

วันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง คำอธิบายและการวิเคราะห์ของฝ่ายจัดการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2565

เรียน กรรมการและผู้จัดการ  
ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ตามที่บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ได้นำส่งงบการเงินรวมของบริษัทและบริษัทย่อย สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2565 ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตจากบริษัท มาซาร์ส จำกัด และได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัท เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2566 เพื่อให้มีความชัดเจนเพียงพอต่อการตัดสินใจของผู้ลงทุน บริษัทฯขอเรียนให้ทราบเกี่ยวกับฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัท ดังนี้

#### ประเด็นสำคัญสำหรับงวดไตรมาสที่ 4/2565 และ ไตรมาส 3/2565

- รายได้ลดลงร้อยละ 8.8
- กำไรขั้นต้นลดลงร้อยละ 7.2
- กำไรสุทธิลดลงร้อยละ 85.4

#### ภาพรวมสำหรับไตรมาส 4/2565 และสำหรับปี 2565

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ยังสามารถสร้างกำไรจากการดำเนินงานได้ ถึงแม้ว่าจะมีความไม่แน่นอนจากเศรษฐกิจในระดับโลก

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2565 เทียบกับ 30 กันยายน 2565 และ 31 ธันวาคม 2564									
	ไตรมาส 4/2565	ร้อยละ	ไตรมาส 3/2565	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2564	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
รายได้จากการขายและบริการ	368.7	100.0	404.2	100.0	502.2	100.0	(35.5)	(8.8)	(133.5)	(26.6)
ต้นทุนขายและบริการ	(195.2)	(52.9)	(217.3)	(53.8)	(228.5)	(45.5)	(22.1)	(10.2)	(33.3)	(14.6)
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	173.5	47.1	186.9	46.2	273.7	54.5	(13.4)	(7.2)	(100.2)	(36.6)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(133.9)	(36.3)	(128.5)	(31.8)	(135.5)	(27.0)	5.4	4.2	(1.6)	(1.2)
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	39.6	10.7	58.4	14.4	138.2	27.5	(18.8)	(32.2)	(98.6)	(71.3)
อื่นๆ	(29.7)	(8.1)	9.6	2.4	(7.2)	(22.6)	(39.3)	(409.4)	(22.5)	(312.5)
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	9.9	2.7	68.0	16.8	131.0	26.1	(58.1)	(85.4)	(121.1)	(92.4)

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2565 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2564					
	2565	ร้อยละ	2564	ร้อยละ	ผลต่าง YTD o YTD	ร้อยละ
รายได้จากการขายและบริการ	1,575.7	100.0	1,862.1	100.0	(286.4)	(15.4)
ต้นทุนขายและบริการ	(803.9)	(51.0)	(835.4)	(44.9)	(31.5)	(3.8)
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	771.8	49.0	1,026.7	55.1	(254.9)	(24.8)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(499.7)	(31.7)	(473.5)	(25.4)	26.2	5.5
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	272.1	17.3	553.2	29.7	(281.1)	(50.8)
อื่นๆ	(3.5)	(0.2)	(74.0)	(4.0)	70.5	95.3
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	268.6	17.0	479.2	25.7	(210.6)	(43.9)

**หมายเหตุ:**

- \* กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงานก่อนรวมรายการพิเศษ
- \*\* กำไร (ขาดทุน) สุทธิได้หักส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

**1. รายได้**

หน่วย : ล้านบาท	รายได้จำแนกโดยประเทศ สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2565 เทียบกับ 30 กันยายน 2565 และ 31 ธันวาคม 2564									
	ไตรมาส 4/2565	ร้อยละ	ไตรมาส 3/2565	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2564	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
ไทย	116.2	31.5	110.0	27.2	200.9	40.0	6.2	5.6	(84.7)	(42.2)
สิงคโปร์	144.0	39.1	170.4	42.2	120.7	24.0	(26.4)	(15.5)	23.3	19.3
มาเลเซีย	28.1	7.6	33.7	8.3	42.7	8.5	(5.6)	(16.6)	(14.6)	(34.2)
ฟิลิปปินส์	55.2	15.0	46.4	11.5	136.3	27.1	8.8	19.0	(81.1)	(59.5)
เวียดนาม	25.2	6.8	43.7	10.8	-	-	(18.5)	(42.3)	25.2	100.0
อื่นๆ	-	-	-	-	1.6	0.3	-	-	(1.6)	(100.0)
<b>รวม</b>	<b>368.7</b>	<b>100.0</b>	<b>404.2</b>	<b>100.0</b>	<b>502.2</b>	<b>100.0</b>	<b>(35.5)</b>	<b>(8.8)</b>	<b>(133.5)</b>	<b>(26.6)</b>

กลุ่มบริษัทมีรายได้จากการขายและให้บริการในไตรมาส 4/2565 จำนวน 368.7 ล้านบาท ลดลงคิดเป็นร้อยละ 8.8 จากไตรมาส และลดลงจากช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้าร้อยละ 26.6 การลดลงอย่างมีนัยสำคัญของรายได้ลดลงจากตลาดเกมในประเทศมาเลเซีย และฟิลิปปินส์ ในขณะที่ตลาดเกมในประเทศสิงคโปร์และเวียดนามยังคงเติบโตอย่างแข็งแกร่ง

