | มูลค่าสุทธิรวม<br>ณ วันที่ซื้อ | มูลค่าตามบัญชี<br>ณ วันที่ซื้อ<br>(ปรับปรุงใหม่) <sup>1</sup> | มูลค่าตามบัญชี<br>ณ วันที่ซื้อ |
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด                     | 25,511                         | 25,511                                                        | 25,511                         |
| ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น                        | 13,440                         | 13,440                                                        | 13,440                         |
| สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น                             | 24,270                         | 24,270                                                        | 17,852                         |
| อุปกรณ์                                            | 25,602                         | 25,602                                                        | 25,602                         |
| สินทรัพย์ไม่มีตัวตน                                | 193,596                        | 86,925                                                        | 86,925                         |
| เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น                      | (12,287)                       | (12,287)                                                      | (12,287)                       |
| หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี                    | (23,134)                       | (3,685)                                                       | (3,685)                        |
| หนี้สินอื่น                                        | (32,606)                       | (32,606)                                                      | (32,606)                       |
| ส่วนของผู้ที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ          | (1,579)                        | (1,579)                                                       | (1,722)                        |
| สินทรัพย์สุทธิของ CIB                              | 212,813                        | 125,591                                                       | 119,030                        |
| สินทรัพย์สุทธิของ CIB ในสัดส่วนที่                 |                                |                                                               |                                |
| บริษัทฯ ลงทุน                                      | 131,263                        | 77,465                                                        | 73,418                         |
| บวก: ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อกิจการ           | 823                            | 823                                                           | 823                            |
| บวก: ค่าความนิยม                                   | 157,679                        | -                                                             | -                              |
| บวก: ผลแตกต่างระหว่างราคาที่จ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุน |                                |                                                               |                                |
| กับมูลค่าสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยใน             |                                |                                                               |                                |
| สัดส่วนที่บริษัทฯ ลงทุน                            | -                              | 199,096                                                       | 203,143                        |
| ราคาที่จ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุนใน CIB                | 289,765                        | 277,384                                                       | 277,384                        |
| หัก: ประมาณการหนี้สินจากสัญญาการให้สิทธิใน         |                                |                                                               |                                |
| การซื้อหุ้น                                        | (12,381)                       | -                                                             | -                              |
| เงินสดจ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุนใน CIB                 | 277,384                        | 277,384                                                       | 277,384                        |
| หัก: เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดของ CIB         | (25,511)                       | (25,511)                                                      | (25,511)                       |
| เงินสดจ่ายสุทธิเพื่อซื้อเงินลงทุนใน CIB            | 251,873                        | 251,873                                                       | 251,873                        |

<sup>1</sup> บริษัทฯ ได้รับปรับปรุงมูลค่าตามบัญชี ณ วันที่ซื้อใหม่ เนื่องจากมีการแก้ไขนโยบายการบัญชีบางประการ เพื่อให้เป็นไปตามนโยบายการบัญชีของกลุ่มบริษัท

สินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่ได้มาจากการรวมธุรกิจ ประกอบด้วยความสัมพันธ์กับลูกค้าจำนวน 56 ล้านบาท และเครื่องหมายการค้าจำนวน 51 ล้านบาท ซึ่งบริษัทฯ ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนดังกล่าวตามอายุการให้ประโยชน์เป็นระยะเวลา 7 ปี และ 20 ปี ตามลำดับ

หนี้สินที่เกิดขึ้นจากการรวมธุรกิจ คือ ประมาณการหนี้สินซึ่งเกิดจากสัญญาการให้สิทธิแก่ผู้บริหารของ CIB ในการซื้อหุ้นของ CIB จากบริษัทฯ เป็นจำนวนร้อยละ 10 ของจำนวนหุ้นที่ออกจำหน่ายและชำระแล้วของ CIB ในราคาที่กำหนดตามในสัญญา ซึ่งสามารถใช้สิทธิได้ภายในระยะเวลา 5 ปี นับจากวันสุดท้ายของปี 2555 ประมาณการหนี้สินดังกล่าวถือเป็นส่วนหนึ่งของราคาที่จ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุนในบริษัทย่อย

ค่าความนิยมจำนวน 158 ล้านบาทที่เกิดขึ้นจากการซื้อธุรกิจโดยหลักประกอบด้วย ประโยชน์จากการรวมที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการรวมการปฏิบัติงานของฟู้ดซีและฟู้ดเก็ชชัวส์เข้าด้วยกัน และอำนาจในการต่อรองราคากับผู้ผลิตเกม

บริษัทฯ ได้บริษัทย่อยหลังงบการเงินสำหรับปี 2555 ใหม่ เพื่อสะท้อนถึงมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมาของ CIB ณ วันที่ซื้อ ผลสะสมจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่ายุติธรรมดังกล่าวแสดงไว้ภายใต้รายการ “ผลสะสมจากการเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมาจากการรวมธุรกิจ” ในงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวม

จำนวนเงินของรายการปรับปรุงที่มีผลกระทบต่อรายการในงบแสดงฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ มีดังนี้

|                                                                   | (หน่วย: พันบาท)       |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|                                                                   | 31 ธันวาคม 2555       |
|                                                                   | (ปรับปรุงใหม่)        |
| <b>งบแสดงฐานะการเงินรวม</b>                                       |                       |
| ค่าความนิยมเพิ่มขึ้น                                              | 157,679               |
| ประมาณการส่วนได้เสียในมูลค่าสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยที่ต่ำกว่า |                       |
| ต้นทุนซื้อธุรกิจลดลง                                              | (203,143)             |
| สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นเพิ่มขึ้น                                  | 99,862                |
| หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเพิ่มขึ้น                          | (18,415)              |
| ประมาณการหนี้สินจากสัญญาการให้สิทธิในการซื้อหุ้นเพิ่มขึ้น         | (12,381)              |
| กำไรสะสมที่ยังไม่ได้จัดสรรลดลง                                    | 9,980                 |
| ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของบริษัทย่อยเพิ่มขึ้น  | (33,582)              |
| <b>งบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ</b>                               |                       |
| เงินลงทุนในบริษัทย่อยเพิ่มขึ้น                                    | 12,381                |
| ประมาณการหนี้สินจากสัญญาการให้สิทธิในการซื้อหุ้นเพิ่มขึ้น         | (12,381)              |
|                                                                   | (หน่วย: พันบาท)       |
|                                                                   | สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ |
|                                                                   | 31 ธันวาคม 2555       |
| <b>งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม</b>                                   |                       |
| <b>กำไรหรือขาดทุน:</b>                                            |                       |
| ค่าใช้จ่ายในการบริหารเพิ่มขึ้น                                    | 13,369                |
| ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้ลดลง                                         | (1,033)               |
| <b>การแบ่งปันกำไร:</b>                                            |                       |
| ส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่ลดลง                         | (9,980)               |
| ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมของ                     |                       |
| บริษัทย่อยลดลง                                                    | (2,356)               |
| <b>กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานลดลง (บาทต่อหุ้น)</b>                    |                       |
| ส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ                                | 0.03                  |

ในระหว่างปี บริษัทฯ มีรายได้เงินปันผลจาก CIB Development Sdn. Bhd. จำนวน 6 ล้านบาท (2555: ไม่มี)

**เงินลงทุนในบริษัท เพลย์ไฮเบอร์เนมส์ จำกัด**

เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2555 บริษัทฯ ได้ลงทุนในบริษัทย่อยแห่งใหม่ คือ บริษัท เพลย์ไฮเบอร์เนมส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทที่จดทะเบียนจัดตั้งใหม่ในประเทศไทย เพื่อประกอบกิจการเกมออนไลน์ บริษัทฯ ลงทุนในบริษัทดังกล่าวจำนวน 59,998 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 10 บาท (รวมเป็นเงินประมาณ 0.6 ล้านบาท) ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียนของบริษัทดังกล่าว

นอกจากนี้ เมื่อวันที่ 18 กันยายน 2555 บริษัทย่อยดังกล่าวได้มีมติเพิ่มทุนจดทะเบียนจำนวน 19 ล้านบาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 1 ล้านบาทเป็น 20 ล้านบาท บริษัทฯ ได้จ่ายชำระค่าหุ้นส่วนของบริษัทฯ จำนวน 11.4 ล้านบาทแล้วเมื่อวันที่ 5 ตุลาคม 2555

**เงินลงทุนในบริษัท Trilight Cove Enterprises Ltd.**

เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2555 ที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัทฯ อนุมัติให้ AS Online Sdn. Bhd. (บริษัทย่อย) ลงทุนในบริษัทย่อยแห่งหนึ่งคือ Trilight Cove Enterprises Ltd. (TLC) ซึ่งเป็นบริษัทที่จดทะเบียนจัดตั้งในหมู่เกาะบริติชเวอรจิ้นเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2555 เพื่อประกอบกิจการเกมออนไลน์ บริษัทย่อยได้จ่ายเงินเพื่อการลงทุนดังกล่าวเมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2555 เป็นจำนวน 600,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 1 เหรียญสหรัฐฯ (รวมเป็นเงิน 600,000 เหรียญสหรัฐฯ หรือประมาณ 18 ล้านบาท) ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียนของบริษัทดังกล่าว

มูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมาจาก TLC ณ วันที่ซื้อมีรายละเอียดดังนี้

|                                                   | (หน่วย: พันบาท) |
|---------------------------------------------------|-----------------|
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด                    | 29,621          |
| ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น                       | 4,931           |
| อุปกรณ์                                           | 1,134           |
| สินทรัพย์ไม่มีตัวตน                               | 4,076           |
| สินทรัพย์อื่น                                     | 2,890           |
| หนี้สินอื่น                                       | (10,750)        |
| สินทรัพย์สุทธิของ TLC                             | 31,902          |
| สินทรัพย์สุทธิของ TLC ในสัดส่วนที่บริษัทย่อยลงทุน | 19,141          |
| หัก: กำไรจากการต่อรองราคาซื้อธุรกิจ               | (725)           |
| เงินสดจ่ายเพื่อลงทุนใน TLC                        | 18,416          |
| หัก: เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดของ TLC        | (29,621)        |
| เงินสดรับสุทธิจากการลงทุนใน TLC                   | (11,205)        |

