



วันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2567

เรื่อง คำอธิบายและการวิเคราะห์ของฝ่ายจัดการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2566

เรียน กรรมการและผู้จัดการ

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ตามที่บริษัท แอสเฟียร์ อิน โนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ได้นำส่งงบการเงินรวมของบริษัทและบริษัทย่อย สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2566 ซึ่งได้ผ่านการสอบทานจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตจากบริษัท มาซาร์ส จำกัด และได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัท เมื่อวันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2567 เพื่อให้มีความชัดเจนเพียงพอต่อการตัดสินใจของผู้ลงทุน บริษัทขอเรียนให้ทราบเกี่ยวกับฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัท ดังนี้

ประเด็นสำคัญสำหรับไตรมาส 4/2566 และ ไตรมาส 3/2566

- รายได้ลดลงร้อยละ 8.1
- กำไรขั้นต้นลดลงร้อยละ 4.1
- กำไรสุทธิลดลงร้อยละ 23.3

ภาพรวมสำหรับไตรมาส 4/2566 และสำหรับปี 2566

ปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ ยังคงสามารถทำกำไรได้ แม้รายได้จะปรับตัวลดลงเมื่อเทียบกับปี 2565 เนื่องจากการเลื่อนการเปิดตัวเกมในไตรมาส 4/2566

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2566 เทียบกับ 30 กันยายน 2566 และ 31 ธันวาคม 2565									
	ไตรมาส 4/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 3/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2565	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
งบการเงินรวม										
รายได้จากการขายและบริการ	388.9	100.0%	423.2	100.0%	368.7	100.0%	(34.4)	(8.1%)	20.2	5.5%
ต้นทุนขายและบริการ	180.4	46.4%	206.0	48.7%	195.2	53.0%	(25.5)	(12.4%)	(14.8)	(7.6%)
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	208.4	53.6%	217.3	51.3%	173.5	47.0%	(8.8)	(4.1%)	35.0	20.2%
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	136.9	35.2%	177.2	41.9%	133.6	36.2%	(40.3)	(22.8%)	3.3	2.5%
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	71.5	18.4%	40.0	9.5%	39.9	10.8%	31.5	78.7%	31.7	79.4%
อื่นๆ	(8.1)	(2.1%)	42.6	10.1%	(30.0)	(8.1%)	(50.7)	(119.1%)	21.9	(72.9%)
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	63.4	16.3%	82.6	19.5%	9.8	2.7%	(19.2)	(23.3%)	53.6	544.0%

หมายเหตุ:

* กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงานรวมรายการพิเศษ

** กำไร (ขาดทุน) สุทธิ ได้หักส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม



ASPHERE

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2566 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2565					
	2566	ร้อยละ	2565	ร้อยละ	ผลต่าง YTD on YTD	ร้อยละ
งบการเงินรวม						
รายได้จากการขายและบริการ	1,449.2	100.0%	1,575.7	100.0%	(126.5)	(8.0%)
ต้นทุนขายและบริการ	725.9	50.1%	803.9	51.0%	(78.0)	(9.7%)
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	723.3	49.9%	771.8	49.0%	(48.5)	(6.3%)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	532.3	36.7%	528.0	33.5%	4.3	0.8%
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	191.0	13.2%	243.9	15.5%	(52.8)	(21.7%)
อื่นๆ	27.3	1.9%	24.7	1.6%	2.6	10.7%
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	218.4	15.1%	268.6	17.0%	(50.2)	(18.7%)

หมายเหตุ:

* กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงานรวมรายการพิเศษ

** กำไร (ขาดทุน) สุทธิได้หักส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2566 เทียบกับ 30 กันยายน 2566 และ 31 ธันวาคม 2565									
	ไตรมาส 4/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 3/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2565	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
ไทย	143.9	37.0%	157.8	37.3%	116.2	31.5%	(14.0)	(8.8%)	27.7	23.8%
สิงคโปร์	178.4	45.9%	158.2	37.4%	144.0	39.1%	20.2	12.7%	34.4	23.9%
มาเลเซีย	0.0	0.0%	33.9	8.0%	28.1	7.6%	(33.9)	(100.0%)	(28.1)	(100.0%)
ฟิลิปปินส์	52.5	13.5%	53.2	12.6%	55.2	15.0%	(0.8)	(1.4%)	(2.7)	(4.9%)
เวียดนาม	14.1	3.6%	20.0	4.7%	25.2	6.8%	(5.9)	(29.5%)	(11.1)	(44.1%)
อื่นๆ	0.0	0.0%	0.0	0.0%	0.0	0.0%	0.0	0.0%	0.0	3.5%
รวม	388.9	100.0%	423.2	100.0%	368.7	100.0%	(34.4)	(8.1%)	20.2	5.5%

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2566 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2565					
	2566	ร้อยละ	2565	ร้อยละ	ผลต่าง YTD on YTD	ร้อยละ
ไทย	452.6	31.2%	515.9	32.7%	(63.2)	(12.3%)
สิงคโปร์	619.1	42.7%	584.4	37.1%	34.8	5.9%
มาเลเซีย	89.2	6.2%	142.4	9.0%	(53.2)	(37.4%)
ฟิลิปปินส์	199.4	13.8%	217.8	13.8%	(18.4)	(8.5%)
เวียดนาม	88.7	6.1%	115.1	7.3%	(26.4)	(22.9%)
รวม	1,449.2	100.0%	1,575.7	100.0%	(126.5)	(8.0%)



1. รายได้

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการขายและให้บริการในไตรมาส 4/2566 จำนวน 388.9 ล้านบาท ลดลงจาก 423.2 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 8.1 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า ด้านสัดส่วนรายได้ในประเทศต่อต่างประเทศอยู่ที่ร้อยละ 37.0 : 63.0

ทั้งนี้การลดลงของรายได้ส่วนใหญ่มาจากการลดลงของรายได้จากประเทศเวียดนาม ไทย และฟิลิปปินส์ ปรับตัวลดลงร้อยละ 29.5, 8.8 และ 1.4 ตามลำดับ โดยการลดลงของรายได้เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนมาจากการเลื่อนเปิดตัวเกมใหม่ จำนวน 2 เกม คือ Black Moon และ Wandering Ark ซึ่งเป็นเกมที่จะให้บริการในประเทศไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม จากกำหนดการเดิม คือ ไตรมาส 4/2566 เป็น ไตรมาส 1/2567 นอกจากนี้กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีรายได้จากการดำเนินงานของประเทศมาเลเซีย เนื่องจากในไตรมาส 3 กลุ่มบริษัทฯ ได้ขายบริษัทฯ ย่อยในมาเลเซียพร้อมกับเกมที่อยู่ภายใต้การให้บริการ และตามกำหนดการเดิม กลุ่มบริษัทฯ มีแผนการที่จะให้บริการเกมในประเทศมาเลเซีย ภายใต้การดำเนินของบริษัทฯ ย่อยในประเทศสิงคโปร์ แต่เนื่องจากการเลื่อนการเปิดตัวเกมดังกล่าว ส่งผลให้ไตรมาส 4/2566 กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีรายได้จากประเทศมาเลเซีย แม้รายได้ในหลายประเทศของกลุ่มบริษัทฯ จะปรับตัวลดลงเมื่อเทียบกับไตรมาส 3/2566 แต่รายได้จากประเทศจากประเทศสิงคโปร์ยังคงเติบโตได้อย่างแข็งแกร่ง โดยปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 12.7 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อน

เมื่อพิจารณาสัดส่วนรายได้ตามแพลตฟอร์มในไตรมาส 4/2566 พบว่า รายได้จากพีซีอยู่ที่ร้อยละ 74.0 ปรับตัวลดลงจากร้อยละ 75.7 ในขณะที่รายได้จากแพลตฟอร์มมือถืออยู่ที่ร้อยละ 26.0 ปรับตัวเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 24.3 เป็นไปตามเป้าหมายของกลุ่มบริษัทฯ ที่ต้องการเพิ่มส่วนแบ่งรายได้จากแพลตฟอร์มมือถือให้มากขึ้น

