

เอเชียซอฟท์รายงานประจำปี 2563

THE WORLD IS CONSTANTLY
EVOLVING
SO ARE
WE!



สารบัญ

สารจากประธานกรรมการ และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	1	
	2	รายงานของ คณะกรรมการตรวจสอบ
คณะกรรมการบริษัท	4	
	15	คณะผู้บริหาร
เหตุการณ์สำคัญในปี 2563	18	
	28	เกมที่เปิดให้บริการในปี 2563
นโยบายและ ภาพรวมการประกอบธุรกิจ	30	
	35	ลักษณะการประกอบธุรกิจ
ปัจจัยความเสี่ยง	56	
	59	ข้อมูลทั่วไปของบริษัท
ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น	64	
	65	โครงสร้างการจัดการ
การกำกับดูแลกิจการ	71	
	82	ความรับผิดชอบต่อสังคม
การควบคุมภายใน และการบริหารจัดการความเสี่ยง	95	
	98	รายการระหว่างกัน
รายงานความรับผิดชอบต่อ ของคณะกรรมการ	102	
ต่อรายงานทางการเงิน	103	ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ
การวิเคราะห์และคำอธิบายของ ฝ่ายจัดการถึงผลการดำเนินงาน	105	
และฐานะการเงิน	111	งบการเงิน

1. สารจากประธานกรรมการ และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

นับจากต้นปี 2563 ได้เกิดวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจและการดำเนินชีวิตของคนทั่วทั้งโลก จึงถือเป็นปีแห่งความท้าทายและเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมกรรมการดำเนินชีวิตในรูปแบบวิถีชีวิตใหม่ (new normal) รวมถึงรูปแบบการดำเนินธุรกิจที่ทุกองค์กรต้องปรับตัวเพื่อรองรับผลกระทบ แน่นอนว่าในทุกวิกฤติย่อมมีโอกาสเสมอ และผลกระทบย่อมมีทั้งในเชิงลบและเชิงบวกต่อธุรกิจหรืออุตสาหกรรมที่แตกต่างกัน ธุรกิจหรืออุตสาหกรรมด้านออนไลน์ต่าง ๆ ที่ไม่พึ่งพาการปฏิสัมพันธ์กับลูกค้าทางกายภาพเพื่อเว้นระยะห่างทางสังคมได้ล้วนได้รับอานิสงส์ในเชิงบวก ธุรกิจเกมออนไลน์ก็เป็นหนึ่งในธุรกิจที่สามารถตอบสนองต่อข้อจำกัดและตอบโต้พฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ทั่วโลกเติบโตแบบก้าวกระโดดจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้เล่นเกมรายใหม่ และการหวนคืนของผู้เล่นเกมรายเก่า รวมถึงพฤติกรรมการใช้เวลาในเกมและการจ่ายเงินในเกมที่เพิ่มสูงขึ้นในปีที่ผ่านมา ด้วยประสบการณ์และความรวดเร็วในการปรับรูปแบบและขั้นตอนการทำงาน เพื่อให้ธุรกิจสามารถดำเนินได้อย่างต่อเนื่องและคงประสิทธิภาพสูงสุด ภายใต้ข้อจำกัดของการล็อกดาวน์ (lockdown) ในแต่ละประเทศในภูมิภาค ส่งผลให้อเอเชียซอฟท์ฯ สามารถเพิ่มจำนวนฐานผู้เล่นสูงสุดในรอบหลายปีที่ผ่านมา สามารถพลิกฟื้นกระแสความนิยมของเกมเก่าที่บริษัทฯ เปิดให้บริการมานานให้กลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง รวมถึงมีการเปิดเกมใหม่อย่างต่อเนื่องทั้งเกมพีซีและโมบายส์ตลอดปีที่ผ่านมา อันเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ผลประกอบการของบริษัทฯ เติบโตเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

สำหรับในปี 2564 บริษัทฯ ยังคงมุ่งมั่นและตั้งใจเป้าหมายให้บริษัทฯ สามารถสร้างผลประกอบการให้เติบโตได้อย่างยั่งยืน โดยวางแนวทาง 2 แกนหลัก คือ เพิ่มจำนวนการเปิดให้บริการเกมอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นเกมโมบายส์ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและกระแสความนิยมในปัจจุบัน โดยเน้นการคัดเลือกเกมที่มีคุณภาพและศักยภาพสูงมาเปิดให้บริการ และรุกตลาดในต่างประเทศเพิ่มขึ้น อันสอดคล้องกับทิศทางรายได้ของปี 2563 ที่สัดส่วนรายได้มาจากตลาดต่างประเทศมากกว่าตลาดในประเทศไทย โดยจะมุ่งให้ความสำคัญกับตลาดใหม่ที่มีศักยภาพ อาทิ ประเทศอินโดนีเซียและเวียดนาม ซึ่งเป็นตลาดที่ขนาดประชากรใหญ่กว่าประเทศไทย และมีอัตราการเติบโตสูงเป็นอันดับต้น ๆ ในภูมิภาค ถือเป็นโจทย์ท้าทายที่บริษัทฯ จะต้องก้าวข้ามอุปสรรคและข้อจำกัดภายในของประเทศเหล่านี้ อย่างไรก็ตาม ด้วยแรงขับเคลื่อนที่ส่งต่อมาจากปีที่ผ่านมา บริษัทฯ ยังคงจะรักษาและพัฒนาฐานผู้เล่นของเกมที่เปิดให้บริการอยู่ในปัจจุบันให้ยืนยาวต่อไป ด้วยการเพิ่มเติม content ใหม่ ๆ และการจัดกิจกรรมทางการตลาดอย่างต่อเนื่อง เพื่อมอบประสบการณ์ที่ดีที่สุดแก่ลูกค้า

สุดท้ายนี้ ในนามของบริษัทฯ ขอขอบคุณผู้ถือหุ้นทุกท่าน ลูกค้า และพันธมิตรทางธุรกิจ ที่มอบความเชื่อมั่น ความไว้วางใจ และสนับสนุนบริษัทฯ ด้วยดีมาโดยตลอด รวมทั้งขอขอบคุณทีมผู้บริหารและพนักงาน ที่ร่วมพลัง ทุ่มเท และพร้อมปรับตัวในทุกสถานการณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกัน คือผลักดันให้บริษัทฯ เติบโตอย่างมั่นคง ขอให้เชื่อมั่นว่า เราจะดำเนินธุรกิจภายใต้แนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดี โปร่งใส ยึดหลักจริยธรรม และรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อมอบผลประโยชน์ที่ดีที่สุดแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย



นายปราโมทย์ สุดจิตพร

รักษาการประธานกรรมการและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

2. รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบของ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด จำนวน 3 ท่าน คือ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์ เป็นประธานกรรมการตรวจสอบ นางมลฤดี สุขพันธ์ธวัช และ พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน เป็นกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัท และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบ และระเบียบกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ในรอบปี 2563 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบมีการประชุมรวมทั้งสิ้น 6 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชีและการเงิน ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) และผู้สอบบัญชีภายนอก เป็นประจำทุกไตรมาส ตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

1. สอบทานให้บริษัทมีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

พิจารณาสอบทานงบการเงินรายไตรมาสและงบการเงินประจำปีของบริษัท ร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก ฝ่ายจัดการ โดยสอบถาม รับฟังคำชี้แจง รวมทั้งให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงินของบริษัท ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบได้มีการประชุมร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก โดยไม่มีฝ่ายจัดการของบริษัทฯ 1 ครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สอบบัญชีภายนอกนำเสนอข้อมูลปัญหาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทและบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

2. สอบทานให้บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัท ร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit)

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทมีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ

3. พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบภายในประจำปี 2564

คณะกรรมการตรวจสอบอยู่ระหว่างการพิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัทที่ปรึกษาภายนอกในการทำหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายใน เพื่อตรวจสอบ Playpark Pte. Ltd. ประเทศสิงคโปร์ ประจำปี 2564

4. สอบทานให้บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

5. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งผู้สอบบัญชีประจำปี 2564

นำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัท เพื่อนำเสนอต่อในที่ประชุมผู้ถือหุ้นให้พิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชีในสังกัดของบริษัท มาซาร์ส จำกัด เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทประจำปี 2564 ซึ่งบริษัท มาซาร์ส จำกัด ได้มอบหมายให้นายสมภพ ผลประสาร ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 หรือ นางสาววรรณวัฒน์ เหมชะญาติ ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049 หรือ นางสาวทิพวรรณ พุ่มบ้านเช่า ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 9552 เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ในการตรวจสอบบัญชีของบริษัท เนื่องจากมีความเป็นอิสระ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานตรวจสอบบัญชี และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด

6. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกันและรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

พิจารณาสอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัท เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัท และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

7. การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (Self-Assessment) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาว่าการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบเป็นไปตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวปรากฏว่า คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติหน้าที่ส่วนใหญ่ครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

8. อื่น ๆ

8.1 สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2563 (แบบ 56-2) และในแบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2563 ของบริษัท (แบบ 56-1)

8.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัททราบอย่างต่อเนื่องทุกครั้ง

8.3 พิจารณาทบทวนกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร

8.4 จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ มีรายละเอียดดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2563
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวิวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	6/6
2. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	6/6
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	6/6

ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ



(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวิวงศ์)
ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ
วันที่ 15 ธันวาคม 2563



คณะกรรมการ บริษัท

ASIASOFT ANNUAL REPORT 2020



- ชื่อ-นามสกุล** Mr. Tan Tgow Lim
- อายุ** 60 ปี
- ตำแหน่ง** ประธานกรรมการ
- วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการ** 17 พฤษภาคม 2550 (ลาออกวันที่ 31 ตุลาคม 2563)
- ประวัติการทำผิดกฎหมาย** ไม่มี
- ในระยะเวลา 10 ปี**
- ประวัติการศึกษา**
- Cambridge GCE Ordinary Level สาขาบริหารธุรกิจ
 - Presbyterian Boys School ประเทศสิงคโปร์
- ประวัติการอบรมสัมมนา** หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)
- หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006)
- ประวัติการทำงาน** บริษัทจดทะเบียน
- ประธานกรรมการ บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- บริษัทที่ไม่ได้จดทะเบียน
- กรรมการ Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)
 - กรรมการ PT. Asiasoft
- ความเชี่ยวชาญ** อุตสาหกรรมเกม ธุรกิจระหว่างประเทศ



ชื่อ-นามสกุล	นายปราโมทย์ สุดจิตพร
อายุ	46 ปี
ตำแหน่ง	รองประธานกรรมการ รักษาการประธานกรรมการ
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการ	17 พฤษภาคม 2550
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563	177,387,770 หุ้น
การถือครองหุ้นของผู้สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563	41,397,656 หุ้น
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ประวัติการอบรมสัมมนา	หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006)
ประวัติการทำงาน	<u>บริษัทจดทะเบียน</u> - รักษาการประธานกรรมการ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และประธานกรรมการบริหาร บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) <u>บริษัทที่ไม่ได้จดทะเบียน</u> - กรรมการ บริษัท เอ แคมป์ดอล จำกัด - กรรมการ บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด (เดิมชื่อ บริษัท ฟินบ็อกซ์ จำกัด) - กรรมการ บริษัท สกายเน็ต ซีเอสเอ็มส์ จำกัด - ผู้ชำระบัญชี บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ เทคโนโลยีสารสนเทศ อุตสาหกรรมเกม



ชื่อ-นามสกุล	นายเลิศชาย กันภัย
อายุ	60 ปี
ตำแหน่ง	กรรมการ
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการ	17 พฤษภาคม 2550 (ลาออกเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2563)
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ประวัติการอบรมสัมมนา	- หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) - หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 51/2006)
ประวัติการทำงาน	<u>บริษัทจดทะเบียน</u> กรรมการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ความเชี่ยวชาญ	กฎหมาย



ชื่อ-นามสกุล	นายกิตติพงษ์ พฤษอรุณ
อายุ	52 ปี
ตำแหน่ง	กรรมการผู้จัดการ
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการ	23 เมษายน 2563
การถือครองหุ้น	96,859 หุ้น
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563	
ความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท	ไม่มี
ประวัติการทำผิดกฎหมาย	ไม่มี
ในระยะเวลา 10 ปี	
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
ประวัติการอบรมสัมมนา	หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) - หลักสูตร Successful Formulation & Execution of Strategy (รุ่น 13/2011) - หลักสูตร Directors Accreditation Program (DAP) รุ่น 170
ประวัติการทำงาน	<u>บริษัทจดทะเบียน</u> - กรรมการผู้จัดการ บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) <u>บริษัทที่ไม่ได้จดทะเบียน</u> - กรรมการ บริษัท สกายเน็ต ซีเอสเอ็มส์ จำกัด - กรรมการ บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด - ผู้ชำระบัญชี บริษัท เพลย์ไฮเบอร์เนตส์ จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ



ชื่อ-นามสกุล	นายเลียมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์
อายุ	60 ปี
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการ	17 พฤษภาคม 2550
การถือครองหุ้น	605,700 หุ้น
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563	
ความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท	ไม่มี
ประวัติการทำผิดกฎหมาย	ไม่มี
ในระยะเวลา 10 ปี	
ประวัติการศึกษา	• นิติศาสตรมหาบัณฑิต Cornell University ประเทศสหรัฐอเมริกา • เนติบัณฑิตไทย เนติบัณฑิตยสภา • นิติศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย • ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขากฎหมายธุรกิจ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> • หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 53/2006) • หลักสูตร Understanding the Fundamental of Financial Statements (UFS 9/2007)
ประวัติการทำงาน	<u>บริษัทจดทะเบียน</u> • กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) <u>บริษัทที่ไม่จดทะเบียน</u> • ไม่มี <u>การทำงานอื่น ๆ</u> • ทนายความ บริษัท สำนักกฎหมาย ดำเนิน สมเกียรติ และบุญมา จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	กฎหมาย



- ชื่อ-นามสกุล** นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์
- อายุ** 56 ปี
- ตำแหน่ง** กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
- วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการ** 23 พฤศจิกายน 2550
- การถือครองหุ้น** 280,000 หุ้น
- ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563**
- ความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท** ไม่มี
- ประวัติการทำผิดกฎหมาย** ไม่มี
- ในระยะเวลา 10 ปี**
- ประวัติการศึกษา**
- บัณฑิตมหาบัณฑิต สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
 - ประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการสอบบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
 - บัณฑิตบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
 - ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย เลขทะเบียน 4020
 - อนุญาติตุลาการ สถาบันอนุญาติตุลาการ
 - อนุญาติตุลาการ สำนักอนุญาติตุลาการ สำนักงานศาลยุติธรรม
 - นักบัญชีวิชาชีพอาเซียน
- ประวัติการอบรมสัมมนา**
- หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)
- หลักสูตร Director Certification Program (DCP 31/2003) ปี 2546
 - หลักสูตร Director Diploma Award (Fellow Member) (รุ่น 11/2003) ปี 2546
 - หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 34/2005) ปี 2548
 - หลักสูตร Audit Committee Program (ACP 23/2008) ปี 2551
- หลักสูตรอบรมอื่น ๆ ปี 2563
- KPMG Webinar, Topic: Are you ready to close FY2020? Important tax points to know before closing, บจก.เคพีเอ็มจี ภูมิไชย สอบบัญชี: KPMG

- สัมมนา เรื่อง แนวทางการจัดทำรายงานทางการเงิน ของบริษัทที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ COVID-19 ผ่านช่องทาง Live สด จากระบบของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (SET)
- สัมมนา เรื่อง กลยุทธ์บริหารการเงินเพื่อพลิกฟื้นองค์กรและสร้างการเติบโตในยุค New Normal ผ่านช่องทาง Live สด จากระบบของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (SET)

ประวัติการทำงาน บริษัทจดทะเบียน

- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ บริษัท แพลน บี มีเดีย จำกัด (มหาชน)
- รองประธานกรรมการ กรรมการอิสระ และประธานคณะกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเอสเอ็น โปรทเทจ จำกัด (มหาชน)
- กรรมการอิสระ ประธานกรรมการตรวจสอบ และกรรมการบริหารความเสี่ยง บริษัท ซิลิคอน คราฟท์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
- รองกรรมการผู้จัดการด้านบัญชีและการเงิน บริษัท นวนคร จำกัด (มหาชน)

บริษัทที่ไม่ได้จดทะเบียน

- ไม่มี

การทำงานอื่น ๆ

- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการสอบบัญชี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงินส่วนกลาง กลุ่มบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน)
- ผู้จัดการฝ่ายตรวจสอบ บริษัท สำนักงานอัยยง จำกัด

ความเชี่ยวชาญ การเงินและบัญชี



ชื่อ-นามสกุล	พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน
อายุ	67 ปี
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการ	13 พฤศจิกายน 2560
การถือครองหุ้น	80,000 หุ้น
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563	
ความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท	ไม่มี
ประวัติการทำผิดกฎหมาย	ไม่มี
ในระยะเวลา 10 ปี	
ประวัติการศึกษา	• สป.บ.(ตร.) (ร.ร.นายร้อยตำรวจ รุ่น 28) • ฝั่งเมืองมหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย • วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (สาขาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์) ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย • หลักสูตรผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูง (CIO) รุ่นที่ 16 • หลักสูตรนักบริหารชั้นสูง สำนักงาน ก.พ. (นบส.46) • หลักสูตรวิทยาลัยตลาดทุน รุ่นที่ 7 (วตท.7) • หลักสูตรการบริหารความมั่นคงแห่งชาติ รุ่นที่ 3 (บมช.3) • หลักสูตรนักบริหารชั้นสูง สำนักงาน ก.พ. 2 รุ่นที่ 3 (นบส.2-3) • หลักสูตรการพัฒนาการเมืองและการเลือกตั้งระดับสูง รุ่นที่ 3 (พตส.3) • หลักสูตรการบริหารจัดการความมั่นคงชั้นสูง รุ่นที่ 4 (สวปอ.มส.4)
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> • หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 144/2018)

ประวัติการทำงาน บริษัทจดทะเบียน

- กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

บริษัทที่ไม่ได้จดทะเบียน

- ไม่มี

การทำงานอื่น ๆ

- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คณะกรรมการเตรียมการด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ
- คณะกรรมการพิจารณากฎหมายความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562
- คณะกรรมการพิจารณากฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

สำนักงานตำรวจแห่งชาติ

- สายป้องกันปราบปราม สน.จักรวรรดิ สน.พระราชวัง และ สน.บางซื่อ
- สายสนับสนุน ผ.ประวัติและจัดทำสิ่ง บช.น., ผ.สถิติพลาภัณฑ์ กก.1 กองพลาริการโครงการ AFIS กองทะเบียนประวัติอาชญากร(ทว.), ผกก.3 (พัฒนาระบบงาน) ศูนย์ข้อมูลสารสนเทศ

กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม

- ผู้บัญชาการสำนักคดีเทคโนโลยีและสารสนเทศ
- ผู้บัญชาการสำนักเทคโนโลยีและศูนย์ข้อมูลการตรวจสอบ
- รองอธิบดีกรมสอบสวนคดีพิเศษ

สำนักงาน ป.ป.ท.

- รองเลขาธิการคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตในภาครัฐ (ป.ป.ท.)

ผลงานและความเชี่ยวชาญ

- โครงการระบบตรวจสอบลายพิมพ์นิ้วมืออัตโนมัติ (AFIS)
- โครงการจัดเก็บและเรียกใช้ข้อมูลอาชญากรรม (CDOS)
- โครงการ POLIS
- โครงการ C3I
- ผู้ออกแบบและพัฒนาโปรแกรม ระบบมือปืนรับจ้าง ระบบข้อมูลบุคคลในท้องถิ่น ระบบรศหาย และระบบเงินเดือนของหน่วยงานย่อยหลายหน่วยงาน
- ผู้พัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ www.police.go.th
- คณะกรรมการพิจารณากฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 2550, 2559
- คณะอนุกรรมการกำหนดนโยบายด้านอินเทอร์เน็ตสำหรับประเทศไทย
- อนุกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านสื่อออนไลน์
- นายกสมาคมผู้ดูแลเว็บไทย www.webmaster.or.th
- อุปนายกสมาคมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย
- นายกสมาคมความมั่นคงปลอดภัยระบบสารสนเทศ (TISA)
- นายกสมาคมศิษย์เก่าโรงเรียนวัดมงกุฎกษัตริย์
- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ คณะกรรมการเตรียมการด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ

- คณะกรรมการพิจารณา (ร่าง) พรบ.ไซเบอร์ฯ พ.ศ.2562
- คณะกรรมการพิจารณา (ร่าง) พรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลฯ พ.ศ.2562
- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ

- คณะกรรมการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

ผู้บรรยายพิเศษ วิชานิเวศน์วิทยาอาชญากรรม วิชาคอมพิวเตอร์ และวิชาอาชญากรรมคอมพิวเตอร์

- รร.นายร้อยตำรวจ หลักสูตรสารวัตร ผู้กำกับฯ และ ผู้บริหารงานตำรวจชั้นสูง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)
- คณะนิติศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี และพระนครเหนือ
- รร.เสนารักษาทหาร
- คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มหาวิทยาลัยเนเธอร์แลนด์ มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยมหิดล และมหาวิทยาลัยรามคำแหง
- มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนคร สอนดุสิต สงขลา และเชียงราย

ผลงานทางวิชาการ

- การศึกษาทางด้านนิเวศน์วิทยาเพื่อวางแผนป้องกันอาชญากรรมในเขตกรุงเทพมหานคร (ฝั่งพระนคร)
- ระบบช่วยการตัดสินใจเพื่อการบริหารงานด้านยานพาหนะของกรมตำรวจ



คณะผู้บริหาร

ASIASOFT ANNUAL REPORT 2020



ชื่อ-นามสกุล	Mr. Ung Chek Wai, Gerry
อายุ	53 ปี
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายการเงิน
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่ง	1 พฤศจิกายน 2560
การถือครองหุ้น	93,563 หุ้น
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563	
ความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท	ไม่มี
ประวัติการทำผิดกฎหมาย	ไม่มี
ในระยะเวลา 10 ปี	
ประวัติการศึกษา	• Business Administration, Middlesex University • Master of Science in Corporate Finance, Salford University
ประวัติการอบรมสัมมนา	หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 88/2011)
ประวัติการทำงาน	<u>บริษัทจดทะเบียน</u> • ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายการเงิน บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) <u>บริษัทที่ไม่ได้จดทะเบียน</u> • กรรมการ Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.) • กรรมการ Playpark Inc. • กรรมการผู้จัดการ PT. Asiasoft • กรรมการ AS Online Sdn. Bhd.
ความเชี่ยวชาญ	การเงิน บริหารธุรกิจ

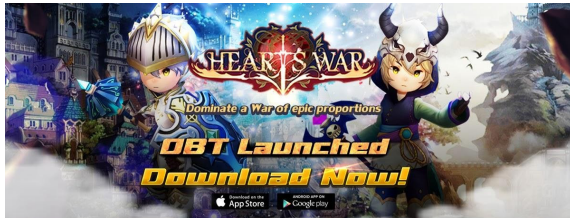


ชื่อ-นามสกุล	Mr. Quach Dong Quang
อายุ	53 ปี
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่ง	1 พฤศจิกายน 2560
การถือครองหุ้น	562 หุ้น
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563	
ความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัท	ไม่มี
ประวัติการทำผิดกฎหมาย	ไม่มี
ในระยะเวลา 10 ปี	
ประวัติการศึกษา	- University of Warwick - Warwick Business School - Msc. Management Science and Operations Research - University of Nottingham - BA. Social Science - Dudley College of Technology
ประวัติการอบรมสัมมนา	ไม่มี
ประวัติการทำงาน	<u>บริษัทจดทะเบียน</u> - ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) <u>บริษัทที่ไม่ได้จดทะเบียน</u> - กรรมการ Playpark Pte. Ltd. (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.) - กรรมการ Playpark Inc. - กรรมการ Asiasoft (VN) Co., Ltd. - กรรมการผู้จัดการ PT. Asiasoft
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ อุตสาหกรรมเกม

5. เหตุการณ์สำคัญในปี 2563

ไทย

กุมภาพันธ์



“HeartsWar Mobile” เกมมือถือใหม่ล่าสุดจาก PlayPark เปิด Open Beta Test อย่างเป็นทางการ เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2563 ทั้งระบบ iOS และ Android ใน 6 ประเทศ ได้แก่ ไทย สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และเวียดนาม ซึ่งในประเทศไทย HeartsWar Mobile ติดอันดับ 2 ประเภทเกม Role-Playing บน App Store หลังจากเปิด Open Beta Test แค่วันเดียว 1 วัน

มีนาคม



Dragon Nest ฉลองครบรอบ 8 ปี ยกขบวนกิจกรรมมาเป็นของขวัญคืนความสุขให้กับเหล่านักเล่นเกมทุกท่านกับ 8 กิจกรรมพิเศษไอเทมแรร์ มาพร้อมความท้าทายครั้งใหม่จาก “Gust Dragon” แม่มโห่ และบอสใหม่สุดโหด



Tales Runner เปิดตัว NPC ชีรีย์แรกด้วยชายลึกลับ “เอลิมส์ สไมล์” และเทพแห่งการรักษา “คาอิน” มาพร้อมแพ็คเกจสุดพิเศษและของแถมมากมาย Exclusive Pre-Order เมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2563

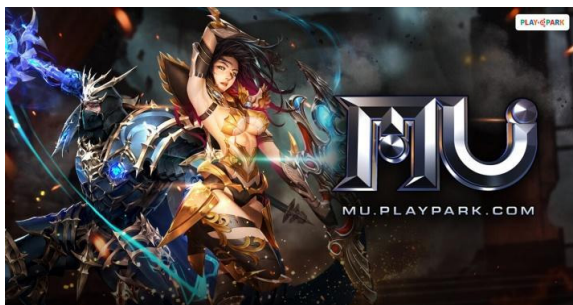
เมษายน



งานประชุมผู้ถือหุ้น 2563 จัดขึ้นวันที่ 23 เมษายน 2563 เวลา 14.00 น. ณ ห้องสเปซบาร์ บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)



PlayPark และผู้พัฒนา Chinese Gamer ร่วมกันเปิดตัวเกมโมบายล์ “Wonderland Online Mobile” ในประเทศไทย เมื่อวันที่ 30 เมษายน 2563 โดยเกมนี้ถูกพัฒนามาจากเวอร์ชันพีซีที่ได้รับความนิยมในอดีต โดยในช่วงเปิดตัวเกมได้ประชาสัมพันธ์ผ่านแคมเปญที่ร่วมกับไอดอลเกิร์ลกรุ๊ป “Siam Dream” และสามารถติดอันดับ 1 หมวดเกม RPG ใน App Store



PlayPark และ Webzen Inc. นำเกม MMORPG ระดับตำนานอย่าง “MU Online” กลับมาเปิดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งได้รับกระแสตอบรับอย่างล้นหลาม Peak CCU เติบโตมากกว่า 216% ในเวลาเพียง 3 สัปดาห์ และเปิดเพิ่มเติมอีก 2 เซิร์ฟเวอร์ในสัปดาห์ที่ 2 และ 3 หลังจากเปิดตัวเกมเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2563

พฤษภาคม



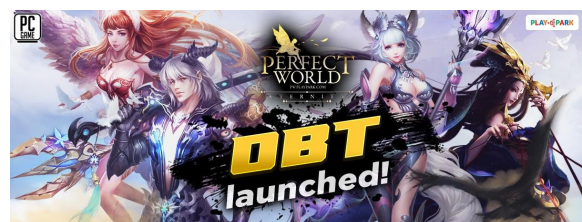
PlayPark จัดแคมเปญ “PlayPark Auction for Child” โดยเชิญชวนผู้เล่นเกมร่วมประมูลของพรีเมียมเกมในเครือผ่านทาง Facebook Live เพื่อนำรายได้ทั้งหมดบริจาคให้ทางมูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชน ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี สำหรับช่วยเหลือเด็กและครอบครัวที่ได้รับผลกระทบจากการระบาดของโควิด-19 โดยสามารถรวบรวมเงินได้ทั้งหมด 26,664.50 บาท

กันยายน



วันที่ 8 - 22 กันยายน 2564 Tales Runner เปิดตัว Exclusive Pre-Order ตัวละครใหม่ล่าสุด “ยอนโอ” เทพสาวสุดเพียร์ซองค์แรกของเทลส์รันเนอร์ พร้อมแพ็คเกจและของแถมสุดพิเศษมากมาย

สิงหาคม



Perfect World Online เกม PC MMORPG สุดคลาสสิกเปิดตัวอย่างเป็นทางการในประเทศไทย เมื่อวันที่ 13 สิงหาคม 2563 ผู้เล่นสามารถสำรวจดินแดน ทำภารกิจ สร้างไอเทมใหม่ ตื่นเต้นกับการต่อสู้ PvP สุดดุเดือด และอีกมากมาย



เกม Audition ประเทศไทย ฉลองครบรอบ 14 ปี โดยจัดกิจกรรมมากมายในธีม “Dance with Love” เพื่อขอบคุณทุกคนที่รักกันและอยู่เคียงข้างกันมาตลอด



Dragon Nest อัปเดตตัวละครใหม่ล่าสุดในรอบ 4 ปี “Vandar” ราชาทหารรับจ้าง พร้อมกิจกรรมแจกหนัก เพียงลงทะเบียนร่วมกิจกรรม ก็ได้รับไอเทมฟรีทุกไอเทม

ตุลาคม



PlayPark จัดแคมเปญใหญ่ “PlayPark Wowwwtober” ว่ายาวตลอดตุลาคม โดยมี 3 Wow ให้เหล่าเกมเมอร์ได้ร่วมสนุก Wow 1 : ล็อกอินเข้าเล่นเกมรับไอเทมฟรี Wow 2 : โปรโมชันราคาพิเศษ และ Wow 3 : โปรโมชันสุดเซอร์ไพรส์ที่ลดราคาเพียงวันเดียว

พฤศจิกายน



Yulgang PC ประเทศไทย ฉลองครบรอบ 16 ปี อัปเดตแพตช์ที่มีไอไลต์เป็นตัวละครใหม่ “มิโกะ” และเซิร์ฟเวอร์ใหม่ในเดือนพฤศจิกายน 2563 มีการพบปะผู้เล่นแบบออนไลน์ครั้งแรกผ่านโปรแกรม Zoom ซึ่งทีมงาน Yulgang PC ให้ข้อมูลพิเศษของแพตช์ พร้อมจัดกิจกรรมแจกรางวัลพิเศษ การอัปเดตแพตช์ครั้งนี้ส่งผลให้ Unique Active User เพิ่มขึ้นประมาณ 50% เมื่อเทียบกับเดือนตุลาคม 2563



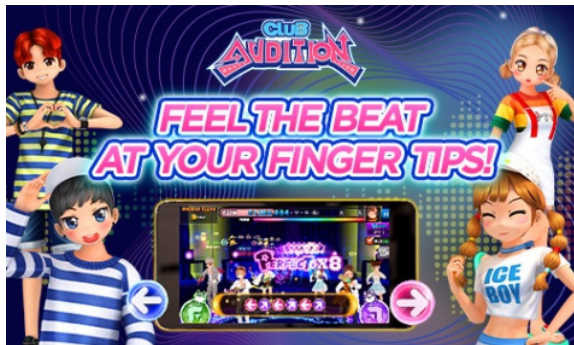
เดือนพฤศจิกายน 2563 PlayPark ประเทศไทย จัดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ 2 รายการใหญ่ ได้แก่ “Audition Thailand Championship 2020” ในธีม “Show Your Dancing Power” ซึ่งเงินรางวัล 150,000 บาท จากการแข่งขัน 3 ประเภท คือแบบทีม เลดี้ และเดี่ยว และ “Tales Runner Thailand Championship 2020” ซึ่งเป็นการแข่งขันออนไลน์ครั้งแรกของเกม Tales Runner แบ่งการแข่งขันเป็น 2 ประเภท คือแบบเดี่ยวและทีม ซึ่งเงินรางวัลรวมกว่า 2,000,000 Cash Points พร้อมไอเทมพิเศษ



PlayPark ประเทศไทย ส่ง “นพดล อาตม์สกุล” หรือ “Mymind” แชมป์ประเภทเดี่ยวจาก Audition World Championship 2019 เป็นตัวแทน Audition ประเทศไทย เข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในรายการ “Esports World Championship ครั้งที่ 12” โดยมีประเทศอิสราเอลเป็นเจ้าภาพ ซึ่งสามารถคว้ารางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 มาครอง

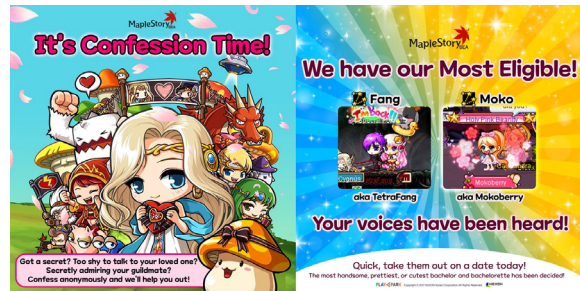
สิงคโปร์

มกราคม



PlayPark เปิดตัวเกมโมบายล์ “Club Audition Mobile” เมื่อวันที่ 17 มกราคม 2563 ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ Club Audition Mobile เป็นเกมเล่นบนมือถือที่มีทั้งเพลงดั้งเดิมของเกม Audition ระบบเพื่อน FAMS และคู่รัก อีกทั้งยังมีโหมดเนื้อเรื่องและโหมดการเล่นพร้อมกันสำหรับผู้เล่นหลายคน พร้อมด้วยไอเทมแฟชั่นน่ารักๆ รายการ ผู้เล่นสามารถเข้ามาเล่นซัล ๆ หรือแข่งขันกันในสโตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง

กัมพูชา



ฤดูกาลแห่งความรักในดินแดน Maple เปิดโอกาสให้ชาว Maple เขียนสารภาพความในใจส่งถึงคนที่รักผ่านหน้า Facebook Page ของ MapleStorySEA เพื่อค้นหาสุดยอดหนุ่มโสดและสาวโสดที่โพสต์ข้อความได้โดนใจเพื่อน ๆ มากที่สุด เมื่อหมดช่วงเวลาแห่งการโหวต เราก็ได้ตัวผู้ชนะฝ่ายชาย ชื่อตัวละคร Fang และผู้ชนะฝ่ายหญิง ชื่อตัวละคร Moko จากเซิร์ฟเวอร์ Cassiopeia

มีนาคม



วันที่ 8 มีนาคม 2563 PlayPark ร่วมกับ Bountie Arena จัดการแข่งขัน “Road to Audition Singapore & Malaysia Championship 2020” (ASGMYC 2020) ณ Bountie Arena ประเทศสิงคโปร์ หลังจาก 5 ชั่วโมงที่ข่าแดนซ์ 45 คนแข่งขันกันอย่างดุเดือด Patrick Ang Zhen Wang (WANGG) สามารถคว้าตำแหน่งแชมป์ได้สำเร็จ ส่วน Kathy Leonardo (Kaesi) และ Foo Che Zhong (Pancqkes) คว้าตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 และรองชนะเลิศอันดับ 2 ตามลำดับ ของรางวัลผู้ชนะรวมมูลค่ากว่า 1,000 ดอลลาร์สิงคโปร์

พฤษภาคม



MapleStorySEA RISE เปิดตัวคลาสใหม่ “Adele” เมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม 2563 ทำให้มีจำนวนผู้เล่นสูงสุดนับตั้งแต่ปี 2556 ผู้เล่นมากมายเข้าร่วมกิจกรรม “Adele’s Challenge” โดยผู้ชนะในแต่ละประเภทจะได้รับรางวัลเป็นหมอนข้างขนาดเต็มตัวของ Adele พร้อมกันนี้ยังมีการแจกไอเทม Returning Mapler Ring เพื่อต้อนรับการกลับมาของผู้เล่นที่ห่างหายไปนาน

มิถุนายน

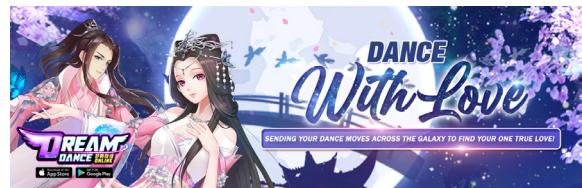


วันที่ 23 มิถุนายน 2563 MapleStorySEA ฉลองครบรอบ 15 ปี โดยจัดงานแบบออนไลน์เต็มรูปแบบครั้งแรก จัดแน่นไปด้วยกิจกรรมสนุก ๆ 15 วันเต็ม พร้อมจำหน่ายสินค้า MapleStorySEA รุ่นลิมิเต็ด นอกจากนี้ PlayPark สิงคโปร์ยังมอบหน้ากากผ้า MapleStorySEA สำหรับเด็ก จำนวน 6,600 ชิ้น ให้โรงเรียนระดับประถมศึกษาจากกว่า 50 แห่งทั่วสิงคโปร์ เพื่อสนับสนุนการต่อสู้กับโรคระบาดโควิด-19

กรกฎาคม



“Club Audition M” เกมมือถือล่าสุดของ PlayPark เปิดตัวให้บริการอย่างเป็นทางการ ทั้งระบบ iOS และ Android เมื่อวันที่ 21 กรกฎาคม 2563 ในสิงคโปร์ มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ T3 Entertainment พัฒนาเกมนี้มาจาก Audition เกมเดิมนิยามบนพีซี ในวันแรกที่เปิดตัว Club Audition M มาแรง ติดอันดับ 1 ในหมวดเกมฟรีและเกมเพลงยอดนิยมใน App Store



“Dream Dance Online” เกมแนว Casual Music RPG ที่พัฒนาโดย YUQI Network ถือเป็นหนึ่งในเกมเดิมนบนมือถือที่ดีที่สุด ใน PlayStore และ App Store เข้ามาร่วมเล่นในสโตร์เฉพาะตัวไปพร้อมกับเพื่อน ๆ ได้ใน Dream Dance Online พร้อมกิจกรรมสุดพิเศษและรางวัลมากมาย โดยเฉพาะสำหรับผู้เล่นใหม่ อีกทั้งยังมีอัปเดตเพลงฮิตและเครื่องแต่งกายสวย ๆ ที่จะทำให้ทุกคนต้องร้องว้าว

พฤศจิกายน



เกม MMORPG ที่สร้างชื่อให้ Nexon อย่าง “MapleStorySEA” ประกาศจับมือกับศิลปินซูเปอร์สตาร์ผู้ทำลายสถิติระดับโลก “BTS” โดยเปิดตัวโมโครไซต์เพื่อชีวิตดีไอของ BTS ที่มาร่วม

แชร์ประสบการณ์ในวัยเด็กที่เติบโตมาพร้อมเกม MapleStory สร้างความประหลาดใจให้สาวกเกม MapleStory และเหล่าแฟน ๆ ของ BTS ที่ถูกเชิญเข้ามาสู่โลกของ Maple



วันที่ 11 พฤศจิกายน 2563 MapleStorySEA อัปเดตครั้งใหญ่ในชื่อ “Awake” สิ้นสุดการรอคอยในที่สุดผู้เล่นก็สามารถปลดปล่อยศักยภาพของตัวเอง โดยเพิ่มทักษะอาชีพที่ 5 พร้อมสัมผัสความตื่นเต้นในกิจกรรมพิเศษ PvP แบบจำกัดเวลาเป็นครั้งแรก และเพลิดเพลินไปกับการกลับมาของกิจกรรม Tera Burning Leveling เหนียวินรางวัลพิเศษที่มีจำนวนจำกัดถูกมอบให้แก่ผู้ที่ทำอันดับได้สูงที่สุดในกิจกรรม PvP

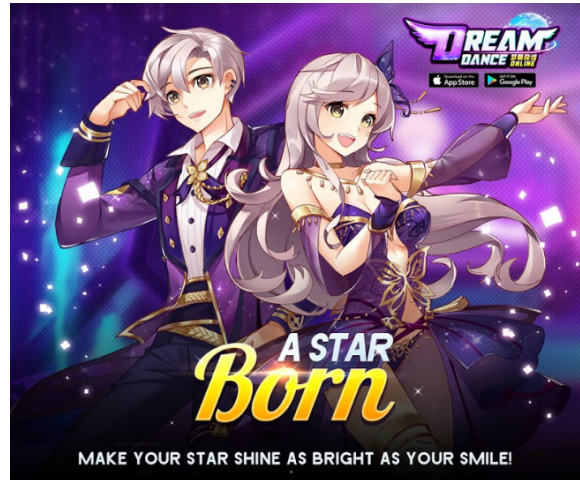
มาเลเซีย

เมษายน



“Perfect World Online” เกมจีนแนว MMORPG สุดคลาสสิกที่มีชื่อเสียงมาอย่างยาวนาน เปิดตัวโดย PlayPark ในมาเลเซียและสิงคโปร์ เมื่อวันที่ 16 เมษายน 2563 เรื่องราวสุดแฟนตาซีถูกปลุกให้คืนชีพขึ้นแล้ว รวบรวมกลุ่มเพื่อนมาผจญภัยในโลกอันกว้างใหญ่กันได้อีกครั้ง สัมผัสความตื่นเต้นของการต่อสู้ทั้งบนบก ในน้ำ และกลางอากาศ ด้วยตัวละครที่มีมากถึง 6 เผ่า 14 อาชีพให้ผู้เล่นเลือกเล่น พร้อมอัปเดตเรื่องราวและเนื้อหาใหม่มากมาย

มิถุนายน



Dream Dance Online เกมแนว Music RPG มีการอัปเดตครั้งใหญ่ในเดือนมิถุนายน ให้ผู้เล่นโชว์ลีลาการเต้นในสไตล์ของตัวเอง พร้อมสนุกกับกิจกรรมสุดพิเศษ เพลงฮิต และคอนเสิร์ตใหม่ล่าสุด นอกจากนี้ยังมีการเปิดตัวระบบสัตว์เลี้ยงให้ชาวแดนซ์ฟาสต์สัตว์เลี้ยงตัวโปรดไปโชว์ตัวในห้องเต้นได้ ร่วมสนุกพร้อมกันได้ทั้งในระบบ PlayStore และ App Store

กันยายน



TLBB Online ฉลองครบรอบ 12 ปี ด้วยการอัปเดตครั้งใหญ่ในวันที่ 17 กันยายน 2563 เปิดตัวคลาสใหม่ลำดับที่ 13 และ Peach Blossom Island นับเป็นข่าวดีของแฟน ๆ เกมต่อสู้ยอดนิยมเกมนี้ เพราะนอกจากเนื้อหาใหม่ ๆ ภายในเกมแล้ว ยังมีกิจกรรมมากมายที่เต็มไปด้วยรางวัลใหญ่มาให้ร่วมสนุกกัน

ธันวาคม



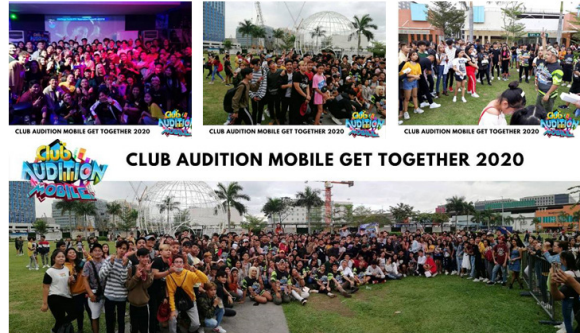
“Mohun Online” เกมแนว MMORPG ซึ่งเป็นเวอร์ชันล่าสุดที่พัฒนามาจากเกม Moxiang Online มาพร้อมระบบการเล่นใหม่และระบบใหม่อื่น ๆ อีกมากมาย ผู้เล่นสามารถเลือกใช้อาวุธที่แตกต่างกันได้แบบไม่มีข้อจำกัด ไม่ว่าจะเป็น ดาบ คทา หอก ธนู ลูกดอก และถุงมือ และสามารถออกค่าเหล่าสัตว์ประหลาดและ PvP ต่อสู้กับผู้อื่นได้ เปิดให้บริการเต็มรูปแบบเมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2563



Dream Dance Online ฉลองครบรอบ 1 ปีในเดือนธันวาคม 2563 ด้วยอัปเดตใหม่ ระบบจักรราศี มาพร้อมกิจกรรมภายในเกมที่แจกรางวัลมากมาย ไม่ว่าใครก็สนุกกับการเดินในเกมนี้ได้ไม่มีเบื่อ เพราะมีเพลงฮิตใหม่ ๆ อัปเดตเข้าเกมทุกเดือน

ฟิลิปปินส์

กุมภาพันธ์



PlayPark ฟิลิปปินส์ เริ่มต้นปี 2563 โดยเชิญเหล่าคนดังใน TikTok มาสร้างสีสันในงานเปิดตัวเกม “Club Audition Mobile” ในงานนี้ เหล่าคนดังได้ทดลองเล่นเกมเต้นบนมือถือที่ใหม่ล่าสุดของ PlayPark ร่วมกับบรรดาแฟนคลับ ทำให้มีคลิปสนุก ๆ จากกิจกรรมนี้แพร่หลายอยู่ใน TikTok มากมาย



เนื่องในวันแห่งความรัก PlayPark ฟิลิปปินส์ จัดกิจกรรม “Gift Giving” ช่วยเหลือผู้ได้รับผลกระทบจากเหตุแผ่นดินไหวในดาเวาเดลซูร์ ประเทศฟิลิปปินส์ ด้วยความร่วมมือกันของ PlayPark ฟิลิปปินส์ คอมมูนิตีเกม เหล่าอาสาสมัคร และรัฐบาลท้องถิ่น มีการมอบถุงยังชีพและสิ่งของเครื่องใช้ที่จำเป็นให้แก่ผู้ประสบภัย หลังจากนั้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรับประทานอาหารร่วมกันเป็นการส่งท้าย



PlayPark ร่วมกับ MSI เปิดงานเกมสุดร้อนแรงแห่งปี “Game Fest 2020” ที่ SM Cyberzone งานนี้จัดขึ้นหลายวันในหลายสถานที่ทั่วฟิลิปปินส์ โดยนำเกมดังจำนวนมากมาโปรโมตให้เป็นที่ยอมรับมากขึ้น ผ่านกิจกรรมชิงรางวัลและการแข่งขันเกม พร้อมสร้างสีสันด้วยแบกักรับเชิญที่เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงมากมาย

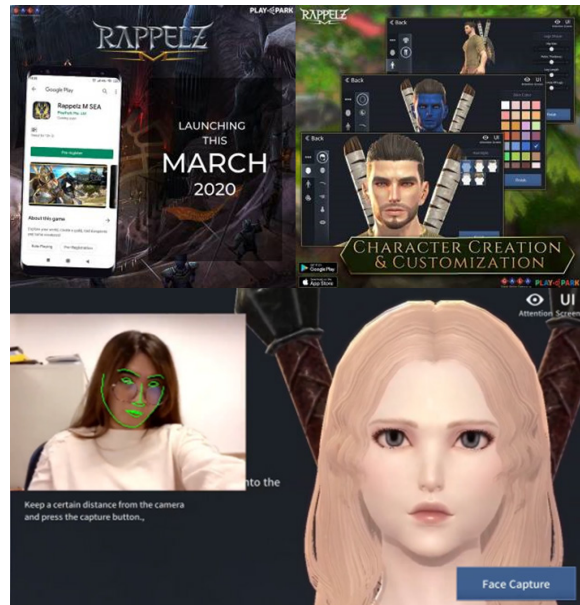


PlayPark Crossout เชิญยูทูปเบอร์ชื่อดัง “Gloco Gaming”, “Peenose Realm” และคอสเพลयर “Kits Cua” มาร่วมการแข่งขันสุดพิเศษ “Crossout Revelation” เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2563 ทีม Gloco และทีม Nhil ได้ทดลองเล่น Horsemen of the Apocalypse ถึงแม้จะมีพลังเยอะ แต่ทีม Gloco ก็ไม่สามารถเอาชนะกองกำลังของทีม Nhil ได้ จึงเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ไปในศึกครั้งนี้

มีนาคม



PlayPark “MU Online” เปิดทดสอบช่วง Closed Beta ที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เกมแนว 3D MMORPG เกมนี้พาเหล่าเกมเมอร์ผจญภัยไปในโลกแฟนตาซีแห่งทวีป MU นอกจากนี้ PlayPark MU Online ยังประกาศจัดการแข่งขัน PvP ระดับนานาชาติเป็นครั้งแรก โดยใช้ชื่อรายการแข่งขันว่า “MU Lords”



“Rappelz Mobile” เปิดตัวในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ช่วงเดือนมีนาคม 2563 จากเกมพีซีสุดคลาสสิกมาสู่เกมมือถือ พร้อมปรับปรุงระบบการปรับแต่งตัวละครให้น่าทึ่งยิ่งขึ้น ผู้เล่นสามารถแปลงโฉมตัวละครทั้งสามเผ่าพันธุ์ Gaia, Deva และ Asura ให้ดูเหมือนตัวเองได้ แคลสเตอร์ชาวฟิลิปปินส์ “Riku PH” ได้มาร่วมทดสอบระบบนี้ด้วยตัวเอง

มิถุนายน



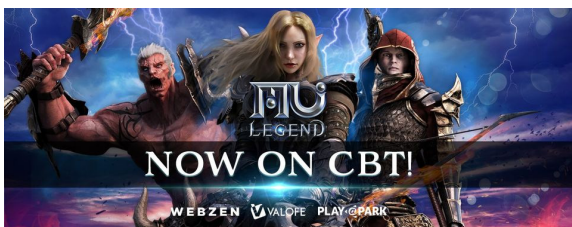
เกมยิงยานพาหนะมุมมองบุคคลที่สาม “Crossout” เปิดตัวเมื่อวันที่ 12 มิถุนายน 2563 ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เนื้อเรื่องของเกมเกิดขึ้นในดินแดนรกร้างหลังหายนะทำลายล้างโลก ผู้เล่นจะต้องกอบโกยทรัพยากรตามภารกิจที่ได้รับ เพื่อสร้างสุดยอดเครื่องจักรสงคราม แล้วต่อสู้ให้ได้มาซึ่งชัยชนะ

สิงหาคม



Cabal Online ฉลองครบรอบ 12 ปีในฐานะเกม MMORPG ขึ้นนำในฟิลิปปินส์ ด้วยแคมเปญ “Domination II” การเฉลิมฉลองยาวสองเดือนเต็ม มีทั้งกิจกรรมภายในเกม การแข่งขันเกม และกิจกรรมบนโซเชียลมีเดีย ก่อนจะปิดท้ายการเฉลิมฉลองด้วยบาร์ดีแบบออนไลน์ ที่มีแบกรับเชิญคับคั่ง ไม่ว่าจะเป็นวงดนตรีชื่อดังของฟิลิปปินส์ “Typecast” และ “Chicosci” และคนดังในคอมมูนิตี Cabal ระดับโลก “Mr. Wormy” รวมถึงคอสมเพลเยอร์และสตรีมเมอร์ โดยในงานมีกิจกรรมแจกของรางวัลมากมาย

กันยายน



“MU Legend” เปิดทดสอบ Closed Beta เมื่อวันที่ 9 กันยายน 2563 ในเซิร์ฟเวอร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ MU Legend คือภาคต่อของเกม MU Online ที่โด่งดัง มาพร้อมความท้าทายและนวัตกรรมใหม่ ๆ ปรับปรุงจากประสบการณ์หลายปีใน

วงการเกม MMO ให้เป็นเกมที่ก้าวล้ำยิ่งขึ้นไปอีก เปิดตัวโดย PlayPark และผู้พัฒนา Valofe



PlayPark เปิดช่องทางการเติมเงินใหม่ล่าสุด “Razer Gold” ในระบบ PlayMall ช่องทางใหม่นี้ทำให้ผู้ใช้บัญชี Razer Gold จากทั่วภูมิภาคสามารถเติมเงินเข้าบัญชี PlayPark ได้โดยตรง อีกทั้งยังมี Razer Silver ระบบสะสมยอดเพื่อแลกรางวัล ทำให้ผู้เล่นที่เติมเงินผ่าน Razer Gold ได้รับสิทธิประโยชน์มากยิ่งขึ้น

พฤศจิกายน



Audition Next Level นำแชมป์ของฟิลิปปินส์จาก TeamShowdown เข้าร่วมการแข่งขัน “Esports World Championship” ครั้งที่ 12 ที่ประเทศอิสราเอลเป็นเจ้าภาพ หลังจาก Audition กลายเป็นเกมที่นำจับตามอง เพราะสหพันธ์อีสปอร์ตโลกประกาศให้เป็นกีฬาสาริตในการแข่งขันครั้งนี้ ในการแข่งขันนี้ “RC Chavez (ชื่อตัวละคร Eurybia)” ผ่านรอบคัดเลือกในระดับประเทศและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว และเตรียมมุ่งสู่ระดับโลกในปี 2564 ต่อไป

ธันวาคม

**ABS CBN
FOUNDATION**

In the Service of the Filipino



PlayPark ฟลิปปินส์ จัดงาน “PlayPark Xtreme Paskuhan At Home For A Cause” ปาร์ตี้คริสต์มาสสำหรับเกมเมอร์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเอเชียประจำปี 2563 เป้าหมายหลักของงานนี้คือระดมทุนช่วยเหลือผู้ประสบภัยจากพายุไต้ฝุ่น Ulysses (Vamco) รายได้ทั้งหมดมอบให้มูลนิธิ ABS CBN และเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด-19 งานนี้จัดขึ้นในรูปแบบออนไลน์ ผู้เล่นเกมหลายพันคนในฟลิปปินส์และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้ร่วมรับชมบรรยากาศงาน และสนุกกับแบกรับเชิฐที่มีชื่อเสียง รวมถึงคนดังจากแอปพลิเคชัน TikTok



Cabal Online เกม MMORPG ที่เปิดมายาวนานที่สุดในฟลิปปินส์ ยึดตำแหน่งเกมพีซีแนว MMO อันดับหนึ่งของฟลิปปินส์ไว้อย่างเหนียวแน่น ด้วยการอัปเดตแพตช์ใหญ่ “Episode 26 Frozen Canyon” สร้างความคึกคักในวงการเกมส่งท้ายปี เนื่องจากเป็นแพตช์ที่อัปเดตล่าสุดตามติด Cabal Online ต้นฉบับในประเทศเกาหลีใต้

6. เกมที่เปิดให้บริการในปี 2563



HeartsWar

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย,
เวียดนาม



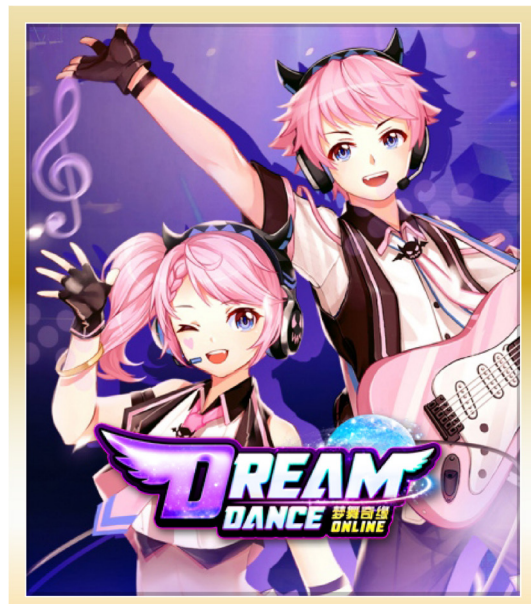
Wonderland Online Mobile

ไทย



Club Audition Mobile

สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์



Dream Dance Online

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย,
เวียดนาม, พม่า, บรูไน, ตีมอร์-เลสเต, ลาว



MU Online

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์, อินโดนีเซีย



Perfect World

ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย



New Mohun Online

สิงคโปร์, มาเลเซีย



นโยบาย และภาพรวม การประกอบธุรกิจ

ASIASOFT ANNUAL REPORT 2020

7. นโยบายและภาพรวมการประกอบธุรกิจ

7.1 วิสัยทัศน์และพันธกิจของบริษัท

VISION

"The Virtual World for Passionate Gaming."

MISSION

"To Inspire Endless Moments of FUN and Excitement through Virtual and Live Experiences."

7.2 วัตถุประสงค์และเป้าหมายระยะยาว

สำหรับปี 2563 นับเป็นปีที่ทั่วโลกเผชิญความท้าทายจากการระบาดของโควิด-19 เช่นเดียวกับเกือบทุกประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่มีมาตรการความปลอดภัยโดยจำกัดการเดินทาง การปิดชั่วคราวของธุรกิจกลุ่มเสี่ยง โรงเรียน รวมถึงสถาบันทางสังคม ท่ามกลางวิกฤติและความยากลำบากนี้ ธุรกิจออนไลน์ ซึ่งรวมถึงธุรกิจเกมทุกประเภทได้รับผลในเชิงบวก หลายบริษัทผู้ให้บริการเกมยังคงสามารถสร้างรายได้และผลกำไรได้อย่างต่อเนื่อง รวมถึงสร้างสถิติใหม่ให้กับธุรกิจ โดยบริษัทผู้ให้บริการเกมรายใหญ่ ที่มีเกมหลากหลายและฐานผู้เล่นที่มากกว่า ยังได้เปรียบในการแข่งขัน เนื่องจาก "เกม" มีค่าใช้จ่ายถูกกว่า ปลอดภัยกว่าความบันเทิงรูปแบบอื่น ๆ และสามารถสร้างความสนุกให้ผู้คนได้ทุกวัย

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

ในแง่การปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายระยะยาว เราจะเพิ่มการลงทุนในเกมโมบายส์ให้มากขึ้น รวมถึงเพิ่มพูนศักยภาพในการดำเนินงาน เพื่อยืดวงจรอายุเกมโมบายส์ทั้งหมดภายใต้พอร์ตโฟลิโอของเราให้นานที่สุด

ทั้งนี้ เอเชียซอฟท์ฯ เป็นหนึ่งในสองบริษัทที่สามารถให้บริการครอบคลุมได้ทุกประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ภายใต้ทีมงานของเราและพันธมิตร ทำให้เรามีความคล่องตัวที่มากกว่าในการเข้าถึงและบริหารคอมมูนิตีผู้เล่น ปรัชญาในการทำงานของเรา "Think Regional, Act Local" กล่าวคือ การคิดกลยุทธ์ในระดับภูมิภาค ช่วยให้เราสามารถผสมผสานและแบ่งปันประสบการณ์ รวมถึงเพิ่มโอกาสในทุกการแสวงหาความสำเร็จ สำหรับ Act Local จะช่วยเสริมให้แต่ละผลิตภัณฑ์เกิดความสำเร็จสูงสุด โดยทุกกลยุทธ์และทิศทางการดำเนินงานของเราจะต้องดำเนินการผ่านทุกช่องทางการสื่อสารที่เรามี ไม่ว่าจะเป็นโซเชียลมีเดีย ทีวี หรืออีเมล แต่อย่างไรก็ตาม ช่องทางการสื่อสารที่สำคัญที่สุดยังคงเป็นแบบ Face-2-Face แม้เราจะให้บริการเกมแก่กลุ่มผู้เล่นผ่านโลกออนไลน์ แต่เพื่อรักษาความภักดีต่อแบรนด์ เราจำเป็นต้องสื่อสารกับกลุ่มผู้เล่นด้วยการสื่อสารขั้นพื้นฐานที่สุดของมนุษย์ จึงเป็นที่มาของการให้ความสำคัญในการให้บริการลูกค้าและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างความผูกพันระหว่างผู้เล่นและทีมงาน ซึ่งเป็นการต่อยอดนอกเหนือจากการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มผู้เล่น รวมถึงการสร้างสรรคสังคมที่ดีในเกมออนไลน์

7.3 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ("บริษัทฯ หรือ AS") ได้ซื้อ บริษัท บี.เอ็ม. มีเดีย (ไทยแลนด์) จำกัด ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5,000,000 บาท เพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี โดยมีผู้ร่วมก่อตั้งคือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร Mr. Tan Tgow Lim และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน

- ปี 2546 บริษัทฯ เริ่มธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยเปิดตัวเกม “Ragnarok Online” ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก Gravity Co., Ltd. ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทย เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศไทย จนประสบความสำเร็จอย่างสูง เป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย
- ปี 2547 - 2548 มีการปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่าง ๆ จากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน
- ปี 2549 ขยายตลาดสู่เกมแนว Casual ด้วยการเปิดให้บริการเกม “Audition” ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก และยังคงครองอันดับ 1 ของเกมต้นในประเทศไทยจนถึงวันนี้ และในปีเดียวกัน บริษัทฯ ยังได้ลงทุนเปิดบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd. ในประเทศสิงคโปร์ นับเป็นก้าวแรกในการขยายตลาดสู่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ปี 2550 ได้เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม 2550 โดยมีทุนจดทะเบียน 316,000,000 บาท
- ปี 2554 ขยายธุรกิจออนไลน์ที่นอกเหนือจากการให้บริการเกมออนไลน์ ด้วยการเข้าลงทุนในบริษัทไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ผู้ให้บริการเว็บไซต์ www.thaiware.com ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอที และเป็นแหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ โดยได้รับการจัดอันดับโดย Truehits ให้เป็นเว็บไซต์ทำด้านไอทีอันดับ 1 และยังเป็นแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซที่จำหน่ายซอฟต์แวร์ อุปกรณ์ไอที และแอดเจ็กต์อีกด้วย
- ปี 2555 ขยายตลาดสู่ประเทศมาเลเซีย ด้วยการลงทุนในบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.
- ปี 2557 ก้าวเข้าสู่ตลาดเกมโมบายล์ เพื่อรองรับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้สมาร์ทโฟนเพิ่มมากขึ้น และด้วยกระแสความนิยมของสื่อออนไลน์และการทำตลาดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทฯ จึงขยายธุรกิจด้านเอเจนซีการตลาดดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนในบริษัท ริงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด เพื่อให้บริการด้านการวางแผนการตลาดดิจิทัลแบบครบวงจรแก่ลูกค้าองค์กรต่าง ๆ รวมถึงบริษัทในเครือ นอกจากนี้ในปีเดียวกัน ได้มุ่งสู่ธุรกิจการผลิตเนื้อหาดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนภายใต้บริษัท มิริน อินโนเวชั่น จำกัด เพื่อพัฒนาเกมออนไลน์และเกมโมบายล์ รวมถึงแอปพลิเคชันต่าง ๆ จากฝีมือคนไทย นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังคงรุกตลาดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยการขยายตลาดสู่ประเทศฟิลิปปินส์ จากการเข้าซื้อกิจการในบริษัท Level Up! Inc.
- ปี 2559 เพิ่มทุนจดทะเบียน จำนวน 102,469,254 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 409,877,016 บาท
- ปี 2560 เพิ่มทุนจดทะเบียน บริษัท เพลย์พาร์ก จำกัด จำนวน 110,000,000 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 150,000,000 บาท และร่วมลงทุนในบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทเทคโนโลยีการเงินรูปแบบใหม่ (FinTech Startup) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
- ปี 2561 เพิ่มทุนจดทะเบียน บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด บริษัทร่วมในประเทศไทย และเพิ่มทุนจดทะเบียน Asiasoft Online Pte. Ltd. บริษัทย่อยในประเทศสิงคโปร์ พร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อเป็น Playpark Pte. Ltd. นอกจากนี้ได้มีการเจรจาหาพันธมิตรทางธุรกิจในประเทศพม่าและอินโดนีเซีย เพื่อเตรียมการเปิดให้บริการเกมออนไลน์
- ปี 2562 ขยายการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย โดยร่วมกับบริษัท PT. Wave Wahana Wisesa และลงนามข้อตกลงเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับบริษัท Krafton Inc. ผู้พัฒนาเกมระดับโลกจากประเทศเกาหลีใต้ ในการเปิดให้บริการทดสอบเกม Ascent: Infinite Realm (A:IR) ครั้งแรกของโลกในประเทศไทย นอกจากนี้ยังประสบความสำเร็จในการรุกตลาดเกมโมบายล์ ด้วยการเปิดให้บริการเกม TS Online Mobile ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Chinese Gamers International จากไต้หวัน
- ปี 2563 ลดทุนจดทะเบียน บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จำนวน 256,173,135 บาท โดยการลดมูลค่าหุ้นที่ตราไว้จากหุ้นละ 1.00 บาท เป็นหุ้นละ 0.50 บาท และในวันที่ 18 สิงหาคม 2563 ด้วยการเติบโตทางธุรกิจ ทำให้บริษัทฯ สามารถปลดเครื่องหมาย “C” ได้สำเร็จ

7.4 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัทฯ

ณ 31 ธันวาคม 2563 กลุ่มเอเชียซอฟท์ฯ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่าง ๆ รวม 10 บริษัท ดังนี้



ประเทศไทย ต่างประเทศ

(ทุนชำระ: 207.24 ล้านบาท)



กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ ดังนี้

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

7.5 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

การดำเนินธุรกิจหลักของบริษัทฯ มิได้มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจอื่นของผู้ถือหุ้นรายใหญ่อย่างมีนัยสำคัญ

8. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

8.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 3 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2563		2562		2561	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	1,311	98	742	97	552	92
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	23	2	14	2	37	6
3. รายได้อื่น ๆ	2	0	6	1	12	2
รวม	1,336	100	762	100	601	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2563		2562		2561	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย	528	40	411	54	255	42
2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ	808	60	351	46	346	58
รวม	1,336	100	762	100	601	100

8.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

8.2.1 ลักษณะการประกอบธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

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

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม “Ragnarok Online” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม “MapleStory” ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศสิงคโปร์ และหลังจากนั้นได้ขยายธุรกิจไปยังประเทศฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในระหว่างปี 2563 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีและโมบายล์รวม 34 เกม

โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 97 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศจะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้น ๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ในกรณีที่ต้องการให้บริการแก่ผู้เล่นหลายประเทศในภูมิภาคพร้อมกัน โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้จัดเตรียมเซิร์ฟเวอร์ไว้อย่างเพียงพอสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ จากกระแสการพัฒนาวงเทคโนโลยี cloud computing ที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้นแต่มีราคาที่ต่ำลง กลุ่มบริษัทฯ จึงปรับเปลี่ยนมาใช้บริการ cloud platform จากผู้ให้บริการแทนการลงทุนซื้อและบริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ด้วยตนเอง อันเป็นผลให้สามารถบริหารต้นทุนด้านระบบไอที และเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการได้ดียิ่งขึ้น

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งบนแพลตฟอร์มพีซี (คอมพิวเตอร์) และแพลตฟอร์มโมบายล์ ซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมบนแพลตฟอร์มพีซีผ่านบริการต่าง ๆ ดังนี้

- บัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ออกโดยกลุ่มบริษัทฯ ได้แก่ บัตร @Cash และบัตร PlayPark ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านตัวแทนจำหน่ายและร้านค้าปลีกชั้นนำทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- บัตรเติมเงินโทรศัพท์หรือบัตรเงินสดที่ออกโดยผู้ให้บริการมือถือในแต่ละประเทศ อาทิ บัตรเงินสด One-2-Call! บัตรเงินสด TrueMoney บัตรเติมเงินโทรศัพท์ Celcom เป็นต้น ซึ่งจำหน่ายในรูปแบบบัตรพลาสติกและบัตรอิเล็กทรอนิกส์
- การชำระผ่านบัตรเครดิตและบัตรเดบิตที่ได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard
- การชำระผ่านระบบธนาคารทางออนไลน์ (Online Banking) ของ 4 ธนาคารในประเทศไทย ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย และธนาคารไทยพาณิชย์ และ 1 ธนาคารในประเทศฟิลิปปินส์ ได้แก่ BDO
- การชำระออนไลน์ในรูปแบบ QR Payment ของ 9 ธนาคาร ได้แก่ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย ธนาคารไทยพาณิชย์ ธนาคารทหารไทย ธนาคารอมสิน ธนาคารกสิกรไทย ธนาคารยูโอบี และธนาคารธนชาต
- การชำระผ่าน K Plus Mobile Banking แพลตฟอร์มดิจิทัลแบบถึงของธนาคารกสิกรไทย
- การชำระผ่านกระเป๋าเงิน TrueMoney wallet ในประเทศไทย
- การชำระผ่านแอปพลิเคชัน Rabbit LINE Pay ในประเทศไทย
- การชำระผ่านกระเป๋าเงิน AirPay Wallet ในประเทศไทย
- การชำระผ่านบัญชี PayPal
- การชำระผ่านบริการ SMS ในประเทศที่เปิดให้บริการ
- บัตรเติมเงินอิเล็กทรอนิกส์ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ ในประเทศฟิลิปปินส์ ได้แก่ ALL SERVE, Coins.ph, GCash, Shopee, Lazada, Load Central, Load Xtreme, Offgamers, Pondo และ Razer Gold

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

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

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

ในช่วงปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 34 เกม ใน 5 ประเทศ ดังนี้

เกมออนไลน์	ประเภทเกม*	รูปแบบการคิดค่าบริการ
1. MapleStorySEA	MMORPG	Item Sale
2. Yulgang	MMORPG	Item Sale
3. Perfect World	MMORPG	Item Sale
4. Granado Espada	MMORPG	Item Sale
5. Cabal Online	MMORPG	Item Sale
6. TLBB	MMORPG	Item Sale
7. Dragon Nest	MMORPG	Item Sale
8. Elsword	MMORPG	Item Sale
9. Flyff	MMORPG	Item Sale
10. Mosiang Online	MMORPG	Item Sale
11. Ran Online	MMORPG	Item Sale
12. Rising Force Online	MMORPG	Item Sale
13. Wulin Online	MMORPG	Item Sale
14. Tian Zi Chuan Qi	MMORPG	Item Sale
15. Swordsman Online	MMORPG	Item Sale
16. Last Chaos	MMORPG	Item Sale
17. Shaiya	MMORPG	Item Sale
18. New Mohun Online	MMORPG	Item Sale
19. MU Online	MMORPG	Item Sale
20. Tanki Online	Webgame	Item Sale
21. Audition	Casual	Item Sale
22. Super Dancer Online Xtreme	Casual	Item Sale
23. Tales Runner	Casual	Item Sale
24. Mission Against Terror 2	FPS	Item Sale
25. Special Force	FPS	Item Sale
26. Special Force 2	FPS	Item Sale
27. Genki Heroes	Mobile	Item Sale
28. Heroes Unleashed	Mobile	Item Sale
29. TS Online Mobile	Mobile	Item Sale
30. Aurora 7	Mobile	Item Sale
31. HeartsWar	Mobile	Item Sale
32. Wonderland Online Mobile	Mobile	Item Sale
33. Dream Dance Online	Mobile	Item Sale
34. Club Audition Mobile	Mobile	Item Sale
รวม 34 เกม		

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

- ผู้เล่นจะเล่นเป็นตัวละครหนึ่งหรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (*Multi-Character Control System : MCC*) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่นจุดด้อยที่แตกต่างกันไป
- ผู้เล่นสามารถพัฒนาตัวละครโดยการเพิ่มค่าประสบการณ์ (เลเวล) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่าง ๆ (ไอเทม) เช่น อาวุธ หรือคาถา เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่น และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขายไอเทมภายในเกมได้
- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์เสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นเป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ แต่จะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีวันสิ้นสุด
- ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่มีความภักดีต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่มีการพัฒนาตัวละครจนเกิดความผูกพันและการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเก็บประสบการณ์หรือเลเวลในเกม

2. *Casual Game* คือรูปแบบของเกมออนไลน์ที่มีตัวละครน่ารัก สีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ไม่ต้องใช้เวลามากนัก สามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น เหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

3. *First-Person Shooting* คือรูปแบบของเกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก การแข่งขันจะแบ่งเป็นทีม แล้วช่วยกันต่อสู้ในโหมดต่าง ๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

4. *Mobile Game* คือประเภทของเกมที่สามารถเล่นได้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต เป็นต้น โดยปัจจุบันจะมีรูปแบบของเกมที่หลากหลายเช่นเดียวกับเกมออนไลน์ที่ให้บริการผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์

เกมออนไลน์คือเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนากับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบเซิร์ฟเวอร์ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม โดยผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะให้บริการแก่ผู้เล่นที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่ได้ติดตั้งโปรแกรมเครื่องลูกข่ายเชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และได้เข้าลงทะเบียนเพื่อเล่นเกมผ่านทางเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันของเกมออนไลน์

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักแก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 98 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ ดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการของตลาด การบริหารจัดการเกมอย่างมีประสิทธิภาพ การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การให้บริการแก้ไขปัญหาหรือให้ข้อมูลแก่ลูกค้า การจัดหาช่องทางการเติมเงินที่สะดวกและครอบคลุมในภูมิภาค และที่สำคัญ การจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์เครือข่ายและระบบรักษาความปลอดภัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ และการจัดทำเว็บไซต์เกมและช่องทางการสื่อสารกับผู้เล่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อมอบประสบการณ์การเล่นเกมที่ดีที่สุดให้แก่ผู้เล่น

ในช่วงปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 5 ประเทศ รวม 34 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการในช่วงปี 2563
ไทย	19	Yulgang, Perfect World, Granado Espada, Dragon Nest, Elsword, Flyff, Ran Online, Swordsman Online, Last Chaos, Shaiya, MU Online, Tanki Online, Audition, Tales Runner, Genki Heroes, TS Online Mobile, HeartsWar, Wonderland Online Mobile, Dream Dance Online
สิงคโปร์	24	MapleStorySEA, Yulgang, Perfect World, TLBB, Flyff, Mosiang Online, Wulin Online, Rising Force Online, Tian Zi Chuan Qi, Shaiya, New Mohun Online, MU Online, Tanki Online, Audition Next Level, Super Dancer Online Xtreme, Mission Against Terror 2, Special Force, Special Force 2, Genki Heroes, Heroes Unleashed, Aurora 7, HeartsWar, Dream Dance Online, Club Audition Mobile
มาเลเซีย	25	MapleStorySEA, Yulgang, Perfect World, TLBB, Flyff, Ran Online, Mosiang Online, Wulin Online, Rising Force Online, Tian Zi Chuan Qi, Shaiya, New Mohun Online, MU Online, Tanki Online, Audition Next Level, Super Dancer Online Xtreme, Mission Against Terror 2, Special Force, Special Force 2, Genki Heroes, Heroes Unleashed, Aurora 7, HeartsWar, Dream Dance Online, Club Audition Mobile
ฟิลิปปินส์	15	Perfect World, Cabal Online, Flyff, Rising Force Online, Shaiya, MU Online, Tanki Online, Audition Next Level, Mission Against Terror 2, Special Force, Special Force 2, Genki Heroes, HeartsWar, Dream Dance Online, Club Audition Mobile
อินโดนีเซีย	10	Flyff, New Ran Online, Shaiya, MU Online, Tanki Online, Special Force, Special Force 2, Genki Heroes, HeartsWar, Dream Dance Online

หมายเหตุ : มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนนับรวมมากกว่า 34 เกม

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

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

กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกมในลักษณะการขายไอเทมในเกม (Item Sale) โดยผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขายไอเทมในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิ์ที่จะซื้อหรือไม่ซื้อไอเทมก็ได้ โดยไอเทมที่ขายได้จะถือเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขายไอเทมจะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกมในแต่ละประเทศที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวนไอเทมที่เสนอขาย ซึ่งโดยส่วนใหญ่ ราคาของไอเทมจะถูกลงเมื่อซื้อเป็นแพ็คเกจ

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

การขายในรูปแบบอื่น ๆ นอกจากนี้ ยังมีรูปแบบการหารายได้จากค่าโฆษณาที่ปรากฏในเกมโมบายล์ประเภทแนว Casual ซึ่งผู้เล่นสามารถเล่นได้ฟรีโดยแตกต่างกับการดูโฆษณาที่แทรกเข้ามาระหว่างการเล่นเกม

8.2.2 กิจกรรมทางการตลาดและการจัดจำหน่าย

กิจกรรมทางการตลาด

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

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

การจัดจำหน่าย

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash ผ่านตัวแทนจำหน่ายต่าง ๆ และร่วมมือกับผู้ให้บริการการชำระเงินในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อรับชำระค่าบริการเติมเงินเข้าเกม โดยกลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าการมีช่องทางการเติมเงินที่สะดวกและปลอดภัย เข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างครอบคลุม อีกทั้งยังมีต้นทุนที่ต่ำที่สุด เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างรายได้และผลกำไร โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ผ่านทางช่องทางหรือผู้ให้บริการชำระเงินตามรายละเอียดดังนี้

ไทย :

@Cash

@Cash คือบัตรเติมเงินล่วงหน้าที่ผู้เล่นเกมจ่ายเงินเพื่อซื้อหมายเลข (Serial No.) และรหัส (Password) เพื่อแลกเปลี่ยนเงินเสมือนจริง ซึ่งสามารถนำไปใช้ซื้อไอเทมในเกมทุกเกม หรือใช้เติมเงินเข้ากระเป๋าสินค้า PlayMall ของกลุ่มบริษัทฯ ปัจจุบันผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @Cash ได้ที่ร้านสะดวกซื้อเซเว่น อีเลฟเว่น และ 7-11 มาร์เก็ต, ตู้เติมเงินออนไลน์บุญเติม, เว็บไซต์ของตัวแทนจำหน่าย อาทิ www.rtbplus.com, www.zest.co.th และจุดรับชำระ mPay Station

One-2-Call!!

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

TrueMoney

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

บัตรเครดิตและบัตรเดบิต

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมหรือกระเป๋าสิน PlayMall ผ่านบัตรเครดิตที่รองรับการทำธุรกรรมผ่านระบบออนไลน์ และบัตรเดบิตของสถาบันการเงินในประเทศไทย ซึ่งได้รับการรับรองจาก Visa และ MasterCard

บริการธนาคารทางออนไลน์

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมโดยตัดบัญชีธนาคารผ่านระบบออนไลน์ได้ 4 ธนาคาร คือ ธนาคารกรุงเทพ ธนาคารกรุงศรีอยุธยา ธนาคารกรุงไทย และธนาคารไทยพาณิชย์

Rabbit LINE Pay

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

TrueMoney wallet

บริษัทฯ ร่วมมือกับ บริษัท ทรู มินี้ จำกัด ผู้ให้บริการแอปพลิเคชัน TrueMoney wallet (E-Wallet) ซึ่งเป็นกระเป๋าสินอิเล็กทรอนิกส์ที่มีผู้ใช้งานมากกว่า 10 ล้านรายในประเทศไทย โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกม หรือ กระเป๋าสิน PlayMall ของบริษัทฯ ได้อย่างสะดวกผ่านกระเป๋าสิน TrueMoney wallet

QR Payment

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

K Plus Mobile Banking

บริษัทฯ เปิดรับชำระการเติมเงินเข้าเกมหรือกระเป๋าสิน PlayMall ผ่านแอปพลิเคชัน K Plus Mobile Banking แอปพลิเคชันดิจิทัลแบงก์จากธนาคารกสิกรไทยผ่านทางโทรศัพท์มือถือได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

AirPay Wallet

บริษัทฯ ร่วมมือกับ บริษัท ซอปปี้เพย์ (ประเทศไทย) จำกัด เดิมคือ บริษัท แอร์เพย์ (ประเทศไทย) จำกัด ผู้ให้บริการแอปพลิเคชัน AirPay Wallet กระเป๋าสินออนไลน์ที่ยกระดับชีวิตคุณให้สะดวกสบายยิ่งขึ้นด้วยบริการครบวงจร โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมหรือกระเป๋าสิน PlayMall ของบริษัทฯ ได้อย่างสะดวกผ่านกระเป๋าสิน AirPay Wallet

มาเลเซีย :

- Credit and Debit Card : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อ @Cash และชำระเงินผ่านทางบัญชี PayPal ด้วยบัตรเครดิต
- @Cash : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรเติมเงิน @Cash จากร้านค้าปลีกชั้นนำที่เป็นช่องทางจำหน่ายของ ACS
- @Cash e-Pin : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตร @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านตัวแทนจำหน่ายในประเทศ เช่น MOL, ACS, Offgamers, Epay และ Wefirst
- @Cash on Mobile : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตร @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบชำระเงินโทรศัพท์มือถือเครือข่าย Maxis, Digi และ Apigate
- Direct Top-up : ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินตรงเข้าเกมผ่านบริการของ Yougopay, Offgamers MGC, Gamesberry, Mycard, Unipin หรือ GOC Pay
- Online Banking : ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านระบบชำระเงินออนไลน์ของธนาคาร
- Wallet System : สามารถชำระเงินผ่านระบบกระเป๋าสินที่กำลังเป็นที่นิยม เช่น WeChat, Boost, GrabPay, Alipay

สิงคโปร์ :

- @Cash e-Pin : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อ @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ผ่านทางเว็บไซต์ของตัวแทนจำหน่าย อาทิ zGold MOL, YouGoPay และ OffGamers
- Direct Top-up : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อและเติมเงิน @Cash ด้วยบัญชี PayPal ซึ่งสามารถชำระผ่านบัตรเครดิตได้

อินโดนีเซีย :

- GudangVoucher : ระบบชำระเงินออนไลน์ที่ผู้ใช้บริการสามารถเติมเงินเพื่อใช้จ่ายค่าบริการต่างๆ เช่น ค่าโทรศัพท์ ค่าลิขสิทธิ์โปรแกรม ค่าบริการต่างๆ รวมถึงการเติมเงินเข้าเกม
- Wavpoint : ระบบการชำระเงินออนไลน์ที่เปิดให้ผู้เล่นเติมเงินเพื่อชำระค่าบริการ เช่น ค่าโทรศัพท์ ค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ ค่าบริการอื่นๆ รวมถึงการเติมเงินเข้าเกม ผู้เล่นสามารถใช้ Wavpoint เพื่อเติมเงินเข้ากระเป๋า PlayMall
- Wavevoucher : บัตรเติมเงินที่ผู้เล่นสามารถซื้อผ่านช่องทางออนไลน์และร้านค้าปลีก และเติมเงินเข้ากระเป๋า PlayMall
- Razer Gold Wallet : ระบบชำระเงินออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้เล่นเกม
- Razer Gold Pin : บัตรเติมเงินที่ผู้เล่นเกมสามารถใช้ซื้อสินค้าและบริการผ่านทางออนไลน์หรือตัวแทนจำหน่าย รวมทั้งเติมเงินเข้าเกมผ่าน PlayMall

ฟิลิปปินส์ :

- @Cash : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตร @Cash ทั้งแบบบัตรเติมเงินและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ผ่านร้านค้าต่างๆ ได้แก่ ร้าน MINISTOP (บัตรเติมเงิน), 7-Eleven (บัตรเติมเงินและบัตรอิเล็กทรอนิกส์), Cebuana Lhuillier (บัตรอิเล็กทรอนิกส์) และ Bayad Center (บัตรอิเล็กทรอนิกส์)
- Debit Card : ผู้เล่นสามารถซื้อบัตร @Cash ในรูปแบบบัตรอิเล็กทรอนิกส์ผ่าน EON และ PayMaya โดยการชำระเงินผ่านบัตรเครดิต
- Sale via Customized Platform : ALL SERVE จำหน่ายบัตรเติมเงินและบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านระบบเติมเงินของตัวเอง, Coins.ph, GCash, Shopee และ Lazada
- Sale on Web Platform : จำหน่ายบัตรเติมเงิน บัตรรายเดือน และบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านเว็บไซต์และระบบเรียกเก็บเงิน ได้แก่ GAMEX จำหน่ายบัตรรายเดือนและบัตรเติมเงิน Smart/Sun ซึ่งแปลงเป็นโค้ด @Cash ได้ GAMER จำหน่ายบัตรเติมเงินของ Globe ซึ่งแปลงเป็นโค้ด @Cash ได้เช่นกัน ส่วนเว็บไซต์ Load Central และ PONDO จำหน่าย @Cash ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยอีกหนึ่งช่องทางใหม่ที่เพิ่มเข้ามา คือ Razer Gold จำหน่ายเป็น Gold ซึ่งแปลงเป็นบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ได้
- PayPal : จำหน่ายบัตรเติมเงินอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านช่องทาง PayPal โดยสามารถชำระเงินผ่านบัตรเครดิตหรือบัตรเครดิตได้
- Online Banking : ผู้เล่นเกมสามารถซื้อบัตรอิเล็กทรอนิกส์ @Cash ผ่านระบบชำระเงินออนไลน์ของธนาคารได้ เช่น BDO

8.2.3 กลยุทธ์การแข่งขัน

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เกมพีซีมีอัตราลดลงทั้งในแง่จำนวนผู้เล่น รายได้ และจำนวนผู้ให้บริการ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ผู้ให้บริการ รวมถึงเอเชียซอฟท์ฯ ต้องปรับตัวเพื่อรับสถานการณ์ดังกล่าว และตั้งแต่ปีที่ผ่านมา เทรนด์ของเกมพีซีเริ่มคงที่ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ทำให้ผู้ให้บริการที่มีความแข็งแกร่งไม่พอก่อนๆ ปิดตัวลง มีเพียงบริษัทที่มีผลงานที่ดีและครองกลุ่มผู้เล่นที่เหนียวแน่นเท่านั้นที่สามารถยึดเหนี่ยวอยู่ในอุตสาหกรรมนี้ได้

โดยการขยายตัวของเกมโมบายล์เป็นสาเหตุหลักของการถดถอยของตลาดเกมพีซี ผู้ให้บริการเดิมหลายรายเริ่มเข้าสู่ตลาดด้วยการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่มีต้นทุนสูง ซึ่งเป็นผลจากการแข่งขันระหว่างผู้ให้บริการจำนวนมากที่เข้ามาแย่งชิงเกมโมบายล์ที่ยังมีจำนวนน้อย ส่งผลให้ต้นทุนการซื้อลิขสิทธิ์เกมเพิ่มสูงขึ้น และเกมส่วนใหญ่ไม่ประสบความสำเร็จทำให้ผู้ให้บริการหลายรายอ่อนแอลง และในที่สุดก็ต้องออกจากอุตสาหกรรมไป

ด้วยสถานการณ์ที่ตลาดเกมโมบายส์มีการเติบโตที่มั่นคง และมีจำนวนผู้ให้บริการลดลง ทำให้ภาพรวมตลาดเอื้อต่อการซื้อลิขสิทธิ์และการเปิดตัวเกมใหม่ที่เราสร้างกระแสได้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสในการลงทุนที่ดี

นอกจากนี้ในภาพรวมของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ผู้ให้บริการเกมมีจำนวนลดลง รวมทั้งการแพร่ระบาดของโควิด-19 ได้ส่งผลให้เกมแนว Hardcore RPG ทั่วโลก มีผู้เล่นกลับมาเล่นเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้ภาพรวมธุรกิจเกมเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งจำนวนผู้เล่น รายได้ และกำไร

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

ในปี 2562 และ 2563 บริษัทฯ ได้เริ่มหันกลับมาทำตลาดในอินโดนีเซีย ทั้งเกมพีซีและเกมโมบายส์ ด้วยการค่อย ๆ วางรากฐาน เพื่อให้ทีมได้ศึกษา ทำความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพตลาดเกมและเริ่มสร้างคอมมูนิตี โดยบริษัทฯ มีแผนผลักดันและรุกขยายไปสู่ประเทศต่าง ๆ ในช่วง 2564 - 2566 เพื่อให้มั่นใจว่า เอเชียซอฟท์ฯ จะสามารถครองส่วนแบ่งทางการตลาดและมีเกมเปิดตัวให้บริการในทุกตลาดหลักของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และพัฒนาเนื้อหาเกมที่ยังคงเปิดให้บริการอย่างต่อเนื่อง

ในระหว่างปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 34 เกมใน 5 ประเทศ โดยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา กลุ่มบริษัทฯ ร่วมกับผู้พัฒนาและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในการปรับปรุงรูปแบบและเนื้อหาเกมที่เปิดให้บริการอยู่ให้ตรงตามความต้องการของผู้เล่นอยู่เสมอ รวมทั้งมีแผนในการจัดหาเกมใหม่ ๆ ที่หลากหลาย เพื่อเปิดให้บริการเพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นให้ครอบคลุมในทุกประเภทของเกม

ความสามารถในการดำเนินงานในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญยิ่งของบริษัทฯ เนื่องจากปัจจุบันนี้ ผู้พัฒนาให้ความสนใจในแนวทางการเปิดให้บริการเกมที่รองรับได้หลายภาษา และใช้เซิร์ฟเวอร์เดียวในการเปิดให้บริการทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งผู้พัฒนาจะใช้เพียงทีมเดียวในการพัฒนาและให้บริการเกมนั้น ๆ โดยไม่จำเป็นต้องมีทีมพัฒนาหลายทีมในการดูแลเกมหลายประเทศ จึงเป็นการช่วยลดค่าใช้จ่าย และทำให้การเปิดตัวเกมใหม่หรือเกมเก่ามีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบหลักที่จะสร้างประโยชน์ให้แก่บริษัทฯ มากยิ่งขึ้นในปี 2564 เป็นต้นไป ทั้งในส่วนของเกมพีซีและเกมโมบายส์

การเสริมสร้างฐานะทางการเงินให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่องและเน้นลูกค้าเป็นสำคัญ

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานะทางการเงินให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ 4 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานะการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับในตลาดต่างประเทศ : กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศ มักมีจุดเด่นทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดในประเทศเป้าหมาย
- การนำเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง : กลุ่มบริษัทฯ เล็งเห็นว่าเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตนั้นยังคงมีฐานลูกค้าที่เฝ้ารอการนำเกมกลับมาให้บริการใหม่อีกครั้ง จุดแข็งของเกมจะต้องมีเนื้อหาและภาพรวมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เล่นเกมยุคใหม่ จึงต้องปรับเปลี่ยนให้เกมเข้ากับพฤติกรรมของผู้บริโภค และพัฒนากลยุทธ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้และขยายฐานลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งในปีที่ผ่านมาเกมในอดีตที่กลุ่มบริษัทฯ นำกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้งก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีในหลายประเทศ
- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย : กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทฯ เป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัว และแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนั้นในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น
- การพัฒนาช่องทางการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินและช่องทางการเติมเงินใหม่ ๆ ให้ครอบคลุมและทั่วถึง : กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายเพิ่มช่องทางการเติมเงินให้ครอบคลุมทั่วทั้งภูมิภาคมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย รวมถึงการปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มช่องทางใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของ

ผู้บริโภคยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงจากเดิม อีกทั้งเพื่อเป็นการลดต้นทุนการเติมเงินของกลุ่มบริษัทฯ ให้ต่ำลง แต่อำนวยความสะดวกแก่ผู้เล่นมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน นอกจากนี้ ช่องทางการจัดจำหน่ายหรือช่องทางการเติมเงินยังสามารถใช้เป็นช่องทางทำการตลาดได้เป็นอย่างดี เช่น การจัดกิจกรรมทางการตลาดหรือการส่งเสริมการขายร่วมกัน การใช้สื่อโฆษณาที่ได้รับการสนับสนุนจากช่องทางการเติมเงินหรือการจัดจำหน่ายในการแนะนำผลิตภัณฑ์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่น

การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขายไอเทม

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

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีต่อเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่นเกม และเพิ่มโอกาสในการซื้อไอเทมในเกม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทางช่องทางที่หลากหลาย ดังนี้

ประเทศ	ช่องทางการให้บริการ
ไทย	Call Center (11.00 - 20.00 น.) E-Support* (24 ชั่วโมง) Live Chat (11.00 - 20.00 น.) Facebook Fan Page
มาเลเซีย	iBox* (24 ชั่วโมง) Live Chat (08.30 - 18.00 น.) Facebook Fan Page
สิงคโปร์	iBox* (24 ชั่วโมง) Live Chat (11.00 - 20.00 น.) Facebook Fan Page
ฟิลิปปินส์	iBox* (24 ชั่วโมง) Facebook Fan Page
อินโดนีเซีย	Call Center (9.00 - 17.00 น.) Line@ (9.00 - 17.00 น.) Telegram Messenger (9.00 - 17.00 น.) WhatsApp (9.00 - 17.00 น.)

