



วันที่ 14 พฤษภาคม 2568

เรื่อง คำอธิบายและการวิเคราะห์ของฝ่ายจัดการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 มีนาคม 2568

เรียน กรรมการและผู้จัดการ

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ตามที่บริษัท แอสเฟียร์ อิน โนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ได้นำส่งงบการเงินรวมของบริษัทและบริษัทย่อย สำหรับงวดสิ้นสุดวันที่ 31 มีนาคม 2568 ซึ่งได้ผ่านการสอบทานจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตจากบริษัท ฟอริวิส มาซาร์ส จำกัด และได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัท เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2568 เพื่อให้มีความชัดเจนเพียงพอต่อการตัดสินใจของผู้ลงทุน บริษัทฯขอเรียนให้ทราบเกี่ยวกับฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัท ดังนี้

ประเด็นสำคัญสำหรับไตรมาส 1/2568 และ ไตรมาส 4/2567

- รายได้เพิ่มขึ้นร้อยละ 4.7
- กำไรขั้นต้นลดลงร้อยละ 9.9
- กำไรสุทธิเพิ่มขึ้นร้อยละ 51.2

ภาพรวมสำหรับไตรมาส 1/2568

ในไตรมาสที่ 1 ปี 2568 กลุ่มบริษัทยังคงสามารถรักษารายได้จากธุรกิจเกมส์ PC ได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีระดับรายได้เพิ่มขึ้นจากไตรมาสก่อนหน้าคิดเป็นร้อยละ 4.7 นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทได้ขยายโอกาสทางธุรกิจในตลาดเกมส์ mobile ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยได้เปิดตัวเกมส์ใหม่ภายใต้ชื่อ Granado Espada M ครอบคลุม 3 ประเทศ ได้แก่ สิงคโปร์ มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ ซึ่งถือเป็นก้าวสำคัญในการเติบโตของกลุ่มบริษัทในตลาดเกมส์ mobile

ในด้านความสามารถในการทำกำไร กลุ่มบริษัทประสบความสำเร็จในการเพิ่มระดับการทำกำไรสุทธิ โดยมีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้นร้อยละ 51.2 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า ปัจจัยหลักที่สนับสนุนการเพิ่มขึ้นของกำไรสุทธิมาจากการปรับลดลงของค่าใช้จ่ายจากการค้ายาลิขสิทธิ์เกมส์ และการดำเนินงานด้านการตลาดที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ผลการดำเนินงานดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความแข็งแกร่งของธุรกิจเกมส์ PC ที่ยังคงสร้างรายได้อย่างมั่นคงควบคู่ไปกับการขยายธุรกิจสู่ตลาดเกมส์ mobile ในภูมิภาคที่มีศักยภาพ ซึ่งส่งผลให้กลุ่มบริษัทสามารถเพิ่มความสามารถในการทำกำไรได้อย่างมีนัยสำคัญ



ASPHERE

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 31 มีนาคม 2568 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2567 และ 31 มีนาคม 2567									
	ไตรมาส 1/2568	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2567	ร้อยละ	ไตรมาส 1/2567	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
รายได้จากการขายและบริการ	242.9	100.0%	232.1	100.0%	351.6	100.0%	10.8	4.7%	(108.7)	(30.9%)
ต้นทุนขายและบริการ	142.6	58.7%	120.9	52.1%	160.0	45.5%	21.8	18.0%	(17.4)	(10.9%)
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	100.2	41.3%	111.2	47.9%	191.5	54.5%	(11.0)	(9.9%)	(91.3)	(47.7%)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริการ	68.0	28.0%	93.9	40.5%	113.1	32.2%	(25.9)	(27.6%)	(45.1)	(39.9%)
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	32.2	13.3%	17.3	7.4%	78.4	22.3%	14.9	86.4%	(46.2)	(58.9%)
อื่นๆ	7.1	2.9%	8.7	3.8%	(1.5)	(0.4%)	(1.6)	(18.6%)	8.6	(569.6%)
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	39.3	16.2%	26.0	11.2%	76.9	21.9%	13.3	51.2%	(37.6)	(48.9%)

หมายเหตุ:

- * กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงานรวมรายการพิเศษ
- ** กำไร (ขาดทุน) สุทธิ ได้หักส่วนที่เป็นของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 31 มีนาคม 2568 เทียบกับ 31 ธันวาคม 2567 และ 31 มีนาคม 2567									
	ไตรมาส 1/2568	ร้อยละ	ไตรมาส 4/2567	ร้อยละ	ไตรมาส 1/2567	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
ไทย	78.9	32.5%	87.5	37.7%	101.1	28.8%	(8.6)	(9.9%)	(22.2)	(22.0%)
สิงคโปร์	138.0	56.8%	120.1	51.8%	157.2	44.7%	17.9	14.9%	(19.2)	(12.2%)
มาเลเซีย	0.0	0.0%	0.0	0.0%	0.2	0.0%	(0.0)	(100.0%)	(0.2)	(100.0%)
ฟิลิปปินส์	15.4	6.4%	12.4	5.3%	73.2	20.8%	3.1	24.7%	(57.8)	(78.9%)
เวียดนาม	10.6	4.4%	12.0	5.2%	19.9	5.6%	(1.4)	(11.3%)	(9.2)	(46.5%)
รวม	243.0	100.0%	232.1	100.0%	351.5	100.0%	10.9	4.7%	108.6	44.7%

1. รายได้

ในไตรมาสที่ 1 ปี 2568 กลุ่มบริษัท มีรายได้จากการขายและให้บริการรวมทั้งสิ้น 242.9 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก 232.1 ล้านบาทในไตรมาสก่อนหน้า คิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 4.7 เมื่อพิจารณาถึงสัดส่วนรายได้จากตลาดในประเทศและต่างประเทศ พบว่าอยู่ที่ร้อยละ 32.5 ต่อ 67.5 ตามลำดับ

การเพิ่มขึ้นของรายได้ในไตรมาสนี้มีปัจจัยที่น่าสนใจ โดยรายได้จากตลาดในประเทศมีการปรับตัวลดลงร้อยละ 9.9 ในขณะที่ตลาดต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศสิงคโปร์และฟิลิปปินส์มีการเติบโตของรายได้อย่างโดดเด่นที่ร้อยละ 14.9 และ 24.7 ตามลำดับ ซึ่งเป็นผลมาจากการขยายตลาดและการตอบรับที่ดีของผลิตภัณฑ์และบริการในภูมิภาคดังกล่าว

ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้รายได้ในไตรมาสที่ 1 ปี 2568 ปรับตัวเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า ส่วนหนึ่งมาจากการเปิดตัวเกมใหม่จำนวน 1 เกม ได้แก่ เกม Granado Espada M ซึ่งได้เริ่มให้บริการในประเทศสิงคโปร์ มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ การเปิดตัวเกมใหม่นี้ได้ช่วยเสริมสร้างการเติบโตของรายได้ในตลาดต่างประเทศได้อย่างชัดเจน

เมื่อพิจารณาสัดส่วนรายได้ตามแพลตฟอร์ม พบว่าในไตรมาสที่ 1 ปี 2568 รายได้จากแพลตฟอร์มพีซีคิดเป็นร้อยละ 86.5 ซึ่งปรับตัวลดลงเล็กน้อยจากร้อยละ 93.1 ในไตรมาสก่อนหน้า ในขณะที่รายได้จากแพลตฟอร์มมือถือมีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 13.5 ปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญจากร้อยละ 6.9 ในไตรมาสก่อนหน้า ทั้งนี้ กลุ่มบริษัท ยังคงสามารถรักษารายได้จากตลาดเกมพีซีซึ่งเป็นตลาดหลักได้อย่างแข็งแกร่ง ควบคู่ไปกับการเติบโตอย่างต่อเนื่องของรายได้จากแพลตฟอร์มมือถือ



ต้นทุนขายและบริการ

ในไตรมาสที่ 1 ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีต้นทุนขายและบริการรวมทั้งสิ้น 142.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก 120.9 ล้านบาทในไตรมาสก่อนหน้า คิดเป็นอัตราการเพิ่มขึ้นร้อยละ 18 การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีสาเหตุหลักมาจากการเพิ่มขึ้นขององค์ประกอบต้นทุนที่สำคัญดังนี้