ในขณะที่รายได้สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2565 จำนวน 1,575.7 ล้านบาท ลดลง 286.4 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 15.4 จากปี 2564 โดยแม้ว่ากลุ่มบริษัทจะมีการเปิดตัวเกมอย่างสม่ำเสมอตลอดทั้งปี แต่เนื่องจากการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่น ตลอดจน การผ่อนปรนหรือยกเลิกข้อจำกัดจากสถานการณ์ Covid จากในหลายๆตลาด ส่งผลให้รายได้หลักของบริษัทซึ่งมาจากการขายและให้บริการในกลุ่มบริษัทต่างประเทศลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ ประเทศมาเลเซีย และประเทศฟิลิปปินส์โดยลดลงร้อยละ 62.6 และ 48.7 ตามลำดับ นอกจากนี้ในปี 2565 กลุ่มบริษัทมีรายได้จากประเทศเวียดนาม ซึ่งมาจากการที่บริษัทได้เข้าลงทุนใน ระหว่างปีปัจจุบัน

ตลาดในประเทศมีรายได้จากการขายและให้บริการจำนวน 515.9 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 32.7 ของรายได้ทั้งหมดในปีนี้ สำหรับ ตลาดในต่างประเทศมีรายได้จากการขายและให้บริการจำนวน 1,059.8 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 67.3 ของรายได้ทั้งหมด โดยสัดส่วน รายได้จากการให้บริการเกมพีซีและโมบายล์ คิดเป็นร้อยละ 75.4 : 24.6

**2. ต้นทุนขายและบริการ**

บริษัทฯ มีต้นทุนขายและบริการในไตรมาส 4/2565 จำนวน 195.2 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 10.2 จากไตรมาสก่อนหน้า รวมถึงต้นทุนขายและบริการในปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2565 จำนวน 803.9 ล้านบาท ลดลงจำนวน 31.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 3.8 เมื่อเทียบกับปี 2564 เช่นเดียวกัน สาเหตุหลักเนื่องจากการลดลงของค่าลิขสิทธิ์เกมซึ่งผันแปรไปตามสัดส่วนของรายได้

### 3. กำไรขั้นต้น

กำไรขั้นต้นในไตรมาส 4/2565 จำนวน 173.5 ล้านบาทหรือร้อยละ 47.1 ของรายได้ โดยลดลงร้อยละ 7.2 จากไตรมาสก่อนหน้า สืบเนื่องจากการลดลงของรายได้

ในขณะที่กำไรขั้นต้นสำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2565 อยู่ที่ 771.8 ล้านบาท โดยลดลงจากรอบระยะเวลาปีก่อน ร้อยละ 24.8 เนื่องจากการลดลงจากรายได้จากการขายและบริการที่ลดลง

### 4. ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

บริษัทค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในไตรมาส 4/2565 จำนวน 133.9 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากไตรมาสก่อนร้อยละ 4.2 สาเหตุหลักของการเพิ่มขึ้นเนื่องมาจากการเพิ่มขึ้นของค่าโฆษณา ในการโปรโมทเกมใหม่ที่มีการเปิดตัวในระหว่างไตรมาส 4/2565 ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อกระตุ้นรายได้ของกลุ่มบริษัท ซึ่งเป็นลักษณะปกติของการดำเนินธุรกิจในกลุ่มอุตสาหกรรมเกม โดยค่าการตลาดในช่วง 1-2 เดือนแรกในการเปิดเกม คิดเป็นร้อยละ 70-80 ของงบประมาณค่าใช้จ่ายทางการตลาด รวมไปถึงโครงสร้างรายได้ในไตรมาส 4 มีสัดส่วนรายได้จากแพลตฟอร์มโมบายล์อยู่ที่ร้อยละ 27 ซึ่งเพิ่มสูงขึ้นจากไตรมาสก่อนหน้า ส่งผลให้ต้นทุนค่าธรรมเนียมการให้บริการผ่านช่องทาง AppStore และ Play Store เพิ่มสูงขึ้น 10 ล้านบาท

ในขณะที่ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารสำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2565 จำนวน 499.7 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 5.5 จากปีก่อน สืบเนื่องจากการตลาดของเกมที่เปิดใหม่ทั้งหมด 7 เกม ในขณะที่ปีก่อนมีเปิดเพียงแค่ 1 เกม รวมถึงการเพิ่มขึ้นของช่องทางในการชำระเงินของเกมโมบายล์

### 5. กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

ในไตรมาส 4/2565 กลุ่มบริษัทฯมีผลกำไรสุทธิจำนวน 9.9 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 2.7 ของรายได้ ซึ่งลดลงร้อยละ 85.4 จากไตรมาสก่อนหน้า เนื่องจากการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายทางการตลาดสำหรับเกมที่เปิดใหม่ รวมถึงค่าช่องทางในการชำระเงินของเกมโมบายล์ที่เพิ่มขึ้น และการเริ่มกลับมาจ่ายภาษีเงินได้นิติบุคคล เนื่องจากเครดิตภาษีซึ่งเกิดจากการขาดทุนสะสมในอดีต ได้ถูกนำมาใช้ครบถ้วนแล้วเมื่อไตรมาส 3 ส่งผลให้ในไตรมาส 4 มีภาษีที่ต้องชำระ อีกทั้งในไตรมาส 4/2565 ค่าเงินในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะประเทศไทยและสิงคโปร์มีการแข็งค่าขึ้นอย่างมีสาระสำคัญ ส่งผลให้เกิดขาดทุนอัตราแลกเปลี่ยนในทางบัญชีจากการถือครองเงินสดสกุลเหรียญสหรัฐจำนวน 20 ล้านบาท

ในขณะที่กำไรสุทธิสำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2565 บริษัทมีกำไรสุทธิจำนวน 268.6 ล้านบาท ซึ่งลดลงร้อยละ 43.9 จากปีก่อน เป็นผลมาจากการลดลงของรายได้และการเพิ่มสูงขึ้นของค่าใช้จ่ายในการตลาด

จึงเรียนมาเพื่อทราบ



ASIASOFT  
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)  
ASIASOFT CORPORATION Public Company Limited

ขอแสดงความนับถือ

(นาย ปราโมทย์ สุตจิตพร)

ประธานกรรมการ