*ระบบแจ้งปัญหา

กลุ่มบริษัทฯ มุ่งมั่นพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการทั้งหลายดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้นอยู่เสมอ รวมถึงจัดหาและพัฒนาบุคลากรและระบบการบริการให้เพียงพอต่อการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ เข้ากับไลฟ์สไตล์ของผู้เล่นเกมในยุคปัจจุบัน และสร้างความพึงพอใจต่อผู้เล่นเกมซึ่งถือเป็นลูกค้าที่สำคัญของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ เอเชียซอฟท์ฯ ได้มีการให้ลูกค้าประเมินความพึงพอใจทุกครั้งหลังจากรับบริการ โดยในปี 2563 ภาพรวมความพึงพอใจในการให้บริการของลูกค้าคิดเป็นร้อยละ 95.36

การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ในการให้บริการเกมออนไลน์

ในการเล่นเกมนออนไลน์จะต้องมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลาระหว่างเครื่องของผู้เล่นและเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพดีและมีความปลอดภัยสูงจะช่วยให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นกลุ่มบริษัทฯ จึงลงทุนพัฒนาประสิทธิภาพและความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง โดยกลุ่มบริษัทฯ มีทีมงานที่ศึกษา วิเคราะห์ และปรับปรุงระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมและการให้บริการอื่น ๆ ให้มีความทันสมัยและง่ายต่อการใช้งานยิ่งขึ้นในทุกปี นอกจากนี้ในปี 2563 ได้มีการพัฒนาระบบและอุปกรณ์เพื่อให้มีความเสถียรมากยิ่งขึ้น และมีการอัปเดตระบบเซิร์ฟเวอร์ (DR Site) ให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการอัปเดตซอฟต์แวร์บนระบบโครงสร้างพื้นฐานหลักเป็นเวอร์ชันล่าสุด เพื่อให้ทันสมัยและสามารถรองรับฟีเจอร์ใหม่ ๆ ในปัจจุบัน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการด้านความมั่นคงปลอดภัยในระบบสารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมทั้งกระบวนการทำงานภายในของทีมงานและระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการลูกค้า โดยบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมในประเทศไทยรายแรกที่ได้รับ ISO/IEC 27001:2013 (Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) ซึ่งกำหนดมาตรฐานด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศที่องค์กรต่าง ๆ นำมาใช้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ รวมถึงปีที่ผ่านมา ทางบริษัทฯ ได้ติดตั้งระบบป้องกันการโจมตี DDOS เพิ่มเติม ทำให้สามารถป้องกันภัยคุกคามที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการทำงานของระบบต่าง ๆ ได้ถึงร้อยละ 99.99

อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

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

8.3 การตลาดและภาวะการแข่งขัน

8.3.1 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

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

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังมีข้อได้เปรียบผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมความบันเทิงอื่นในหลายด้าน ดังนี้

- เกมออนไลน์เป็นความบันเทิงราคาถูกกว่าและเข้าถึงง่าย : เกมออนไลน์สามารถเล่นได้ทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต ประกอบกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ยังคงมีอัตราที่ต่ำกว่า เมื่อเทียบกับความบันเทิงประเภทอื่น ๆ อย่างไรก็ดีตามแนวโน้มของผู้เล่นเกมที่บ้านมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และมีสัดส่วนเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต ปัจจุบันมีหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีสัดส่วนของผู้เล่นเกมที่บ้านสูงกว่าผู้เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่
- ผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้บริการอย่างต่อเนื่อง : เนื่องจากลักษณะของเกมออนไลน์ที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมมีความสัมพันธ์เชิงกลุ่ม โดยการแข่งขันหรือติดต่อกับผู้เล่นเกมรายอื่นที่อยู่ต่างสถานที่ในเวลาเดียวกันได้ โดยเฉพาะเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละรายจะมีบทบาทสมมติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุภารกิจในเกม ทำให้เกมมีความสนุกสนานน่าติดตามมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เล่นเกมต้องใช้เวลาในการฝึกทักษะต่าง ๆ ในเกม เพื่อให้เป็นผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นเกมมีความผูกพันกับเกมอย่างมาก

- การกระจายตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและสัญญาณอินเทอร์เน็ต : เนื่องจากปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลนั้นมีราคาต่ำลง ทำให้ผู้บริโภคสามารถเป็นเจ้าของได้ง่ายขึ้น รวมทั้งมีสเปกหรือคุณสมบัติที่สูงขึ้นกว่าเดิม ทำให้สามารถเล่นเกมที่มีคุณภาพด้านกราฟิกสูง ๆ ได้ อีกทั้งปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้แข่งขันกันด้านราคา และความเร็วอินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง จนสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้อย่างกว้างขวาง ถือเป็นการลดอุปสรรคในการเข้าถึงเกมของผู้บริโภค
- ปัญหาในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ต่ำ : ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา อาทิ งานเพลง เกมพีซีแบบออฟไลน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานบันเทิงอื่น ๆ ยังคงถือเป็นปัญหาที่ท้าทายของผู้ประกอบการในภูมิภาคนี้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานจนทำให้อาจไม่สามารถดำเนินกิจการต่อไปได้ ในขณะที่ผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์จะประสบปัญหานี้น้อยกว่า เนื่องจากเกมออนไลน์มีส่วนประกอบหลักของโปรแกรมอยู่บนระบบเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ ซึ่งเครื่องลูกข่ายของผู้เล่นจะต้องติดต่อกับเซิร์ฟเวอร์ผ่านออนไลน์ตลอดเวลา ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์มีไม่รุนแรงเท่ากับงานลิขสิทธิ์อื่นที่มีผลิตภัณฑ์วางจำหน่ายในรูปแบบออฟไลน์ อาทิ ซีดี ดีวีดี หรือดิสก์เกม ซึ่งง่ายต่อการทำซ้ำและเผยแพร่
- ยุคโมบายล์ : ปี 2563 ถือเป็นปีที่เกมเป็นแหล่งความบันเทิงอย่างแท้จริง ผู้หญิงหันมาเล่นเกมเพิ่มขึ้น ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มที่มีอายุมากหรือวัยรุ่นก็หันมาเล่นเกมเพื่อความบันเทิง และเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายว่า เกมที่เปิดให้เล่นฟรีจะได้รับการตอบรับที่ดีกว่าและเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นใหม่ได้ง่ายกว่า สิ่งเหล่านี้ทำให้สัดส่วนของกลุ่มผู้เล่นเกมมีการเปลี่ยนแปลง และคาดว่าประเภทเกมก็จะมีหลากหลายมากขึ้นในอีกไม่กี่เดือนและนานอีกหลายปี เพื่อรองรับกลุ่มผู้เล่นที่หลากหลายนี้

8.3.2 ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ใน 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย (PT Asiasoft) และฟิลิปปินส์ รวมถึงเปิดให้บริการผ่านบริษัทย่อย ตลอดจนพันธมิตรที่แข็งแกร่งในแต่ละประเทศอย่าง เวียดนาม (Dzogame) และอินโดนีเซีย (Wavegame) ซึ่งถือเป็นกลุ่มประเทศที่มีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์และโมบายล์ที่สูงอย่างต่อเนื่องในปีที่ผ่านมา โดยภูมิภาคนี้มีการเติบโตของตลาดเกมโมบายล์สูงสุด โดยเฉพาะในประเทศอินโดนีเซีย ไทย และมาเลเซีย ซึ่งเป็นผลมาจากการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและสมาร์ตโฟน นอกจากนี้การแข่งขันในตลาดเกมโมบายล์มีความรุนแรงมากขึ้นเนื่องจากมีผู้พัฒนาจากต่างประเทศเข้ามาเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง

สำหรับกระแสของวงการอีสปอร์ต (Esports) ยังคงเติบโต และได้รับความนิยมสูง แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้การจัดการแข่งขันในรูปแบบออฟไลน์เป็นไปได้อย่างจำกัด และจำเป็นต้องปรับรูปแบบการแข่งขันเป็นรูปแบบออนไลน์แทน

ถึงแม้ในตลาดเกมโมบายล์ เกมประเภทอีสปอร์ตมีส่วนแบ่งทางการตลาดจำนวนมาก และเป็นที่รู้จักในวงกว้าง แต่ถือเป็นความท้าทายสำหรับผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเกมประเภทดังกล่าว เพราะเกือบทั้งหมดในเกมประเภทนี้ ผู้ชนะจะมีเพียงหนึ่งเดียว และแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดไป เนื่องจากลักษณะของเกมประเภทนี้ต้องการฐานผู้เล่นจำนวนมาก เนื่องจากมีอัตราการจ่ายต่ำและจำนวนการใช้จ่ายต่อคนน้อย ส่งผลให้จำเป็นต้องมีฐานผู้เล่นจำนวนมากเพื่อทำให้เกมสามารถสร้างกำไรได้ โดยการสร้างฐานลูกค้าจำนวนมากนั้น ต้องอาศัยการลงทุนจำนวนมาก รวมถึงเกมที่มี IP เป็นที่รู้จักและผู้พัฒนาที่มีผลงาน นั้นหมายถึงความเสี่ยงที่สูงขึ้นสำหรับผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเช่นกัน ทำให้เกมประเภทนี้ที่ถูกสร้างโดยผู้พัฒนาที่มีชื่อเสียงหาได้ยาก มีเพียงผู้พัฒนาที่มีศักยภาพเพียงไม่กี่รายที่สามารถสร้างเกมที่มีความสามารถในการแข่งขันกับเกมอื่นในตลาดได้ ได้แก่ Blizzard, Riot, EA, Epic ด้วย IP ที่มีชื่อเสียง ผู้พัฒนาเหล่านี้กำลังกำลังจัดตั้งคู่แข่งเกมโมบายล์ประเภทอีสปอร์ตในตลาด

ในทางกลับกัน ประเภทของเกมที่มีชื่อเสียงคือ MMORPG และ SLG / RTS ซึ่งทำรายได้เป็นอันดับ 2 หรือ 3 ในแต่ละตลาด

สถิติตลาด

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

*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo

จำนวนผู้เล่นเกมในแต่ละกลุ่มเกม

จำนวนผู้เล่นเกม (ล้านคน)	อินโดนีเซีย	มาเลเซีย	ฟิลิปปินส์	สิงคโปร์	ไทย	เวียดนาม
เกมพีซีเบร้าวเซอร์	16.4	9.8	21.7	2	11.7	7.6
เกมพีซีดาวน์โหลด/ กล่อง	23.4	12.1	23	2	14.7	9.8
เกมโมบายล์	49.5	17.3	38.6	3.1	24.2	34
เกมแท็บเล็ต	10.9	4.3	10.4	0.6	6.3	9.5
เกมคอนโซล	15.3	7.7	14.3	1.7	10.6	5.3

*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo

ประมาณการรายได้ในแต่ละกลุ่มเกม

ประมาณการรายได้ (ล้านดอลลาร์สหรัฐ)	เกมพีซี เบร้าวเซอร์	เกมพีซี ดาวน์โหลด/ กล่อง	เกมโมบายล์	เกมแท็บเล็ต	เกม คอนโซล	รวม
อินโดนีเซีย	2563	57	172	1,209	169	1,711
	2564	56	188	1,599	179	2,139
	2565	55	203	2,176	189	2,754
มาเลเซีย	2563	22	172	415	61	762
	2564	18	179	486	64	846
	2565	15	184	580	65	949
ฟิลิปปินส์	2563	27	123	457	62	715
	2564	26	140	589	68	874
	2565	25	157	815	77	1,131

สิงคโปร์	2563	3	75	157	50	54	339
	2564	2	80	181	51	58	372
	2565	1	85	240	42	62	430
ไทย	2563	40	157	555	82	66	900
	2564	40	171	694	90	72	1,067
	2565	38	184	893	95	78	1,288
เวียดนาม	2563	22	138	379	43	27	609
	2564	22	147	480	47	29	725
	2565	21	155	625	52	31	884

*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo

ลักษณะผู้เล่นเกมโดยแบ่งตามเพศ

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

*อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในไทย

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทยในปี 2563 มูลค่าทางการตลาดเติบโตขึ้นร้อยละ 15.8 จาก 777 ล้านเหรียญสหรัฐในปี 2562 เป็น 900 ล้านเหรียญสหรัฐในปี 2563 (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo) โดยปี 2563 เกมฟรีออนไลน์มีสถานะการเติบโตที่เพิ่มขึ้นจากผลกระทบของโควิด-19 และมีการเติบโตของตลาดจากฝั่งของเกมโมบายล์เป็นส่วนใหญ่ ในส่วนของจำนวนผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่เปิดดำเนินการในประเทศไทยลดลงจาก 21 รายในปี 2562 เป็น 20 รายในปี 2563 ซึ่งมีบริษัทที่ให้บริการปิดตัวไป 3 บริษัท และเปิดใหม่ 2 บริษัท ได้แก่ Gravity Thailand และ Line POD โดยจำนวนเกมที่ให้เปิดบริการในประเทศไทยนั้นเพิ่มขึ้นเล็กน้อยจาก 50 เกมในปี 2562 เป็น 52 เกมในปี 2563 โดยมีเกมฟรีออนไลน์ที่เปิดให้บริการใหม่ในปี 2563 ทั้งสิ้น 11 เกม

ปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในไทย ได้แก่

- การเติบโตของการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband Internet) : ในช่วง 3 - 4 ปีที่ผ่านมา ธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเติบโตขึ้น รวมถึงการแข่งขันที่รุนแรงระหว่างผู้ให้บริการ ด้วยการเข้ามาของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ใช้สายใยแก้วนำแสง (Fiber Optic) ที่มีความเร็วสูงกว่าและราคาถูกลง ส่งผลให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสให้บริการเกมออนไลน์สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าใหม่ได้อย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น จากผลการทดสอบของ Ookla ผู้ให้บริการทดสอบความเร็วอินเทอร์เน็ตระดับโลก เผยผลการจัดอันดับ ประเทศที่มีประสิทธิภาพอินเทอร์เน็ตบ้าน (Fixed Broadband) ประจำปี 2563 จากการทดสอบ Speedtest ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2562 - ธันวาคม 2563 พบว่าไทย ติดอันดับ 1 ประเทศที่มีความเร็วอินเทอร์เน็ตบ้านเร็วที่สุดในโลก ความเร็วเฉลี่ยในการดาวน์โหลดอยู่ที่ 308.35 Mbps ขยับขึ้นมาจากอันดับที่ 3 เมื่อปี 2562
- การเติบโตจากการแข่งขันของตลาดสมาร์ทโฟน : ปัจจุบันมีหลายแบรนด์ผลิตสมาร์ทโฟนหลายรุ่น หลายสเปก และมีราคาที่เข้าถึงง่ายขึ้น ทำให้ยอดผู้เล่นเกมผ่านมือถือมีมากขึ้นเช่นกัน ยืนยันจากรายงานของ Newzoo ที่พบว่า ตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้นั้น รายได้ 2 ใน 3 ของอุตสาหกรรมเกมมาจากตลาดเกมโมบายล์ อีกทั้งจากการจัดอันดับความเร็วอินเทอร์เน็ตมือถือของ Ookla จากผลสำรวจทั้งหมด 139 ประเทศ พบว่าไทยติดอันดับที่ 33 มีความเร็วในการดาวน์โหลดของอินเทอร์เน็ตมือถืออยู่ที่ 51.75 Mbps

การเติบโตของวงการเกมช่วยเปิดโอกาสให้ธุรกิจในด้านอุตสาหกรรมให้ได้รับโอกาสในการเติบโตด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะในแง่การตลาด ด้วยฐานผู้เล่นที่ใหญ่ขึ้น ทำให้แบรนด์ต่าง ๆ ต้องจับตาดูไม่มีการตลาดเข้ามาช่วยดึงดูดผู้คน ทั้งในรูปแบบคอนเทนต์ สื่อโฆษณา งานอีเวนต์ รวมถึงการโปรโมตกิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับเกม ส่งผลให้ธุรกิจใกล้เคียงโตขึ้นด้วยเช่นกัน เช่น ธุรกิจประเภท Event organizer และนอกจากช่วยผลักดันอุตสาหกรรมอื่นแล้ว การเติบโตของวงการเกม ก็ยังช่วยสร้างอาชีพใหม่มากมาย เช่น Esports coach, Game caster และ Live streamer ที่ปัจจุบันตัวเลขผู้รับชมและผู้สนใจมาทำอาชีพด้านนี้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

เกมออนไลน์พีซี :

การเติบโตของตลาดเกมพีซี ปัจจัยหลักนั้นมาจากผลกระทบของการระบาดของโควิด-19 และมาตรการล็อกดาวน์ (Lockdown) ที่ทำให้ผู้คนต้องกักตัวและใช้เวลาอยู่กับบ้านมากขึ้น จึงส่งผลให้ธุรกิจออนไลน์ต่าง ๆ นั้นมีการเติบโตสูงขึ้น

- เกม Yulgang เป็นเกมพีซีที่มีการเติบโตด้านรายได้เพิ่มขึ้นร้อยละ 95.68 ในปี 2563 ที่ผ่านมา อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในเกมชั้นนำของประเทศไทยในสาขาเกม MMORPG ซึ่งได้เปิดให้บริการมาอย่างยาวนานกว่า 16 ปี โดยมีผู้เล่นรวมกันทั้งสิ้นมากกว่า 6.8 ล้านคน
- เกม Ragnarok Online กลับมาเปิดให้บริการใหม่อีกครั้งโดย Gravity Game Tech ถือว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง ทั้งด้านฐานผู้เล่นและรายได้ ซึ่งมีจำนวนผู้เล่นออนไลน์พร้อมกันสูงสุดเฉลี่ย 65,000 คน และมีผู้เล่นเฉลี่ย 45,000 คน/วัน รวมทุกเซิร์ฟเวอร์
- เกม Genshin Impact เป็นเกม Open World RPG พอร์มยักษ์ที่เล่นข้ามแพลตฟอร์มได้ทั้งโมบายล์ คอนโซล และพีซี ทำรายได้หลังเปิดตัวไปถึง 60 ล้านเหรียญสหรัฐในเวลาเพียง 1 สัปดาห์ และภายใน 1 เดือนก็คว้าอันดับ 1 ของเกมที่ทำรายได้สูงที่สุดของเดือน ด้วยรายได้ถึง 245 ล้านเหรียญสหรัฐ ถือเป็นอีกเกมที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในปีที่ผ่านมา

เกมโมบายล์ :

สำหรับตลาดเกมโมบายล์ของไทยในปี 2563 ที่ผ่านมานั้น มีรายได้รวมอยู่ที่ 555 ล้านเหรียญสหรัฐ (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo) ซึ่งเติบโตขึ้นร้อยละ 75 จากปี 2562 ที่มีรายได้รวมอยู่ที่ 316 ล้านเหรียญสหรัฐ และมียอดการดาวน์โหลดรวมทั้งตลาดมากกว่า 1,049 ล้านดาวน์โหลด ซึ่งเติบโตขึ้นร้อยละ 16.2 จากปี 2562 ที่มียอดการดาวน์โหลดที่ 903 ล้านดาวน์โหลด (อ้างอิงข้อมูลจาก AppAnnie)

โดยเกม Free Fire, RoV และ PUBG ถือเป็นเกมที่มีผลงานโดดเด่นในปีที่ผ่านมา ด้วยรายได้ที่มากกว่า 15 ล้านเหรียญสหรัฐในแต่ละเกม

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในสิงคโปร์

สิงคโปร์ถือเป็นประเทศที่เป็นประตูเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และยังเป็นที่ตั้งสำนักงานใหญ่ระดับภูมิภาคของผู้พัฒนาเกมและผู้ให้บริการเกมหลายแห่ง ด้วยการใช้ประโยชน์จากโครงสร้างพื้นฐานด้านไอทีที่แข็งแกร่งและความพร้อมในการเข้าถึงผู้ที่มีความสามารถระดับโลก นอกจากนี้ประเทศสิงคโปร์ยังส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านดิจิทัล

เนื่องด้วยการระบาดของโควิด-19 รัฐบาลสิงคโปร์ได้ออกมาตรการ “Circuit Breaker” ตั้งแต่วันที่ 7 เมษายน 2563 โดยกำหนดให้ประชาชนอยู่บ้านและหลีกเลี่ยงการออกนอกบ้านโดยไม่จำเป็น ด้วยสถานการณ์ดังกล่าวทำให้ “เกม” กลายเป็นแหล่งบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เพื่อบรรเทาความเครียดจากการระบาดของโควิด-19

จากการสำรวจพฤติกรรมผู้บริโภคโดย Nielson ในเดือนมีนาคม 2563 พบว่า ร้อยละ 44 ของผู้บริโภคเล่นเกมออนไลน์เพิ่มขึ้น และร้อยละ 38 มีการเข้าชมวิดีโอสตรีมมิง เว็บไซต์สตรีมมิง เช่น Twitch มีจำนวนผู้ชมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเพิ่มขึ้นร้อยละ 31 ในเดือนมีนาคม 2563 (อ้างอิงข้อมูลจาก Nielsen and Straits Times)

อีกหนึ่งผลสำรวจที่จัดทำโดย Milieu Insight ในเดือนพฤษภาคม 2563 สรุปว่า ร้อยละ 51 ของผู้ตอบแบบสอบถามที่อาศัยอยู่ในสิงคโปร์มีการใช้จ่ายเพิ่มขึ้นในช่วงโควิด-19 เมื่อเทียบกับการเล่นเกมในช่วงปกติ นอกจากนี้ ร้อยละ 36 ของผู้ตอบแบบสอบถามมีความกังวลอย่างมากต่อสถานการณ์โควิด-19 ในขณะนั้น (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

ในฐานะที่เป็นหนึ่งในประเทศที่มีการพัฒนาทางเศรษฐกิจมากที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สิงคโปร์ยังคงดึงดูดการลงทุนจากต่างประเทศและสตาร์ทอัพชั้นนำระดับ AAA อาทิ Unisoft, Bandai Namco, Riot Games และ Tencent ให้มาจัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการประจำภูมิภาคได้ จุดเริ่มต้นที่สำคัญอยู่ที่ การจัดประชุมของสมาคมเกมสิงคโปร์ (Singapore Games Association - SGGA) ในเดือนสิงหาคม 2563 ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากคณะกรรมการตามกฎหมายหลายกลุ่ม นอกจากนี้ สมาคมอีสปอร์ตสิงคโปร์ (Singapore Esports Association - SGEA) ยังได้รับการจดทะเบียนเป็นสมาคมกีฬาแห่งชาติ (NSA) ภายใต้ Singapore's National Olympic Council (SNOC) สิ่งเหล่านี้มีเป้าหมายที่จะทำให้สิงคโปร์เป็นศูนย์กลางการจัดกิจกรรมทั้งในระดับโลกและภูมิภาค เพื่อสร้างโอกาสในการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในสิงคโปร์

มูลค่าตลาดเกมในสิงคโปร์ในปี 2563 คาดการณ์อยู่ที่ 398.6 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เติบโตขึ้นร้อยละ 20.4 อย่างมีนัยสำคัญเมื่อเทียบกับปี 2562 โดยมี CAGR (2555 - 2559) อยู่ที่ร้อยละ 6.5 และมูลค่าตลาดโมบายส์คาดการณ์อยู่ที่ 256.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ สัดส่วนเกือบเป็นสองในสามของตลาดรวม สำหรับการเติบโตในปี 2564 ส่วนใหญ่จะมาจากเกมโมบายส์ซึ่งมีส่วนแบ่งตลาดมากกว่าร้อยละ 50 ในปี 2563 ด้วยจำนวนผู้เล่นเกม 3.8 ล้านคนในสิงคโปร์ ร้อยละ 23 มาจากผู้เล่นเกมทั่วไปที่ต้องการฆ่าเวลาระหว่างรอหรือเดินทาง ในกลุ่มผู้เล่นเกมแนว Casual ร้อยละ 66.3 เป็นผู้หญิง และร้อยละ 46.1 อยู่ในช่วงอายุ 36 - 50 ปี (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo, October 2020 Quarterly Report, Global Games Market Report, YouTube Gamecon Asia)

เกมออนไลน์พีซี :

- การเติบโตของเกมพีซีในปี 2563 สาเหตุหลักมาจากการล็อกดาวน์จากสถานการณ์โควิด-19 โดยอัตราการเติบโต CAGR (2560 - 2566) อยู่ที่ร้อยละ 10.5
- เกม MOBA ยังคงครองส่วนแบ่งทางการตลาดเป็นหลัก โดยเกม Valve's DOTA และ Riot's LoL เป็นผู้นำตลาด
- เกม MapleStorySEA เปิดให้บริการมานานถึง 15 ปี และยังคงยึดครองตำแหน่งผู้นำในเกมประเภท MMORPG ไว้ได้

(อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo, October 2020 Quarterly Report, Global Games Market Report, YouTube Gamecon Asia)

เกมโมบายล์ :

- สิงคโปร์สามารถทำรายได้จากเกมโมบายล์เป็นอันดับที่ 22 ของโลก (อ้างอิงข้อมูลจาก AppAnnie) คิดเป็นมูลค่า 384 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2563
- เกม Mobile Legends Bang Bang (จากผู้พัฒนา Moonton), Rise of Kingdoms (จากผู้พัฒนา Lilith Games) และเกม ROBLOX (จากผู้พัฒนา Roblox) ถือเป็นเกมที่มีความโดดเด่นอย่างมาก ด้วยมูลค่ามากกว่า 7 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อเกม (อ้างอิงข้อมูลจาก AppAnnie)
- เกมโมบายล์ที่ชาวสิงคโปร์เป็นผู้ให้บริการ มียอดดาวน์โหลดเฉลี่ย 2.23 ล้านครั้ง ซึ่งสูงกว่าการดาวน์โหลดโดยเฉลี่ยของเกมโมบายล์ทั้งหมดประมาณ 5 เท่า หรือราว 4,4436,000 ครั้ง (อ้างอิงข้อมูลจาก 42Matters)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในมาเลเซีย

เนื่องจากรัฐบาลมาเลเซียกำหนดมาตรการควบคุมการเดินทาง (Movement Control Order) ตั้งแต่วันที่ 18 มีนาคม 2563 ความจำเป็นต้องอยู่บ้านทำให้ผู้คนจำนวนมากหันกลับมาเล่นเกมคอนโซล ซึ่งองค์การอนามัยโลกได้ระบุว่า การเล่นเกมเป็นหนึ่งในวิธีที่ช่วยบรรเทาความวิตกกังวลจากสถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ได้

อุตสาหกรรมเกมสามารถสร้างรายได้ให้มาเลเซียได้ถึง 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2561 นอกจากนี้ ในปี 2562 มาเลเซียสามารถทำรายได้จากเกมเป็นอันดับที่ 21 ของโลก คิดเป็น 633 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยมาจากเกมโมบายล์ ร้อยละ 90 และในปี 2563 ชาวมาเลเซียใช้จ่ายกับวิดีโอเกม 673 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

ตามรายงานเกมทั่วโลกปี 2563 โดย Newzoo ซึ่งเป็นบริษัทวิจัยและวิเคราะห์ตลาดเกมและอีสปอร์ต พบว่า ร้อยละ 87 ของผู้เล่นเกม 20.1 ล้านคนในมาเลเซีย มีการซื้อไอเทมในเกมอย่างน้อยภายในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา ดังนั้นมาเลเซียจึงถือเป็นหนึ่งในตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อ้างอิงข้อมูลจาก Focusmalaysia.my)

เกมออนไลน์พีซี :

- ไม่มีการเปิดตัวเกมพีซีใหม่ในมาเลเซีย
- มีการนำเกมพีซีเก่ากลับมาเปิดให้บริการในมาเลเซียอีกครั้ง อาทิ Emil Chronicle Online และ King the World (七战).
- รายได้และจำนวนผู้เล่นที่เล่นเกมพร้อมกัน (Concurrent User - CCU) เพิ่มขึ้นอย่างมากในช่วงที่มีการระบาดของโควิด-19 เนื่องจากผู้คนมีเวลาเพิ่มขึ้นขณะอยู่บ้าน

เกมโมบายล์ :

- เกมแนวอีสปอร์ต อย่าง Mobile Legends, PUBG และ Free Fire ยังคงครองตลาดเกมโมบายล์
- เกมพีซีคลาสสิกที่เคยได้รับความนิยม ถูกปรับเปลี่ยนมาอยู่ในรูปแบบเกมโมบายล์ โดยต้องเป็นเกมที่มีศักยภาพและเป็นที่รู้จัก อาทิ PUBG, TSM, Perfect World, League of Legends : Wild Rift และ Legend of Swordman (剑侠情缘)
- เนื่องด้วยตลาดเกมโมบายล์มีการแข่งขันสูง ทำให้มีการใช้ช่องทางตลาดเพิ่มขึ้น เพื่อที่จะดึงดูดกลุ่มผู้เล่น

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในฟิลิปปินส์

เกมออนไลน์พีซี :

- เกมพีซีที่นิยมเล่นในร้านอินเทอร์เน็ตอย่าง FPS และ MOBA มีจำนวนการเล่นลดลงเนื่องจากการล็อกดาวน์จากสถานการณ์โควิด-19 แต่ในภายหลังจำนวนการเล่นกลับเพิ่มขึ้น เพราะผู้เล่นจากที่บ้าน
- อีสปอร์ตได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ สำหรับผู้เล่น ไม่ใช่เพียงแค่เล่นเกมเพื่อความสนุกเท่านั้น แต่ยังเพื่อการแข่งขันอีกด้วย ในซีเกมส์ 2562 ผู้เล่นชาวฟิลิปปินส์สามารถคว้ารางวัลมาได้ 5 เหรียญในการแข่งขันอีสปอร์ต สิ่งเหล่านี้ทำให้อุตสาหกรรมเกมเติบโต โดยฟิลิปปินส์สามารถสร้างรายได้จากเกมโมบายล์แนวอีสปอร์ตได้ถึง 24 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในไตรมาสแรกของปี 2563

- 5 อันดับเกมพีซีในประเทศที่ได้รับความนิยมสูงสุด ได้แก่ Valorant, Fortnite, Dota 2, Apex Legends และ League of Legends (อ้างอิงข้อมูลจาก Newzoo, Statista)
- สัดส่วนของผู้เล่นเกมพีซีที่เป็นผู้หญิง คิดเป็นร้อยละ 61 ของประชากรหญิงทั้งหมด และผู้เล่นเกมผู้ชาย คิดเป็นร้อยละ 70 ของประชากรชายทั้งหมด โดยมีอัตราการเล่นเกมบนพีซีเพิ่มขึ้นร้อยละ 45 เมื่อเปรียบเทียบกับปีก่อนหน้า (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

เกมโมบายล์ :

- ฟลิปปินส์มียอดดาวน์โหลดสูงเป็นลำดับที่ 12 และสามารถทำรายได้จากเกมโมบายล์เป็นอันดับที่ 30 คิดเป็นมูลค่า 159 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2563 (อ้างอิงข้อมูลจาก AppAnnie)
- โมบายล์เป็นแพลตฟอร์มที่เกมเมอร์ฟลิปปินส์นิยมสูงสุด โดยประชากรที่ใช้งานออนไลน์เล่นเกมผ่านโมบายล์ร้อยละ 74 ถัดมาเล่นเกมผ่านพีซีร้อยละ 64 และเล่นเกมผ่านคอนโซลร้อยละ 45 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista, Rakuten)
- ระบบปฏิบัติการ Android ครองตลาดถึงร้อยละ 84 ในขณะที่ระบบปฏิบัติการ iOS อยู่ที่ร้อยละ 16 และ Samsung ยังคงเป็นผู้นำในตลาด โดยมีส่วนแบ่งตลาดร้อยละ 23 รองลงมาเป็น Oppo ร้อยละ 19 และ Apple ร้อยละ 14 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)
- เกมแนว MOBA Strategy และ Puzzle ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในตลาดฟลิปปินส์ จากข้อมูลของ Newzoo พบว่า มากกว่าครึ่งหนึ่งของประชากรในเมืองเล่นเกม Mobile Legends : Bang Bang หรือ Candy Crush
- บริษัทโทรคมนาคมยักษ์ใหญ่ของฟลิปปินส์อย่าง Globe และ Smart ยังคงเปิดตัวเครือข่าย 5G ในช่วงสิ้นไตรมาส 2 และคาดว่าจะครอบคลุมร้อยละ 85 ภายในสิ้นปีนี้ (อ้างอิงข้อมูลจาก Inquirer.net)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย

เกมออนไลน์พีซี :

- ในปี 2563 เกมยอดนิยมนยังคงเป็นเกมประเภทอีสปอร์ต ผู้ให้บริการท้องถิ่นหลายเจ้าปิดตัวลง ทำให้เหลือผู้ให้บริการเพียง 4 ราย ซึ่งเปิดให้บริการเกมพีซีทั้งหมด 15 เกม นอกเหนือจากนั้นเป็นผู้ให้บริการจากต่างประเทศ โดยส่วนแบ่งการตลาดส่วนใหญ่เป็นของผู้ให้บริการจากต่างประเทศ
- เกมประเภท FPS, MOBA และ Battle Royale เป็นเกมที่ผู้เล่นให้ความนิยมมากที่สุด โดยมีส่วนแบ่งการตลาดอยู่ที่ร้อยละ 78 ส่วนเกมประเภท MMORPG มีส่วนแบ่งทางการตลาดลดลงร้อยละ 17 และ Casual ร้อยละ 4

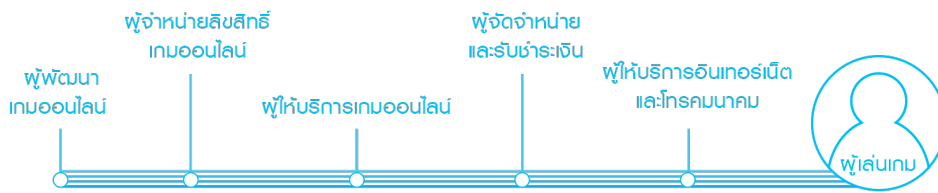
เกมโมบายล์ :

- ในปี 2563 ตลาดเกมโมบายล์ยังมีการเติบโต รายได้ประมาณการอยู่ที่ 311 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งเพิ่มขึ้นร้อยละ 19 เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า (อ้างอิงข้อมูลจาก AppAnnie)
- 5 อันดับเกมทำเงินสูงสุดในปี 2563 คือ Garena Free Fire - New Beginning, Mobile Legends : Bang Bang, Rise of Kingdoms : Lost Crusade, PUBG MOBILE - RUNIC POWER และ Higgs Domino Island - Caple QiuQiu Poker Game Online

8.4 การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

8.4.1 ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

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



ภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์

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

8.4.2 ขั้นตอนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ เพื่อให้บริการเกมออนไลน์

ในการจัดหาเกมออนไลน์ เพื่อนำมาให้บริการในแต่ละประเทศนั้น กลุ่มบริษัทฯ จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Manager) ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดหาและเตรียมความพร้อมสำหรับการให้บริการ โดยจะแยกทีมจัดการเพื่อดูแลในแต่ละเกม ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์มี 6 ขั้นตอน ดังนี้



ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์

คัดสรรเกมออนไลน์

ในเบื้องต้น ทีมงานจะคัดเลือกเกมออนไลน์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่าง ๆ เช่น เกมที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีนโยบายการกลั่นกรองเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งเกมจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

- มีรูปแบบและเนื้อหาที่สร้างสรรค์ เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย และไม่มีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและยั่วยุทางเพศ
- เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจและมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมที่ให้บริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย ณ เวลานั้น
- มีต้นทุนในการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถทำกำไรจากการให้บริการได้
- โปรแกรมเกมออนไลน์สามารถใช้ได้กับระบบเครื่องคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือของกลุ่มผู้เล่นเกมเป้าหมาย

เจรจาและทำสัญญาซื้อขายสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อขายสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายสิทธิ์เกมออนไลน์

เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- อุปกรณ์เซิร์ฟเวอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกม จะประมาณจากการคาดการณ์ผู้เล่นโดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์ เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- ระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลและการเชื่อมต่อ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมตั้งค่าความปลอดภัยพื้นฐานให้แก่เกม จัดการอนุญาตการเชื่อมต่อที่ปลอดภัยและใช้สำหรับเข้าเล่นเกมเท่านั้น รวมถึงทดสอบความปลอดภัยของข้อมูล ก่อนเริ่มเปิดให้บริการ
- รวบรวมระบบพื้นฐาน : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบพื้นฐาน ที่ระบบของเกมและระบบฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะต้องทำงานร่วมกัน อาทิ ระบบไอดีลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ ที่จะใช้เข้าเกม ระบบเติมเงินจากบัตรเครดิตเติมเงินของกลุ่มบริษัทฯ ที่จะใช้เติมเข้าเกม ระบบกิจกรรมส่งเสริมการเล่นที่พัฒนาขึ้นโดยกลุ่มบริษัทฯ ระบบโปรโมชั่นเพิ่มความคุ้มค่าในการใช้จ่ายในเกมของกลุ่มบริษัทฯ
- โปรแกรมเครื่องลูกข่าย : ทีมจัดการเกมจะดัดแปลงและปรับปรุงโปรแกรมซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกม รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมในเนื้อหา ปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมและกลุ่มผู้เล่นในแต่ละประเทศ และส่งมอบโปรแกรมเกมที่พร้อมและปลอดภัย ให้กับผู้เล่น
- การจัดทำเว็บไซต์ : ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- สังคมของผู้เล่นและสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ก : กลุ่มบริษัทฯ จะสร้างสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์กเพื่อใช้สำหรับการรวมกลุ่มสังคมผู้เล่น แจ้งข่าวสาร รวมถึงการโปรโมตเกมด้วยหลักการตลาดดิจิทัล ในการเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่
- ระบบการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมทีมงานเพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ Game Master เพื่อดูแลการเล่นเกม อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

กระจายโปรแกรมเครื่องลูกข่าย (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ กระจายโปรแกรมให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึงจากการให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์เกม รวมถึงผ่านโปรแกรม PlayPark EZ ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อความสะดวกในการเข้าถึงเกมของกลุ่มบริษัทฯ สำหรับเกมบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

เปิดให้บริการเกมออนไลน์

เมื่อจัดเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเริ่มเปิดให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ช่วงดังนี้

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

สำหรับเกมโมบายส์ แบ่งออกเป็น 3 ช่วงดังนี้

- ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test) : ทีมจะทดสอบตัวเกมผ่านเซิร์ฟเวอร์ทดสอบ เพื่อปรับปรุงเกมให้สมบูรณ์พร้อมในการให้บริการ
- ช่วงทดสอบแบบปิด (Closed Beta) : เปิดให้ผู้เล่นที่สนใจเข้าร่วมทดสอบลงทะเบียนเข้าร่วมทดสอบโดยไม่คิดค่าบริการ เพื่อตรวจสอบความเสถียรของระบบเซิร์ฟเวอร์ รวมถึงรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเกม เพื่อพัฒนาเกมเพิ่มเติมให้ตรงกับความต้องการของผู้เล่นมากขึ้น
- ช่วงเปิดให้บริการจริงและจัดเก็บค่าบริการ (Commercial) : หลังจากการทดสอบและปรับปรุงเกมเรียบร้อยแล้ว เกมจะถูกส่งไปตรวจสอบคุณภาพเมื่อผ่านการตรวจสอบแล้ว กลุ่มบริษัท จะปรับสถานะให้ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android และ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS ถือเป็นการเปิดให้บริการโดยสมบูรณ์ โดยเก็บค่าบริการจากการขายไอเทมผ่าน In App Purchase ตามระบบของ Google Play และ App Store

การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัท จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ

- ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) : สร้างการรับรู้ก่อนการเปิดให้บริการเกม โดยแนะนำเกมบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และประชาสัมพันธ์ในโซเชียลเน็ตเวิร์ก โดยสร้างเพจหรือตั้งกลุ่มออนไลน์ขึ้นเป็นช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มลูกค้า
- ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) : สร้างการรับรู้ผ่านการโฆษณาบน Game Portal เว็บไซต์เกมออนไลน์ และจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แนะนำเกม (e-Newsletter) รวมถึงการโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ
- ช่วงส่งเสริมการขายและรักษายอดขาย (Promoting and Maturing) : เน้นการจัดกิจกรรมทั้งภายในเกม เช่น การแข่งขันย่อยภายในเกม กิจกรรมลือกันเข้าเกมทุกวันเพื่อรับไอเทม และภายนอกเกม เช่น จัดงาน Meeting เพื่อเสริมสร้างสังคมภายในเกม และกระชับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับทีมงาน จัดการแข่งขันระดับประเทศ ณ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ รวมถึงยังคงประชาสัมพันธ์เกมผ่านช่องทางต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น เว็บไซต์เกมออนไลน์ โซเชียลเน็ตเวิร์กโดยผ่าน Influencer / Caster / Net Idol และโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ

8.4.3 ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

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

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

ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัท และผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกม

9. ปัจจัยความเสี่ยง

9.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

9.1.1 ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบันการดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยหลายหน่วยงาน เช่น กระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม เพื่อเซ็นเซอร์และให้เรตติ้งเกมก่อนที่จะเผยแพร่ให้บริการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และได้ออกพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 เพื่อควบคุมการใช้ข้อมูลส่วนบุคคล ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก คงมีเพียง Personal Data Protection Act เพื่อควบคุมการใช้ข้อมูลส่วนบุคคลเท่านั้น

9.1.2 ความเสี่ยงจากการที่ผู้พัฒนาเกมพึ่งพิงผู้ให้บริการเกมน้อยลง โดยเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง

ปัจจุบันมีบริษัทที่เป็นผู้พัฒนาเกมรายใหญ่หลายรายที่เปิดให้บริการเกมแล้วมีกระแสการตอบรับที่ดี ประสบความสำเร็จสูง โดยมีผู้เล่นจากประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เข้าไปเล่นเป็นจำนวนมาก ในกรณีนี้บริษัทเหล่านี้มักพิจารณาเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง โดยไม่ร่วมมือกับผู้ให้บริการเกมภายในประเทศเหมือนในอดีต

อย่างไรก็ตาม ยังมีบริษัทผู้พัฒนาเกมอีกจำนวนมากที่มีข้อจำกัดในการเปิดให้บริการเกมเอง เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความเข้าใจพฤติกรรมผู้เล่นเกมในประเทศ การทำการตลาดและการสื่อสาร การบริหารจัดการคอมมูนิตี การจัดกิจกรรมเพื่อพบปะกับลูกค้าโดยตรง การให้บริการลูกค้า เป็นต้น นอกจากนี้บริษัทผู้พัฒนาเกมหลายรายต้องการเปิดให้บริการเกมพร้อมกันหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงต้องการร่วมมือกับบริษัทผู้ให้บริการเกมที่มีความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในธุรกิจ เพื่อให้สามารถเปิดให้บริการเกมครอบคลุมทุกประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งถือเป็นจุดแข็งของบริษัทเอเชียซอฟท์ฯ เนื่องจากมีจำนวนผู้ให้บริการภายในประเทศน้อยรายที่สามารถเปิดให้บริการเกมได้ตามเงื่อนไขข้างต้นเหล่านี้

9.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

9.2.1 ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

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

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

โดยในระหว่างปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 34 เกมใน 5 ประเทศ คือ ไทย (19 เกม) สิงคโปร์ (24 เกม) มาเลเซีย (25 เกม) อินโดนีเซีย (10 เกม) และฟิลิปปินส์ (15 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

9.2.2 ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเข้าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต

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

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

โดยทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อการใช้งานเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้ยอดขายและความพึงพอใจในการเล่นเกมน้อยลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทุกรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพ มีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยในระดับสูงมาก เมื่อเทียบกับข้อกำหนดในมาตรฐานสากลและปัจจุบันมีทางเลือกเพิ่มมากขึ้นในการให้บริการเช่าแบบคลาวด์ ทำให้มีทางเลือกในการทำแผนสำรองเพื่อย้ายไปใช้บริการดังกล่าวได้หากเกิดปัญหาขึ้น

9.2.3 ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) เป็นเวลาประมาณ 2 - 3 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมจะสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่าง ๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออก Patch File การแก้ไขปัญหาเทคนิค (Bug) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่ได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ และ/หรือไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อรายได้ การดำเนินงาน และผลประโยชน์ของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

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

9.2.4 ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ปัจจุบัน ผู้ประกอบการบางรายลักลอบนำเข้าโปรแกรมเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับความลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครื่องแม่ข่าย (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ สูญเสียรายได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม การให้บริการจากเครื่องแม่ข่ายของผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์มักมีคุณภาพต่ำทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน อีกทั้งผู้เล่นจะเข้าเล่นเกมได้จำกัดเฉพาะบนเครือข่ายของเครื่องแม่ข่ายที่ลักลอบติดตั้งเกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น ไม่สามารถเข้าเล่นเกมในเครือข่ายของกลุ่มบริษัทฯ ได้ ทำให้มีสังคมผู้เล่นเกมในขนาดจำกัด นอกจากนี้ ผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ไขความผิดพลาดในโปรแกรมเกม (Bug) หรือแก้ปัญหาด้านเทคนิค จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่นเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการสูญเสียรายได้จากการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ และเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ จัดให้มีทีมงานสืบหาและดำเนินคดีกับผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์

9.3 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนรวมกันร้อยละ 52.79 ของทุนชำระแล้ว (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563) จึงทำให้สามารถควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติในการประชุมผู้ถือหุ้นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นมติพิเศษที่กฎหมายหรือข้อบังคับของบริษัทฯ กำหนดให้ต้องได้รับเสียง 3 ใน 4 ของจำนวนหุ้นที่เข้าประชุมและมีสิทธิออกเสียง ดังนั้น อาจทำให้ผู้ถือหุ้นรายอื่นไม่สามารถรวบรวมคะแนนเพื่อตรวจสอบและถ่วงดุลเรื่องที่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่เสนอได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นหนึ่งในผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 1 คน จากทั้งหมด 5 คน บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 คน เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

10. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ชั้น 28 ห้องเลขที่ 9/283-5 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
เลขทะเบียนบริษัท	0107550000050
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.asiasoft.net
ทุนจดทะเบียน	286,420,060 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 572,840,120 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท
ทุนชำระแล้ว	207,242,702 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 414,485,404 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป
(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคมพิเทล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ชั้น 28 ห้องเลขที่ 9/283-5 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