บริษัทฯ ได้ประเมินมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมา ณ วันที่ซื้อกิจการและพบว่ามูลค่ายุติธรรมมีมูลค่าไม่แตกต่างจากมูลค่าตามบัญชี บริษัทฯ บันทึกผลแตกต่างระหว่างเงินสดจ่ายเพื่อลงทุนใน TLC กับมูลค่าสุทธิตามบัญชีของ TLC ในสัดส่วนที่บริษัทย่อยลงทุน เป็นรายได้อื่นในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในปี 2555

#### เงินลงทุนในบริษัท ธิงค์ฟูลส์ ดิจิตอล จำกัด

เมื่อวันที่ 15 พฤษภาคม 2556 ที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัทฯ ได้มีมติอนุมัติการซื้อหุ้นสามัญของบริษัท ธิงค์ฟูลส์ ดิจิตอล จำกัด ซึ่งประกอบธุรกิจการให้บริการด้านการตลาดผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และให้บริการขายสื่อโฆษณาโดยบริษัทฯ ลงทุนในบริษัทดังกล่าว จำนวน 600,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 5 บาท (รวมเป็นเงิน 3 ล้านบาท) ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 60 ของทุนจดทะเบียนของ บริษัทดังกล่าว บริษัทฯ ได้จ่ายเงินเพื่อการลงทุนดังกล่าวจำนวน 1.5 ล้านบาทเมื่อวันที่ 4 ตุลาคม 2556 และบริษัทฯ จะทำการจ่ายชำระเงินลงทุนส่วนที่เหลือเมื่อบริษัท ธิงค์ฟูลส์ ดิจิตอล จำกัด เพิ่มทุนเรียกชำระอีก 2 ล้านบาท ซึ่งจะเกิดขึ้นภายใน 6 เดือนหลังจากวันที่ในสัญญา

มูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมาจาก บริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด ณ วันที่ซื้อมีรายละเอียดดังนี้

|                                                       | (หน่วย: พันบาท) |
|-------------------------------------------------------|-----------------|
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด                        | 1,171           |
| ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น                           | 926             |
| อุปกรณ์                                               | 18              |
| สินทรัพย์อื่น                                         | 4,151           |
| หนี้สินอื่น                                           | (860)           |
| รวมสินทรัพย์สุทธิ                                     | 5,406           |
| สินทรัพย์สุทธิในสัดส่วนที่บริษัทลงทุน                 | 3,244           |
| หัก: ค่าไถ่จากการต่อรองราคาซื้อธุรกิจ                 | (244)           |
| ราคาที่จ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุน                         | 3,000           |
| หัก: ราคาที่จ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุนในส่วนที่ยังไม่ชำระ | (1,500)         |
| เงินสดจ่ายเพื่อซื้อเงินลงทุน                          | 1,500           |
| หัก: เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดของบริษัทย่อย      | (1,171)         |
| เงินสดจ่ายสุทธิจากการลงทุนในบริษัทย่อย                | 329             |

บริษัทฯ ได้ประเมินมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ได้มาและหนี้สินที่รับมา ณ วันที่ซื้อกิจการและพบว่ามูลค่ายุติธรรมมีมูลค่าไม่แตกต่างจากมูลค่าตามบัญชี บริษัทฯ บันทึกพลแตกต่างระหว่างเงินสดจ่ายเพื่อลงทุนในบริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด กับมูลค่าสุทธิตามบัญชีของ บริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด ในสัดส่วนที่บริษัทฯ ลงทุน เป็นรายได้อื่นในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมของบริษัทฯ

รายได้และขาดทุนสุทธิของบริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด ถูกรวมอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อยตั้งแต่วันที่ซื้อธุรกิจโดยมีจำนวน 5 ล้านบาท และ 1.2 ล้านบาท ตามลำดับ (หากว่าการรวมธุรกิจเกิดขึ้นตั้งแต่ต้นงวดของปีปัจจุบัน รายได้และขาดทุนสุทธิของบริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด จะถูกรวมอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อยจำนวน 11 ล้านบาท และ 0.3 ล้านบาท ตามลำดับ

#### เงินลงทุนในบริษัท Level Up!, Inc.

เมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2556 ที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัทฯ ได้มีมติอนุมัติในหลักการที่บริษัทฯ จะเข้าซื้อหุ้นสามัญของ Level Up!, Inc. ซึ่งประกอบธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ ในประเทศฟิลิปปินส์ บริษัทฯ จะเข้าซื้อหุ้นของ Level Up!, Inc. ในสัดส่วนร้อยละ 100 ของหุ้นที่ออกและชำระแล้วทั้งหมดของบริษัทดังกล่าว โดยเป็นการซื้อหุ้นจากผู้ถือหุ้นเดิม คิดเป็นจำนวนเงินทั้งสิ้น 4.2 ล้านเหรียญสหรัฐอเมริกา บริษัทฯ จะจ่ายชำระและบันทึกบัญชีเงินลงทุนดังกล่าวในไตรมาสที่ 1 ของปี 2557

## 15. เงินลงทุนในการร่วมค้า

### 15.1 รายละเอียดของการร่วมค้า

บริษัทย่อยแห่งหนึ่งลงทุนในกิจการร่วมค้าคือ CLB GameOne Limited ซึ่งจัดตั้งขึ้นในประเทศมาเลเซีย ในสัดส่วนร้อยละ 50 โดยมีมูลค่าตามราคาทุนเป็นจำนวน 3 ริงกิต (หรือจำนวน 30 บาท) และบริษัทย่อยได้ตั้งค่าเพื่อการด้อยค่าเงินลงทุนไว้แล้วเต็มจำนวน ข้อมูลทางการเงินตามที่แสดงอยู่ในงบการเงินของ CLB GameOne Limited โดยสรุปมีดังนี้

|                | (หน่วย: ล้านบาท)                 |      |
|----------------|----------------------------------|------|
|                | สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม |      |
|                | 2556                             | 2555 |
| สินทรัพย์รวม   | -                                | 9    |
| หนี้สินรวม     | (0.1)                            | (22) |
| สินทรัพย์สุทธิ | (0.1)                            | (13) |

|                             | (หน่วย: ล้านบาท)                 |      |
|-----------------------------|----------------------------------|------|
|                             | สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม |      |
|                             | 2556                             | 2555 |
| รายได้จากการบริการ          | 11                               | 1    |
| รายได้อื่น                  | 13                               | -    |
| ต้นทุนขาย                   | (10)                             | (1)  |
| ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร | -                                | (10) |
| กำไร (ขาดทุน) สำหรับปี      | 14                               | (10) |

### 15.2 เงินลงทุนในการร่วมค้าที่ขาดทุนเกินทุน

บริษัทย่อยรับรู้ส่วนแบ่งผลขาดทุนจากเงินลงทุนในการร่วมค้าดังกล่าวจนมูลค่าตามบัญชีตามวิธีส่วนได้เสียเท่ากับศูนย์ และได้หยุดรับรู้ส่วนแบ่งผลขาดทุนจากเงินลงทุนในการร่วมค้า เนื่องจากบริษัทย่อยไม่ได้มีการผูกพันตามกฎหมายหรือทางพฤตินัยที่ต้องจ่ายเงินเพื่อชำระภาระผูกพันของกิจการร่วมค้าดังกล่าว โดยส่วนแบ่งผลขาดทุนสะสมที่หยุดรับรู้ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 มีจำนวน 0.1 ล้านบาท (2555: 6 ล้านบาท)

## 16. อุปกรณ์

(หน่วย: ล้านบาท)

