

รายงานความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

เกี่ยวกับรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์

กรณีการเข้าซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของบริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

เสนอต่อ

ผู้ถือหุ้นของบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)



จัดทำโดย

บริษัท อวานการ์ด แคปปิตอล จำกัด



วันที่ 16 พฤษภาคม 2566

16 พฤษภาคม 2566

เรื่อง ความเห็นของที่ปรึกษาอิสระเกี่ยวกับรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ของ บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) กรณีการเข้าซื้อ
หุ้นสามัญในบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

เรียน กรรมการและผู้จัดการ ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ตามที่ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2566 เมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2566 ของบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) ได้มีมติเห็นชอบให้เสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ เพื่ออนุมัติการเข้าลงทุนในหุ้นสามัญทั้งหมดของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่น จำกัด (มหาชน) (“AS”) โดยการทำการเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำการเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) ซึ่งได้แก่ หุ้นสามัญทั้งหมด จำนวน 380,855,256 หุ้น หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 74.43 ของหุ้นที่ออกและจำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS ในราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น ซึ่งเป็นราคาไม่ต่ำกว่าราคาสูงสุดที่ SABUY และบุคคลตามมาตรา 258 ได้มาในช่วง 90 วัน รวมไปถึงใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS ครั้งที่ 2 (“AS-W2”) จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วย ในราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย โดยในกรณีหากบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคา ใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น บริษัทฯ จะมีจำนวนหุ้นสามัญของ AS ที่เกิดจากการใช้สิทธิแปลงสภาพ จำนวน 4,961,539 หุ้น หรือคิดเป็นร้อยละ 0.97 ของหุ้นสามัญที่จำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 และคิด เป็นสิทธิออกเสียง ร้อยละ 0.97 ของจำนวนสิทธิออกเสียงทั้งหมดของ AS ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 (รวมเรียกว่า “หลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS”) ทั้งนี้ บริษัทฯ จะทำการยกเลิกคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS ใน กรณีที่เมื่อสิ้นสุดระยะเวลารับซื้อแล้วมีผู้แสดงเจตนาขายหุ้นสามัญของ AS น้อยกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 25.00 ของ จำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของ AS

การทำการเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS จะเกิดขึ้นเมื่อเงื่อนไขก่อนการทำการเสนอซื้อดังต่อไปนี้ (“เงื่อนไขบังคับก่อน”) ได้สำเร็จครบถ้วนทุกข้อ หรือได้รับการยกเว้นไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนโดยบริษัทฯ เท่านั้น

- (1) บริษัทฯ ได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ให้ลงทุนในหุ้นสามัญทั้งหมดของ AS โดยการทำการเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำการเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) เนื่องจากการทำการเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS ดังกล่าวเข้าข่ายเป็นการซื้อทรัพย์สินตามประกาศคณะกรรมการกำกับตลาดทุนที่ ทจ. 20/2551 เรื่อง หลักเกณฑ์ในการทำการรายการที่มีนัยสำคัญที่เข้าข่ายเป็นการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน (รวมที่มีการแก้ไขเพิ่มเติม) และประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติการของบริษัทจดทะเบียนในการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ พ.ศ. 2547 (รวมที่มีการแก้ไขเพิ่มเติม) (“ประกาศรายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน”) ซึ่งมีขนาดรายการเท่ากับร้อยละ 56.50 ตามเกณฑ์การเฝ้าระวังจากการดำเนินงาน (อ้างอิงจากงบการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565)
- (2) บริษัทฯ ได้รับการอนุญาต และ/หรือผ่อนผันที่เกี่ยวข้องและจำเป็นตามที่กฎหมายกำหนดจากหน่วยงานราชการหรือหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง โดยมีเงื่อนไขในการผ่อนผันที่บริษัทฯ ยอมรับได้ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงคณะกรรมการแข่งขันทางการค้า
- (3) บริษัทฯ ได้รับวงเงินสินเชื่อที่พอเพียงจากสถาบันการเงินเพื่อใช้เป็นแหล่งเงินทุนในการทำการเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS ซึ่งมีข้อกำหนดและเงื่อนไขของวงเงินสินเชื่อตามที่บริษัทฯ เห็นสมควร

นอกจากนี้ ในกรณีหากเงื่อนไขในการทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer) ข้างต้นเป็นผลสำเร็จ และบริษัทฯ เริ่มทำข้อเสนอซื้อ บริษัทฯ สามารถยกเลิกการทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS หากมีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ดังต่อไปนี้เกิดขึ้น

- (1) มีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ เกิดขึ้นภายหลังจากยื่นข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และยังไม่พ้นระยะเวลารับซื้ออันเป็นเหตุหรืออาจเป็นเหตุให้เกิดความเสียหายอย่างร้ายแรงต่อฐานะหรือทรัพย์สินของ AS โดยเหตุการณ์หรือการกระทำดังกล่าวมิได้เกิดจากการกระทำของผู้ทำข้อเสนอซื้อหรือการกระทำที่ผู้ทำข้อเสนอซื้อต้องรับผิดชอบ
- (2) AS/ บริษัทย่อยของ AS จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลให้แก่ผู้ถือหุ้นในลักษณะที่มีใช้การดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
- (3) AS มีการเสนอขายหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพ (นอกจากหุ้นสามัญเพิ่มทุนจากการใช้สิทธิแปลงสภาพตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่ออกให้แก่พนักงานของบริษัทและบริษัทย่อยอยู่ก่อนแล้ว) หรือชักชวนให้บุคคลอื่นเข้าซื้อหรือจองซื้อหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพของ AS ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม
- (4) AS/ บริษัทย่อยของ AS ก่อหนี้หรือเข้าทำ แก๊ซเพิ่มเติม หรือยกเลิกสัญญาที่มีนัยสำคัญกับบุคคลอื่น เว้นแต่เป็นการดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
- (5) เหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ตามที่กำหนดในกฎ ระเบียบ และประกาศที่เกี่ยวข้องของ สำนักงาน ก.ล.ต.

อนึ่ง ในกรณีหากผู้ถือ AS-W2 ใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ทั้งหมดในวันใช้สิทธิครั้งสุดท้ายในวันที่ 25 มิถุนายน 2566 (AS-W2 1 หน่วย มีสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS ได้ 1 หุ้น โดยวันที่ 25 ธันวาคม 2566 เป็นวันใช้สิทธิครั้งสุดท้าย) บริษัทฯ คาดว่าอาจจะกระทบต่อจำนวนหุ้นสามัญของ AS ที่บริษัทฯ จะต้องทำข้อเสนอซื้อ โดยในกรณีที่มีการใช้สิทธิแปลงสภาพใบสำคัญแสดงสิทธิคงเหลือทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ จะทำให้มีหุ้นสามัญ AS ที่บริษัทฯ จะต้องทำข้อเสนอซื้อเพิ่มขึ้นอีกเป็นจำนวนไม่เกิน 4,961,539 หุ้น คิดเป็นจำนวนเงินไม่เกิน 91,788,472 บาท อย่างไรก็ตาม แม้จะมีผู้ถือ AS-W2 ใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ทั้งหมดในวันใช้สิทธิครั้งสุดท้ายในวันที่ 25 มิถุนายน 2566 จำนวนหุ้นสามัญ AS ที่บริษัทฯ จะลงทุนโดยการทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS จะยังคงมีจำนวนทั้งหมดไม่เกิน 385,816,795 หุ้น หรือคิดเป็นสัดส่วนไม่เกินร้อยละ 75.40 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS

รายการดังกล่าวเข้าข่ายเป็นรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ของบริษัทฯ ตามประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติกรของบริษัทจดทะเบียนในการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ พ.ศ. 2547 และประกาศคณะกรรมการกำกับตลาดทุนที่ ทจ. 20/2551 เรื่องหลักเกณฑ์ในการทำรายการที่มีนัยสำคัญที่เข้าข่ายเป็นการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน (รวมทั้งที่แก้ไขเพิ่มเติม) (“ประกาศรายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์”) โดยขนาดรายการของธุรกรรมแต่ละธุรกรรมซึ่งคำนวณจากงบการเงินรวมของบริษัทฯ ที่ได้รับการสอบทานจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตสำหรับงวดหกเดือน สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2565 ซึ่งคำนวณขนาดรายการได้สูงสุดเท่ากับร้อยละ 56.50 ตามเกณฑ์กำไรสุทธิจากการดำเนินงาน โดยเมื่อนำขนาดรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ในรอบระยะเวลา 6 เดือนย้อนหลังของบริษัทฯ มารวมกับรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ตามสารสนเทศฉบับนี้ ขนาดรายการรวมจะมีจำนวนเท่ากับร้อยละ 104.22 ตามเกณฑ์กำไรสุทธิจากการดำเนินงาน ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่คำนวณขนาดรายการได้สูงสุด เข้าข่ายเป็นรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ประเภทที่ 1 ดังนั้น บริษัทฯ จึงมีหน้าที่ต้องเปิดเผยข้อมูลรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ของบริษัทฯ ต่อตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (“ตลาดหลักทรัพย์ฯ”) ตามประกาศรายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน และขออนุมัติการเข้าทำรายการต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นด้วยคะแนนเสียงไม่ต่ำกว่าสามในสี่ของจำนวนเสียงทั้งหมดของผู้ถือหุ้นที่มาประชุมและมีสิทธิออกเสียงลงคะแนน โดยไม่นับรวมส่วนของผู้ถือหุ้นที่มีส่วนได้เสีย พร้อมแต่งตั้งที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเพื่อให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการดังกล่าว และจัดส่งความเห็นดังกล่าวต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (“สำนักงาน ก.ล.ต.”) และตลาดหลักทรัพย์ฯ

ทั้งนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้ง บริษัท อวานการ์ด แคปปิตอล จำกัด เป็นที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ (“ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ”) เพื่อให้ความเห็นต่อผู้ถือหุ้นเกี่ยวกับความเหมาะสมผลของการเข้าทำรายการในครั้งนี้ ทั้งนี้ ในการจัดทำรายงานความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระฉบับนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ศึกษาความเหมาะสมผลในการเข้าทำรายการ รวมถึงข้อมูลและเอกสารที่ได้รับจากบริษัทฯ และข้อมูลต่าง ๆ ที่บริษัทฯ เผยต่อสาธารณชน อาทิ รายงานประจำปี งบการเงินที่ตรวจสอบหรือสอบทานแล้วโดยผู้สอบบัญชีรับอนุญาตของกิจการ จนถึงข้อมูลอื่น ๆ จากแหล่งข้อมูลสาธารณะ รวมถึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้บริหารของบริษัทฯ และ AS เป็นต้น ทั้งนี้ ความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระตั้งอยู่บนสมมติฐานว่า ข้อมูลและเอกสารทั้งหมดที่ได้รับจากบริษัทฯ รวมทั้งจากการสัมภาษณ์ผู้บริหารของบริษัทฯ และ AS เป็นข้อมูลที่มีความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นจริง แสดงถึงมุมมองล่าสุดที่มีต่อ AS และไม่มีการเปลี่ยนแปลงในอนาคตที่อาจมีผลต่อการดำเนินธุรกิจของ AS อย่างมีนัยสำคัญ

ความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาการอนุมัติการเข้าทำรายการเท่านั้น โดยผู้ถือหุ้นควรศึกษาข้อมูลและความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาตัดสินใจอย่างใดก็ได้ การตัดสินใจสุดท้ายในการอนุมัติขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ถือหุ้นแต่ละรายการของกิจการเป็นสำคัญ

คำนิยาม

“AS”	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) หรือ บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่น จำกัด (มหาชน)
“AS-W2”	ใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2
“AS-WB”	ใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ซึ่งจัดสรรให้แก่คณะกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานของ AS และบริษัทย่อยของ AS
“Achiever59”	บริษัท ดี อะชีฟเวอร์ 59 จำกัด
“BZB”	บริษัท บัซบีส์ จำกัด
“CAGR”	อัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (Compound Annual Growth Rate)
“DCF”	วิธีมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow)
“D/E”	อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (Debt to Equity Ratio)
“EV/EBITDA”	มูลค่ากิจการต่อกำไรจากการดำเนินงานก่อนหักดอกเบี้ยจ่าย ภาษีเงินได้ ค่าเสื่อมราคา และค่าใช้จ่ายตัดจำหน่าย (Enterprise Value/Earnings before interest, tax, depreciation and amortization)
“FCFF”	กระแสเงินสดอิสระสุทธิจากการดำเนินงานของกิจการ (Free Cash Flow to Firm)
“Kd”	อัตราดอกเบี้ยจากการกู้ยืม (Cost of Debt)
“Ke”	อัตราต้นทุนส่วนของผู้ถือหุ้น (Cost of Equity)
“INDEEM”	บริษัท อินติม กรุ๊ป จำกัด
“Lockbox”	บริษัท ลอคบ็อกซ์ กรุ๊ป จำกัด
“MKO”	บริษัท อีปส์ เน็ตเวิร์ค จำกัด
“NAKON”	บริษัท นครหลวง แคปปิตอล จำกัด (มหาชน)
“P/BV”	อัตราส่วนราคาต่อมูลค่าตามบัญชี (Price-to-book Value Ratio)
“P/E”	อัตราส่วนราคาต่อกำไรสุทธิ (Price-to-earnings Ratio)
“RH”	บริษัท เรดแฮส ดิจิทัล จำกัด
“SABUYAC”	บริษัท สบาย แอคเซลเลอเรเตอร์ จำกัด
“SBE”	บริษัท สบาย เอ็กเชนจ์ จำกัด
“SBFP”	บริษัท สบาย ฟิวเจอร์ พลัส จำกัด
“SBM”	บริษัท สบาย มั่นใจ จำกัด
“SBMP”	บริษัท สบาย มาร์เก็ต พลัส จำกัด
“SBMX”	บริษัท สบาย แมกซี อินชัวร์نس โบรกเกอร์ จำกัด
“SBS”	บริษัท สบาย โซลูชั่นส์ จำกัด
“SCAP”	บริษัท สบาย แคปปิตอล พลัส จำกัด

“ShipSmile”	บริษัท เอ.ที.พี.เฟรนด์ เซอร์วิส จำกัด และหมายถึงธุรกิจให้บริการจัดรับ-ส่งพัสดุสำหรับบริการขนส่ง
“SI”	System Integrator
“Tech Plus”	บริษัท เทค พลัส จำกัด
“VDP”	บริษัท เวนดิง พลัส จำกัด
“VWAP”	ราคาถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักด้วยปริมาณการซื้อขายของหลักทรัพย์ (Volume Weighted Average Price)
“WACC”	อัตราต้นทุนถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (Weighted Average Cost of Capital)
“Wd”	สัดส่วนของหนี้ (Weight of Debt)
“We”	สัดส่วนของส่วนผู้ถือหุ้น (Weight of Equity)
“กลุ่มบริษัทฯ” หรือ “บริษัทฯ และบริษัทย่อย”	บริษัทย่อยและบริษัทร่วมทั้งหมด 36 บริษัท ของบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) ได้แก่ บริษัท สบาย มั่นใจ จำกัด บริษัท สบาย เอ็กเซนจ์ จำกัด บริษัท แพลท ฟินเชิร์ฟ จำกัด บริษัท พลัส เทค อินโนเวชั่น จำกัด (มหาชน) บริษัท เวนดิงพลัส จำกัด บริษัท สบาย มาร์เก็ต พลัส จำกัด บริษัท สบาย ฟิวเจอร์ พลัส จำกัด บริษัท เทโร สบาย จำกัด บริษัท ฟอรัทส์ มาร์ท สบาย เทค จำกัด บริษัท อินติม กรุป จำกัด บริษัท เอียร์สตรีน จำกัด (มหาชน) บริษัท สบาย โซลูชั่นส์ จำกัด บริษัท สบาย วอช จำกัด บริษัท ลอนดรีบาร์ ไทย จำกัด บริษัท สบาย พอช จำกัด บริษัท ซิตีซอฟท์ อินโฟเทค จำกัด บริษัท สบาย สปีด จำกัด บริษัท เอ.ที.พี. เฟรนด์ เซอร์วิส จำกัด บริษัท สปีดดี เอ็กซ์เพรส เซอร์วิส จำกัด บริษัท เอ็มพ้อยท์เอ็กซ์เพรส จำกัด บริษัท เพย์โพลล์ เซอร์วิส จำกัด บริษัท เดอะ เลตเตอร์ โพลล์ เซอร์วิส จำกัด บริษัท ลอคบ็อกซ์ กรุป จำกัด บริษัท ดี อะชีฟเวอร์ 59 จำกัด บริษัท ลอค สบาย จำกัด บริษัท บัซซี่ บีส จำกัด บริษัท แอ็ดวานซ์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) บริษัท สบาย แมกซ์ อินชัวร์นซ์ โบรกเกอร์ จำกัด บริษัท สบาย แคปปิตอล พลัส จำกัด บริษัท โอ แคปปิตอล จำกัด บริษัท นครหลวง แคปปิตอล จำกัด (มหาชน) บริษัท คาร์ฟิโน อินเตอร์ กรุป จำกัด บริษัท สบาย ดิจิตอล จำกัด บริษัท สบาย แอคเซลเลอเรเตอร์ จำกัด บริษัท อีตแล็บ จำกัด และ บริษัท คิน โปรไฟล์ (ประเทศไทย) จำกัด
“ตลาดหลักทรัพย์ฯ”	ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
“บริษัทฯ” หรือ “SABUY”	บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
“ประกาศเรื่องรายการได้มาหรือจำหน่ายไป”	ประกาศคณะกรรมการกำกับตลาดทุนที่ ทจ. 20/2551 เรื่อง หลักเกณฑ์ในการทำรายการที่มีนัยสำคัญที่เข้าข่ายเป็นการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน ลงวันที่ 31 สิงหาคม 2551 (และที่ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติม) และประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติการของบริษัทจดทะเบียนในการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ พ.ศ. 2547 ลงวันที่ 29 ตุลาคม 2547 (และที่ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติม)
“ประกาศเรื่องรายการที่เกี่ยวข้องกัน”	ประกาศคณะกรรมการกำกับตลาดทุนที่ ทจ. 21/2551 เรื่อง หลักเกณฑ์ในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติของบริษัทจดทะเบียนในรายการที่เกี่ยวข้องกัน พ.ศ. 2546 (รวมทั้งที่มีการแก้ไขเพิ่มเติม)
“ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ”	บริษัท อวานการ์ด แคปปิตอล จำกัด
“รายงานความเห็น”	รายงานความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเกี่ยวกับรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ กรณีการเข้าซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
“สำนักงาน ก.ล.ต.”	สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

“DEPA” หรือ “ดีป่า”

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

สารบัญ

1. บทสรุปผู้บริหาร.....	1-1
1.1 ภาพรวมและวัตถุประสงค์ของการเข้าทำรายการ	1-1
1.2 ลักษณะของการเข้าทำรายการ.....	1-5
1.3 ลักษณะของสินทรัพย์ที่ได้มา.....	1-8
1.4 ความสมเหตุสมผลของการเข้าทำรายการ	1-9
1.5 ข้อดีของการเข้าทำรายการ	1-10
1.6 ข้อเสียของการเข้าทำรายการ	1-12
1.7 ความเสี่ยงของการเข้าทำรายการ	1-13
1.8 ความสมเหตุสมผลของราคาเข้าทำรายการ	1-15
2. ลักษณะและรายละเอียดของรายการ.....	2-1
2.1 วัน เดือน ปี ที่เกิดรายการ.....	2-1
2.2 ภาพรวมของการเข้าทำรายการ.....	2-1
2.3 คู่สัญญาและความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้อง	2-2
2.4 ประเภทและขนาดรายการ และการคำนวณขนาดรายการ	2-3
2.5 รายละเอียดของสินทรัพย์ที่ได้มา.....	2-5
2.6 มูลค่ารวมของสินทรัพย์ที่ได้มา และมูลค่าสิ่งตอบแทน	2-18
2.7 เกณฑ์ที่ใช้กำหนดมูลค่าสิ่งตอบแทน.....	2-18
2.8 แหล่งเงินทุนที่ใช้ในการซื้อสินทรัพย์.....	2-18
2.9 เงื่อนไขในการเข้าทำรายการ	2-18
3. ความสมเหตุสมผลของรายการ	3-1
3.1 ความสมเหตุสมผลและประโยชน์ของการเข้าทำรายการ	3-1
3.2 ข้อดีของการเข้าทำรายการ	3-2
3.3 ข้อเสียของการเข้าทำรายการ	3-3
3.4 ความเสี่ยงของการเข้าทำรายการ	3-4
4. ความเหมาะสมด้านราคา	4-1
4.1 ความเหมาะสมด้านราคาของมูลค่าสินทรัพย์ที่ได้มา – ส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS	4-1
5. สรุปความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ	5-1
6. เอกสารแนบ 1 ภาพรวมการประกอบธุรกิจ บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน).....	6-1

1. บทสรุปผู้บริหาร

1.1 ภาพรวมและวัตถุประสงค์ของการเข้าทำรายการ

ตามที่ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2566 เมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2566 ของบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) ได้มีมติเห็นชอบให้เสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ เพื่ออนุมัติการเข้าลงทุนในหุ้นสามัญทั้งหมดของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่น จำกัด (มหาชน) (“AS”) โดยการทำคำเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำคำเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) ซึ่งได้แก่ หุ้นสามัญทั้งหมด จำนวน 380,855,256 หุ้น หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 74.43 ของหุ้นที่ออกและจำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS ในราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น ซึ่งเป็นราคาไม่ต่ำกว่าราคาสูงสุดที่ SABUY และบุคคลตามมาตรา 258 ได้มาในช่วง 90 วัน รวมไปถึงใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS ครั้งที่ 2 (“AS-W2”) จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วย ในราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย โดยในกรณีหากบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคา ใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น บริษัทฯ จะมีจำนวนหุ้นสามัญของ AS ที่เกิดจากการใช้สิทธิแปลงสภาพ จำนวน 4,961,539 หุ้น หรือคิดเป็นร้อยละ 0.97 ของหุ้นสามัญที่จำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 และคิดเป็นสิทธิออกเสียงร้อยละ 0.97 ของจำนวนสิทธิออกเสียงทั้งหมดของ AS ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 (รวมเรียกว่า “หลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS”) ทั้งนี้ บริษัทฯ จะทำการยกเลิกคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS ใน กรณีที่เมื่อสิ้นสุดระยะเวลารับซื้อแล้วมีผู้แสดงเจตนาขายหุ้นสามัญของ AS น้อยกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 25.00 ของ จำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของ AS ทั้งนี้ AS เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้ดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) อันดับหนึ่งในประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ และอันดับสองในประเทศมาเลเซีย และประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน AS ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีและโมบายล์รวม 35 เกม ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย

การทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS จะเกิดขึ้นเมื่อเงื่อนไขก่อนการทำคำเสนอซื้อดังต่อไปนี้ (“เงื่อนไขบังคับก่อน”) ได้สำเร็จครบถ้วนทุกข้อ หรือได้รับการยกเว้นไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนโดยบริษัทฯ เท่านั้น

- (1) บริษัทฯ ได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ให้ลงทุนในหุ้นสามัญทั้งหมดของ AS โดยการทำคำเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำคำเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) เนื่องจากการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS ดังกล่าวเข้าข่ายเป็นการซื้อทรัพย์สินตามประกาศคณะกรรมการกำกับตลาดทุนที่ ทจ. 20/2551 เรื่อง หลักเกณฑ์ในการทำรายการที่มีนัยสำคัญที่เข้าข่ายเป็นการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน (รวมที่มีการแก้ไขเพิ่มเติม) และประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติการของบริษัทจดทะเบียนในการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ พ.ศ. 2547 (รวมที่มีการแก้ไขเพิ่มเติม) (“ประกาศรายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน”) ซึ่งมีขนาดรายการเท่ากับร้อยละ 56.50 ตามเกณฑ์กำไรสุทธิจากการดำเนินงาน (อ้างอิงจากงบการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565)
- (2) บริษัทฯ ได้รับการอนุญาต และ/หรือผ่อนผันที่เกี่ยวข้องและจำเป็นตามที่กฎหมายกำหนดจากหน่วยงานราชการหรือหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง โดยมีเงื่อนไขในการผ่อนผันที่บริษัทฯ ยอมรับได้ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงคณะกรรมการแข่งขันทางการค้า
- (3) บริษัทฯ ได้รับวงเงินสินเชื่อที่พอเพียงจากสถาบันการเงินเพื่อใช้เป็นแหล่งเงินทุนในการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS ซึ่งมีข้อกำหนดและเงื่อนไขของวงเงินสินเชื่อตามที่บริษัทฯ เห็นสมควร

นอกจากนี้ ในกรณีหากเงื่อนไขในการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer) ข้างต้นเป็นผลสำเร็จ และบริษัทฯ เริ่มทำคำเสนอซื้อ บริษัทฯ สามารถยกเลิกการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS หากมีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ดังต่อไปนี้เกิดขึ้น

- (1) มีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ เกิดขึ้นภายหลังจากยื่นคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และยังไม่พ้นระยะเวลาสิบสองวันนับเป็นเหตุหรืออาจเป็นเหตุให้เกิดความเสียหายอย่างร้ายแรงต่อฐานะหรือทรัพย์สินของ AS โดยเหตุการณ์หรือการกระทำดังกล่าวมิได้เกิดจากการกระทำของผู้ทำคำเสนอซื้อหรือการกระทำที่ผู้ทำคำเสนอซื้อต้องรับผิดชอบ
- (2) AS/ บริษัทย่อยของ AS จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลให้แก่ผู้ถือหุ้นในลักษณะที่มีใช้การดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
- (3) AS มีการเสนอขายหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพ (นอกจากหุ้นสามัญเพิ่มทุนจากการใช้สิทธิแปลงสภาพตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่ออกให้แก่พนักงานของบริษัทและบริษัทย่อยอยู่ก่อนแล้ว) หรือชักชวนให้บุคคลอื่นเข้าซื้อหรือจองซื้อหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพของ AS ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม
- (4) AS/ บริษัทย่อยของ AS ก่อหนี้หรือเข้าทำ แก๊ซเพิ่มเติม หรือยกเลิกสัญญาที่มีนัยสำคัญกับบุคคลอื่น เว้นแต่เป็นการดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
- (5) เหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ตามที่กำหนดในกฎ ระเบียบ และประกาศที่เกี่ยวข้องของ สำนักงาน ก.ล.ต.

