

## 'AS' ผนึกพันธมิตรต่างประเทศ รุกงานเอ็นเตอร์เทนเมนต์

**ทับทิม** - AS ชุมเจรจาพันธมิตรต่างประเทศ ไม่ต่ำกว่า 10 ราย รุกธุรกิจเอ็นเตอร์เทนเมนต์ หวังขยายฐานรายได้โตเด่น ปีนี้ "ปราโมทย์ สุดจิตพร" ส่งซิกผลงาน Q2/2560 ไปได้สวย หลังทยอยเปิดตัวเกมใหม่ แยมปีนี้งบเปิดตัว เกมใหม่ 13 เกม → → → **อ่านหน้า 8**



**ปราโมทย์ สุดจิตพร**

### ➔ AS (ต่อจากหน้า 1)

ส่วนบ่งชี้ปี 2560 มีแนวโน้มกำไร เด่นหน้าล้างขาดทุน สะสมเกลี้ยง พร้อมกลับมาจ่ายปันผลได้ในไม่ช้า ปักธงรายได้โต 10-20%

นายปราโมทย์ สุดจิตพร ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) หรือ AS เปิดเผยว่า ขณะนี้บริษัทอยู่ระหว่างเจรจากับพันธมิตรในต่างประเทศไม่ต่ำกว่า 10 ราย เพื่อเข้าลงทุนในธุรกิจเอ็นเตอร์เทนเมนต์ คาดว่าจะสามารถสรุปความชัดเจนได้ภายในปีนี้ โดยเบื้องต้น วางงบลงทุนไว้ราว 100 ล้านบาท ซึ่งแหล่งเงินลงทุน บริษัทถือว่ามีเพียงพอ จากการเพิ่มทุนเมื่อช่วงปลายปีก่อน และผลการดำเนินงานที่มีแนวโน้มที่ดีขึ้น ทั้งนี้การที่บริษัทจะเข้าไปทำธุรกิจเอ็นเตอร์เทนเมนต์ ก็เพื่อเป็นการกระจายฐานรายได้ให้กว้างขึ้นด้วย

#### ● **ลุ้นงบ Q2 โตเด่น**

ส่วนแนวโน้มผลประกอบการไตรมาส 2/2560 อาจจะไม่ค่อยดีเท่าไตรมาส 1/2560 แม้จะมีการเปิดตัว เกมใหม่ 1 เกมในช่วงปลายไตรมาส 2/2560 แต่การรับรู้รายได้ อาจจะไม่สูง อย่างไรก็ตามบริษัทเชื่อว่า ผลประกอบการช่วงครึ่งปีหลังของปี 2560 จะดีกว่าครึ่งปีแรก เพราะการเปิดตัวเกมใหม่ส่วนใหญ่จะเป็นช่วง ครึ่งปีหลัง โดยปี 2560 บริษัทวางแผนเปิดตัวเกมใหม่ 13 เกม แบ่งเป็นเกมออนไลน์บนคอมพิวเตอร์ PC จำนวน 5 เกม และเกมบนมือถือถือ ราว 8 เกม

ขณะที่รายได้ปี 2560 จะเติบโตราว 10-20% จากปีก่อนอยู่ที่ 880.60 ล้านบาท และคาดว่าทั้งปีจะสามารถมีกำไรได้ หลังจากไตรมาส 1/2560 บริษัทมีกำไรแล้วที่ 10 ล้านบาท เทียบกับปีก่อนที่ขาดทุน 216 ล้านบาท ซึ่งเป็นผลมาจากบริษัทมีการปรับโครงสร้าง ในการดำเนินงาน จัดการต้นทุนให้มีประสิทธิภาพ รวมถึงไม่ต้องบันทึกค่าใช้จ่ายพิเศษแล้วทำให้

มั่นใจว่าผลการดำเนินงานทั้งปีจะทำกำไรได้แน่นอน พร้อมกันนี้บริษัทวางกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจไว้ 2 แนวทาง คือ Stay Conservative คือ การโฟกัส Product ที่บริษัทมีความมั่นใจไม่เน้นการลงทุนแบบมกๆ เน้นการนำเกมที่เคยเปิดบริการมาก่อน กลับมาเปิดใหม่ เพื่อมั่นใจว่ามีฐานผู้เล่นที่กว้างมากพอ เพื่อประสบความสำเร็จ ในการเปิดตัวเกม และมีการสร้างรายได้ที่แน่นอน รวมถึง การ Retention เกมปัจจุบันให้สร้างรายได้เพิ่มขึ้น จากการทำผู้เล่นใหม่ การจัดโปรโมชัน ซึ่งบริษัทวางงบ สำหรับการตลาดไว้ที่ 10% ของยอดขาย

#### ● **ล้างขาดทุนสะสม**

นอกจากนี้บริษัทคาดว่าภายในปี 2561 จะสามารถล้างขาดทุนสะสมจากงบรวมที่เหลืออยู่กว่า 300 ล้านบาทได้ทั้งหมด โดยจะใช้กำไรจากการดำเนินงานของงวดบัญชีปี 2560 มาล้าง จากก่อนหน้านี้ บริษัทได้รับการอนุมัติขาดทุนสะสมที่สูงถึง 1 พันล้านบาท ด้วยการนำส่วนเกินมูลค่าหุ้นมาล้างไปแล้วกว่า 796 ล้านบาทในช่วงไตรมาส 1/2560 ที่ผ่านมามา ดังนั้นหากบริษัทสามารถล้างขาดทุนสะสมได้ทั้งหมด ก็จะพิจารณาจ่ายปันผลเป็นลำดับต่อไป ซึ่งบริษัท มีนโยบายจ่ายปันผลไม่น้อยกว่า 30% ของกำไรสุทธิ

สำหรับตลาดเกมในต่างประเทศ ยังคงมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะประเทศสิงคโปร์ ที่มีการเติบโตอย่างมาก จากเกมเก่าที่ยังมีผู้เล่นค่อนข้างมากอยู่ และในประเทศมาเลเซีย จากการเปิดตัวเกมในช่วงปลายไตรมาส -4/2559 ซึ่งยังส่งผลต่อเนื่องมาในปี นี้ โดยบริษัทตั้งเป้าหมายปี 2560 จะมีสัดส่วนรายได้มาจากต่างประเทศเพิ่มเป็น 60% และในประเทศ 40% จากปัจจุบันมีรายได้จากต่างประเทศอยู่กว่า 50% และในประเทศอยู่ที่ 46-47% ปัจจุบันกลุ่มบริษัทได้เผยแพร่เกมออนไลน์ไปยัง 6 ประเทศ ได้แก่ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย และเวียดนาม 🌐