|                                                                                                | งบการเงินรวม                 |                    |                                         |          |                             | รวม      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|--------------------|-----------------------------------------|----------|-----------------------------|----------|
|                                                                                                | ส่วนปรับปรุง<br>สำนักงานเช่า | อุปกรณ์<br>แม่ข่าย | อุปกรณ์และ<br>เครื่องตกแต่ง<br>สำนักงาน | ยานพาหนะ | สินทรัพย์<br>ระหว่างติดตั้ง |          |
| <b>ราคาทุน</b>                                                                                 |                              |                    |                                         |          |                             |          |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2555                                                                         | 25,725                       | 238,780            | 127,403                                 | 19,755   | -                           | 411,663  |
| ซื้อเพิ่ม                                                                                      | 2,560                        | 43,336             | 8,167                                   | 4,791    | 2,773                       | 61,627   |
| จำหน่าย                                                                                        | (368)                        | (24,174)           | (8,381)                                 | (2,050)  | -                           | (34,973) |
| ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี                                                                        | -                            | 27,770             | 15,852                                  | 4,512    | -                           | 48,134   |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน                                                                   | 18                           | 315                | 184                                     | 43       | -                           | 560      |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555                                                                       | 27,935                       | 286,027            | 143,225                                 | 27,051   | 2,773                       | 487,011  |
| ซื้อเพิ่ม                                                                                      | 2,382                        | 53,396             | 8,616                                   | 1,091    | 7,634                       | 73,119   |
| จำหน่าย/ตัดจำหน่าย                                                                             | (9,457)                      | (19,985)           | (7,862)                                 | (1,451)  | -                           | (38,755) |
| โอนเข้า/(โอนออก)                                                                               | 6,585                        | -                  | 754                                     | -        | (7,339)                     | -        |
| ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี                                                                        | -                            | -                  | 22                                      | -        | -                           | 22       |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน                                                                   | 171                          | 1,907              | 348                                     | 108      | -                           | 2,534    |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556                                                                       | 27,616                       | 321,345            | 145,103                                 | 26,799   | 3,068                       | 523,931  |
| <b>ค่าเสื่อมราคาสะสม</b>                                                                       |                              |                    |                                         |          |                             |          |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2555                                                                         | 10,745                       | 164,917            | 98,386                                  | 12,666   | -                           | 286,714  |
| ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี                                                                          | 4,087                        | 34,434             | 16,088                                  | 3,398    | -                           | 58,007   |
| ค่าเสื่อมราคาสำหรับส่วนที่จำหน่าย                                                              | -                            | (22,216)           | (7,945)                                 | (1,671)  | -                           | (31,832) |
| ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี                                                                        | -                            | 12,899             | 6,479                                   | 2,020    | -                           | 21,398   |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน                                                                   | 53                           | 874                | 428                                     | 38       | -                           | 1,393    |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555                                                                       | 14,885                       | 190,908            | 113,436                                 | 16,451   | -                           | 335,680  |
| ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี                                                                          | 6,233                        | 38,458             | 14,234                                  | 3,483    | -                           | 62,408   |
| ค่าเสื่อมราคาสำหรับส่วนที่จำหน่าย/<br>ตัดจำหน่าย                                               | (5,021)                      | (19,193)           | (7,151)                                 | (1,408)  | -                           | (32,773) |
| ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี                                                                        | -                            | -                  | 4                                       | -        | -                           | 4        |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน                                                                   | 178                          | 1,174              | 574                                     | 122      | -                           | 2,046    |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556                                                                       | 16,275                       | 211,347            | 121,097                                 | 18,648   | -                           | 367,367  |
| <b>มูลค่าสุทธิตามบัญชี</b>                                                                     |                              |                    |                                         |          |                             |          |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555                                                                       | 13,050                       | 95,119             | 29,789                                  | 10,600   | 2,773                       | 151,331  |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556                                                                       | 11,341                       | 109,998            | 24,006                                  | 8,151    | 3,068                       | 156,564  |
| <b>ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี</b>                                                                   |                              |                    |                                         |          |                             |          |
| 2555 (จำนวน 37 ล้านบาท รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการ ส่วนที่เหลือรวมอยู่ในค่าใช้จ่ายในการบริหาร) |                              |                    |                                         |          |                             | 58,007   |
| 2556 (จำนวน 40 ล้านบาท รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการ ส่วนที่เหลือรวมอยู่ในค่าใช้จ่ายในการบริหาร) |                              |                    |                                         |          |                             | 62,408   |

(หน่วย: ล้านบาท)

|                                                                                                | งบการเงินเฉพาะกิจการ         |                    |                                         |          |                                 | รวม      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|--------------------|-----------------------------------------|----------|---------------------------------|----------|
|                                                                                                | ส่วนปรับปรุง<br>สำนักงานเช่า | อุปกรณ์<br>แม่ข่าย | อุปกรณ์และ<br>เครื่องตกแต่ง<br>สำนักงาน | ยานพาหนะ | สินทรัพย์<br>ระหว่าง<br>ติดตั้ง |          |
| <b>รากฐาน</b>                                                                                  |                              |                    |                                         |          |                                 |          |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2555                                                                         | 20,499                       | 138,042            | 86,773                                  | 12,826   | -                               | 258,140  |
| ซื้อเพิ่ม/โอนเข้า                                                                              | -                            | 20,279             | 3,783                                   | 4,695    | 2,773                           | 31,530   |
| จำหน่าย/โอนออก                                                                                 | -                            | (14,911)           | (4,866)                                 | (1,252)  | -                               | (21,029) |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555                                                                       | 20,499                       | 143,410            | 85,690                                  | 16,269   | 2,773                           | 268,641  |
| ซื้อเพิ่ม                                                                                      | 114                          | 19,790             | 5,300                                   | 50       | 7,634                           | 32,888   |
| โอนเข้า (โอนออก)                                                                               | 6,585                        | -                  | 754                                     | -        | (7,339)                         | -        |
| จำหน่าย/ตัดจำหน่าย                                                                             | (7,996)                      | (9,639)            | (2,386)                                 | (1,418)  | -                               | (21,439) |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556                                                                       | 19,202                       | 153,561            | 89,358                                  | 14,901   | 3,068                           | 280,090  |
| <b>ค่าเสื่อมราคาสะสม</b>                                                                       |                              |                    |                                         |          |                                 |          |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2555                                                                         | 7,702                        | 101,017            | 63,137                                  | 9,774    | -                               | 181,630  |
| ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี                                                                          | 3,124                        | 15,960             | 11,382                                  | 2,202    | -                               | 32,668   |
| ค่าเสื่อมราคาสำหรับส่วนที่จำหน่าย                                                              | -                            | (14,895)           | (4,812)                                 | (1,252)  | -                               | (20,959) |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555                                                                       | 10,826                       | 102,082            | 69,707                                  | 10,724   | -                               | 193,339  |
| ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี                                                                          | 3,372                        | 16,741             | 9,115                                   | 2,071    | -                               | 31,299   |
| ค่าเสื่อมราคาสำหรับส่วนที่<br>จำหน่าย/ตัดจำหน่าย                                               | (4,700)                      | (9,635)            | (2,162)                                 | (1,408)  | -                               | (17,905) |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556                                                                       | 9,498                        | 109,188            | 76,660                                  | 11,387   | -                               | 206,733  |
| <b>มูลค่าสุทธิตามบัญชี</b>                                                                     |                              |                    |                                         |          |                                 |          |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555                                                                       | 9,673                        | 41,328             | 15,983                                  | 5,545    | 2,773                           | 75,302   |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556                                                                       | 9,704                        | 44,373             | 12,698                                  | 3,514    | 3,068                           | 73,357   |
| <b>ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี</b>                                                                   |                              |                    |                                         |          |                                 |          |
| 2555 (จำนวน 18 ล้านบาท รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการ ส่วนที่เหลือรวมอยู่ในค่าใช้จ่ายในการบริหาร) |                              |                    |                                         |          |                                 | 32,668   |
| 2556 (จำนวน 18 ล้านบาท รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการ ส่วนที่เหลือรวมอยู่ในค่าใช้จ่ายในการบริหาร) |                              |                    |                                         |          |                                 | 31,299   |

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอุปกรณ์จำนวนหนึ่งซึ่งคิดค่าเสื่อมราคาหมดแล้วแต่ยังใช้งานอยู่ มูลค่าตามบัญชีก่อนหักค่าเสื่อมราคาสะสมของสินทรัพย์ดังกล่าวมีจำนวนเงินประมาณ 189 ล้านบาท (2555: 177 ล้านบาท) (งบการเงินเฉพาะบริษัทฯ: 140 ล้านบาท 2555: 118 ล้านบาท)

## 17. สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น

(หน่วย: ล้านบาท)

|                                    | งบการเงินรวม    |                      |                         |                       |                   |
|------------------------------------|-----------------|----------------------|-------------------------|-----------------------|-------------------|
|                                    | ค่าลิขสิทธิ์เกม | ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ | ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ | ความสัมพันธ์กับลูกค้า | เครื่องหมายการค้า |
| <b>รายการ</b>                      |                 |                      |                         |                       |                   |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2555             | 470,152         | 6,003                | -                       | -                     | -                 |
| ซื้อเพิ่ม                          | 167,530         | 31,992               | 3,727                   | -                     | -                 |
| ตัดบัญชี                           | (54,908)        | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี            | 140,929         | -                    | -                       | 55,538                | 51,133            |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน       | (150)           | (10)                 | 74                      | -                     | -                 |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555           | 723,553         | 37,985               | 3,801                   | 55,538                | 51,133            |
| ซื้อเพิ่ม                          | 175,073         | 1,268                | -                       | -                     | -                 |
| ตัดบัญชี                           | (79,101)        | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน       | 2,968           | (15)                 | 129                     | -                     | -                 |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556           | 822,493         | 39,238               | 3,930                   | 55,538                | 51,133            |
| <b>ค่าตัดจำหน่ายสะสม</b>           |                 |                      |                         |                       |                   |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2555             | 171,275         | 1,715                | -                       | -                     | -                 |
| ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี              | 84,518          | 17,119               | -                       | 5,150                 | 1,659             |
| ค่าตัดจำหน่ายสำหรับส่วนที่ตัดบัญชี | (14,927)        | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี            | 49,929          | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน       | 1,031           | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555           | 291,826         | 18,834               | -                       | 5,150                 | 1,659             |
| ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี              | 92,546          | 17,335               | -                       | 7,931                 | 2,555             |
| ค่าตัดจำหน่ายสำหรับส่วนที่ตัดบัญชี | (33,666)        | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน       | 2,842           | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556           | 353,548         | 36,169               | -                       | 13,081                | 4,214             |
| <b>ค่าเผื่อการด้อยค่า</b>          |                 |                      |                         |                       |                   |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2556             | 4,260           | -                    | -                       | -                     | -                 |
| เพิ่มขึ้นระหว่างปี                 | 1,758           | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน       | 113             | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555           | 6,131           | -                    | -                       | -                     | -                 |
| เพิ่มขึ้นระหว่างปี                 | 48,596          | -                    | 372                     | -                     | -                 |
| ลดลงระหว่างปี                      | (10,277)        | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน       | 514             | -                    | -                       | -                     | -                 |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556           | 44,964          | -                    | 372                     | -                     | -                 |
| <b>มูลค่าสุทธิตามบัญชี</b>         |                 |                      |                         |                       |                   |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555           | 425,596         | 19,151               | 3,801                   | 50,388                | 49,474            |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556           | 423,981         | 3,069                | 3,558                   | 42,457                | 46,919            |