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

ชื่อบริษัท	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ www.thaiware.com
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	69/6 อาคารตึกชัยพิค ตึกบี ชั้น 4 ห้องเลขที่ 3 ซอยศึกษาวิทยา ถนนสีลม แขวงสีลม เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร
โทรศัพท์	66 2635 0744
โทรสาร	66 2635 0745
เว็บไซต์	www.thaiware.com
ทุนจดทะเบียน	1,500,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 150,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท สกายเน็ต ซีเอสเต็มส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการพัฒนาแอปพลิเคชันด้านการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9/283-285 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.skynetsystems.co.th
ทุนจดทะเบียน	6,136,400 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 61,364 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 57.04 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท ทริปปี้เอส โซเชียลเทรด (ประเทศไทย) จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ประกอบกิจการพัฒนาและให้บริการซอฟต์แวร์โซลูชันและอุปกรณ์ไอที
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	1 อาคารเอ็มไพร์ทาวเวอร์ ชั้น 19 ห้องเลขที่ 1907/2-1908 ถนนสาทรใต้ แขวงยานนาวา เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120
โทรศัพท์	66 2301 0071
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 100,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 39.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	อยู่ระหว่างชำระบัญชี

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ตชั่นแนล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ชั้น 28 ห้องเลขที่ 9/283-5 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	102,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,020,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	อยู่ระหว่างชำระบัญชี

ชื่อบริษัท	บริษัท เพลย์โซเบอร์เกมส์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	9 อาคารยูเอ็มทาวเวอร์ ชั้น 28 ห้องเลขที่ 9/283-5 ถนนรามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	อยู่ระหว่างชำระบัญชี

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

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

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

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

ชื่อบริษัท	CIB Net Station Sdn. Bhd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Suite C-06-01, 02, 03 & 3A, Level 6, Block C, Sky Park One City, Jalan USJ 25/1, 47650, Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia
โทรศัพท์	603 5022 3020
โทรสาร	603 5022 3028
เว็บไซต์	www.cib.com.my
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 ริงกิตมาเลเซีย เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	CIB Development Sdn. Bhd. ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียน

บุคคลอ้างอิง**นายทะเบียนหลักทรัพย์****บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด**

93 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก

แขวงดินแดง เขตดินแดง

กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 0 2009 9999

โทรสาร 0 2009 9991

ผู้สอบบัญชี**นายสมภพ ผลประसार**

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 และ/หรือ

นางสาววรรณวัฒน์ เหมชะญาติ

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049

บริษัท มาচারัส จำกัด

1 อาคารเอ็มไพร์ ทาวเวอร์ ชั้น 12

ห้องเลขที่ 1202-6, 1209-6, 1209-12

ถนนสาทรใต้ เขตสาทร

กรุงเทพมหานคร 10120

โทรศัพท์ 0 2670 1100

โทรสาร 0 2670 1101

11. ข้อมูลหลักทรัพ์และผู้ถือหุ้น

11.1 หลักทรัพ์ของบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 286,420,060 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 414,485,404 หุ้น ใบสำคัญแสดงสิทธิจำนวน 158,354,716 ใบ มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท โดยเป็นทุนชำระแล้วจำนวน 207,242,702 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 414,485,404 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

11.2 ผู้ถือหุ้น

ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นสูงสุด 10 รายแรก มีดังนี้

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (ณ วันปิดสมุดทะเบียน ล่าสุด 12 มีนาคม 2564)	สัดส่วนการถือหุ้น (%)
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร ⁽¹⁾	169,187,770	40.819
2. นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์ ⁽¹⁾	41,397,656	9.988
3. บริษัท ไทยเอ็นวีดีอาร์ จำกัด	11,868,355	2.863
4. นายเลิศชาย กันภัย	10,277,800	2.480
5. นายสุนทร ด้านเฉลิมนันท์	7,305,000	1.762
6. นายณภัทร ปัญจคุณาร	5,000,000	1.206
7. นายณัชชัชพงศ์ พิระเดชาพันธ์	4,800,000	1.158
8. Miss Toi Wa Dora Sung	4,100,100	0.989
9. Miss Poh Li Ang	4,100,000	0.989
10. นายปานสิน ชื่นตระกูล	3,140,000	0.758

หมายเหตุ : ⁽¹⁾ นายปราโมทย์ สุดจิตพร เป็นคู่สมรสกับ นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤตินัยมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ (กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ หรือส่งตัวแทนเข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร

11.3 นโยบายการจ่ายเงินปันผล

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

12. โครงสร้างการจัดการ

12.1 คณะกรรมการบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 คณะกรรมการบริษัทฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 5 ท่าน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2563
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	รักษาการประธานกรรมการ	5/5
2. นายกิตติพงศ์ พตกษอรุณ	กรรมการ	5/5
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	5/5
4. นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	5/5
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	5/5

นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน

โดยมี นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัทฯ

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัทฯ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร และนายกิตติพงศ์ พตกษอรุณ กรรมการ 2 คนนี้ ลงลายมือชื่อร่วมกัน และประทับตราสำคัญของบริษัทฯ

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัทฯ

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

2. กำหนดหรือเปลี่ยนแปลงชื่อกรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อผูกพันบริษัทฯ

3. กำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และทิศทางการดำเนินงานของบริษัทฯ รวมทั้งกำกับดูแลให้ฝ่ายบริหารดำเนินการให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่ผู้ถือหุ้นและการเติบโตอย่างยั่งยืน

4. พิจารณาตัดสินใจในเรื่องที่มีสาระสำคัญ เช่น แผนธุรกิจ งบประมาณ โครงการลงทุนขนาดใหญ่ อำนาจการบริหาร และรายการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด

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

6. จัดให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน และมาตรการการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินการในเรื่องดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

7. จัดทำรายงานคณะกรรมการประจำปี และรับผิดชอบต่อการจัดทำและการเปิดเผยงบการเงิน เพื่อแสดงถึงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอต่อผู้ถือหุ้น

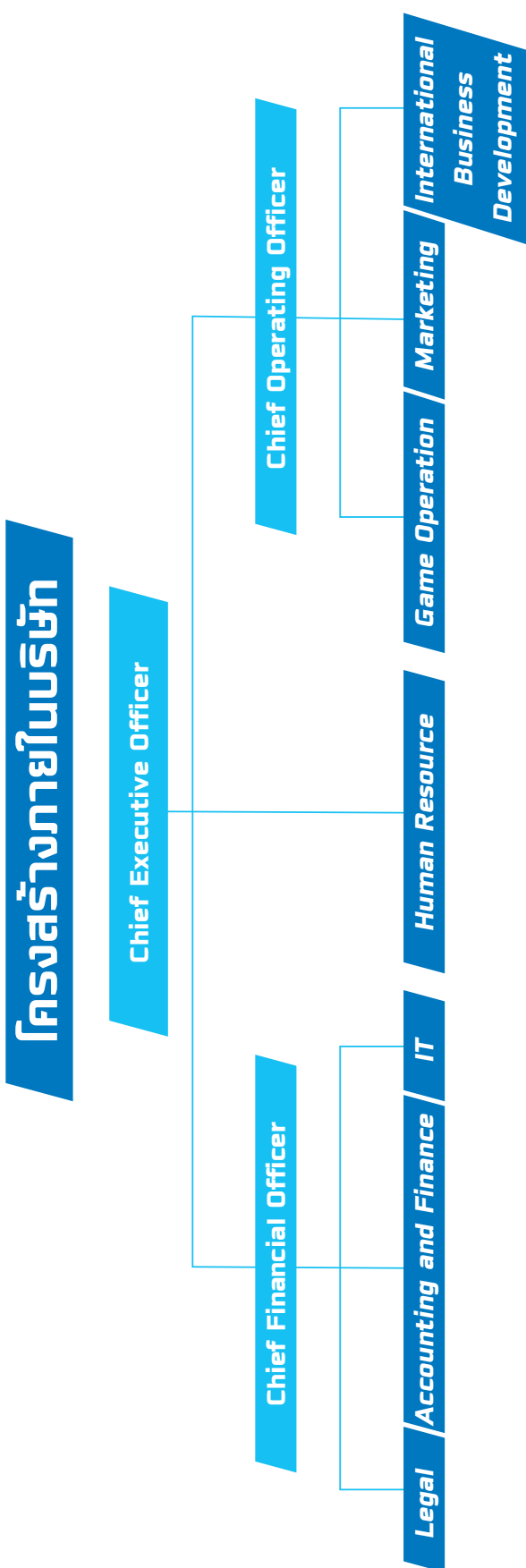
ทั้งนี้ การมอบอำนาจแก่คณะอนุกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นจะไม่รวมถึงการมอบอำนาจที่ทำให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว สามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ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

นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ ได้พิจารณามอบอำนาจให้แก่คณะอนุกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นในการทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานและการลงทุนตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ โดยได้มีการกำหนดขอบเขตและวงเงินในแต่ละระดับอย่างชัดเจน ทั้งนี้ ไม่มีการมอบอำนาจในลักษณะไม่จำกัดวงเงินแต่อย่างใด

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

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 4 ท่าน ดังนี้

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



ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ และบริษัทย่อยให้เป็นไปตามมติและนโยบายของคณะกรรมการบริษัทฯ และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคลในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใด ๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้ตามเห็นสมควร
 2. ดำเนินการและบริหารจัดการการดำเนินงานที่เกี่ยวกับการบริหารงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
 3. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 40.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
 4. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคลในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหารตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่ที่แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหารในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และภายในระยะเวลาที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเห็นสมควร และประธานเจ้าหน้าที่บริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
 5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ และบริษัทย่อย ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ และบริษัทย่อย
 6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย โดยอยู่ภายใต้กรอบงบประมาณที่ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทฯ ในแต่ละปี
 7. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ หรือคณะกรรมการบริหารเป็นคราว ๆ ไป
- ทั้งนี้ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อคณะกรรมการบริหาร และให้ประธานเจ้าหน้าที่บริหารปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนดไว้
- อนึ่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหารไม่มีอำนาจในการดำเนินการใด ๆ ในหรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการกำกับตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ด. ประกาศกำหนด

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใด ๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ ได้ตามเห็นสมควร
2. ดำเนินการและบริหารจัดการกิจการที่เกี่ยวกับการบริหารงานทั่วไปของบริษัทฯ
3. มีอำนาจจ้าง แต่งตั้ง โยกย้าย ปลดออก เลิกจ้าง กำหนดอัตราค่าจ้าง ให้บำเหน็จรางวัล ปรับขึ้นเงินเดือน ค่าตอบแทนเงินโบนัส ของพนักงานทั้งหมดของบริษัทฯ ในตำแหน่งต่ำกว่าระดับผู้บริหาร ตลอดจนแต่งตั้งตัวแทนฝ่ายนายจ้างในคณะกรรมการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพของบริษัทฯ
4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 20.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ

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

6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บันทึกลง เพื่อให้เกิดการปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร

7. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ

8. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหารเป็นคราว ๆ ไป

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

12.3 เลขาธิการบริษัทฯ

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

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้

- ทะเบียนกรรมการ
- หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี
- หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น

2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร

3. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด

4. ให้คำแนะนำด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อพึงปฏิบัติด้านการกำกับดูแลการดำเนินกิจกรรมของคณะกรรมการให้เป็นไปตามกฎหมาย

5. ทำหน้าที่ในการดำเนินการจัดประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ และการประชุมผู้ถือหุ้น

6. ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่กำกับดูแล เช่น สำนักงาน ก.ล.ด. ตลาดหลักทรัพย์ฯ และดูแลการเปิดเผยข้อมูล และรายงานสารสนเทศต่อหน่วยงานที่กำกับดูแลและสาธารณชนให้ถูกต้องครบถ้วนตามกฎหมาย

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

12.4 ค่าตอบแทนผู้บริหาร

ค่าตอบแทนกรรมการที่เป็นตัวเงินในปี 2563

กรรมการ	ค่าตอบแทน (บาท)	เบี้ยประชุม (บาท)
1. Mr. Tan Tgow Lim (ลาออก 31 ตุลาคม 2563)	330,000.00	-
2. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	264,000.00	-
3. นายเลิศชาย กันภัย (ลาออก 15 กุมภาพันธ์ 2563)	44,000.00	-
4. นายกิตติพงษ์ พุดกษอรุณ	220,000.00	-
5. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	264,000.00	264,000.00
6. นางมลฤดี สุขพันธ์รัตน์	264,000.00	198,000.00
7. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	264,000.00	198,000.00
รวม	1,650,000.00	660,000.00

ค่าตอบแทนผู้บริหารที่เป็นตัวเงินในปี 2563

ตำแหน่ง	จำนวน (คน)	ค่าตอบแทน ^ก (บาท)
ผู้บริหาร ^ข	6	11,765,488.47 ^ก

หมายเหตุ :

^ก ประกอบด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา และค่าสวัสดิการ

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

^ก คำนวณค่าตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง โดยมีผู้บริหารบางท่านได้ลาออกจากบริษัทฯ ในระหว่างปี

13. การกำกับดูแลกิจการ

13.1 นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

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

บริษัทฯ มีนโยบายการกำกับดูแลกิจการสำหรับเป็นแนวทางในการปฏิบัติ ซึ่งมีสาระสำคัญแบ่งออกเป็น 5 หมวด ดังนี้

1. สิทธิของผู้ถือหุ้น

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

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่าง ๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นการส่งเสริมและอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

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

2. ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใด ๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือริดรอนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น หรือส่งข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณี

เป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น

- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อนักทนายเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้อิทธิพลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

3. บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ได้ให้ความสำคัญแก่การกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น ตลอดจนสาธารณชน และสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติต่อบุคคลเหล่านี้ตามสิทธิ เงื่อนไข ข้อกฎหมาย และกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลและปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะให้มีการร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้เสียในกลุ่มต่าง ๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่ อินทราเน็ต และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้การดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ มีผลการดำเนินงานที่ดี เติบโตอย่างมั่นคง และมีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสภาพความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และอำนาจไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ
- คณะกรรมการบริษัทฯ : คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม
- พนักงาน : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถและประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ อีกทั้งยังพัฒนาพนักงานอย่างต่อเนื่องให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมและสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อการดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การจัดทำประกันชีวิตและประกันสุขภาพ การจัดให้มีการช้อปปิ้ง การจัดให้มีระบบป้องกันภัย จากข้อมูลการเกิดอุบัติเหตุและการหยุดงานในปี 2563 พบว่า สถิติการเกิดอุบัติเหตุหรืออัตรา การหยุดงานจากการเจ็บป่วยเนื่องจากการทำงานเท่ากับศูนย์
- ลูกค้า : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยนำเสนอบริการที่มีคุณภาพ และพร้อมตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยเอาใจใส่ รับฟังข้อต่อลูกค้า และรักษาความลับของลูกค้า รวมถึงเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็น และจัดให้มีผู้รับฟังข้อร้องเรียนของลูกค้า ทั้งนี้ เอเซียซอฟท์ฯ ได้มีการให้ลูกค้าประเมินความพึงพอใจทุกครั้งหลังจากรับบริการ โดยในปี 2563 ภาพรวมความพึงพอใจในการให้บริการของลูกค้า คิดเป็นร้อยละ 95.36
- คู่ค้าและเจ้าหนี้ : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าและเจ้าหนี้ตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญาอย่างเป็นธรรม และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต
 - นโยบายเกี่ยวกับคู่ค้า : บริษัทฯ มีนโยบายที่จะให้การปฏิบัติต่อคู่ค้าอย่างเสมอภาค และเป็นธรรม โดยคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และตั้งอยู่บนพื้นฐานที่เป็นธรรมต่อทั้งสองฝ่าย หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์ รวมทั้งปฏิบัติตามพันธสัญญา ให้ข้อมูลที่เป็นจริง รายงานที่ถูกต้อง ปฏิบัติตามเงื่อนไขต่าง ๆ ที่ตกลงกันไว้กับคู่ค้าอย่างเคร่งครัด ในกรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติตามเงื่อนไขข้อใดได้ ต้องรีบแจ้งล่วงหน้า เพื่อร่วมกันพิจารณาหาแนวทางแก้ไขเกณฑ์การคัดเลือกเข้าเป็นคู่ค้า

- นโยบายเกี่ยวกับเจ้าหน้าที่ : บริษัทฯ มีนโยบายที่จะปฏิบัติตามเงื่อนไข สัญญา และข้อผูกพันที่ตกลงกันไว้กับเจ้าหน้าที่อย่างเคร่งครัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องวัตถุประสงค์การใช้เงิน การชำระคืน การดูแลคุณภาพหลักทรัพย์ ค่าประกัน และเรื่องอื่นใดที่ได้ให้ข้อตกลงไว้กับเจ้าหน้าที่ ในกรณีที่ไม่สามารถปฏิบัติตามเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งได้ บริษัทฯ จะรีบแจ้งให้เจ้าหน้าที่ทราบโดยเร็วเพื่อร่วมกันพิจารณาหาแนวทางแก้ไข โดยบริษัทฯ มุ่งมั่นในการรักษาสัมพันธภาพที่ยั่งยืนกับเจ้าหน้าที่ และให้ความเชื่อถือซึ่งกันและกัน โดยกำหนดแนวทางในการบริหารเงินทุน เพื่อสร้างความมั่นคงที่แข็งแกร่ง และป้องกันมิให้บริษัทฯ อยู่ในสถานะที่ยากลำบากต่อการชำระหนี้คืนแก่เจ้าหน้าที่ และให้ความสำคัญต่อการบริหารสภาพคล่องทางการเงิน โดยการวางแผนชำระหนี้ให้แก่เจ้าหน้าที่อย่างชัดเจนและตรงตามเวลาที่กำหนด อย่างไรก็ตาม คณะกรรมการบริษัทฯ ได้ให้ความสำคัญต่อการติดตามวางแผนและควบคุมสภาพคล่องทางการเงินให้มีความเหมาะสมกับกิจกรรมทางการเงินของบริษัทฯ โดยมีกระบวนการประเมินความสามารถเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่มีนัยสำคัญครบทุกด้าน ทั้งภายใต้ภาวะปกติและภาวะวิกฤต
- คู่แข่ง : บริษัทฯ ประพฤติตนรอบคอบด้านการแข่งขันที่ดี หลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต และไม่มียุทธศาสตร์ในการแข่งขันทางการค้า โดยใช้วิธีการใด ๆ ให้ได้มาซึ่งข้อมูลคู่แข่งอย่างถูกต้องเหมาะสมและขัดต่อจริยธรรม
- ชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม จึงมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มีความรุนแรง การสอดแทรกคำเตือนในเกมและโฆษณา รวมทั้งการจัดสัมมนาต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาอย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายแรกในประเทศไทยที่จัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม ซึ่งเป็นการสนับสนุนนโยบายภาครัฐในการจัดกลุ่มอายุรวมทั้งจัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อทำหน้าที่ตรวจสอบและเฝ้าระวังในเกม และป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรง การพนัน หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ มีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์แก่ผู้เล่นเกม และมีส่วนช่วยในการขยายตัวของการใช้อินเทอร์เน็ตและโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น
- นโยบายและแนวปฏิบัติด้านทรัพย์สินทางปัญญา : บริษัทฯ ดำเนินธุรกิจภายใต้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ทั้งด้านลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร หรือทรัพย์สินทางปัญญา ด้านอื่นที่กฎหมายกำหนด เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง ดังนั้นการนำผลงานต่าง ๆ มาใช้ภายในบริษัทฯ จะต้องมีการตรวจสอบเพื่อให้มั่นใจว่าการใช้ผลงานเหล่านั้นจะไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น
 - นโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน : บริษัทฯ เคารพในสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานที่ทุกคนต้องได้รับอย่างเสมอภาคกัน บริษัทฯ จึงส่งเสริมให้พนักงานทุกคนมีสิทธิ เสรีภาพ ความเสมอภาคของบุคคลปราศจากการล่วงละเมิดหรือกดขี่ข่มเหงในทุกรูปแบบ การจ้างงานที่เป็นธรรม และจะไม่มีส่วนร่วมกับการกระทำใด ๆ ที่ขัดต่อหลักสิทธิมนุษยชน

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

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

โดยส่งมายังที่ตั้งสำนักงานใหญ่ของบริษัทฯ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

เลขที่ 9 อาคาร ยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง

แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

• อีเมล : auditcom@asiasoft.co.th หรือ corporate@asiasoft.net

• โทรศัพท์ : 66 2769 8888

• โทรสาร : 66 2717 4250

มาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต

เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ร้องเรียนและผู้แจ้งเบาะแส บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการเก็บข้อมูลร้องเรียนไว้เป็นความลับ และมีมาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต มิให้ได้รับการบ่มชู่หรือคุกคามจากการแจ้งข้อมูลหรือเบาะแสนั้น และสำหรับผู้ร้องเรียนที่เป็นพนักงาน จะได้รับความคุ้มครอง มิให้ได้รับผลกระทบต่อสถานภาพการทำงาน ส่วนผู้ใดที่กระทำการตอบโต้หรือคุกคามผู้ให้เบาะแสดังกล่าวจะดำเนินการอย่างเหมาะสม รวมทั้งถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย ซึ่งรายละเอียดของการรับและพิจารณาข้อร้องเรียน และมาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต เปิดเผยไว้ในหน้าเว็บไซต์ของบริษัทฯ <https://investor.asiasoft.net> ในหัวข้อ Corporate Governance

4. การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่น ๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินธุรกิจ

- เปิดเผยข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่ในคณะกรรมการชุดต่าง ๆ เช่น จำนวนครั้งที่เข้าประชุม
- เปิดเผยแนวทางในการสรรหากรรมการ แนวทางการประเมิน และผลประโยชน์การปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
- เปิดเผยนโยบายการจ่ายค่าตอบแทนกรรมการและผู้บริหารระดับสูง รวมทั้งรูปแบบ ลักษณะ และจำนวนค่าตอบแทนที่แต่ละคนได้รับจากการเป็นกรรมการในคณะกรรมการชุดต่าง ๆ
- เปิดเผยนโยบายการดูแลสิ่งแวดล้อมและสังคม และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- รายงานนโยบายการกำกับดูแลกิจการ และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านหน่วยงานนักลงทุนสัมพันธ์

5. ความรับผิดชอบของคณะกรรมการ โครงสร้าง และคณะกรรมการชุดต่าง ๆ

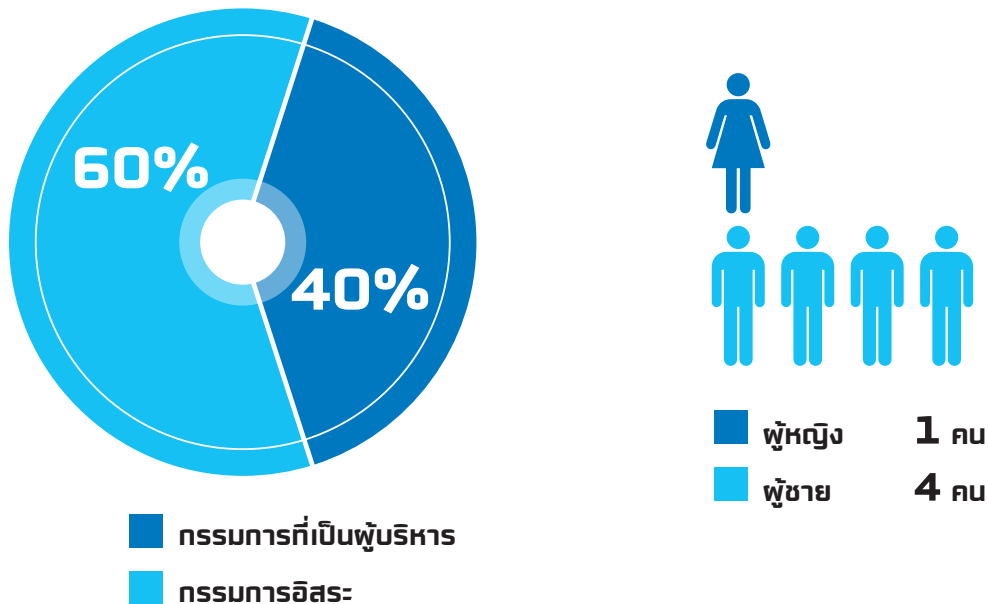
โครงสร้างคณะกรรมการบริษัท

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

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

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

สัดส่วนของกรรมการอิสระ ในคณะกรรมการบริษัท



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

บทบาทหน้าที่ประธานกรรมการ

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

ความขัดแย้งทางผลประโยชน์

- คณะกรรมการบริษัทฯ จะพิจารณาการทำรายการระหว่างกันที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์ระหว่างผู้ถือหุ้นกรรมการและฝ่ายบริหารด้วยความรอบคอบ ซื่อสัตย์สุจริต มีเหตุผล และเป็นอิสระภายในกรอบจริยธรรมที่ดี ตลอดจนการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน เพื่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ โดยรวมเป็นสำคัญ โดยยึดถือการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และวิธีการตามประกาศคำสั่ง หรือข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยอย่างเคร่งครัด รวมทั้งให้คณะกรรมการตรวจสอบให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของการทำรายการที่เกี่ยวข้องกันนั้น
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้มีมาตรการและขั้นตอนการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันกับบริษัทที่เกี่ยวข้องหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง โดยห้ามมิให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งทางตรงและทางอ้อม มีส่วนร่วมในการพิจารณาและอนุมัติรายการ และกำหนดให้คณะกรรมการตรวจสอบร่วมพิจารณา และให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมผลของรายการที่น่าเสนอนั้น เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ ตลอดจนให้มีการเปิดเผยข้อมูลการทำรายการระหว่างกันไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไปในรายงานประจำปี

การถ่วงดุลของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ ประกอบด้วย กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ จำนวน 3 คน รักษาการประธานกรรมการ และกรรมการที่เป็นผู้บริหารจำนวน 2 คน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 บริษัทฯ มีกรรมการจำนวนทั้งสิ้น 5 คน โดยมีการถ่วงดุลของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารดังนี้

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

คำตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดคำตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดคำตอบแทนกรรมการ ดังนี้

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

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายคำตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละคน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

การประชุมคณะกรรมการ

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

รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งรวมถึงงบการเงินของบริษัทฯ งบการเงินรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี ทั้งนี้ รายงานทางการเงินดังกล่าวจัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยเลือกใช้นโยบายบัญชีที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับ และถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งได้ใช้ดุลยพินิจอย่างระมัดระวังในการจัดทำ และดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

การประเมินตนเองของคณะกรรมการ

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

การปฐมนิเทศกรรมการใหม่

คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้มีการปฐมนิเทศกรรมการใหม่ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจในธุรกิจและการดำเนินการด้านต่าง ๆ ของบริษัทฯ เพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ

การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

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

ความสัมพันธ์กับผู้ลงทุน

คณะกรรมการให้ความสำคัญต่อการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยข้อมูลที่เปิดเผยจะต้องมีความถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส ทันท่วงที และทันเวลา ซึ่งรวมถึงรายงานทางการเงิน ผลการดำเนินงาน ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยจะเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน โดยผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งจากการจัดกิจกรรมพบปะนักลงทุน นักวิเคราะห์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเผยแพร่ข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงาน ก.ล.ด. รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทฯ (www.asiasoft.net) และบริษัทฯ ได้จัดตั้งทีมงานนักลงทุนสัมพันธ์ (Investor Relations Unit) เพื่อดูแลและให้บริการข้อมูลข่าวสาร และตอบข้อซักถามแก่ผู้ถือหุ้น นักลงทุน นักวิเคราะห์ และประชาชนทั่วไป โดยผู้ลงทุนสามารถสอบถามข้อมูลได้ทางโทรศัพท์ 02-769-8861 หรือทางอีเมล ir@asiasoft.net

ทั้งนี้ในปี 2563 บริษัทฯ ได้จัดกิจกรรมให้นักวิเคราะห์และนักลงทุนเป็นระยะ ๆ ดังนี้

กิจกรรมในปี 2563	จำนวนครั้ง
ให้ข้อมูลนักวิเคราะห์ กองทุนและผู้ถือหุ้น	50
การประชุมทางโทรศัพท์กับกองทุนต่างประเทศ	2
การพบปะผู้ลงทุนสถาบัน ผู้ลงทุนทั่วไป นักวิเคราะห์	13
เยี่ยมชมบริษัทฯ (Site Visit)	10

13.2 คณะกรรมการชุดย่อย

คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 คน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2563
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระและประธานกรรมการตรวจสอบ	6/6
2. นางมฤดี สุขพันธ์รัตน์	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ	6/6
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระและกรรมการตรวจสอบ	6/6

โดยมี นางสาวชลธิชา สมบัติมงคล เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2562 เป็นต้นไป

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

1. สอบทานให้บริษัทฯ มีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ
2. สอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน (Internal Control) และระบบการตรวจสอบภายใน (Internal Audit) ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย หรือเลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน หรือหน่วยงานอื่นใดที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการตรวจสอบภายใน
3. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
4. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งบุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และเสนอคำตอบแทนของบุคคลดังกล่าว รวมถึงการถอดถอนหรือเลิกจ้างบุคคลดังกล่าว รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่ฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวเหมาะสมและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ
6. จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัทฯ ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้
 - ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับความพอเพียงของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี
 - ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์
 - จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบแต่ละคน
 - ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎบัตร (Charter)
 - รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบภายใต้ขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ

7. ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ มอบหมายด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 คน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2563
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานกรรมการบริหาร	6/6
2. นายกิตติพงษ์ พฤตขอรุณ	กรรมการบริหาร	6/6
3. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	กรรมการบริหาร	6/6

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

1. วางแผนและกำหนดนโยบาย ทิศทาง และกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการบริษัทฯ อนุมัติ
2. กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจ และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้อนุมัติแล้ว ซึ่งอยู่ภายใต้กฎหมาย เงื่อนไข กฎระเบียบ และข้อบังคับของบริษัทฯ
3. กำหนดโครงสร้างองค์กร อำนาจการบริหารจัดการ นโยบายอัตราค่าตอบแทน และโครงสร้างเงินเดือนของบริษัทฯ รวมถึงการแต่งตั้ง การว่าจ้าง การโยกย้าย การกำหนดเงินค่าจ้าง ค่าตอบแทน โบนัสพนักงานระดับผู้บริหาร และการเลิกจ้าง
4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาซึ่งมากกว่า 20 ล้านบาท แต่ไม่เกิน 40 ล้านบาท
5. มีอำนาจในการทำธุรกรรมทางการเงินกับธนาคาร/สถาบันการเงิน ในเรื่องการเปิดบัญชี ปิดบัญชี การให้กู้ยืมเงิน การกู้ยืมเงิน การจัดหาวงเงินสินเชื่อ จำนำ จำนอง ค้ำประกัน และอื่น ๆ รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดินใด ๆ เพื่อการดำเนินงานตามปกติธุรกิจตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 40 ล้านบาท
6. พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัทฯ
7. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนคณะกรรมการบริหารตามเห็นสมควร ภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
8. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ มอบหมาย

อนึ่ง การอนุมัติรายการดังกล่าวข้างต้นจะต้องไม่มีลักษณะเป็นการอนุมัติรายการที่ทำให้คณะกรรมการบริหารหรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะกรรมการบริหารสามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด ที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้ำ ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ด. ประกาศกำหนด

ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ มีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

13.3 การสรรหาและแต่งตั้งกรรมการและผู้บริหารระดับสูงสุด

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

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง
2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป
3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทฯ มีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัทฯ ทั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตาม กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

สำหรับการสรรหาผู้บริหารระดับสูง คณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่พิจารณา และแต่งตั้ง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และงานที่รับผิดชอบ

13.4 การกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

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

นอกจากนี้ ในกรณีที่บริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

13.5 การดูแลเรื่องการใช้อข้อมูลภายใน

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

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

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

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

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

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

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

13.6 ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ในปี 2562 บริษัท มาชาร์ส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 2 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พัวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.10 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.06 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในมาเลเซีย AS Online Sdn. Bhd. ซึ่งมี Ari & Co. (AF 1351) ประเทศมาเลเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.01 ล้านบาท)

ในปี 2563 บริษัท มาชาร์ส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 2 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พัวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.10 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.06 ล้านบาท และไม่รวมบริษัทย่อยในมาเลเซีย AS Online Sdn. Bhd. ซึ่งมี Ari & Co. (AF 1351) ประเทศมาเลเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.01 ล้านบาท)

รายละเอียดค่าตอบแทนผู้สอบบัญชีมีดังนี้

ประเภทค่าตอบแทน	ปี 2563			ปี 2562		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (4 บริษัท)	รวม	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (4 บริษัท)	รวม
ค่าตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)						
- ค่าตรวจสอบงบการเงินประจำปี	2,050,125.00	2,417,634.16	4,467,759.16	1,952,500.00	1,222,243.84	3,174,743.84
- ค่าสอบทานงบการเงินรายไตรมาส (3 ไตรมาส)	693,000.00	1,715,869.02	2,408,869.02	660,000.00	1,296,091.91	1,956,091.91
รวมค่าตอบแทนการสอบบัญชี	2,743,125.00	4,133,503.19	6,876,628.19	2,612,500.00	2,518,335.75	5,130,835.75
ค่าตอบแทนอื่น (บาท)						
- บริษัท มาชาร์ส จำกัด	56,955.68	-	56,955.68	53,530.00	71,510.03	125,040.03
รวมค่าตอบแทนอื่น	56,955.68	-	56,955.68	53,530.00	71,510.03	125,040.03
รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด	2,800,080.68	4,133,503.19	6,933,583.87	2,666,030.00	2,589,845.78	5,255,875.78



ความรับผิดชอบ ต่อสังคม

ASIASOFT ANNUAL REPORT 2020

14. ความรับผิดชอบต่อสังคม

พันธกิจของ เอเชียซอฟท์ฯ คือ “การสร้างสรรคประโยชน์แห่งความสนุกตื่นเต้นไม่รู้จบ ทั้งในโลกจริงและโลกออนไลน์” และเพื่อให้บรรลุพันธกิจดังกล่าว ปัจจัยหนึ่งที่สำคัญคือการให้บริการลูกค้า โดยเป้าหมายที่เรายึดมั่นมาตลอด คือการให้บริการที่มีคุณภาพ จริงใจ และซื่อตรง เพื่อความพอใจสูงสุดของลูกค้า เราจึงพัฒนาและยกระดับการให้บริการแก่ลูกค้าอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การส่งมอบความบันเทิงในรูปแบบออนไลน์ให้แกลูกค้าในภูมิภาคมีคุณภาพอย่างสมบูรณ์ที่สุด ทั้งนี้ เรายังให้บริการอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งมีส่วนประกอบที่สำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

14.1 ด้านเศรษฐกิจ

เอเชียซอฟท์ฯ ยึดหลักการดำเนินธุรกิจตามหลัก “บริษัทภิบาล” จัดทำโครงสร้างและกระบวนการดำเนินงานภายในเพื่อกำหนดทิศทางและดูแลผลการดำเนินงานให้เกิดมูลค่าสูงสุด พร้อมทั้งส่งเสริมและผลักดันให้การดำเนินธุรกิจมีความมั่นคงได้แก่

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

การประเมินการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (Thailand Institute of Director : IOD) เอเชียซอฟท์ฯ ได้เข้าร่วมโครงการสำรวจการกำกับดูแลกิจการบริษัทจดทะเบียนปี 2563 โดยพิจารณาจาก 5 หมวดข้างต้น รวม 241 ข้อ โดยได้รับคะแนนประเมินภาพรวมอยู่ในระดับ 70 - 79 คะแนน หรืออยู่ในระดับดี (Good) อย่างต่อเนื่อง

การประเมินคุณภาพการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2563 ของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย โดยสมาคมส่งเสริมการลงทุนไทย เอเชียซอฟท์ฯ ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 94 เพิ่มขึ้นจากปีที่แล้ว โดยคะแนนเฉลี่ยของบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยทั้งหมดเท่ากับร้อยละ 93.10 ส่วนในปี 2562 ได้ผลคะแนนเท่ากับร้อยละ 93 และคะแนนเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ 93.70

เอเชียซอฟท์ฯ กำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลักที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจของเอเชียซอฟท์ฯ และมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของธุรกิจ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งที่ได้รับผลกระทบโดยตรงและโดยอ้อม ดังนี้

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียหลัก	นโยบายและกลยุทธ์	วิธีการและช่องทาง
ลูกค้า : ผู้เล่นเกม	- คัดเลือกเกมและบริการที่มีคุณภาพและตรงความต้องการของผู้เล่น - บริหารเกมให้มีการอัปเดตเนื้อหาอย่างต่อเนื่องและพัฒนาการบริการอย่างสม่ำเสมอ - ดูแลรักษาข้อมูลของลูกค้าให้ปลอดภัยสูงสุด - ดูแลและสร้างความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มผู้เล่น	- สำรวจความพึงพอใจในการให้บริการ - มี Call Center / Live Chat / ช่องทางติดต่อผ่านหน้าเว็บไซต์ - ดำเนินงานภายใต้กรอบของ ISO 27001:2005 พร้อมทั้งดูแลระบบตลอด 24 ชั่วโมงเพื่อให้พร้อมบริการ - มีเจ้าหน้าที่ดูแลด้านการบริหารคอมมูนิตี้อย่างใกล้ชิด
พนักงาน	- ดูแลพนักงานเสมือนคนในครอบครัว - มีสวัสดิการที่ดี - มีสภาพแวดล้อมที่ดีในที่ทำงาน - ดูแลอุปกรณ์สำนักงานให้มีความทันสมัยและอยู่ในสภาพที่ดี - ให้สิทธิทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่มีการกีดกันหรือแบ่งแยก - ส่งเสริมความก้าวหน้าในการทำงานทุกระดับชั้น	- มีช่องทางติดต่อสื่อสารภายในเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง - มีกิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี - มี Town Hall Meeting ผู้บริหารพบปะพูดคุยกับพนักงานอย่างสม่ำเสมอ - สำรวจความพึงพอใจของพนักงานต่อสวัสดิการและกิจกรรมต่าง ๆ - พิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในก่อนรับสมัครบุคคลจากภายนอก - มีการอบรมให้พนักงานเพื่อเพิ่มความรู้และศักยภาพในการทำงาน - จัดพื้นที่โซนพักผ่อนสำหรับพนักงาน - จัดสวัสดิการกิจกรรมการออกกำลังกายหลังเลิกงานในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้พนักงานมีสุขภาพที่ดี
ผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต	- เป็นชุมชนสำหรับผู้เล่นเกม - สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับร้านอินเทอร์เน็ต - สนับสนุนให้มีกิจกรรมภายในร้าน	- จัดแข่งเกมที่ให้บริการของบริษัทฯ - สร้างความสัมพันธ์ที่ดีอย่างสม่ำเสมอ
ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน	- ดำเนินธุรกิจเพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่าสูงสุด - ดำเนินธุรกิจอย่างมีธรรมาภิบาล และปฏิบัติตามหลัก “บรรษัทภิบาล” - ปฏิบัติตามข้อกฎหมาย - มีการกำกับดูแลกิจการที่ดี	- มีช่องทางติดต่อกับบริษัทฯ ผ่านนักลงทุนสัมพันธ์ - ให้ความเสมอภาคแก่ผู้ถือหุ้นและนักลงทุนในการนำเสนอข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ โปร่งใส และถูกต้อง
คู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ	ติดต่อธุรกิจอย่างโปร่งใสและจริงใจ เพื่อผลประโยชน์ที่เหมาะสมร่วมกัน	- จัดทำสัญญาให้มีความเป็นธรรมต่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่าย - สร้างความสัมพันธ์อันดีอย่างใกล้ชิด
ชุมชนและสังคม	ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษาของเยาวชนไทย	- มอบทุนการศึกษา และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แก่โรงเรียน องค์กร หรือมูลนิธิที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน - จัดอบรมให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชน เพื่อเพิ่มทักษะและความสามารถในการทำงาน - รับฟังความคิดเห็นของสังคม เพื่อนำมาปรับปรุงกระบวนการให้บริการ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด - รับเรื่องขอความช่วยเหลือ และจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาแบบยั่งยืน

สิ่งแวดล้อม	• รณรงค์การใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม • ปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานในลักษณะ Smart Office	• สำรวจปริมาณการใช้พลังงาน • ตั้งเป้าการใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า เพื่อลดค่าใช้จ่าย • ใช้เทคโนโลยีด้านไอทีเข้ามาสนับสนุนการทำงาน เพื่อลดการใช้ทรัพยากร เช่น กระดาษ
หน่วยงานราชการและหน่วยงานตรวจสอบ	• ปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบขั้นตอนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด	• มีการตรวจสอบจากหน่วยงานตรวจสอบภายในอย่างเคร่งครัดและสม่ำเสมอ • จัดอบรมให้ความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องแก่พนักงาน

การดำเนินธุรกิจอย่างโปร่งใสเป็นเรื่องที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญ โดยบริษัทฯ เตรียมประกาศเจตนารมณ์ในปี 2564 เพื่อร่วมเป็นส่วนหนึ่งของโครงการต่อต้านทุจริตคอร์รัปชัน ซึ่งอยู่ภายใต้โครงการการสร้างแนวร่วมปฏิบัติของภาคเอกชนไทย ในการต่อต้านการทุจริต (Collective Action Coalition Against Corruption : CAC) ด้วยตระหนักดีว่าการคอร์รัปชันนั้นก่อให้เกิดความเสียหายต่อการพัฒนาระบบเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศ

การรับและพิจารณาข้อร้องเรียน

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

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

โดยส่งมายังที่ตั้งสำนักงานใหญ่ของบริษัทฯ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

เลขที่ 9 อาคาร ยู.เอ็ม.ทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง
แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

- อีเมล : auditcom@asiasoft.co.th หรือ corporate@asiasoft.net
- โทรศัพท์ : 66 2769 8888
- โทรสาร : 66 2717 4250

มาตรการคุ้มครองผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสเกี่ยวกับการทุจริต

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

14.2 ด้านสังคม

ในการดำเนินธุรกิจของเอเชียซอฟท์ฯ หัวใจหลักของการให้บริการความบันเทิงออนไลน์แก่ลูกค้าคือพนักงาน ซึ่งเป็นฟันเฟืองหลักของการขับเคลื่อนธุรกิจส่งมอบความสุขให้แก่ผู้คนในสังคม เอเชียซอฟท์ฯ ให้ความสำคัญและใส่ใจทุกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพนักงานเสมือนเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน เพราะเราเชื่อว่า หากพนักงานทำงานอย่างมีความสุข พวกเขาจะส่งมอบความสุขแบบทวีคูณผ่านการให้บริการไปสู่ลูกค้าผู้ใช้บริการ โดยจำนวนพนักงานของเอเชียซอฟท์ฯ ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศมีทั้งสิ้น 306 คน

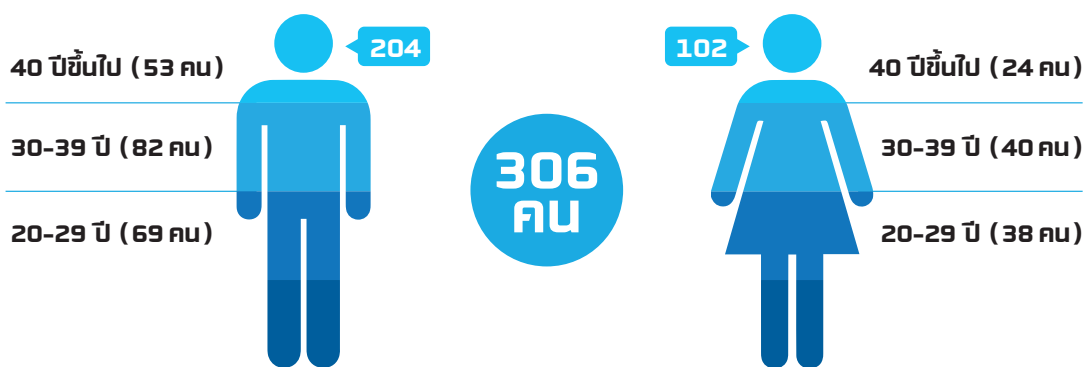
ในปี 2563 มีพนักงานใหม่เข้ามาทำงานกับเอเชียซอฟท์ฯ 63 คน เฉลี่ยมีพนักงานใหม่เข้าทำงานเดือนละ 5 คน ถือได้ว่าเอเชียซอฟท์ฯ ได้สร้างงานสร้างอาชีพหลากหลายตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม ทั้งอาชีพทั่วไป อาชีวะ งานด้านบัญชี ด้านไอที ด้านการตลาด และงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารและจัดการเกม ซึ่งต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและใจรักในเกม

เอเชียซอฟท์ฯ ถือเป็นองค์กรที่สร้างและส่งมอบความสุขในโลกออนไลน์ให้กับสังคม ดังนั้นพนักงานในองค์กรจึงเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เข้าใจความต้องการของผู้ใช้บริการ และเรายังเป็นองค์กรที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศในการจ้างงานและมอบหมายงาน เอเชียซอฟท์ฯ เปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัยมีโอกาสเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ความบันเทิงบนโลกออนไลน์ให้กับสังคม

การพัฒนาศักยภาพของพนักงานในทุกระดับได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารเป็นอย่างดี เนื่องจากเล็งเห็นความสำคัญในการเรียนรู้ เพื่อให้พนักงานทุกคนก้าวตามทันเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ รวมถึงความรู้ต่าง ๆ ที่ออกนอกกรอบเดิม ๆ ในปี 2563 ที่ผ่านมา จึงมีการจัดอบรมสัมมนาให้ความรู้แก่พนักงานอย่างสม่ำเสมอ

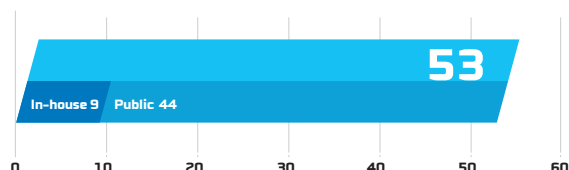
ในปี 2563 มีการพิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในบริษัทฯ จำนวน 17 ตำแหน่ง โดยพิจารณาจากความรู้ความสามารถ และศักยภาพในการรับผิดชอบงานในตำแหน่งที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นนโยบายของบริษัทฯ ในการผลักดันให้พนักงานเติบโตในสายงานที่ทำอยู่

พนักงานของเอเชียซอฟท์ฯ ในปี 2563



การตอบรับสัมมนาในปี 2563

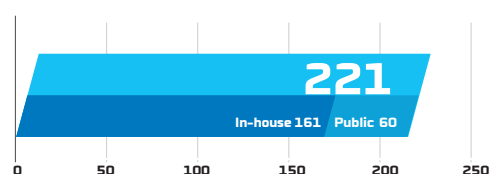
จำนวนหลักสูตรการอบรม



จำนวนชั่วโมงการอบรม



จำนวนพนักงานที่ได้รับการอบรม



*ตัวอย่างหลักสูตรที่อบรม อาทิ เตรียมความพร้อม พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2563 สำเร็จได้ด้วยตนเอง, Leadership: Practical Leadership Skills, Mobile App Marketing 2020: ASO, Advertising & Monetization, กฎหมายดิจิทัลกับงาน HR ที่ HR ต้องรู้และปฏิบัติให้ถูกต้อง