อนึ่ง ในกรณีหากผู้ถือ AS-W2 ใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ทั้งหมดในวันใช้สิทธิครั้งสุดท้ายในวันที่ 25 มิถุนายน 2566 (AS-W2 1 หน่วย มีสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS ได้ 1 หุ้น โดยวันที่ 25 ธันวาคม 2566 เป็นวันใช้สิทธิครั้งสุดท้าย) บริษัทฯ คาดว่าอาจจะกระทบต่อจำนวนหุ้นสามัญของ AS ที่บริษัทฯ จะต้องทำคำเสนอซื้อ โดยในกรณีที่มีการใช้สิทธิแปลงสภาพใบสำคัญแสดงสิทธิทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ จะทำให้มีหุ้นสามัญ AS ที่บริษัทฯ จะต้องทำคำเสนอซื้อเพิ่มขึ้นอีกเป็นจำนวนไม่เกิน 4,961,539 หุ้น คิดเป็นจำนวนเงินไม่เกิน 91,788,472 บาท อย่างไรก็ตาม แม้จะมีผู้ถือ AS-W2 ใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ทั้งหมดในวันใช้สิทธิครั้งสุดท้ายในวันที่ 25 มิถุนายน 2566 จำนวนหุ้นสามัญ AS ที่บริษัทฯ จะลงทุนโดยการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS จะยังคงมีจำนวนทั้งหมดไม่เกิน 385,816,795 หุ้น หรือคิดเป็นสัดส่วนไม่เกินร้อยละ 75.40 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS

รายการดังกล่าวเข้าข่ายเป็นรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ของบริษัทฯ ตามประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติการของบริษัทจดทะเบียนในการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ พ.ศ. 2547 และประกาศคณะกรรมการกำกับตลาดทุนที่ ทจ. 20/2551 เรื่องหลักเกณฑ์ในการทำรายการที่มีนัยสำคัญที่เข้าข่ายเป็นการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน (รวมทั้งที่แก้ไขเพิ่มเติม) (“ประกาศรายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์”) โดยขนาดรายการของธุรกรรมแต่ละธุรกรรมซึ่งคำนวณจากงบการเงินรวมของบริษัทฯ ที่ได้รับการสอบทานจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตสำหรับงวดเดือน สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2565 ซึ่งคำนวณขนาดรายการได้สูงสุดเท่ากับร้อยละ 56.50 ตามเกณฑ์กำไรสุทธิจากการดำเนินงาน โดยเมื่อนำขนาดรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ในรอบระยะเวลา 6 เดือนย้อนหลังของบริษัทฯ มารวมกับรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ตามสารสนเทศฉบับนี้ ขนาดรายการรวมจะมีจำนวนเท่ากับร้อยละ 104.22 ตามเกณฑ์กำไรสุทธิจากการดำเนินงาน ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่คำนวณขนาดรายการได้สูงสุด เข้าข่ายเป็นรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ประเภทที่ 1 ดังนั้น บริษัทฯ จึงมีหน้าที่ต้องเปิดเผยข้อมูลรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ของบริษัทฯ ต่อตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (“ตลาดหลักทรัพย์ฯ”) ตามประกาศรายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน และขออนุมัติการเข้าทำรายการต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นด้วยคะแนนเสียงไม่ต่ำกว่าสามในสี่ของจำนวนเสียงทั้งหมดของผู้ถือหุ้นที่มาประชุมและมีสิทธิออกเสียงลงคะแนน โดยไม่นับรวมส่วนของ

ถือหุ้นที่มีส่วนได้เสีย พร้อมแต่งตั้งที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเพื่อให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการดังกล่าว และจัดส่งความเห็นดังกล่าวต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (“สำนักงาน ก.ล.ต.”) และตลาดหลักทรัพย์ฯ

ทั้งนี้ อวานการ์ด แคปิตอล จำกัด (“ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ”) มีความเห็นว่าการเข้าทำรายการครั้งนี้มีความสมเหตุสมผล (ผู้ถือหุ้นสามารถอ่านรายละเอียดเกี่ยวกับความสมเหตุสมผลของการเข้าทำธุรกรรมเพิ่มเติมได้ในหัวข้อที่ 3.1 ความสมเหตุสมผลและประโยชน์ของการเข้าทำรายการ) สำหรับความสมเหตุสมผลด้านราคาของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประเมินมูลค่ารายการการเข้าซื้อหุ้นสามัญของ AS จำนวนไม่เกิน 380,037,386 หุ้น หรือคิดเป็นร้อยละ 75.00 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้แล้วทั้งหมดใน AS และคิดเป็นสิทธิออกเสียงร้อยละ 75.00 ของจำนวนสิทธิออกเสียงทั้งหมดของ AS และใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วย หรือคิดเป็นร้อยละ 0.97 ของหุ้นสามัญที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของ AS ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 และคิดเป็นสิทธิออกเสียงร้อยละ 0.97 ของจำนวนสิทธิออกเสียงทั้งหมดของ AS ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 โดยพิจารณาจากวิธีการต่าง ๆ เพื่อหาช่วงมูลค่ายุติธรรมที่เหมาะสมสำหรับการเข้าทำธุรกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่า การประเมินมูลค่าปัจจุบันของหุ้นสามัญของ AS ด้วยวิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow Approach – DCF) เป็นวิธีการประเมินมูลค่าที่มีความเหมาะสม เนื่องจากสามารถสะท้อนผลประโยชน์ประกอบกิจการในอนาคตภายใต้แผนธุรกิจและสมมติฐานต่าง ๆ ที่มีความสมเหตุสมผล โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ทำการประเมินหุ้นสามัญของ AS อย่างไรก็ดี การประเมินมูลค่าดังกล่าวมิได้สะท้อนการเติบโตของ AS เมื่อดำเนินธุรกิจในกลุ่มธุรกิจใหม่ เช่น ธุรกิจ Blockchain and innovation technologies และ Media and Marketing เป็นต้น รวมถึงมิได้พิจารณาถึงการเข้าซื้อกิจการให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) ดังนั้น เมื่อพิจารณาถึงราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) พบว่ามูลค่ายุติธรรมที่สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) ที่ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานส่วนเพิ่มไว้เท่ากับสัดส่วนร้อยละ 10.00¹ อยู่ในช่วงราคา 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ซึ่งสูงกว่าราคาเสนอซื้อหุ้นสามัญของ AS ราคาหุ้นละไม่เกิน 18.50 บาท โดยยังมิได้พิจารณาถึงโอกาสที่จะเกิดขึ้นของธุรกิจใหม่ของ AS ตามแผนธุรกิจที่ AS จะดำเนินการในอนาคตอีกทั้งประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นภายหลังจากที่บริษัทฯ เข้าไปมีอำนาจควบคุมและสามารถใช้ระบบนิเวศทางธุรกิจของบริษัทฯ (Ecosystem) ให้เกิดประโยชน์ต่อ AS ได้ ดังนั้นที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าราคาเสนอซื้อหุ้นสามัญของ AS ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น มีความเหมาะสม เนื่องจากบริษัทฯ ได้มาในราคาที่ต่ำกว่าช่วงมูลค่ายุติธรรมข้างต้น ซึ่งบริษัทฯ อาจได้รับประโยชน์จากการเพิ่มขึ้นของมูลค่าหุ้นสามัญ AS ในอนาคต ดังนั้น ราคาเข้าทำรายการจึงเป็นราคาที่สมเหตุสมผล

สำหรับการเข้าซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 (“AS-W2”) จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วย ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่า การประเมินมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 โดยใช้วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes พบว่ามูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิเท่ากับ 11.16 – 11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเสนอซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิ ซึ่งเท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย ราคาเสนอซื้อ AS-W2 สูงกว่าราคายุติธรรมตามทฤษฎี Black-Scholes โดยบริษัทฯ จะใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคาใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น ดังนั้น เมื่อรวมกับเสนอซื้อที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย ต้นทุนเข้าทำรายการซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 จะเท่ากับ ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น อย่างไรก็ดี ภายใต้สมมติฐานว่าบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 ที่ทำคำเสนอซื้อเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด เมื่อเปรียบเทียบกับมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS ที่ประเมินโดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระด้วยวิธี

¹ แนวทางในการรวบรวมกิจการของบริษัทในอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมสื่อนิติต พบว่า การรวบรวมกิจการโดยการเข้าซื้อหุ้นเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมจะมีราคาเสนอซื้อที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมประมาณร้อยละ 27.00 – 46.00

มูลค่าปัจจุบันกระแสเงินสดที่สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้เข้ามาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) สัดส่วนร้อยละ 10.00 อยู่ในช่วงราคา 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ซึ่งราคาเข้าทำรายการต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้เข้ามาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าราคาเข้าทำค่าเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดใน AS เป็นราคาที่มีความสมเหตุสมผล

ดังนั้น เมื่อพิจารณาความสมเหตุสมผลของการเข้าทำรายการและความสมเหตุสมผลของราคาเสนอซื้อหรือราคาเข้าทำรายการ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่ารายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ เป็นรายการที่มีความเหมาะสมและผู้ถือหุ้นควรอนุมัติการเข้าทำรายการดังกล่าว ทั้งนี้ ในการพิจารณาการเข้าทำรายการ ผู้ถือหุ้นควรพิจารณาข้อมูล ความเห็น และรายละเอียดต่าง ๆ ในการจัดทำความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระที่กล่าวมาแล้วข้างต้น รวมถึงควรพิจารณาข้อดีและข้อเสียของการเข้าทำรายการในครั้งนี้ประกอบการพิจารณาด้วย อย่างไรก็ตาม การตัดสินใจอนุมัติหรือไม่อนุมัติการเข้าทำรายการในครั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ถือหุ้นเป็นสำคัญ

1.2 ลักษณะของการเข้าทำรายการ

ผู้ซื้อ	บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด ("บริษัทฯ" หรือ "SABUY")
ผู้ขาย	ผู้ถือหลักทรัพย์ AS ทุกรายที่ตอบรับคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS
ลักษณะความสัมพันธ์กับบริษัทฯ	รายการดังกล่าวเป็นการทำรายการภายใต้เงื่อนไขเดียวกันทั้งหมด ดังนั้น การเข้าทำธุรกรรมดังกล่าวจึงไม่เข้าข่ายเป็นรายการที่เกี่ยวข้องกันตามประกาศรายการที่เกี่ยวข้องกัน
ลักษณะรายการ	บริษัทฯ ลงทุนในหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยการทำคำเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำคำเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) ซึ่งได้แก่ หุ้นสามัญ AS ในราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น รวมไปถึง AS-W2 ในราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย และ/หรือการใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคาใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น ทั้งนี้ ณ วันที่ 29 มีนาคม 2566 บริษัทฯ ถือหุ้นสามัญของ AS อยู่จำนวน 125,861,258 หุ้น หรือคิดเป็นจำนวนร้อยละ 24.84 ของจำนวนหุ้นชำระแล้ว โดยบริษัทฯ จะซื้อสินทรัพย์ ดังนี้ (1) หุ้นสามัญของ AS จำนวนไม่เกิน 380,855,256 หุ้น มูลค่าหุ้น ที่ตราไว้หุ้นละ 0.5 บาท ในราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น คิดเป็นเงินทั้งสิ้นไม่เกิน 7,045,822,236 บาท หรือคิดเป็นจำนวนร้อยละ 75.16 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้ แล้วทั้งหมดของ AS และ (2) AS-W2 จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วย ในราคาหน่วยละไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย คิดเป็นเงินทั้งสิ้นไม่เกิน 74,423,085 บาท โดยในกรณีหากบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญ ตาม AS-W2 ในราคาใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น บริษัทฯ จะใช้เงินเป็นจำนวนทั้งสิ้นไม่เกิน 17,365,386.50 บาท อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้รับแจ้งจากการเจรจาระหว่างบริษัทฯ และนายปราโมทย์ สุดจิตพร ผู้ถือหุ้นใหญ่และประธานกรรมการ AS ว่านายปราโมทย์ สุดจิตพร จะทำหนังสือแสดงเจตจำนงว่าจะยังคงถือหุ้นในสัดส่วนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 25.00 โดยปัจจุบันอยู่ระหว่างการจัดทำหนังสือแสดงเจตจำนงดังกล่าว ดังนั้น ในการทำคำเสนอซื้อของบริษัทฯ ครั้งนี้ บริษัทฯ จะสามารถเข้าถือหุ้นได้ไม่เกินร้อยละ 75.00 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของ AS มูลค่าของรายการดังกล่าวจึงมีจำนวนรวมทั้งสิ้นไม่เกิน 4,771.10 ล้านบาท¹ ทั้งนี้ ในกรณีที่นายปราโมทย์ สุดจิตพร ตอบรับคำเสนอซื้อหุ้นสามัญและ AS-W2 ครั้งนี้ ในการเข้าซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดอาจมีมูลค่าทั้งสิ้นไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท ทั้งนี้ ไปสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS-W2 มีรายละเอียดสำคัญ ดังนี้

1

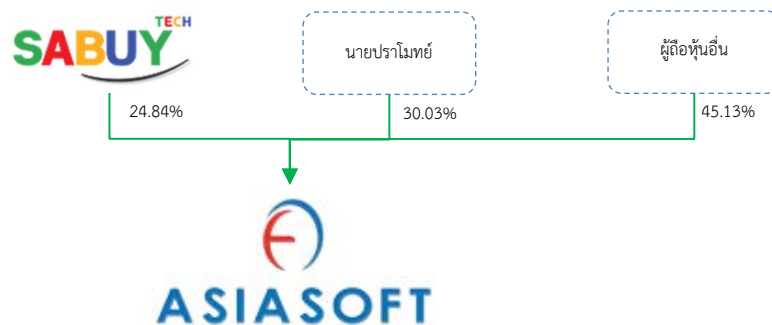
จำนวนหุ้นปัจจุบัน	506,716,514 หุ้น
+จำนวน AS-W2	4,961,539 หน่วย
จำนวนหุ้นหลังจากมีการใช้สิทธิ AS-W2	511,678,053 หุ้น
-จำนวนหุ้นสัดส่วนร้อยละ 25.00 ของคุณปราโมทย์	127,919,513 หุ้น
-จำนวนหุ้นสัดส่วนร้อยละ 24.84 ของ SABUY	125,861,258 หุ้น
จำนวนหุ้นคงเหลือที่บริษัทฯ จะต้องทำคำเสนอซื้อ	257,897,282 หุ้น
ราคาเสนอซื้อ	18.50 บาท
รวมมูลค่าการทำรายการ	4,771,099,712.38 บาท

	ประเภทของใบสำคัญแสดงสิทธิ	ใบแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญเพิ่มทุนของ AS ครั้งที่ 2 (AS-W2) ที่จะจัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมของบริษัทตามสัดส่วนการถือหุ้น (โดยไม่คิดมูลค่า)
	ชนิดของใบสำคัญแสดงสิทธิ	ชนิดระบุชื่อผู้ถือและสามารถโอนเปลี่ยนมือได้
	วันที่ออกใบสำคัญแสดงสิทธิ	25 มกราคม 2564
	อายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ	3 ปี นับแต่วันที่ออกใบสำคัญแสดงสิทธิ
	วันสิ้นสุดอายุใบสำคัญแสดงสิทธิ	24 มกราคม 2567
	อัตราการใช้สิทธิ	ใบสำคัญแสดงสิทธิจำนวน 1 หน่วย มีสิทธิซื้อหุ้นสามัญเพิ่มทุนของ AS ได้ 1 หุ้น (เว้นแต่กรณีมีการปรับสิทธิตามเงื่อนไขการปรับสิทธิ) ในกรณีที่มีเศษของหุ้นสามัญหรือใบสำคัญแสดงสิทธิ จากการคำนวณ (หากมี) ให้ปัดเศษนั้นทิ้ง
	ระยะเวลาการใช้สิทธิ	กำหนดให้ใช้สิทธิได้ทุก ๆ 6 เดือน คือ วันที่ 25 มิถุนายน และ 25 ธันวาคม ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ เริ่มใช้สิทธิครั้งแรกวันที่ 25 มิถุนายน 2564 ใบสำคัญแสดงสิทธิที่เหลือจากการใช้สิทธิหรือไม่ถูกใช้สิทธิในวันกำหนดการใช้สิทธิใด ๆ สามารถสะสมเพื่อนำไปใช้สิทธิในวันกำหนดการใช้สิทธิครั้งต่อ ๆ ไปตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิใด ๆ ที่ไม่ถูกใช้สิทธิจะถูกยกเลิกและสิ้นผลไป โดยใบสำคัญแสดงสิทธิจะสามารถใช้สิทธิครั้งสุดท้ายได้ในวันที่ใบสำคัญแสดงสิทธิ มีอายุครบ 3 ปี หากวันดังกล่าวไม่ตรงกับวันทำการของบริษัท ให้เลื่อนวันกำหนดการใช้สิทธิเป็นวันทำการก่อนหน้าวันกำหนดการใช้สิทธิดังกล่าว
	ราคาการใช้สิทธิ	3.50 บาทต่อหุ้น (เว้นแต่กรณีมีการปรับสิทธิตามเงื่อนไขการปรับสิทธิ ^{1/})
	หมายเหตุ: 1/ ผู้ถือหุ้นสามารถศึกษาเงื่อนไขการปรับสิทธิได้ในข้อกำหนดสิทธิ ซึ่งปรากฏบนเว็บไซต์ของตลาดหลักทรัพย์ฯ	
วัน เดือน ปี ที่เกิดรายการ	บริษัทฯ จะเข้าทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer) ภายหลังจากที่บริษัทฯ ได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ทั้งนี้ บริษัทฯ จะทำการยกเลิกคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS ในกรณีที่เมื่อสิ้นสุดระยะเวลารับซื้อแล้วมีผู้แสดงเจตนาขายหุ้นสามัญของ AS น้อยกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 25.00 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของ AS	
เงื่อนไขในการเข้าทำรายการ	(1) บริษัทฯ ได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ให้บริษัทฯ ทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer) (2) บริษัทฯ ได้รับการอนุญาต และ/หรือผ่อนผันที่เกี่ยวข้องและจำเป็นตามที่กฎหมายกำหนดจาก หน่วยงานราชการ หรือหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง โดยมีเงื่อนไขในการผ่อนผันที่บริษัทฯ ยอมรับได้ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง คณะกรรมการการแข่งขันทางการค้า (3) บริษัทฯ ได้รับวงเงินสินเชื่อที่เพียงพอจากสถาบันการเงินเพื่อใช้เป็นแหล่งเงินทุนในการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS ซึ่งมีข้อกำหนดและเงื่อนไขของวงเงินสินเชื่อตามที่บริษัทฯ เห็นสมควรภายหลังจากที่เงื่อนไขบังคับก่อนสำเร็จครบถ้วนทุกข้อ บริษัทฯ จะทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS จาก ผู้ถือหลักทรัพย์ AS ทุกราย โดยบริษัทฯ จะยื่นประกาศเจตนาในการเข้าถือหลักทรัพย์เพื่อครอบงำกิจการ (ตามแบบ 247-3) และ/หรือคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ (ตามแบบ 247-4) ตามหลักเกณฑ์ที่สำนักงาน ก.ล.ต. และ/หรือคณะกรรมการกำกับตลาดทุนกำหนด นอกจากนี้ ในกรณีหากเงื่อนไขในการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer) ข้างต้นเป็นผลสำเร็จ และบริษัทฯ เริ่มทำคำเสนอซื้อ บริษัทฯ สามารถยกเลิกการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS หากมีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ดังต่อไปนี้เกิดขึ้น (1) มีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ เกิดขึ้นภายหลังจากยื่นคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และยังไม่พ้นระยะเวลารับซื้ออันเป็นเหตุหรืออาจเป็นเหตุให้เกิดความเสียหายอย่างร้ายแรงต่อฐานะหรือทรัพย์สิน	

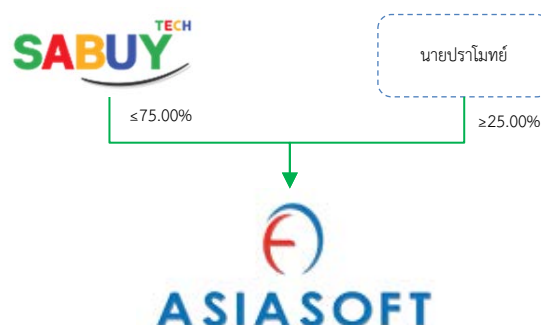
	ของ AS โดยเหตุการณ์หรือการกระทำดังกล่าวมิได้เกิดจากการกระทำของผู้ทำคำเสนอซื้อหรือการกระทำที่ผู้ทำคำเสนอซื้อต้องรับผิดชอบ (2) AS/ บริษัทย่อยของ AS จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลให้แก่ผู้ถือหุ้นในลักษณะที่มีใช้การดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย (3) AS มีการเสนอขายหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพ (นอกจากหุ้นสามัญเพิ่มทุนจากการใช้สิทธิแปลงสภาพตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่ออกให้แก่พนักงานของบริษัทและบริษัทย่อยอยู่ก่อนแล้ว) หรือชักชวนให้บุคคลอื่นเข้าซื้อหรือจองซื้อหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพของ AS ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม (4) AS/ บริษัทย่อยของ AS ก่อหนี้หรือเข้าทำ แก๊ซเพิ่มเติม หรือยกเลิกสัญญาที่มีนัยสำคัญกับบุคคลอื่น เว้นแต่เป็นการดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย (5) เหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ตามที่กำหนดในกฎ ระเบียบ และประกาศที่เกี่ยวข้องของ สำนักงาน ก.ล.ต.
--	--

