



วันที่ 11 สิงหาคม 2566

เรื่อง คำอธิบายและการวิเคราะห์ของฝ่ายจัดการสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 30 มิถุนายน 2566

เรียน กรรมการและผู้จัดการ

ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ตามที่บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ได้นำส่งงบการเงินรวมของบริษัทและบริษัทย่อย สำหรับงวดสิ้นสุดวันที่ 30 มิถุนายน 2566 ซึ่งได้ผ่านการสอบทานจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตจากบริษัท มาซาร์ส จำกัด และได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมคณะกรรมการของบริษัท เมื่อวันที่ 11 สิงหาคม 2566 เพื่อให้มีความชัดเจนเพียงพอต่อการตัดสินใจของผู้ลงทุน บริษัทฯขอเรียนให้ทราบเกี่ยวกับฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัท ดังนี้

#### ประเด็นสำคัญสำหรับไตรมาส 2/2566 และ ไตรมาส 1/2566

- รายได้ลดลงร้อยละ 1.0
- กำไรขั้นต้นเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.6
- กำไรสุทธิลดลงร้อยละ 33.5

#### ภาพรวมสำหรับไตรมาส 2/2566

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) มีรายได้ลดลงร้อยละ 1.0 แม้กำไรขั้นต้นจะปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.6 แต่กำไรสุทธิลดลงร้อยละ 33.5 เนื่องจากบริษัทมีการเปิดตัวเกมใหม่ทั้งสิ้น 3 เกม ส่งผลให้ค่าโฆษณาและค่าใช้จ่ายด้านการตลาดของบริษัทปรับตัวเพิ่มขึ้น

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 30 มิถุนายน 2566 เทียบกับ 31 มีนาคม 2566 และ 30 มิถุนายน 2565									
	ไตรมาส 2/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 1/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 2/2565	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
งบการเงินรวม										
รายได้จากการขายและบริการ	317.0	100.0%	320.1	100.0%	399.0	100.0%	(3.1)	(1.0%)	(82.0)	(20.6%)
ต้นทุนขายและบริการ	(167.0)	(52.7%)	(172.5)	(53.9%)	(195.9)	(49.1%)	(5.4)	(3.1%)	(28.9)	(14.7%)
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	150.0	47.3%	147.7	46.1%	203.1	50.9%	2.3	1.6%	(53.1)	(26.2%)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(114.8)	(36.2%)	(103.4)	(32.3%)	(112.0)	(28.1%)	11.4	11.0%	2.8	2.5%
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	35.2	11.1%	44.3	13.8%	91.1	22.8%	(9.0)	(20.4%)	(55.9)	(61.4%)
อื่นๆ	(6.3)	(2.0%)	(0.8)	(0.3%)	(0.1)	(0.0%)	5.5	686.9%	6.2	4210.6%
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	28.9	9.1%	43.4	13.6%	91.0	22.8%	(14.6)	(33.5%)	(62.1)	(68.2%)



หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 6 เดือน สิ้นสุด 30 มิถุนายน 2566					
	สะสม 6 เดือน 2566	ร้อยละ	สะสม 6 เดือน 2565	ร้อยละ	ผลต่าง YTD o YTD	ร้อยละ
รายได้จากการขายและบริการ	637.1	100.0%	802.8	100.0%	(165.7)	(20.6%)
ต้นทุนขายและบริการ	(339.5)	(53.3%)	(391.3)	(48.7%)	(51.8)	(13.2%)
กำไร (ขาดทุน) ขั้นต้น	297.6	46.7%	411.5	51.3%	(113.8)	(27.7%)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(218.2)	(34.2%)	(260.4)	(32.4%)	(42.3)	(16.2%)
กำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน *	79.5	12.5%	151.0	18.8%	(71.6)	(47.4%)
อื่นๆ	(7.1)	(1.1%)	39.9	5.0%	(47.0)	(117.8%)
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ **	72.3	11.4%	190.9	23.8%	(118.6)	(62.1%)

