



วันที่ 12 พฤษภาคม 2566

เรื่อง คำอธิบายและการวิเคราะห์ของฝ่ายจัดการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 มีนาคม 2566

เรียน กรรมการและผู้จัดการ
ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ตามที่บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ได้นำส่งงบการเงินรวมของบริษัทและบริษัทย่อย สำหรับงวดสิ้นสุดวันที่ 31 มีนาคม 2566 ซึ่งได้ผ่านการสอบทานจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตจากบริษัท มาซาร์ส จำกัด และได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัท เมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2566 เพื่อให้มีความชัดเจนเพียงพอต่อการตัดสินใจของผู้ลงทุน บริษัทฯขอเรียนให้ทราบเกี่ยวกับฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัท ดังนี้

ประเด็นสำคัญสำหรับงวดไตรมาสที่ 1/2566 และ ไตรมาส 4/2565

- รายได้ลดลงร้อยละ 13.2
- กำไรขั้นต้นลดลงร้อยละ 26.5
- กำไรสุทธิเพิ่มขึ้นร้อยละ 378.0

ภาพรวมสำหรับไตรมาส 1/2566

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) มีรายได้และกำไรขั้นต้นลดลงจากไตรมาสก่อนร้อยละ 13.2 และ 26.5 ตามลำดับ อย่างไรก็ตามกำไรสุทธิของบริษัทปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 378.0 สืบเนื่องจากการบริหารจัดการในการปริมาณผู้เล่นในเกม และการบริหารต้นทุนที่มีประสิทธิภาพ แม้ว่าจะไม่มีเกมที่เป็นเรื่องเปิดตัวในไตรมาสนี้ก็ตาม

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 31 มีนาคม 2566 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2565 และ 31 มีนาคม 2564									
	ไตรมาส 1/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2565	ร้อยละ	ไตรมาส 1/2564	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
งบการเงินรวม										
รายได้จากการขายและบริการ	320.1	100.0	368.7	100.0	403.8	100.0	(48.6)	(13.2)	(83.7)	(20.7)
ต้นทุนขายและบริการ	(192.6)	(60.2)	(195.2)	(52.9)	(195.4)	(48.4)	2.6	(1.3)	2.8	(1.4)
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	127.5	39.8	173.5	47.1	208.4	51.6	(46.0)	(26.5)	(80.9)	(38.8)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(83.2)	(26.0)	(135.5)	(36.8)	(135.1)	(33.5)	52.3	(38.6)	51.9	(38.4)
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	44.3	13.8	38.0	10.3	73.3	18.2	6.3	16.6	(29.0)	(39.6)
อื่นๆ	(0.8)	(0.2)	(28.9)	(7.8)	29.5	(32.2)	28.1	(97.2)	(30.3)	(102.7)
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	43.5	13.6	9.1	2.5	102.8	25.5	34.4	378.0	(59.3)	(57.7)

หมายเหตุ:

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



1. รายได้

หน่วย: ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 31 มีนาคม 2566 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2565 และ 31 มีนาคม 2565									
รายได้จำแนกโดยประเทศ	ไตรมาส 1/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2565	ร้อยละ	ไตรมาส 1/2565	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
ไทย	78.0	24.4	116.0	31.5	164.0	40.6	(38.0)	(32.8)	(86.0)	(52.4)
สิงคโปร์	152.0	47.5	144.0	39.1	144.0	35.6	8.0	5.6	8.0	5.6
มาเลเซีย	23.0	7.2	28.0	7.6	33.0	8.2	(5.0)	(17.9)	(10.0)	(30.3)
ฟิลิปปินส์	39.0	12.2	55.0	14.9	44.0	10.9	(16.0)	(29.1)	(5.0)	(11.4)
เวียดนาม	28.0	8.8	25.0	6.8	19.0	4.7	3.0	12.0	9.0	47.4
รวม	320.0	100.0	368.0	100.0	404.0	100.0	(48.0)	(13.0)	(84.0)	(20.8)