ข้อมูลโครงสร้างการถือหุ้นก่อนเข้าทำรายการ และหลังเข้าทำรายการ ปรากฏดังนี้

โครงสร้างการถือหุ้นก่อนเข้าทำรายการ



โครงสร้างการถือหุ้นหลังเข้าทำรายการ



1.3 ลักษณะของสินทรัพย์ที่ได้มา

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“AS”)	
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - งามคำแหง ชั้นที่ 18 ห้องเลขที่ 3 - 8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร	
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจเป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) อันดับหนึ่งในประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ และอันดับสองในประเทศมาเลเซีย และประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน AS ให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย	
เลขทะเบียน	0107550000050	
วันจดทะเบียนบริษัท	17 พฤษภาคม 2550	
ทุนจดทะเบียน	256,503,736.50 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจดทะเบียนทั้งหมดจำนวน 513,007,473 หุ้น	
ทุนชำระแล้ว	253,358,257.00 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญชำระแล้วทั้งหมดจำนวน 506,716,514 หุ้น	
กรรมการ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง
	นายปราโมทย์ สุตจิตพร	ประธานกรรมการ
	นายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ	กรรมการที่เป็นผู้บริหาร
	นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ชื่นติวังค์	ประธานกรรมการตรวจสอบและกรรมการอิสระ
	นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการตรวจสอบและกรรมการอิสระ
	พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการตรวจสอบและกรรมการอิสระ
	นายสันติธร บุญเจือ	กรรมการ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (“AS”) ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาท และได้เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม 2550 ด้วยทุนจดทะเบียน 316.00 ล้านบาท มีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี (Personal computer: PC) และโมบายล์เกม โดยมีลักษณะการประกอบธุรกิจเป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) หรือเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนากับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบเวิร์ฟเวอร์ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลักและข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม

1.4 ความสมเหตุสมผลของการเข้าทำรายการ

บริษัทฯ มีความประสงค์จะลงทุนใน AS ซึ่งเป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) อันดับหนึ่งในประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ และอันดับสองในประเทศมาเลเซีย และประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน AS ให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย โดยให้บริการในลักษณะที่ผู้เล่นเกมเล่นได้โดยไม่ค่าใช้จ่าย (Free to Play) และมีการขายสิ่งของต่าง ๆ ภายในเกม ซึ่งเป็น Platform ที่ทำให้เกิดการซื้อขายขนาดเล็ก (Micro-transaction) และลูกค้าที่มีการซื้อซ้ำ (Repeat Customer) จำนวนมาก รวมถึงการขยายธุรกิจของ AS ซึ่งทำให้เกิดการใช้บริการชำระเงิน และสร้างฐานข้อมูลของลูกค้าเป็นจำนวนมาก ซึ่งจะเปิดโอกาสให้บริษัทฯ สามารถขยายระบบนิเวศทางธุรกิจของบริษัทฯ จากการเข้าถึงฐานลูกค้าที่ใหญ่ขึ้น และสามารถนำเสนอสินค้าและบริการได้หลากหลายมากขึ้น ดังนั้น เมื่อรวมระบบนิเวศทางธุรกิจของทั้งสองบริษัทเข้าด้วยกัน จะเพิ่มโอกาสในการเติบโตของรายได้ และกระแสเงินสดของบริษัทฯ อีกทั้งเพิ่มโอกาสในการสร้างผลตอบแทน อัตราการเติบโตของสินทรัพย์ ผลกำไร และกระแสเงินสดให้แก่บริษัทฯ และผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ได้อย่างต่อเนื่องในระยะยาว

ทั้งนี้ ปัจจุบันบริษัทฯ ได้ส่งตัวแทนเข้าไปดำรงตำแหน่งกรรมการใน AS 1 ท่าน จากจำนวนกรรมการทั้งหมด 6 ท่าน ได้แก่ นายสันติธร บุญเจือ โดยการแต่งตั้งในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2566 ของ AS เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2566

โดยการเข้าทำรายการดังกล่าวบริษัทฯ จะชำระมูลค่าสิ่งตอบแทนทั้งหมดเป็นเงินสดให้แก่ผู้ขาย มูลค่ารวมของสิ่งตอบแทนที่บริษัทฯ จะต้องชำระในการเข้าทำธุรกรรมการลงทุนในหลักทรัพย์ AS จะมีจำนวน ไม่เกิน 4,771.10 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทฯ ได้รับแจ้งจากการเจรจาระหว่างบริษัทฯ และนายปราโมทย์ สุตจิตพร ผู้ถือหุ้นใหญ่และประธานกรรมการ AS ว่านายปราโมทย์ สุตจิตพร จะทำหนังสือแสดงเจตจำนงว่าจะยังคงถือหุ้นในสัดส่วนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 25.00 โดยปัจจุบันอยู่ระหว่างการจัดทำหนังสือแสดงเจตจำนงดังกล่าว ดังนั้น ในการทำคำเสนอซื้อของบริษัทฯ ครั้งนี้ บริษัทฯ จะสามารถเข้าถือหุ้นได้ไม่เกินร้อยละ 75.00 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของ AS มูลค่าของรายการดังกล่าวจึงมีจำนวนรวมทั้งสิ้นไม่เกิน 4,771.10 ล้านบาท¹ แต่ในกรณีที่นายปราโมทย์ สุตจิตพร ตอรับคำเสนอซื้อหุ้นสามัญและ AS-W2 ครั้งนี้ ในการเข้าซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดอาจมีมูลค่าทั้งสิ้นไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท โดยแหล่งเงินทุนที่ใช้ในการเข้าทำธุรกรรมจะมาจากวงเงินสินเชื่อจากสถาบันการเงิน อันจะก่อให้เกิดภาระหนี้สิน และดอกเบี้ยจ่ายของบริษัทฯ โดยจะส่งผลให้อัตราหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (Debt to Equity Ratio: D/E) ของบริษัทฯ เท่ากับ 1.21 เท่า ในกรณีที่ยอดวงเงินสินเชื่อของมูลค่าการเข้าทำรายการ

1

จำนวนหุ้นปัจจุบัน	506,716,514 หุ้น
+จำนวน AS-W2	4,961,539 หน่วย
จำนวนหุ้นหลังจากมีการใช้สิทธิ AS-W2	511,678,053 หุ้น
-จำนวนหุ้นสัดส่วนร้อยละ 25.00 ของคุณปราโมทย์	127,919,513 หุ้น
-จำนวนหุ้นสัดส่วนร้อยละ 24.84 ของ SABUY	125,861,258 หุ้น
จำนวนหุ้นคงเหลือที่บริษัทฯ จะต้องทำคำเสนอซื้อ	257,897,282 หุ้น
ราคาเสนอซื้อ	18.50 บาท
รวมมูลค่าการเข้าทำรายการ	4,771,099,712.38 บาท

เท่ากับไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท และเท่ากับ 1.01 เท่า ในกรณีที่ยอดวงเงินสินเชื่อของมูลค่าการเข้าทำรายการเท่ากับไม่เกิน 4,881.10 ล้านบาท จากปัจจุบันเท่ากับ 0.61 เท่า คำนวณจากงบการเงินของบริษัทฯ ณ 31 ธันวาคม 2565 อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบกับประโยชน์ของการที่ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมของ AS ซึ่งจะสามารถขยายระบบนิเวศทางธุรกิจของบริษัทฯ และขยายผลิตภัณฑ์และบริการให้ครอบคลุม อันจะนำมาซึ่งการเติบโตของรายได้และกระแสเงินสดของบริษัทฯ

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่า การทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS เป็นการเข้าทำรายการที่มีความสมเหตุสมผลและเป็นไปเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้นทั้งหมดของบริษัทฯ ในระยะยาว

1.5 ข้อดีของการเข้าทำรายการ

1) บริษัทฯ จะมีอำนาจควบคุม AS ในฐานะผู้ถือหุ้นใหญ่ และได้รับรายได้จากการประกอบกิจการของ AS

เมื่อบริษัทฯ เข้าซื้อหุ้นสามัญทั้งหมดของ AS ผ่านการทำคำเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข จะส่งผลให้การเงินรวมของบริษัทฯ สะท้อนผลประกอบการของ AS ซึ่งมีผลประกอบการที่ดี โดยมีกำไรอย่างต่อเนื่อง เห็นได้จากอัตรากำไรขั้นต้นและอัตรากำไรสุทธิ ซึ่งแม้จะมีอัตราลดลงเนื่องจากในปี 2563 ได้รับผลกระทบเชิงลบมากจากการสถานการณ์โรคระบาดโควิด - 19 ซึ่งมีมาตรการล็อกดาวน์เข้มงวด ซึ่งส่งผลเชิงลบกับผลประกอบการของ AS และปี 2564 ซึ่งยังได้รับผลกระทบเชิงลบจากการสถานการณ์โควิด -19 ซึ่งแม้จะลดลงเนื่องจากมีการผ่อนคลายมาตรการลง รวมถึงในปี 2565 แม้จะมีอัตรากำไรลดลง เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด -19 คลี่คลาย และมีการยกเลิกมาตรการและเปิดประเทศเต็มรูปแบบในจึงส่งผลให้จำนวนผู้เล่นเกมลดลงเนื่องจากการยกเลิกมาตรการ Work From Home ในส่วนใหญ่ของกลุ่มลูกค้า แต่ AS ยังคงมีผลประกอบการดีและมีผลกำไรจากการประกอบธุรกิจ นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาอัตราส่วนสภาพคล่องของ AS พบว่า AS สามารถรักษาระดับสัดส่วนสภาพคล่องได้มากกว่าหนึ่งเท่า และสามารถรักษาอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นได้ไม่เกิน 1.00 เท่า ซึ่งแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างเงินทุนที่แข็งแกร่ง ดังนั้น การได้มาซึ่งหุ้นสามัญใน AS จะช่วยให้ผลการดำเนินงานและฐานะการเงินรวมของบริษัทฯ แข็งแรงมากขึ้น อีกทั้ง ยังเป็นการเพิ่มโอกาสในการสร้างผลตอบแทน ผลกำไร และกระแสเงินสดให้แก่บริษัทฯ และผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ได้ในระยะยาว

2) การสนับสนุนการขยายธุรกิจการชำระเงิน (Payment) ของบริษัทฯ จากฐานลูกค้าในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของ AS

เนื่องจาก AS เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย โดย AS มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีหรือคอมพิวเตอร์ และแพลตฟอร์มโทรศัพท์มือถือ ซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ @Cash ระบบชำระเงินออนไลน์ (E-Payment) ระบบกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Wallet System) เป็นต้น จึงเป็นการเปิดโอกาสให้บริษัทฯ สามารถขยายธุรกิจการชำระเงิน โดยการร่วมเป็นช่องทางการจัดจำหน่ายและเป็นแพลตฟอร์มการชำระเงินให้กับลูกค้าของ AS ซึ่งจะเป็นการขยายฐานลูกค้าจากในประเทศไทยออกสู่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หากบริษัทฯ สามารถผนวกช่องทางการชำระเงินของ AS เข้ากับการบริการของบริษัทฯ ได้ จะทำให้บริษัทฯ ได้ประโยชน์จากการเข้าถึงฐานลูกค้าที่ใหญ่ขึ้น และจะสามารถนำเสนอสินค้าและบริการได้หลากหลายมากขึ้น

3) การลงทุนใน AS เป็นการลงทุนในธุรกิจและอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโตในอนาคต และเท่าทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีและดิจิทัล

ตลาดเกมของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถูกประมาณการว่าจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปีเท่ากับร้อยละ 8.50 ต่อปี ตลอดระยะเวลาระหว่างปี 2565 – 2570¹ โดยปัจจัยที่สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคนี้ นอกเหนือจากการระบาดของโควิด-19 ได้แก่ การเติบโตของการลงทุนในสาธารณูปโภคด้านอินเทอร์เน็ต เช่น การลงทุนในเทคโนโลยีประเภท 5G ในปี 2020 ในภูมิภาค และการลงทุนในอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wireless Network) ซึ่งการลงทุนดังกล่าวทำให้อัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Internet Penetration Rate) ของประชากรเพิ่มมากขึ้น และเมื่อรวมกับต้นทุนค่าสมาร์ตโฟนที่ถูกลง ประชากรจึงสามารถเข้าถึงตลาดเกมออนไลน์มากขึ้น อีกหนึ่งปัจจัยที่สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคนี้ คือ ความนิยมในการแข่งขันกีฬาที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การเกิดขึ้นของกีฬาประเภท eSports ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน ทั้งนี้ ธุรกิจเกมออนไลน์จะสร้างเม็ดเงินมหาศาลจากการซื้อของภายในแอปพลิเคชัน การจ่ายซื้อเพื่อดาวโหลดซอฟต์แวร์การติดตามเป็นสมาชิก (Subscription) หรือแม้แต่การขายโฆษณาที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น ประกอบการทิศทางการพัฒนาธุรกิจของ AS สอดคล้องกับกระแสของโลกออนไลน์และการดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบัน โดยการขยายธุรกิจเข้าสู่กลุ่มธุรกิจ Blockchain and Innovation Technologies รวมถึงการลงทุนในนวัตกรรมและเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเฉพาะแพลตฟอร์มด้านเทคโนโลยีการตลาด (Mar Tech) และแพลตฟอร์ม Metaverse ซึ่งจะมีบทบาทสำคัญในโลกออนไลน์ในอนาคต รวมถึงการเข้าสู่การพัฒนาเกม Web 3.0 ซึ่งเป็นการต่อยอดจากการดำเนินธุรกิจ Blockchain and Innovation Technologies ซึ่งจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมได้มากขึ้น โดยจะมีฐานลูกค้าเพิ่มขึ้นซึ่งเป็นกลุ่มลูกค้าประเภท play-to-earn เนื่องจากการเล่นเกมจะสามารถเชื่อมต่อกับกระเป๋าเงินดิจิทัลและสามารถนำเงินในเกมไปใช้จ่ายนอกเหนือเกมนั้น ๆ ได้ ทั้งนี้ AS ถือเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ในตลาดภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ดังนั้น การที่บริษัทฯ ลงทุนในกิจการของ AS ซึ่งถือเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหญ่ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมอันดับต้น ๆ ของประเทศ ไทย จึงเป็นการลงทุนในธุรกิจและอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโตในอนาคต และเท่าทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีและดิจิทัล

4) เป็นการต่อยอดธุรกิจการตลาดและสื่อดิจิทัลภายใต้ระบบนิเวศของบริษัทฯ โดยใช้กลยุทธ์และการตลาดในรูปแบบเกม (Gamification Marketing) และการทำตลาดในรูปแบบระบบจัดการลูกค้าสัมพันธ์หรือการทำโปรแกรมความภักดี (Loyalty Program)

การที่บริษัทฯ ได้เป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับ AS นั้นจะเป็นการต่อยอดธุรกิจการตลาดและสื่อดิจิทัลของบริษัทในกลุ่ม โดยการนำจุดแข็งของ AS ซึ่งได้แก่ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการให้บริการเกมออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์เข้ากับกลยุทธ์ทางการตลาดในรูปแบบเกม (Gamification Marketing) ซึ่งเป็นการประยุกต์หลักการเกมในการสร้างกลยุทธ์ทางการตลาดที่สามารถมอบประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับลูกค้า นอกจากนี้ บริษัทฯ จะสามารถต่อยอดธุรกิจเกมออนไลน์เข้ากับธุรกิจระบบจัดการลูกค้าสัมพันธ์ (Customer Relationship Management) หรือการทำโปรแกรมความภักดี (Loyalty Program) ร่วมกับธุรกิจในกลุ่มบริษัท โดยผนวกฐานลูกค้าและการให้บริการของ AS เข้ากับฐานลูกค้าและผลิตภัณฑ์ของกลุ่มบริษัทปัจจุบันเพื่อต่อยอดด้านระบบการบริหารฐานลูกค้าและความสัมพันธ์กับลูกค้า

¹ ข้อมูลจากรีพอร์ตเรื่อง Mordor Intelligence (Southeast Asia Gaming Market - Growth, Trends, Covid-19 Impact, and Forecasts of Mordor Intelligence)
และงานวิจัยเรื่อง Southeast Asia Gaming Market-Growth, Trends, COVID-19 Impact, and Forecast (2023-2028) โดย เว็บไซต์ Researchandmarkets.com

ดังนั้น การผนวกความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ของบริษัทในกลุ่มด้านการตลาดและสื่อดิจิทัล เข้ากับ AS ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในด้านเกม จะทำให้เกิดผลิตภัณฑ์และบริการรูปแบบใหม่ ๆ ภายใต้กลุ่มบริษัท ซึ่งจะเปิดโอกาสให้บริษัทฯ สามารถขยายระบบนิเวศทางธุรกิจของบริษัทฯ จากการเข้าถึงฐานลูกค้าที่ใหญ่ขึ้น การพัฒนาและต่อยอดธุรกิจของกลุ่มบริษัท ตลอดจนนำเสนอสินค้าและบริการที่หลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น ซึ่งจะเสริมความแข็งแกร่งในการดำเนินงานของบริษัทฯ อันจะนำไปสู่การเติบโตของรายได้ และกระแสเงินสดของบริษัทฯ และเป็นประโยชน์ต่อผู้ถือหุ้น

1.6 ข้อเสียของการเข้าทำรายการ

- 1) ราคาซื้อขายหุ้นสามัญของ AS และใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ในตลาดหลักทรัพย์ฯ มีราคาต่ำกว่าราคาเสนอซื้อ

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้พิจารณามูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS โดยใช้วิธีมูลค่าปัจจุบันกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow – DCF) พบว่ามูลค่ายุติธรรมของหุ้น AS ประเมินโดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระซึ่งเป็นมูลค่ายุติธรรมที่สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้เข้ามาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) สัดส่วนร้อยละ 10.00 อยู่ในช่วงราคา 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ดังนั้น เมื่อเทียบกับราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น ซึ่งต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมที่สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้เข้ามาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) บริษัทฯ จึงได้หุ้นสามัญ AS มาในราคาที่สมเหตุสมผล

ในส่วนของการได้มาซึ่งใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS-W2 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้พิจารณามูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS-W2 โดยใช้วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes พบว่า ช่วงราคายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้น AS-W2 นั้น อยู่ในช่วง 11.16 – 11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเสนอซื้อ AS-W2 ที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย จะเห็นได้ว่าบริษัทฯ ได้ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS-W2 ในราคาที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมอย่างมีนัยสำคัญ เพื่อให้ได้หุ้นสามัญของ AS ในสัดส่วนที่ต้องการคือมากกว่าร้อยละ 25.00 ซึ่งจะทำให้บริษัทฯ มีอำนาจควบคุมใน AS บริษัทฯ อาจต้องใช้ระยะเวลานานในการรวบรวม และการซื้อในปริมาณมากนั้นจะส่งผลให้เกิดความผันผวนต่อราคาตลาดของใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้น AS-W2 ที่ซื้อขายในกระดานหลักได้

- 2) บริษัทฯ จะมีภาระทางการเงินที่เกิดขึ้นจากการเข้าทำธุรกรรม

ในการเข้าทำธุรกรรมในครั้งนี้ บริษัทฯ จะจ่ายชำระเป็นเงินสดจำนวนไม่เกิน 4,771.10 ล้านบาท ซึ่งมีแหล่งเงินทุนจากวงเงินสินเชื่อจากสถาบันการเงิน ซึ่งจะส่งผลให้บริษัทฯ มีอัตราส่วนหนี้สินรวมต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (Debt to Equity: D/E) เท่ากับ 1.01 เท่า จากเดิม 0.61 เท่า แต่ในกรณีที่นายปราโมทย์ สุดจิตพร ตอบรับคำเสนอซื้อหุ้นสามัญและ AS-W2 ครั้งนี้ในการเข้าซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดอาจมีมูลค่าทั้งสิ้นไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท โดยจะส่งผลให้อัตรา D/E ของบริษัทฯ เท่ากับ 1.21 เท่า และอัตราหนี้สินที่มีภาระดอกเบี้ยต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (Interest Bearing Debt to Equity: IBD/E) เท่ากับ 0.88 เท่า จากเดิม 0.48 เท่า แต่ในกรณีที่ยอดวงเงินสินเชื่อเท่ากับไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท จะเท่ากับ 1.07 เท่า คำนวณจากงบการเงิน ณ 31 ธันวาคม 2565 เพิ่มขึ้นภายหลังการเข้าทำรายการ ซึ่งสะท้อนหนี้สินที่เกิดจากแหล่งเงินกู้ในเข้าทำรายการดังกล่าว

1.7 ความเสี่ยงของการเข้าทำรายการ

1.7.1 ความเสี่ยงก่อนเข้าทำรายการ

ความเสี่ยงที่เงื่อนไขบังคับก่อนเข้าทำรายการจะไม่ประสบความสำเร็จ หรืออาจเกิดความล่าช้า

การเข้าทำรายการมีเงื่อนไขบังคับสำคัญก่อนเข้าทำรายการ ได้แก่

- (1) บริษัทฯ ได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ให้บริษัทฯ ทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer)
- (2) บริษัทฯ ได้รับการอนุญาต และ/หรือผ่อนผันที่เกี่ยวข้องและจำเป็นตามที่กฎหมายกำหนดจาก หน่วยงานราชการ หรือหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง โดยมีเงื่อนไขในการผ่อนผันที่บริษัทฯ ยอมรับได้ ซึ่งรวมถึงแต่ ไม่จำกัดเพียง คณะกรรมการการแข่งขันทางการค้า
- (3) บริษัทฯ ได้รับวงเงินสินเชื่อที่เพียงพอจากสถาบันการเงินเพื่อใช้เป็นแหล่งเงินทุนในการทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS ซึ่งมีข้อกำหนดและเงื่อนไขของวงเงินสินเชื่อตามที่บริษัทฯ เห็นสมควรภายหลังจากที่เงื่อนไขบังคับก่อนสำเร็จ ครบถ้วนทุกข้อ

บริษัทฯ จะทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS จาก ผู้ถือหลักทรัพย์ AS ทุกราย โดยบริษัทฯ จะยื่นประกาศเจตนาในการเข้า ถือหลักทรัพย์เพื่อครอบงำกิจการ (ตามแบบ 247-3) และ/หรือข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ (ตามแบบ 247-4) ตาม หลักเกณฑ์ที่สำนักงาน ก.ล.ต. และ/หรือคณะกรรมการกำกับตลาดทุนกำหนด

นอกจากนี้ ในกรณีหากเงื่อนไขในการทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer) ขาดต้นเป็นผลสำเร็จ และบริษัทฯ เริ่มทำข้อเสนอซื้อ บริษัทฯ สามารถ ยกเลิกการทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS หากมีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ดังต่อไปนี้เกิดขึ้น

- (1) มีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ เกิดขึ้นภายหลังจากยื่นข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และยังไม่พ้น ระยะเวลาสิบสองวันนับเป็นเหตุหรืออาจเป็นเหตุให้เกิดความเสียหายอย่างร้ายแรงต่อฐานะหรือทรัพย์สินของ AS โดย เหตุการณ์หรือการกระทำดังกล่าวมิได้เกิดจากการกระทำของผู้ทำข้อเสนอซื้อหรือการกระทำที่ผู้ทำข้อเสนอซื้อ ต้องรับผิดชอบ
- (2) AS/ บริษัทย่อยของ AS จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลให้แก่ผู้ถือหุ้นในลักษณะที่มีใช้การดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
- (3) AS มีการเสนอขายหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพ (นอกจากหุ้นสามัญเพิ่มทุนจากการใช้สิทธิแปลงสภาพ ตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่ออกให้แก่พนักงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอยู่ก่อนแล้ว) หรือชักชวนให้บุคคลอื่นเข้า ซื้อหรือจองซื้อหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพของ AS ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม
- (4) AS/ บริษัทย่อยของ AS ก่อหนี้หรือเข้าทำ แก่ไขเพิ่มเติม หรือยกเลิกสัญญาที่มีนัยสำคัญกับบุคคลอื่น เว้นแต่เป็น การดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
- (5) เหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ตามที่กำหนดในกฎ ระเบียบ และประกาศที่เกี่ยวข้องของ สำนักงาน ก.ล.ต.

