



วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2569

เรื่อง คำอธิบายและการวิเคราะห์ของฝ่ายจัดการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

เรียน กรรมการและผู้จัดการ

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ตามที่บริษัท แอสเฟียร์ อิน โนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ได้นำส่งงบการเงินรวมของบริษัทและบริษัทย่อย สำหรับงวดสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 ซึ่งได้ผ่านการสอบทานจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตจากบริษัท ฟอริวิส มาซาร์ส จำกัด และได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัท เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2569 เพื่อให้มีความชัดเจนเพียงพอต่อการตัดสินใจของผู้ลงทุน บริษัทฯขอเรียนให้ทราบเกี่ยวกับฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัท ดังนี้

ประเด็นสำคัญสำหรับไตรมาส 4/2568 และ ไตรมาส 3/2568

- รายได้ลดลง 1.9%
- กำไรขั้นต้นเพิ่มขึ้น 3.6%
- กำไรสุทธิลดลง 47.6%

ภาพรวมผลการดำเนินงานไตรมาส 4/2568

ในไตรมาสที่ 4 ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ ยังคงรักษาเสถียรภาพของรายได้รวมไว้ได้อย่างดี โดยมีรายได้อยู่ที่ 353.45 ล้านบาท แม้จะมีการปรับตัวลดลงเล็กน้อยเพียงร้อยละ 1.9 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า ซึ่งมีสาเหตุหลักมาจากการรับรู้รายได้จากบริการด้านการตลาด (Marketing Services) จากโปรเจกต์ใหญ่ในไตรมาสที่ 3

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาที่รายได้จากธุรกิจหลัก (Core Business) คือธุรกิจเกม พบว่ามีการเติบโตที่โดดเด่นอย่างมีนัยสำคัญที่ร้อยละ 15.3% และเติบโตอย่างแข็งแกร่งถึงร้อยละ 50.3% เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน โดยมีกลุ่ม Mobile Games เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญ (Key Driver) โดยความสำเร็จนี้เป็นผลจากการดำเนินกลยุทธ์เชิงรุก ทั้งการเปิดตัวเกมใหม่ 'MU New Dawn' ที่ได้รับกระแสตอบรับอย่างดีโดยเฉพาะในตลาดต่างประเทศ เช่น ประเทศฟิลิปปินส์ ควบคู่ไปกับการนำเกมระดับตำนานอย่าง 'Real Yulgang Classic' กลับมาเปิดตัวอีกครั้ง (Relaunch) ในช่วงไตรมาส 4 ซึ่งยังคงได้รับความนิยมอย่างเหนียวแน่นจากฐานผู้เล่นดั้งเดิม สิ่งเหล่านี้สะท้อนถึงความเชี่ยวชาญของกลุ่มบริษัทฯ ในการคัดเลือกและบริหารจัดการคอนเทนต์ (Content Management) ที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของฐานผู้เล่นระดับภูมิภาคได้อย่างแม่นยำ

ในส่วนของกำไรสุทธิและการบริหารจัดการค่าใช้จ่าย กลุ่มบริษัทฯ รายงานกำไรสุทธิประจำไตรมาสที่ 28.2 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 47.6 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้าเป็นผลมาจากค่าใช้จ่ายทางการตลาด ที่มีการเพิ่มสูงขึ้นจากการเปิดตัวเกมใหม่อย่าง MU New Dawn และ Relunched เกม Real Yulgang Classic ซึ่งเป็นปกติของธุรกิจเกมออนไลน์ในช่วงแรกจะมี



การใช้ค่าใช้จ่ายทางการตลาดที่สูง ส่งผลให้อัตรากำไรสุทธิลดลง แต่เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อนนั้น เพิ่มขึ้นร้อยละ 8.31

ภาพรวมผลการดำเนินงานสำหรับปี 2568

สำหรับผลการดำเนินงานประจำปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ ประสบความสำเร็จในการผลักดันรายได้รวมให้เติบโตสู่ระดับ 1,220.2 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 8.9 เมื่อเทียบกับปีก่อน โดยปัจจัยบวกมาจาก