แผนก	In-House Training		Public Training		จำนวน ชั่วโมงรวม
	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	จำนวนคน	จำนวนชั่วโมง	
Management	15	155	3	22	177
Business Development	1	6	0	0	6
Accounting	3	6	3	26	32
Customer Service Team	3	14	1	7	21
Finance	4	53	5	28	81
Human Resources	3	41	6	86	127
IT Services	6	18	5	6	24
IT Support	9	124	2	21	145
Legal	1	6	1	21	27
Marketing	37	227	10	42.5	269.5
Network & System Management	4	26	4	154	180
Operation Center	5	24	1	40	64
Project - PC Games Team	63	507	16	176	683
Purchasing & Admin	1	6	1	6	12
Project Coordinator Team	0	0	0	0	0
Software Development	5	18	1	6	24
Sales	1	8	1	15.5	23.5
รวม	161	1,239	60	657	1,896

นอกจากนี้ บริษัทฯ มีความใส่ใจสวัสดิภาพของพนักงานอย่างครอบคลุมทุกด้าน ทั้งสวัสดิการพื้นฐานที่พนักงานควรได้รับ เช่น เงินเดือน ประกันสังคม เงินช่วยเหลือต่าง ๆ เงินสวัสดิการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ที่สนับสนุนให้พนักงานวางแผนการออมเงินเพื่อใช้ในยามเกษียณ รวมถึงจัดทำประกันกลุ่มที่ครอบคลุมทั้งประกันสุขภาพ ประกันชีวิต และประกันอุบัติเหตุให้แก่พนักงานทุกระดับ เพิ่มเติมจากประกันสังคมที่มีอยู่แล้ว และยังมีสวัสดิการอื่น ๆ เพิ่มเติม ดังนี้

ตรวจสอบสุขภาพประจำปี : เอเชียซอฟท์ฯ จัดให้มีการตรวจสอบสุขภาพจากโรงพยาบาลชั้นนำเป็นประจำทุกปี เพื่อเสริมสร้างสุขภาพที่ดีให้แก่พนักงานทุกคน ซึ่งจะนำมาซึ่งประสิทธิภาพการทำงานที่ดีด้วย



Asiasoft Staff Party : งานสังสรรค์พนักงาน จัดขึ้นในวันที่ 31 มกราคม 2563 ณ คริวจำแลงแปลงกาย (Krua Jamlang Planggai) เพื่อกระชับความสัมพันธ์ระหว่างพนักงานและผู้บริหาร พร้อมช่วยเสริมสร้างความรักความผูกพันในองค์กร



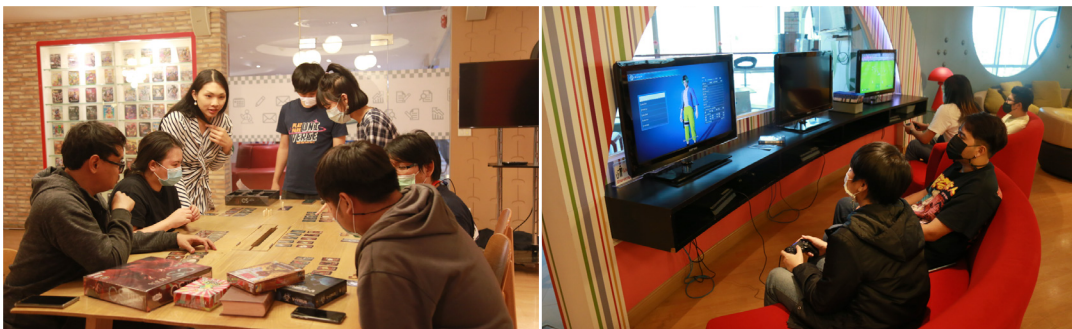
โซนฟิตเนส : บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับสุขภาพของพนักงาน จึงจัดโซนออกกำลังกาย โดยจัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น สลึงไฟฟ้า เครื่องยกน้ำหนัก ดัมเบล จักรยานออกกำลังกาย เพื่อให้พนักงานออกกำลังกายในช่วงเวลาหลังเลิกงาน



โยคะ : นอกเหนือจากโซนออกกำลังกาย บริษัทฯ ยังจัดกิจกรรมโยคะในช่วงหลังเลิกงาน สำหรับกลุ่มพนักงานที่สนใจ เพื่อเพิ่มทางเลือกในการออกกำลังกาย



กิจกรรมสันทนาการ : บริษัทฯ จัดเตรียมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น บอร์ดเกม PlayStation Xbox ปิงปอง ห้องคาราโอเกะ โต๊ะพูล เพื่อช่วยให้พนักงานผ่อนคลายในช่วงเวลาพักและหลังเลิกงาน อีกทั้งยังช่วยกระชับความสัมพันธ์ระหว่างพนักงาน



มาตรการความปลอดภัยสำหรับพนักงานในช่วงการระบาดของโควิด-19 : ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 มีความรุนแรง นอกจากทางบริษัทฯ มีมาตรการให้พนักงานทำงานจากที่บ้าน (Work From Home) เพื่อเว้นระยะห่างแล้ว นั้น สำหรับพนักงานที่จำเป็นต้องเข้าสำนักงาน บริษัทฯ ได้จัดซื้ออุปกรณ์ต่าง ๆ อาทิ เครื่องวัดอุณหภูมิ เครื่องจ่ายแอลกอฮอล์ น้ำยาฆ่าเชื้อในห้องน้ำ รวมถึงผลิตหน้ากากอนามัยแบบผ้าแจกพนักงาน เพื่อลดความเสี่ยงในการแพร่ระบาดแก่พนักงาน



นอกจากนี้ เอเซียซอฟท์ฯ ยังสร้างจิตสำนึกให้พนักงานทุกคนในองค์กรมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้การสร้างสรรค์ความบันเทิงออนไลน์สามารถก้าวไปพร้อมกับสังคมได้อย่างยั่งยืน และเปิดโอกาสให้ทุกคนมีความสุขทั้งในโลกออนไลน์และชีวิตจริง โดยให้ทุกคนรู้จักแบ่งปันความสุขของตนให้กับผู้อื่นในสังคมผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

ASIASOFT SHARING แบ่งปันและมอบโอกาสสู่น้อง ๆ : เอเซียซอฟท์ฯ ตระหนักถึงผลกระทบในวงกว้างจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 อาทิ ครอบครัวรายได้ลดลง ส่งผลต่อการศึกษายาวนาน และอัตราการจ้างงานลดลง ดังนั้น บริษัทฯ จึงขอเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเหลือและเพิ่มโอกาสให้กับสังคม ผ่าน 2 โครงการ ดังนี้

- **โครงการมอบทุนช่วยเหลือทางการศึกษา:** เอเซียซอฟท์ฯ มอบเงินสนับสนุนทุนการศึกษาจำนวน 1,000,000 บาท ให้มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชน ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อเยียวยาช่วยเหลือและมอบโอกาสทางการศึกษาให้แก่เยาวชน เมื่อวันที่ 12 สิงหาคม 2563 โดยทางมูลนิธิได้จัดสรรมอบให้เยาวชน จำนวน 400 ทุน ทุนละ 2,500 บาท



• **โครงการคอร์สอบรม The Digital Work by TeC powered by ASIASOFT** : เอเชียซอฟท์ฯ สนับสนุนคอร์สอบรมหลักสูตรด้านดิจิทัล มาร์เก็ตติ้ง ภายใต้ชื่อโครงการ The Digital Work เสริมทักษะนักศึกษาจบใหม่ ให้พร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงานไทยในยุคดิจิทัล เพื่อมอบความรู้ในสายงานดิจิทัลที่กำลังเป็นที่ต้องการในตลาดปัจจุบันให้แก่นักศึกษาที่มีความสนใจ โดยมีผู้สมัครเข้าร่วมโครงการเกือบ 1,000 คน รับคอร์สเรียนผ่านออนไลน์ จำนวน 4 Modules (มูลค่า 15,000 บาท) และคัดเลือก 40 คนที่ผ่านการทดสอบ ได้รับโอกาสเรียนต่อในคอร์สออฟไลน์ Digital Marketing Analytics and Optimization ระยะเวลา 3 วัน (มูลค่า 9,900 บาท) ซึ่งจัดโดย Thailand e-Business Center



มอบเงินสนับสนุนโครงการ “ก้าวเพื่อน้อง” โดยมูลนิธิก้าวคนละก้าว และ กสศ. : เอเชียซอฟท์ฯ มอบเงินสนับสนุนโครงการ “ก้าวเพื่อน้อง” จำนวน 2,000,000 บาท ให้มูลนิธิก้าวคนละก้าว และ กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) เมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2563 โดยมี คุณอาทิตย์ วัฒนชัย (คุณ บอด้สสม) เป็นผู้รับมอบ เพื่อนำไปสนับสนุนและสร้างโอกาสทางการศึกษาให้เด็ก ๆ ทั่วไทย



มอบชุดคอมพิวเตอร์มือสองแก่โรงเรียนที่ขาดแคลนเพื่อเปิดโอกาสทางการศึกษาแก่เยาวชน : เอเชียซอฟท์ฯ มอบชุดคอมพิวเตอร์มือสอง จำนวน 10 ชุด ให้แก่โรงเรียนบ้านห้วยเคียน จังหวัดพะเยา เมื่อวันที่ 13 มกราคม 2563 เพื่อเป็นสื่อการเรียน การสอน ให้นักเรียนใช้แสวงหาความรู้เพิ่มเติมนอกชั้นเรียน เพื่อให้เยาวชนไทยได้รับโอกาสทางการศึกษาที่ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน



PlayPark Auction for Child : เปิดโอกาสให้เหล่าเกมเมอร์ทั่วประเทศร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการแบ่งปันเพื่อสังคม ด้วยการร่วมประมูลของพรีเมียมจาก 9 เกมดังในเครือ PlayPark เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2563 ซึ่งได้ยอดประมูลรวมทั้งสิ้น 26,664.50 บาท และได้นำรายได้ทั้งหมดโดยไม่หักค่าใช้จ่ายมอบให้ มูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. เพื่อเด็กและเยาวชน ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อสมทบทุนเข้าร่วมโครงการช่วยเหลือครอบครัวของเด็ก ๆ ในการดูแลของมูลนิธิ ซี.ซี.เอฟ. ที่เดือดร้อนจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19



สนับสนุนกิจกรรมวันปีใหม่ 2564 : เอเชียซอฟท์ฯ มอบของที่ระลึกเกม เพื่อเป็นของขวัญในงานปีใหม่ ประจำปี 2564 แก่ศูนย์การศึกษาพิเศษ ส่วนกลาง ซึ่งเป็นศูนย์ปฏิบัติการฟื้นฟูสมรรถภาพผู้พิการทางการศึกษาและเตรียมความพร้อมให้แก่อีกก่อนวัยเรียน เมื่อวันที่ 22 ธันวาคม 2563



14.3 สิ่งแวดล้อม

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

ในปี 2563 ได้ดำเนินโครงการต่อเนื่องจากปี 2562 ปรับลดและควบคุมค่าใช้จ่าย ในส่วนของการใช้ไฟ การใช้น้ำ การใช้กระดาษ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ไม่จำเป็น โดยสามารถปรับลดค่าใช้จ่ายได้ตามเป้าที่วางไว้ มีรายละเอียดดังนี้

การประหยัดพลังงานลดการใช้ไฟฟ้าลงได้ ร้อยละ 57 จากปี 2562 ซึ่งทำได้ดีกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ เนื่องจากมีแผนงานรณรงค์ รวมทั้งมีมาตรการให้พนักงานทำงานที่บ้าน (Work From Home) เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด-19

- ปิดไฟและเครื่องปรับอากาศระหว่างพักเที่ยงและหลังเลิกงาน
- เปลี่ยนหลอดประหยัดไฟเป็นหลอด LED

การประหยัดการใช้น้ำประปา ลดลงได้ ร้อยละ 57 จากปี 2562

- รณรงค์การใช้น้ำอย่างประหยัดและการใช้ห้องน้ำอย่างถูกวิธี

การนำระบบการอนุมัติเอกสารทางออนไลน์มาใช้ ทำให้สามารถลดปริมาณการใช้เอกสารในรูปแบบกระดาษ โดยเปลี่ยนมาจัดเก็บเอกสารและการเซ็นอนุมัติเบิกจ่ายต่าง ๆ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์แทน รวมถึงรณรงค์การนำเอกสารที่ไม่ได้ใช้แล้วกลับมาใช้ซ้ำ (Reuse) อีกครั้ง โดยในปี 2563 สามารถลดปริมาณการใช้กระดาษไปได้ ร้อยละ 45 เมื่อเทียบกับปี 2562 และปี 2564 เรายังคงจะรณรงค์อย่างต่อเนื่อง เพราะการประหยัดพลังงานถือเป็นหนึ่งในความรับผิดชอบต่อสังคม

15. การควบคุมภายใน และการบริหารจัดการความเสี่ยง

คณะกรรมการบริษัทและคณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินระบบการควบคุมภายใน ตามแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายใน และสรุปความเห็นว่าเป็นว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและเหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจ ไม่มีข้อบกพร่องเกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในที่เป็นสาระสำคัญ สามารถป้องกันทรัพย์สินของบริษัทฯ และบริษัทอยู่จากการที่ผู้บริหารนำไปใช้โดยมิชอบหรือโดยไม่มีอำนาจ นอกจากนี้ คณะกรรมการได้เน้นให้บริษัทฯ พัฒนาระบบการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามหลักการกำกับดูแลกิจการสำหรับบริษัทจดทะเบียนปี 2549 ของตลาดหลักทรัพย์ฯ จากนั้นต่อไป บริษัทฯ จะมีการจัดทำรายงานเพื่อบริหารความเสี่ยงอย่างเคร่งครัดเพื่อรายงานต่อผู้บริหาร

15.1 การควบคุมภายใน

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

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 1/2563 เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2563 โดยมีกรรมการตรวจสอบทุกท่านเข้าร่วมประชุมด้วย คณะกรรมการบริษัทได้ร่วมกันพิจารณาและประเมินระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ และได้อนุมัติแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ ที่ฝ่ายบริหารจัดทำแล้ว สรุปได้ว่า จากการประเมินระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ใน 5 ส่วน ซึ่งแบ่งออกเป็นหลักการย่อย จำนวน 17 หลักการ คือ (1) การควบคุมภายในองค์กร แบ่งออกเป็น 5 หลักการ (2) การประเมินความเสี่ยง แบ่งออกเป็น 4 หลักการ (3) การควบคุมการปฏิบัติงาน แบ่งออกเป็น 3 หลักการ (4) ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 หลักการ และ (5) ระบบการติดตาม แบ่งออกเป็น 2 หลักการ คณะกรรมการบริษัทรับทราบความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบว่า ระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และที่ผ่านมา บริษัทฯ ไม่พบข้อบกพร่องที่สำคัญของระบบการควบคุมภายในที่จะมีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ และการแสดงความคิดเห็นของผู้สอบบัญชีในงบการเงิน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ มีการจัดระบบควบคุมภายในตามแบบที่ตลาดหลักทรัพย์ฯ เสนอแนะ และสอดคล้องกับมาตรฐานสากลของ The Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission หรือ COSO ที่กำหนดไว้เป็น Internal Control Framework

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

2. การประเมินความเสี่ยง : บริษัทฯ มีการพิจารณาปัจจัยเสี่ยงที่บริษัทฯ ประสบอยู่หรือคาดว่าจะประสบ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลกระทบและโอกาสที่ความเสี่ยงนั้นจะเกิดขึ้น แล้วกำหนดมาตรการป้องกันและจัดการความเสี่ยงนั้น จัดทำเป็นรายงานบริหารความเสี่ยง และมีการติดตามผลเป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ

3. การควบคุมการปฏิบัติงาน : บริษัทฯ สร้างกลไกในการควบคุมให้กับผู้บริหาร โดยพัฒนาระบบต่าง ๆ เช่น ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการด้านความปลอดภัย (ISO:27001) เพื่อใช้กับระบบการบริหารคุณภาพและการให้บริการลูกค้าและ

กิจกรรมการควบคุมอื่น ๆ ที่เน้นผลในเรื่องความน่าเชื่อถือของข้อมูล การดูแลรักษาทรัพย์สินของบริษัทฯ และการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร และความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศ

4. ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล : บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบสารสนเทศและช่องทางการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยจัดทำอินทราเน็ตและเว็บไซต์ ซึ่งเน้นการติดต่อสื่อสารในทุกระดับ

5. ระบบการติดตาม : บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลพนักงาน 2 ครั้งต่อปี และแจ้งผลการประกอบการในทุกไตรมาส โดยผ่านการประชุมผู้บริหารและการประชุมพนักงาน

15.2 การตรวจสอบภายใน

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

ในปี 2563 คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัท Baker Tilly เป็นที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบระบบการควบคุมภายในของระบบงานทั่วไป ระบบการจัดทำรายงานทางการเงิน ระบบรายได้ ระบบสารสนเทศ และระบบบัญชีและการเงิน

ในปี 2564 คณะกรรมการตรวจสอบอยู่ในระหว่างคัดเลือกที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท Playpark Pte. Ltd. บริษัทย่อยซึ่งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ ทั้งนี้ การแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อปฏิบัติงานตรวจสอบภายในจะต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

15.3 ผู้ประสานงานกับหน่วยงานตรวจสอบภายในและกำกับดูแลการปฏิบัติงานของบริษัทฯ

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

รายละเอียดผู้ประสานงาน

นายชวรินทร์ ตรีถาวรยืนยง (37 ปี)

ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน

คุณวุฒิทางการศึกษา :

ปริญญาโท วิทยาศาสตร์ สาขาการเงิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยอีสัสัมชัญ

ประสบการณ์ทำงาน :

สิงหาคม 2563 - ปัจจุบัน

ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

มิถุนายน 2562 - กรกฎาคม 2562
 รองกรรมการผู้จัดการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน
 บริษัท วอริกซ์ สปอร์ต จำกัด

พฤศจิกายน 2560 - มิถุนายน 2562
 ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน
 บริษัท ไรยอลพลัส จำกัด

ธันวาคม 2550 - ตุลาคม 2560
 ผู้จัดการอาวุโส สายงานสอบบัญชี
 บริษัท ไพร์ชวอเตอร์แอสซูเรอร์ เอบีเอเอส จำกัด

หน้าที่ความรับผิดชอบของหัวหน้างานตรวจสอบภายใน

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

16. รายการระหว่างกัน

มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

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

บริษัทฯ บริษัทย่อย และบริษัทร่วมมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขทางการค้าและเกณฑ์ตามที่ตกลงระหว่างบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทร่วม และบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน เหล่านั้น ซึ่งเป็นไปตามปกติธุรกิจ บริษัทฯ ได้เปิดเผยรายการระหว่างกันกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันไว้แล้วในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

**รายการระหว่างกันของบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง
และบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ในปี 2562 และปี 2563 (หน่วย : ล้านบาท)**

บริษัทหรือบุคคล / ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็นในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 62	31 ธ.ค. 63	
Asiasoft International Co., Ltd. (ASI) เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	• รายได้ค่าบริการ • รายได้เงินปันผล	-	-	• ASC เรียกรับค่าจัดทำบัญชี
Playpark Pte Ltd. (ชื่อเดิม Asiasoft Online Pte.Ltd.)(PPSG) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์และมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	• รายได้ค่าจัดทำจำหน่ายบัตรเติมเงิน • รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย • รายได้เกมออนไลน์ • การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ • ดอกเบี้ยรับ • สุกหน้การค่า • สุกหน้การค่า • เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยจ่ายรับ • เจ้าหนี้การค้า • เงินกู้ยืมจากกรรมการ	- 3.98 20.08 0.43 - - 0.05 1.16 - - 1.91 -	- 1.40 23.08 0.21 - - 0.02 0.01 49.65 - - 1.55 -	• รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ ASO • รายได้ค่าลิขสิทธิ์ ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ IT • ASO เรียกรับค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด • ASC เรียกรับค่าบริการเกมออนไลน์
CIB Development Sdn. Bhd. (CIB) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 61.68 และมีการร่วมทุน	• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ • รายได้ค่าจัดทำจำหน่ายบัตรเติมเงิน • รายได้เกมออนไลน์ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ • เจ้าหนี้การค้า • สุกหน้การค่า • สุกหน้การค่า	2.79 0.00 0.33 - 0.01 0.74 0.03	5.83 0.00 0.46 - - 1.84 0.02	• รายได้ค่าที่ปรึกษา ค่าลิขสิทธิ์ • รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ CIB • ASC เรียกรับค่าบริการเกมออนไลน์ • CIB เรียกรับค่าลิขสิทธิ์ ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด
AS Online Sdn. Bhd. (ASM) ตัวแทนจำหน่ายในมาเลเซีย	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 100	• รายได้เกมออนไลน์ • รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ • สุกหน้การค่าและเงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน • เจ้าหนี้การค้า	- - - -	- - - -	
A Capital Co., Ltd. เข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99	• รายได้ค่าและบริการ	0.012	0.012	• ASC เรียกรับค่าจัดทำบัญชีจาก A Capital

CONG TY TNHH CHAU A MEM (CTCM) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม โดยเกมที่ได้รับบริการทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จากกลุ่มบริษัทเท่านั้น	ผู้รับช่วงลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนามจากกลุ่มบริษัท	• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ • รายได้เกมออนไลน์ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม • สุกหนี่การค้า • เจ้าหนี่การค้า	- 1.29 0.04 20.03 0.19	- 0.43 - 19.59 0.00	• บริษัทฯ ให้ลิขสิทธิ์ช่วงในการให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนามแก่ CTCM • ASC เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์ • CTCM เรียกเก็บค่าการตลาด • บริษัทฯ เก็บค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จาก CTCM ตามสัญญาการให้ลิขสิทธิ์ช่วง
Playpark Co., Ltd. (PlayPark) <i>(ชื่อเดิม Furbox)</i> ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทฯ ย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99	• รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน • รายได้ค่าโฆษณาและค่าบริการ • ดอกเบี้ยรับ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม • สุกหนี่การค้า • สุกหนี่อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยค้างรับ • เจ้าหนี่การค้า	- 0.03 - - - - - - - -	- - - - - - - - -	• รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ PlayPark • ASC เรียกเก็บค่าโฆษณา รายได้อื่น ค่าที่ปรึกษา • บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ PlayPark เพื่อดำเนินธุรกิจ
PlayPark Inc. (PPI) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทฯ ย่อยในสัดส่วนร้อยละ 40	• รายได้เกมออนไลน์ • รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน • รายได้ค่าโฆษณาและค่าบริการ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม • สุกหนี่การค้า • สุกหนี่อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • เจ้าหนี่การค้า	- 0.04 6.62 - 4.58 9.19 0.09	- 0.04 8.41 - 0.01 2.94 0.04	• รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์ SF1 CB (PH) • รายได้ค่าบริการจำหน่ายบัตรเติมให้ PPI • ASC เรียกเก็บค่าที่ปรึกษา ค่าบริการด้าน IT • PPI เรียกเก็บค่าการตลาด
PT. Asiasoft (ASID) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย	บริษัทฯ ย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.90	• รายได้จากค่าบริการ • สุกหนี่อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • สุกหนี่การค้า • เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยค้างรับ • เจ้าหนี่การค้า	- - - 0.50 0.02 -	1.40 0.14 - - - -	• ASC เรียกเก็บค่าที่ปรึกษา ค่าบริการด้าน IT • ASC เรียกเก็บค่าใช้จ่ายที่ได้สำรองไปก่อน • บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมแก่ ASID เพื่อเป็นเงินทุนหมุนเวียน

Playcybergames Co., Ltd. (PCG) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 99.99	• รายได้ค่าบริการและค่าลิขสิทธิ์ • การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ • ดอกเบี้ยรับ • ลูกหนี้การค้า • ลูกหนี้อื่นจากการที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยค้างรับ • เจ้าหนี้การค้า	• ASC เรียบเกี่ยวกับบริการทำบัญชี	• ASC เรียบเกี่ยวกับบริการทำบัญชี
Skynet Systems Co., Ltd. พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์	บริษัทย่อยในสัดส่วนร้อยละ 57.04 โดยถือหุ้นผ่าน A Capital	• รายได้ค่าบริการ • ลูกหนี้อื่นจากการที่เกี่ยวข้องกัน	• ASC เรียบเกี่ยวกับบริการพื้นที่/ค่าทำบัญชี	• ASC เรียบเกี่ยวกับบริการพื้นที่/ค่าทำบัญชี

หมายเหตุ : กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อจัดซื้ออะไหล่บริษัทฯ จะมีหน้าที่จัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อได้ในราคาถูกและเงื่อนไขที่ดีกว่าการจัดซื้อแยกแต่ละบริษัท

17. รายงานความรับผิดชอบของคณะกรรมการ ต่อรายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทฯ เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2563 ของบริษัทที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการบริษัทมีภาระหน้าที่และความรับผิดชอบในฐานะกรรมการของบริษัทจดทะเบียน ในการกำกับดูแลให้รายงานทางการเงินของบริษัทฯ มีข้อมูลทางบัญชีที่ถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส และเพียงพอ เพื่อที่จะดำรงรักษาไว้ซึ่งทรัพย์สินของบริษัทฯ เพื่อให้ทราบจุดอ่อนและรายการที่ผิดปกติอย่างมีนัยสำคัญ รวมทั้งมีการเปิดเผยข้อมูลที่เป็นสาระสำคัญอย่างเพียงพอ ในหมายเหตุประกอบงบการเงิน โดยเลือกใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ตลอดจนพิจารณาถึงความสมเหตุสมผล ความระมัดระวังรอบคอบ และประมาณการที่เหมาะสมตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป

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

คณะกรรมการบริษัทมีความเห็นว่างบการเงินรวมของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและผู้สอบบัญชีของบริษัท คือ บริษัท มาซาร์ส จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนมีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและความรอบคอบในการจัดทำงบการเงินดังกล่าว



นายปราโมทย์ สดจิตพร
รักษาการประธานกรรมการ
ในนามคณะกรรมการ

18. ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2561 - 2563

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2563	2562	2561
เงินสด	324.77	145.37	63.60
เงินลงทุนระยะสั้น	278.73	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	43.59	63.28	64.92
สินค้าคงเหลือ	-	-	-
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	4.65	9.90	3.47
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	35.25	37.13	37.06
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	686.99	255.68	169.05
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	126.30	150.69	156.65
รวมสินทรัพย์	813.29	406.37	325.70
รวมหนี้สินหมุนเวียน	286.36	229.33	163.18
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	34.19	35.31	17.06
รวมหนี้สิน	320.55	264.64	180.24
ทุนจดทะเบียน	286.42	532.84	512.35
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	207.24	409.88	409.88
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	6.99	-	-
กำไร (ขาดทุน) สะสม	248.78	(256.52)	(259.14)
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	443.40	126.76	125.22
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	49.34	14.97	20.24
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	492.74	141.73	145.46

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2561 - 2563

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2563	2562	2561
ยอดขายสุทธิ	1,336.22	762.44	601.13
รายได้อื่น	19.96	5.18	41.22
รวมรายได้	1,356.18	767.62	642.35
ต้นทุนขาย*	580.19	385.87	355.27
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	411.88	377.38	268.59
รวมค่าใช้จ่าย	992.07	763.26	623.86
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	307.04	4.35	14.01
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.75	0.01	0.03

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2561 - 2563

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2563	2562	2561
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	502.30	105.92	(11.47)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(305.11)	(21.24)	(57.27)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(19.23)	(3.10)	(3.60)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิเพิ่มขึ้น (ลดลง)	180.08	80.99	(71.61)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	324.77	145.37	63.60

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2563	2562	2561
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	2.40	1.11	1.04
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	56.58	49.39	40.90
อัตรากำไรสุทธิ (%)	27.28	0.57	2.33
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	107.81	3.45	10.98
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	50.40	1.18	3.81
อัตราภาระหนี้ของสินทรัพย์ (เท่า)	1.70	2.08	1.64
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.72	2.09	1.44

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

19. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ ถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน

19.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2564

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ โดยเกมพีซียังคงเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ นอกจากนี้บริษัทฯ ยังมีรายได้การเป็นตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมพีซี รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

สรุปผลการดำเนินงาน

บริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์

ในปี 2563 บริษัทฯ มีรายได้รวม 1,336.2 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 75.3 จากปี 2562 ซึ่งมีรายได้รวม 762.4 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทฯ มีการเปิดตัวเกมอย่างสม่ำเสมอในทุกประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตลอดทั้งปี และบริษัทฯ มุ่งปรับโครงสร้างการทำงาน อีกทั้งมีแรงกระตุ้นจากการล็อกดาวน์ในประเทศต่าง ๆ ส่งผลในทิศทางบวกต่ออุตสาหกรรมออนไลน์ทั้งหมด จากสามปัจจัยหลักข้างต้นส่งผลให้บริษัทฯ มีผลการดำเนินงานและสร้างกำไรได้ตามเป้าหมาย โดยเฉพาะตลาดในต่างประเทศที่มีอัตราการเติบโตอย่างมีสาระสำคัญ ส่งผลให้กระแสเงินสดของบริษัทฯ มีความคล่องตัวยิ่งขึ้น โดยสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในพฤติกรรมและความต้องการของเกมเมอร์ที่ลึกซึ้งในตลาดต่างประเทศ

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2563

บริษัทฯ มีสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

ประเภทธุรกิจ	รายได้					
	2563		2562		2561	
	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%	ล้านบาท	%
เกมออนไลน์	1,310.5	98.1	741.8	97.3	552.1	91.8
ตัวแทนจำหน่าย	23.3	1.7	14.2	1.9	36.9	6.1
อื่น ๆ	2.4	0.2	6.4	0.8	12.1	2.0
รวม	1,336.2	100	762.4	100	601.1	100

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุทธิตายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : ปี 2563 บริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ 1,310.5 ล้านบาท มีรายได้ในปี 2562 จำนวน 741.8 ล้านบาท และปี 2561 จำนวน 552.1 ล้านบาท สืบเนื่องจากการเปิดตัวให้บริการเกมพีซีและโมบายล์ใหม่ และแรงกระตุ้นจากเหตุการณ์ล็อกดาวน์ในแต่ละประเทศในช่วงวิกฤตการณ์โควิด-19 ส่งผลให้รายได้ของบริษัทฯ เพิ่มขึ้นจากปี 2562 และ 2561 คิดเป็นร้อยละ 76.7 และ ร้อยละ 137.5 ตามลำดับ บริษัทฯ ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์เกี่ยวกับการเปิดตัวเกมใหม่ และคาดว่ากลยุทธ์นี้จะทำให้บริษัทฯ มีรายได้เพิ่มขึ้นในปี 2564 และปีต่อ ๆ ไป

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2563 จำนวน 23.3 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งมีรายได้จำนวน 14.2 ล้านบาท แต่ลดลงจากปี 2561 ซึ่งมีรายได้จำนวน 36.9 ล้านบาท เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจและช่องทางการชำระเงิน

3. รายได้อื่นๆ : ประกอบด้วยรายได้สนับสนุนการตลาด และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในปี 2563 บริษัทฯ มีรายได้ทั้งสิ้น 2.4 ล้านบาท ลดลงจากปี 2562 และ 2561 สาเหตุหลักเกิดจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ และการถอนการลงทุนในบริษัทย่อยแห่งหนึ่ง ส่งผลให้บริษัทดังกล่าวมิได้รวมอยู่ในกลุ่มกิจการตั้งแต่ปี 2561

ภูมิศาสตร์	รายได้ (ล้านบาท)		
	2563	2562	2561
ในประเทศ	528.5	410.9	255.4
ต่างประเทศ	807.7	351.5	345.8
รวม	1,336.2	762.4	601.1
% เปลี่ยนแปลง	75.3	26.8	(28.1)

สัดส่วนรายได้หลักของบริษัทฯ ทั้งในประเทศและต่างประเทศสำหรับปี 2563 คือ 40:60 เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งมีสัดส่วน 54:46 ในขณะที่ลดลงจากปี 2561 ซึ่งมีสัดส่วน 42:58 เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมพีซีและโมบายล์ใหม่ในปี 2563 โดยเฉพาะในตลาดต่างประเทศ อีกทั้งแรงกระตุ้นจากการล็อกดาวน์ในแต่ละประเทศส่งผลให้ตลาดในต่างประเทศกลับมาเติบโตอย่างมีสาระสำคัญ

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของบริษัทฯ ในปี 2563 มีจำนวน 999.9 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 30.8 จากปี 2562 ซึ่งมีอยู่ 764.6 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นร้อยละ 59.6 จากปี 2561 ซึ่งมีจำนวน 626.6 ล้านบาท ผันแปรตามยอดรายได้ที่เพิ่มสูงขึ้น อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ยังคงควบคุมและบริหารจัดการค่าใช้จ่ายให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

รายการ	งบการเงินรวม (ล้านบาท)		
	2563	2562	2561
ต้นทุนขายและบริการ	(597.4)	(385.9)	(380.3)
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(178.7)	(149.5)	(106.5)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(215.9)	(172.8)	(162.1)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	17.7	-	25.0
ค่าใช้จ่ายจากคดีความฟ้องร้อง	-	(55.1)	-
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(974.3)	(763.3)	(623.9)
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(1.3)	(1.1)	(0.9)
ภาษีเงินได้	(24.3)	(0.2)	(1.8)
รวม	(999.9)	(764.6)	(626.6)
% เปลี่ยนแปลง		30.8	59.6

ต้นทุนขายและบริการเพิ่มขึ้นร้อยละ 54.8 และ 57.1 จากปี 2562 และ 2561 ตามลำดับ สาเหตุหลักเนื่องจากค่าลิขสิทธิ์เกม ซึ่งผันแปรไปตามสัดส่วนของรายได้

ค่าใช้จ่ายในการขายเพิ่มขึ้นร้อยละ 19.5 และ 67.8 จากปี 2562 และ 2561 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มขึ้นของค่าบริการช่องทาง (channeling service fees) และค่าโฆษณา ซึ่งเป็นไปตามยอดรายได้ที่เพิ่มขึ้น

ค่าใช้จ่ายในการบริหารเพิ่มขึ้นร้อยละ 24.9 และ 33.2 จากปี 2561 และ 2560 ตามลำดับ สาเหตุหลักเกิดจากการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายด้านพนักงาน

ค่าใช้จ่ายจากการตัดจำหน่ายและด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าจำนวน 17.7 ล้านบาท คือการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นซึ่งเป็นความเสี่ยงปกติของอุตสาหกรรมเกม

ค่าใช้จ่ายค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญจำนวน 20 ล้านบาท เกิดจากบริษัทย่อยในประเทศฟิลิปปินส์ ซึ่งเป็นรายการที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

บริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิ 307.0 ล้านบาท ในปี 2563 เพิ่มขึ้นร้อยละ 6877 และ 2096 ในปี 2562 และ 2561 ตามลำดับ เนื่องจากบริษัทฯ มีรายได้เติบโตขึ้นอย่างมีสาระสำคัญและการปรับโครงสร้างการบริหารจัดการเพื่อลดต้นทุน

กำไรสุทธิ (ล้านบาท)	2563	2562	2561
	307.0	4.3	14.0
% เปลี่ยนแปลง		6877	2096

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 จำนวน 813.3 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 406.9 ล้านบาท จากปี 2562 ซึ่งมีอยู่ 406.4 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 100.1 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 431.31 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 168.7 จากปี 2562 เนื่องจากในระหว่างปี 2563 มีรายการเปลี่ยนแปลงดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น 180.08 ล้านบาท เนื่องจากมีกระแสเงินสดสุทธิจากการดำเนินงานจำนวน 507.65 ล้านบาท
- เงินลงทุนระยะสั้นเพิ่มขึ้นสุทธิ 278.73 ล้านบาทโดยไม่มีรายการเงินลงทุนระยะสั้นในปี 2562
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นลดลง 19.7 ล้านบาท เนื่องจากการตั้งสำรองค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญจำนวน 20 ล้านบาท เป็นบริษัทย่อยในประเทศฟิลิปปินส์

ตารางต่อไปนี้เป็นการวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2563	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2562	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2561	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	31.6	77	23	58	24	52
ไม่เกิน 3 เดือน	9.3	23	15	38	15	33
3 - 6 เดือน	-	-	1	3	-	-
6 - 12 เดือน	-	-	-	-	-	-
เกิน 12 เดือน	-	-	1	3	7	15
รวมลูกหนี้การค้า	40.9	100	40	100	46	100
หัก : ค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญ	(0.1)	(0.2)	(1)	(3)	(2)	(4)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	40.8	99.8	39	97	44	96

ในปี 2563 บริษัทฯ มีมูลค่าลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือนจำนวน 40.9 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการระงับการรับรู้ของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมาก ราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้กลุ่มบริษัทฯ มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ เพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 24.38 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 16 จากปีก่อน มีสาเหตุหลักดังนี้

- การลดลงของเงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน 10 ล้านบาท
- การเพิ่มขึ้นของสิทธิการใช้เนื่องจากมีการบังคับใช้มาตรฐานรายงานทางการเงินเกี่ยวกับสัญญาเช่าฉบับที่ 16 จำนวน 17 ล้านบาท
- การลดลงของสินทรัพย์ถาวร (อุปกรณ์) จำนวน 10 ล้านบาท สืบเนื่องจากการตัดค่าเสื่อมสินทรัพย์ถาวรในปี 2563
- การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน จำนวน 20 ล้านบาท เนื่องจากตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมและการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมในปี 2563

หนี้สิน

บริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 จำนวน 320.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งมีอยู่ 264.6 ล้านบาท โดยหนี้สินรวมเพิ่มขึ้น 56 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 21.5 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

1. หนี้สินหมุนเวียนเพิ่มขึ้น 56 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 24.4 มีสาเหตุหลักดังนี้

- เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 69.4 ล้านบาท จากค่าลิขสิทธิ์ที่เพิ่มขึ้น
- รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้น 23.9 ล้านบาท จากยอดเติมเงินที่ยังไม่ได้ใช้ที่เพิ่มมากขึ้น
- หนี้สินจากคดีความฟ้องร้องที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปีและหนี้สินหมุนเวียนอื่นลดลงจำนวน 15.6 ล้านบาท และ 12.7 ล้านบาท ตามลำดับ

ส่วนของผู้ถือหุ้น

สืบเนื่องจากผลกระทบการที่เชิงแกร่งอย่างต่อเนื่องจากการเตรียมตัวที่ดีของบริษัทฯ พร้อมกับการเกิดสถานการณ์โควิด-19 และการปรับโครงสร้างทางการเงิน ส่งผลให้บริษัทฯ สามารถสร้างผลกำไรและสร้างผลขาดทุนสะสมได้ทั้งหมด โดยส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 มีจำนวน 443.4 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 และ 2561 ซึ่งมีอยู่ที่ 126.8 ล้านบาท และ 125.2 ล้านบาท ตามลำดับ ส่งผลให้ส่วนของผู้ถือหุ้นมีสัดส่วนเป็นร้อยละ 214 ของทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยออกหลักเกณฑ์การขึ้นเครื่องหมาย “C” (Caution) บนหลักทรัพย์ของบริษัทจดทะเบียนที่มีส่วนของผู้ถือหุ้นน้อยกว่าร้อยละ 50 ของทุนชำระแล้ว ทำให้บริษัทฯ ถูกประกาศขึ้นเครื่องหมาย “C” เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม 2561 อย่างไรก็ตาม จากความแข็งแกร่งของผลกระทบที่ต่อเนื่อง และการปรับโครงสร้างทางการเงิน บริษัทฯ สามารถปลดเครื่องหมาย C ออกเมื่อวันที่ 18 สิงหาคม 2563

ความสามารถในการทำกำไร

ในปี 2563 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 55.3 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2562 และ 2561 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 49.4 และ 40.9 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยการมีกำไรอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 3 นับตั้งแต่ปี 2561

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2563 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ร้อยละ 50.4 เปรียบเทียบกับปี 2562 และปี 2561 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนร้อยละ 1.18 และ 3.81 ตามลำดับ

อัตราหมุนของสินทรัพย์ ณ ปี 2563 อยู่ที่ 1.7 ในขณะที่ปี 2561 และ 2560 มีอัตราคือ 2.1 และ 1.6 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ บริหารสินทรัพย์ได้ดีขึ้น

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตราส่วนสภาพคล่องของปี 2563 ที่ 2.4 ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2562 และ 2561 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 1.1 และ 1.0 เนื่องจากมีสินทรัพย์หมุนเวียนมากกว่าหนี้สินหมุนเวียน

อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2563 อยู่ที่ 0.7 ดีขึ้นกว่าปี 2562 ซึ่งมีอัตราส่วน 2.1 แสดงให้เห็นว่าบริษัทฯ มีความเสี่ยงลดน้อยลง

19.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก

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

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

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

3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี : พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รองรับและเข้าถึงเกมอย่างแพร่หลายและรวดเร็วขึ้น หลายปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมโมบายล์มาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว รวมถึงการปรับกลยุทธ์ให้เข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การเปลี่ยนรูปแบบของธุรกิจ รวมถึงการพัฒนาระบบที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมและไม่ใช่เกมเพิ่มมากขึ้น

4. การขโมยข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

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

6. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

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

8. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่าย : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเกณฑ์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประเมินสำหรับการด้อยค่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาต่อรองกับผู้ผลิตและ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว



ງບການຮົງບ

ASIASOFT ANNUAL REPORT 2020

20. งบการเงิน

รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

เสนอผู้ถือหุ้นและคณะกรรมการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

ความเห็น

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบงบการเงินรวมของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย (“กลุ่มกิจการ”) และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ซึ่งประกอบด้วยงบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ และงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะกิจการ และงบกระแสเงินสดรวมและงบกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน และหมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ รวมถึงหมายเหตุสรุปนโยบายการบัญชีที่สำคัญ

ข้าพเจ้าเห็นว่า งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการข้างต้นนี้แสดงฐานะการเงินรวมของกลุ่มกิจการและฐานะการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 และผลการดำเนินงานรวมและผลการดำเนินงานเฉพาะกิจการกระแสเงินสดรวมและกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

เกณฑ์ในการแสดงความเห็น

ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชี ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าได้กล่าวไว้ในส่วนของความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในรายงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามีความเป็นอิสระจากกลุ่มกิจการและบริษัทตามข้อกำหนดจรรยาบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพบัญชีในส่วนที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามความรับผิดชอบด้านจรรยาบรรณอื่นๆ ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดเหล่านี้ ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลักฐานการสอบบัญชีที่ข้าพเจ้าได้รับเพียงพอและเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบคือเรื่องต่างๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดตามดุลยพินิจของผู้ประกอบวิชาชีพของข้าพเจ้าในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับงวดปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้นำเรื่องเหล่านี้มาพิจารณาในบริบทของการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมและในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ทั้งนี้ ข้าพเจ้าไม่ได้แสดงความเห็นแยกต่างหากสำหรับเรื่องเหล่านี้

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
การรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ อ้างถึงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 5.17 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการรับรู้รายได้ และข้อที่ 9 เรื่องข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน กลุ่มกิจการมีรายได้หลักจากการให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเติมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกมยอดรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2563 มีจำนวน 1,310 ล้านบาทและ 524 ล้านบาทตามลำดับ ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องการรับรู้รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์นี้เนื่องจากปริมาณของรายการที่มากซึ่งเกิดจากผู้เล่นเกมจำนวนมาก และจำนวนรายได้ที่เป็นสาระสำคัญต่อการเงิน ประกอบกับความซับซ้อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ในการรายงานข้อมูลการให้บริการเกมออนไลน์	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง - ทำความเข้าใจและประเมินประสิทธิภาพในการออกแบบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการควบคุมที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้รายได้ - ทดสอบการควบคุมทั่วไปด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ - สุ่มตัวอย่างทดสอบการควบคุมภายในที่สำคัญของวงจรรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ - สุ่มตัวอย่างทดสอบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการประมวลผลและการรายงานข้อมูลของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในส่วน of จำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่น - ทดสอบการคำนวณกระแทยอดรายเดือนของเงินที่ได้รับจากผู้เล่นเกมและเงินที่ผู้เล่นเกมใช้ไปในการเล่น สำหรับเงินที่รับจากผู้เล่นเกม ข้าพเจ้าได้สุ่มตัวอย่างทดสอบรายการการรับเงินซึ่งบันทึกเป็นรายได้รอตัดบัญชี ส่วนเงินที่ใช้ไปในการเล่น ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบกับรายงานที่มาจากระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้เกมออนไลน์ - เลือกส่งหนังสือยืนยันยอดให้ผู้พัฒนาเกมเพื่อยืนยันความถูกต้องและครบถ้วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นของเกมนอนไลน์ที่เป็นเกมหลัก - ทดสอบการบันทึกรายการกับเอกสารที่เกี่ยวข้องของรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์และรายได้รอตัดบัญชี
เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
การด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกม อ้างถึงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 5.8 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการด้อยค่าของสินทรัพย์ และข้อที่ 18 เรื่องสินทรัพย์ไม่มีตัวตน มูลค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ไม่มีตัวตน โดยคำนวณมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์ ซึ่งขึ้นอยู่กับคาดการณ์ประมาณการกระแสเงินสด (เช่น “จำนวนที่คาดว่าจะได้รับคืน”) ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบเนื่องจากการประเมินการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจที่ซับซ้อนและการใช้ดุลยพินิจอย่างมีนัยสำคัญของผู้บริหาร	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง - ทดสอบการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและทดสอบการประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตของแต่ละเกมที่จัดทำโดยผู้บริหาร - ทดสอบความถูกต้องของการคำนวณตัวเลขในประมาณการกระแสเงินสด - ทดสอบข้อมูลและข้อสมมติฐานของอัตราการใช้ของรายได้และอัตราการใช้เงินที่ใช้ในการคำนวณโดยการเทียบกับเอกสารประกอบรายการหรือแหล่งข้อมูลที่เหมาะสม ผล เช่น ข้อมูลในอดีต หรือแผนการตลาดในอนาคต - เปรียบเทียบตัวเลขรายได้จริงของปีปัจจุบันกับตัวเลขประมาณการของแต่ละเกม และสอบถามผู้บริหารในเชิงทดสอบเพื่อประเมินความเหมาะสมของข้อสมมติฐานที่ใช้ - ประเมินการประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหารในหลายสถานการณ์ และได้พิจารณาว่าสถานการณ์ที่เลือกสะท้อนสถานการณ์ที่เหมาะสมของแต่ละเกม