ดังนั้น หากบริษัทฯ ไม่สามารถทำให้เงื่อนไขบังคับก่อนเข้าทำรายการสำเร็จลุล่วงได้ การทำรายการก็จะไม่ประสบความสำเร็จ หรือเกิดความล่าช้า

1.7.2 ความเสี่ยงหลังเข้าทำรายการ

- 1) ความเสี่ยงผลตอบแทนที่จะได้รับจากการลงทุนในอนาคตไม่เป็นไปตามคาดหวัง เนื่องจากความเสี่ยงทางธุรกิจของ AS ในการประกอบธุรกิจในฐานะผู้ให้บริการเกมออนไลน์ AS มีความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ ดังนี้ 1) ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่ AS ได้ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ ซึ่งมูลค่าการลงทุนเริ่มต้น (Initial Investment) มีจำนวนค่อนข้างสูง 2) ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและการเข้าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ในการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Bandwidth) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต 3) ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือเป็นผู้พัฒนาเกมออนไลน์ด้วยตนเอง และ 4) ความเสี่ยงด้านการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ โดยผู้ประกอบการบางรายลักลอบนำเข้าโปรแกรมออนไลน์ที่ AS ได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครื่องแม่ข่าย (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการต่ำกว่า ดังนั้น ความเสี่ยงในการดำเนินธุรกิจของ AS ดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานของ AS และทำให้ผลตอบแทนที่จะได้รับจากการลงทุนในอนาคตไม่เป็นไปตามคาดหวัง เช่น เมื่ออัตราผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นต่ำกว่าที่บริษัทฯ คาดการณ์ไว้ รวมถึงอาจส่งผลให้อัตราการจ่ายปันผลไม่เป็นไปตามคาดหวัง และจะทำให้ระยะเวลาการคืนทุนจากการลงทุนดังกล่าวนี้ขยายออกไปยาวนานกว่าที่บริษัทฯ ประเมินการไว้ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม AS จะให้ความสำคัญกับการคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด และใช้ประสบการณ์ในการคัดเลือกเกมอย่างละเอียดรอบคอบเพื่อลดความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่ลงทุน สำหรับความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต AS เลือกใช้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายใหญ่ที่มีคุณภาพ อีกทั้งในปัจจุบัน AS มีทางเลือกในการใช้บริการแบบคลาวด์เพื่อเป็นแผนสำรองเมื่อเกิดปัญหา ในส่วนของความเสี่ยงด้านลิขสิทธิ์และการต่อสัญญานั้น AS ได้ปฏิบัติตามสัญญาลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงในการถูกยกเลิกสัญญา และได้กำหนดให้ AS มีสิทธิต่อสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เป็นต้น

- 2) ความเสี่ยงที่การประสานธุรกิจระหว่างองค์กร (Synergy) ไม่เป็นไปตามแผน

เนื่องจากบริษัทฯ มีแผนการดำเนินการขยายธุรกิจเพื่อครอบคลุมทั้งการสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) ร่วมกับพันธมิตร หากการดำเนินขยายกิจการของบริษัทฯ หยุดชะงักหรือไม่เป็นไปตามแผน แผนดำเนินการของบริษัทฯ และ AS ซึ่งมีแผนในการขยายธุรกิจเพื่อสนับสนุนการดำเนินการแก่กันและกัน เช่น การใช้จุดเชื่อมโยง (Touch Point) ของบริษัทฯ ในการเชื่อมต่อการเติมเงินแบบออฟไลน์กับลูกค้าของ AS หรือการพัฒนาเป็นช่องทางทางการเงินระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของบริษัทฯ โดยใช้ประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญและฐานลูกค้าของ AS รวมทั้งการประสานธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการตลาดและสื่อดิจิทัลของบริษัทฯ เข้ากับธุรกิจเกมออนไลน์ของ AS เป็นต้น

- 3) ความเสี่ยงที่มูลค่า AS-W2 จะมีมูลค่าต่ำกว่าราคาเสนอซื้อ

เนื่องจากมูลค่ายุติธรรมของ AS-W2 คำนวณโดยใช้วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes พบว่ามูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิเท่ากับ 11.16 – 11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเสนอซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิ ซึ่งเท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย ราคาเสนอซื้อดังกล่าวสูงกว่าราคายุติธรรมตามทฤษฎี Black-Scholes อีกทั้ง บริษัทฯ จะใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคาใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น เมื่อรวมกับราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย จะเท่ากับไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เมื่อใช้สิทธิแปลงสภาพแล้ว และภายหลังเสร็จสิ้นการเสนอซื้อ อายุของ AS-W2 จะลดลงจากปัจจุบัน และสามารถใช้อำนาจแปลงสภาพได้อีกเพียง 1 ครั้งในวันที่ 25 ธันวาคม 2566 จึงอาจมีความ

เชื่อว่าราคาเสนอซื้อจะสูงกว่ามูลค่า AS-W2 มากเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการรับซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS แต่เนื่องด้วยข้อกำหนดการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดโดยสมัครใจ บริษัทฯ จะยังคงมีหน้าที่ในการรับซื้อ AS-W2 ที่ราคาสูงกว่ามูลค่ายุติธรรมนั้น

- 4) ความเสี่ยงที่ AS อาจไม่สามารถดำรงเงื่อนไขการเป็นบริษัทจดทะเบียนได้เนื่องจากอาจผิดเงื่อนไขการกระจายการถือหุ้นโดยผู้ถือหุ้นรายย่อย หรือ Free Float และอาจถูกมาตรการลงโทษหรือถูกเพิกถอนออกจากการเป็นบริษัทจดทะเบียน

เนื่องจากราคาเสนอซื้อหลักทรัพย์มีมูลค่าสูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของ AS ที่ประเมินโดยวิธีมูลค่าปัจจุบันกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow: DCF) จึงอาจมีผู้ถือหลักทรัพย์ของ AS ตอบรับคำเสนอซื้อจำนวนมากจนกระทั่งไม่สามารถดำรงเงื่อนไขการเป็นบริษัทจดทะเบียนได้เนื่องจากอาจผิดเงื่อนไขการกระจายการถือหุ้นโดยผู้ถือหุ้นรายย่อย หรือ Free Float และอาจถูกมาตรการลงโทษหรือถูกเพิกถอนออกจากการเป็นบริษัทจดทะเบียน อย่างไรก็ตาม มูลค่ายุติธรรมที่ประเมินโดยวิธีมูลค่าปัจจุบันกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow: DCF) ยังไม่ได้พิจารณาถึงโอกาสการก่อให้เกิดรายได้จากกลุ่มธุรกิจใหม่ที่ AS อยู่ระหว่างการดำเนินการเพื่อประกอบธุรกิจในกลุ่มธุรกิจใหม่ ได้แก่ Blockchain and Innovation Technologies, Media and Marketing การเปิดเกมส์ ซึ่งรวมถึงเกมส์ประเภท Web 3.0 และกลุ่มธุรกิจการลงทุนอื่น ๆ ซึ่งจะสามารถสร้างรายได้และผลตอบแทนให้แก่ AS ในอนาคต

1.8 ความสมเหตุสมผลของราคาเข้าทำรายการ

การเข้าลงทุนใน AS บริษัทฯ จะทำคำเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำคำเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) ซึ่งได้แก่ หุ้นสามัญทั้งหมด ในราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น รวมไปถึงใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 ในราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย และราคาใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมประเมินด้วยวิธีมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดที่ เท่ากับ 16.83 – 18.39 บาทต่อหุ้น แต่ต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมที่สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) สัดส่วนร้อยละ 10.00 อยู่ในช่วงราคา 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ซึ่งราคาเข้าทำรายการต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าราคาเข้าทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมด ใน AS เป็นราคาที่มีความสมเหตุสมผล ภายใต้สมมติฐานว่าบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 ที่ทำคำเสนอซื้อเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด โดยสำหรับการเข้าซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่าการประเมินมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 โดยใช้วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes พบว่ามูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิเท่ากับ 11.16 – 11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเสนอซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิซึ่งเท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย ราคาเสนอซื้อดังกล่าวสูงกว่าราคายุติธรรมตามทฤษฎี Black-Scholes อีกทั้ง บริษัทฯ จะใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคาใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น เมื่อรวมกับราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย ต้นทุนเข้าทำรายการซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 จะเท่ากับไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น ทั้งนี้ ภายใต้สมมติฐานว่าบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 ที่เสนอซื้อมาทั้งหมด เพื่อแปลงสภาพเป็นหุ้นสามัญ ซึ่งเป็นความประสงค์ของบริษัทฯ ในการเข้าทำรายการให้ได้มาซึ่งจำนวนหุ้นที่สูงที่สุดเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม พบว่าต้นทุนของการซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 และแปลงสภาพ AS-W2 ให้เป็นหุ้นสามัญ ต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมที่สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) สัดส่วนร้อยละ 10.00 อยู่ในช่วงราคา 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ดังนั้น เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญ AS ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่าแม้ว่าราคาซื้อ AS-W2 สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของ AS-W2 มาก แต่เมื่อเปรียบเทียบกับประโยชน์ที่จะได้รับจากการเข้าทำรายการและจะได้มาซึ่งอำนาจควบคุมและเป็นผู้ถือหุ้นใหญ่ของ AS ซึ่งจะส่งผลประโยชน์ต่อระบบนิเวศของบริษัทฯ

ทั้งนี้ในการทำคำเสนอซื้อหุ้นสามัญ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำคำเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) นั้น บริษัทฯ ต้องเสนอซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 ("AS-W2") จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วยด้วย โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS-W2 ตามทฤษฎี Black-Scholes ได้เท่ากับ 11.16-11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเสนอซื้อ AS-W2 ที่เท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย พบว่าราคาเสนอซื้อ AS-W2 สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของ AS-W2 ที่ประเมินตามทฤษฎี Black-Scholes ดังกล่าว อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงราคาในการได้มาซึ่งหุ้นสามัญของ AS ซึ่งประกอบด้วยราคาเสนอซื้อ AS-W2 ซึ่งเท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย และราคาใช้สิทธิในการซื้อหุ้นสามัญของ AS ซึ่งเท่ากับ 3.50 บาทต่อหุ้น รวมเป็น 18.50 บาทต่อหุ้นนั้น ต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญบวกราคาส่วนเพิ่มให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมที่ 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าราคาเสนอซื้อ AS-W2 ที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย มีความสมเหตุสมผลเพื่อที่จะได้มาซึ่งหุ้นสามัญของ AS ในอนาคต

ทั้งนี้ แนวทางในการควบคุมกิจการของบริษัทในอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมสื่อนานาชาติ พบว่า การควบคุมกิจการโดยการเข้าซื้อหุ้นเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมจะมีราคาเสนอซื้อที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมประมาณร้อยละ 27.00 – 46.00 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าราคาเสนอซื้อที่มีความสมเหตุสมผล

2. ลักษณะและรายละเอียดของรายการ

2.1 วัน เดือน ปี ที่เกิดรายการ

บริษัทฯ จะเข้าทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer) ภายหลังจากที่บริษัทฯ ได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ทั้งนี้ บริษัทฯ จะทำการยกเลิกคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS ในกรณีที่เมื่อสิ้นสุดระยะเวลารับซื้อแล้วมีผู้แสดงเจตนาขายหุ้นสามัญของ AS น้อยกว่าหรือเท่ากับร้อยละ 25.00 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของ AS

2.2 ภาพรวมของการเข้าทำรายการ

บริษัทฯ จะทำคำเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำคำเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) ซึ่งได้แก่ หุ้นสามัญทั้งหมด จำนวน 380,855,256 หุ้น หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 74.43 ของหุ้นที่ออกและจำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS ในราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น รวมไปถึงใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS ครั้งที่ 2 (“AS-W2”) จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วย ในราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย โดยในกรณีหากบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคา ใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น บริษัทฯ จะมีจำนวนหุ้นสามัญของ AS ที่เกิดจากการใช้สิทธิแปลงสภาพ จำนวน 4,961,539 หุ้น หรือคิดเป็นร้อยละ 0.97 ของหุ้นสามัญที่จำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS ภายหลังจากใช้สิทธิ AS-W2 และคิดเป็นสิทธิออกเสียงร้อยละ 0.97 ของจำนวนสิทธิออกเสียงทั้งหมดของ AS ภายหลังจากใช้สิทธิ AS-W2 ทั้งนี้ AS เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) อันดับหนึ่งในประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ และอันดับสองในประเทศมาเลเซีย และประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน AS ให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้รับแจ้งจากการเจรจาระหว่างบริษัทฯ และนายปราโมทย์ สุดจิตพร ผู้ถือหุ้นใหญ่และประธานกรรมการ AS ว่านายปราโมทย์ สุดจิตพร จะทำหนังสือแสดงเจตจำนงว่าจะยังคงถือหุ้นในสัดส่วนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 25.00 โดยปัจจุบันอยู่ระหว่างการจัดทำหนังสือแสดงเจตจำนงดังกล่าว ดังนั้น ในการทำคำเสนอซื้อของบริษัทฯ คราวนี้ บริษัทฯ จะสามารถเข้าถือหุ้นได้ไม่เกินร้อยละ 75.00 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS มูลค่าของรายการดังกล่าวจึงมีจำนวนรวมทั้งสิ้นไม่เกิน 4,771.10 ล้านบาท โดยบริษัทฯ จะชำระค่าตอบแทนจำนวนดังกล่าว เป็นเงินสดตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดในคำเสนอซื้อหลักทรัพย์และหลักเกณฑ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

โดยใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS-W2 มีรายละเอียดสำคัญ ดังนี้

ประเภทของใบสำคัญแสดงสิทธิ	ใบแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญเพิ่มทุนของ AS ครั้งที่ 2 (AS-W2) ที่จะจัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมของบริษัทตามสัดส่วนการถือหุ้น (โดยไม่คิดมูลค่า)
ชนิดของใบสำคัญแสดงสิทธิ	ชนิดระบุชื่อผู้ถือและสามารถโอนเปลี่ยนมือได้
วันที่ออกใบสำคัญแสดงสิทธิ	25 มกราคม 2564
อายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ	3 ปี นับแต่วันที่ออกใบสำคัญแสดงสิทธิ
วันสิ้นสุดอายุใบสำคัญแสดงสิทธิ	24 มกราคม 2567
อัตราการใช้สิทธิ	ใบสำคัญแสดงสิทธิจำนวน 1 หน่วย มีสิทธิซื้อหุ้นสามัญเพิ่มทุนของ AS ได้ 1 หุ้น (เว้นแต่กรณีมีการปรับสิทธิตามเงื่อนไขการปรับสิทธิ) ในกรณีที่มีเศษของหุ้นสามัญหรือใบสำคัญแสดงสิทธิ จากการคำนวณ (หากมี) ให้ปัดเศษนั้นทิ้ง
ระยะเวลาการใช้สิทธิ	กำหนดให้ใช้สิทธิได้ทุก ๆ 6 เดือน คือ วันที่ 25 มิถุนายน และ 25 ธันวาคม ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ เริ่มใช้สิทธิครั้งแรกวันที่ 25 มิถุนายน 2564 ใบสำคัญแสดงสิทธิที่เหลือจากการใช้สิทธิหรือไม่ถูกใช้สิทธิในวันกำหนดการใช้สิทธิใด ๆ สามารถสะสมเพื่อนำไปใช้สิทธิในวันกำหนดการใช้สิทธิ

	ครั้งต่อ ๆ ไปตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิใด ๆ ที่ไม่ถูกใช้สิทธิจะถูกลบเลิกและสิ้นผลไป โดยใบสำคัญแสดงสิทธิจะสามารถใช้สิทธิครั้งสุดท้ายได้ในวันที่ใบสำคัญแสดงสิทธิ มีอายุครบ 3 ปี หากวันดังกล่าวไม่ตรงกับวันทำการของบริษัท ให้เลื่อนวันกำหนดการใช้สิทธิเป็นวันทำการก่อนหน้าวันกำหนดการใช้สิทธิดังกล่าว
ราคาการใช้สิทธิ	3.50 บาทต่อหุ้น (เว้นแต่กรณีมีการปรับสิทธิตามเงื่อนไขการปรับสิทธิ ^{1/})

หมายเหตุ: 1/ ผู้ถือหุ้นสามารถศึกษาเงื่อนไขการปรับสิทธิได้ในข้อกำหนดสิทธิ ซึ่งปรากฏบนเว็บไซต์ของตลาดหลักทรัพย์ฯ

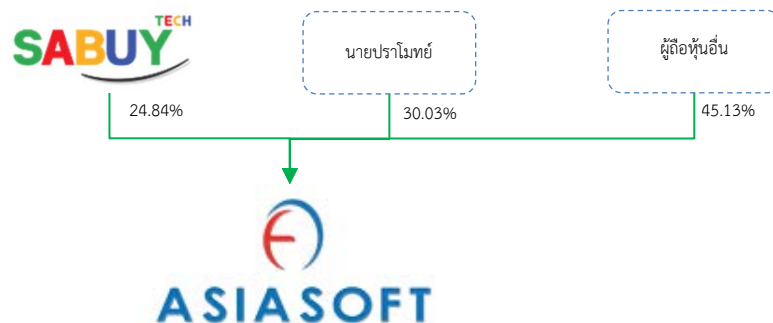
ทั้งนี้ บริษัทฯ อาจพิจารณาเสนอชื่อผู้แทนเพื่อรับการพิจารณาแต่งตั้งเป็นกรรมการใน AS เพิ่มเติมตามสัดส่วนการถือหุ้น เมื่อหรือภายหลังจากที่ธุรกรรมดังกล่าวเสร็จสมบูรณ์

2.3 คู่สัญญาและความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้อง

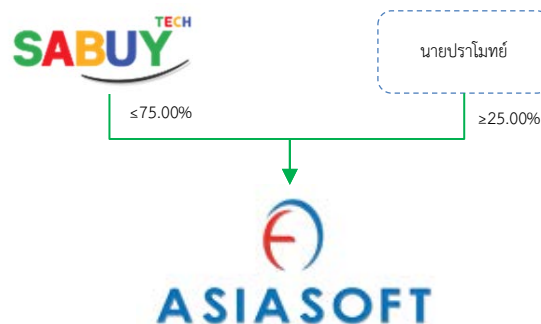
ผู้ซื้อ	บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (“บริษัทฯ” หรือ “SABUY”)
ผู้ขาย	ผู้ถือหลักทรัพย์ AS ทุกรายที่ตอบรับคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS
ความสัมพันธ์	ผู้ขาย รวมทั้งบุคคลที่เกี่ยวข้องกันของผู้ขาย ไม่มีความสัมพันธ์ใด ๆ กับบริษัทฯ และไม่ได้เป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกันของ บริษัทฯ ดังนั้น การเข้าทำธุรกรรมดังกล่าวจึงไม่เข้าข่ายเป็นรายการที่เกี่ยวข้องกันตามประกาศรายการที่เกี่ยวข้องกัน

ข้อมูลโครงสร้างการถือหุ้นก่อนเข้าทำรายการ และหลังเข้าทำรายการ ปรากฏดังนี้

โครงสร้างการถือหุ้นก่อนเข้าทำรายการ



โครงสร้างการถือหุ้นหลังเข้าทำรายการ



2.4 ประเภทและขนาดรายการ และการคำนวณขนาดรายการ

รายการดังกล่าวเข้าข่ายเป็นรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ของบริษัทฯ ตามประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติการของบริษัทจดทะเบียนในการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ พ.ศ. 2547 และประกาศคณะกรรมการกำกับตลาดทุนที่ ทจ. 20/2551 เรื่องหลักเกณฑ์ในการทำรายการที่มีนัยสำคัญที่เข้าข่ายเป็นการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน (รวมทั้งที่แก้ไขเพิ่มเติม) (“ประกาศรายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์”) โดยขนาดรายการของธุรกรรมแต่ละธุรกรรมซึ่งคำนวณจากงบการเงินรวมของบริษัทฯ ที่ได้รับการสอบทานจากผู้สอบบัญชีรับอนุญาตสำหรับงวดหกเดือน สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2565 ซึ่งคำนวณขนาดรายการได้สูงสุดเท่ากับร้อยละ 56.50 ตามเกณฑ์กำไรสุทธิจากการดำเนินงาน โดยเมื่อนำขนาดรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ในรอบระยะเวลา 6 เดือนย้อนหลังของบริษัทฯ มารวมกับรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ตามสารสนเทศฉบับนี้ ขนาดรายการรวมจะมีจำนวนเท่ากับร้อยละ 104.22 ตามเกณฑ์กำไรสุทธิจากการดำเนินงาน ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่คำนวณขนาดรายการได้สูงสุด ในการนี้เนื่องจากขนาดรายการมีมูลค่ามากกว่าร้อยละ 50.00 ดังนั้นบริษัทฯ จึงมีหน้าที่ต้องเปิดเผยข้อมูลรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ของบริษัทฯ ต่อตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (“ตลาดหลักทรัพย์ฯ”) ตามประกาศรายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน และขออนุมัติการเข้าทำรายการต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นด้วยคะแนนเสียงไม่น้อยกว่าสามในสี่ของจำนวนเสียงทั้งหมดของผู้ถือหุ้นที่มาประชุมและมีสิทธิออกเสียงลงคะแนน โดยไม่นับรวมส่วนของผู้ถือหุ้นที่มีส่วนได้เสีย พร้อมแต่งตั้งที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเพื่อให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการดังกล่าว และจัดส่งความเห็นดังกล่าวต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (“สำนักงาน ก.ล.ต.”) และตลาดหลักทรัพย์ฯ

ทั้งนี้ รายการดังกล่าวไม่เข้าข่ายเป็นรายการที่เกี่ยวข้องกัน เนื่องจากกลุ่มผู้ถือหุ้นเดิมของ AS ไม่เป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกันของบริษัทฯ ตามประกาศคณะกรรมการกำกับตลาดทุน ที่ ทจ.21/2551 เรื่อง หลักเกณฑ์ในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกันลงวันที่ 31 สิงหาคม 2551 และประกาศคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เรื่อง การเปิดเผยข้อมูลและการปฏิบัติการของบริษัทจดทะเบียนในรายการที่เกี่ยวข้องกัน พ.ศ. 2546 ลงวันที่ 19 พฤศจิกายน 2546 (“ประกาศรายการที่เกี่ยวข้องกัน”)

2.4.1 การคำนวณขนาดรายการตามประกาศรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์

ข้อมูลทางการเงินของ AS

(หน่วย: ล้านบาท)	บริษัทฯ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565	AS ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565
สินทรัพย์รวม	19,265.37	1,389.96
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	4,943.19	213.62
หนี้สินรวม	7,315.89	369.21
ส่วนของผู้ถือหุ้นที่ไม่มีอำนาจควบคุม (ถ้ามี)	2,453.21	57.56
สินทรัพย์ที่มีตัวตน (NTA)	4,553.08	749.57
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	358.39	268.56