(หน่วย: พันบาท)

|                                    | งบการเงินเฉพาะกิจการ |                      |          |
|------------------------------------|----------------------|----------------------|----------|
|                                    | ค่าลิขสิทธิ์เกม      | ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ | รวม      |
| <b>ราคาทุน</b>                     |                      |                      |          |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2555             | 295,792              | 7,371                | 303,163  |
| ซื้อเพิ่ม                          | 95,516               | 31,992               | 127,508  |
| ตัดบัญชี                           | (49,061)             | -                    | (49,061) |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555           | 342,247              | 39,363               | 381,610  |
| ซื้อเพิ่ม                          | 121,289              | 1,268                | 122,557  |
| ตัดบัญชี                           | (34,515)             | -                    | (34,515) |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556           | 429,021              | 40,631               | 469,652  |
| <b>ค่าตัดจำหน่ายสะสม</b>           |                      |                      |          |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2555             | 81,430               | 2,594                | 84,024   |
| ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี              | 41,914               | 17,119               | 59,033   |
| ค่าตัดจำหน่ายสำหรับส่วนที่ตัดบัญชี | (7,808)              | -                    | (7,808)  |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555           | 115,536              | 19,713               | 135,249  |
| ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี              | 45,535               | 17,627               | 63,162   |
| ค่าตัดจำหน่ายสำหรับส่วนที่ตัดบัญชี | (10,285)             | -                    | (10,285) |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556           | 150,786              | 37,340               | 188,126  |
| <b>ค่าเผื่อการด้อยค่า</b>          |                      |                      |          |
| ณ วันที่ 1 มกราคม 2555             | -                    | -                    | -        |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555           | -                    | -                    | -        |
| เพิ่มขึ้นระหว่างปี                 | 28,879               | -                    | 28,879   |
| ลดลงระหว่างปี                      | (6,595)              | -                    | (6,595)  |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556           | 22,284               | -                    | 22,284   |
| <b>มูลค่าสุทธิตามบัญชี</b>         |                      |                      |          |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2555           | 226,711              | 19,650               | 246,361  |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556           | 255,951              | 3,291                | 259,242  |

## 18. ภาษีเงินได้

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556 และ 2555 สรุปได้ดังนี้

|                                                                | (หน่วย: ล้านบาท) |               |                      |               |
|----------------------------------------------------------------|------------------|---------------|----------------------|---------------|
|                                                                | งบการเงินรวม     |               | งบการเงินเฉพาะกิจการ |               |
|                                                                | 2556             | 2555          | 2556                 | 2555          |
|                                                                | (ปรับปรุงใหม่)   |               |                      |               |
| <b>ภาษีเงินได้ปัจจุบัน:</b>                                    |                  |               |                      |               |
| ภาษีเงินได้นิติบุคคลสำหรับปี                                   | 36,155           | 74,173        | 32,195               | 63,343        |
| รายการปรับปรุงค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้นิติบุคคลของปีก่อน          | 856              | (743)         | 856                  | 364           |
| <b>ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี:</b>                               |                  |               |                      |               |
| ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราวและการ      |                  |               |                      |               |
| ถดถอยรายการผลแตกต่างชั่วคราว                                   | (6,810)          | 1,940         | (5,607)              | (54)          |
| ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงอัตราภาษี                              | -                | 5,604         | -                    | 5,754         |
| <b>ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้ที่แสดงอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ</b> | <b>30,201</b>    | <b>80,974</b> | <b>27,444</b>        | <b>69,407</b> |

รายการกระขมยอดจำนวนเงินระหว่างค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้กับผลคูณของกำไรทางบัญชีกับอัตราภาษีที่ใช้สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556 และ 2555 สามารถแสดงได้ดังนี้

|                                                                | (หน่วย: ล้านบาท) |               |                      |               |
|----------------------------------------------------------------|------------------|---------------|----------------------|---------------|
|                                                                | งบการเงินรวม     |               | งบการเงินเฉพาะกิจการ |               |
|                                                                | 2556             | 2555          | 2556                 | 2555          |
|                                                                | (ปรับปรุงใหม่)   |               |                      |               |
| กำไรทางบัญชีก่อนภาษีเงินได้นิติบุคคล                           | 76,780           | 378,323       | 158,352              | 402,881       |
| อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล                                      | ร้อยละ 0 - 25    | ร้อยละ 0 - 25 | ร้อยละ 20            | ร้อยละ 23     |
| กำไรทางบัญชีก่อนภาษีเงินได้นิติบุคคลคูณอัตราภาษี               | 43,301           | 84,068        | 31,670               | 92,663        |
| รายการปรับปรุงค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้นิติบุคคลของปีก่อน          | 856              | (743)         | 856                  | 364           |
| ผลกระทบต่อภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจากการ                       |                  |               |                      |               |
| เปลี่ยนแปลงอัตราภาษี                                           | -                | 5,604         | -                    | 5,754         |
| รายการขาดทุนจากการค้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย              |                  |               |                      |               |
| ซึ่งไม่เคยบันทึกสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี              |                  |               |                      |               |
| แต่นำมาใช้ประโยชน์ในระหว่างปี                                  | -                | -             | -                    | (9,255)       |
| ผลกระทบทางภาษีสำหรับ:                                          |                  |               |                      |               |
| รายได้ที่ได้รับยกเว้น                                          | (23,069)         | (16,063)      | (7,141)              | (21,228)      |
| อื่น ๆ                                                         | 9,113            | 8,108         | 2,059                | 1,109         |
| รวม                                                            | (13,956)         | (7,955)       | (5,082)              | (20,119)      |
| <b>ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้ที่แสดงอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ</b> | <b>30,201</b>    | <b>80,974</b> | <b>27,444</b>        | <b>69,407</b> |

ส่วนประกอบของสินทรัพย์ภายใต้การตัดบัญชีและหนี้สินภายใต้การตัดบัญชี ประกอบด้วยรายการดังต่อไปนี้

|                                               | (หน่วย: ล้านบาท)     |                          |
|-----------------------------------------------|----------------------|--------------------------|
|                                               | งบแสดงฐานะการเงินรวม | งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม |
|                                               | 2556                 | 2555                     |
| <b>สินทรัพย์ภายใต้การตัดบัญชี</b>             |                      |                          |
| ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญ                        | 4,299                | 4,299                    |
| ค่าเพื่อการลดลงของมูลค่าสินค้าคงเหลือ         | 154                  | 648                      |
| ค่าเพื่อการค้อยค่าค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า    | 3,664                | -                        |
| ค่าเพื่อการค้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น     | 4,457                | -                        |
| รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า                  | 35,977               | 42,060                   |
| ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า | (11,645)             | (14,906)                 |
| ค่าใช้จ่ายยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี         | 5,714                | 7,011                    |
| ขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้                  | -                    | -                        |
| ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์                   | 1,630                | 712                      |
| สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน              | 1,722                | 1,183                    |
| <b>รวม</b>                                    | <b>45,972</b>        | <b>41,007</b>            |
| <b>หนี้สินภายใต้การตัดบัญชี</b>               |                      |                          |
| ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์                   | (14,734)             | (14,771)                 |
| สินทรัพย์ไม่มีตัวตนที่เกิดจากการรวมธุรกิจ     | (16,825)             | (18,415)                 |
| อื่นๆ                                         | 217                  | -                        |
| <b>รวม</b>                                    | <b>(31,342)</b>      | <b>(33,186)</b>          |
| <b>รายการอื่นที่กระทบภายใต้การตัดบัญชี</b>    |                      |                          |
| ซื้อบริษัทย่อยระหว่างปี                       | -                    | (3,685)                  |
| ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน                  | -                    | (427)                    |
| <b>ค่าใช้จ่ายภายใต้การตัดบัญชี</b>            | <b>(6,810)</b>       | <b>7,544</b>             |

|                                               | (หน่วย: ล้านบาท)             |                                  |
|-----------------------------------------------|------------------------------|----------------------------------|
|                                               | งบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ | งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ |
|                                               | 2556                         | 2555                             |
| <b>สินทรัพย์ภายใต้การตัดบัญชี</b>             |                              |                                  |
| ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญ                        | 4,299                        | 4,299                            |
| ค่าเพื่อการลดลงของมูลค่าสินค้าคงเหลือ         | 154                          | 648                              |
| ค่าเพื่อการค้อยค่าค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า    | 3,664                        | -                                |
| ค่าเพื่อการค้อยค่าเงินลงทุน                   | 1,000                        | 1,000                            |
| ค่าเพื่อการค้อยค่าสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น     | 4,457                        | -                                |
| รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า                  | 33,065                       | 38,164                           |
| ต้นทุนค่าสิทธิที่สัมพันธ์กับรายได้รับล่วงหน้า | (11,645)                     | (14,850)                         |
| ค่าใช้จ่ายยังไม่ได้รับประโยชน์ทางภาษี         | 5,714                        | 6,368                            |
| ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์                   | 1,630                        | 1,642                            |
| สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน              | 1,630                        | 1,090                            |
| <b>รวม</b>                                    | <b>43,968</b>                | <b>38,361</b>                    |
| <b>ค่าใช้จ่ายภายใต้การตัดบัญชี</b>            | <b>(5,607)</b>               | <b>5,700</b>                     |

ในเดือนตุลาคม 2554 คณะรัฐมนตรีได้มีมติให้ปรับลดอัตราภาษีเงินได้บุคคลจากอัตราร้อยละ 30 เป็นร้อยละ 23 ในปี 2555 และเป็นร้อยละ 20 ตั้งแต่วันที่ 2556 เป็นต้นไป และในเดือนธันวาคม 2554 ได้มีพระราชกฤษฎีกาประกาศลดอัตราภาษีเงินได้บุคคล เพื่อให้เป็นไปตามมติคณะรัฐมนตรีดังกล่าวสำหรับปี 2555 - 2557 บริษัทฯ ได้สะท้อนผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงอัตราภาษีดังกล่าวในการคำนวณภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีตามที่แสดงไว้ข้างต้นแล้ว ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 บริษัทฯ ย่อยไม่ได้บันทึกสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับผลขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้ จำนวน 111 ล้านบาท (2555: 37 ล้านบาท) เนื่องจากบริษัทฯ ย่อยพิจารณาแล้วเห็นว่าบริษัทฯ ย่อยอาจไม่มีกำไรทางภาษีในอนาคตเพียงพอที่จะนำผลแตกต่างชั่วคราวและขาดทุนทางภาษีที่ยังไม่ได้ใช้ข้างต้น มาใช้ประโยชน์ได้