ข้อมูลอื่น

กรรมการเป็นผู้รับผิดชอบต่อข้อมูลอื่น ข้อมูลอื่นประกอบด้วย ข้อมูลซึ่งรวมอยู่ในรายงานประจำปี แต่ไม่รวมถึงงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และรายงานของผู้สอบบัญชีที่อยู่ในรายงานนั้น ข้าพเจ้าคาดว่าข้าพเจ้าจะได้รับรายงานประจำปีภายหลังวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีนี้

ความเห็นของข้าพเจ้าต้องการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการไม่ครอบคลุมถึงข้อมูลอื่น และข้าพเจ้าไม่ได้ให้ความเชื่อมั่นต่อข้อมูลอื่น

ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าที่เกี่ยวเนื่องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการคือ การอ่านและพิจารณาว่าข้อมูลอื่นมีความขัดแย้งที่มีสาระสำคัญกับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการหรือกับความรู้ที่ได้รับจากการตรวจสอบของข้าพเจ้า หรือปรากฏว่าข้อมูลอื่นมีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่

เมื่อข้าพเจ้าได้อ่านรายงานประจำปี หากข้าพเจ้าสรุปได้ว่ามีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องสื่อสารเรื่องดังกล่าวกับคณะกรรมการตรวจสอบ

ความรับผิดชอบของกรรมการต้องการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

กรรมการมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดทำและนำเสนอเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้ โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน และรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่กรรมการพิจารณาว่าจำเป็น เพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ กรรมการรับผิดชอบในการประเมินความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่อง เปิดเผยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานต่อเนื่อง (ตามความเหมาะสม) และการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่อง เว้นแต่กรรมการมีความตั้งใจที่จะเลิกกลุ่มกิจการและบริษัท หรือหยุดดำเนินงานหรือไม่สามารถดำเนินงานต่อเนื่องต่อไปได้

คณะกรรมการตรวจสอบมีหน้าที่ช่วยกรรมการในการกำกับดูแลกระบวนการในการจัดทำรายงานทางการเงินของกลุ่มกิจการและบริษัท

ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

การตรวจสอบของข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และเสนอรายงานของผู้สอบบัญชีซึ่งรวมความเห็นของข้าพเจ้าอยู่ด้วย ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลคือความเชื่อมั่นในระดับสูง แต่ไม่ได้เป็นการรับประกันว่าการปฏิบัติงานตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชีจะสามารถตรวจพบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญที่มีอยู่ได้เสมอไป ข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอาจเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และถือว่ามีสาระสำคัญเมื่อคาดการณ์อย่างสมเหตุสมผลได้ว่ารายการที่ขัดต่อข้อเท็จจริงแต่ละรายการ หรือทุกรายการรวมกันจะมีผลต่อการตัดสินใจทางเศรษฐกิจของผู้ใช้งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้

ในการตรวจสอบของข้าพเจ้าตามมาตรฐานการสอบบัญชี ข้าพเจ้าได้ใช้ดุลยพินิจอย่างผู้ประกอบวิชาชีพและการสังเกต และสงสัยอย่างผู้ประกอบวิชาชีพตลอดการตรวจสอบ การปฏิบัติงานของข้าพเจ้ารวมถึง

- ระบุและประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ออกแบบและปฏิบัติตามวิธีการตรวจสอบเพื่อตอบสนองต่อความเสี่ยงเหล่านั้น และได้หลักฐานการสอบบัญชีที่เพียงพอและเหมาะสมเพื่อเป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ความเสี่ยงที่ไม่พบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญซึ่งเป็นผลมาจากการทุจริตจะสูงกว่าความเสี่ยงที่เกิดจากข้อผิดพลาด เนื่องจากการทุจริตอาจเกี่ยวกับการสมรู้ร่วมคิด การปลอมแปลงเอกสารหลักฐาน การตั้งใจละเว้นการแสดงผล การแสดงผลที่ไม่ตรงตามข้อเท็จจริงหรือการแทรกแซงการควบคุมภายใน

- ทำความเข้าใจในระบบการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อความมีประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกลุ่มกิจการและบริษัท
- ประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่กรรมการใช้และความสมเหตุสมผลของประมาณการทางบัญชี และการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องซึ่งจัดทำขึ้นโดยกรรมการ
- สรุปเกี่ยวกับความเหมาะสมของการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่องของกรรมการจากหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับ และประเมินว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจเป็นเหตุให้เกิดข้อสงสัยอย่างมีนัยสำคัญต่อความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่องหรือไม่ ถ้าข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องกล่าวไว้ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้า โดยให้ข้อสังเกตถึงการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่เกี่ยวข้อง หรือถ้าการเปิดเผยดังกล่าวไม่เพียงพอ ความเห็นของข้าพเจ้าจะเปลี่ยนแปลงไป ข้อสรุปของข้าพเจ้าขึ้นอยู่กับหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับจนถึงวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้า อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ในอนาคตอาจเป็นเหตุให้กลุ่มกิจการและบริษัทต้องหยุดการดำเนินงานต่อเนื่อง
- ประเมินการนำเสนอ โครงสร้างและเนื้อหาของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวม รวมถึงการเปิดเผยข้อมูลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการแสดงรายการ และเหตุการณ์ในรูปแบบที่ทำให้มีการนำเสนอข้อมูลโดยถูกต้องตามที่ควรหรือไม่
- ได้รับหลักฐานการสอบบัญชีที่เหมาะสมอย่างเพียงพอเกี่ยวกับข้อมูลทางการเงินของกิจการภายในกลุ่มหรือกิจกรรมทางธุรกิจภายในกลุ่มกิจการเพื่อแสดงความเห็นต่องบการเงินรวม ข้าพเจ้ารับผิดชอบต่อการกำหนดแนวทาง การควบคุมดูแลและการปฏิบัติงานตรวจสอบกลุ่มกิจการ ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวต่อความเห็นของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบในเรื่องต่าง ๆ ที่สำคัญซึ่งรวมถึงขอบเขตและช่วงเวลาของการตรวจสอบตามที่ได้วางแผนไว้ ประเด็นที่มีนัยสำคัญที่พบจากการตรวจสอบ และข้อบกพร่องที่มีนัยสำคัญในระบบการควบคุมภายในหากข้าพเจ้าได้พบในระหว่างการตรวจสอบของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ให้คำรับรองแก่คณะกรรมการตรวจสอบว่า ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามข้อกำหนดจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอิสระ และได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทั้งหมด ตลอดจนเรื่องอื่นซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่ามีเหตุผลที่บุคคลภายนอกอาจพิจารณาว่ากระทบต่อความเป็นอิสระของข้าพเจ้าและมาตรการที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดข้าพเจ้าขาดความเป็นอิสระ

จากเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคณะกรรมการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในงวดปัจจุบันและกำหนดเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้อธิบายเรื่องเหล่านี้ในรายงานของผู้สอบบัญชี เว้นแต่กฎหมายหรือข้อบังคับไม่ให้เปิดเผยต่อสาธารณะเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว หรือในสถานการณ์ที่ยากที่จะเกิดขึ้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่าไม่ควรสื่อสารเรื่องดังกล่าวในรายงานของข้าพเจ้า เพราะการกระทำดังกล่าวสามารถคาดการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผลว่าจะมีผลกระทบในทางลบมากกว่าผลประโยชน์ต่อส่วนได้เสียสาธารณะจากการสื่อสารดังกล่าว



สมภพ ฒนประสาร

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาต เลขทะเบียน 6941

บริษัท มาซาร์ส จำกัด

กรุงเทพมหานคร

24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	บาท	บาท	บาท	บาท
สินทรัพย์				
สินทรัพย์หมุนเวียน				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	10	324,772,508	145,368,108	148,788,314
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	11	43,590,684	63,276,402	70,799,657
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	33 (ง)	-	-	-
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	12	278,730,651	-	163,542,953
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		4,647,509	9,904,216	1,331,456
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	13	35,251,627	37,137,392	18,577,374
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		686,992,979	255,686,118	403,039,754
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน				
เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน	14	5,367,986	15,760,647	5,367,986
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	15 (ก)	-	-	18,007,549
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	15 (ข)	11,755,064	10,118,608	-
อุปกรณ์	16, 4	13,509,415	23,315,988	6,431,541
สินทรัพย์สิทธิการไว้	17, 4	17,599,136	-	11,701,433
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	18	69,323,698	90,216,554	42,405,737
สินทรัพย์ภายในได้รอตัดบัญชี	23	3,793,403	2,230,335	-
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		4,952,321	9,044,959	4,456,464
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		126,301,023	150,687,091	88,370,710
รวมสินทรัพย์		813,294,002	406,373,209	491,410,464
				288,051,551

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	บาท	บาท	บาท	บาท
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น				
หนี้สินหมุนเวียน				
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	19	-	14,625,971	-
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	20	146,027,554	76,590,557	59,876,051
รายได้รับล่วงหน้า	21	107,012,331	83,080,322	42,301,578
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง				
ที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	22	5,514,221	21,077,430	5,514,221
หนี้สินตามสัญญาเช่าที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	17, 4	9,425,644	2,864,432	5,206,468
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	33 (จ)	477,945	477,945	-
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		17,902,907	3,614,456	2,162,352
รวมหนี้สินหมุนเวียน		286,360,602	229,330,057	116,512,774
หนี้สินไม่หมุนเวียน				
หนี้สินตามสัญญาเช่า	17, 4	6,355,501	7,206,076	5,271,325
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง	22	-	5,536,948	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	23	4,557,774	5,194,160	-
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	24	21,769,338	17,375,176	12,687,460
ประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น	4	1,509,823	-	1,509,823
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		34,192,436	35,312,360	19,468,608
รวมหนี้สิน		320,553,038	264,642,417	135,981,382

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
หมายเหตุ		บาท	บาท	บาท	บาท
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)					
ส่วนของผู้ถือหุ้น					
ทุนเรือนหุ้น					
ทุนจดทะเบียน					
หุ้นสามัญจำนวน 572,840,120 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท					
(31 ธันวาคม พ.ศ. 2562:					
จำนวน 532,840,120 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 1 บาท)	25	286,420,060	532,840,120	286,420,060	532,840,120
ทุนที่ออกและชำระแล้ว					
หุ้นสามัญจำนวน 414,485,404 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท					
(31 ธันวาคม พ.ศ. 2562:					
จำนวน 409,877,016 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 1 บาท)	25	207,242,702	409,877,016	207,242,702	409,877,016
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น		1,659,132	-	1,659,132	-
ส่วนเกินทุนจากการจ่ายโดยใช้มูลค่าหุ้นเป็นเกณฑ์	27	5,333,080	-	5,333,080	-
กำไร (ขาดทุน) สะสม					
จัดสรรแล้ว - ทุนสำรองตามกฎหมาย					
ยังไม่ได้จัดสรร	26	6,181,711	-	6,181,711	-
ยังไม่ได้จัดสรร		248,778,955	(256,519,763)	135,012,457	(272,825,192)
องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น		(25,797,876)	(26,596,497)	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่		443,397,704	126,760,756	355,429,082	137,051,824
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		49,343,260	14,970,036	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		492,740,964	141,730,792	355,429,082	137,051,824
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น		813,294,002	406,373,209	491,410,464	288,051,551

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	บาท	บาท	บาท	บาท
รายได้จากการขายและการให้บริการ	9	1,336,224,067	762,437,695	528,525,342
ต้นทุนขายและการให้บริการ		(580,192,525)	(385,872,370)	(220,414,951)
กำไรขั้นต้น		756,031,542	376,565,325	308,110,391
รายได้อื่น	28	19,963,409	5,183,610	88,200,587
ค่าใช้จ่ายในการขาย		(178,702,683)	(149,482,821)	(60,867,113)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร		(215,996,367)	(172,831,603)	(115,772,749)
ค่าใช้จ่ายจากคดีความฟ้องร้อง		-	(55,069,110)	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	29	(7,595,087)	-	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	29	(9,581,836)	-	(9,581,836)
ต้นทุนทางการเงิน		(1,262,174)	(1,147,618)	(1,008,517)
ส่วนแบ่ง (ขาดทุน) กำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	15 (ข)	1,636,456	(415,468)	-
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้		364,493,260	2,802,315	209,080,763
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	30	(24,363,971)	(160,888)	-
กำไรสำหรับปี		340,129,289	2,641,427	209,080,763
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น:				
รายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่				
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง:				
กำไร (ขาดทุน) จากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน				
ผลประโยชน์พนักงาน	24	(1,256,065)	(4,319,430)	-
ภาษีเงินได้ของรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่				
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		-	-	-
รวมรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่		(1,256,065)	(4,319,430)	-
รายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่				
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง				
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่าเงิน				
ที่เป็นเงินตราต่างประเทศ		2,840,453	(2,051,195)	-
รวมรายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่		2,840,453	(2,051,195)	-
กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่นสำหรับปี - สุทธิจากภาษี		1,584,388	(6,370,625)	-
กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		341,713,677	(3,729,198)	209,080,763

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	บาท	บาท	บาท	บาท
การแบ่งปันกำไร (ขาดทุน)				
ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่	307,044,258	4,350,998	209,080,763	3,728,932
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	33,085,031	(1,709,571)	-	-
	<u>340,129,289</u>	<u>2,641,427</u>	<u>209,080,763</u>	<u>3,728,932</u>
การแบ่งปันกำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวม				
ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่	307,340,453	1,540,927	209,080,763	3,728,932
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	34,373,224	(5,270,125)	-	-
	<u>341,713,677</u>	<u>(3,729,198)</u>	<u>209,080,763</u>	<u>3,728,932</u>
กำไรต่อหุ้น				
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	31	0.75	0.01	0.01
กำไรต่อหุ้นปรับลด	31	0.74	0.01	0.01

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

หมายเหตุ	งบการเงินรวม													
	ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่													
	งบการเงินรวม				องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น									
	ทุนที่ออกและชำระแล้ว		ส่วนเกินมูลค่า		กำไร(ขาดทุน)สะสม		กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จอื่น		การเปลี่ยนแปลงส่วนได้เสียของบริษัทย่อย		ส่วนได้เสียที่ไม่ใช่ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	
	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท
ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562	409,877,016	-	-	-	(259,142,988)	(13,924,880)	(11,589,319)	(25,514,199)	125,219,829	20,240,161	145,459,990			
การเปลี่ยนแปลงในส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	-	2,623,225	(1,082,298)	-	(1,082,298)	1,540,927	(5,270,125)	(3,729,198)			
ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	409,877,016	-	-	-	(256,519,763)	(15,007,178)	(11,589,319)	(26,596,497)	126,760,756	14,970,036	141,730,792			
ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 - ต้นปีที่แสดงไว้ ผลกระทบของการนำมาตรฐานบัญชีใหม่ มาใช้เป็นครั้งแรก	409,877,016	-	-	-	(256,519,763)	(15,007,178)	(11,589,319)	(26,596,497)	126,760,756	14,970,036	141,730,792			
ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 - ปรับปรุงใหม่	409,877,016	-	-	-	(256,519,763)	(15,007,178)	(11,589,319)	(26,596,497)	126,760,756	14,970,036	141,730,792			
การเปลี่ยนแปลงในส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี การลดทุนจดทะเบียนโดยการดูลูกค้าไป ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิรับสำคัญแสดงสิทธิ การจ่าย โดย ใช้เป็นเกณฑ์	(204,938,597)	-	-	-	204,938,597	-	-	-	-	-	-	-	-	-
จัดสรรเป็นสำรองตามกฎหมาย กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	2,304,283	1,659,132	-	-	-	-	-	-	3,963,415	-	3,963,415	-	-	-
ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	207,242,702	1,659,132	5,333,080	6,181,711	248,778,955	(14,208,557)	(11,589,319)	(25,797,876)	443,397,704	49,343,260	492,740,964			

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

หมายเหตุ	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	ทุนที่ออกและ ชำระแล้ว	ส่วนเกิน มูลค่าหุ้น	สำรองส่วนทุนจาก		กำไร (ขาดทุน) สะสม	
	บาท	บาท	การจ่ายโดยใช้ หุ้นเป็นเกณฑ์	ทุนสำรองตามกฎหมาย	ยังไม่ได้จัดสรร	รวมส่วนของ ผู้ถือหุ้น
บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท
ยอดคงเหลือวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562	409,877,016	-	-	-	(276,554,124)	133,322,892
การเปลี่ยนแปลงในส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	-	3,728,932	3,728,932
ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	409,877,016	-	-	-	(272,825,192)	137,051,824
ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 - ตามที่แสดงไว้ ผลกระทบของการนำมาตรฐานบัญชีใหม่มาใช้เป็นครั้งแรก	409,877,016	-	-	-	(272,825,192)	137,051,824
ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 - ปรับปรุงใหม่	409,877,016	-	-	-	(272,825,192)	137,051,824
การเปลี่ยนแปลงในส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี						
การลดทุนจดทะเบียน โดยการลดมูลค่าหุ้น	(204,938,597)	-	-	-	204,938,597	-
ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิรับสำคัญแสดงสิทธิ	2,304,283	1,659,132	-	-	-	3,963,415
การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์	-	-	5,333,080	-	-	5,333,080
สำรองตามกฎหมาย	-	-	-	6,181,711	(6,181,711)	-
กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี	-	-	-	-	209,080,763	209,080,763
ยอดคงเหลือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	207,242,702	1,659,132	5,333,080	6,181,711	135,012,457	355,429,082

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	364,493,260	2,802,315	209,080,763	3,728,932
รายการปรับปรุง				
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	16,17,18	55,614,107	44,854,513	37,630,754
หนี้สงสัยจะสูญเพิ่มขึ้น (ลดลง)		(798,844)	(726,045)	-
ขาดทุนจากการค้ำขายของ				
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัทย่อย	-	-	-	500,000
กำไรจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่า				
สินทรัพย์ทางการเงินที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง		(5,408,469)	-	(3,528,909)
ส่วนแบ่ง (กำไร) ขาดทุนจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	15 (ข)	(1,636,456)	415,468	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทร่วม		-	21,956	-
กำไรจากการคืนทุนในบริษัทย่อย		-	-	(44,744,775)
ขาดทุนจากการค้ำขายของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	29	7,595,087	1,248,038	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	29	9,581,836	241,267	9,581,836
(กำไร) ขาดทุนจากการจำหน่ายอุปกรณ์		213,611	(786,715)	(171,609)
ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง		664,292	1,616,967	664,292
ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการขายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์	27	5,333,080	-	5,333,080
ผลเสียหายจากคดีความ		-	25,430,453	-
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงาน		2,835,788	1,700,052	1,362,832
ต้นทุนทางการเงิน		1,262,174	1,113,637	1,008,517
กระแสเงินสดก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน		439,749,466	77,931,906	216,216,781
การเปลี่ยนแปลงของสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน				
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น		20,484,561	2,073,838	19,756,520
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		(1,354,023)	(7,619,605)	(611,853)
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น		(1,621,182)	(634,654)	(3,178,118)
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		6,807	(3,412,928)	257,339
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น		74,709,090	11,436,995	14,573,276
รายได้รับล่วงหน้า		23,932,009	11,092,320	4,441,936
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง		(21,075,983)	-	(21,075,983)
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		(14,039,612)	16,036,647	1,452,104
เงินสดได้มาจากการดำเนินงาน		520,791,133	106,904,519	231,832,002
รายได้ดอกเบี้ย		1,226,749	471,628	928,105
จ่ายดอกเบี้ย		(861,217)	(653,399)	(679,485)
จ่ายภาษีเงินได้		(18,861,428)	(802,633)	(1,138,229)
เงินสดสุทธิได้มาจากการดำเนินงาน		502,295,237	105,920,115	230,942,393

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

งบกระแสเงินสด (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน				
เงินฝากธนาคารที่คิดภาระค้ำประกันลดลงสุทธิ	10,392,661	9,972,900	10,392,661	9,972,900
เงินสดจ่ายซื้อเงินลงทุนในสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	(273,322,182)	-	(160,014,044)	-
เงินสดรับจากการลงทุนในกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	378,024	-	-
เงินสดจ่ายซื้ออุปกรณ์	(8,097,449)	(5,465,084)	(4,236,798)	(2,651,052)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน	(34,441,974)	(27,238,162)	(28,806,297)	(10,938,897)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์	356,218	829,416	306,130	486,021
เงินสดรับจากการจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน	-	284,586	-	-
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(305,112,726)	(21,238,320)	(182,358,348)	(3,131,028)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน				
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	-	477,945	-	-
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินลดลงสุทธิ	19 (14,625,972)	(609,632)	(14,625,972)	(609,632)
เงินสดรับจากการเพิ่มหุ้นสามัญ	3,963,415	-	3,963,415	-
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินตามสัญญาเข้าการเงิน	(8,565,076)	(2,964,952)	(4,842,803)	(2,224,715)
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมจัดหาเงิน	(19,227,633)	(3,096,639)	(15,505,360)	(2,834,347)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน	2,123,457	(589,350)	-	-
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้นสุทธิ	180,078,335	80,995,806	33,078,685	92,275,975
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	145,368,108	63,598,231	116,383,564	23,333,518
กำไร (ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	(673,935)	774,071	(673,935)	774,071
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	324,772,508	145,368,108	148,788,314	116,383,564
รายการที่ไม่ใช่เงินสด				
ซื้อสินทรัพย์ถาวรภายใต้สัญญาเช่าการเงิน	-	8,789,333	-	8,789,333
ซื้อสินทรัพย์สิทธิการใช้ภายใต้สัญญาเช่า	16,688,174	-	7,903,890	-
ซื้อสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตนโดยยังไม่ได้ชำระหนี้	18 2,398,885	7,279,512	2,398,885	7,279,512

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

1 ข้อมูลทั่วไป

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

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

บริษัทเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เพื่อวัตถุประสงค์ในการรายงานข้อมูล จึงรวมเรียกบริษัทและบริษัทย่อยว่า “กลุ่มกิจการ”

กลุ่มกิจการประกอบธุรกิจหลักในการจัดจำหน่ายและให้บริการเกมคอมพิวเตอร์และเกมมือถือออนไลน์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

2 เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน

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

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมในการวัดมูลค่าขององค์ประกอบของงบการเงิน ยกเว้นเรื่องที่ต้องอธิบายในนโยบายการบัญชีในลำดับต่อไป

การจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการให้สอดคล้องกับหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย กำหนดให้ใช้ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารซึ่งจัดทำขึ้นตามกระบวนการในการนำนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการไปถือปฏิบัติ ทั้งนี้กลุ่มกิจการได้เปิดเผยเรื่องการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหาร หรือความซับซ้อน หรือเกี่ยวกับข้อสมมติฐานและประมาณการที่มีนัยสำคัญต่องบการเงินในหมายเหตุ 7

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการฉบับภาษาอังกฤษจัดทำขึ้นจากงบการเงินตามกฎหมายที่เป็นภาษาไทยในกรณีที่มีเนื้อความขัดแย้งกันหรือมีการตีความในสองภาษาแตกต่างกัน ให้ใช้งบการเงินตามกฎหมายฉบับภาษาไทยเป็นหลัก

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

3 มาตรฐานการรายงานทางการเงินใหม่

3.1 การนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับใหม่มาถือปฏิบัติสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563

(ก) เครื่องมือทางการเงิน

มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับใหม่เกี่ยวกับเครื่องมือทางการเงินมีดังนี้

มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 7	เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลเครื่องมือทางการเงิน
มาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 9	เรื่อง เครื่องมือทางการเงิน
มาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 32	เรื่อง การแสดงรายการเครื่องมือทางการเงิน
การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 16	เรื่อง การป้องกันความเสี่ยงของเงินลงทุนสุทธิ ในหน่วยงานต่างประเทศ
การตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 19	เรื่อง การชำระหนี้สินทางการเงินด้วยตราสารทุน

กลุ่มมาตรฐานการรายงานทางการเงินเกี่ยวกับเครื่องมือทางการเงินได้กำหนดหลักการใหม่ในการจัดประเภทและการวัดมูลค่าของเครื่องมือทางการเงิน ให้แนวทางปฏิบัติสำหรับการตัดรายการสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงิน และให้ทางเลือกกิจการในการเลือกถือปฏิบัติการบัญชีป้องกันความเสี่ยงเพื่อลดผลกระทบจากความแตกต่าง

ในหลักการรับรู้รายการระหว่างรายการที่ถูกป้องกันความเสี่ยงและเครื่องมือป้องกันความเสี่ยง (Accounting mismatch) และให้แนวปฏิบัติในรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดประเภทเครื่องมือทางการเงินที่ออกโดยกิจการว่าเป็นหนี้สินหรือทุน และกำหนดให้กิจการเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องมือทางการเงินและความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องในรายละเอียด

หลักการใหม่ในการจัดประเภทรายการสินทรัพย์ทางการเงินนั้น กิจการต้องพิจารณาจากทั้ง ก) โมเดลธุรกิจสำหรับการถือสินทรัพย์ทางการเงิน และ ข) ลักษณะกระแสเงินสดตามสัญญาว่าเข้าเงื่อนไขของการเป็นเงินต้นและดอกเบี้ย (SPPI) หรือไม่ ซึ่งการจัดประเภทนั้นจะมีผลต่อการวัดมูลค่าของรายการสินทรัพย์ทางการเงินด้วยหลักการใหม่ยังรวมถึงการพิจารณาค่าเพื่อผลขาดทุนการด้อยค่าของสินทรัพย์ทางการเงินรวมทั้งสินทรัพย์ที่เกิดจากสัญญา ซึ่งกิจการจะต้องพิจารณารับรู้ผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ณ วันที่รับรู้รายการเริ่มแรก

ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 กลุ่มกิจการนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินเกี่ยวกับเครื่องมือทางการเงินมาถือปฏิบัติ โดยผลกระทบจากการนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินกลุ่มนี้ไม่มีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่องบการเงินของกลุ่มกิจการ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

3 มาตรฐานการรายงานทางการเงินใหม่ (ต่อ)

3.1 การนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับใหม่มาถือปฏิบัติสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 (ต่อ)

(ข) มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 เรื่อง สัญญาเช่า

มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 เรื่อง สัญญาเช่า ส่งผลให้กลุ่มกิจการในฐานะผู้เช่ารับรู้สัญญาเช่าเกือบทั้งหมดในงบแสดงฐานะการเงิน โดยไม่ต้องจัดประเภทเป็นสัญญาเช่าดำเนินงานและสัญญาเช่าการเงินอีกต่อไป กลุ่มกิจการต้องรับรู้สินทรัพย์สิทธิการใช้และหนี้สินตามสัญญาเช่า เว้นแต่เป็นสัญญาเช่าระยะสั้นและสัญญาเช่าซึ่งสินทรัพย์อ้างอิงมีมูลค่าต่ำ

ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 กลุ่มกิจการนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินที่เกี่ยวกับสัญญาเช่าฉบับใหม่มาถือปฏิบัติ โดยผลกระทบที่เกิดจากการนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับดังกล่าวได้อธิบายไว้ในหมายเหตุ 4

3.2 การนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับใหม่มาถือปฏิบัติสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2564

มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่จะมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2564

สภาวิชาชีพบัญชีได้ประกาศใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินและการตีความมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับปรับปรุง ซึ่งจะมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2564

มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวได้รับการปรับปรุงหรือจัดให้มีขึ้นเพื่อให้มีเนื้อหาเท่าเทียมกับมาตรฐานการรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นการอธิบายให้ชัดเจนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติทางการบัญชีและการให้แนวปฏิบัติทางบัญชีกับผู้ใช้งานมาตรฐาน

ฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการอยู่ระหว่างการประเมินผลกระทบที่อาจมีต่องบการเงินในปีที่เริ่มนำมาตรฐานกลุ่มดังกล่าวมาถือปฏิบัติ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

4 ผลกระทบของการนำมาตราฐานการรายงานทางการเงินใหม่มาใช้เป็นครั้งแรก

การเปลี่ยนแปลงนโยบายการบัญชีที่เปิดเผยนี้เป็นการอธิบายผลกระทบที่เกิดจากการที่กลุ่มกิจการได้นำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 เรื่อง สัญญาเช่า มาถือปฏิบัติเป็นครั้งแรก และนโยบายการบัญชีใหม่ที่มีมาถือปฏิบัติตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 โดยใช้วิธีรับรู้ผลกระทบสะสมจากการปรับใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวเป็นรายการปรับปรุงกับกำไรสะสมต้นงวด (Modified retrospective) และไม่ปรับปรุงข้อมูลเปรียบเทียบ ดังนั้น การจัดการปรับปรุงที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงนโยบายการบัญชีจะรับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563

ผลกระทบของการนำมาตราฐานบัญชีใหม่มาใช้เป็นครั้งแรกที่มีต่องบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ เป็นดังนี้

งบแสดงฐานะการเงิน	งบการเงินรวม			งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	มาตรฐานการรายงาน พ.ศ. 2563	1 มกราคม พ.ศ. 2563	31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	มาตรฐานการรายงาน พ.ศ. 2563	1 มกราคม พ.ศ. 2563
สินทรัพย์						
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน						
อุปกรณ์ (หมายเหตุ 16)	23,316	(11,029)	12,287	13,842	(8,581)	5,261
สินทรัพย์สิทธิการใช้ (หมายเหตุ 17)	-	16,663	16,663	-	14,215	14,215
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น						
หนี้สิน						
หนี้สินหมุนเวียน	2,865	2,016	4,881	1,914	2,016	3,930
ส่วนของหนี้สินตามสัญญาเช่าที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี						
หนี้สินไม่หมุนเวียน	7,206	2,207	9,413	5,965	2,207	8,172
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	1,411	1,411	-	1,411	1,411
ประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น						
ส่วนของผู้ถือหุ้น	(256,520)	-	(256,520)	(272,825)	-	(272,825)
กำไร (ขาดทุน) สะสมยังไม่ได้จัดสรร						

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

4 ผลกระทบของการนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินใหม่มาใช้เป็นครั้งแรก (ต่อ)

ในการนำมาตรฐานการรายงานทางการเงิน ฉบับที่ 16 มาใช้เป็นครั้งแรก กลุ่มกิจการรับรู้หนี้สินตามสัญญาเช่าสำหรับสัญญาเช่าที่เคยจัดประเภทเป็นสัญญาเช่าดำเนินงานภายใต้มาตรฐานการบัญชีฉบับที่ 17 เรื่อง สัญญาเช่า หนี้สินตามสัญญาเช่าดังกล่าววัดมูลค่าด้วยมูลค่าปัจจุบันของจำนวนเงินที่ต้องจ่ายชำระตามสัญญาเช่าที่ยังไม่ได้จ่ายชำระ คัดลดด้วยอัตราดอกเบี้ยเงินกู้ยืมส่วนเพิ่มของกลุ่มกิจการ อัตราดอกเบี้ยเงินกู้ยืมส่วนเพิ่มดังกล่าวที่นำมาคำนวณหนี้สินตามสัญญาเช่า ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 ของกลุ่มกิจการและบริษัท อยู่ระหว่างร้อยละ 4.08 ถึง ร้อยละ 7.00 และร้อยละ 7.00 ตามลำดับ

สำหรับสัญญาเช่าที่เคยจัดประเภทเป็นสัญญาเช่าการเงินตามมาตรฐานการบัญชี ฉบับที่ 17 กลุ่มกิจการรับรู้มูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์และหนี้สินตามสัญญาเช่าดังกล่าวก่อนวันนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 มาถือปฏิบัติเป็นมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์สิทธิการใช้และหนี้สินตามสัญญาเช่า ณ วันที่นำมาปฏิบัติใช้ครั้งแรก

	งบการเงินรวม พันบาท	งบการเงินเฉพาะกิจการ พันบาท
ภาระผูกพันตามสัญญาเช่าดำเนินงานที่เปิดเผย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	33,270	25,994
หัก สัญญาเช่าระยะสั้นที่รับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามวิธีเส้นตรง	(2,333)	(1,947)
หัก สัญญาเช่าซึ่งสินทรัพย์อ้างอิงมีมูลค่าต่ำที่รับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามวิธีเส้นตรง	(6,899)	(360)
หัก สัญญาพิจารณาเป็นสัญญาบริการ	(18,465)	(18,212)
	5,573	5,475
หัก ดอกเบี้ยจ่ายรอดัดบัญชี	(1,350)	(1,252)
หนี้สินตามสัญญาเช่าเพิ่มขึ้นจากการนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 มาปฏิบัติใช้	4,223	4,223
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	10,071	7,879
หนี้สินตามสัญญาเช่า ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563	14,294	12,102
ประกอบด้วย		
หนี้สินตามสัญญาเช่าหมุนเวียน	4,881	3,930
หนี้สินตามสัญญาเช่าไม่หมุนเวียน	9,413	8,172
	14,294	12,102

สินทรัพย์สิทธิการใช้แบ่งตามประเภทสินทรัพย์ได้ดังนี้

	งบการเงินรวม 1 มกราคม พ.ศ. 2563 พันบาท	งบการเงินเฉพาะกิจการ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 พันบาท
ส่วนปรับปรุงอาคาร	5,634	5,634
อุปกรณ์แม่ข่าย	8,726	6,278
ยานพาหนะ	2,303	2,303
รวมสินทรัพย์สิทธิการใช้	16,663	14,215

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี

นโยบายการบัญชีที่สำคัญที่ใช้ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการมีดังต่อไปนี้

5.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

5.1.1 บริษัทย่อย

บริษัทย่อย หมายถึง กิจการ(ซึ่งรวมถึงกิจการเฉพาะกิจ) ที่กลุ่มกิจการควบคุม กลุ่มกิจการควบคุมกิจการเมื่อกลุ่มกิจการมีการเปิดรับหรือมีสิทธิในผลตอบแทนผันแปรจากการเกี่ยวข้องกับผู้ที่ได้รับการลงทุนและมีความสามารถทำให้เกิดผลกระทบต่อผลตอบแทนจากการใช้อำนาจเหนือผู้ที่ได้รับการควบคุม กลุ่มกิจการรวมงบการเงินของบริษัทย่อยไว้ในงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการมีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อย กลุ่มกิจการจะไม่นำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมไว้ในงบการเงินรวมนับจากวันที่กลุ่มกิจการสูญเสียอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีการรวมธุรกิจโดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อสิ่งตอบแทนที่โอนให้สำหรับการซื้อบริษัทย่อย ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ผู้ซื้อโอนให้และหนี้สินที่ก่อขึ้นเพื่อจ่ายชำระให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมของผู้ถูกซื้อและส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นที่ออกโดยกลุ่มกิจการ สิ่งตอบแทนที่โอนให้รวมถึงมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ หรือหนี้สินที่ผู้ซื้อคาดว่าจะต้องจ่ายชำระตามข้อตกลง ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น

มูลค่าเริ่มแรกของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นที่รับมาจากการรวมธุรกิจจะถูกวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อในการรวมธุรกิจแต่ละครั้ง กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อด้วยมูลค่ายุติธรรม หรือมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

ในการรวมธุรกิจที่ดำเนินการสำเร็จจากการทยอยซื้อ ผู้ซื้อต้องวัดมูลค่าส่วนได้เสียที่ผู้ซื้อถืออยู่ในผู้ถูกซื้อก่อนหน้านี้ การรวมธุรกิจใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อและรับรู้ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการวัดมูลค่าใหม่นั้นในกำไรหรือขาดทุน

สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายออกไปโดยกลุ่มกิจการรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายที่รับรู้ภายหลังวันที่ซื้อซึ่งจัดประเภทเป็นสินทรัพย์หรือหนี้สินให้รับรู้ในกำไรหรือขาดทุน สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายซึ่งจัดประเภทเป็นส่วนของผู้ถือหุ้นต้องไม่มีการวัดมูลค่าใหม่และให้บันทึกการจ่ายชำระในภายหลังไว้ในส่วนของผู้ถือหุ้น

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

5.1.1 บริษัทย่อย (ต่อ)

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

กิจการจะตัดรายการบัญชีระหว่างกัน ยอดคงเหลือและกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงก็จะตัดรายการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า นโยบายการบัญชีของบริษัทย่อยได้ถูกปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทย่อยจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนนั้นจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องกับการได้มาของเงินลงทุนนี้

5.1.2 รายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการปฏิบัติต่อรายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมเช่นเดียวกันกับส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของกลุ่มกิจการ สำหรับการซื้อส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนที่จ่ายให้และมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์สุทธิของหุ้นที่ซื้อมาในบริษัทย่อยจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น และกำไรหรือขาดทุนจากการขายในส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น

5.1.3 การจำหน่ายบริษัทย่อย

เมื่อกลุ่มกิจการสูญเสียการควบคุม ส่วนได้เสียในกิจการที่เหลืออยู่จะวัดมูลค่าใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนมูลค่ายุติธรรมนั้นจะถือเป็นมูลค่าตามบัญชีเริ่มแรกของมูลค่าของเงินลงทุน เพื่อวัตถุประสงค์ในการวัดมูลค่าในเวลาต่อมาของเงินลงทุนที่เหลืออยู่ในรูปของบริษัทร่วม กิจการร่วมค้า หรือสินทรัพย์ทางการเงิน สำหรับทุกจำนวนที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกิจการนั้นจะถูกปฏิบัติเสมือนว่ากลุ่มกิจการมีการจำหน่ายสินทรัพย์หรือหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้นออกไป

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม (ต่อ)

5.1.4 บริษัทร่วม

บริษัทร่วมเป็นกิจการที่กลุ่มกิจการมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญแต่ไม่ถึงกับควบคุมซึ่งโดยทั่วไปก็คือการที่กลุ่มกิจการถือหุ้น ที่มีสิทธิออกเสียงอยู่ระหว่างร้อยละ 20 ถึงร้อยละ 50 ของสิทธิออกเสียงทั้งหมด เงินลงทุนในบริษัทร่วมรับรู้โดยใช้วิธีส่วนได้เสียในการแสดงในงบการเงินรวมภายใต้วิธีส่วนได้เสียกลุ่มกิจการรับรู้เงินลงทุนเมื่อเริ่มแรกด้วยราคาทุน มูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนนี้จะเพิ่มขึ้นหรือลดลงในภายหลังวันที่ได้มาด้วยส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของผู้ได้รับการลงทุนตามสัดส่วนที่ผู้ลงทุนมีส่วนได้เสียอยู่ เงินลงทุนในบริษัทร่วมของกลุ่มกิจการรวมถึงค่าความนิยมที่ระบุได้ ณ วันที่ซื้อเงินลงทุน

ถ้าส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นในบริษัทร่วมนั้นลดลงแต่ยังคงมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ กิจการต้องจัดประเภทรายการที่เคอร์รับไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นเข้ากำไรหรือขาดทุนเฉพาะสัดส่วนในส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นที่ลดลง

ส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรหรือขาดทุนและส่วนแบ่งในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ผลสะสมของการเปลี่ยนแปลงภายหลังการได้มาดังกล่าวข้างต้น จะปรับปรุงกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุน เมื่อส่วนแบ่งขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมมีมูลค่าเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมนั้น กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ส่วนแบ่งขาดทุนอีกต่อไป เว้นแต่กลุ่มกิจการมีภาระผูกพันในหนี้ของบริษัทร่วมหรือรับว่าจะจ่ายหนี้แทนบริษัทร่วม

กลุ่มกิจการมีการพิจารณาทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่ามีข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนในบริษัทร่วมเกิดการด้อยค่าหรือไม่ หากมีข้อบ่งชี้เกิดขึ้นกลุ่มกิจการจะคำนวณผลขาดทุนจากการด้อยค่า โดยเปรียบเทียบมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนและรับรู้ผลต่างไปที่ส่วนแบ่งกำไรขาดทุนของเงินลงทุนในบริษัทร่วมในกำไรหรือขาดทุน

รายการกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมจะตัดบัญชีเท่าที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมนั้น รายการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดบัญชีในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

บริษัทร่วมจะเปลี่ยนนโยบายการบัญชีเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ กำไรและขาดทุนจากการลดสัดส่วนในบริษัทร่วมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทร่วมจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับ เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องจากการได้มาของเงินลงทุนนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.2 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ

5.2.1 สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงิน

รายการที่รวมในงบการเงินของแต่ละบริษัทในกลุ่มกิจการถูกวัดมูลค่าโดยใช้สกุลเงินของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจหลักที่บริษัทดำเนินงานอยู่ (สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงาน) งบการเงินแสดงในสกุลเงินบาท ซึ่งเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินของบริษัท

5.2.2 รายการและยอดคงเหลือ

รายการที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงาน โดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการหรือวันที่ตีราคาหากรายการนั้นถูกวัดมูลค่าใหม่ รายการกำไรและรายการขาดทุนที่เกิดจากการรับหรือจ่ายชำระที่เป็นเงินตราต่างประเทศและที่เกิดจากการแปลงค่าสินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งเป็นเงินตราต่างประเทศด้วยอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นปีได้บันทึกไว้ในกำไรหรือขาดทุน

เมื่อมีการรับรู้รายการกำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นด้วย ในทางตรงข้ามการรับรู้กำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรหรือขาดทุน องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนด้วย

5.2.3 กลุ่มกิจการ

การแปลงค่าผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของบริษัทในกลุ่มกิจการ (ที่มีใช้สกุลเงินของเศรษฐกิจที่มีภาวะเงินเฟ้อรุนแรง) ซึ่งมีสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานแตกต่างจากสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงิน ได้ถูกแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้นำเสนองบการเงินดังนี้

- สินทรัพย์และหนี้สินที่แสดงอยู่ในงบแสดงฐานะการเงินแต่ละงวดแปลงค่าด้วยอัตราปิด ณ วันที่ของแต่ละงบแสดงฐานะการเงินนั้น
- รายได้และค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จแปลงค่าด้วยอัตราถัวเฉลี่ย และ
- ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

ค่าความนิยมและการปรับมูลค่ายุติธรรมที่เกิดจากการซื้อหน่วยงานในต่างประเทศถือเป็นสินทรัพย์และหนี้สินของหน่วยงานในต่างประเทศนั้นและแปลงค่าด้วยอัตราปิด

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.3 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

ในงบกระแสเงินสด เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมถึงเงินสดในมือ เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม เงินลงทุนระยะสั้นอื่นที่มีสภาพคล่องสูงซึ่งมีอายุไม่เกินสามเดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่คิดภาระค่าประกัน และเงินเบิกเกินบัญชี ซึ่งเงินเบิกเกินบัญชีจะแสดงไว้ในส่วนของหนี้สินหมุนเวียนในงบแสดงฐานะการเงิน

5.4 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าตามใบแจ้งหนี้ และจะวัดมูลค่าต่อมาด้วยจำนวนเงินที่เหลืออยู่หักด้วยการด้อยค่าของลูกหนี้การค้า ทั้งนี้การพิจารณาการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าได้เปิดเผยในหมายเหตุ 5.5.6 ค่าเผื่อการด้อยค่า หมายถึงผลต่างระหว่างราคาตามบัญชีของลูกหนี้การค้าเปรียบเทียบกับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับจากลูกหนี้การค้า ด้อยค่าที่เกิดขึ้นจะรับรู้ไว้ในกำไรหรือขาดทุนโดยถือเป็นส่วนหนึ่งของค่าใช้จ่ายในการบริหาร

5.5 สินทรัพย์ทางการเงิน

5.5.1 การจัดประเภท

ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 กลุ่มกิจการจัดประเภทสินทรัพย์ทางการเงินประเภทตราสารหนี้ตามลักษณะการวัดมูลค่า โดยพิจารณาจาก ก) โมเดลธุรกิจในการบริหารสินทรัพย์ดังกล่าว และ ข) ลักษณะกระแสเงินสดตามสัญญาว่าเข้าเงื่อนไขของการเป็นเงินต้นและดอกเบี้ย (SPPI) หรือไม่ ดังนี้

- รายการที่วัดมูลค่าภายหลังด้วยมูลค่ายุติธรรม (ผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือผ่านกำไรหรือขาดทุน) และ
- รายการที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย

กลุ่มกิจการจะสามารถจัดประเภทเงินลงทุนในตราสารหนี้ใหม่ก็ต่อเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงในโมเดลธุรกิจในการบริหารสินทรัพย์เท่านั้น

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

5.5.2 การรับรู้รายการและการตัดรายการ

ในการซื้อหรือได้มาหรือขายสินทรัพย์ทางการเงินโดยปกติ กลุ่มกิจการจะรับรู้รายการ ณ วันที่ทำรายการค้า ซึ่งเป็นวันที่กลุ่มกิจการเข้าทำรายการซื้อหรือขายสินทรัพย์นั้น โดยกลุ่มกิจการจะตัดรายการสินทรัพย์ทางการเงินออกเมื่อสิทธิในการได้รับกระแสเงินสดจากสินทรัพย์นั้นสิ้นสุดลงหรือได้ถูกโอนไปและกลุ่มกิจการได้โอนความเสี่ยงและผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับการเป็นเจ้าของสินทรัพย์ออกไป

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.5 สินทรัพย์ทางการเงิน (ต่อ)

5.5.3 การวัดมูลค่า

ในการรับรู้รายการเมื่อเริ่มแรก กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของสินทรัพย์ทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรมบวกต้นทุนการทำรายการซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับการได้มาซึ่งสินทรัพย์นั้น สำหรับสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วย FVPL กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนการทำรายการที่เกี่ยวข้องเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุน

กลุ่มกิจการจะพิจารณาสินทรัพย์ทางการเงินซึ่งมีอนุพันธ์แฝงในภาพรวมว่าลักษณะกระแสเงินสดตามสัญญาว่าเข้าเงื่อนไขของการเป็นเงินต้นและดอกเบี้ย (SPPI) หรือไม่