การคำนวณรายการ

หลักเกณฑ์	สูตรคำนวณ	การคำนวณ (ล้านบาท)	ขนาดรายการ (ร้อยละ)
1. เกณฑ์มูลค่าสินทรัพย์ที่มีตัวตนสุทธิ (Net tangible asset – NTA)	$\frac{\text{NTA ของสินทรัพย์ที่ได้มา} \times \text{สัดส่วนที่ได้มา}}{\text{NTA ของบริษัทฯ}}$	$\frac{749.57 \times 75.40\%}{4,553.08}$	ร้อยละ 12.52
2. เกณฑ์กำไรสุทธิจากการดำเนินงาน	$\frac{\text{กำไรสุทธิของสินทรัพย์ที่ได้มา} \times \text{สัดส่วนที่ได้มา}}{\text{กำไรสุทธิของบริษัทฯ}}$	$\frac{268.56 \times 75.40\%}{358.39}$	ร้อยละ 56.50
3. เกณฑ์มูลค่ารวมของสิ่งตอบแทน	$\frac{\text{มูลค่ารวมของสิ่งตอบแทน} \times 100}{\text{สินทรัพย์รวมของบริษัทฯ}}$	$\frac{7,137.61 \times 100}{19,265.37}$	ร้อยละ 37.05
4. เกณฑ์มูลค่าหุ้นที่ออกเพื่อชำระราคาสินทรัพย์	$\frac{\text{จำนวนหุ้นที่ออกเพื่อชำระค่าสินทรัพย์} \times 100}{\text{จำนวนหุ้นที่ออกและชำระแล้วของบริษัทฯ}}$	ไม่ต้องคำนวณ	ไม่ต้องคำนวณ

2.4.2 รายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ย้อนหลัง 6 เดือน

วันที่ที่ประชุม คณะกรรมการอนุมัติ การเข้าทำรายการ	รายการ	ขนาดรายการตามเกณฑ์ (ร้อยละ)			
		NTA	กำไรสุทธิ	มูลค่ารวมของ สิ่งตอบแทน	มูลค่าหุ้น
10 ตุลาคม 2565	การเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัท เพย์โพสต์ เซอร์วิส จำกัด	0.01	0.16	0.04	-
10 ตุลาคม 2565	การเข้าซื้อสัญญาแฟรนไชส์ธุรกิจสะดวกส่งของทางหุ้นส่วนจำกัด เพย์พอยท์ เซอร์วิส	-	-	0.13	-
18 ตุลาคม 2565	การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของ บริษัท แอ็ดวานซ์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	1.43	4.82	1.53	-
1 พฤศจิกายน 2565	การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของ บริษัท เลิฟลิสซิ่ง จำกัด	3.61	19.04	3.56	-
1 พฤศจิกายน 2565	การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของ บริษัท แอ็ดวานซ์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	3.97	13.39	4.45	-
1 พฤศจิกายน 2565	การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของ บริษัท เอส.เค. อีวเมน รีซอร์สเซส เซอร์วิส จำกัด	0.23	1.42	0.26	-
9 ธันวาคม 2565	การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของ GHL System Berhard	2.59	3.45	3.06	-
17 กุมภาพันธ์ 2566	การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของ AS	0.39	4.54	1.80	-
17 กุมภาพันธ์ 2566	การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของ บริษัท อินโฟแกรมเมอร์ จำกัด	-	-	0.30	-
17 กุมภาพันธ์ 2566	การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของ บริษัท นิภาเทคโนโลยี จำกัด	0.06	0.02	1.32	-

17 กุมภาพันธ์ 2566	การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของ บริษัท เอสทู สมาร์ท จำกัด	0.25	0.88	0.12	-
17 กุมภาพันธ์ 2566	การเพิ่มทุนจดทะเบียนของ บริษัท สบาย มาสเตอร์ จำกัด	0.00	-	0.13	-
รวมขนาดรายการตามเกณฑ์		ร้อยละ 12.54	ร้อยละ 47.72	ร้อยละ 16.70	-

หมายเหตุ: ณ 30 มีนาคม 2566

เมื่อนำขนาดรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ในรอบระยะเวลา 6 เดือนย้อนหลังของบริษัทฯ มารวมกับรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ตามสารสนเทศฉบับนี้ ขนาดรายการรวมจะมีจำนวนเท่ากับร้อยละ 104.22 ตามเกณฑ์กำไรสุทธิจากการดำเนินงาน ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่คำนวณขนาดรายการได้สูงสุด ในการนี้เนื่องจากขนาดรายการมีมูลค่ามากกว่าร้อยละ 50.00 ดังนั้น บริษัทฯ จึงมีหน้าที่ต้องเปิดเผยข้อมูลรายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ของบริษัทฯ ต่อตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (“ตลาดหลักทรัพย์ฯ”) ตามประกาศรายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งทรัพย์สิน และขออนุมัติการเข้าทำรายการต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นด้วยคะแนนเสียงไม่ต่ำกว่าสามในสี่ของจำนวนเสียงทั้งหมดของผู้ถือหุ้นที่มาประชุมและมีสิทธิออกเสียงลงคะแนน โดยไม่นับรวมส่วนของผู้ถือหุ้นที่มีส่วนได้เสีย พร้อมแต่งตั้งที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเพื่อให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการดังกล่าว และจัดส่งความเห็นดังกล่าวต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (“สำนักงาน ก.ล.ต.”) และตลาดหลักทรัพย์ฯ

2.5 รายละเอียดของสินทรัพย์ที่ได้มา

บริษัทฯ จะเข้าลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่น จำกัด (มหาชน) (“AS”) ซึ่งประกอบธุรกิจเป็นให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) มีทุนจดทะเบียน 256,503,736.50 บาท โดยเข้าลงทุนในหุ้นสามัญทั้งหมดของบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (“AS”) โดยการทำคำเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำคำเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) ซึ่งได้แก่ หุ้นสามัญทั้งหมด จำนวน 380,855,256 หุ้น หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 74.43 ของหุ้นที่ออกและจำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS ในราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น รวมไปถึงใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS ครั้งที่ 2 (“AS-W2”) จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วย ในราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย โดยในกรณีหากบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคา ใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น บริษัทฯ จะมีจำนวนหุ้นสามัญของ AS ที่เกิดจากการใช้สิทธิแปลงสภาพ จำนวน 4,961,539 หุ้น หรือคิดเป็นร้อยละ 0.97 ของหุ้นสามัญที่จำหน่ายแล้วทั้งหมดของ AS ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 และคิด เป็นสิทธิออกเสียงร้อยละ 0.97 ของจำนวนสิทธิออกเสียงทั้งหมดของ AS ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 (รวมเรียกว่า “หลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS”) เมื่อธุรกรรมเสร็จสมบูรณ์ เมื่อหักสัดส่วนของผู้ถือหุ้นใหญ่ซึ่งอยู่ระหว่างการจัดทำหนังสือแสดงเจตจำนงว่าจะคงสัดส่วนการถือหุ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 25.00 ของหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของ AS จะทำให้บริษัทฯ จะเข้าถือหุ้นสามัญใน AS คิดเป็นสัดส่วนไม่เกินร้อยละ 75.00 ของจำนวนหุ้นที่ออกและจำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของ AS

1) ข้อมูลทั่วไปของ AS

ชื่อบริษัท	บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่น จำกัด (มหาชน) (“AS”)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	เลขที่ 51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้นที่ 18 ห้องเลขที่ 3 – 8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจเป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) อันดับหนึ่งในประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ และอันดับสองในประเทศมาเลเซีย และประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน AS ให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย
เลขทะเบียน	0107550000050
วันจดทะเบียนบริษัท	17 พฤษภาคม 2550
ทุนจดทะเบียน	256,503,736.50 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจดทะเบียนทั้งหมดจำนวน 513,007,473 หุ้น
ทุนชำระแล้ว	253,358,257.00 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญชำระแล้วทั้งหมดจำนวน 506,716,514 หุ้น
มูลค่าหุ้นที่ตราไว้ (หุ้นละ)	0.50 บาท

2) คณะกรรมการของ AS

ตารางแสดงรายชื่อคณะกรรมการของ AS ก่อนเข้าทำรายการ

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง
1	นายปราโมทย์ สุตจิตพร	ประธานกรรมการ
2	นายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ	กรรมการที่เป็นผู้บริหาร
3	นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	ประธานกรรมการตรวจสอบและกรรมการอิสระ
4	นางมลฤดี สุขพันธ์รัชต์	กรรมการตรวจสอบและกรรมการอิสระ
5	พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการตรวจสอบและกรรมการอิสระ
6	นายสันติธร บุญเจือ	กรรมการ

ทั้งนี้ บริษัทฯ ได้ส่งนายสันติธร บุญเจือ ซึ่งเป็นกรรมการผู้แทนจากบริษัทฯ เข้าไปดำรงตำแหน่งกรรมการซึ่งรับการอนุมัติจากผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2566 แล้ว นอกจากนี้ บริษัทฯ จะพิจารณาเสนอชื่อผู้แทนเพื่อรับการพิจารณาแต่งตั้งเป็นกรรมการใน AS เพิ่มเติม เมื่อหรือภายหลังจากที่ธุรกรรมดังกล่าวเสร็จสมบูรณ์และจะดำเนินการแจ้งให้นักลงทุนทราบภายหลัง

3) รายชื่อผู้ถือหุ้นของ AS

ตารางแสดงรายชื่อผู้ถือหุ้น (10 รายแรก) ของ AS ก่อนเข้าทำรายการ

ลำดับ	รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้นที่ถือ (หุ้น)	สัดส่วนร้อยละ
1	นายปราโมทย์ สุตจิตพร	152,178,929	30.03
2	บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	125,861,258	24.84
3	กองทุนเปิดบัวหลวงหุ้นระยะยาว	28,455,900	5.62
4	นางจารุณี ชินวงศ์วรกุล	26,021,000	5.14
5	กองทุนเปิดบัวหลวงเฟล็กซ์ibelเพื่อการเลี้ยงชีพ	12,704,000	2.51
6	กองทุนเปิด บัวหลวงหุ้นระยะยาว 75/25	10,966,600	2.16

ลำดับ	รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้นที่ถือ (หุ้น)	สัดส่วนร้อยละ
7	นางสาวธัญญรัตน์ อยู่แป้น	8,850,000	1.75
8	กองทุนเปิดบัวหลวงตราสารทุนเพื่อการเลี้ยงชีพ	7,811,200	1.54
9	นายอภิศักดิ์ เทพผดุงพร	6,200,000	1.22
10	นายเลิศชาย กันภัย	6,000,518	1.18
11	ผู้ถือหุ้นรายย่อย	121,667,109	24.01
รวม		506,716,514	100.00

ที่มา: รายชื่อผู้ถือหุ้น ณ วันที่ 29 มีนาคม 2566 (วันปิดสมุดทะเบียนผู้ถือหุ้น)

หมายเหตุ: บริษัทฯ ได้มีการซื้อหุ้นใน AS หลังจากการปิดสมุดทะเบียนผู้ถือหุ้น ข้อมูลผู้ถือหุ้นจึงอาจมีการคลาดเคลื่อน

ตารางแสดงรายชื่อผู้ถือหุ้นของ AS หลังเข้าทำรายการ

ลำดับ	รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้นที่ถือ (หุ้น)	สัดส่วนร้อยละ
1	บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	N/A	ไม่เกิน 75.00
2	นายปราโมทย์ สุดจิตพร	N/A	ไม่น้อยกว่า 25.00
3	ผู้ถือหุ้นอื่น	N/A	N/A
รวม (ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2)		511,678,053	100.00

4) ประวัติความเป็นมาและลักษณะการประกอบธุรกิจ

บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (“AS”) ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5.00 ล้านบาท และได้เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม 2550 ด้วยทุนจดทะเบียน 316.00 ล้านบาท มีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี (Personal computer: PC) และโมบายล์เกม โดยมีลักษณะการประกอบธุรกิจเป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) หรือเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น Audition Online, Cabal Online, ELYON SEA เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นสามารถแข่งขันและสนทนากับบุคคลอื่นที่อยู่ในเกมได้ทันที ผ่านระบบแชทเวอร์ซึ่งทำหน้าที่เก็บโปรแกรมเกมหลัก และข้อมูลส่วนใหญ่ของผู้เล่นเกม

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศจะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้น ๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ ในกรณีที่ต้องการให้บริการแก่ผู้เล่นหลายประเทศในภูมิภาคพร้อมกัน อย่างไรก็ตาม ด้วยกระแสการพัฒนาของเทคโนโลยี cloud computing ที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้นแต่มีราคาต่ำลง AS จึงปรับเปลี่ยนมาใช้บริการ Cloud Platform จากผู้ให้บริการ แทนการลงทุนซื้อและบริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ด้วยตนเอง

AS มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งบนแพลตฟอร์มพีซี (คอมพิวเตอร์) และแพลตฟอร์มโทรศัพท์มือถือซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ @Cash, ระบบชำระเงินออนไลน์ (E-Payment) ระบบกระเป๋าสตางค์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Wallet System) โดยจะเข้าไปยังระบบ PlayMall ซึ่งทำหน้าที่เสมือนกระเป๋าสตางค์กลางเพื่อใช้จ่ายซื้อไอเทมและบริการต่าง ๆ ในเกมที่ให้บริการภายใต้แบรนด์ PlayPark

5) โครงสร้างรายได้ของ AS

โครงสร้างรายได้	ปี 2563		ปี 2564		ปี 2565	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
รายได้จากการขายและให้บริการ	1,336.22	98.53	1,862.12	97.17	1,575.71	97.11
รายได้อื่น	19.96	1.47	54.33	2.83	46.89	2.89
รวมรายได้	1,356.18	100.00	1,916.44	100.00	1,622.60	100.00

ที่มา: งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565

รายได้ของ AS แบ่งออกเป็น 2 ส่วน 1) รายได้หลักกว่าร้อยละ 90.00 ของรายได้รวมมาจากรายได้จากการขายและให้บริการให้กับลูกค้าภายนอก ซึ่งมาจาก 3 ส่วนงานหลัก ๆ ได้แก่ (1) ส่วนงานเกมออนไลน์ ที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามสัญญาสิทธิการเผยแพร่เกมกับผู้พัฒนาเกม (2) ส่วนงานตัวแทนจำหน่าย ซึ่งเป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางการชำระเงิน (3) ส่วนอื่น ๆ 2) รายได้อื่น ๆ เช่น รายได้สนับสนุนการตลาด และรายได้จากการบริหารสื่อโฆษณาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

อย่างไรก็ดี ในปี 2566

6) ฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานในอดีต

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระทำการวิเคราะห์ผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงินของ AS ซึ่งเป็นงบการเงินปี 2563 – 2565 ที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชีรับอนุญาต คือ บริษัท มาซาร์ส จำกัด มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

➤ งบแสดงฐานะการเงินของ AS ระหว่างปี 2563 – 2565

หน่วย : ล้านบาท	31 ธันวาคม 2563		31 ธันวาคม 2564		31 ธันวาคม 2565	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
สินทรัพย์						
เงินสด	324.77	39.93	602.90	45.32	605.62	43.57
ลูกหนี้การค้า	43.59	5.36	89.77	6.75	78.21	5.63
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	-	-	3.00	0.22
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	278.73	34.27	406.89	30.59	310.88	22.37
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	4.65	0.57	13.08	0.98	58.24	4.19
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	35.25	4.33	30.02	2.26	43.93	3.16
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	686.99	84.47	1,142.66	85.89	1,099.88	79.13
เงินฝากธนาคารติดภาระค้ำประกัน	5.37	0.66	-	-	-	-
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	11.76	1.45	10.57	0.79	10.12	0.73
เงินลงทุนในกิจการร่วมค้า	-	-	-	-	8.90	0.64
อุปกรณ์	13.51	1.66	15.86	1.19	33.11	2.38
สินทรัพย์สิทธิการใช้	17.60	2.16	13.68	1.03	19.74	1.42
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	69.32	8.52	134.29	10.09	206.88	14.88
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี	3.79	0.47	9.41	0.71	6.74	0.48
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	4.95	0.61	3.85	0.29	4.59	0.33
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	126.30	15.53	187.66	14.11	290.08	20.87
รวมสินทรัพย์	813.29	100.00	1,330.32	100.00	1,389.96	100.00
หนี้สิน						

หน่วย : ล้านบาท	31 ธันวาคม 2563		31 ธันวาคม 2564		31 ธันวาคม 2565	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	-	-	-	-	-	-
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	146.03	17.96	225.77	16.97	151.72	10.92
รายได้รับล่วงหน้า	107.01	13.16	140.57	10.57	125.18	9.01
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้องกำหนดชำระภายใน 1 ปี	5.51	0.68	-	-	-	-
ส่วนของหนี้สินตามสัญญาเช่าที่ถึงกำหนดใน 1 ปี	9.43	1.16	6.71	0.50	9.06	0.65
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ	0.48	0.06	0.48	0.04	-	-
ภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่าย	-	-	53.42	4.02	39.20	2.82
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	17.90	2.20	14.01	1.05	10.99	0.79
รวมหนี้สินหมุนเวียน	286.36	35.21	440.96	33.15	336.15	24.18
หนี้สินตามสัญญาเช่าซื้อ	6.36	0.78	5.18	0.39	8.61	0.62
หนี้สินจากคดีฟ้องร้อง	-	-	-	-	-	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี	4.56	0.56	5.79	0.43	4.85	0.35
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	21.77	2.68	20.38	1.53	17.78	1.28
ประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น	1.51	0.19	-	-	1.82	0.13
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	34.19	4.20	31.35	2.36	33.07	2.38
รวมหนี้สิน	320.55	39.41	472.30	35.50	369.21	26.56

ส่วนของผู้ถือหุ้น						
ทุนจดทะเบียน	286.42	35.22	256.50	19.28	256.50	18.45
ทุนที่ออกชำระแล้ว	207.24	25.48	228.20	17.15	253.36	18.23
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	1.66	0.20	108.50	8.16	239.92	17.26
สำรองส่วนทุนจากการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์	5.33	0.66	19.34	1.45	33.34	2.40
ทุนสำรองตามกฎหมาย	6.18	0.76	25.65	1.93	25.65	1.85
กำไรสะสม	233.45	28.70	398.97	29.99	389.72	28.04
องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น	(10.47)	(1.29)	14.11	1.06	21.19	1.52
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่	443.40	54.52	794.77	59.74	963.19	69.30
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	49.34	6.07	63.24	4.75	57.56	4.14
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	492.74	60.59	858.02	64.50	1,020.75	73.44
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น	813.29	100.00	1,330.32	100.00	1,389.96	100.00

ที่มา: งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565

➤ งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของ AS ระหว่างปี 2563 – 2565

หน่วย : ล้านบาท	31 ธันวาคม 2563		31 ธันวาคม 2564		31 ธันวาคม 2565	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
รายได้						
รายได้จากการขายและให้บริการ	1,336.22	98.53	1,862.12	97.17	1,575.71	97.11
รายได้อื่น	19.96	1.47	54.33	2.83	46.89	2.89
รวมรายได้	1,356.18	100.00	1,916.44	100.00	1,622.60	100.00
ค่าใช้จ่าย						
ต้นทุนขายและบริการ	580.19	43.42	835.38	44.86	803.89	49.54
ค่าใช้จ่ายในการขาย	178.70	13.18	233.20	12.17	297.11	18.31
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	216.00	15.93	247.12	12.89	230.84	14.23
ขาดทุนจากการด้อยค่าของสิทธิจ่ายล่วงหน้า	7.60	0.56	-	-	-	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	9.58	0.71	-	-	-	-
กลับรายการด้อยค่าของผลขาดทุนที่คาดว่าจะได้รับ	-	-	-	-	28.92	1.78
ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) จากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	(1.64)	(0.12)	0.98	0.05	(0.45)	(0.03)
ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) จากเงินลงทุนในกิจการร่วมค้า	-	-	-	-	(1.10)	(0.07)
รวมค่าใช้จ่าย	990.43	73.03	1,316.67	68.70	1,304.48	80.39
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายทางการเงินและภาษีเงินได้นิติบุคคล	365.75	26.97	599.77	31.30	318.13	19.61
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(1.26)	(0.09)	(0.81)	(0.04)	(0.80)	(0.05)
กำไรก่อนภาษีเงินได้	364.49	26.88	598.96	31.25	317.33	19.56
ภาษีเงินได้นิติบุคคล	(24.36)	(1.80)	(84.54)	(4.41)	(51.20)	(3.16)
กำไรสุทธิสำหรับปี	340.13	25.08	514.42	26.84	266.13	16.40

ที่มา: งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565

➤ อัตราส่วนสำคัญทางการเงิน

ตารางอัตราส่วนทางการเงินของ AS ปี 2563 – 2565

อัตราส่วนสำคัญทางการเงิน	หน่วย	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
อัตราส่วนสภาพคล่อง				
อัตราส่วนสภาพคล่อง	เท่า	2.40	2.59	3.27
อัตราส่วนหมุนเวียนของลูกหนี้การค้า	เท่า	30.65	20.74	20.15
ระยะเวลาการเก็บหนี้	วัน	11.91	17.60	18.12
อัตราส่วนหมุนเวียนสินค้าคงเหลือ	เท่า	-	-	-

อัตราส่วนสำคัญทางการเงิน	หน่วย	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
ระยะเวลาขายสินค้า	วัน	-	-	-
อัตราส่วนหมุนเวียนเจ้าหนี้การค้า	เท่า	3.97	3.70	5.30
ระยะเวลาการชำระหนี้	วัน	91.87	98.65	68.89
อัตราส่วนความสามารถในการทำกำไร				
อัตรากำไรขั้นต้น ^{1/}	ร้อยละ	57.22	56.41	50.46
อัตรากำไรจากการดำเนินงาน	ร้อยละ	26.97	31.30	19.61
อัตรากำไรสุทธิ	ร้อยละ	25.08	26.84	16.40
อัตราส่วนประสิทธิภาพในการดำเนินงาน				
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์	ร้อยละ	41.82	38.67	19.15
อัตราผลตอบแทนต่อส่วนของผู้ถือหุ้น	ร้อยละ	69.03	59.95	26.07
อัตราส่วนนโยบายทางการเงิน				
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น	เท่า	0.65	0.55	0.36
อัตราส่วนความสามารถชำระดอกเบี้ย	เท่า	289.82	743.20	397.63

ที่มา: คำนวณจากงบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565

หมายเหตุ: 1/ อัตรากำไรขั้นต้น คำนวณจากรายได้จากการให้บริการ และรายได้อื่น

คำอธิบายผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงิน

ผลการดำเนินงาน

รายได้รวม

รายได้รวมระหว่างปี 2563 – 2565 มีค่าเท่ากับ 1,356.18 ล้านบาท 1,916.44 ล้านบาท และ 1,622.60 ล้านบาท ตามลำดับ ซึ่งคิดเป็นอัตราการการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ระหว่างปี 2563 – 2565 เท่ากับร้อยละ 9.38