**หมายเหตุ:**

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

**1. รายได้**

หน่วย : ล้านบาท	สำหรับงวด 3 เดือนสิ้นสุด 30 มิถุนายน 2566 เทียบกับ 31 มีนาคม 2566 และ 30 มิถุนายน 2565									
	ไตรมาส 2/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 1/2566	ร้อยละ	ไตรมาส 2/2565	ร้อยละ	ผลต่าง QoQ	ร้อยละ	ผลต่าง YoY	ร้อยละ
ไทย	72.7	22.9%	78.2	24.4%	125.9	31.5%	(5.4)	(6.9%)	(53.1)	(42.2%)
สิงคโปร์	130.8	41.3%	151.7	47.4%	145.1	36.4%	(20.9)	(13.8%)	(14.3)	(9.9%)
มาเลเซีย	31.9	10.1%	23.2	7.3%	47.4	11.9%	8.7	37.4%	(15.5)	(32.6%)
ฟิลิปปินส์	54.5	17.2%	39.2	12.2%	53.6	13.4%	15.3	39.1%	0.9	1.6%
เวียดนาม	27.1	8.5%	27.6	8.6%	27.0	6.8%	(0.6)	(2.0%)	0.1	0.2%
Total	317.0	100.0%	320.0	100.0%	399.0	100.0%	(3.0)	(0.9%)	(82.0)	(20.6%)

กลุ่มบริษัทมีรายได้จากการขายและให้บริการในไตรมาส 2/2566 จำนวน 317.0 ล้านบาท ลดลงจาก 320.1 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 1.0 เมื่อเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า ด้านสัดส่วนรายได้ในประเทศต่อต่างประเทศอยู่ที่ร้อยละ 23 : 77 ทั้งนี้ รายได้ที่ลดลงส่วนใหญ่มาจากการลดลงของรายได้ในประเทศสิงคโปร์ที่ลดลงร้อยละ 13.8, ในขณะที่ไทย และเวียดนาม ลดลงร้อยละ 6.9 และ 2.0 ตามลำดับ อย่างไรก็ตามตามตลาดเกมในประเทศฟิลิปปินส์ และมาเลเซียยังคงเติบโตได้อย่างแข็งแกร่ง โดยรายได้ของทั้ง 2 ประเทศปรับตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 39.1 และ 37.4 ตามลำดับ โดยไตรมาสนี้บริษัทมีการเปิดตัวเกมใหม่ทั้งสิ้น 3 เกม โดยมี 2 เกมที่เปิดตัวในช่วงปลายเดือนเมษายน คือ Onmyoji Arena ให้บริการในประเทศเวียดนาม และเกม StreetBallers ให้บริการในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (ไทย, สิงคโปร์, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม) ในขณะที่เกม Legend of Savage เปิดให้บริการกลางเดือนมิถุนายน โดยให้บริการเฉพาะประเทศไทยเท่านั้น ผลของการเปิดตัวเกมล่าช้า ทำให้บริษัท ยังรับรู้รายได้จากเกมใหม่ไม่เต็มที่ในไตรมาสนี้ ด้านสัดส่วนรายได้แบ่งเป็นรายได้จากการให้บริการเกมพีซีและโมบายล์ คิดเป็นร้อยละ 86.9 : 13.1 ในขณะที่ไตรมาสก่อน สัดส่วนดังกล่าวอยู่ที่ร้อยละ 83.2 : 16.8 ทั้งนี้บริษัทยังคงสามารถรักษาสัดส่วนรายได้ของตลาดเกมพีซีได้เป็นอย่างดี



## ASPHERE

ด้านรายได้สะสม 6 เดือน สิ้นสุด 30 มิถุนายน 2566 มีจำนวน 637.1 ล้านบาท ปรับตัวลดลงจาก 802.8 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 20.6 จากรอบระยะเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้า ทั้งนี้สัดส่วนรายได้ในประเทศต่อต่างประเทศคิดเป็นร้อยละ 76 : 24 ในขณะที่รอบระยะเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้าอยู่ที่ร้อยละ 64 : 36 อย่างไรก็ตามบริษัทฯ ยังคงมีเกมที่รอเปิดตัวในไตรมาส 3 และ 4 ของปีนี้

### ต้นทุนขายและบริการ

บริษัทฯ มีต้นทุนขายและบริการในไตรมาส 2/2566 จำนวน 167.0 ล้านบาท ลดลงจาก 172.5 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 3.1 จากไตรมาสก่อน เป็นผลมาจากการลดลงส่วนแบ่งรายได้ค่าลิขสิทธิ์เนื่องจากรายได้มีการลดลงเมื่อเปรียบเทียบกับไตรมาสก่อน