## 19. เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น

|                                            | งบการเงินรวม |         | งบการเงินเฉพาะกิจการ |         |
|--------------------------------------------|--------------|---------|----------------------|---------|
|                                            | 2556         | 2555    | 2556                 | 2555    |
| เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน    | 923          | 1,189   | 11,867               | 8,774   |
| เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน | 35,055       | 48,742  | 5,382                | 1,901   |
| ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย                       | 40,311       | 63,084  | 28,174               | 52,252  |
| เจ้าหนี้อื่น - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน      | 547          | -       | -                    | -       |
| เจ้าหนี้อื่น - กิจการที่ไม่เกี่ยวข้องกัน   | 28,116       | 58,938  | 17,365               | 42,995  |
| รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น           | 104,952      | 171,953 | 62,788               | 105,922 |

## 20. สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงาน

จำนวนเงินสำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงานซึ่งเป็นเงินเบ็ดเตล็ดพนักงานเมื่อออกจากงานแสดงได้ดังนี้

|                                               | (หน่วย: ล้านบาท) |              |                      |              |
|-----------------------------------------------|------------------|--------------|----------------------|--------------|
|                                               | งบการเงินรวม     |              | งบการเงินเฉพาะกิจการ |              |
|                                               | <u>2556</u>      | <u>2555</u>  | <u>2556</u>          | <u>2555</u>  |
| <b>ภาระผูกพันตามโครงการผลประโยชน์ต้นปี</b>    | 12,848           | 11,701       | 10,031               | 10,526       |
| ต้นทุนบริการในปัจจุบัน                        | 3,490            | 3,161        | 2,452                | 2,026        |
| ต้นทุนดอกเบี้ย                                | 583              | 543          | 451                  | 474          |
| กำไรจากการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์          |                  |              |                      |              |
| ประกันภัย                                     | (4,220)          | (2,557)      | (1,727)              | (2,995)      |
| <b>ภาระผูกพันตามโครงการผลประโยชน์ปลายปี</b>   | 12,701           | 12,848       | 11,207               | 10,031       |
| หนี้สินในช่วงที่เปลี่ยนแปลงที่ยังไม่รับรู้    | (3,161)          | (5,044)      | (3,055)              | (4,583)      |
| <b>สำรองผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงานปลายปี</b> | <u>9,540</u>     | <u>7,804</u> | <u>8,152</u>         | <u>5,448</u> |

ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับผลประโยชน์ระยะยาวของพนักงานรวมอยู่ในส่วนของกำไรหรือขาดทุนแสดงได้ดังนี้

|                                                                 | (หน่วย: ล้านบาท) |              |                      |              |
|-----------------------------------------------------------------|------------------|--------------|----------------------|--------------|
|                                                                 | งบการเงินรวม     |              | งบการเงินเฉพาะกิจการ |              |
|                                                                 | <u>2556</u>      | <u>2555</u>  | <u>2556</u>          | <u>2555</u>  |
| ต้นทุนบริการในปัจจุบัน                                          | 3,490            | 3,161        | 2,452                | 2,025        |
| ต้นทุนดอกเบี้ย                                                  | 583              | 542          | 451                  | 474          |
| ผลกำไรจากการประมาณการตามหลัก                                    |                  |              |                      |              |
| คณิตศาสตร์ประกันภัยที่รับรู้ในปี                                | (4,220)          | (2,557)      | (1,727)              | (2,995)      |
| หนี้สินในช่วงที่เปลี่ยนแปลงที่รับรู้ในปี                        | 1,883            | 1,681        | 1,528                | 1,528        |
| <b>รวมค่าใช้จ่ายที่รับรู้ในส่วนของกำไรหรือขาดทุน</b>            | <u>1,736</u>     | <u>2,827</u> | <u>2,704</u>         | <u>1,032</u> |
| ค่าใช้จ่ายดังกล่าวรับรู้ในรายการต่อไปนี้ในส่วนของกำไรหรือขาดทุน |                  |              |                      |              |
| ต้นทุนขายและบริการ                                              | 1,036            | 383          | 1,036                | 383          |
| ค่าใช้จ่ายในการขายและการบริหาร                                  | 700              | 2,444        | 1,668                | 649          |

สมมติฐานที่สำคัญในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย ณ วันประเมินสรุปได้ดังนี้

|                                                        | (ร้อยละต่อปี) |               |                      |               |
|--------------------------------------------------------|---------------|---------------|----------------------|---------------|
|                                                        | งบการเงินรวม  |               | งบการเงินเฉพาะกิจการ |               |
|                                                        | <u>2556</u>   | <u>2555</u>   | <u>2556</u>          | <u>2555</u>   |
|                                                        | (ร้อยละต่อปี) | (ร้อยละต่อปี) | (ร้อยละต่อปี)        | (ร้อยละต่อปี) |
| อัตราคิดลด                                             | 4 - 5.8       | 4.5 - 5.8     | 4.0                  | 4.5           |
| อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต                           | 6 - 7         | 6 - 7         | 6.5                  | 6             |
| อัตราการเปลี่ยนแปลงในจำนวนพนักงาน<br>(ขึ้นกับช่วงอายุ) | 1 - 10        | 1 - 10        | 5                    | 5             |

□

จำนวนเงินการผูกพันตามโครงการพลประโยชน์สำหรับปีปัจจุบันและสามปีย้อนหลังแสดงได้ดังนี้

|         | (หน่วย: ล้านบาท) |                      |
|---------|------------------|----------------------|
|         | งบการเงินรวม     | งบการเงินเฉพาะกิจการ |
| ปี 2556 | 12,701           | 11,207               |
| ปี 2555 | 12,848           | 10,031               |
| ปี 2554 | 11,701           | 10,526               |
| ปี 2553 | 8,406            | 7,638                |

## 21. ทุนเรือนหุ้น

เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2555 ที่ประชุมใหญ่สามัญประจำปีผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ อนุมัติให้ลดทุนจดทะเบียนของบริษัทฯ จากเดิมมูลค่า 316 ล้านบาท (หุ้นสามัญจำนวน 316 ล้านหุ้น มูลค่าตราไว้หุ้นละ 1 บาท) เป็น 315.9 ล้านบาท (หุ้นสามัญจำนวน 315.9 ล้านหุ้น มูลค่าตราไว้หุ้นละ 1 บาท) โดยการตัดหุ้นสามัญที่ยังไม่ได้ออกจำหน่ายจำนวน 92,238 หุ้น มูลค่าตราไว้หุ้นละ 1 บาท รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 92,238 บาท ซึ่งสำรองไว้เพื่อรองรับการไต่สวนคดีในศาลชั้นต้นคดีที่ฟ้องเรียกคืนหุ้นสามัญของบริษัทฯ ซึ่งปัจจุบันหมดอายุแล้ว บริษัทฯ ได้จดทะเบียนการลดทุนดังกล่าวกับกระทรวงพาณิชย์เมื่อวันที่ 8 พฤษภาคม 2555

## 22. หุ้นทุนซื้อคืนและสำรองสำหรับหุ้นทุนซื้อคืน

ตามมติที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 6/2551 ของบริษัทฯ เมื่อวันที่ 13 พฤศจิกายน 2551 คณะกรรมการของบริษัทฯ ได้มีมติอนุมัติโครงการซื้อหุ้นคืนเพื่อบริหารทางการเงินตามมาตรา 66/1(2) แห่งพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2544 ในวงเงินไม่เกิน 85 ล้านบาท ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2554 หุ้นสามัญที่ซื้อคืนมีจำนวน 8.5 ล้านหุ้น (มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1 บาท) มูลค่าราคาหุ้นเฉลี่ยหุ้นละ 7 บาท รวมเป็นเงิน 59.6 ล้านบาท ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 2.83 ของจำนวนหุ้นสามัญที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของบริษัทฯ โดยมีกำหนดระยะเวลาจำหน่ายหุ้นที่ซื้อตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2552 ถึง วันที่ 31 พฤษภาคม 2555

เมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2555 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 5/2555 มีมติอนุมัติให้บริษัทฯ ตัดหุ้นทุนซื้อคืนจำนวน 8.5 ล้านหุ้น ซึ่งมีราคาหุ้น 59.6 ล้านบาท โดยการลดทุนที่ชำระแล้ว เนื่องจากหุ้นทุนซื้อคืนดังกล่าวไม่สามารถจำหน่ายในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยในระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2552 ถึง 31 พฤษภาคม 2555 ได้ และเมื่อวันที่ 21 มิถุนายน 2555 บริษัทฯ ได้จดทะเบียนลดทุนเป็นจำนวน 8.5 ล้านหุ้นกับกระทรวงพาณิชย์แล้ว บริษัทฯ บันทึกผลต่างจากการลดทุนตามมูลค่าที่ตราไว้เพื่อตัดหุ้นทุนซื้อคืนโดยนำไปหักจากบัญชีกำไรสะสม บริษัทฯ ได้อนกสลับรายการกำไรสะสมจัดสรรสำหรับหุ้นทุนซื้อคืนทั้งจำนวนหลังจากที่ได้ตัดหุ้นทุนซื้อคืนและลดทุนที่ชำระแล้วดังกล่าว

## 23. สำรองตามกฎหมาย

ภายใต้บทบัญญัติของมาตรา 116 แห่งพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 บริษัทฯ ต้องจัดสรรกำไรสุทธิประจำปีส่วนหนึ่งไว้เป็นทุนสำรองไม่น้อยกว่าร้อยละ 5 ของกำไรสุทธิประจำปี หักด้วยยอดขาดทุนสะสมยกมา (ถ้ามี) จนกว่าทุนสำรองนี้จะมีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของทุนจดทะเบียน สำรองตามกฎหมายดังกล่าวไม่สามารถนำไปจ่ายเงินปันผลได้ ในปัจจุบัน บริษัทฯ ได้จัดสรรสำรองตามกฎหมายไว้ครบถ้วนแล้ว