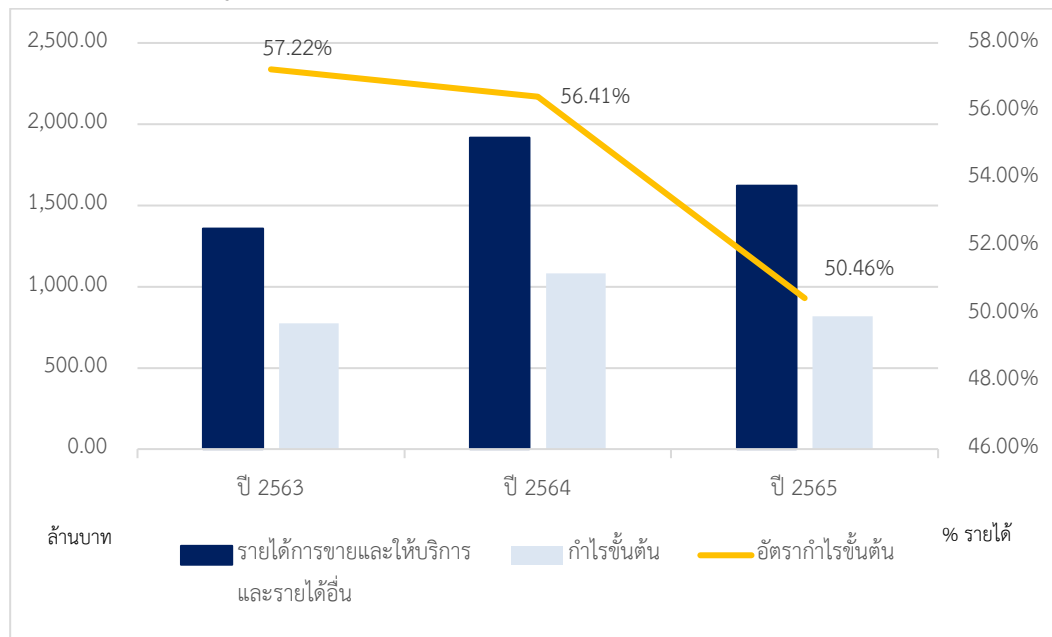
ในปี 2563 AS มีรายได้รวม 1,356.18 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 588.57 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 76.67 จากปี 2562 ซึ่งเท่ากับ 767.72 ล้านบาท เนื่องจากรายได้จากการขายและให้บริการของ AS ในปี 2563 ซึ่งเท่ากับ 1,336.22 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจำนวน 573.79 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 75.26 จากปี 2562 ซึ่งเท่ากับ 762.44 ล้านบาท ทั้งนี้ มีสาเหตุหลักเนื่องจาก AS มีการเปิดตัวเกมอย่างสม่ำเสมอในประเทศต่าง ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตลอดทั้งปี และ AS มุ่งปรับโครงสร้างการทำงาน อีกทั้งมีแรงกระตุ้นจากเหตุการณ์ ล็อคดาวน์จากโควิด-19 ในประเทศต่าง ๆ ส่งผลในทิศทางบวกต่ออุตสาหกรรมออนไลน์ทั้งหมด นอกจากนี้ ในปี 2562 AS ได้มีการปรับแผนธุรกิจจากการเผยแพร่เกม PC เป็นส่วนใหญ่มาเป็นเกมมือถือ และมีการขยายตลาดไปในต่างประเทศ เพิ่ม 2 ประเทศ ในปี 2563 ทำให้รายได้ปี 2562 น้อยเมื่อเทียบกับปี 2563

ในปี 2564 AS มีรายได้รวม 1,916.44 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 560.25 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 41.31 จากปี 2563 ซึ่งเท่ากับ 1,356.19 ล้านบาท เนื่องจากรายได้จากการขายและให้บริการของ AS ในปี 2564 ซึ่งเท่ากับ 1,862.12 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจำนวน 525.89 ล้านบาท หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 39.36 จากปี 2563 ซึ่งเท่ากับ 1,336.22 ล้านบาท ทั้งนี้ มีสาเหตุหลักเนื่องจาก AS มีการเปิดตัวเกมอย่างสม่ำเสมอในของทั้งกลุ่มบริษัทตลอดทั้งปี และ AS มุ่งปรับโครงสร้างการทำงาน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยรายได้หลักของ AS มาจากรายได้จากการขายและบริการในกลุ่มบริษัทต่างประเทศ โดยเกมที่เปิดในปี 2564 ได้รับความนิยมสูง แม้จะมีเกมเปิดใหม่เพียง 3 เกม รวมถึงรายได้จากผู้เล่นเกมที่มีความนิยมสูงมาอย่างยาวนาน เช่น Ragnarok, Yulgang, และ Audition สูงขึ้นอันเป็นผลกระทบเชิงบวกของสถานการณ์ โควิด-19 ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งได้คงมีมาตรการการจำกัดการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 ด้วยการ Work From Home แต่ประชาชนมีความตื่นกลัวในการใช้จ่ายน้อยลงจากปี 2563 เนื่องจากการฉีดยาวัคซีนป้องกันมีการเข้าถึงได้มากขึ้นทั้งภูมิภาค

ในปี 2565 AS มีรายได้รวม 1,622.60 ล้านบาท ลดลง 293.84 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 15.33 จากปี 2564 ซึ่งเท่ากับ 1,916.44 ล้านบาท เนื่องจากรายได้จากการขายและให้บริการของ AS ในปี 2565 ซึ่งเท่ากับ 1,575.71 ล้านบาท ลดลงจำนวน 286.41 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 15.38 จากปี 2564 ซึ่งเท่ากับ 1,862.12 ล้านบาท ทั้งนี้ มีสาเหตุหลักเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่น และเนื้อหาของเกมที่สำหรับเกมที่เปิดใหม่ในปี 2565 อาจจะยังไม่เป็นไปตามความต้องการของผู้เล่นเกมมากนัก ส่งผลให้มีผลการดำเนินงานและกำไรต่ำกว่าที่คาดการณ์ไว้ โดยเฉพาะตลาดในต่างประเทศ

อัตรากำไรขั้นต้น

แผนภูมิรายได้ กำไรขั้นต้น และอัตรากำไรขั้นต้นของ AS ปี 2563- 2565



หมายเหตุ: อัตรากำไรขั้นต้น คำนวณจากรายได้จากการให้บริการ และรายได้อื่น

ในปี 2563 – 2565 AS มีกำไรขั้นต้นเท่ากับ 775.99 ล้านบาท 1,081.06 ล้านบาท และ 818.72 ล้านบาท ตามลำดับ หรือคิดเป็นอัตรากำไรขั้นต้นเท่ากับ ร้อยละ 57.22 ร้อยละ 56.41 และร้อยละ 50.46 ตามลำดับ

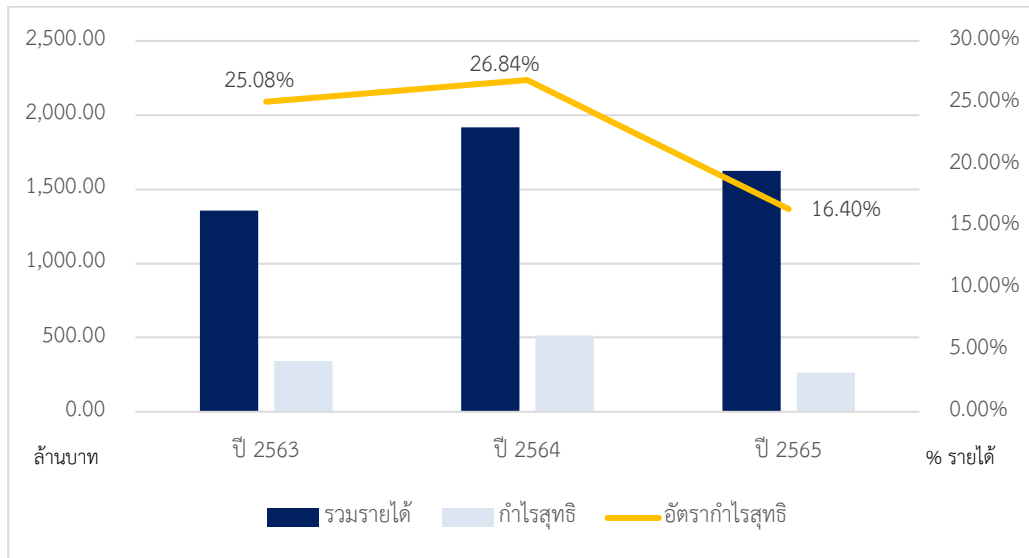
ในปี 2563 AS มีกำไรขั้นต้นเท่ากับ 775.99 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งเท่ากับ 381.75 ล้านบาท เป็นจำนวน 394.24 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 103.27 จากปีก่อนหน้า ซึ่งสอดคล้องกับการเพิ่มขึ้นของรายได้จากการขายและให้บริการ โดยอัตรากำไรขั้นต้นในปี 2563 เท่ากับร้อยละ 57.22 เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งเท่ากับร้อยละ 49.73 เนื่องจากปี 2562 เนื่องจากการเพิ่มขึ้นจากรายได้จากการขายและบริการที่เพิ่มขึ้นอย่างมีสาระสำคัญในขณะที่ต้นทุนขายและบริการลดลง

ในปี 2564 AS มีกำไรขั้นต้นเท่ากับ 1,081.06 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2563 ซึ่งเท่ากับ 775.99 ล้านบาท เป็นจำนวน 305.06 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 39.31 จากปีก่อนหน้า ซึ่งสอดคล้องกับการเพิ่มขึ้นของรายได้จากการขายและให้บริการ อย่างไรก็ตาม อัตรากำไรขั้นต้นในปี 2564 เท่ากับร้อยละ 56.41 ลดลงจากปี 2563 ซึ่งเท่ากับร้อยละ 57.22 เนื่องจากการเพิ่มขึ้นของอัตราต้นทุนขายและบริการต่อรายได้ที่สูงกว่าอัตราการเติบโตของรายได้จากการขายและบริการ เนื่องจากมีรายการต้นทุนค่าบริหารจัดการระบบในบางประเทศที่ให้บริการซึ่งเป็นองค์ประกอบของต้นทุนคงที่ที่เพิ่มขึ้นอย่างมีสาระสำคัญ

ในปี 2565 AS มีกำไรขั้นต้นเท่ากับ 818.72 ล้านบาท ลดลงจากปี 2564 ซึ่งเท่ากับ 1,081.06 ล้านบาท เป็นจำนวน 262.34 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 24.27 จากปีก่อนหน้า และอัตรากำไรขั้นต้นในปี 2565 เท่ากับร้อยละ 50.46 ลดลงจากปี 2564 ซึ่งเท่ากับร้อยละ 56.41 มีสาเหตุหลักเนื่องจากการลดลงของรายได้จากการขายและให้บริการของ AS ในปี 2565 และยังคงมีต้นทุนคงที่ (Fixed cost) ที่ AS สูง ส่งผลให้อัตรากำไรขั้นต้นลดลง

อัตรากำไรสุทธิ

แผนภูมิกำไรสุทธิ และอัตรากำไรสุทธิของ AS ปี 2563 – 2565



ในปี 2563 – 2565 AS มีกำไรสุทธิเท่ากับ 340.13 ล้านบาท 514.42 และ 266.13 ล้านบาท ตามลำดับ หรือคิดเป็นอัตราส่วนกำไรสุทธิเท่ากับร้อยละ 25.08 ร้อยละ 26.84 และร้อยละ 16.40 ตามลำดับ

ในปี 2563 AS มีกำไรสุทธิเท่ากับ 340.13 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งเท่ากับ 2.64 ล้านบาท เป็นจำนวน 337.49 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 12,773.92 จากปีก่อนหน้า และอัตรากำไรสุทธิในปี 2563 เท่ากับร้อยละ 25.08 เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งเท่ากับร้อยละ 0.34 มีสาเหตุหลักมาจากการที่ AS มีรายได้เติบโตขึ้นอย่างมีสาระสำคัญและมีการปรับโครงสร้างการบริหารจัดการเพื่อลดต้นทุน

ในปี 2564 AS มีกำไรสุทธิเท่ากับ 514.42 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2563 ซึ่งเท่ากับ 340.13 ล้านบาท เป็นจำนวน 174.29 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 51.24 จากปีก่อนหน้า และอัตรากำไรสุทธิในปี 2564 เท่ากับร้อยละ 26.84 เพิ่มขึ้นจากปี 2563 ซึ่งเท่ากับร้อยละ 25.08 มีสาเหตุหลักมาจากการที่ AS มีรายได้เติบโตขึ้นอย่างมีสาระสำคัญและมีการปรับโครงสร้างการบริหารจัดการเพื่อลดต้นทุน แต่แม้ว่า AS มีนโยบายในการบริหารจัดการเพื่อลดต้นทุน แต่มีต้นทุนคงที่ (Fixed cost) ที่สูงขึ้นอย่างมีสาระสำคัญและค่าใช้จ่ายในการโปรโมตเกมส์ที่เพิ่มขึ้นเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้มากขึ้น กอปรกับปี 2564 มีการปรับเพิ่มค่าตอบแทนของผู้บริหาร ซึ่งเป็นการปรับตาม Cycle ทุก 3 ปี จึงมีค่าใช้จ่ายในการบริหารสูงขึ้น

ในปี 2565 AS มีกำไรสุทธิเท่ากับ 266.13 ล้านบาท ลดลงจากปี 2564 ซึ่งเท่ากับ 514.42 ล้านบาท เป็นจำนวน 248.29 ล้านบาท หรือลดลงร้อยละ 48.27 จากปีก่อนหน้า และอัตรากำไรสุทธิในปี 2565 เท่ากับร้อยละ 16.40 ลดลงจากปี 2564 ซึ่งเท่ากับร้อยละ 26.84 มีสาเหตุหลักมาจากการลดลงของรายได้จากการขายและให้บริการ รวมทั้งการเพิ่มขึ้นของค่าใช้จ่ายในการโฆษณาเพื่อการโปรโมตเกมส์ที่เปิดตัวในปี 2565 และเกมส์ที่เปิดในปี 2565 ไม่ได้ได้รับความนิยมตามที่คาดหวัง ประกอบกับการผ่อนคลายมาตรการการจำกัดการแพร่เชื้อโควิด-19 ส่วนใหญ่มีการยกเลิกการ Work From Home และมีการเปิดประเทศ จำนวนผู้เล่นเกมส์และการใช้จ่ายในเกมส์จึงลดลงเนื่องจากคนมีเวลาในการเล่นเกมส์น้อยลงด้วย

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 AS มีสินทรัพย์รวมเท่ากับ 813.29 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 406.92 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 100.14 จากของ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 ซึ่งเท่ากับ 406.37 ล้านบาท โดยการเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์รวมมาจากการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของสินทรัพย์ดังต่อไปนี้ 1) เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น 180.08 ล้านบาท เนื่องจากมีกระแสเงินสดสุทธิจากการดำเนินงานจำนวน 507.65 ล้านบาท 2) เงินลงทุนระยะสั้นเพิ่มขึ้นสุทธิ 278.73 ล้านบาทโดยไม่มีรายการเงินลงทุนระยะสั้นในปี 2562 3) ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นลดลง 19.69 ล้านบาท เนื่องจากการตั้งสำรองค่าเผื่อหนี้สงสัยจะสูญจำนวน 19.40 ล้านบาท เป็นบริษัทย่อยในประเทศฟิลิปปินส์ 4) การลดลงของเงินฝากธนาคารที่ติดภาระค่าประกัน 10.39 ล้านบาท 5) การเพิ่มขึ้นของสิทธิการใช้เนื่องจากการบังคับใช้มาตรฐานรายงานทางการเงินเกี่ยวกับสัญญาเช่าฉบับที่ 16 จำนวน 17.60 ล้านบาท 6) การลดลงของสินทรัพย์ถาวร (อุปกรณ์) จำนวน 9.81 ล้านบาท สืบเนื่องจากการตัดค่าเสื่อมสินทรัพย์ถาวรในปี 2563 7) การลดลงของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน จำนวน 20.89 ล้านบาท เนื่องจากการตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมและการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมในปี 2563

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 AS มีสินทรัพย์รวมเท่ากับ 1,330.32 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 517.03 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 63.57 จากของ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 ซึ่งเท่ากับ 813.29 ล้านบาท โดยการเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์รวมมาจากการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของสินทรัพย์ดังต่อไปนี้ 1) เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น 278.13 ล้านบาท เนื่องจากมีกระแสเงินสดสุทธิจากการดำเนินงานจำนวน 686.40 ล้านบาท 2) เงินลงทุนระยะสั้นเพิ่มขึ้นสุทธิ 128.15 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 45.98 จากปี 2563 สืบเนื่องมาจากมีกระแสเงินสดสุทธิจากผลการดำเนินงาน 3) ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 46.18 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 105.94 เนื่องจากรายได้จากการขายและบริการเกมออนไลน์เพิ่มสูงขึ้น 4) การเพิ่มขึ้นของภาษีเงินได้รอตัดบัญชี จำนวน 5.62 ล้านบาท เนื่องจากผลต่างชั่วคราวระหว่างเกณฑ์ทางภาษีและเกณฑ์ทางบัญชี 5) การเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน จำนวน 64.97 ล้านบาท เนื่องจากการเซ็นสัญญาเกมใหม่ รวมถึงต่อสัญญาเกมที่หมดอายุในปี 2564 6) การเพิ่มขึ้นของอุปกรณ์ จำนวน 2.35 ล้านบาท เนื่องจากการซื้ออุปกรณ์เพิ่มเติมเพื่อรองรับการเปิดเกมใหม่และพัฒนาประสิทธิภาพในการให้บริการ 7) การลดลงของเงินฝากธนาคารที่ติดภาระค่าประกัน จำนวน 5.37 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทยกเลิกวงเงินสินเชื่อจากทางธนาคารพาณิชย์แห่งหนึ่ง 8) การลดลงของสิทธิการใช้ จำนวน 3.92 ล้านบาท เนื่องจากการตัดจำหน่ายตามอายุของสัญญาเช่า

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 AS มีสินทรัพย์รวมเท่ากับ 1,389.96 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 59.64 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 4.48 จากของ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 ซึ่งเท่ากับ 1,330.32 ล้านบาท โดยการเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์รวมมาจากการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของสินทรัพย์ดังต่อไปนี้ 1) ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นลดลงสุทธิ 11.6 ล้านบาท เนื่องจากรายได้จากการขายและบริการเกมออนไลน์เพิ่มขึ้น 2) เงินทุนระยะสั้นลดลงสุทธิ 96.0 ล้านบาท จากการขายเงินลงทุน เพื่อกระแสเงินสดดำเนินงาน 3) ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าเพิ่มขึ้น 45.2 ล้านบาท จากการจ่ายตามสัญญา 4) สินทรัพย์หมุนเวียนอื่นเพิ่มขึ้น 13.9 ล้านบาท เนื่องจากภาษีนิติบุคคลชำระเกินรอเรียกคืน 5) เงินลงทุนในกิจการร่วมค้าเพิ่มขึ้น 9 ล้านบาท จากการลงทุนใน Kubplay Entertainment 6) อุปกรณ์เพิ่มขึ้น 17.3 ล้านบาท เพื่อรองรับการเปิดเกมใหม่ รวมถึงการเพิ่มขึ้นของส่วนปรับปรุงอาคารและอุปกรณ์สำนักงานจากการย้ายสำนักงานในระหว่างปี 7) สิทธิการใช้เพิ่มขึ้น 6 ล้านบาท จากการทำสัญญาเช่าอาคารสำนักงาน 8) สินทรัพย์ไม่มีตัวตนเพิ่มขึ้น 72.6 ล้านบาท จากการทำสัญญาเกมใหม่ รวมถึงต่อสัญญาที่หมดอายุ

หนี้สิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 AS มีหนี้สินรวมเท่ากับ 320.55 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 55.91 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 21.13 จากของ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 ซึ่งเท่ากับ 264.64 ล้านบาท โดยการเพิ่มขึ้นของหนี้สินรวมมาจากการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของหนี้สินดังต่อไปนี้ 1) เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 69.44 ล้านบาท จากค่าลิขสิทธิ์ที่เพิ่มขึ้น 2) รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้น 23.93 ล้านบาท จากยอดเติมเงินที่ยังไม่ได้ใช้ที่เพิ่มมากขึ้น 3) หนี้สินจากคดีความฟ้องร้องที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปีและหนี้สินหมุนเวียนอื่นลดลงจำนวน 15.56 ล้านบาท และ 12.71 ล้านบาท ตามลำดับ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 AS มีหนี้สินรวมเท่ากับ 472.30 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 151.75 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 47.34 จากของ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 ซึ่งเท่ากับ 320.55 ล้านบาท โดยการเพิ่มขึ้นของหนี้สินรวมมาจากการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของหนี้สินดังต่อไปนี้ 1) เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นเพิ่มขึ้น 79.74 ล้านบาท จากค่าลิขสิทธิ์ที่เพิ่มขึ้น 2) รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้น 33.56 ล้านบาท จากยอดเติมเงินที่ยังไม่ได้ใช้ที่เพิ่มมากขึ้น 3) ภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่ายเพิ่มขึ้น 53.42 ล้านบาท จากการที่บริษัทใช้สิทธิประโยชน์ทางภาษีจากขาดทุนสะสมในอดีต ครบถ้วนในปี 2564 4) หนี้สินจากคดีความฟ้องร้องที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปีและหนี้สินหมุนเวียนอื่นลดลงจำนวน 5.51 ล้านบาท และ 3.90 ล้านบาท ตามลำดับ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 AS มีหนี้สินรวมเท่ากับ 369.21 ล้านบาท ลดลง 103.09 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 21.83 จากของ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 ซึ่งเท่ากับ 472.30 ล้านบาท โดยการลดลงของหนี้สินรวมมาจากการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของหนี้สินดังต่อไปนี้ 1) เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่นลดลง 74.05 ล้านบาท จากค่าลิขสิทธิ์และค่าช่องทางค้างจ่ายเพิ่มขึ้น 2) รายได้รับล่วงหน้าลดลง 15.39 ล้านบาท จากการรับรู้รายได้ในระหว่างงวด 3) ภาษีนิติบุคคลค้างจ่ายลดลง 14.22 ล้านบาท จากการที่มีกำไรจากการดำเนินงานที่ลดลง

ส่วนของผู้ถือหุ้น

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 AS มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวมเท่ากับ 492.74 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจำนวน 351.01 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราเติบโตร้อยละ 247.66 จากของ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 ซึ่งเท่ากับ 141.73 ล้านบาท โดยการเพิ่มขึ้นนั้นมาจากผลประกอบการที่แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่องจากการเตรียมตัวที่ดีของ AS พร้อมกับการเกิดสถานการณ์โควิด-19 และการปรับโครงสร้างทางการเงิน ซึ่งส่งผลให้บริษัทฯ สามารถสร้างผลกำไรและล้างผลขาดทุนสะสมได้ทั้งหมด

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 AS มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวมเท่ากับ 858.02 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจำนวน 365.28 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราเติบโตร้อยละ 74.13 จากของ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 ซึ่งเท่ากับ 492.74 ล้านบาท มีส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญเท่ากับ 108.50 ล้านบาท ซึ่งมีสาเหตุหลักมาจากการออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) และการเพิ่มขึ้นส่วนของผู้ถือหุ้นนั้นมาจากผลประกอบการที่แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง และการปรับโครงสร้างทางการเงิน ส่งผลให้ AS สามารถสร้างผลกำไรในปี 2564 เท่ากับ 479.2 ล้านบาท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 AS มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวมเท่ากับ 1,020.75 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจำนวน 162.73 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราเติบโตร้อยละ 18.97 จากของ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 ซึ่งเท่ากับ 858.02 ล้านบาท โดยการเพิ่มขึ้นนั้นมาจากผลประกอบการที่เติบโตอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ AS สามารถสร้างผลกำไรในปี 2565 เท่ากับ 268.56 ล้านบาท

7) ภาพรวมของอุตสาหกรรมและแนวโน้มของธุรกิจ

บริษัทฯ มีเป้าหมายหลักในการเป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ชั้นนำในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม ไม่เพียงเท่านั้น เรายังมองหาโอกาสที่จะขยายการให้บริการเกม ไปสู่ตลาดนอกพื้นที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ไม่ว่าจะเป็นผ่านแพลตฟอร์ม PlayPark ที่ถือหุ้นโดย AS หรือผ่านแพลตฟอร์มระดับโลกอย่าง Steam

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา จำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีอัตราการเติบโตที่สูงขึ้นมาก ส่งผลให้ฐานผู้เล่นเกมออนไลน์มีจำนวนเพิ่มขึ้น ในขณะที่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐาน ทำให้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมีราคาที่ถูกลงแม้ในประเทศที่เพิ่งเริ่มมีการขยายการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็ตาม รวมถึงจำนวนผู้ใช้งานสมาร์ทโฟนในภูมิภาคนี้ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ล้วนเป็นปัจจัยสนับสนุนให้อุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคนี้ยังคงมีการเติบโต