- **Strategy Games:** การรักษารฐานผู้เล่นและสร้างรายได้จากเกม PC หลักได้อย่างต่อเนื่อง โดยเติบโตขึ้นร้อยละ 6.1 จากการร่วมมือพัฒนาในการ update content ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เล่น อีกทั้งการทำการตลาดที่ส่งผลต่อการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้เล่น
- **Mobile Game Expansion:** การรุกตลาดเกมมือถือด้วยเกมใหม่ที่เปิดภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (SEA) เช่น เกม Granado Espada Mobile และ MU New Dawn
- **New Revenue Stream:** การขยายฐานรายได้ของธุรกิจ ภายใต้แบรนด์ "Playpark Services" ที่เข้ามาเสริมความแข็งแกร่งให้กับ โครงสร้างรายได้ โดยในปีที่ผ่านมาได้มีผู้พัฒนาเข้าดั่งจากเกาหลีอย่างเกม LordNine ในช่วงที่เปิดตัวเกม

กำไรสุทธิประจำปี 2568 มีการปรับตัวลดลงร้อยละ 6.1 มีการเพิ่มขึ้นของต้นทุนหลัก คือ Royalty fee และ License fee จากเกมกลยุทธ์ของบริษัท อีกทั้งยังมีค่าใช้จ่ายสำหรับการตลาด (Marketing Expenses) ที่มีการเพิ่มสูงขึ้นเมื่อเทียบกับปีที่แล้วจากการเปิดตัวเกมใหม่และ Relaunched เกม

รวมถึงในช่วงปลายปีกลุ่มบริษัทฯ ได้รับผลกระทบจากการรับรู้ผลขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง (Unrealized Loss on Exchange Rate) จำนวน 3.6 ล้านบาท ซึ่งเป็นผลจากการอ่อนค่าของสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ อันเป็นปัจจัยภายนอกที่ไม่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานหลักของบริษัท ซึ่งรายการดังกล่าวเป็นเพียงรายการทางบัญชีที่ไม่ใช่เงินสด (Non-cash expenses) จึงไม่มีผลกระทบต่อสภาพคล่องหรือกระแสเงินสดจากการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ บริษัทยังคงยืนยันในพื้นฐานธุรกิจที่แข็งแกร่ง และความพร้อมในการขับเคลื่อนการเติบโตอย่างก้าวกระโดดในปีถัดไป



ผลการดำเนินงาน

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2568 เทียบกับ 30 กันยายน 2568 และ 31 ธันวาคม 2567									
	ไตรมาส 4/2568	ร้อยละ	ไตรมาส 3/2568	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2567	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
รายได้จากการขายและบริการ	353.4	100.0%	360.1	100.0%	232.1	100.0%	(6.7)	(1.9%)	121.4	52.3%
ต้นทุนขายและบริการ	187.5	53.0%	199.9	55.5%	120.9	52.1%	(12.4)	(6.2%)	66.6	55.1%
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	165.9	47.0%	160.3	44.5%	111.2	47.9%	5.7	3.6%	54.7	49.2%
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	132.5	37.5%	98.8	27.4%	93.9	40.5%	33.7	34.2%	38.6	41.1%
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	33.4	9.5%	61.5	17.1%	17.3	7.4%	(28.0)	(45.6%)	16.2	93.5%
อื่นๆ	(5.3)	1.5%	(7.7)	(2.2%)	8.7	3.8%	2.5	(31.9%)	(14.0)	(160.5%)
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	28.2	8.0%	53.7	14.9%	26.0	11.2%	(25.6)	(47.6%)	2.2	8.3%

หมายเหตุ:

- * กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงานรวมรายการพิเศษ
- ** กำไร (ขาดทุน) สุทธิได้หักส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2568 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2567					
	ปี 2568	ร้อยละ	ปี 2567	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
รายได้จากการขายและบริการ	1,220.2	100.0%	1,120.3	100.0%	99.9	8.9%
ต้นทุนขายและบริการ	685.3	56.2%	563.8	50.3%	121.5	21.6%
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	534.9	43.8%	556.5	49.7%	(21.6)	(3.9%)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	370.1	30.3%	379.2	33.8%	(9.0)	(2.4%)
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	164.8	13.5%	177.3	15.8%	(12.5)	(7.1%)
อื่นๆ	(21.8)	(1.8%)	12.0	1.1%	(33.8)	(281.2%)
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	143.0	11.7%	189.3	16.9%	(46.3)	(24.5%)