กลุ่มบริษัทมีรายได้จากการขายและให้บริการในไตรมาส 1/2566 จำนวน 320.1 ล้านบาท ลดลงคิดเป็นร้อยละ 13.2 จากไตรมาสก่อนหน้าและลดลงจากช่วงเดียวกันของปีก่อนร้อยละ 20.7 การลดลงอย่างมีนัยสำคัญของรายได้ลดลงจากตลาดเกมในประเทศไทย, ฟิลิปปินส์ และ มาเลเซีย ในขณะที่ตลาดเกมในประเทศสิงคโปร์และเวียดนามยังคงเติบโตอย่างแข็งแกร่งโดยสัดส่วนรายได้จากการให้บริการเกมพีซีและโมบายล์ คิดเป็นร้อยละ 83.2 : 16.8 โดยการลดลงของรายได้สืบเนื่องจาก ในไตรมาส 1/2566 มีการเปิดเกมเพียง 1 เกมที่ประเทศ เวียดนาม (Cyber of Fantasy) ในช่วงกลางเดือนมีนาคม 2566 ในขณะที่ ไตรมาส 4/2565 กลุ่มบริษัท ได้ทำการเปิดตัวเกม Terra Classic ซึ่งเปิดตัวทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทำให้รายได้หลักในไตรมาส 1/2566 เกิดจากเกมที่เปิดให้บริการอยู่ก่อนแล้ว

2. ต้นทุนขายและบริการ

บริษัทฯ มีต้นทุนขายและบริการในไตรมาส 1/2566 จำนวน 192.6 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 1.3 จากไตรมาสก่อนหน้า และร้อยละ 1.4 จากไตรมาสเดียวกันของปีก่อน (ไตรมาส 1/2565) สาเหตุหลักเนื่องจากการลดลงของค่าลิขสิทธิ์ตามรายได้ที่ลดลง อย่างไรก็ตามบริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายรายการพิเศษ คือ ค่าเพื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จำนวน 20.1 ล้านบาท เนื่องจาก ผลตอบรับในแง่ความนิยมของเกมไม่เป็นไปตามที่ประมาณการไว้ซึ่งเป็นรายการที่มีผลกระทบครั้งเดียว

3. กำไรขั้นต้น

กำไรขั้นต้นในไตรมาส 1/2566 จำนวน 127.5 ล้านบาทหรือร้อยละ 39.8 ของรายได้ โดยลดจากร้อยละ 26.5 จากไตรมาสก่อนหน้า สืบเนื่องจากการลดลงของรายได้ และ ค่าเพื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จำนวน 20.1 ล้านบาท ซึ่งเป็นรายการที่มีผลกระทบครั้งเดียว



4. ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

บริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในไตรมาส 1/2566 จำนวน 83.2 ล้านบาท ลดลงจากไตรมาสก่อนร้อยละ 38.6 สาเหตุหลักมาจากการลดลงของค่าโฆษณา ในการโปรโมทเกมใหม่ที่มีการเปิดตัวในระหว่าง ไตรมาส 4/2565 ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อกระตุ้นรายได้ของกลุ่มบริษัท ซึ่งเป็นลักษณะปกติของการดำเนินธุรกิจในกลุ่มอุตสาหกรรมเกม โดยค่าการตลาดในช่วง 1-2 เดือนแรกในการเปิดเกม คิดเป็นร้อยละ 70-80 ของงบประมาณค่าใช้จ่ายทางการตลาด รวมไปถึง โครงสร้างรายได้ในไตรมาส 1 มีสัดส่วนรายได้จากแพลตฟอร์มโมบายล์อยู่ที่ร้อยละ 16.8 ซึ่งลดลงจากไตรมาสก่อนหน้า ส่งผลให้ต้นทุนค่าธรรมเนียมการให้บริการผ่านช่องทาง AppStore และ Play Store ลดลง 20.9 ล้านบาท

เมื่อเปรียบเทียบกับไตรมาสเดียวกันปีก่อนหน้า ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารลดลงในอัตราร้อยละ 38.4 สาเหตุหลักมาจาก ค่าธรรมเนียมการให้บริการช่องทาง Apple store และ Play Store ลดลง 15.2 ล้านบาท และ ค่าโฆษณาลดลงจำนวน 22.1 ล้านบาท

5. กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

ในไตรมาส 1/2566 กลุ่มบริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิจำนวน 43.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 13.6 ของรายได้ ซึ่งเพิ่มขึ้นร้อยละ 378.0 จากไตรมาสก่อนหน้า เนื่องจากการลดลงของค่าใช้จ่ายทางการตลาดสำหรับเกมที่เปิดใหม่ รวมถึงค่าช่องทางในการชำระเงินของเกมโมบายล์ที่ลดลง และ อีกทั้งในไตรมาส 1/2566 ค่าเงินในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะประเทศไทยและสิงคโปร์มีการอ่อนค่าลง ส่งผลให้เกิดขาดทุนอัตราแลกเปลี่ยนในทางบัญชีจากการถือครองเงินสดสกุลเหรียญสหรัฐจำนวน 8.6 ล้านบาท

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นาย ชวินนทร์ ตริถาวรยั้ง)

ผู้อำนวยการสายงาน บัญชีและการเงิน