มีการคาดการณ์ว่าตลาดเกมโมบายล์จะมีอัตราการเติบโตต่อปี (CAGR) ประมาณร้อยละ 8.50 จากปี 2564 ถึง 2569 ด้วยจำนวนสมาร์ทโฟนที่เพิ่มขึ้นและความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีในการพัฒนาเกม ซึ่งจะกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาครั้งใหญ่ของอุตสาหกรรมเกมโมบายล์ ได้แก่

- (1) ตลาดเกมโมบายล์มีบทบาทสำคัญที่ช่วยผลักดันการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมทั่วโลก โดยไม่กี่ปีที่ผ่านมา จำนวนเกมโมบายล์ได้ถูกพัฒนาขึ้นจำนวนมาก รวมทั้งหลายโซเชียลแพลตฟอร์มก็เริ่มหันมาพัฒนาเกม อาทิ Facebook
- (2) ประสิทธิภาพด้านฮาร์ดแวร์ของสมาร์ทโฟนได้ถูกพัฒนาขึ้นมาก ด้วยระบบปฏิบัติการที่ดีขึ้น แบตเตอรี่ที่ใช้ได้นานขึ้น ความละเอียดของหน้าจอที่สูงขึ้น เมื่อรวมเข้ากับอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น และใช้เวลารับส่งข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การพัฒนาเกมโมบายล์คุณภาพระดับ AAA มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น
- (3) การซื้อไอเทมผ่านสตรี (In-app purchase) ยังคงเป็นช่องทางสำคัญในการสร้างรายได้สำหรับเกมโมบายล์โดยคาดการณ์ว่า Apple และ Google จะอนุญาตให้มีการชำระเงินผ่านช่องทาง third party payment ได้ในเร็ว ๆ นี้ ซึ่งทำให้ผู้บริโภคสะดวกขึ้น มีช่องทางในการเติมเงินได้หลากหลายมากขึ้น โดยปัจจัยนี้จะช่วยผลักดันให้เกิดการเติบโตทั้งด้านรายได้ผลกำไรรวมทั้งฐานผู้เล่นของตลาดเกมโมบายล์
- (4) ในปี 2565 ด้วยจำนวนผู้เล่นเกมทั่วโลกเกือบ 3 พันล้านคน โดยสัดส่วนผู้เล่นครึ่งหนึ่งมาจากเอเชียแปซิฟิก ทำให้ผู้เล่นในกลุ่มประเทศนี้ยังคงเป็นผู้กำหนดทิศทางและมาตรฐานเกมที่เปิดให้บริการ รวมทั้งตลาดเกมโมบายล์ในภูมิภาคนี้ยังคงมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และเป็นแพลตฟอร์มหลักของผู้เล่นเกม แม้ว่าการแข่งขันจะทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้น แต่ภายใต้กลยุทธ์การรักษาฐานผู้เล่น ควบคู่กับการสร้างการเติบโตทางด้านรายได้ ยังคงสร้างโอกาสให้ผู้ให้บริการเกมสามารถประสบความสำเร็จได้ในตลาดเอเชีย
- (5) บริษัทผู้ให้บริการเกมต่างก็มองหาโอกาสในการเติบโตแบบก้าวกระโดด และอีกหนึ่งกระแสที่หลายบริษัทให้ความสนใจ คือ การนำเทคโนโลยีบล็อกเชนมาประยุกต์เข้ากับเกม แต่ผู้เล่นส่วนใหญ่ยังขาดความเชื่อมั่นต่อเกมประเภทนี้ รวมทั้งการเริ่มต้นในเกม NFT หรือ play-to-earn มีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง แต่ปัญหานี้มีแนวโน้มลดลงในปี 2565 เนื่องจากผู้พัฒนาเกมพยายามปรับและพัฒนาเกมเพื่อลดปัญหาดังกล่าว ถึงแม้ทิศทางของตลาดยังคงไม่ชัดเจน แต่ในอนาคตเกม NFT อาจกลายเป็นแนวเกมที่ครองส่วนแบ่งการตลาดเป็นหลักในอุตสาหกรรมเกมก็เป็นได้ หากสามารถหาจุดลงตัวระหว่างเกมในแนว Traditional และเกมบน Blockchain ได้

2.6 มูลค่ารวมของสินทรัพย์ที่ได้มา และมูลค่าสิ่งตอบแทน

มูลค่ารวมของสิ่งตอบแทนสำหรับการเข้าทำรายการทำข้อเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำข้อเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) ซึ่งได้แก่ หุ้นสามัญทั้งหมด และใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 สูงสุดไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท ทั้งนี้ เมื่อหักสัดส่วนของผู้ถือหุ้นใหญ่ที่อยู่ระหว่างการจัดทำหนังสือแจ้งว่าจะยังคงสัดส่วนการถือหุ้นไม่ต่ำกว่าร้อยละ 25.00 ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 ซึ่งจะทำให้บริษัทฯ จะได้มาซึ่งหุ้นใน AS ไม่เกินร้อยละ 75.00 ภายหลังการใช้สิทธิ AS-W2 โดยจะมีจำนวนมูลค่ารวมของสิ่งตอบแทนไม่เกิน 4,771.10 ล้านบาท¹ ทั้งนี้ ในกรณีที่นายปราโมทย์ สุดจิตพร ตอบรับข้อเสนอซื้อหุ้นสามัญและ AS-W2 ครังนี้ ในการเข้าซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดอาจมีมูลค่าทั้งสิ้นไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท

2.7 เกณฑ์ที่ใช้กำหนดมูลค่าสิ่งตอบแทน

เกณฑ์ที่ใช้ในการกำหนดมูลค่าสิ่งตอบแทน (ก) สำหรับหุ้น AS ในราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น จากการคำนวณมูลค่าในการเข้าทำรายการซื้อหุ้นสามัญและใบสำคัญแสดงสิทธิใน AS ในปี 2565 ด้วยวิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิของกระแสเงินสด (DCF) ซึ่งเป็นราคาไม่ต่ำกว่าราคาที่บริษัทฯ ได้หลักทรัพย์ใน AS มาในระยะเวลา 90 วัน (ข) สำหรับ AS-W2 ในราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย มาจากราคาหุ้น AS ดังที่ได้อธิบายที่ตามข้อ (ก) ข้างต้น หักด้วยราคาในการใช้สิทธิตาม AS-W2 ที่ราคา 3.50 บาทต่อหุ้น (18.50 บาท - 3.50 บาท = 15.00 บาท)

2.8 แหล่งเงินทุนที่ใช้ในการซื้อสินทรัพย์

บริษัทฯ จะใช้วงเงินสินเชื่อเป็นแหล่งเงินทุนในการซื้อสินทรัพย์ครั้งนี้ โดยมีจำนวนเงินที่ต้องชำระไม่เกิน 4,771.10 บาท หรือในกรณีที่เลวร้ายที่สุด ไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท และอัตราดอกเบี้ยเงินกู้ประมาณร้อยละ 5.00-6.25 อ้างอิงจากอัตราดอกเบี้ยต้นทุนทางการเงินของบริษัทฯ ที่บริษัทฯ ได้รับสินเชื่อจากสถาบันการเงินในปัจจุบัน

2.9 เงื่อนไขในการเข้าทำรายการ

เงื่อนไขบังคับก่อนที่สำคัญในการเข้าทำรายการ ได้แก่

- 1) บริษัทฯ ได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ให้บริษัทฯ ทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer)
- 2) บริษัทฯ ได้รับการอนุญาต และ/หรือผ่อนผันที่เกี่ยวข้องและจำเป็นตามที่กฎหมายกำหนดจาก หน่วยงานราชการ หรือ หน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง โดยมีเงื่อนไขในการผ่อนผันที่บริษัทฯ ยอมรับได้ ซึ่งรวมถึงแต่ ไม่จำกัดเพียง คณะกรรมการการแข่งขันทางการค้า

1

จำนวนหุ้นปัจจุบัน	506,716,514 หุ้น
+จำนวน AS-W2	4,961,539 หน่วย
จำนวนหุ้นหลังจากมีการใช้สิทธิ AS-W2	511,678,053 หุ้น
-จำนวนหุ้นสัดส่วนร้อยละ 25.00 ของคุณปราโมทย์	127,919,513 หุ้น
-จำนวนหุ้นสัดส่วนร้อยละ 24.84 ของ SABUY	125,861,258 หุ้น
จำนวนหุ้นคงเหลือที่บริษัทฯ จะต้องทำข้อเสนอซื้อ	257,897,282 หุ้น

- 3) บริษัทฯ ได้รับวงเงินสินเชื่อที่เพียงพอจากสถาบันการเงินเพื่อใช้เป็นแหล่งเงินทุนในการทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS ซึ่งมีข้อกำหนดและเงื่อนไขของวงเงินสินเชื่อตามที่บริษัทฯ เห็นสมควรภายหลังจากที่เงื่อนไขบังคับก่อนสำเร็จครบถ้วนทุกข้อ บริษัทฯ จะทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ AS จาก ผู้ถือหลักทรัพย์ AS ทุกราย โดยบริษัทฯ จะยื่นประกาศเจตนาในการเข้าถือหลักทรัพย์เพื่อครอบงำกิจการ (ตามแบบ 247-3) และ/หรือข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ (ตามแบบ 247-4) ตามหลักเกณฑ์ที่สำนักงาน ก.ล.ต. และ/หรือคณะกรรมการกำกับตลาดทุนกำหนด
- นอกจากนี้ ในกรณีหากเงื่อนไขในการทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer) ข้างต้นเป็นผลสำเร็จ และบริษัทฯ เริ่มทำข้อเสนอซื้อ บริษัทฯ สามารถยกเลิกการทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS หากมีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ดังต่อไปนี้เกิดขึ้น
- 1) มีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ เกิดขึ้นภายหลังจากยื่นข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และยังไม่พ้นระยะเวลารับซื้ออันเป็นเหตุหรืออาจเป็นเหตุให้เกิดความเสียหายอย่างร้ายแรงต่อฐานะหรือทรัพย์สินของ AS โดยเหตุการณ์หรือการกระทำดังกล่าวมิได้เกิดจากการกระทำของผู้ทำข้อเสนอซื้อหรือการกระทำที่ผู้ทำข้อเสนอซื้อต้องรับผิดชอบ
- 2) AS/ บริษัทย่อยของ AS จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลให้แก่ผู้ถือหุ้นในลักษณะที่มีการดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
- 3) AS มีการเสนอขายหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพ (นอกจากหุ้นสามัญเพิ่มทุนจากการใช้สิทธิแปลงสภาพตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่ออกให้แก่พนักงานของบริษัทและบริษัทย่อยอยู่ก่อนแล้ว) หรือชักชวนให้บุคคลอื่นเข้าซื้อหรือจองซื้อหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพของ AS ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม
- 4) AS/ บริษัทย่อยของ AS ก่อหนี้หรือเข้าทำ แก๊ซเพิ่มเติม หรือยกเลิกสัญญาที่มีนัยสำคัญกับบุคคลอื่น เว้นแต่เป็นการดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
- 5) เหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ตามที่กำหนดในกฎ ระเบียบ และประกาศที่เกี่ยวข้องของ สำนักงาน ก.ล.ต.

3. ความสมเหตุสมผลของรายการ

3.1 ความสมเหตุสมผลและประโยชน์ของการเข้าทำรายการ

บริษัทฯ มีความประสงค์จะเข้าลงทุนใน AS ซึ่งเป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) อันดับหนึ่งในประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ และอันดับสองในประเทศมาเลเซีย และประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน AS ให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย โดยให้บริการในลักษณะที่ผู้เล่นเกมเล่นได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย (Free to Play) และมีการขายสิ่งของต่าง ๆ ภายในเกม ซึ่งเป็น Platform ที่ทำให้เกิดการซื้อขายขนาดเล็ก (Micro-transaction) และลูกค้าที่มีการซื้อซ้ำ (Repeat Customer) จำนวนมาก ซึ่งทำให้เกิดการใช้บริการชำระเงิน และสร้างฐานข้อมูลของลูกค้าเป็นจำนวนมาก ซึ่งจะเปิดโอกาสให้บริษัทฯ สามารถขยายระบบนิเวศทางธุรกิจของบริษัทฯ จากการเข้าถึงฐานลูกค้าที่ใหญ่ขึ้น และสามารถนำเสนอสินค้าและบริการได้หลากหลายมากขึ้น ดังนั้น เมื่อรวมระบบนิเวศทางธุรกิจของทั้งสองบริษัทเข้าด้วยกัน จะเพิ่มโอกาสในการเติบโตของรายได้ และกระแสเงินสดของทั้งสองบริษัท อีกทั้งเพิ่มโอกาสในการสร้างผลตอบแทน อัตราการเติบโตของสินทรัพย์ ผลกำไร และกระแสเงินสดให้แก่บริษัทฯ และผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ได้อย่างต่อเนื่องในระยะยาว

โดยการเข้าลงทุนใน AS บริษัทฯ จะทำคำเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำคำเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) ซึ่งได้แก่ หุ้นสามัญทั้งหมด ในราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น รวมไปถึงใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 ในราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย และราคาใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น เป็นราคาที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของ AS-W2 ที่ประเมินตามทฤษฎี Black-Scholes ดังกล่าว แต่ต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมที่รวมราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้เข้ามาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) เท่ากับราคา 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าราคาเสนอซื้อ AS-W2 ซึ่งเท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย มีความสมเหตุสมผลเพื่อที่จะได้มาซึ่งหุ้นสามัญของ AS ในอนาคต ภายใต้สมมติฐานว่าบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 ที่ทำคำเสนอซื้อเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด ทั้งนี้ AS เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) อันดับหนึ่งในประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ และอันดับสองในประเทศมาเลเซีย และประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน AS ให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย โดยบริษัทฯ จะชำระค่าตอบแทนจำนวนไม่เกิน 4,771.10 ล้านบาท สำหรับหุ้นสามัญจำนวนไม่เกินร้อยละ 75.00 ภายหลังการใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 เป็นเงินสดตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดในคำเสนอซื้อหลักทรัพย์และหลักเกณฑ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่าราคาเสนอขายในราคาดังกล่าวเป็นราคาที่เหมาะสมเนื่องจากเป็นราคาที่อยู่ในช่วงมูลค่ายุติธรรม และคณะกรรมการบริษัทได้พิจารณาแล้วว่าเป็นประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ เนื่องจากการเป็นพันธมิตรกับ AS จะเป็นประโยชน์กับระบบนิเวศของบริษัทฯ และเป็นประโยชน์ต่อขยายผลิตภัณฑ์และการบริการ รวมถึงการขยายฐานลูกค้าในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่า การเข้าลงทุนในหุ้นสามัญทั้งหมดของ AS เป็นการเข้าทำรายการที่มีความสมเหตุสมผลและเป็นไปเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้นทั้งหมดของบริษัทฯ ในระยะยาว

3.2 ข้อดีของการเข้าทำรายการ

- 1) บริษัทฯ จะมีอำนาจควบคุม AS ในฐานะผู้ถือหุ้นใหญ่ และได้รับรายได้จากการประกอบกิจการของ AS

เมื่อบริษัทฯ เข้าซื้อหุ้นสามัญทั้งหมดของ AS ผ่านการทำคำเสนอซื้อโดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข จะส่งผลให้งบการเงินรวมของบริษัทฯ สะท้อนผลประกอบการของ AS ซึ่งมีผลประกอบการที่ดี โดยมีกำไรอย่างต่อเนื่อง เห็นได้จากอัตรากำไรขั้นต้นและอัตรากำไรสุทธิ นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาอัตราส่วนสภาพคล่องของ AS พบว่า AS สามารถรักษาระดับสัดส่วนสภาพคล่องได้มากกว่าหนึ่งเท่า และสามารถรักษาอัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นได้ไม่เกิน 1.00 เท่า ซึ่งแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างเงินทุนที่แข็งแกร่ง ดังนั้น การได้มาซึ่งหุ้นสามัญใน AS จะช่วยให้ผลการดำเนินงานและฐานะการเงินรวมของบริษัทฯ แข็งแกร่งมากขึ้น อีกทั้ง ยังเป็นการเพิ่มโอกาสในการสร้างผลตอบแทน ผลกำไร และกระแสเงินสดให้แก่บริษัทฯ และผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ได้ในระยะยาว

- 2) การสนับสนุนการขยายธุรกิจการชำระเงิน (Payment) ของบริษัทฯ จากฐานลูกค้าในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของ AS

เนื่องจาก AS เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย โดย AS มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีหรือคอมพิวเตอร์ และแพลตฟอร์มโทรศัพท์มือถือ ซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ @Cash ระบบชำระเงินออนไลน์ (E-Payment) ระบบกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Wallet System) เป็นต้น จึงเป็นการเปิดโอกาสให้บริษัทฯ สามารถขยายธุรกิจการชำระเงิน โดยการร่วมเป็นช่องทางการจัดจำหน่ายและเป็นแพลตฟอร์มการชำระเงินให้กับลูกค้าของ AS ซึ่งจะเป็นการขยายฐานลูกค้าจากในประเทศไทยออกสู่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หากบริษัทฯ สามารถผนวกช่องทางการชำระเงินของ AS เข้ากับการบริการของบริษัทฯ ได้ จะทำให้บริษัทฯ ได้ประโยชน์จากการเข้าถึงฐานลูกค้าที่ใหญ่ขึ้น และจะสามารถนำเสนอสินค้าและบริการได้หลากหลายมากขึ้น

- 3) การลงทุนใน AS เป็นการลงทุนในธุรกิจและอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโตในอนาคต และเท่าทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีและดิจิทัล

ตลาดเกมของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถูกประมาณการว่าจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปีเท่ากับร้อยละ 8.50 ต่อปีตลอดระยะเวลาระหว่างปี 2565 – 2570 โดยปัจจัยที่สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคนี้นอกเหนือจากการระบาดของโควิด-19 ได้แก่ การเติบโตของการลงทุนในสาธารณูปโภคด้านอินเทอร์เน็ต เช่น การลงทุนในเทคโนโลยีประเภท 5G ในปี 2020 ในภูมิภาค และการลงทุนในอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wireless Network) ซึ่งการลงทุนดังกล่าวทำให้อัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Internet Penetration Rate) ของประชากรเพิ่มมากขึ้น และเมื่อรวมกับต้นทุนค่าสมาร์ตโฟนที่ถูกลง ประชากรจึงสามารถเข้าถึงตลาดเกมออนไลน์มากขึ้น อีกหนึ่งปัจจัยที่สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคนี้ คือ ความนิยมในการแข่งขันกีฬาที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การเกิดขึ้นของกีฬาประเภท eSports ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน ทั้งนี้ ธุรกิจเกมออนไลน์จะสร้างเม็ดเงินมหาศาลจากการซื้อของภายในแอปพลิเคชัน การจ่ายซื้อเพื่อดาวโหลดซอฟต์แวร์การติดตามเป็นสมาชิก (Subscription) หรือแม้แต่การขายโฆษณาที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น ประกอบการทิศทางการพัฒนาธุรกิจของ AS สอดคล้องกับกระแสของโลกออนไลน์และการดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบัน โดยการขยายธุรกิจเข้าสู่กลุ่มธุรกิจ Blockchain and Innovation Technologies รวมถึงการลงทุนในนวัตกรรมและเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเฉพาะแพลตฟอร์มด้านเทคโนโลยีการตลาด (Mar Tech) และแพลตฟอร์ม Metaverse ซึ่งจะมีบทบาทสำคัญในโลกออนไลน์ในอนาคต รวมถึงการเข้าสู่การพัฒนาเกมส์ Web 3.0 ซึ่งเป็นการต่อยอดจากการดำเนิน

ธุรกิจ Blockchain and Innovation Technologies ซึ่งจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมได้มากขึ้น โดยจะมีฐานลูกค้าเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นกลุ่มลูกค้าประเภท play-to-earn เนื่องจากการเล่นเกมจะสามารถเชื่อมต่อกับกระเป๋าเงินดิจิทัลและสามารถนำเงินในเกมไปใช้จ่ายนอกเหนือเกมนั้น ๆ ได้ ทั้งนี้ AS ถือเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ในตลาดภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ดังนั้น การที่บริษัทฯ ลงทุนในกิจการของ AS ซึ่งถือเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหญ่ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเป็นบริษัทที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมอันดับต้น ๆ ของประเทศไทย จึงเป็นการลงทุนในธุรกิจและอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโตในอนาคต และเท่าทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีและดิจิทัล

- 4) เป็นการต่อยอดธุรกิจการตลาดและสื่อดิจิทัลภายใต้ระบบนิเวศของบริษัทฯ โดยใช้กลยุทธ์และการตลาดในรูปแบบเกม (Gamification Marketing) และการทำตลาดในรูปแบบระบบจัดการลูกค้าสัมพันธ์หรือการทำโปรแกรมความภักดี (Loyalty Program)

การที่บริษัทฯ ได้เป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับ AS นั้นจะเป็นการต่อยอดธุรกิจการตลาดและสื่อดิจิทัลของบริษัทในกลุ่ม โดยการนำจุดแข็งของ AS ซึ่งได้แก่ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการให้บริการเกมออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ มาประยุกต์เข้ากับกลยุทธ์ทางการตลาดในรูปแบบเกม (Gamification Marketing) ซึ่งเป็นการประยุกต์หลักการเกมในการสร้างกลยุทธ์ทางการตลาดที่สามารถมอบประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับลูกค้า นอกจากนี้ บริษัทฯ จะสามารถต่อยอดธุรกิจเกมออนไลน์เข้ากับธุรกิจระบบจัดการลูกค้าสัมพันธ์ (Customer Relationship Management) หรือการทำโปรแกรมความภักดี (Loyalty Program) ร่วมกับธุรกิจในกลุ่มบริษัท โดยผนวกฐานลูกค้าและการให้บริการของ AS เข้ากับฐานลูกค้าและผลิตภัณฑ์ของกลุ่มบริษัทปัจจุบันเพื่อต่อยอดด้านระบบการบริหารฐานลูกค้าและความสัมพันธ์กับลูกค้า

ดังนั้น การผนวกความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ของบริษัทในกลุ่มด้านการตลาดและสื่อดิจิทัล เข้ากับ AS ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในด้านเกม จะทำให้เกิดผลิตภัณฑ์และบริการรูปแบบใหม่ ๆ ภายใต้กลุ่มบริษัท ซึ่งจะเปิดโอกาสให้บริษัทฯ สามารถขยายระบบนิเวศทางธุรกิจของบริษัทฯ จากการเข้าถึงฐานลูกค้าที่ใหญ่ขึ้น การพัฒนาและต่อยอดธุรกิจของกลุ่มบริษัท ตลอดจนนำเสนอสินค้าและบริการได้หลากหลายและครอบคลุมมากขึ้น ซึ่งจะเสริมความแข็งแกร่งในการดำเนินงานของบริษัทฯ อันจะนำไปสู่การเติบโตของรายได้ และกระแสเงินสดของบริษัทฯ และเป็นประโยชน์ต่อผู้ถือหุ้น

3.3 ข้อเสียของการเข้าทำรายการ

- 1) ราคาซื้อขายหุ้นสามัญของ AS และใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ในตลาดหลักทรัพย์ฯ มีราคาต่ำกว่าราคาเสนอซื้อ

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้พิจารณามูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS โดยใช้วิธีมูลค่าปัจจุบันกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow – DCF) พบว่ามูลค่ายุติธรรมของหุ้น AS ประเมินโดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระซึ่งเป็นมูลค่ายุติธรรมที่สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้เข้ามาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) สัดส่วนร้อยละ 10.00 อยู่ในช่วงราคา 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ดังนั้น เมื่อเทียบกับราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น ซึ่งต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมที่สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้เข้ามาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) บริษัทฯ จึงได้หุ้นสามัญ AS มาในราคาที่สมเหตุสมผล