หมายเหตุ:

- * กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงานรวมรายการพิเศษ
- ** กำไร (ขาดทุน) สุทธิได้หักส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม



ASPHERE

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2568 เทียบกับ 30 กันยายน 2568 และ 31 ธันวาคม 2567									
รายได้จำแนกโดยประเทศ	ไตรมาส 4/2568	ร้อยละ	ไตรมาส 3/2568	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2567	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
ไทย	97.0	27.5%	144.5	40.1%	87.5	37.7%	(47.4)	(32.8%)	9.5	10.9%
สิงคโปร์, มาเลเซีย, อินโดนีเซีย	170.0	48.1%	189.0	52.5%	120.1	51.8%	(19.0)	(10.0%)	49.9	41.5%
ฟิลิปปินส์	80.3	22.7%	18.4	5.1%	12.4	5.3%	61.9	336.7%	67.9	548.1%
เวียดนาม	6.1	1.7%	8.3	2.3%	12.0	5.2%	(2.2)	(26.5%)	(5.9)	(48.9%)
รวม	353.4	100.0%	360.1	100.0%	232.0	100.0%	(6.7)	(1.9%)	(121.4)	(34.3%)

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม 2568 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2567					
รายได้จำแนกโดยประเทศ	ปี 2568	ร้อยละ	ปี 2567	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
ไทย	417.5	34.2%	356.6	31.8%	60.9	17.1%
สิงคโปร์, มาเลเซีย, อินโดนีเซีย	638.1	52.3%	543.6	48.5%	94.5	17.4%
ฟิลิปปินส์	130.7	10.7%	158.8	14.2%	(28.1)	(17.7%)
เวียดนาม	33.9	2.8%	61.2	5.5%	(27.3)	(44.6%)
รวม	1,220.2	100.0%	1,120.2	100.0%	100.0	8.9%



รายได้

ในไตรมาสที่ 4 ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการขายและให้บริการรวม 353.5 ล้านบาท แม้จะมีการปรับตัวลดลงเล็กน้อยเพียงร้อยละ 1.9 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า เนื่องจากการรับรู้รายได้จากบริการด้านการตลาด (Marketing Services) จากโปรเจกต์ใหญ่ในไตรมาสที่ 3 จาก Marketing Service แต่ในไตรมาสที่ 4 นั้นก็มีรายได้จากเกมใหม่อย่าง MU New Dawn และรายได้จาก Relunched เกม Real Yulgang Classic ที่เพิ่มขึ้นมา

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาที่ รายได้จากธุรกิจหลัก คือธุรกิจเกมออนไลน์ พบว่ามีการเติบโตที่โดดเด่นอย่างมีนัยสำคัญที่ร้อยละ 15.3 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อน และเติบโตอย่างแข็งแกร่งถึงร้อยละ 50.3 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน โดยมีปัจจัยสนับสนุนหลักจากการเปิด Mobile Games ซึ่งสร้างรายได้เติบโตแบบก้าวกระโดดคือร้อยละ 393.9 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อน และร้อยละ 502.8 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน ความสำเร็จนี้มีจุดเริ่มต้นจาก 2 กลยุทธ์สำคัญ:

- **การรุกตลาดสากลด้วย "MU New Dawn":** การเปิดตัวเกมใหม่ที่ได้รับกระแสตอบรับที่ดี โดยเฉพาะในตลาดต่างประเทศ โดยเปิดทั้งหมด 5 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ มาเลเซีย และ อินโดนีเซียสะท้อนถึงศักยภาพในการคัดสรรคอนเทนต์ (Content Curation) ที่ตอบโจทย์ผู้เล่นระดับภูมิภาค
- **การต่อยอดความแข็งแกร่งของ IP เดิมด้วย "Real Yulgang Classic":** การ Relaunch ในไตรมาสที่ 4 เพื่อขยายฐานผู้เล่นจากเวอร์ชันดั้งเดิม (PC) แพลตฟอร์มมือถือเดิมคือ Real Yulgang Mobile ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้า Loyalty และสร้างรายได้ที่มั่นคงในระยะยาว