ด้านรายได้สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2566 มีจำนวน 1,449.2 ล้านบาท ปรับตัวลดลงจาก 1,575.7 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 8.0 จากปีก่อน ทั้งนี้รายได้ที่ลดลงส่วนใหญ่มาจากการลดลงของรายได้ของประเทศมาเลเซียที่ปรับตัวลดลงร้อยละ 37.4 เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ ได้มีการขายบริษัทฯ ย่อยในประเทศมาเลเซียออกไปในไตรมาส 3 ประกอบความล่าช้าของการเปิดตัวเกมในไตรมาส 4/2566 ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น ทำให้ในปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ มีเกมใหม่เปิดตัวให้บริการทั้งสิ้นจำนวน 6 เกม ในขณะที่ปี 2565 กลุ่มบริษัทฯ เปิดตัวเกมใหม่ทั้งสิ้น 8 เกม ส่งผลให้รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ ปรับตัวลดลงเล็กน้อยเมื่อเทียบกับปีก่อน



ASPHERE

ด้านสัดส่วนรายได้ในประเทศต่อต่างประเทศอยู่ที่ร้อยละ 31.2 ต่อร้อยละ 68.8 ในขณะที่ปี 2565 สัดส่วนรายได้ในประเทศอยู่ที่ร้อยละ 32.7 ต่อร้อยละ 67.3 โดยสัดส่วนรายได้ในประเทศและต่างประเทศยังคงมีความใกล้เคียงจากปี 2565 เมื่อพิจารณาสัดส่วนรายได้ตามแพลตฟอร์มพบว่ารายได้จากพีซีอยู่ที่ร้อยละ 79.4 ขณะที่รายได้จากแพลตฟอร์มมือถืออยู่ที่ร้อยละ 20.6 ในขณะที่ปี 2565 สัดส่วนรายได้จากพีซีอยู่ที่ร้อยละ 75.4 และสัดส่วนรายได้จากแพลตฟอร์มมือถืออยู่ที่ร้อยละ 24.6

2. ต้นทุนขายและบริการ

กลุ่มบริษัทฯ มีต้นทุนขายและบริการในไตรมาส 4/2566 จำนวน 180.4 ล้านบาท ลดลงจาก 206.0 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 12.4 จากไตรมาสก่อน และสำหรับปี 2566 ต้นทุนดังกล่าวอยู่ที่ 725.9 ล้านบาท ลดลงจาก 803.9 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 9.7 โดยสาเหตุหลักของการลดลงของต้นทุนขายและบริการทั้งในไตรมาส 4/2566 และในปี 2566 มาจากการลดลงของค่าลิขสิทธิ์เนื่องมาจากการลดลงของรายได้

3. กำไรขั้นต้น

กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรขั้นต้นในไตรมาส 4/2566 จำนวน 208.4 ล้านบาท ลดลงจาก 217.3 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 4.1 ด้านกำไรขั้นต้นในปี 2566 มีจำนวน 723.3 ล้านบาท ลดลงจาก 771.8 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 6.3 โดยสาเหตุหลักของการลดลงของกำไรขั้นต้นทั้งในไตรมาส 4/2566 และในปี 2566 อันเนื่องมาจากการเลื่อนการเปิดตัวเกมทั้งสิ้น 2 เกม ซึ่งเป็นเกมที่จะให้บริการในประเทศไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม อีกทั้งสาเหตุดังกล่าวยังส่งผลกระทบต่อให้ประเทศมาเลเซียไม่มีรายได้ในไตรมาส 4/2566 ส่งผลให้กำไรขั้นต้นของกลุ่มบริษัทฯ ปรับตัวลดลงเล็กน้อยเมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนและปีก่อน

4. ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

กลุ่มบริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในไตรมาส 4/2566 จำนวน 139.7 ล้านบาท ลดลงจาก 177.2 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 21.2 จากไตรมาสก่อน โดยการลดลงของค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารส่วนใหญ่มาจากการลดลงของค่าโฆษณาและค่าใช้จ่ายด้านการตลาด เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ ไม่มีการเปิดตัวเกมใหม่ในไตรมาสนี้ อย่างไรก็ตามต้นทุนค่าธรรมเนียมการให้บริการผ่านทางช่องทาง AppStore และ Play Store ปรับตัวเพิ่มขึ้นจาก 29.4 ล้านบาท เป็น 31.2 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 6.3 ในไตรมาส 4/2566 สอดคล้องกับการเพิ่มขึ้นของสัดส่วนรายได้จากแพลตฟอร์มมือถือที่ปรับตัวเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 24.3 ในไตรมาสก่อน เป็นร้อยละ 26.0 ในไตรมาสนี้ นอกจากนี้กลุ่มบริษัทฯ ยังมีค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) จำนวน 16.1 ล้านบาท เนื่องจากผลตอบรับในแง่ความนิยมของเกมไม่เป็นไปตามที่ประมาณการไว้



ด้านค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารปี 2566 มีจำนวน 535.1 ล้านบาท ปรับตัวเพิ่มขึ้นเล็กน้อยจาก 528.0 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.3 โดยสาเหตุหลักของการเพิ่มขึ้นมาจากค่าเผื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ จำนวน 28.9 ล้านบาท และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) 69.7 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2565 ค่าเผื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ มีจำนวน 1.2 ล้านบาท และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) จำนวน 4.3 ล้านบาท อย่างไรก็ตามค่าค่าธรรมเนียมการให้บริการผ่านทางช่องทาง AppStore และ Play Store ปรับตัวลดลงจาก 146.0 ล้านบาท คงเหลือ 102.9 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 29.5 เนื่องจากสัดส่วนรายได้จากแพลตฟอร์มมือถือในปี 2566 น้อยกว่าปี 2565 ด้านค่าโฆษณา และค่าใช้จ่ายด้านการตลาดลดลงจาก 136.7 ล้านบาท คงเหลือ 112.9 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 17.4 เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ มีการเปิดตัวเกมใหม่น้อยกว่าเมื่อเทียบกับปี 2565

5. กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

ไตรมาส 4/2566 กลุ่มบริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิจำนวน 63.4 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 16.3 ของรายได้ ลดลงจาก 82.6 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 23.3 จากไตรมาสก่อน แม้ในไตรมาสนี้กลุ่มบริษัทฯ จะมีกำไรจากการดำเนินงานจำนวน 68.8 ล้านบาท มากกว่าไตรมาส 3/2566 ที่จำนวน 40.0 ล้านบาท แต่เนื่องจากในไตรมาส 3/2566 กลุ่มบริษัทฯ มีการรับรู้กำไรจากการขาย CIB Development Sdn. Bhd. ซึ่งเป็นบริษัทฯ ย่อย ในประเทศมาเลเซียจำนวน 66.4 ล้านบาท จึงส่งผลให้กำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ ปรับตัวลดลงเมื่อเทียบกับไตรมาสก่อน

ด้านกำไรสุทธิปี 2566 มีจำนวน 218.3 ล้านบาท ปรับตัวลดลงจาก 268.6 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 18.7 จากปีก่อน โดยสาเหตุหลักมาจากการลดลงของรายได้ เนื่องจากจำนวนเกมที่เปิดตัวน้อยกว่าปี 2565 และการเลื่อนการเปิดตัวเกมในไตรมาส 4/2566 ส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีรายได้จากการดำเนินงานจากประเทศมาเลเซีย นอกจากนี้กลุ่มบริษัทฯ ยังมีค่าเผื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ จำนวน 28.9 ล้านบาท และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) 69.7 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2565 ค่าเผื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ มีจำนวน 1.2 ล้านบาท และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) จำนวน 4.3 ล้านบาท จึงส่งผลให้กำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ ลดลงเมื่อเทียบกับปีก่อน

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นาย ชวินันท์ ตรีถาวรยืนยง)

ผู้อำนวยการสายงาน บัญชีและการเงิน