5.5.4 ตราสารหนี้

การวัดมูลค่าในภายหลังของตราสารหนี้ขึ้นอยู่กับโมเดลธุรกิจของกลุ่มกิจการในการจัดการสินทรัพย์ทางการเงิน และลักษณะของกระแสเงินสดตามสัญญาของสินทรัพย์ทางการเงิน การวัดมูลค่าสินทรัพย์ทางการเงินประเภทตราสารหนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.5 สินทรัพย์ทางการเงิน (ต่อ)

5.5.5 ตราสารทุน

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

การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของเงินลงทุนในตราสารทุนที่วัดมูลค่าด้วย FVPL จะรับรู้ในรายการกำไร/ขาดทุนอื่นในงบกำไรขาดทุน

ขาดทุน/กลับรายการขาดทุนจากการซื้อขายจะแสดงรวมอยู่ในการเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรม

5.5.6 การค้ำประกัน

ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 กลุ่มกิจการใช้วิธีอย่างง่าย (Simplified approach) ตาม TFRS 9 ในการรับรู้การค้ำประกันของลูกหนี้การค้ำและลูกหนี้อื่น ตามประมาณการผลขาดทุนด้านเครดิตตลอดอายุของสินทรัพย์ดังกล่าวตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการเริ่มรับรู้ลูกหนี้การค้ำและลูกหนี้อื่น

ในการพิจารณาผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ผู้บริหาร ได้จัดกลุ่มลูกหนี้ตามความเสี่ยงด้านเครดิตที่มีลักษณะร่วมกันและตามกลุ่มระยะเวลาที่เกินกำหนดชำระ ทั้งนี้เนื่องจากสินทรัพย์ที่เกิดจากสัญญานั้นเป็นงานที่ส่งมอบแต่ยังไม่ได้เรียกเก็บซึ่งมีลักษณะความเสี่ยงใกล้เคียงกับลูกหนี้สำหรับสัญญาประเภทเดียวกัน ผู้บริหารจึงได้ใช้อัตราผลขาดทุนด้านเครดิตของลูกหนี้กับสินทรัพย์ที่เกิดจากสัญญาที่เกี่ยวข้องด้วย

อัตราขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นพิจารณาจากลักษณะการจ่ายชำระในอดีต ข้อมูลผลขาดทุนด้านเครดิตจากประสบการณ์ในอดีต รวมทั้งข้อมูลและปัจจัยในอนาคตที่อาจมีผลกระทบต่อการจ่ายชำระของลูกหนี้

ทั้งนี้ กลุ่มกิจการเลือกนำข้อมูลย้อนกลับจากมาตรการผ่อนปรนชั่วคราวเพื่อลดผลกระทบจาก COVID-19 ที่ออกโดยสภาวิชาชีพบัญชีมาถือปฏิบัติสำหรับรอบระยะเวลารายงานสิ้นสุดภายในช่วงเวลาระหว่างวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 โดยกลุ่มกิจการเลือกที่จะไม่นำข้อมูลที่มีการคาดการณ์ไปในอนาคต (Forward-looking information) มาใช้ในการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นตามวิธีอย่างง่าย (Simplified approach) สำหรับลูกหนี้การค้ำและลูกหนี้อื่น แต่กลุ่มกิจการเลือกใช้ข้อมูลผลขาดทุนด้านเครดิตในอดีต มาประกอบกับดุลยพินิจของผู้บริหาร ในการประมาณการผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น การค้ำประกันที่รับรู้ตามวิธีดังกล่าวได้เปิดเผยไว้ในหมายเหตุ 11

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.5 สินทรัพย์ทางการเงิน (ต่อ)

5.5.6 การด้อยค่า (ต่อ)

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

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

กลุ่มกิจการพิจารณาและรับรู้ผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น โดยพิจารณาถึงการคาดการณ์ในอนาคตมาประกอบกับประสบการณ์ในอดีต โดยผลขาดทุนด้านเครดิตที่รับรู้เกิดจากประมาณการความน่าจะเป็นของผลขาดทุนด้านเครดิตถ่วงน้ำหนัก (เช่น มูลค่าปัจจุบันของจำนวนเงินสดที่คาดว่าจะไม่ได้รับทั้งหมดถ่วงน้ำหนัก) โดยจำนวนเงินสดที่คาดว่าจะไม่ได้รับ หมายถึงผลต่างระหว่างกระแสเงินสดตามสัญญาทั้งหมดและกระแสเงินสดซึ่งกลุ่มกิจการคาดว่าจะได้รับ คัดลดด้วยอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงเมื่อแรกเริ่มของสัญญา

กลุ่มกิจการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นโดยสะท้อนถึงปัจจัยต่อไปนี้

- จำนวนเงินที่คาดว่าจะไม่ได้รับถ่วงน้ำหนักตามประมาณการความน่าจะเป็น
- มูลค่าเงินตามเวลา
- ข้อมูลสนับสนุนและความสมเหตุสมผล ณ วันที่รายงาน เกี่ยวกับประสบการณ์ในอดีต สภาพการณ์ในปัจจุบัน และการคาดการณ์ไปในอนาคต

ผลขาดทุนและการกลับรายการผลขาดทุนจากการด้อยค่าบันทึกในกำไรหรือขาดทุนเป็นรายการแยกต่างหาก

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.6 อุปกรณ์

อุปกรณ์แสดงมูลค่าตามราคาทุนหักค่าเสื่อมราคาสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ (ถ้ามี) ต้นทุนเริ่มแรกจะรวมต้นทุนทางตรงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อสินทรัพย์นั้น

ต้นทุนที่เกิดขึ้นภายหลังจะรวมอยู่ในมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์หรือรับรู้แยกเป็นอีกสินทรัพย์หนึ่งตามความเหมาะสม เมื่อต้นทุนนั้นเกิดขึ้นและคาดว่าจะให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคตแก่บริษัทและต้นทุนดังกล่าวสามารถวัดมูลค่าได้อย่างน่าเชื่อถือ มูลค่าตามบัญชีของชิ้นส่วนที่ถูกเปลี่ยนแทนออกจะถูกตัดรายการออก สำหรับค่าซ่อมแซมและบำรุงรักษาอื่น ๆ กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนดังกล่าวเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุนเมื่อเกิดขึ้น

ค่าเสื่อมราคาของอุปกรณ์คำนวณด้วยวิธีเส้นตรงเพื่อลดราคาทุนแต่ละชนิดให้เท่ากับมูลค่าคงเหลือตลอดอายุการให้ประโยชน์ที่ได้ประมาณการไว้ของสินทรัพย์ดังต่อไปนี้

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

ทุกสิ้นรอบรอบระยะเวลารายงาน กลุ่มกิจการได้มีการทบทวนและปรับปรุงมูลค่าคงเหลือและอายุการให้ประโยชน์ของสินทรัพย์ให้เหมาะสม

ในกรณีที่มูลค่าตามบัญชีสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน มูลค่าตามบัญชีจะถูกปรับลดให้เท่ากับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนทันที (หมายเหตุ 5.8)

ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดจากการจำหน่ายอุปกรณ์คำนวณโดยเปรียบเทียบจากสิ่งตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายสินทรัพย์กับมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ และจะรับรู้บัญชีผลกำไรหรือขาดทุนอื่นสุทธิในกำไรหรือขาดทุน

5.7 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าลิขสิทธิ์เกม

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.7 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สิทธิการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อและมีลักษณะเฉพาะจะบันทึกเป็นสินทรัพย์ โดยคำนวณจากต้นทุนในการได้มาและการดำเนินการให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นสามารถนำมาใช้งานได้ตามประสงค์ โดยจะตัดจำหน่ายโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุประมาณการให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 3 และ 5 ปี ต้นทุนที่ใช้ในการบำรุงรักษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการพัฒนาที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการออกแบบและทดสอบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงซึ่งกลุ่มกิจการเป็นผู้ดูแล จะรับรู้เป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเมื่อเป็นไปตามข้อกำหนดทุกข้อของการรับรู้สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟไม่มีการตัดจำหน่าย เนื่องจากมีอายุการให้ประโยชน์ไม่จำกัด

ความสัมพันธ์กับลูกค้า

ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องที่ได้มาจากการรวมธุรกิจจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องมีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ของความสัมพันธ์กับลูกค้าภายในระยะเวลา 3 ถึง 13 ปี

เครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าที่ได้มาจากการรวมกิจการจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ เครื่องหมายการค้ามีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและแสดงวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 20 ปี

5.8 การด้อยค่าของสินทรัพย์

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.9 สัญญาเช่า - กรณีที่กลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

กลุ่มกิจการรับรู้สัญญาเช่าเมื่อกลุ่มกิจการสามารถเข้าถึงสินทรัพย์ตามสัญญาเช่า เป็นสินทรัพย์สิทธิการใช้และหนี้สินตามสัญญาเช่า โดยค่าเช่าที่ชำระจะเป็นส่วนเป็นการจ่ายชำระหนี้สินและต้นทุนทางการเงิน โดยต้นทุนทางการเงินจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนตลอดระยะเวลาสัญญาเช่าด้วยอัตราดอกเบี้ยคงที่จากยอดหนี้สินตามสัญญาเช่าที่คงเหลืออยู่ กลุ่มกิจการคิดค่าเสื่อมราคาสินทรัพย์สิทธิการใช้ตามวิธีเส้นตรงตามอายุที่สั้นกว่าระหว่างอายุสินทรัพย์และระยะเวลาการเช่า

กลุ่มกิจการบันทึบบัญชีส่วนประกอบในสัญญาไปยังส่วนประกอบของสัญญาที่เป็นการเช่าและส่วนประกอบของสัญญาที่ไม่เป็นการเช่าตามราคาแยกเทศเปรียบเทียบของแต่ละส่วนประกอบ สำหรับสัญญาที่ประกอบด้วยส่วนประกอบของสัญญาที่เป็นการเช่าและส่วนประกอบของสัญญาที่ไม่เป็นการเช่า

สินทรัพย์และหนี้สินตามสัญญาเช่ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าปัจจุบัน หนี้สินตามสัญญาเช่าประกอบด้วยมูลค่าปัจจุบันของการจ่ายชำระตามสัญญาเช่า ดังนี้

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

การจ่ายชำระตามสัญญาเช่าในช่วงการต่ออายุสัญญาเช่าได้รวมอยู่ในการคำนวณหนี้สินตามสัญญาเช่า หากกลุ่มกิจการมีความแน่นอนอย่างสมเหตุสมผลในการใช้สิทธิต่ออายุสัญญาเช่า

กลุ่มกิจการจะคิดลดค่าเช่าจ่ายข้างต้นด้วยอัตราดอกเบี้ยโดยนัยตามสัญญา หากไม่สามารถหาอัตราดอกเบี้ยโดยนัยได้ กลุ่มกิจการจะคิดลดด้วยอัตราการกู้ยืมส่วนเพิ่มของผู้เช่า ซึ่งก็คืออัตราที่สะท้อนถึงการกู้ยืมเพื่อให้ได้มาซึ่งสินทรัพย์ที่มีมูลค่าใกล้เคียงกัน ในสถานะเศรษฐกิจ อายุสัญญา และเงื่อนไขที่ใกล้เคียงกัน

กลุ่มกิจการมีสัญญาเช่าซึ่งกำหนดค่าเช่าจ่ายผันแปรตามดัชนีหรืออัตรา ซึ่งยังไม่รวมอยู่ในการวัดมูลค่าหนี้สินตามสัญญาเช่าจนกระทั่งดัชนีหรืออัตรานั้นมีผลต่อการจ่ายชำระ กลุ่มกิจการปรับปรุงหนี้สินตามสัญญาเช่าไปยังสินทรัพย์สิทธิการใช้ที่เกี่ยวข้องเมื่อการจ่ายชำระค่าเช่าดังกล่าวเปลี่ยนแปลงไป

สินทรัพย์สิทธิการใช้จะรับรู้ด้วยราคาทุน ซึ่งประกอบด้วย

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

ค่าเช่าที่จ่ายตามสัญญาเช่าระยะสั้นและสัญญาเช่าสินทรัพย์ที่มีมูลค่าต่ำจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามวิธีเส้นตรง สัญญาเช่าระยะสั้นคือสัญญาเช่าที่มีอายุสัญญาเช่าน้อยกว่าหรือเท่ากับ 12 เดือน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.10 หนี้สินทางการเงิน

5.10.1 การจัดประเภท

กลุ่มกิจการจะพิจารณาจัดประเภทเครื่องมือทางการเงินที่กลุ่มกิจการเป็นผู้ออกเป็นหนี้สินทางการเงินหรือตราสารทุนโดยพิจารณาการระงับตามสัญญา ดังนี้

- หากกลุ่มกิจการมีภาระผูกพันตามสัญญาที่จะต้องส่งมอบเงินสดหรือสินทรัพย์ทางการเงินอื่นให้กับกิจการอื่น โดยไม่สามารถปฏิเสธการชำระหรือเลื่อนการชำระออกไปอย่างไม่มีกำหนดได้นั้น เครื่องมือทางการเงินนั้นจะจัดประเภทเป็นหนี้สินทางการเงิน เว้นแต่ว่าการชำระนั้นสามารถชำระโดยการออกตราสารทุนของกลุ่มกิจการเองด้วยจำนวนตราสารทุนที่คงที่ เพื่อแลกเปลี่ยนกับจำนวนเงินที่คงที่
- หากกลุ่มกิจการไม่มีภาระผูกพันตามสัญญาหรือสามารถเลื่อนการชำระภาระผูกพันตามสัญญาไปได้ เครื่องมือทางการเงินดังกล่าวจะจัดประเภทเป็นตราสารทุน

เงินกู้ยืมจัดประเภทเป็นหนี้สินหมุนเวียนเมื่อกลุ่มกิจการไม่มีสิทธิอันปราศจากเงื่อนไขให้เลื่อนชำระหนี้ออกไปอีกเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 12 เดือน นับจากวันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

5.10.2 การวัดมูลค่า

ในการรับรู้รายการเมื่อเริ่มแรกกลุ่มกิจการต้องวัดมูลค่าหนี้สินทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรม และวัดมูลค่าหนี้สินทางการเงินทั้งหมดภายหลังการรับรู้รายการด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย

5.10.3 การตัดรายการและการเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของสัญญา

กลุ่มกิจการตัดรายการหนี้สินทางการเงินเมื่อภาระผูกพันที่ระบุในสัญญาได้มีการปฏิบัติตามแล้ว หรือได้มีการยกเลิกไป หรือสิ้นสุดลงแล้ว

หากกลุ่มกิจการมีการเจรจาต่อรองหรือเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของหนี้สินทางการเงิน กลุ่มกิจการจะต้องพิจารณาว่ารายการดังกล่าวเข้าเงื่อนไขของการตัดรายการหรือไม่ หากเข้าเงื่อนไขของการตัดรายการ กลุ่มกิจการจะต้องรับรู้หนี้สินทางการเงินใหม่ด้วยมูลค่ายุติธรรมของหนี้สินใหม่นั้น และตัดรายการหนี้สินทางการเงินนั้นด้วยมูลค่าตามบัญชีที่เหลืออยู่ และรับรู้ส่วนต่างในรายการกำไร/ขาดทุนอื่นในกำไรหรือขาดทุน

หากกลุ่มกิจการพิจารณาแล้วว่าการต่อรองเงื่อนไขดังกล่าวไม่เข้าเงื่อนไขของการตัดรายการ กลุ่มกิจการจะปรับปรุงมูลค่าของหนี้สินทางการเงินโดยการคิดลดกระแสเงินสดใหม่ตามสัญญาด้วยอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงเดิม (Original effective interest rate) ของหนี้สินทางการเงินนั้น และรับรู้ส่วนต่างในรายการกำไรหรือขาดทุนอื่นในกำไรหรือขาดทุน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.11 เงินกู้ยืม

เงินกู้ยืมรับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าธุรกรรมของสิ่งตอบแทนที่ได้รับหักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น เงินกู้ยืมวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง ผลต่างระหว่างเงินที่ได้รับ (หักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น) เมื่อเทียบกับมูลค่าที่จ่ายคืนเพื่อชำระหนี้จะรับรู้ในงบกำไรขาดทุนตลอดช่วงเวลาการกู้ยืม

5.12 ภาษีเงินได้งวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับงวดประกอบด้วย ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี ภาษีเงินได้จะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน ยกเว้นส่วนภาษีเงินได้ที่เกี่ยวข้องกับรายการที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น หรือรายการที่รับรู้โดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้น ในกรณีนี้ภาษีเงินได้ต้องรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือโดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้นตามลำดับ

ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันคำนวณจากอัตราภาษีตามกฎหมายภาษีที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่ว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงานในประเทศที่บริษัทและบริษัทย่อยดำเนินงานอยู่และเกิดรายได้เพื่อเสียภาษี ผู้บริหารจะประเมินสถานะของการขึ้นแบบแสดงรายการภาษีเป็นงวด ๆ ในกรณีที่มีสถานการณ์ที่การนำกฎหมายภาษีไปปฏิบัติขึ้นอยู่กับการตีความ และจะตั้งประมาณการค่าใช้จ่ายภาษีที่เหมาะสมจากจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภาษีแก่หน่วยงานจัดเก็บ

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

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีจะรับรู้หากมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่ากลุ่มกิจการจะมีกำไรทางภาษีเพียงพอที่จะนำจำนวนผลต่างชั่วคราวนั้นมาใช้ประโยชน์ กลุ่มกิจการได้ตั้งภาษีเงินได้รอตัดบัญชีของผลต่างชั่วคราวของเงินลงทุนในบริษัทร่วม บริษัทย่อย และส่วนได้เสียในกิจการร่วมค้า เว้นแต่กลุ่มกิจการสามารถควบคุมจังหวะเวลาของการกลับรายการผลต่างชั่วคราวและการกลับรายการผลต่างชั่วคราวมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่าจะไม่เกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาที่คาดการณ์ได้ในอนาคต

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจะแสดงหักกลบกกันก็ต่อเมื่อกิจการมีสิทธิตามกฎหมายที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันมาหักกลบกกับหนี้สินภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบัน และทั้งสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเกี่ยวข้องกับภาษีเงินได้ที่ประเมินโดยหน่วยงานจัดเก็บภาษีหน่วยงานเดียวกัน โดยการเรียกเก็บเป็นหน่วยภาษีเดียวกันหรือหน่วยภาษีต่างกันซึ่งตั้งจะจ่ายหนี้สินและสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันด้วยยอดสุทธิ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.13 ผลประโยชน์พนักงาน

โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้

โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้ คือ โครงการผลประโยชน์เมื่อออกจากงานที่กลุ่มกิจการจัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งเป็นลักษณะของแผนการจ่ายสมทบที่ได้กำหนดการจ่ายสมทบไว้แล้ว สิทธิประโยชน์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกจากสิทธิประโยชน์ของกลุ่มกิจการและบริหารโดยผู้จัดการกองทุน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพดังกล่าวได้รับเงินสะสมเข้ากองทุนจากพนักงานและกลุ่มกิจการ

เงินจ่ายสมทบเข้ากองทุนสำรองเลี้ยงชีพ บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เกิดรายการนั้น

ผลประโยชน์พนักงานเมื่อเกษียณอายุ

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

5.14 การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์

กลุ่มกิจการได้รับบริการจากพนักงาน เป็นสิ่งตอบแทนสำหรับตราสารทุนของกิจการในกลุ่มกิจการ (สิทธิซื้อหุ้น) มูลค่ายุติธรรมของสิทธิซื้อหุ้นของพนักงานจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามระยะเวลาได้รับสิทธิ โดยรับรู้พร้อมกับการเพิ่มขึ้นของตราสารทุน ทั้งนี้ มูลค่ายุติธรรมของสิทธิซื้อหุ้นที่ออกให้ จะถูกกำหนดโดย

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.14 การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ (ต่อ)

เงื่อนไขผลงานที่ไม่ใช่การดำเนินการทางด้านการตลาดและเงื่อนไขการบริการ จะรวมอยู่ในข้อสมมติฐานเกี่ยวกับจำนวนของสิทธิซื้อหุ้นที่คาดว่าจะได้รับ

ณ วันที่สิ้นรอบระยะเวลาการรายงาน กลุ่มกิจการจะทบทวนการประเมินจำนวนของสิทธิซื้อหุ้นที่คาดว่าจะได้รับ และจะรับรู้ผลกระทบของการปรับปรุง (หากมี) จากการประมาณการเริ่มแรกในกำไรหรือขาดทุน พร้อมกับการปรับปรุงรายการไปยังส่วนของเจ้าของ

บริษัทจะออกหุ้นใหม่เมื่อมีการใช้สิทธิ สิ่งตอบแทนที่ได้รับสุทธิจากต้นทุนในการทำรายการทางตรงจะบันทึกไปยังทุนเรือนหุ้นและส่วนเกินมูลค่าหุ้น

กรณีที่บริษัทให้สิทธิซื้อตราสารทุนแก่พนักงานของบริษัทย่อยในกลุ่มกิจการจะปฏิบัติเหมือนเป็นเงินทุนสนับสนุนจากบริษัทใหญ่

5.15 ประเมินการหนี้สิน

กลุ่มกิจการจะบันทึกประมาณการหนี้สินซึ่งไม่รวมถึงประมาณการหนี้สินสำหรับผลตอบแทนพนักงาน อันเป็นภาระผูกพันในปัจจุบันตามกฎหมายหรือตามข้อตกลงที่จัดทำไว้ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ที่จะส่งผลให้กลุ่มกิจการต้องสูญเสียทรัพยากรออกไป และตามประมาณการที่น่าเชื่อถือของจำนวนที่ต้องจ่าย ในกรณีที่กลุ่มกิจการคาดว่าประมาณการหนี้สินเป็นรายจ่ายที่จะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกเป็นสินทรัพย์แยกต่างหากเมื่อคาดว่าจะได้รับรายจ่ายนั้นคืนอย่างแน่นอน

5.16 ทุนเรือนหุ้น

หุ้นสามัญจะจัดประเภทไว้เป็นส่วนของผู้ถือหุ้น หุ้นประเภทอื่นซึ่งรวมถึงหุ้นบุริมสิทธิชนิดบังคับได้ก่อนจะจัดประเภทไว้เป็นหนี้สิน

ต้นทุนส่วนเพิ่มที่เกี่ยวข้องกับการออกหุ้นใหม่หรือการออกสิทธิในการซื้อหุ้นซึ่งสุทธิจากภาษีจะถูกแสดงในส่วนของผู้ถือหุ้น โดยนำไปหักจากสิ่งตอบแทนที่ได้รับจากการออกตราสารทุนดังกล่าว

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

5 นโยบายการบัญชี (ต่อ)

5.17 การรับรู้รายได้

รายได้ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของภาระที่จะต้องปฏิบัติตามสัญญากับผู้พัฒนาเกมออนไลน์รวมถึงลูกค้าอื่น ซึ่งเกิดขึ้นจากกิจกรรมตามปกติของกลุ่มกิจการ รายได้จะแสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการสำหรับงบการเงินรวม จำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายล่วงหน้าผ่านช่องทางเดิมเงินและยังไม่ได้ซื้อของในเกมจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติตามสัญญาการเผยแพร่เกมกับผู้พัฒนาเกมออนไลน์รับรู้เมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกมและจะแสดงอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

รายได้ดอกเบี้ยและรายได้อื่นรับรู้ตามเกณฑ์คงค้าง เว้นแต่จะมีความไม่แน่นอนในการรับชำระ

เงินปันผลรับรู้เมื่อสิทธิที่จะได้รับเงินปันผลนั้นเกิดขึ้น

5.18 การจ่ายเงินปันผล

เงินปันผลจ่ายไปยังผู้ถือหุ้นของบริษัทจะรับรู้ในด้านหนี้สินในงบการเงินของกลุ่มกิจการในรอบระยะเวลาบัญชีซึ่งที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปี และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล

5.19 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

ส่วนงานดำเนินงานได้ถูกรายงานในลักษณะเดียวกับรายงานภายในที่นำเสนอให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานหมายถึงบุคคลที่มีหน้าที่ในการจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานดำเนินงาน ซึ่งพิจารณาว่าคือคณะกรรมการบริษัทที่ทำการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

6 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน

6.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน

กลุ่มกิจการต้องเผชิญกับความเสี่ยงทางการเงินที่สำคัญได้แก่ ความเสี่ยงจากตลาด (รวมถึงความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน และความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย) ความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อ และความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง ฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการเป็นผู้ดำเนินการในการจัดการความเสี่ยง แผนการจัดการความเสี่ยงโดยรวมของกลุ่มกิจการจึงมุ่งเน้นความผันผวนของตลาดการเงินและแสวงหาวิธีการลดผลกระทบที่ทำให้เสียหายต่อผลการดำเนินงานทางการเงินของกลุ่มกิจการให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

6.1.1 ความเสี่ยงจากตลาด

(ก) ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อยและบริษัทร่วมที่มีการดำเนินงานในต่างประเทศ ซึ่งกลุ่มกิจการมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศที่เกิดจากสกุลเงินตราต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ, ริงกิตมาเลเซีย, เหยียนสิงคโปร์ และเปโซฟิลิปปินส์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการเชื่อว่าในสถานการณ์ปัจจุบันความเสี่ยงด้านอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศจะไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อผลการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ

(ข) ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของกลุ่มกิจการเกิดจากหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินและเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินคืออัตราดอกเบี้ยแบบผันแปร และเจ้าหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกันคืออัตราดอกเบี้ยแบบคงที่ ทั้งนี้ผู้บริหารพิจารณาเห็นว่าความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยไม่เป็นสาระสำคัญ

6.1.2 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

รายได้ส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการได้แก่ รายได้ค่าเกมออนไลน์ ซึ่งลูกค้าส่วนใหญ่จะจ่ายให้ล่วงหน้า ดังนั้นกลุ่มกิจการไม่เคยประสบปัญหาในการเรียกเก็บหนี้เป็นอย่างเป็นสาระสำคัญ นอกจากนี้ กลุ่มกิจการมีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อจากลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกันและเงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันซึ่งไม่มีหลักประกัน โดยผู้บริหารมีการประเมินและพิจารณาความสามารถในการชำระเงินของกิจการที่เกี่ยวข้องกันดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

6 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.1.2 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ (ต่อ)

การด้อยค่าของสินทรัพย์ทางการเงิน

กลุ่มกิจการมีสินทรัพย์ทางการเงินที่ต้องมีการพิจารณาตามโมเดลการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นดังนี้

- เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด
- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น
- สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุน (FVPL)

แม้ว่ากลุ่มกิจการจะมีรายการเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดซึ่งเข้าเงื่อนไขการพิจารณาการด้อยค่าภายใต้ TFRS 9 แต่บริษัทพิจารณาว่าการด้อยค่าของรายการดังกล่าวเป็นจำนวนเงินที่ไม่มีนัยสำคัญ

การประเมินการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น บริษัทใช้วิธีอย่างง่าย (Simplified approach) ตาม TFRS 9 ในการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นซึ่งคำนวณค่าเพื่อผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นตลอดอายุลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น ในการพิจารณาผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ผู้บริหารได้จัดกลุ่มลูกหนี้ตามความเสี่ยงด้านเครดิตที่มีลักษณะร่วมกันและตามกลุ่มระยะเวลาที่เกินกำหนดชำระ รายละเอียดของค่าเพื่อผลขาดทุนด้านเครดิตแสดงไว้ในหมายเหตุ 11

6.1.3 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง

การจัดการความเสี่ยงด้านสภาพคล่องอย่างรอบคอบ หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งเงินสดและหลักทรัพย์ที่มีตลาดรองรับอย่างเพียงพอ ความสามารถในการหาแหล่งเงินทุนที่เพียงพอและความสามารถในการบริหารความเสี่ยง กลุ่มกิจการตั้งเป้าหมายจะดำรงความยืดหยุ่นในการระดมเงินทุนโดยการรักษาวางเงินสินเชื่อให้มีความเพียงพอเนื่องจากลักษณะทางธุรกิจที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

6 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.1.3 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง (ต่อ)

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน

ตารางต่อไปนี้จะแสดงให้เห็นถึงหนี้สินทางการเงินที่จัดประเภทตามระยะเวลาการครบกำหนดตามสัญญา ซึ่งแสดงด้วยจำนวนเงินตามสัญญาที่ไม่ได้มีการคิดลด ทั้งนี้ ยอดคงเหลือที่ครบกำหนดภายในระยะเวลา 12 เดือน จะเท่ากับมูลค่าตามบัญชีของหนี้สินที่เกี่ยวข้องเนื่องจากการการคิดลดไม่มีนัยสำคัญ กระแสเงินสดที่แสดงภายใต้สัญญาแลกเปลี่ยนอัตราดอกเบี้ยขึ้นเป็นกระแสเงินสดโดยประมาณจากอัตราดอกเบี้ยล่วงหน้าที่เกี่ยวข้อง ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

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

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินรวม				มูลค่าตามบัญชี
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562					
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	14,626	-	-	14,626	14,626
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	76,591	-	-	76,591	76,591
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	478	-	-	478	478
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง	21,077	5,537	-	26,614	26,614
หนี้สินตามสัญญาเช่า	2,864	7,206	-	10,070	10,070
รวมหนี้สินทางการเงิน	115,636	12,743	-	128,379	128,379

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

6 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.1.3 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง (ต่อ)

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

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ				มูลค่าตามบัญชี
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562					
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	14,626	-	-	14,626	14,626
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	50,534	-	-	50,534	50,534
หนี้สินจากค้ำประกัน	21,077	5,537	-	26,614	26,614
หนี้สินตามสัญญาเช่า	1,914	5,965	-	7,879	7,879
รวมหนี้สินทางการเงิน	88,151	11,502	-	99,653	99,653

6.2 มูลค่ายุติธรรม

วิธีการประมาณมูลค่ายุติธรรมตามความแตกต่างของระดับข้อมูลมีดังนี้

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

6 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

ตารางต่อไปนี้แสดงมูลค่ายุติธรรมและมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ทางการเงินและหนี้สินทางการเงินในแต่ละประเภท

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

6 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

ตารางต่อไปนี้แสดงมูลค่ายุติธรรมและมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ทางการเงินและหนี้สินทางการเงินในแต่ละประเภท (ต่อ)

งบการเงินรวม			
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562			
มูลค่ายุติธรรม ผ่านกำไรขาดทุน พันบาท	ราคาทุนตัด จำหน่าย พันบาท	รวมราคา ตามบัญชี พันบาท	มูลค่ายุติธรรม พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงิน			
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	145,368	145,368
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	-	63,276	63,276
เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน	-	15,761	15,761
	-	224,405	224,405
หนี้สินทางการเงิน			
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	-	14,626	14,626
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	76,591	76,591
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	-	478	478
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง	-	26,614	26,614
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	10,070	10,070
	-	128,379	128,379

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

6 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

ตารางต่อไปนี้แสดงมูลค่ายุติธรรมและมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ทางการเงินและหนี้สินทางการเงินในแต่ละประเภท (ต่อ)

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

6 การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

6.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

ตารางต่อไปนี้แสดงมูลค่ายุติธรรมและมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ทางการเงินและหนี้สินทางการเงินในแต่ละประเภท (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562			
	มูลค่ายุติธรรม	ราคาทุนตัด	รวมราคา	มูลค่ายุติธรรม
	ผ่านกำไรขาดทุน	จำหน่าย	ตามบัญชี	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงิน				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	116,384	116,384	116,384
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	-	45,811	45,811	45,811
เงินฝากธนาคารที่คิดภาระค่าประกัน	-	15,761	15,761	15,761
	-	177,956	177,956	177,956
หนี้สินทางการเงิน				
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	-	14,626	14,626	14,626
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	50,534	50,534	50,534
หนี้สินจากค้ำประกัน	-	26,614	26,614	26,614
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	7,879	7,879	7,879
	-	99,653	99,653	99,653

ตารางต่อไปนี้แสดงสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่วัดมูลค่าหรือเปิดเผยข้อมูลมูลค่ายุติธรรมตามลำดับชั้นของมูลค่ายุติธรรม

สินทรัพย์	ข้อมูลระดับที่ 1	
	งบการเงินรวม	งบการเงินเฉพาะกิจการ
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2563
	บาท	บาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน		
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 12)	278,731	163,543
รวมสินทรัพย์	278,731	163,543

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

7 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ

การประมาณการ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ ได้มีการประเมินทบทวนอย่างต่อเนื่อง และอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ในอดีตและปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งรวมถึงการคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่เชื่อว่ามีเหตุผลในสถานการณ์ขณะนั้น

กลุ่มกิจการมีการประมาณการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประมาณการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้

7.1 ประมาณการการด้อยค่าของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

กลุ่มกิจการพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า เมื่อมีข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าตามที่ได้กล่าวในหมายเหตุ 5.8 มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดพิจารณาจากการคำนวณมูลค่าจากการใช้ การคำนวณดังกล่าวอาศัยการประมาณการ

7.2 อุปกรณ์ และสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน

ผู้บริหารเป็นผู้ประมาณการอายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือสำหรับอุปกรณ์และสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน ซึ่งอายุการใช้งานของสินทรัพย์ส่วนใหญ่จะพิจารณาจากอายุการใช้งานเชิงเทคนิคและประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ โดยผู้บริหารจะมีการทบทวนค่าเสื่อมราคาเมื่ออายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือมีความแตกต่างไปจากการประมาณการในงวดก่อนอย่างเป็นสาระสำคัญ หรือมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่เสื่อมสภาพหรือไม่ได้ใช้งานโดยการขายหรือเลิกใช้

7.3 ค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญ

กลุ่มกิจการได้ประมาณการค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สะท้อนถึงการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าและเงินให้กู้ยืมรวมถึงดอกเบี้ยค้างรับ อันเป็นผลมาจากการที่ลูกหนี้ผิดนัดชำระหนี้หรือไม่มีความสามารถในการชำระหนี้ โดยการประมาณการนั้น จะพิจารณาจากประสบการณ์ในอดีตของการติดตามทวงถาม ความมีชื่อเสียง และอายุของหนี้ที่ค้างค้าง ของลูกหนี้แต่ละราย โดยส่วนใหญ่ผู้บริหารจะพิจารณาตั้งค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญเต็มจำนวนสำหรับยอดลูกหนี้ที่ค้างนานและไม่มีหลักประกันใด ๆ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

7 ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ (ต่อ)

7.4 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยที่ใช้ในการคำนวณตามหลักคณิตศาสตร์ ประกันภัยโดยมีข้อสมมติฐานหลายตัว รวมถึงข้อสมมติฐานเกี่ยวกับอัตราคิดลด การเปลี่ยนแปลงของข้อสมมติฐานเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อมูลค่าของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

กลุ่มกิจการได้พิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสมในแต่ละปี ซึ่งได้แก่อัตราดอกเบี้ยที่ควรใช้ในการกำหนดมูลค่าปัจจุบันของประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน ในการพิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสม กลุ่มกิจการพิจารณาใช้อัตราผลตอบแทนในตลาดของพันธบัตรรัฐบาล ซึ่งเป็นสกุลเงินเดียวกับสกุลเงินที่ต้องจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุและมีอายุครบกำหนดใกล้เคียงกับระยะเวลาที่ต้องจ่ายชำระภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานที่เกี่ยวข้อง

ข้อสมมติฐานหลักอื่นๆสำหรับภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานอ้างอิงกับสถานการณ์ปัจจุบันในตลาด ข้อมูลเพิ่มเติมเปิดเผยในหมายเหตุ 24

8 การจัดการความเสี่ยงในส่วนของทุน

วัตถุประสงค์ของกลุ่มกิจการในการบริหารทุนของบริษัทนั้นเพื่อดำรงไว้ซึ่งความสามารถในการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการเพื่อสร้างผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนได้เสียอื่น และเพื่อดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างของทุนที่เหมาะสมเพื่อลดต้นทุนของเงินทุน

ในการดำรงไว้หรือปรับโครงสร้างของทุน กลุ่มกิจการอาจปรับนโยบายการจ่ายเงินปันผลให้กับผู้ถือหุ้น การคืนทุนให้แก่ผู้ถือหุ้น การออกหุ้นใหม่ หรือการขายทรัพย์สินเพื่อลดภาระหนี้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

9 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

คณะกรรมการบริษัท คือ ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารกำหนดส่วนงานดำเนินงานจากข้อมูลที่ถูกสอบทานโดยคณะกรรมการบริษัท และมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงาน

คณะกรรมการบริษัทพิจารณาธุรกิจจากเขตภูมิศาสตร์และประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ สำหรับเขตภูมิศาสตร์ ผู้บริหารพิจารณาจากผลการปฏิบัติงานในเขตประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์และประเทศอื่น ๆ สำหรับประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ ผู้บริหารพิจารณากิจกรรมจากการให้บริการเกมออนไลน์และจากการเป็นตัวแทนจำหน่ายในเขตภูมิศาสตร์เหล่านี้ รายได้หลักของกิจการเกิดจากการให้บริการเกมออนไลน์

คณะกรรมการบริษัทได้ประเมินผลการปฏิบัติการของส่วนงานดำเนินงานโดยวัดมูลค่าของกำไรก่อนดอกเบี้ยก่อนค่าใช้จ่ายทางภาษีที่ได้ปรับปรุงแล้ว เกณฑ์ในการวัดมูลค่านั้นไม่รวมหน่วยงานดำเนินงานที่ยกเลิกและผลกระทบของค่าใช้จ่ายที่ไม่ควรเกิดขึ้นอีกจากส่วนงานดำเนินงาน เช่น ต้นทุนปรับโครงสร้าง ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับกฎหมาย และการด้อยค่าของค่าความนิยม เมื่อการด้อยค่านั้นเกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่บ่อย การวัดมูลค่านั้นจะไม่รวมผลกระทบของการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ที่ชำระด้วยตราสารทุน และกำไรขาดทุนที่ยังไม่รับรู้ของสินทรัพย์ทางการเงิน นอกจากนี้รายได้ทางการเงินและต้นทุนทางการเงินจะไม่ถูกจัดสรรไปยังส่วนงานดำเนินงาน เพราะฝ่ายบริหารการเงินส่วนกลางทำหน้าที่บริหารจัดการเกี่ยวกับการเงินของกลุ่มกิจการ

รายได้ระหว่างส่วนงานนั้นมีการต่อรองราคากันเป็นอิสระในลักษณะของผู้ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน รายได้จากลูกค้าภายนอกที่รายงานแก่คณะกรรมการบริษัทนั้นวัดมูลค่าลักษณะเดียวกันกับมูลค่าในกำไรหรือขาดทุน

ข้อมูลส่วนงานดำเนินงานที่น่าเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานภายในของบริษัทที่มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานได้รับและสอบทานอย่างสม่ำเสมอเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากรให้กับส่วนงานและประเมินผลการดำเนินงานของส่วนงาน ทั้งนี้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของบริษัท คือคณะกรรมการบริษัท

เพื่อวัตถุประสงค์ในการบริหารงาน บริษัทและบริษัทย่อยจัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามประเภทของผลิตภัณฑ์และบริการ บริษัทและบริษัทย่อยมีส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 2 ส่วนงาน ดังนี้

- ส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามสัญญาสิทธิการเผยแพร่เกมกับผู้พัฒนาเกม
- ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางการชำระเงิน

ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดสอบทานผลการดำเนินงานของแต่ละหน่วยธุรกิจแยกจากกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากรและการประเมินผลการปฏิบัติงาน บริษัทประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานโดยพิจารณาจากกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมซึ่งวัดมูลค่าโดยใช้เกณฑ์เดียวกับที่ใช้ในการวัดกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมในข้อมูลทางการเงิน

การบันทึกบัญชีสำหรับรายการระหว่างส่วนงานที่รายงานเป็นไปในลักษณะเดียวกับการบันทึกบัญชีสำหรับรายการธุรกิจกับบุคคลภายนอก

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

9 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลรายได้และกำไรของกำไรของส่วนงานของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 และ พ.ศ. 2562 มีดังต่อไปนี้

	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม						หน่วย : พันบาท	
	ส่วนงานเกมออนไลน์ ¹⁾		ส่วนงานตัวแทนจำหน่าย ²⁾		อื่น ๆ			
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562		
	งบการเงินรวม	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562			
รายได้จากการขายและบริการให้กับลูกค้าภายนอก	1,310,483	741,837	23,322	14,227	2,419	6,374	1,336,224	762,438
กำไรของส่วนงาน	738,699	361,646	14,969	9,008	2,364	5,911	756,032	376,565
ขาดทุนจากการซื้อค่าของค่าลิขสิทธิ์ต่าง ๆ	(7,595)	-	-	-	-	-	(7,595)	-
ขาดทุนจากการจัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน	(9,582)	-	-	-	-	-	(9,582)	-
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ที่ไม่ได้เป็นส่วน:								
ดอกเบี้ยรับ							1,227	534
รายได้อื่น							18,736	4,650
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริการ							(394,699)	(377,384)
ต้นทุนทางการเงิน							(1,262)	(1,148)
ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) จากเงินลงทุนในบริษัทร่วม							1,636	(415)
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้							(24,364)	(161)
ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม							(33,085)	1,710
กำไรส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่สำหรับปี							307,044	4,351

¹⁾ ส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการปฏิบัติงานด้วยลิขสิทธิ์การเผยแพร่เกมกับผู้เล่นเกม

²⁾ ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางการชำระเงิน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

9 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลเกี่ยวกับเขตภูมิศาสตร์

รายได้จากลูกค้าภายนอกสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 และ พ.ศ. 2562 กำหนดขึ้นตามสถานที่ตั้งของบริษัทและบริษัทย่อย

	งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท
ไทย	528,533	410,927
สิงคโปร์	408,309	123,601
มาเลเซีย	174,004	100,790
ฟิลิปปินส์	217,624	127,120
อื่นๆ	7,754	-
รวม	1,336,224	762,438

10 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินสดในมือ	154	205	28	36
เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืน				
เมื่อทวงถาม	324,619	145,163	148,760	116,348
รวมเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	324,773	145,368	148,788	116,384

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม มีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.050 ถึง 0.500 ต่อปี (พ.ศ. 2562: ร้อยละ 0.125 ถึง 1.300 ต่อปี)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

11 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า - บุคคลภายนอก	40,910	40,064	16,017	29,418
<u>หัก</u> ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น				
(พ.ศ. 2562: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ				
ตาม TAS 101)	(97)	(936)	-	-
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	40,813	39,128	16,017	29,418
ลูกหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
(หมายเหตุ 33)	19,401	20,030	19,429	24,691
<u>หัก</u> ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น				
(พ.ศ. 2562: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ				
ตาม TAS 101) (หมายเหตุ 33)	(19,400)	(19,400)	(19,400)	(19,400)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	1	630	29	5,291
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	40,814	39,758	16,046	34,709
ลูกหนี้กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 33)	189	-	54,754	11,102
ดอกเบี้ยค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
(หมายเหตุ 33)	-	-	-	15
<u>หัก</u> ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น				
(พ.ศ. 2562: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ				
ตาม TAS 101) (หมายเหตุ 33)	-	-	-	(15)
รายได้ค้างรับจากบุคคลภายนอก	-	-	-	-
ลูกหนี้อื่นจากบุคคลภายนอก	3,472	24,362	-	-
<u>หัก</u> ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น				
(พ.ศ. 2562: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ				
ตาม TAS 101)	(884)	(844)	-	-
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	43,591	63,276	70,800	45,811

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

11 ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น (ต่อ)

ลูกหนี้การค้า สามารถวิเคราะห์ตามอายุหนี้ที่ค้างชำระได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บุคคลภายนอก				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	31,589	23,529	10,870	17,963
ไม่เกิน 3 เดือน	9,004	15,211	5,115	11,455
3 - 6 เดือน	207	728	32	-
6 - 12 เดือน	32	-	-	-
เกินกว่า 12 เดือน	78	596	-	-
รวม	40,910	40,064	16,017	29,418
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น				
(พ.ศ. 2562: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ				
ตาม TAS 101)	(97)	(936)	-	-
ลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก - สุทธิ	40,813	39,128	16,017	29,418
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	1	630	29	716
ไม่เกิน 3 เดือน	-	-	-	25
3 - 6 เดือน	-	-	-	19
6 - 12 เดือน	-	-	-	12
เกินกว่า 12 เดือน	19,400	19,400	19,400	23,919
รวม	19,401	20,030	19,429	24,691
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น				
(พ.ศ. 2562: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ				
ตาม TAS 101)	(19,400)	(19,400)	(19,400)	(19,400)
ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ	1	630	29	5,291

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

12 สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น

สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 มีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงิน	
	งบการเงินรวม	เฉพาะกิจการ
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน		
ยอดคงเหลือต้นงวด	-	-
การลงทุนเพิ่มขึ้น	323,323	210,014
การขายเงินลงทุน	(50,000)	(50,000)
การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าเงินลงทุน	5,408	3,529
รวมสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	278,731	163,543

13 สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้กรรมสรรพากร	2,880	2,972	-	-
ภาษีถูกหัก ณ ที่จ่ายรอเรียกคืน	7,036	7,442	7,292	6,153
ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า	15,847	19,558	10,547	8,283
ภาษีซื้อยังไม่ถึงกำหนด	4,453	4,260	262	195
อื่น ๆ	5,036	2,905	476	558
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	35,252	37,137	18,577	15,189

14 เงินฝากธนาคารที่ติดภาระค้ำประกัน

กลุ่มกิจการได้นำเงินฝากประจำไปค้ำประกันวงเงินสินเชื่อ จำนวน 5.37 ล้านบาท (31 ธันวาคม พ.ศ. 2562: 15.76 ล้านบาท)