สัดส่วนรายได้ต่างประเทศคิดเป็นร้อยละ 73 ในไตรมาสนี้ สะท้อนการเติบโตที่ยั่งยืนและการก้าวขึ้นเป็นผู้เล่นคนสำคัญในอุตสาหกรรมเกมระดับภูมิภาค

สำหรับภาพรวมปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ ประสบความสำเร็จในการผลักดันรายได้รวมสู่ระดับ 1,220.2 ล้านบาท เพิ่มขึ้นเพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้า 99.9 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 8.9 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน โดยมีกลยุทธ์หลักในการขับเคลื่อนดังนี้:

- **New Game Launches:** ความสำเร็จจากการเปิดตัวเกมมือถือขนาดใหญ่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (South East Asia) คือ MU New Dawn และ Granado Espada Mobile ซึ่งไม่เพียงแต่สร้างกระแสในระยะสั้น แต่ยังเป็นรากฐานในการสร้างรายได้ที่ยั่งยืนจากฐานผู้เล่นที่เหนียวแน่น
- **New Revenue Stream - PlayPark Services:** อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญคือรายได้จากบริการด้านการตลาด ซึ่งกลุ่มบริษัทฯ เริ่มดำเนินการในปีนี้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในไตรมาสที่ 3 ความสำเร็จนี้สะท้อนถึงความเชื่อมั่นจากพันธมิตรระดับภูมิภาคที่ไว้วางใจในประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการให้บริการเกม



ในปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีการปรับสมดุลของพอร์ตโฟลิโอรายได้ โดยมีสัดส่วนรายได้จากตลาดในประเทศเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 34.2 (จากร้อยละ 31.8 ในปีก่อนหน้า) ขณะที่รายได้จากต่างประเทศอยู่ที่ร้อยละ 65.8 โดยมีรายละเอียดดังนี้:

- **ตลาดที่เติบโตต่อเนื่อง:** ประเทศไทยสิงคโปร์ มาเลเซีย และอินโดนีเซียยังคงเป็นตลาดหลักที่สร้างการเติบโตของรายได้อย่างมีเสถียรภาพ โดยเฉพาะรายได้ของประเทศไทยที่โตขึ้นจากปีที่แล้วร้อยละ 17.1
- **ตลาดที่อยู่ในช่วงปรับฐาน:** ฟิลิปปินส์และเวียดนามมีการปรับตัวลดลงเมื่อเทียบกับปีก่อน อย่างไรก็ตาม กระแสตอบรับที่ยอดเยี่ยมของ MU New Dawn ในช่วงปลายปีที่ทำให้รายได้ของฟิลิปปินส์เติบโตอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งถือเป็นสัญญาณบวกที่สำคัญในการกลับมาสร้างการเติบโตในตลาดเหล่านี้ในปีถัดไป

ต้นทุนขายและบริการ

ในไตรมาสที่ 4 ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีต้นทุนขายและบริการรวมทั้งสิ้น 187.5 ล้านบาท ปรับตัวลดลงร้อยละ 6.2 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า ซึ่งอยู่ที่ 199.9 ล้านบาท การลดลงดังกล่าวเป็นผลจากการบริหารจัดการต้นทุนอย่างมีประสิทธิภาพ (Cost Optimization) โดยเฉพาะในส่วนของต้นทุนการดำเนินงานหลักที่มีการควบคุมได้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

สำหรับ ผลการดำเนินงานรอบระยะเวลา 12 เดือน สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 กลุ่มบริษัทฯ รายงานต้นทุนขายและบริการรวมจำนวน 685.3 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้า 121.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 21.6 โดยเป็นผลมาจากต้นทุนของ Royalty fee และ License fees ของเกมหลักสูงขึ้น รวมถึงการรับรู้ต้นทุนจากการเริ่มต้นธุรกิจใหม่ในกลุ่มบริการด้านการตลาด (Marketing Services) ซึ่งเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างความหลากหลายของรายได้ (Revenue Diversification)