ต้นทุนทางตรง: มีการปรับตัวเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ร้อยละ 133.9 ซึ่งเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการบริหารจัดการเกมในประเทศฟิลิปปินส์ โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้ปรับเปลี่ยนไปใช้บริการจากบริษัทภายนอก (Outsource) เพื่อดูแลบริหารจัดการชุมชนผู้เล่นในประเทศ (Local Community Management) และดำเนินกิจกรรมทางการตลาดภายในประเทศฟิลิปปินส์ ทั้งนี้ ค่าใช้จ่ายดังกล่าวมีความผันแปรตามระดับรายได้และกิจกรรมที่เพิ่มขึ้นในตลาดประเทศฟิลิปปินส์ ซึ่งสะท้อนถึงการลงทุนเพื่อสนับสนุนการเติบโตและสร้างความสัมพันธ์กับผู้เล่นในตลาดดังกล่าวอย่างใกล้ชิด

ค่าพนักงาน: มีการปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 27.0 ซึ่งเป็นผลมาจากการขยายตัวของธุรกิจและการปรับโครงสร้างองค์กรเพื่อให้สอดคล้องกับกลยุทธ์การดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การปรับปรุงและพัฒนาทีมงานด้านผลิตภัณฑ์ระดับภูมิภาค (Regional Product Team) ซึ่งรวมถึงการจัดตั้งทีมงานดังกล่าวในประเทศมาเลเซีย การลงทุนในบุคลากรครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างศักยภาพและความเชี่ยวชาญของทีมงาน อันจะนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดในภูมิภาคได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ค่าลิขสิทธิ์: ปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 11.4 ซึ่งเป็นผลโดยตรงจากการเพิ่มขึ้นของรายได้และการแข่งขันในอุตสาหกรรมที่เพิ่มสูงขึ้น

การเพิ่มขึ้นของต้นทุนขายและบริการดังกล่าวเป็นปัจจัยที่สอดคล้องกับการขยายตัวของธุรกิจและการเปิดตัวเกมใหม่ในไตรมาสนี้ ซึ่งส่งผลให้ต้นทุนทางตรงและค่าลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ การเพิ่มขึ้นของค่าพนักงานยังสอดคล้องกับการลงทุนในทรัพยากรบุคคลเพื่อรองรับการเติบโตในระยะยาวของกลุ่มบริษัทฯ

กำไรขั้นต้น

กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรขั้นต้นในไตรมาส 1/2568 จำนวน 100.2 ล้านบาท ลดลงจาก 111.2 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 9.9 โดยสาเหตุหลักของการลดลงของกำไรขั้นต้นมาจากการเพิ่มขึ้นของต้นทุนขายและบริการ จึงส่งผลให้กำไรขั้นต้นปรับตัวลดลงเมื่อเทียบกับไตรมาสก่อน



2. ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

ในไตรมาสที่ 1 ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารรวมทั้งสิ้น 68.0 ล้านบาท ลดลงจาก 93.9 ล้านบาทในไตรมาสก่อนหน้า คิดเป็นอัตราการลดลงร้อยละ 27.6 การลดลงของค่าใช้จ่ายดังกล่าวมีสาเหตุหลักมาจากปัจจัยดังนี้

ค่าโฆษณาและค่าใช้จ่ายด้านการตลาด: ปรับตัวลดลงร้อยละ 35.2 ซึ่งเป็นผลจากการบริหารจัดการงบประมาณด้านการตลาดให้สอดคล้องกับจำนวนเกมที่ให้บริการ ในปัจจุบันและมีการควบคุมการใช้จ่ายให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

ค่าเผื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์และการตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (Write-off): ลดลงอย่างมีสาระสำคัญ โดยในไตรมาสนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีเพียงค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ภายในประเทศจำนวน 3.8 ล้านบาท

การบริหารจัดการค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการลดลงของค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้โครงสร้างค่าใช้จ่ายของกลุ่มบริษัทฯ มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ทางธุรกิจในปัจจุบัน

3. กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

ไตรมาส 1/2568 กลุ่มบริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิจำนวน 39.3 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 16.2 ของรายได้ เพิ่มขึ้นจาก 26.0 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 51.2 จากไตรมาสก่อน โดยสาเหตุหลักมาจากการลดลงของค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร รวมถึงในไตรมาสนี้กลุ่มบริษัทฯ การลดลงของค่าเผื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) รวมถึงการรับรู้รายได้จากการขาย Playpark Inc. ซึ่งเป็นบริษัทฯ ย่อยในประเทศฟิลิปปินส์จำนวน 3.5 ล้านบาท ส่งผลให้กำไรสุทธิในไตรมาสนี้ปรับตัวเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับไตรมาสก่อน

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นาย ชวนินทร์ ศรีถาวรยืนยง)

ผู้อำนวยการสายงาน บัญชีและการเงิน