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

15 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม

15 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 ดังต่อไปนี้

สถานะที่หลักในการประกอบธุรกิจประเทศที่จดทะเบียนจัดตั้ง		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยบริษัทใหญ่ (ร้อยละ)				สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยกลุ่มกิจการ (ร้อยละ)				สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยที่ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)	
ชื่อ	ทางตรง	ลักษณะของธุรกิจ	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)											
บริษัท เอ แคมป์ไดรอส จำกัด	ไทย	ธุรกิจลงทุน	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเทอร์เน็ต เซ็นเตอร์ เซ็นเตอร์ จำกัด	ไทย	ธุรกิจลงทุน	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
บริษัท เพอร์ฟิโอมพิวเตอร์ จำกัด	ไทย	บริการคอมพิวเตอร์	99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
CIB Development Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	บริการคอมพิวเตอร์	61.68	61.68	61.68	61.68	61.68	61.68	61.68	38.32	38.32
บริษัท มิวรีน อินโนเวชั่น จำกัด	ไทย	พัฒนาเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	65.00	-	65.00	-	65.00	-	-	35.00
บริษัท เพอร์ฟิโอมพิวเตอร์ จำกัด	ไทย	บริการคอมพิวเตอร์	99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
Playpark Pte Ltd.	สิงคโปร์	บริการคอมพิวเตอร์	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
AS Online Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	บริการคอมพิวเตอร์	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
PT. Asiasoft	อินโดนีเซีย	บริการคอมพิวเตอร์	99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
Playpark Inc.	ฟิลิปปินส์	บริการคอมพิวเตอร์	40.00	40.00	40.00	40.00	40.00	40.00	40.00	60.00	60.00
ทางอ้อม											
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอ แคมป์ไดรอส จำกัด											
บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด	ไทย	พัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่	-	-	-	57.04	57.04	57.04	57.04	42.96	42.96
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย CIB Development Sdn. Bhd.											
CIB Net Station Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	บริการคอมพิวเตอร์	-	-	-	100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
บริษัทย่อยของบริษัทที่ถือหุ้นได้ร่วมอยู่ในการจัดทำงบการเงินรวมของกลุ่มกิจการ ที่ดำเนินการในประเทศไทย โดยบริษัทใหญ่ไม่แตกต่างจากสัดส่วนที่ถือหุ้นสามัญ บริษัทใหญ่ไม่ได้ถือหุ้น											

บริษัทย่อยดังกล่าวข้างต้น ได้รวมอยู่ในการจัดหางบการเงินรวมของกิจการ สัดส่วนของสิทธิในการออกเสียงในบริษัทย่อยที่ถือ โดยบริษัทใหญ่ ไม่แตกต่างจากสัดส่วนที่ถือหุ้นสามัญ บริษัทใหญ่ ไม่ได้ถือหุ้น
บริษัทย่อยของบริษัทย่อยที่รวมอยู่ในกลุ่มกิจการ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

15 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

15 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทย่อยสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	18,008	18,008
การลงทุนเพิ่มขึ้น	-	-
ตัดจำหน่ายเงินลงทุนระหว่างงวด	13,000	-
กลับรายการค่าเผื่อด้อยค่า	(13,000)	-
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	18,008	18,008
ณ วันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาทุน	668,734	681,734
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(650,726)	(663,726)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	18,008	18,008

การเลิกกิจการของบริษัทย่อย

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

เมื่อวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2563 บริษัท มริน อินโนเวชั่น จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทย่อยที่กลุ่มกิจการถือหุ้นร้อยละ 65 ได้เสร็จสิ้นการจดทะเบียนเลิกบริษัทและการชำระบัญชี

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

15 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

15 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ

รายละเอียดด้านล่างแสดงข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยแต่ละรายที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ จำนวนที่เปิดเผยมสำหรับบริษัทย่อยแต่ละรายแสดงด้วยจำนวนก่อนการตัดรายการระหว่างกัน

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		PT. Asiasoft		Skynet system Co.,Ltd.		Playpark Inc.		รวม	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2563	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2563	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2563	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2563	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ส่วนที่หมุนเวียน										
สินทรัพย์	76,812	19,454	6,064	83	298	65,746	50,569	148,920	70,431	
หนี้สิน	(54,677)	(30,352)	(5,922)	(2,039)	(2,302)	(40,092)	(54,423)	(102,988)	(89,116)	
รวมสินทรัพย์สุทธิ	22,135	(10,898)	142	(1,956)	(1,977)	25,654	(3,854)	45,932	(18,685)	
ส่วนที่ไม่หมุนเวียน										
สินทรัพย์	8,209	5,784	3	3	6,543	7,290	21,745	33,337	34,822	
หนี้สิน	-	-	-	-	-	(13,640)	(11,245)	(13,640)	(11,245)	
รวมสินทรัพย์สุทธิ	8,209	5,784	3	3	6,543	7,290	10,500	19,697	23,577	
สินทรัพย์ (หนี้สิน) สุทธิ	30,344	(5,114)	145	(1,953)	5,313	30,596	6,646	65,629	4,892	
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	16,334	1,333	(51)	(54)	4,997	28,063	8,359	49,343	14,958	

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

15 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

15 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่อาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		PT. Asiasoft		Skynet system Co.,Ltd.		Playpark Inc.		รวม	
	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2562 พันบาท	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2563 พันบาท	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2562 พันบาท	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2563 พันบาท	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2562 พันบาท
รายได้	173,993	100,790	7,754	-	54	460	216,657	398,458	228,330	
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	38,422	2,423	2,123	(449)	(774)	(1,070)	39,749	79,520	(8,722)	
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จ	(2,749)	(518)	(37)	-	-	-	(18,102)	(20,888)	(161)	
กำไร(ขาดทุน)หลังภาษีจากการดำเนินงานต่อเนื่อง	35,673	1,905	2,086	(449)	(774)	(1,070)	21,647	58,632	(8,883)	
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	-	-	-	(1,256)	(1,256)	-	
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จ	35,673	1,905	2,086	(449)	(774)	(1,070)	20,391	(9,269)	(8,883)	
กำไร(ขาดทุน)ส่วนที่เป็นของ ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	15,083	544	3	1	(323)	(342)	18,321	(1,911)	33,084	(1,708)

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

15 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

15 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่อาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกระแสเงินสดโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		PT. Asiasoft		Skynet system Co.,Ltd.		Playpark Inc.		รวม
	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม		สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม		สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม		สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม		สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน									
เงินสด(ใช้ไป)ในได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	65,136	2,089	5,508	1,138	(23)	(319)	39,003	(1,637)	109,624
จ่ายดอกเบี้ย	-	-	-	-	-	-	-	-	-
จ่ายภาษีเงินได้	(2,772)	(518)	-	-	-	-	(20,278)	(838)	(23,050)
เงินสดสุทธิ (ใช้ไป)ใน ได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	62,364	1,571	5,508	1,138	(23)	(319)	18,725	(2,475)	86,574
ดำเนินงาน									
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(3,225)	(6,519)	-	(500)	-	(3,113)	(24,275)	(3,416)	(27,500)
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(304)	-	-	-	-	1,950	-	-	(304)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด									
เพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	58,835	(4,948)	5,508	638	(23)	(1,482)	(5,550)	(5,891)	58,770
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	6,772	11,131	12	294	229	1,711	6,980	12,732	13,993
ถ้าไร (ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนของเงินและ									
รายการเทียบเท่าเงินสด	(307)	589	11	(920)	-	-	2,926	139	2,630
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	65,300	6,772	5,531	12	206	229	4,356	6,980	75,393

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

15 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

15 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม

เงินลงทุนที่ปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

ณ วันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

งบการเงินรวม	
พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
พันบาท	พันบาท
11,755	10,119
11,755	10,119

จำนวนที่รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จมีดังนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

งบการเงินรวม	
พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
พันบาท	พันบาท
1,636	(415)
1,636	(415)

บริษัท เอเซียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

15 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

15 (๗) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ลักษณะของเงินลงทุนของบริษัทร่วมในปี พ.ศ. 2563 และ พ.ศ. 2562 มีดังนี้

ชื่อ	สถานที่ประกอบ ธุรกิจ/ประเภทที่ จดทะเบียนจัดตั้ง	สัดส่วนของส่วนได้เสีย		วิธีการลงทุน			วิธีส่วนได้เสีย			เงินปันผล		
		พ.ศ. 2563 (ร้อยละ)	พ.ศ. 2562 (ร้อยละ)	พ.ศ. 2563 พันบาท	พ.ศ. 2562 พันบาท	พ.ศ. 2562 พันบาท	พ.ศ. 2563 พันบาท	พ.ศ. 2562 พันบาท	พ.ศ. 2563 พันบาท	พ.ศ. 2563 พันบาท	พ.ศ. 2562 พันบาท	พ.ศ. 2562 พันบาท
ทางอ้อม												
บริษัท ไทยแวิร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	ไทย	40.00	40.00	4,327	4,327	4,327	11,755	10,119	-	-	-	-
ข้อ ค่าเผื่อการซื้อค่าเงินลงทุน												
ในบริษัทร่วม				-	-	-	-	-	-	-	-	-
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม - สุทธิ				4,327	4,327		11,755	10,119	-	-	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

15 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

15 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	10,119
ส่วนแบ่งกำไร	1,636
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	11,755
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	
ราคาตามบัญชี	11,755
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	11,755

รายการข้างล่างนี้แสดงรายชื่อบริษัทร่วมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการตามความเห็นของกรรมการ บริษัทร่วมดังกล่าวมีทุนเรือนหุ้นทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ ซึ่งกลุ่มกิจการได้ถือหุ้นทางตรง

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2563 พันบาท	พ.ศ. 2562 พันบาท
สินทรัพย์หมุนเวียน		
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	2,847	7,607
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น (ไม่รวมเงินสด)	22,825	10,993
สินทรัพย์หมุนเวียนรวม	25,672	18,600
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	3,203	4,694
	28,875	23,294
หนี้สินหมุนเวียน		
หนี้สินหมุนเวียนอื่น (รวมเจ้าหนี้การค้า)	(6,862)	(4,964)
หนี้สินหมุนเวียนรวม	(6,862)	(4,964)
สินทรัพย์สุทธิ	22,013	18,330

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

15 เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วม (ต่อ)

15 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท
รายได้	89,052	83,769
ต้นทุนขาย	(60,198)	(55,128)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(24,291)	(29,194)
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	(473)	(483)
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	4,090	(1,036)

งบแสดงฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น เป็นข้อมูลที่จัดทำโดยฝ่ายบริหารโดยยังไม่ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชี อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารพิจารณาว่าผลกระทบต่อการเงินรวมของกลุ่มกิจการไม่มีสาระสำคัญ

ข้อมูลข้างต้นเป็นจำนวนที่รวมอยู่ในงบการเงินของบริษัทร่วม (ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมดังกล่าว) และปรับปรุงเกี่ยวกับความแตกต่างของนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการและบริษัทร่วม

การกระทบยอดรายการข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

การกระทบยอดรายการระหว่างข้อมูลทางการเงินโดยสรุปกับมูลค่าตามบัญชีของส่วนได้เสียของกิจการในบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	18,330	19,366
กำไร (ขาดทุน) ในระหว่างปี	4,090	(1,036)
จ่ายเงินปันผล	-	-
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันสิ้นปี	22,420	18,330
ส่วนได้เสียในบริษัทร่วม (ร้อยละ 40.00)	8,968	7,332
ค่าความนิยม	2,787	2,787
มูลค่าตามบัญชี	11,755	10,119

กลุ่มกิจการไม่มีหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วม

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

16 อุปกรณ์

	งบการเงินรวม				
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์และเครื่อง			รวม
	อาคาร พื้นบาท	อุปกรณ์แม่ข่าย พื้นบาท	ตกแต่งสำนักงาน พื้นบาท	ยานพาหนะ พื้นบาท	
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562					
ราคาทุน	20,623	216,876	109,331	10,341	357,171
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(19,301)	(207,870)	(99,992)	(7,271)	(334,434)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	1,322	9,006	9,339	3,070	22,737
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	1,322	9,006	9,339	3,070	22,737
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	255	13,651	1,437	-	15,343
ซื้อสินทรัพย์	-	-	(4,274)	-	(4,274)
จำหน่ายตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(650)	(6,283)	(2,336)	(751)	(10,020)
ค่าเสื่อมราคา	(30)	(312)	(120)	(8)	(470)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	897	16,062	4,046	2,311	23,316
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562					
ราคาทุน	20,787	208,309	99,130	9,583	337,809
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(19,890)	(192,247)	(95,084)	(7,272)	(314,493)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	897	16,062	4,046	2,311	23,316
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	897	16,062	4,046	2,311	23,316
รายการปรับปรุงจากการนำมาตรฐาน การรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 มาใช้ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 (หมายเหตุ 4)	-	(8,726)	-	(2,303)	(11,029)
ซื้อสินทรัพย์	510	6,493	1,094	-	8,097
จำหน่ายตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(134)	(346)	(90)	-	(570)
ค่าเสื่อมราคา	(431)	(4,651)	(1,874)	(2)	(6,958)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	4	629	20	-	653
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	846	9,461	3,196	6	13,509
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
ราคาทุน	13,424	196,339	89,129	6,427	305,319
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(12,578)	(186,878)	(85,933)	(6,421)	(291,810)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	846	9,461	3,196	6	13,509

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

16 อุปกรณ์ (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์และเครื่อง		ยานพาหนะ	รวม
	อาคาร	อุปกรณ์แยกย่อย	ตกแต่งสำนักงาน		
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562					
ราคาทุน	19,084	90,535	74,387	7,279	191,285
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(18,265)	(87,630)	(71,357)	(4,326)	(181,578)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	819	2,905	3,030	2,953	9,707
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	819	2,905	3,030	2,953	9,707
ซื้อสินทรัพย์	255	8,436	918	-	9,609
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	-	(25)	-	(25)
ค่าเสื่อมราคา	(341)	(2,984)	(1,482)	(642)	(5,449)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	733	8,357	2,441	2,311	13,842
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562					
ราคาทุน	19,339	93,504	73,031	6,711	192,585
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(18,606)	(85,147)	(70,590)	(4,400)	(178,743)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	733	8,357	2,441	2,311	13,842
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	733	8,357	2,441	2,311	13,842
รายการปรับปรุงจากการนำมาตราฐาน					
การรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 มาใช้					
ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 (หมายเหตุ 4)	-	(6,278)	-	(2,303)	(8,581)
ซื้อสินทรัพย์	510	3,393	375	-	4,278
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(134)	-	(1)	-	(135)
ค่าเสื่อมราคา	(263)	(1,398)	(1,309)	(2)	(2,972)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	846	4,074	1,506	6	6,432
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563					
ราคาทุน	12,902	87,603	67,735	3,512	171,752
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(12,056)	(83,529)	(66,229)	(3,506)	(165,320)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	846	4,074	1,506	6	6,432

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

17 สินทรัพย์สิทธิการใช้และหนี้สินตามสัญญาเช่า

งบแสดงฐานะการเงินมีรายการที่เกี่ยวข้องกับสัญญาเช่า ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	1 มกราคม พ.ศ. 2563	31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	1 มกราคม พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์สิทธิการใช้				
ส่วนปรับปรุงอาคาร	6,803	5,634	2,817	5,634
อุปกรณ์แม่ข่าย	9,135	8,726	7,223	6,278
ยานพาหนะ	1,661	2,303	1,661	2,303
รวมสินทรัพย์สิทธิการใช้	17,599	16,663	11,701	14,215
หนี้สินตามสัญญาเช่า				
ส่วนที่หมุนเวียน	9,426	2,864	5,206	1,914
ส่วนที่ไม่หมุนเวียน	6,356	7,206	5,271	5,965
รวมหนี้สินตามสัญญาเช่า	15,782	10,070	10,477	7,879

ในระหว่างปี พ.ศ. 2563 กลุ่มกิจการและบริษัทมีสินทรัพย์สิทธิการใช้เพิ่มขึ้นจำนวน 9.48 ล้านบาท และ 2.99 ล้านบาท ตามลำดับ

งบกำไรขาดทุนมีรายการที่เกี่ยวข้องกับสัญญาเช่าดังต่อไปนี้

	งบการเงิน	
	งบการเงินรวม	เฉพาะกิจการ
	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563		
ค่าเสื่อมราคาสำหรับสินทรัพย์สิทธิการใช้		
ส่วนปรับปรุงอาคาร	4,990	2,817
อุปกรณ์แม่ข่าย	2,542	2,043
ยานพาหนะ	642	642
รวมค่าเสื่อมราคาสำหรับสินทรัพย์สิทธิการใช้	8,174	5,502
ต้นทุนทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับสัญญาเช่า	1,017	791
ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับสัญญาเช่าระยะสั้น		
(รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการและค่าใช้จ่ายในการบริหาร)	9,171	5,511
ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับสัญญาเช่าซึ่งสินทรัพย์มีมูลค่าต่ำ (ไม่รวมสัญญาเช่าระยะสั้น) (รวมอยู่ในต้นทุนขายและบริการและค่าใช้จ่ายในการบริหาร)	979	573

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

17 สินทรัพย์สิทธิการใช้และหนี้สินตามสัญญาเช่า (ต่อ)

กลุ่มกิจการได้นำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับที่ 16 มาถือปฏิบัติตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 โดยใช้วิธีรับรู้ผลกระทบสะสมจากการปรับใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวเป็นรายการปรับปรุงกับกำไรสะสมต้นงวด (Modified retrospective) และไม่ปรับปรุงข้อมูลเปรียบเทียบ ผลกระทบจากการปรับใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินใหม่ในเรื่องหนี้สินตามสัญญาเช่า ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 ได้อธิบายไว้ในหมายเหตุฯ ข้อ 4

กระแสเงินสดจ่ายออกไปในระหว่างปี พ.ศ. 2563 ของกลุ่มกิจการและบริษัททั้งสิ้นจำนวน 2.96 ล้านบาทและ 2.22 ล้านบาท ตามลำดับ

หนี้สินตามสัญญาเช่า ปี พ.ศ. 2562

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 กลุ่มกิจการและบริษัทเช่าอุปกรณ์แม่ข่าย และยานพาหนะ โดยมีมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์จำนวน 10.07 ล้านบาท และ 7.88 ล้านบาท ตามลำดับ ภายใต้สัญญาเช่าการเงิน ซึ่งจะครบกำหนดภายใน 5 ปี หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินถือเป็นส่วนหนึ่งของเงินกู้ยืมจนถึงวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 และได้จัดประเภทใหม่เป็นหนี้สินตามสัญญาเช่าในวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการนำมาตราฐานเรื่องสัญญาเช่ามาใช้เป็นครั้งแรก

	งบการเงินเฉพาะ	
	งบการเงินรวม	กิจการ
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	พันบาท	พันบาท
ครบกำหนดภายในไม่เกิน 1 ปี	3,586	2,315
ครบกำหนดเกิน 1 ปี แต่ไม่เกิน 5 ปี	7,519	6,501
	11,105	8,816
หัก ค่าใช้จ่ายทางการเงินในอนาคตของสัญญาเช่าการเงิน	(1,035)	(937)
มูลค่าปัจจุบันของหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน	10,070	7,879

มูลค่าปัจจุบันของหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงินมีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินเฉพาะ	
	งบการเงินรวม	กิจการ
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	พันบาท	พันบาท
ครบกำหนดภายในไม่เกิน 1 ปี	2,864	1,914
ครบกำหนดเกิน 1 ปี แต่ไม่เกิน 5 ปี	7,206	5,965
	10,070	7,879

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

18 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

	งบการเงินรวม					
	ค่าสิทธิในเกม พันบาท	โปรแกรม คอมพิวเตอร์ พันบาท	ค่าสิทธิการใช้ สนามกอล์ฟ พันบาท	ความสัมพันธ์กับ ลูกค้า พันบาท	เครื่องหมาย การค้า พันบาท	รวม พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562						
ราคาทุน	565,396	53,607	3,641	76,634	61,067	760,345
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(417,837)	(44,687)	-	(28,942)	(9,274)	(500,740)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(88,331)	-	(1,385)	(26,596)	(51,793)	(168,105)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	59,228	8,920	2,256	21,096	-	91,500
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	59,228	8,920	2,256	21,096	-	91,500
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	28,734	6,182	-	-	-	34,916
การซื้อเพิ่มขึ้น	-	-	-	-	-	-
การซื้อเงินลงทุนเพิ่มจากบริษัทย่อย	-	(75)	-	-	-	(75)
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(27,131)	(1,931)	-	(5,772)	-	(34,834)
ค่าตัดจำหน่าย	(241)	-	-	-	-	(241)
กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า	34	(56)	(130)	(897)	-	(1,049)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	60,624	13,040	2,126	14,427	-	90,217
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562						
ราคาทุน	362,006	54,675	3,390	75,278	51,133	546,482
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(222,665)	(41,635)	-	(34,254)	(9,324)	(307,878)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(78,717)	-	(1,264)	(26,597)	(41,809)	(148,387)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	60,624	13,040	2,126	14,427	-	90,217
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	60,624	13,040	2,126	14,427	-	90,217
การซื้อเพิ่มขึ้น	25,549	3,847	-	-	-	29,396
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(13,818)	-	-	-	-	(13,818)
ค่าตัดจำหน่าย	(38,110)	(2,372)	-	-	-	(40,482)
กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า	3,011	-	-	-	-	3,011
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	203	-	32	765	-	1,000
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	37,459	14,515	2,158	15,192	-	69,324
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563						
ราคาทุน	373,940	58,522	3,441	76,960	51,133	563,996
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(260,775)	(44,007)	-	(35,171)	(9,324)	(349,277)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(75,706)	-	(1,283)	(26,597)	(41,809)	(145,395)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	37,459	14,515	2,158	15,192	-	69,324

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

18 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562			
ราคาทุน	213,212	51,980	265,192
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(151,929)	(43,191)	(195,120)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(3,011)	-	(3,011)
ราคาตามบัญชี – สุทธิ	58,272	8,789	67,061
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562			
ราคาตามบัญชีต้นปี – สุทธิ	58,272	8,789	67,061
การซื้อเพิ่มขึ้น	13,942	595	14,537
การจำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ – สุทธิ	-	-	-
ค่าตัดจำหน่าย	(22,537)	(1,467)	(24,004)
ขาดทุนจากการด้อยค่า	-	-	-
ราคาตามบัญชีปลายปี – สุทธิ	49,677	7,917	57,594
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562			
ราคาทุน	80,490	49,088	129,578
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(27,802)	(41,171)	(68,973)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(3,011)	-	(3,011)
ราคาตามบัญชี – สุทธิ	49,677	7,917	57,594
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563			
ราคาตามบัญชีต้นปี – สุทธิ	49,677	7,917	57,594
การซื้อเพิ่มขึ้น	21,848	1,701	23,549
ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(12,592)	-	(12,592)
ค่าตัดจำหน่าย	(27,510)	(1,646)	(29,156)
กลับรายการการด้อยค่า	3,011	-	3,011
ราคาตามบัญชีปลายปี – สุทธิ	34,434	7,972	42,406
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563			
ราคาทุน	86,892	50,789	137,681
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(52,458)	(42,817)	(95,275)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	-
ราคาตามบัญชี – สุทธิ	34,434	7,972	42,406

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

19 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน

รายการเคลื่อนไหวของเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม				
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	14,626	15,236	14,626	15,236
กู้ยืมเพิ่ม	1,739	52,619	1,739	52,619
จ่ายคืนเงินกู้ยืม	(16,365)	(53,229)	(16,365)	(53,229)
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	-	14,626	-	14,626

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของเงินกู้ยืมของกลุ่มกิจการและบริษัท มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืม				
- อัตราดอกเบี้ยคงที่	-	14,626	-	14,626
รวมเงินกู้ยืม	-	14,626	-	14,626

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562 เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงินดังกล่าวมีอัตราดอกเบี้ยร้อยละ 2.85 – 4.04 ต่อปี และมีระยะเวลาครบกำหนดไม่เกิน 4 เดือน ถึง 6 เดือน

วงเงินกู้ยืม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 บริษัทมีวงเงินกู้ยืมระยะสั้นจากธนาคารเป็นจำนวน 25 ล้านบาท (พ.ศ. 2562: 22.22 ล้านบาท)

20 เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เจ้าหนี้การค้า - บุคคลอื่น	14,752	6,286	3,206	812
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 33)	-	191	1,588	2,193
เจ้าหนี้อื่น - บุคคลอื่น	9,117	4,643	2,409	2,132
คำลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	48,100	33,492	19,558	22,766
เจ้าหนี้ค่าซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	2,399	7,280	2,399	7,280
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	71,660	24,699	30,716	15,351
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	146,028	76,591	59,876	50,534

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

21 รายได้รับล่วงหน้า

จำนวนรายได้ที่รับรู้ในงวดที่เลขรวมอยู่ในหนี้สินที่เกิดจากสัญญาขายสินค้ามีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	83,080	71,988	37,860	35,516
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้นระหว่างปี	1,404,842	686,984	530,746	328,796
รับรู้เป็นรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	(1,380,910)	(675,892)	(526,304)	(326,452)
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	107,012	83,080	42,302	37,860

22 หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง

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

23 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี

ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีคำนวณจากผลแตกต่างชั่วคราวตามวิธีหนี้สินโดยใช้อัตราภาษีร้อยละ 17 ถึงร้อยละ 30

สินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
ภายใน 12 เดือน	3,793	2,230	-	-
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะใช้ประโยชน์				
เกินกว่า 12 เดือน	-	-	-	-
	3,793	2,230	-	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
ภายใน 12 เดือน	-	-	-	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
เกินกว่า 12 เดือน	(4,558)	(5,194)	-	-
	(4,558)	(5,194)	-	-
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(765)	(2,964)	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

23 ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	(2,964)	(4,159)	-	-
เพิ่ม (ลด) ในกำไรหรือขาดทุน	3,794	(110)	-	-
เพิ่ม (ลด) ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	-
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(1,595)	1,305	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม	(765)	(2,964)	-	-

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		
	รายได้(ค่าใช้จ่าย)		
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2562	ในกำไรหรือขาดทุน	พ.ศ. 2563
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้า	2,230	1,563	3,793
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	-	-	-
	2,230	1,563	3,793
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี			
ค่าเสื่อมราคาสะสม - อุปกรณ์	(5,194)	636	(4,558)
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(2,964)	2,199	(765)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

24 การผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
มูลค่าปัจจุบันของการผูกพันผลประโยชน์				
เมื่อเกษียณอายุ	21,769	17,375	12,687	11,325
หนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน	21,769	17,375	12,687	11,325

รายการเคลื่อนไหวของการผูกพันผลประโยชน์พนักงานในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี	17,375	11,403	11,325	10,029
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	2,174	1,307	1,032	1,003
ต้นทุนบริการในอดีต	-	-	-	-
ต้นทุนดอกเบี้ย	658	393	330	293
ขาดทุนจากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน				
ผลประโยชน์พนักงาน	1,256	4,319	-	-
การจ่ายผลประโยชน์โดยตรงจากนายจ้าง	-	-	-	-
ผลต่างการแปลงค่า	306	(47)	-	-
ราคาตามบัญชีปลายปี	21,769	17,375	12,687	11,325

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนสำหรับแต่ละรายการดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	2,174	1,307	1,032	1,003
ต้นทุนบริการในอดีต	-	-	-	-
ต้นทุนดอกเบี้ย	658	393	330	293
รวม (แสดงอยู่ในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน)	2,832	1,700	1,362	1,296

ค่าใช้จ่ายจำนวน 2.83 ล้านบาท และจำนวน 1.36 ล้านบาท (พ.ศ. 2562: จำนวน 1.70 ล้านบาท และจำนวน 1.30 ล้านบาท) ได้แสดงอยู่ในต้นทุนขายและการให้บริการและค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม และงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ ตามลำดับ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

24 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ขาดทุนจากการวัดมูลค่าใหม่ของ				
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	(1,256)	(4,319)	-	-
การจ่ายผลประโยชน์โดยตรงจากนายจ้าง	-	-	-	-

ข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่ใช้เป็นดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
อัตราคิดลด	2.92 - 4.15	2.92 - 5.14	2.92	2.92
อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต	5.00 - 10.00	5.00 - 10.00	5.00	5.00
อัตราการลาออก	0.00 - 45.84	0.00 - 45.84	3.82 - 45.84	3.82 - 45.84

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวของข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย:

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
ผลกระทบต่อภาระผูกพันโครงการผลประโยชน์ที่กำหนดไว้	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
อัตราคิดลด				
ลดลง ร้อยละ 1	3,024	2,402	1,273	1,253
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	2,533	2,024	1,123	1,098
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน				
ลดลง ร้อยละ 1	2,697	2,087	1,320	1,174
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	3,153	2,426	1,487	1,321
อัตราการลาออก				
ลดลง ร้อยละ 1	143	110	67	59
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	112	86	52	46

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวข้างต้นนี้อ้างอิงจากการเปลี่ยนแปลงข้อสมมติ ขณะที่ให้ข้อสมมติอื่นคงที่ ในทางปฏิบัติสถานการณ์ดังกล่าวยากที่จะเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติอาจมีความสัมพันธ์กัน ในการคำนวณการวิเคราะห์ความอ่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์ที่กำหนดไว้ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติหลักได้ใช้วิธีเดียวกับการคำนวณหนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

24 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

การวิเคราะห์การครบกำหนดของการจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุที่ไม่มีการคิดลด:

	งบการเงินรวม				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	-	1,672	1,787	91,724	95,183
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	-	1,672	1,757	104,517	107,946

	งบการเงินรวมเฉพาะกิจการ				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2562	-	1,672	-	12,451	14,123
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	-	1,672	-	12,451	14,123

ระยะเวลาถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของการผูกพันผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ คือ 23.89 ปี (พ.ศ. 2562: 23.67 ปี)

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

25 ทุนเรือนหุ้น

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

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

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

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

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

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

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

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

25 ทุนเรือนหุ้น (ต่อ)

รายการกระทบยอดจำนวนทุนจดทะเบียนและทุนที่ออกและชำระแล้วสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 เป็นดังนี้

	ทุน จดทะเบียน	ทุนที่ออกและ ชำระแล้ว
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2563 (หุ้น)	532,840,120	409,877,016
ลดทุนจดทะเบียนจากใบสำคัญแสดงสิทธิ		
ซื้อหุ้นสามัญ (AS-WB) หมกอาช (หุ้น)	(20,493,850)	-
ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W1) (หุ้น)	-	177
ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ		
(AS-WB) (หมายเหตุ 27) (หุ้น)	20,493,850	4,608,211
เพิ่มทุนจดทะเบียนรองรับการใช้เงินทุน		
มอบอำนาจทั่วไป (General Mandate) (หุ้น)	40,000,000	-
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 (หุ้น)	572,840,120	414,485,404
มูลค่าหุ้น (บาทต่อหุ้น)	0.50	0.50
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 (บาท)	286,420,060	207,242,702

26 สรรองตามกฎหมาย

ตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 บริษัทต้องกันเงินสำรองตามกฎหมายอย่างน้อยร้อยละ 5 ของกำไรสุทธิ หลังจากหัก ส่วนของขาดทุนสะสมยกมา (ถ้ามี) จนกว่าสำรองนี้จะมีมูลค่าไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของทุนจดทะเบียนของบริษัท สรรองตามกฎหมาย ดังกล่าวไม่สามารถนำไปจ่ายเงินปันผลได้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

27 การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ - ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ

ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท (AS-WB)

บริษัทได้ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท และบริษัทย่อย (AS-WB) โดยเป็นใบสำคัญแสดงสิทธิจดทะเบียนและไม่สามารถโอนให้บุคคลอื่นได้ ไม่มีราคาเสนอขายและมีอายุไม่เกิน 3 ปี นับตั้งแต่วันที่ออก ในจำนวนไม่เกิน 20,493,850 หน่วย ราคาการใช้สิทธิต่อหุ้นจำนวน 0.86 บาท อัตราการใช้สิทธิ 1 ใบสำคัญแสดงสิทธิต่อ 1 หุ้นสามัญ โดยสามารถใช้สิทธิได้ตามเวลาที่บริษัทกำหนด

รายการเคลื่อนไหวของจำนวนสิทธิซื้อหุ้นที่คงเหลือ และราคาใช้สิทธิถ่วงน้ำหนักที่เกี่ยวข้องกันดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะบริษัท	
	ราคาใช้สิทธิ		ราคาใช้สิทธิ	
	ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก		ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก	
	บาทต่อหุ้น	จำนวนสิทธิ	บาทต่อหุ้น	จำนวนสิทธิ
วันที่ 14 สิงหาคม พ.ศ. 2563	-	-	-	-
สิทธิเลือกที่ออกให้				
สิทธิเลือกที่ออกโดยบริษัท (AS-WB)	0.86	20,493,850	0.86	20,493,850
สิทธิเลือกที่ถูกริบ	-	-	-	-
สิทธิเลือกที่มีการใช้สิทธิ	0.86	4,608,211	0.86	4,608,211
สิทธิเลือกที่หมดอายุ	-	-	-	-
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	0.86	15,885,639	0.86	15,885,639

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 บริษัทมีสิทธิซื้อหุ้นคงเหลือจำนวน 15,885,639 สิทธิ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 กลุ่มกิจการและบริษัทได้รับรู้ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญตลอดระยะเวลาที่ได้รับสิทธิ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ ได้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะบริษัท และส่วนของผู้อถือหุ้นรวมและส่วนของผู้อถือหุ้นเฉพาะบริษัท เป็นจำนวน 5,333,080 บาท

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

28 รายได้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ดอกเบี้ยรับ	1,227	534	928	475
กำไรจากการคืนทุนในบริษัทย่อย	-	-	44,745	-
รายได้อื่น	18,736	4,650	42,527	14,010
รวมรายได้อื่น	19,963	5,184	88,200	14,485

29 ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ

รายการที่รวมอยู่ในการคำนวณกำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน สามารถนำมาแยกตามลักษณะได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน	223,760	169,172	104,271	81,966
ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์รายเดือน	418,056	245,619	157,948	128,017
ค่าเสื่อมราคา	15,132	10,020	8,474	5,449
ค่าตัดจำหน่าย	40,482	34,834	29,156	24,004
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	9,582	-	9,582	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	7,595	-	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

30 ภาษีเงินได้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้ปัจจุบัน				
ภาษีเงินได้ปัจจุบันสำหรับกำไรทางภาษีสำหรับปี	20,570	271	-	-
การปรับปรุงจากงวดก่อน	-	-	-	-
รวมภาษีเงินได้ปัจจุบัน	20,570	271	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
รายการที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราว				
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	3,817	584	-	-
- หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(23)	(694)	-	-
รวม (รายได้) ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	3,794	(110)	-	-
รวม ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	24,364	161	-	-

ภาษีเงินได้สำหรับกำไรก่อนหักภาษีของกลุ่มกิจการมียอดจำนวนเงินที่แตกต่างจากการคำนวณกำไร (ขาดทุน) ทางบัญชีคู่กับอัตราภาษีเงินได้ของกลุ่มกิจการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไรก่อนภาษีเงินได้	407,293	2,802	209,081	3,729
อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	ร้อยละ 17 - 30	ร้อยละ 17 - 30	ร้อยละ 20	ร้อยละ 20
ภาษีคำนวณจากอัตราภาษี	83,501	3,657	41,816	746
ผลกระทบ :				
การปรับปรุงจากงวดก่อน	451	-	-	-
รายได้ที่ได้รับยกเว้น	(24,719)	(4,528)	(19,221)	(3,889)
ค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถหักภาษี	33,864	4,834	31,950	3,902
การใช้ประโยชน์ทางภาษีที่ไม่ได้รับรู้เป็นสินทรัพย์				
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(68,733)	(3,802)	(54,545)	(759)
ภาษีเงินได้	24,364	161	-	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

31 กำไรต่อหุ้น

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณโดยการหารกำไรสุทธิส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ออกจำหน่ายอยู่ในระหว่างปี

สำหรับกำไรต่อหุ้นปรับลดส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณจากจำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่รวมสมมติฐานว่าหุ้นสามัญเทียบเท่าปรับลดได้ถูกแปลงเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด ซึ่งได้แก่ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญตามรายละเอียดดังนี้

บริษัทได้ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท และบริษัทย่อย (AS-WB) โดยเป็นใบสำคัญแสดงสิทธิจดทะเบียนไม่มีราคาเสนอขายและมีอายุไม่เกิน 3 ปี นับตั้งแต่วันที่ออก (วันที่ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ วันที่ 14 สิงหาคม พ.ศ. 2563) ในจำนวนไม่เกิน 20,493,850 หน่วย ราคาการใช้สิทธิต่อหุ้นจำนวน 0.86 บาท อัตราการใช้สิทธิ 1 ใบสำคัญแสดงสิทธิ ต่อ 1 หุ้นสามัญ โดยสามารถใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิได้ทุก 6 เดือนคือทุกวันที่ 16 - 20 มีนาคม และ 16 - 20 กันยายน ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ เริ่มใช้สิทธิครั้งแรกระหว่างวันที่ 16 - 20 กันยายน พ.ศ. 2563

ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 เป็นใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท และบริษัทย่อย (AS-WB) ซึ่งมีผลต่อการคำนวณกำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้นปรับลดเนื่องจากราคาตามสิทธิของใบสำคัญแสดงสิทธิที่เหลืออยู่ต่ำกว่าราคาตลาดเฉลี่ยของหุ้นสามัญของบริษัทในระหว่างปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	307,044	4,351	209,081	3,729
จำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	411,148	409,877	411,148	409,877
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาทต่อหุ้น)	0.75	0.01	0.51	0.01

กำไรต่อหุ้นปรับลดแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	307,044	4,351	209,081	3,729
จำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	414,486	409,877	414,486	409,877
กำไรต่อหุ้นปรับลด (บาทต่อหุ้น)	0.74	0.01	0.50	0.01

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

32 ภาระผูกพัน

สัญญาการใช้สิทธิ

กลุ่มกิจการมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับบริษัทในประเทศและต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้สัญญาดังกล่าว บริษัทและบริษัทย่อยมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่าสิทธิขั้นค่าคิดตามสัญญา และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา กำหนดระยะเวลาชำระค่าสิทธิขั้นค่าขึ้นอยู่กับการจ่ายเงินในสัญญา

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563 และ พ.ศ. 2562 กลุ่มกิจการมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรกและค่าสิทธิขั้นค่าดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าสิทธิเริ่มแรก	12,143	18,123	9,273	18,706
ค่าสิทธิขั้นค่าคิดตามรายได้	40,719	33,717	19,272	24,520

33 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

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

ในการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทแต่ละรายการ บริษัทคำนึงถึงเนื้อหาของความสัมพันธ์มากกว่ารูปแบบทางกฎหมาย

บริษัทถูกถือหุ้นโดยนายปราโมทย์ สุดจิตพร ในสัดส่วนร้อยละ 43 จำนวนหุ้นที่เหลือร้อยละ 57 ถือโดยบุคคลทั่วไป

เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วมที่สำคัญ เปิดเผยในหมายเหตุ 15

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

33 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้

(ก) รายได้จากการขายและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ				
บริษัทย่อย	-	-	27,798	13,658
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	-
	-	-	27,798	13,658
รายได้จากการขายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	669	2,221
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	429	-	428	1,295
	429	-	1,097	3,516
รายได้ดอกเบี้ย				
บริษัทย่อย	-	-	24	39
	-	-	24	39
รายได้อื่น				
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	3,316	-	3,316	-
	3,316	-	3,316	-

(ข) การซื้อสินค้าและบริการ และอื่น ๆ

สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริหารจัดการ				
บริษัทย่อย	-	-	23,040	20,035
	-	-	23,040	20,035
ต้นทุนจากการจำหน่ายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	686	-
	-	-	686	-

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

33 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ค) ยอดคงเหลือที่เกิดจากการซื้อขายสินค้าและบริการและอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า				
บริษัทย่อย	-	-	29	4,661
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	19,401	20,030	19,400	20,030
รวม	19,401	20,030	19,429	24,691
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น				
(พ.ศ. 2562: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ				
ตาม TAS 101)	(19,400)	(19,400)	(19,400)	(19,400)
	1	630	29	5,291
ลูกหนี้และดอกเบี้ยค้างรับจาก				
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย - ลูกหนี้อื่น	189	-	54,754	11,102
- ดอกเบี้ยค้างรับ	-	-	-	15
รวม	189	-	54,754	11,117
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น				
(พ.ศ. 2562: ค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญ				
ตาม TAS 101)	-	-	-	(15)
	189	-	54,754	11,102
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น				
บริษัทย่อย	-	-	1,588	2,002
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	191	-	191
	-	191	1,588	2,193

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

33 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(ง) เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน				
บริษัทย่อย	-	-	-	500
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	-	(500)
	-	-	-	-

การเคลื่อนไหวของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันในระหว่างปีแสดงไว้ดังต่อไปนี้

	งบการเงิน เฉพาะกิจการ พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563	
ยอดคงเหลือต้นปี - สุทธิ	-
ให้กู้ยืมเพิ่มขึ้นในระหว่างปี	12,976
รับชำระเงินกู้ยืมระหว่างงวด	(13,476)
กลับรายการขาดทุนจากการเผื่อด้อยค่า	500
ยอดคงเหลือปลายปี - สุทธิ	-

เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันเป็นเงินให้กู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนเมื่อทวงถาม และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 3.90 ต่อปี

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

33 รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ (ต่อ)

(จ) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ

	งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ		
ผู้บริหารสำคัญ	478	478
	478	478

เงินให้กู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการเป็นเงินให้กู้ยืมที่ไม่มีหลักทรัพย์ค้ำประกัน มีกำหนดชำระคืนภายใน 1 ปี และคิดดอกเบี้ยในอัตราร้อยละ 1.10 ต่อปี

(ฉ) ค่าตอบแทนผู้บริหารสำคัญ

ผู้บริหารสำคัญรวมถึงกรรมการ (ไม่ว่าจะทำหน้าที่ในระดับบริหารหรือไม่) คณะผู้บริหารระดับสูง และเลขานุการบริษัท ค่าตอบแทนที่ง่ายหรือค้ำง่ายสำหรับผู้บริหารสำคัญมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้นอื่น	25,207	19,811	14,053	11,096
ผลประโยชน์เมื่อออกจากงาน	1,661	1,389	631	600
	26,868	21,200	14,684	11,696

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

34 สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ

บริษัทและบริษัทย่อยมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศดังนี้

สกุลเงิน	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	913	3,106	852	2,459	30.0371	30.1540
ยูโร	-	-	11	9	36.8764	33.7311
ริงกิตมาเลเซีย	10,003	2,191	88	21	7.4357	7.3222
เหรียญสิงคโปร์	4,194	552	19	124	22.6632	22.3245
เปโซฟิลิปปินส์	-	7,746	-	275	0.6261	0.5946
รูเปียนอินเดีย	2,588,248	11,138	1,960,268	-	0.0021	0.0022

สกุลเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562	พ.ศ. 2563	พ.ศ. 2562
	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	405	1,751	475	2,118	30.0371	30.1540
ยูโร	-	-	11	9	36.8764	33.7311
ริงกิตมาเลเซีย	-	-	-	-	7.4357	7.3222
เหรียญสิงคโปร์	2,000	-	66	84	22.6632	22.3245
เปโซฟิลิปปินส์	-	7,746	-	-	0.6261	0.5946
รูเปียนอินเดีย	-	-	-	-	0.0021	0.0022

นอกจากนี้ บริษัทและบริษัทย่อยยังมีความเสี่ยงจากการมีเงินลงทุนในบริษัทย่อยในต่างประเทศ ซึ่งบริษัทและบริษัทย่อยไม่ได้ทำสัญญาป้องกันความเสี่ยงอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศไว้

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2563

35 เหตุการณ์ภายหลังวันที่ในงบการเงิน

ในการประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้น เมื่อวันที่ 8 มกราคม พ.ศ. 2564 ที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้มีมติอนุมัติวาระการประชุมของบริษัท ดังนี้

- การลดทุนจดทะเบียนของบริษัท จำนวน 51,234,538.50 บาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 286,420,060 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 235,185,521.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท โดยการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายของบริษัทที่เกิดจากการเพิ่มทุนรองรับใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W1) และ
- การลดทุนจดทะเบียนของบริษัท จำนวน 20,000,000 บาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 286,420,060 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 215,185,521.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท โดยการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายของบริษัทที่เกิดจากการเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัทแบบกำหนดวัตถุประสงค์การใช้เงินทุนมอบอำนาจทั่วไป (General Mandate) รวมถึงอนุมัติการแก้ไขเพิ่มเติมหนังสือบริคณห์สนธิข้อ 4 ของบริษัทเพื่อให้สอดคล้องกับการลดทุนจดทะเบียน
- การออกและจัดสรรใบสำคัญแสดงสิทธิในการซื้อหุ้นสามัญเพิ่มทุนของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ครั้งที่ 2 (AS-W2) แก่ผู้ถือหุ้นเดิมตามสัดส่วนการถือหุ้น
- การเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัท จำนวน 41,448,540 บาท เพื่อรองรับการออกและจัดสรรใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) ในการซื้อหุ้นแก่ผู้ถือหุ้นเดิมของบริษัทตามสัดส่วนการถือหุ้น จำนวน 82,897,080 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 215,185,521.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 256,634,061.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท และอนุมัติการแก้ไขเพิ่มเติมหนังสือบริคณห์สนธิข้อ 4 ของบริษัทเพื่อให้สอดคล้องกับการเพิ่มทุนจดทะเบียนทั้งนี้บริษัทได้จดทะเบียนเพิ่ม/ลดทุนกับกระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2564

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ที่ประชุมได้มีมติเห็นชอบให้เสนอผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาและอนุมัติในเรื่องดังต่อไปนี้

- มีมติให้จ่ายเงินปันผลสำหรับผลดำเนินงานรอบระยะเวลาบัญชี ปี 2563 จากกำไรสะสมเป็นเงินสดในอัตรา 0.30 บาทต่อหุ้น หรือคิดเป็นจำนวนเงินประมาณ 124,345,621.20 บาท โดยบริษัทได้กำหนดรายชื่อผู้ถือหุ้นที่มีสิทธิได้รับปันผล (Record Date) ในวันที่ 12 มีนาคม 2564 และกำหนดจ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้นในวันที่ 7 พฤษภาคม 2564
- มีมติอนุมัติให้ลดทุนจดทะเบียนของบริษัท จำนวน 130,325 บาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 256,634,061.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 256,503,736.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 207,242,702 บาท โดยการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายของบริษัท จำนวน 260,650 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท และอนุมัติการแก้ไขเพิ่มเติมหนังสือบริคณห์สนธิข้อ 4 ของบริษัทเพื่อให้สอดคล้องกับการลดทุนจดทะเบียน



เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
เลขที่ 9 อาคารยูนิทาวเวอร์ ห้องเลขที่ 9/283-5 ชั้น 28 ถนนรามคำแหง
แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กทม. 10250
โทรศัพท์ 66 2769 8888 โทรสาร 66 2717 4250
www.asiasoft.net