กำไรขั้นต้น

ในไตรมาสที่ 4 ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรขั้นต้นจำนวน 165.9 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 3.6 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า เป็นผลมาจากต้นทุนที่ลดลงของ Playpark Service ตามสัดส่วนของรายได้ที่ลดลงเมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า เนื่องจากไตรมาสที่ 3 ทาง Playpark Service มีรายได้จากโปรเจกต์ใหญ่ซึ่งทำให้ต้นทุนสูงขึ้นตามสัดส่วนของรายได้

สำหรับ ผลการดำเนินงานรอบระยะเวลา 12 เดือน สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรขั้นต้นรวม 534.9 ล้านบาท ลดลงเล็กน้อยร้อยละ 3.9 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้า โดยเป็นผลมาจากต้นทุนของ Royalty fee และ License fees ที่เพิ่มสูงขึ้นซึ่งเป็นต้นทุนหลักของการให้บริการเกมออนไลน์



ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

ใน ไตรมาสที่ 4 ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารรวมทั้งสิ้น 132.5 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 34.2 จากไตรมาสก่อนหน้า ซึ่งเป็นการปรับเพิ่มขึ้น โดยปัจจัยหลักมาจากค่าใช้จ่ายในการโฆษณาและค่าใช้จ่ายทางการตลาดที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 89.8 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน เพื่อสร้างการรับรู้และดึงดูดฐานผู้เล่นให้แก่ 2 เกมยักษ์ใหญ่อย่าง MU New Dawn และ Real Yulgang Classic นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ได้มีการตั้งค่าเผื่อการด้อยค่า (Allowance for Impairment) จำนวน 26.5 ล้านบาท

สำหรับ ผลการดำเนินงานรอบระยะเวลา 12 เดือน สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารรวม 370.1 ล้านบาท ลดลง 9.1 ล้านบาท คิดเป็นลดลงร้อยละ 2.4 เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า โดยหลักมาจากการปรับโครงสร้างและบริหารจัดการค่าใช้จ่ายด้านบุคลากรอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งลดลงร้อยละ 20.7 แม้ว่าในปีนี้กลุ่มบริษัทฯ จะมีการขยายงบประมาณด้านการตลาดเพิ่มขึ้นร้อยละ 16.7 เพื่อรุกตลาดเกมใหม่ แต่ด้วยการควบคุมค่าใช้จ่ายคงที่ (Fixed Costs) ส่งผลให้อัตราการลดลงของค่าใช้จ่ายพนักงานมีส่วนที่สูงกว่างบการตลาดที่เพิ่มขึ้น

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

ใน ไตรมาสที่ 4 ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ รายงานกำไรสุทธิรวม 28.2 ล้านบาท คิดเป็นอัตรากำไรสุทธิที่ร้อยละ 8 ของรายได้รวม แม้กำไรจะปรับตัวลดลงร้อยละ 47.6 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้าจากค่าใช้จ่ายทางการตลาดของเกมใหม่ แต่หากเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้า พบว่า กำไรสุทธิยังคงเติบโตขึ้นร้อยละ 8.3 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน จากรายได้ที่สูงกว่าร้อยละ 52.3 โดยปัจจัยหลักที่กระทบต่อกำไรในไตรมาสนี้มาจากค่าใช้จ่ายทางการตลาดในช่วงสิ้นปีและการตั้งค่าเผื่อการด้อยค่า (Allowance for Impairment) 28.2 ล้านบาท

สำหรับ ผลการดำเนินงานรอบระยะเวลา 12 เดือน สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรสุทธิรวมจำนวน 143.0 ล้านบาท ลดลง 24.5% เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า โดยจากต้นทุนจาก Royalty fee และ License fee ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งส่งผลให้กำไรสุทธิลดลง อีกทั้งในปี 2567 มีรายได้จากรายได้ค่านายหน้า 32.1 ล้านบาท



ฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวดหกเดือนสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2567					
	ปี 2568	ร้อยละ	ปี 2567	ร้อยละ	ผลต่าง	ร้อยละ
งบแสดงฐานะการเงิน						
สินทรัพย์หมุนเวียน	608.5	34.1%	504.7	29.5%	103.8	20.6%
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	1,174.5	65.9%	1,206.2	70.5%	(31.7)	(2.6%)
สินทรัพย์รวม	1,783.0	100.0%	1,710.9	100.0%	72.1	4.2%
หนี้สินหมุนเวียน	356.7	20.0%	310.9	18.2%	45.8	14.7%
หนี้สินไม่หมุนเวียน	73.0	4.1%	130.1	7.6%	(57.2)	(43.9%)
หนี้สินรวม	429.6	24.1%	441.0	25.8%	(11.4)	(2.6%)
ส่วนของผู้ถือหุ้นรวม	1,353.4	75.9%	1,269.9	74.2%	83.5	6.6%
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้นรวม	1,783.0	100%	1,710.9	100.0%	72.1	4.2%

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์รวมทั้งสิ้น 1,783.0 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 72.1 ล้านบาท หรือคิดเป็น 4.2% เมื่อเทียบกับสิ้นปีก่อนหน้า โดยมีการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญดังนี้:

- **สินทรัพย์หมุนเวียนที่เพิ่มขึ้น:** อยู่ที่ 608.5 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 20.6% โดยปัจจัยหลักมาจากเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดที่เติบโตขึ้นตามรายได้จากการขายและบริการที่ปรับตัวดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากกระแสเงินสดจากการดำเนินงานที่แข็งแกร่งต่อเนื่อง
- **สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน:** อยู่ที่ 1,174.5 ล้านบาท ลดลง 2.6% สาเหตุหลักจากการจ่ายเงินลงทุนสำหรับลิขสิทธิ์เกมใหม่ในปีหน้า และจำหน่ายเงินลงทุนบางส่วนในบริษัท บิทคับ แคปปิตอล กรุ๊ป โฮลดิ้ง จำกัด (Financial assets measured at FVOCI) ในไตรมาสที่ 4 ปี 2568

ในส่วนของหนี้สิน (Liabilities) กลุ่มบริษัทฯ มีหนี้สินรวมอยู่ที่ 429.6 ล้านบาท ลดลง 2.6% โดยมีการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญดังนี้:

- **หนี้สินหมุนเวียน:** ปรับตัวเพิ่มขึ้น 14.7% เป็น 356.7 ล้านบาท โดยหลักเป็นการเพิ่มขึ้นของเจ้าหนี้การค้าและหนี้สินหมุนเวียนอื่น ซึ่งสอดคล้องกับการขยายตัวของกิจกรรมทางธุรกิจและการเตรียมการสำหรับการดำเนินงานในอนาคต
- **การลดลงอย่างมีนัยสำคัญของหนี้สินไม่หมุนเวียน:** ลดลงถึง 43.9% เหลือ 73.0 ล้านบาท เนื่องจากการชำระคืนเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน ซึ่งช่วยลดภาระต้นทุนทางการเงินและเสริมสร้างสถานะทางการเงินให้มั่นคงยิ่งขึ้น



ส่วนของผู้ถือหุ้น (Shareholders' Equity): การเติบโตของมูลค่าส่วนทุน

- ส่วนของผู้ถือหุ้นรวมเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องอยู่ที่ 1,353.4 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 6.6% หรือเพิ่มขึ้น 83.5 ล้านบาท เมื่อเทียบกับสิ้นปี 2567 โดยมีปัจจัยสนับสนุนหลักจากผลกำไรสะสมที่เพิ่มขึ้นตามผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในรอบปี 2568 คือก้าวถึงความสามารถในการสร้างผลตอบแทนที่มั่นคงให้แก่ผู้ถือหุ้นอย่างยั่งยืน

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นาย ชวรินทร์ ศรีถาวรสินขง)

ผู้อำนวยการสายงาน บัญชีและการเงิน