## 24. ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ

รายการค่าใช้จ่ายแบ่งตามลักษณะประกอบด้วยรายการค่าใช้จ่ายที่สำคัญดังต่อไปนี้

|                                                      | งบการเงินรวม |      | งบการเงินเฉพาะกิจการ |      |
|------------------------------------------------------|--------------|------|----------------------|------|
|                                                      | 2556         | 2555 | 2556                 | 2555 |
| เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน         | 399          | 388  | 196                  | 190  |
| ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์เกม (รวมค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกม) | 597          | 620  | 287                  | 313  |
| ค่าเสื่อมราคา                                        | 63           | 58   | 31                   | 33   |
| ขาดทุนจากการตัดบัญชีสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและ       |              |      |                      |      |
| ค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า                             | 49           | 38   | 24                   | 30   |
| ซื้อสินค้าสำเร็จรูป                                  | 28           | 114  | 7                    | 24   |

## 25. กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานคำนวณโดยหารกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ (ไม่รวมกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น) ด้วยจำนวนตัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของหุ้นสามัญที่ออกอยู่ระหว่างปี

## 26. การเสนอข้อมูลทางการเงินจำแนกตามส่วนงาน

ข้อมูลส่วนงานดำเนินงานที่น่าเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานภายในของบริษัทฯ ที่ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ได้รับและสอบทานอย่างสม่ำเสมอ เพื่อใช้ในการตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากรให้กับส่วนงานและประเมินผลการดำเนินงานของส่วนงาน ทั้งนี้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของบริษัทฯ คือประธานเจ้าหน้าที่บริหารของกลุ่มบริษัท เพื่อวัตถุประสงค์ในการบริหารงาน บริษัทฯ และบริษัทย่อยจัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามประเภทของผลิตภัณฑ์และบริการ บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 2 ส่วนงาน ดังนี้

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

บริษัทฯ และบริษัทย่อยไม่มีการรวมส่วนงานดำเนินงานเป็นส่วนงานที่รายงานข้างต้น

ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดสอบทานผลการดำเนินงานของแต่ละหน่วยธุรกิจแยกจากกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากรและการประเมินผลการปฏิบัติงาน บริษัทฯ ประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานโดยพิจารณาจากกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมซึ่งวัดมูลค่าโดยใช้เกณฑ์เดียวกับที่ใช้ในการวัดกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมในงบการเงิน

การบันทึกบัญชีสำหรับรายการระหว่างส่วนงานที่รายงานเป็นไปในลักษณะเดียวกับการบันทึกบัญชีสำหรับรายการธุรกิจกับบุคคลภายนอก

ข้อมูลรายได้และกำไรของส่วนงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อยสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2556 และ 2555 มีดังต่อไปนี้

|                                        | (หน่วย: ล้านบาท)                 |       |                             |      |       |      |              |       |
|----------------------------------------|----------------------------------|-------|-----------------------------|------|-------|------|--------------|-------|
|                                        | สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม |       |                             |      |       |      |              |       |
|                                        | ส่วนงาน                          |       | ส่วนงาน                     |      | อื่นๆ |      | งบการเงินรวม |       |
|                                        | เกมออนไลน์ <sup>1)</sup>         |       | ตัวแทนจำหน่าย <sup>2)</sup> |      |       |      |              |       |
|                                        | 2556                             | 2555  | 2556                        | 2555 | 2556  | 2555 | 2556         | 2555  |
| รายได้จากการขายและบริการให้กับ         |                                  |       |                             |      |       |      |              |       |
| ลูกค้าภายนอก                           | 1,530                            | 1,662 | 115                         | 278  | 40    | 32   | 1,685        | 1,972 |
| กำไรของส่วนงาน                         | 452                              | 682   | 48                          | 149  | 29    | 17   | 529          | 848   |
| รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ที่ไม่ได้เป็นส่วน: |                                  |       |                             |      |       |      |              |       |
| ดอกเบี้ยรับ                            |                                  |       |                             |      |       |      | 10           | 15    |
| รายได้อื่น                             |                                  |       |                             |      |       |      | 19           | 29    |
| ค่าใช้จ่ายอื่น                         |                                  |       |                             |      |       |      | (481)        | (514) |
| ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้                  |                                  |       |                             |      |       |      | (30)         | (81)  |
| ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มี        |                                  |       |                             |      |       |      |              |       |
| อำนาจควบคุมของบริษัทย่อย               |                                  |       |                             |      |       |      | 5            | (3)   |
| กำไรส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของ        |                                  |       |                             |      |       |      |              |       |
| บริษัทฯ สำหรับปี                       |                                  |       |                             |      |       |      | 52           | 294   |

1) ส่วนงานจากการให้บริการเกมออนไลน์เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) ของกลุ่มบริษัท

2) ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่ายเป็นส่วนงานการเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี (PC Offline game) และการให้บริการช่องทางชำระหนี้

บริษัทฯ ไม่ได้แสดงรายการสินทรัพย์รวมแยกตามส่วนงาน เนื่องจากผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานพิจารณาสินทรัพย์รวมตามส่วนงานทางภูมิศาสตร์

## ข้อมูลเกี่ยวกับเขตภูมิศาสตร์

รายได้จากลูกค้าภายนอกกำหนดขึ้นตามสถานที่ตั้งของลูกค้า

|                       | (หน่วย: พันบาท) |           |
|-----------------------|-----------------|-----------|
|                       | 2556            | 2555      |
| รายได้จากลูกค้าภายนอก |                 |           |
| ประเทศไทย             | 899,330         | 1,119,780 |
| สิงคโปร์              | 475,434         | 580,633   |
| มาเลเซีย              | 270,554         | 250,392   |
| ประเทศอื่นๆ           | 40,168          | 21,137    |
| รวม                   | 1,685,486       | 1,971,942 |

|             | (หน่วย: พันบาท)        |         |                     |           |
|-------------|------------------------|---------|---------------------|-----------|
|             | สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน* |         | สินทรัพย์รวม        |           |
|             | ณ วันที่ 31 ธันวาคม    |         | ณ วันที่ 31 ธันวาคม |           |
|             | 2556                   | 2555    | 2556                | 2555      |
| ประเทศไทย   | 358,579                | 375,020 | 1,164,575           | 1,376,146 |
| สิงคโปร์    | 99,006                 | 83,328  | 184,866             | 230,395   |
| มาเลเซีย    | 228,481                | 235,678 | 337,492             | 357,121   |
| ประเทศอื่นๆ | 19,970                 | 33,294  | 53,855              | 81,005    |
| รวม         | 706,035                | 727,320 | 1,740,788           | 2,044,667 |

\* ไม่รวมเครื่องมือทางการเงิน และสินทรัพย์ทางการเงินไร้ตัวตน

## ข้อมูลเกี่ยวกับลูกค้ารายใหญ่

ในปี 2556 และ 2555 บริษัทฯ ไม่มีรายได้จากลูกค้ารายใดที่มีมูลค่าเท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 10 ของรายได้ของกิจการ

## 27. กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ

บริษัทฯ และพนักงานบริษัทฯ ได้ร่วมกันจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพขึ้นตามพระราชบัญญัติกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ พ.ศ. 2530 โดยบริษัทฯ และพนักงานจะจ่ายสมทบเข้ากองทุนเป็นรายเดือนในอัตราร้อยละ 3 ของเงินเดือน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพนี้บริหารโดย บริษัท หลักทรัพย์จัดการกองทุนทิสโก้ จำกัด และจะจ่ายให้แก่พนักงานเมื่อพนักงานนั้นออกจากงานตามระเบียบว่าด้วยกองทุนของบริษัทฯ ในระหว่างปี 2556 บริษัทฯ ได้จ่ายเงินสมทบกองทุนเป็นจำนวนเงิน 4 ล้านบาท (2555: 3 ล้านบาท)

บริษัทฯ ย่อยในต่างประเทศ และพนักงานของบริษัทฯ ย่อยได้ร่วมกันจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งในระหว่างปี 2556 บริษัทฯ ย่อยได้จ่ายเงินสมทบกองทุนเป็นจำนวนเงิน 13 ล้านบาท (2555: 18 ล้านบาท)

## 28. เงินปันผล

| เงินปันผล                                           | อนุมัติโดย                                                         | เงินปันผลจ่าย<br>(พันบาท) | เงินปันผลจ่ายต่อหุ้น<br>(บาท) |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------------|
| เงินปันผลประจำปีของปี 2554                          | ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น<br>เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2555             | 105,441                   | 0.34                          |
| เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ<br>ไตรมาสที่ 1 ของปี 2555 | ที่ประชุมคณะกรรมการ<br>ของบริษัทฯ เมื่อวันที่<br>10 พฤษภาคม 2555   | 36,889                    | 0.12                          |
| เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ<br>ไตรมาสที่ 2 ของปี 2555 | ที่ประชุมคณะกรรมการ<br>ของบริษัทฯ เมื่อวันที่<br>8 สิงหาคม 2555    | 104,518                   | 0.34                          |
| เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ<br>ไตรมาสที่ 3 ของปี 2555 | ที่ประชุมคณะกรรมการ<br>ของบริษัทฯ เมื่อวันที่<br>12 พฤศจิกายน 2555 | 70,704                    | 0.23                          |
| รวมเงินปันผลจ่ายสำหรับปี 2555                       |                                                                    | 317,552                   |                               |
| เงินปันผลประจำปี 2555                               | ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น<br>เมื่อวันที่ 26 เมษายน 2556             | 95,297                    | 0.31                          |
| เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ<br>ไตรมาสที่ 1 ของปี 2556 | ที่ประชุมคณะกรรมการ<br>ของบริษัทฯ เมื่อวันที่<br>13 พฤษภาคม 2556   | 46,111                    | 0.15                          |
| เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ<br>ไตรมาสที่ 2 ของปี 2556 | ที่ประชุมคณะกรรมการ<br>ของบริษัทฯ เมื่อวันที่<br>14 สิงหาคม 2556   | 61,481                    | 0.20                          |
| เงินปันผลระหว่างกาลสำหรับ<br>ไตรมาสที่ 3 ของปี 2556 | ที่ประชุมคณะกรรมการ<br>ของบริษัทฯ เมื่อวันที่<br>11 พฤศจิกายน 2556 | 30,741                    | 0.10                          |
| รวมเงินปันผลจ่ายสำหรับปี 2556                       |                                                                    | 233,630                   |                               |