ด้านต้นทุนขายและบริการ สำหรับรอบระยะเวลา 6 เดือน สิ้นสุด 30 มิถุนายน 2566 มีจำนวน 339.5 ล้านบาท ปรับตัวลดลงจาก 391.3 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 13.0 จากรอบระยะเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้า

## 2. กำไรขั้นต้น

กำไรขั้นต้นในไตรมาส 2/2566 จำนวน 150.0 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก 147.7 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 1.6 จากไตรมาสก่อนหน้า เป็นผลมาจากการลดลงส่วนแบ่งรายได้ค่าลิขสิทธิ์เมื่อเปรียบเทียบกับไตรมาสก่อนหน้า

ด้านกำไรขั้นต้น สำหรับรอบระยะเวลา 6 เดือน สิ้นสุด 30 มิถุนายน 2566 มีจำนวน 297.6 ล้านบาท ปรับตัวลดลงจาก 411.5 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 27.7 จากรอบระยะเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้า โดยสาเหตุหลักมาจากการลดลงของรายได้เมื่อเทียบกับช่วงระยะเวลาเดียวกันกับปีก่อนหน้า

## 3. ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

บริษัทฯ มีค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในไตรมาส 2/2566 จำนวน 114.8 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก 103.4 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 11.0 จากไตรมาสก่อน สาเหตุหลักมาจากการเพิ่มขึ้นของค่าโฆษณาและค่าใช้จ่ายด้านการตลาดในการโปรโมทเกมใหม่ที่มีการเปิดตัวในระหว่างไตรมาส 2/2566 ทั้งสิ้น 3 เกม โดยเป็นเกมที่ให้บริการทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อกระตุ้นรายได้ของกลุ่มบริษัท โดยการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายดังกล่าวเป็นลักษณะปกติของการดำเนินธุรกิจในกลุ่มอุตสาหกรรมเกม ทั้งนี้ค่าการตลาดในช่วง 1-2 เดือนแรกในการเปิดเกม คิดเป็นร้อยละ 70-80 ของงบประมาณค่าใช้จ่ายทางการตลาด ด้านต้นทุนค่าธรรมเนียมการให้บริการผ่านช่องทาง AppStore และ Play Store มีจำนวน 21.7 ล้านบาท จากสัดส่วนรายได้ของแพลตฟอร์ม โมบายที่ร้อยละ 13.1 อีกทั้งบริษัทมีการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายรายการพิเศษ คือ ค่าตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) จำนวน 16.3 ล้านบาท

ด้านค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร สำหรับรอบระยะเวลา 6 เดือน สิ้นสุด 30 มิถุนายน 2566 มีจำนวน 218.2 ล้านบาท ปรับตัวลดลงจาก 260.4 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 16.2 จากรอบระยะเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้า



## ASPHERE

#### 4. กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

ในไตรมาส 2/2566 กลุ่มบริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิจำนวน 28.9 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 9.1 ของรายได้ ลดลงจาก 43.4 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 33.5 จากไตรมาสก่อนหน้า เนื่องจากการปรับตัวลดลงของรายได้ และค่าตัดจำหน่าย ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) จำนวน 16.3 ล้านบาท ซึ่งเป็นรายการที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มขึ้นค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารจากปรับตัวเพิ่มขึ้นของค่าโฆษณาและค่าใช้จ่ายด้านการตลาดจากการเปิดให้บริการเกมใหม่ทั้งสิ้น 3 เกมในไตรมาสนี้

ด้านกำไรสุทธิ สำหรับรอบระยะเวลา 6 เดือน สิ้นสุด 30 มิถุนายน 2566 มีจำนวน 72.3 ล้านบาท ปรับตัวลดลงจาก 190.9 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 62.1 จากรอบระยะเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้า โดยสาเหตุหลักมาจากการลดลงของรายได้เมื่อเทียบกับช่วงระยะเวลาเดียวกันกับปีก่อนหน้า

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นาย ชวนินทร์ ศรีถาวรยืนยง)

ผู้อำนวยการสายงาน บัญชีและการเงิน