## 29. การผูกพันและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้น

### 29.1 สัญญาการใช้สิทธิ

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับบริษัทในประเทศและต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้เงื่อนไขของสัญญาดังกล่าว บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีการที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้ และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 และ 2555 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีการที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก และค่าสิทธิขั้นต่ำดังนี้

|                             | งบการเงินรวม |      | งบการเงินเฉพาะกิจการ |      |
|-----------------------------|--------------|------|----------------------|------|
|                             | 2556         | 2555 | 2556                 | 2555 |
| ค่าสิทธิเริ่มแรก            | 255          | 240  | 193                  | 137  |
| ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้ | 243          | 110  | 215                  | 96   |

### 29.2 การผูกพันเกี่ยวกับสัญญาเช่าดำเนินงาน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยได้เข้าทำสัญญาเช่าดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการเช่าพื้นที่สำนักงาน สถานที่จัดเก็บสินค้า สถานที่จัดเก็บเครื่องแม่ข่าย และสัญญาอื่นๆ อายุของสัญญามีระยะเวลาตั้งแต่ 1 ถึง 5 ปี โดยสามารถต่อสัญญาได้เมื่อครบกำหนด

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีจำนวนเงินขั้นต่ำที่ต้องจ่ายในอนาคตทั้งสิ้นภายใต้สัญญาเช่าดำเนินงานที่บอกเลิกไม่ได้ ดังนี้

|                              | งบการเงินรวม |      | งบการเงินเฉพาะกิจการ |      |
|------------------------------|--------------|------|----------------------|------|
|                              | 2556         | 2555 | 2556                 | 2555 |
| จ่ายชำระ                     |              |      |                      |      |
| ภายใน 1 ปี                   | 59           | 64   | 28                   | 18   |
| มากกว่า 1 ปี แต่ไม่เกิน 5 ปี | 45           | 38   | 28                   | 34   |

### 29.3 การถูกประเมินภาษี

ในช่วงปี 2553 บริษัทฯ ได้รับหนังสือแจ้งการประเมินภาษีมูลค่าเพิ่มจากกรมสรรพากรเกี่ยวกับการนำส่งภาษีมูลค่าเพิ่มในปี 2548 ถึง 2553 তাইပဲ ภาษีมูลค่าเพิ่มที่ถูกประเมินเพิ่มรวมเบี่ยปรับและเงินเพิ่มทั้งสิ้นประมาณ 20 ล้านบาท บริษัทฯ ได้ยื่นอุทธรณ์ต่อกรมสรรพากรแล้ว ซึ่งในช่วงงวดปัจจุบัน คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของกรมสรรพากรได้มีคำวินิจฉัยลดเบี่ยปรับลงร้อยละ 50 อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ อยู่ระหว่างการพิจารณายื่นฟ้องต่อศาลภาษีอากรกลางให้พิจารณาเพิกถอนการประเมินภาษีดังกล่าว บริษัทฯ ได้นำเบี่ยเงินฝากประจำกับธนาคารแห่งหนึ่งไปวางเป็นหลักประกันการอุทธรณ์จำนวน 7 ล้านบาท

จากความเห็นของที่ปรึกษากฎหมายของบริษัทฯ ฝ่ายบริหารเชื่อว่าผลการประเมินดังกล่าวจะไม่เกิดพลเสียหายต่อบริษัทฯ อย่างเป็นทางการ บริษัทฯ จึงไม่ได้บันทึกสำรองสำหรับหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นไว้ในเบี่ย

## 30. เครื่องมือทางการเงิน

### 30.1 นโยบายการบริหารความเสี่ยง

เครื่องมือทางการเงินที่สำคัญของบริษัทฯ และเบี่ยย่อยตามที่มีนามอยู่ในมาตรฐานการเบี่ยฉบับที่ 107 “การแสดงรายการและการเปิดเผยข้อมูลสำหรับเครื่องมือทางการเงิน” ประกอบด้วย เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ลูกหนี้การค้า เงินลงทุน และเงินให้กู้เบี่ยระยะสั้น บริษัทฯ และเบี่ยย่อยมีความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือทางการเงินดังกล่าว และมีนโยบายการบริหารความเสี่ยงดังนี้

#### ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

บริษัทฯ และเบี่ยย่อยมีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกี่ยวข้องกับลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น และเงินให้กู้เบี่ย ฝ่ายบริหารควบคุมความเสี่ยงนี้โดยการกำหนดให้มีนโยบายและวิธีการในการควบคุมสินเชื่อที่เหมาะสม ดังนั้น บริษัทฯ และเบี่ยย่อยจึงไม่คาดว่าจะได้รับความเสียหายที่เป็นสาระสำคัญจากการให้สินเชื่อ นอกจากนี้ การให้สินเชื่อของบริษัทฯ และเบี่ยย่อยไม่มีการกระจุกตัวเนื่องจากบริษัทฯ มีฐานของลูกค้านี้หลากหลายและมีอยู่จำนวนมาก ราย จำนวนเงินสูงสุดที่บริษัทฯ และเบี่ยย่อยอาจต้องสูญเสียจากการให้สินเชื่อคือมูลค่าตามเบี่ยของลูกหนี้ เงินให้กู้เบี่ย และลูกหนี้อื่นที่แสดงอยู่ในงบแสดงฐานะการเงิน

#### ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

บริษัทฯ และเบี่ยย่อยมีความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยที่สำคัญอันเกี่ยวข้องกับเงินฝากสถาบันการเงิน เงินลงทุนชั่วคราว และเงินให้กู้เบี่ยระยะสั้น สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินส่วนใหญ่มีอัตราดอกเบี้ยที่ปรับขึ้นลงตามอัตราตลาดหรือมีอัตราดอกเบี้ยคงที่ซึ่งใกล้เคียงกับอัตราตลาดในปัจจุบัน ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของบริษัทฯ จึงอยู่ในระดับต่ำ

สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญสามารถจัดตามประเภทอัตราดอกเบี้ย และสำหรับสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่มีอัตราดอกเบี้ยคงที่สามารถแยกตามวันที่ครบกำหนด หรือวันที่มีการกำหนดอัตราดอกเบี้ยใหม่ (หากวันที่มีการกำหนดอัตราดอกเบี้ยใหม่ถึงก่อน) ได้ดังนี้

| งบการเงินรวม                                   |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
|------------------------------------------------|--------------------|------|-------------------------|------|---------------|------|-----|-------------------------|-------------|---------------|
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม                            |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
| (หน่วย: ล้านบาท)                               |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
|                                                | อัตราดอกเบี้ยคงที่ |      | อัตราดอกเบี้ยปรับขึ้นลง |      | ไม่มี         |      | รวม | อัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง |             |               |
|                                                | ภายใน 1 ปี         |      | ตามราคาตลาด             |      | อัตราดอกเบี้ย |      |     | อัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง |             |               |
|                                                | 2556               | 2555 | 2556                    | 2555 | 2556          | 2555 |     | 2556                    | 2555        | (ร้อยละต่อปี) |
| สินทรัพย์ทางการเงิน                            |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด                 | 87                 | 60   | 63                      | 155  | 76            | 140  | 226 | 355                     | 0.25 - 2.75 | 0.25 - 3.75   |
| เงินลงทุนชั่วคราว                              | 193                | 223  | -                       | -    | 17            | 31   | 210 | 254                     | 0.32 - 5.19 | 0.32 - 4.02   |
| ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น                    | -                  | -    | -                       | -    | 180           | 264  | 180 | 264                     | -           | -             |
| เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน                | 8                  | 16   | -                       | -    | -             | -    | 8   | 16                      | 1.63        | 0.32 - 2.60   |
|                                                | 288                | 299  | 63                      | 155  | 273           | 435  | 624 | 889                     |             |               |
| หนี้สินทางการเงิน                              |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
| เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น                  | -                  | -    | -                       | -    | 105           | 172  | 105 | 172                     | -           | -             |
|                                                | -                  | -    | -                       | -    | 105           | 172  | 105 | 172                     |             |               |
| งบการเงินเฉพาะกิจการ                           |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
| ณ วันที่ 31 ธันวาคม                            |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
| (หน่วย: ล้านบาท)                               |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
|                                                | อัตราดอกเบี้ยคงที่ |      | อัตราดอกเบี้ยปรับขึ้นลง |      | ไม่มี         |      | รวม | อัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง |             |               |
|                                                | ภายใน 1 ปี         |      | ตามราคาตลาด             |      | อัตราดอกเบี้ย |      |     | อัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง |             |               |
|                                                | 2556               | 2555 | 2556                    | 2555 | 2556          | 2555 |     | 2556                    | 2555        | (ร้อยละต่อปี) |
| สินทรัพย์ทางการเงิน                            |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
| เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด                 | 87                 | 60   | 35                      | 114  | -             | -    | 122 | 174                     | 0.25 - 2.75 | 0.25 - 3.75   |
| เงินลงทุนชั่วคราว                              | 155                | 222  | -                       | -    | 14            | 28   | 169 | 250                     | 1.88 - 5.19 | 2.74 - 4.02   |
| ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น                    | -                  | -    | -                       | -    | 174           | 225  | 174 | 225                     | -           | -             |
| เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน | 86                 | 78   | -                       | -    | -             | -    | 86  | 78                      | 1.88 - 3.05 | 1.88 - 3.05   |
| เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน                | 8                  | 10   | -                       | -    | -             | -    | 8   | 10                      | 1.63        | 2.50 - 2.60   |
|                                                | 336                | 370  | 35                      | 114  | 188           | 253  | 559 | 737                     |             |               |
| หนี้สินทางการเงิน                              |                    |      |                         |      |               |      |     |                         |             |               |
| เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น                  | -                  | -    | -                       | -    | 63            | 106  | 63  | 106                     | -           | -             |
|                                                | -                  | -    | -                       | -    | 63            | 106  | 63  | 106                     |             |               |

### ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนที่สำคัญอันเกี่ยวเนื่องจากการค้าขายสินค้าส่งออกและนำเข้า และค่าลิขสิทธิ์ค่าจ้างเป็นเงินตราต่างประเทศ บริษัทฯ และบริษัทย่อยมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศดังนี้

| สกุลเงิน       | งบการเงินรวม        |                |                     |                |                                        |         |
|----------------|---------------------|----------------|---------------------|----------------|----------------------------------------|---------|
|                | สินทรัพย์ทางการเงิน |                | หนี้สินทางการเงิน   |                | อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย                  |         |
|                | ณ วันที่ 31 ธันวาคม |                | ณ วันที่ 31 ธันวาคม |                | ณ วันที่ 31 ธันวาคม                    |         |
|                | 2556<br>(ล้าน)      | 2555<br>(ล้าน) | 2556<br>(ล้าน)      | 2555<br>(ล้าน) | 2556<br>(บาทต่อหน่วยเงินตราต่างประเทศ) | 2555    |
| เหรียญสหรัฐ    | 5                   | 6              | 1                   | 2              | 32.8136                                | 30.6316 |
| เหรียญสิงคโปร์ | -                   | 3              | -                   | 2              | 25.8826                                | 25.0340 |

| สกุลเงิน    | งบการเงินเฉพาะกิจการ |                |                     |                |                                        |         |
|-------------|----------------------|----------------|---------------------|----------------|----------------------------------------|---------|
|             | สินทรัพย์ทางการเงิน  |                | หนี้สินทางการเงิน   |                | อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย                  |         |
|             | ณ วันที่ 31 ธันวาคม  |                | ณ วันที่ 31 ธันวาคม |                | ณ วันที่ 31 ธันวาคม                    |         |
|             | 2556<br>(ล้าน)       | 2555<br>(ล้าน) | 2556<br>(ล้าน)      | 2555<br>(ล้าน) | 2556<br>(บาทต่อหน่วยเงินตราต่างประเทศ) | 2555    |
| เหรียญสหรัฐ | 4                    | 5              | 1                   | 1              | 32.8136                                | 30.6316 |

นอกจากนี้ บริษัทฯ และบริษัทย่อยยังมีความเสี่ยงจากการมีเงินลงทุนในบริษัทย่อยและการร่วมค้าในต่างประเทศ ซึ่งบริษัทฯ และบริษัทย่อยไม่ได้ทำสัญญาป้องกันความเสี่ยงไว้

### 30.2 มูลค่ายุติธรรมของเครื่องมือทางการเงิน

เนื่องจากเครื่องมือทางการเงินส่วนใหญ่ของบริษัทฯ จัดอยู่ในประเภทระยะสั้น เงินให้กู้ยืมมีอัตราดอกเบี้ยใกล้เคียงกับอัตราดอกเบี้ยในตลาด บริษัทฯ จึงประมาณมูลค่ายุติธรรมของเครื่องมือทางการเงินใกล้เคียงกับมูลค่าตามบัญชีที่แสดงในงบแสดงฐานะการเงิน

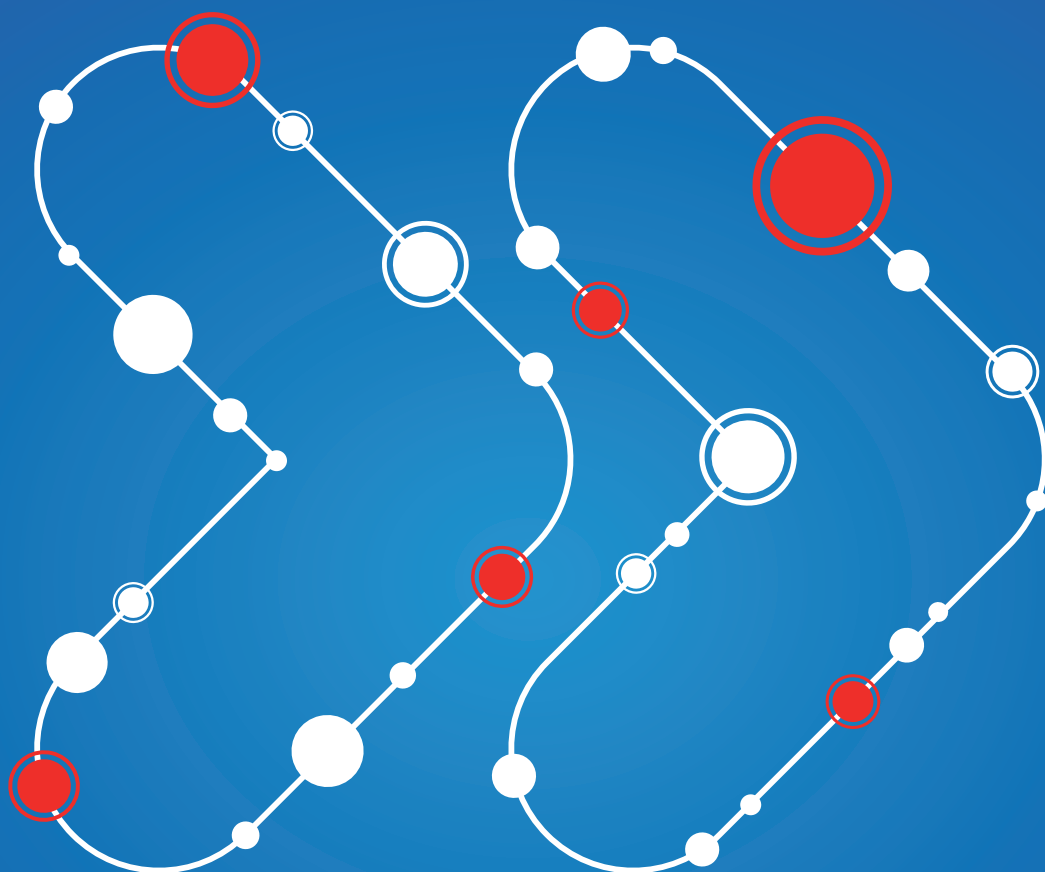
มูลค่ายุติธรรม หมายถึง จำนวนเงินที่ผู้ซื้อและผู้ขายตกลงแลกเปลี่ยนสินทรัพย์กันหรือจ่ายชำระหนี้สินในขณะนี้ทั้งสองฝ่ายมีความรอบรู้ และเต็มใจในการแลกเปลี่ยน และสามารถต่อรองราคากันได้อย่างเป็นอิสระในลักษณะที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน วิธีการกำหนดมูลค่ายุติธรรมขึ้นอยู่กับลักษณะของเครื่องมือทางการเงิน มูลค่ายุติธรรมจะกำหนดจากราคาตลาดล่าสุด หรือกำหนดขึ้นโดยใช้เกณฑ์การวัดมูลค่าที่เหมาะสม

### 31. การบริหารจัดการทุน

วัตถุประสงค์ในการบริหารจัดการทุนที่สำคัญของบริษัทฯ คือการจัดให้มีซึ่งโครงสร้างทุนที่เหมาะสมเพื่อสนับสนุนการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และเสริมสร้างมูลค่าการถือหุ้นให้กับผู้ถือหุ้น โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2556 กลุ่มบริษัทมีอัตราส่วนหนี้สินต่อทุนเท่ากับ 0.43:1 (2555: 0.46:1) และเฉพาะบริษัทมีอัตราส่วนหนี้สินต่อทุนเท่ากับ 0.29:1 (2555: 0.32:1)

### 32. การอนุมัติงบการเงิน

งบการเงินนี้ได้รับอนุมัติให้ออกโดยคณะกรรมการของบริษัทฯ เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2557



ก้าวต่อไปของเอเชียซอฟท์

## 21. ก้าวต่อไปของเอเชียซอฟท์

เอเชียซอฟท์มุ่งมั่นที่จะขยายธุรกิจให้เติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นขยายไปยังกลุ่มลูกค้าอีสปอร์ตส์ และขยายแพลตฟอร์มให้บริการผ่านมือถือ รวมถึงปรับเปลี่ยนโครงสร้างการบริหารงานภายในองค์กร เพื่อให้การดำเนินงานในขั้นตอนต่างๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถส่งต่อการบริการที่มีคุณภาพแก่ผู้ใช้บริการทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

จากประสบการณ์ที่ผ่านมา 12 ปีของเอเชียซอฟท์ พร้อมกับฐานผู้เล่นขนาดใหญ่ในภูมิภาคนี้ เอเชียซอฟท์ไม่หยุดที่จะพัฒนาและสร้างนวัตกรรมความบันเทิงใหม่ๆ ที่มีคุณภาพมาให้บริการด้วยทีมงานที่มีศักยภาพ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นทั่วโลกอย่างครบวงจร เราเชื่อมั่นว่าความบันเทิงในโลกออนไลน์ยังคงเติบโตอย่างไม่มีที่สิ้นสุด เรายืนยันว่าเอเชียซอฟท์จะเติบโตอย่างไม่สิ้นสุดเช่นกัน