ในส่วนของการได้มาซึ่งใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS-W2 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้พิจารณามูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS-W2 โดยใช้วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes พบว่า ช่วงราคายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้น AS-W2 นั้น อยู่ในช่วง 11.16 – 11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย จะเห็นได้ว่าบริษัทฯ ได้ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ AS-W2 ในราคาที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรม อย่างไรก็ตาม เพื่อให้ได้หุ้นสามัญของ AS ในสัดส่วนที่ต้องการคือมากกว่าร้อยละ 25.00 ซึ่งจะทำให้บริษัทฯ มีอำนาจควบคุมใน AS

บริษัทฯ อาจต้องใช้ระยะเวลานานในการรวบรวม และการซื้อในปริมาณมากนั้นจะส่งผลให้เกิดความผันผวนต่อราคาตลาดของใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้น AS-W2 ที่ซื้อขายในกระดานหลักได้ และ

2) บริษัทฯ จะมีภาระทางการเงินที่เกิดขึ้นจากการเข้าทำธุรกรรม

ในการเข้าทำธุรกรรมในครั้งนี้ บริษัทฯ จะจ่ายชำระเป็นเงินสดจำนวนไม่เกิน 4,771.10 ล้านบาท ซึ่งมีแหล่งเงินทุนจากวงเงินสินเชื่อจากสถาบันการเงิน ซึ่งจะส่งผลให้บริษัทฯ มีอัตราส่วนหนี้สินรวมต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (Debt to Equity: D/E) เท่ากับ 1.01 เท่า จากเดิม 0.61 เท่า แต่ในกรณีที่นายปราโมทย์ สุดจิตพร ตอบรับคำแนะนำซื้อหุ้นสามัญและ AS-W2 ครั้งนี้ในการเข้าซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดอาจมีมูลค่าทั้งสิ้นไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท โดยจะส่งผลให้อัตรา D/E ของบริษัทฯ เท่ากับ 1.21 เท่า และอัตราหนี้สินที่มีภาระดอกเบี้ยต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (Interest Bearing Debt to Equity: IBD/E) เท่ากับ 0.88 เท่า จากเดิม 0.48 เท่า แต่ในกรณีที่ยอดวงเงินสินเชื่อเท่ากับไม่เกิน 7,137.61 ล้านบาท จะเท่ากับ 1.07 เท่าคำนวณจากงบการเงิน ณ 31 ธันวาคม 2565 เพิ่มขึ้นภายหลังการเข้าทำรายการ ซึ่งสะท้อนหนี้สินที่เกิดจากแหล่งเงินทุนในการเข้าทำรายการดังกล่าว

3.4 ความเสี่ยงของการเข้าทำรายการ

3.4.1 ความเสี่ยงก่อนการเข้าทำรายการ

ความเสี่ยงที่เงื่อนไขบังคับก่อนเข้าทำรายการจะไม่ประสบความสำเร็จ หรืออาจเกิดความล่าช้า

การเข้าทำคำแนะนำซื้อหุ้นมีเงื่อนไขบังคับก่อน ได้แก่

- 1) บริษัทฯ ได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ให้บริษัทฯ ทำคำแนะนำซื้อหลักทรัพย์ ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer)
- 2) บริษัทฯ ได้รับการอนุญาต และ/หรือผ่อนผันที่เกี่ยวข้องและจำเป็นตามที่กฎหมายกำหนดจาก หน่วยงานราชการ หรือหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง โดยมีเงื่อนไขในการผ่อนผันที่บริษัทฯ ยอมรับได้ ซึ่งรวมถึงแต่ ไม่จำกัดเพียง คณะกรรมการการแข่งขันทางการค้า
- 3) บริษัทฯ ได้รับวงเงินสินเชื่อที่เพียงพอจากสถาบันการเงินเพื่อใช้เป็นแหล่งเงินทุนในการทำคำแนะนำซื้อหลักทรัพย์ AS ซึ่งมีข้อกำหนดและเงื่อนไขของวงเงินสินเชื่อตามที่บริษัทฯ เห็นสมควรภายหลังจากที่เงื่อนไขบังคับก่อนสำเร็จครบถ้วนทุกข้อ

บริษัทฯ จะทำคำแนะนำซื้อหลักทรัพย์ AS จาก ผู้ถือหลักทรัพย์ AS ทุกราย โดยบริษัทฯ จะยื่นประกาศเจตนาในการเข้าถือหลักทรัพย์เพื่อครอบงำกิจการ (ตามแบบ 247-3) และ/หรือคำแนะนำซื้อหลักทรัพย์ (ตามแบบ 247-4) ตามหลักเกณฑ์ที่สำนักงาน ก.ล.ต. และ/หรือคณะกรรมการกำกับตลาดทุนกำหนด

นอกจากนี้ ในกรณีหากเงื่อนไขในการทำคำแนะนำซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข (Conditional Voluntary Tender Offer) ข้างต้นเป็นผลสำเร็จ และบริษัทฯ เริ่มทำคำแนะนำซื้อ บริษัทฯ สามารถยกเลิกการทำคำแนะนำซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS หากมีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ดังต่อไปนี้เกิดขึ้น

- 1) มีเหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ เกิดขึ้นภายหลังจากยื่นคำแนะนำซื้อหลักทรัพย์ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และยังไม่พ้นระยะเวลาการรับซื้ออันเป็นเหตุหรืออาจเป็นเหตุให้เกิดความเสียหายอย่างร้ายแรงต่อฐานะหรือทรัพย์สินของ AS โดยเหตุการณ์หรือการกระทำดังกล่าวมิได้เกิดจากการกระทำของผู้ทำคำแนะนำซื้อหรือการกระทำที่ผู้ทำคำแนะนำซื้อต้องรับผิดชอบ

- 2) AS/ บริษัทย่อยของ AS จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลให้แก่ผู้ถือหุ้นในลักษณะที่มีใช้การดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
 - 3) AS มีการเสนอขายหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพ (นอกจากหุ้นสามัญเพิ่มทุนจากการใช้สิทธิแปลงสภาพตามใบสำคัญแสดงสิทธิที่ออกให้แก่พนักงานของบริษัทและบริษัทย่อยอยู่ก่อนแล้ว) หรือชักชวนให้บุคคลอื่นเข้าซื้อหรือจองซื้อหุ้นเพิ่มทุนหรือหลักทรัพย์แปลงสภาพของ AS ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม
 - 4) AS/ บริษัทย่อยของ AS ก่อหนี้หรือเข้าทำ แก๊ซเพิ่มเติม หรือยกเลิกสัญญาที่มีนัยสำคัญกับบุคคลอื่น เว้นแต่เป็นการดำเนินธุรกิจตามปกติวิสัย
- เหตุการณ์หรือการกระทำใด ๆ ตามที่กำหนดในกฎ ระเบียบ และประกาศที่เกี่ยวข้องของ สำนักงาน ก.ล.ต.

3.4.2 ความเสี่ยงภายหลังเข้าทำรายการ

- 1) ความเสี่ยงผลตอบแทนที่จะได้รับจากการลงทุนในอนาคตไม่เป็นไปตามคาดหวัง เนื่องจากความเสี่ยงทางธุรกิจของ AS

ในการประกอบธุรกิจในฐานะผู้ให้บริการเกมออนไลน์ AS มีความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ ดังนี้ 1) ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่ AS ได้ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ ซึ่งมูลค่าการลงทุนเริ่มต้น (Initial Investment) มีจำนวนค่อนข้างสูง 2) ความเสี่ยงจากการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและการเข้าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ในการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Bandwidth) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต 3) ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือเป็นผู้พัฒนาเกมออนไลน์ด้วยตนเอง และ 4) ความเสี่ยงด้านการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ โดยผู้ประกอบการบางรายลักลอบนำเข้าโปรแกรมออนไลน์ที่ AS ได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครือข่ายแม่ (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการต่ำกว่า ดังนั้น ความเสี่ยงในการดำเนินธุรกิจของ AS ดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานของ AS และทำให้ผลตอบแทนที่จะได้รับจากการลงทุนในอนาคตไม่เป็นไปตามคาดหวัง เช่น เมื่ออัตราผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นต่ำกว่าที่บริษัทฯ คาดการณ์ไว้ รวมถึงอาจส่งผลให้อัตราการจ่ายปันผลไม่เป็นไปตามคาดหวัง และจะทำให้ระยะเวลาการคืนทุนจากการลงทุนดังกล่าวนี้ขยายออกไปยาวนานกว่าที่บริษัทฯ ประเมินการไว้ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม AS จะให้ความสำคัญกับการคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด และใช้ประสบการณ์ในการคัดเลือกเกมอย่างละเอียดรอบคอบเพื่อลดความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่ลงทุน สำหรับความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต AS เลือกใช้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายใหญ่ที่มีคุณภาพ อีกทั้งในปัจจุบัน AS มีทางเลือกในการใช้บริการแบบคลาวด์เพื่อเป็นแผนสำรองเมื่อเกิดปัญหา ในส่วนของความเสี่ยงด้านลิขสิทธิ์และการต่อสัญญานั้น AS ได้ปฏิบัติตามสัญญาลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงในการถูกยกเลิกสัญญา และได้กำหนดให้ AS มีสิทธิต่อสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เป็นต้น

- 2) ความเสี่ยงที่การประสานธุรกิจระหว่างองค์กร (Synergy) ไม่เป็นไปตามแผน

เนื่องจากบริษัทฯ มีแผนการดำเนินการขยายธุรกิจเพื่อครอบคลุมทั้งการสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) ร่วมกับพันธมิตร หากการดำเนินขยายกิจการของบริษัทฯ หยุดชะงักหรือไม่เป็นไปตามแผน แผนดำเนินการของบริษัทฯ และ AS ซึ่งมีแผนในการขยายธุรกิจเพื่อสนับสนุนการดำเนินการแก่กันและกัน เช่น การใช้จุดเชื่อมโยง (Touch Point) ของบริษัทฯ ในการเชื่อมต่อเพิ่มเติมเงินแบบออฟไลน์กับลูกค้าของ AS หรือการพัฒนาเป็นช่องทางในการชำระเงินระดับภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ของบริษัทฯ โดยใช้ประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญและฐานลูกค้าของ AS รวมทั้งการประสานธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการตลาดและสื่อดิจิทัลของบริษัทฯ เข้ากับธุรกิจเกมออนไลน์ของ AS เป็นต้น

3) ความเสี่ยงที่มูลค่า AS-W2 จะมีมูลค่าต่ำกว่าราคาเสนอซื้อ

เนื่องจากมูลค่ายุติธรรมของ AS-W2 คำนวณโดยใช้วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes พบว่ามูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิเท่ากับ 11.16 – 11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเสนอซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิ ซึ่งเท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย ราคาเสนอซื้อดังกล่าวสูงกว่าราคายุติธรรมตามทฤษฎี Black-Scholes อีกทั้ง บริษัทฯ จะใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคาใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น เมื่อรวมกับราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย จะเท่ากับไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เมื่อใช้สิทธิแปลงสภาพแล้ว และภายหลังเสร็จสิ้นการเสนอซื้อ อายุของ AS-W2 จะลดลงจากปัจจุบัน และสามารถใช้สิทธิแปลงสภาพได้อีกเพียง 1 ครั้งในวันที่ 25 ธันวาคม 2566 จึงอาจมีความเสี่ยงว่าราคาเสนอซื้อจะสูงกว่ามูลค่า AS-W2 มากเมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการรับซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS แต่เนื่องด้วยข้อกำหนดการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดโดยสมัครใจ บริษัทฯ จะยังคงมีหน้าที่ในการรับซื้อ AS-W2 ที่ราคาสูงกว่ามูลค่ายุติธรรมนั้น

4) ความเสี่ยงที่ AS อาจไม่สามารถดำรงเงื่อนไขการเป็นบริษัทจดทะเบียนได้เนื่องจากอาจผิดเงื่อนไขการกระจายการถือหุ้นโดยผู้ถือหุ้นรายย่อย หรือ Free Float และอาจถูกมาตรการลงโทษหรือถูกเพิกถอนออกจากการเป็นบริษัทจดทะเบียน

เนื่องจากราคาเสนอซื้อหลักทรัพย์มีมูลค่าสูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของ AS ที่ประเมินโดยวิธีมูลค่าปัจจุบันกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow: DCF) จึงอาจมีผู้ถือหุ้นหลักทรัพย์ของ AS ตอบรับคำเสนอซื้อจำนวนมากจนกระทั่งไม่สามารถดำรงเงื่อนไขการเป็นบริษัทจดทะเบียนได้เนื่องจากอาจผิดเงื่อนไขการกระจายการถือหุ้นโดยผู้ถือหุ้นรายย่อย หรือ Free Float และอาจถูกมาตรการลงโทษหรือถูกเพิกถอนออกจากการเป็นบริษัทจดทะเบียน อย่างไรก็ตาม มูลค่ายุติธรรมที่ประเมินโดยวิธีมูลค่าปัจจุบันกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow: DCF) ยังไม่ได้พิจารณาถึงโอกาสการก่อให้เกิดรายได้จากกลุ่มธุรกิจใหม่ที่ AS อยู่ระหว่างการดำเนินการเพื่อประกอบธุรกิจในกลุ่มธุรกิจใหม่ ได้แก่ Blockchain and Innovation Technologies, Media and Marketing การเปิดเกมส์ ซึ่งรวมถึงเกมส์ประเภท Web 3.0 และกลุ่มธุรกิจการลงทุนอื่น ๆ ซึ่งจะสามารถสร้างรายได้และผลตอบแทนให้แก่ AS ในอนาคต

4. ความเหมาะสมด้านราคา

4.1 ความเหมาะสมด้านราคาของมูลค่าสินทรัพย์ที่ได้มา – ส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS

ในการประเมินมูลค่ายุติธรรมของส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระพิจารณาโดยใช้ข้อมูลจากงบการเงินของ AS ย้อนหลัง 3 ปีจากงวดสิ้นสุด ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 – 31 ธันวาคม 2565 ตรวจสอบโดยบริษัท มาซาร์ส จำกัด ตลอดจนข้อมูลที่เผยแพร่ต่อสาธารณะทั่วไป อย่างไรก็ตาม ความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระตั้งอยู่บนสมมติฐานว่า ข้อมูลและเอกสารสำคัญดังกล่าวเป็นข้อมูลที่สมบูรณ์ ครบถ้วนและถูกต้อง รวมทั้ง พิจารณาจากสถานการณ์ และข้อมูลที่สามารถรับรู้ได้ในปัจจุบัน ซึ่งหากมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่ส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจ การประเมินมูลค่าหุ้นรวมถึงการตัดสินใจของผู้ถือหุ้นในการพิจารณาราคายุติธรรมของมูลค่าหุ้น อาจมีการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ทำการประเมินมูลค่าหุ้นของ AS ด้วยวิธีต่าง ๆ จำนวน 6 วิธี ได้แก่

- 1) วิธีประเมินมูลค่าตามบัญชี (Book Value Approach)
- 2) วิธีปรับปรุงมูลค่าตามบัญชี (Adjusted Book Value Approach)
- 3) วิธีราคาหุ้นตามราคาตลาด (Market Value Approach)
- 4) วิธีเปรียบเทียบกับบริษัทที่ประกอบธุรกิจใกล้เคียงกัน (Market Comparable Approach) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 วิธีคือ
 1. วิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชี (Price to Book Value Approach: “P/BV”)
 2. วิธีอัตราส่วนราคาต่อกำไรสุทธิ (Price to Earning Approach: “P/E”)
 3. วิธีอัตราส่วนมูลค่ากิจการต่อกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อมราคา และค่าตัดจำหน่าย (Enterprise Value to Earnings before Interest, Tax, Depreciation and Amortization: “EV/EBITDA”)
- 5) วิธีเปรียบเทียบกับธุรกรรมที่ใกล้เคียงกัน (Transaction Comparable Approach)
- 6) วิธีมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow Approach)

1) วิธีประเมินมูลค่าตามบัญชี (Book Value Approach)

วิธีมูลค่าตามบัญชี (Book Value Approach) เป็นการประเมินมูลค่าทางบัญชีของทรัพย์สินสุทธิ หรือมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นตามงบการเงินของ AS ณ ขณะใดขณะหนึ่ง ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ใช้มูลค่าทางบัญชีตามงบการเงินของ AS ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นตามบัญชีของ AS

ส่วนของผู้ถือหุ้น (งบการเงิน) (หน่วย: ล้านบาท)	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	253.36
ส่วนเกิน(ต่ำกว่า)มูลค่าหุ้น	239.92
กำไร(ขาดทุน)สะสม	415.37
องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น	54.54
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	57.56
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS	1,020.75
จำนวนหุ้น (ล้านหุ้น)	506.72
ราคาต่อหุ้น (บาทต่อหุ้น)	2.01

ที่มา: งบการเงินของ AS ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565

จากการประเมินมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS ด้วยวิธีมูลค่าทางบัญชีจะได้มูลค่ายุติธรรมของส่วนของผู้ถือหุ้นตามบัญชีของ AS ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 เท่ากับ 1,020.75 ล้านบาท คิดเป็นมูลค่าตามบัญชีต่อหุ้นเท่ากับ 2.01 บาทต่อหุ้น ซึ่งต่ำกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เท่ากับ 16.49 บาทต่อหุ้น หรือต่ำกว่าในอัตราร้อยละ 89.14 ของราคาเสนอซื้อ

ทั้งนี้ การประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS ด้วยวิธีมูลค่าทางบัญชี เป็นการแสดงมูลค่าทางบัญชีของ AS ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยไม่ได้คำนึงถึงผลการดำเนินงาน และแนวโน้มการเติบโตของ AS ในอนาคต จึงอาจไม่สะท้อนถึงความสามารถในการทำกำไรของ AS ในอนาคต เนื่องจากการดำเนินธุรกิจของ AS ไม่ได้เป็นธุรกิจที่ต้องใช้สินทรัพย์ที่สำคัญในการประกอบธุรกิจ เช่น ที่ดินและโรงงาน เป็นต้น อีกทั้ง ยังไม่ได้เป็นธุรกิจที่มีการวัดมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์และหนี้สินอย่างสม่ำเสมอ ในขณะที่ลักษณะธุรกิจโดยทั่วไปของ AS มีเป็นการให้บริการซึ่งต้นทุนในการให้บริการเป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ และสินทรัพย์เป็นสินทรัพย์ที่ไม่สามารถระบุตัวตนได้ เช่น ค่าลิขสิทธิ์เกม ซึ่งอาจมีข้อจำกัดในการบันทึกบัญชีเป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตนในงบการเงิน ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงเห็นว่าวิธีมูลค่าทางบัญชีอาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมสำหรับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS

2) วิธีปรับปรุงมูลค่าตามบัญชี (Adjusted Book Value Approach)

การประเมินมูลค่าด้วยวิธีนี้ เป็นการประเมินมูลค่าทางบัญชีของทรัพย์สินสุทธิ หรือมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นตามงบการเงินของ AS ซึ่งปรากฏตามงบการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 และปรับปรุงด้วยรายการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายหลังจากวันที่ในงบการเงิน และส่วนเพิ่มจากการประเมินใหม่ของสินทรัพย์ตามรายงานการประเมินราคาสินทรัพย์

AS มีนโยบายจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลในรอบผลประกอบการของวันที่ 1 มกราคม 2565 ถึง 31 ธันวาคม 2565 ซึ่งจะจ่ายเงินปันผลวันที่ 9 พฤษภาคม 2566 เป็นจำนวน 116.54 ล้านบาท โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นภายหลังปรับปรุงมูลค่าตามบัญชีของ AS

ส่วนของผู้ถือหุ้น (งบการเงิน) (หน่วย: ล้านบาท)	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS	1,020.75
หัก เงินปันผลจ่าย	(116.54)
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS หลังปรับปรุงมูลค่าตามบัญชี	904.20
จำนวนหุ้น (ล้านหุ้น)	506.72
ราคาต่อหุ้น (บาทต่อหุ้น)	1.78

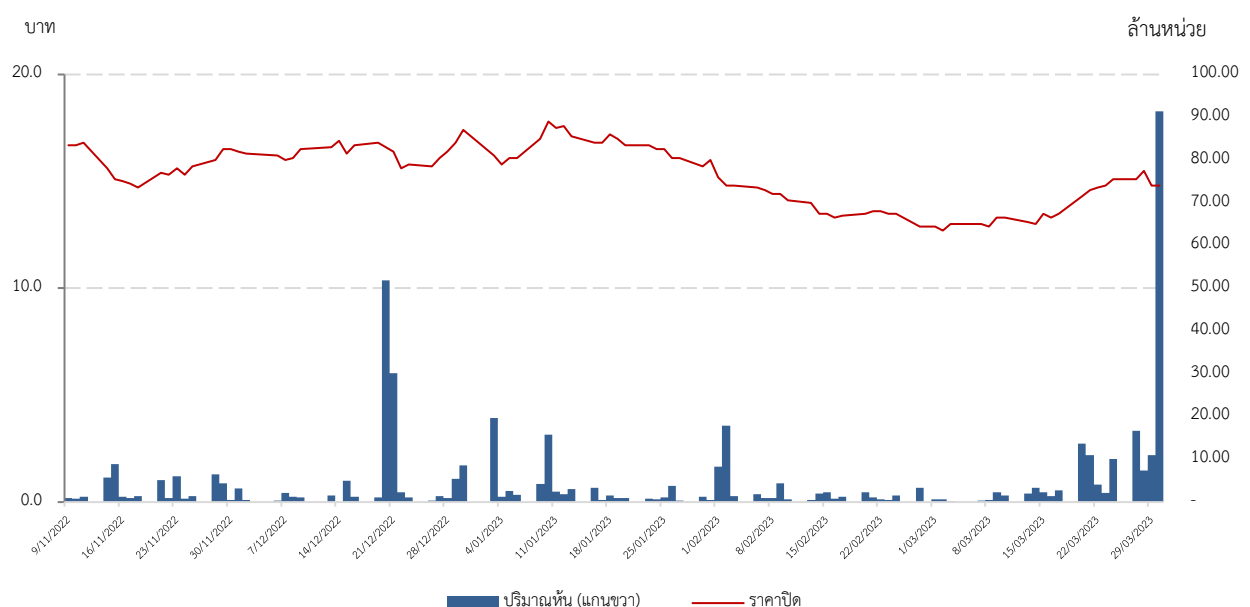
จากการประเมินมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS ด้วยวิธีปรับปรุงมูลค่าทางบัญชีจะได้มูลค่ายุติธรรมของส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS เท่ากับ 904.20 ล้านบาท คิดเป็นมูลค่าหุ้นเท่ากับ 1.78 บาทต่อหุ้น ซึ่งต่ำกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เท่ากับ 16.72 บาทต่อหุ้น หรือต่ำกว่าในอัตราร้อยละ 90.38 ของราคาเสนอซื้อ

วิธีปรับปรุงมูลค่าหุ้นตามบัญชีเป็นวิธีที่สะท้อนมูลค่าทรัพย์สินสุทธิที่ใกล้เคียงปัจจุบันมากกว่าวิธีมูลค่าหุ้นตามบัญชีรวมทั้งได้คำนึงถึงเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นภายหลังวันที่ในงบการเงินที่ใช้อ้างอิง อย่างไรก็ตาม วิธีนี้ไม่ได้คำนึงถึง ความสามารถในการทำกำไรในอนาคต และไม่ได้คำนึงถึงแนวโน้มของภาวะเศรษฐกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งปัจจัยภายนอกอื่น ๆ ที่อาจมีผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจในอนาคต ดังนั้นที่ปรึกษาการเงินอิสระ จึงเห็นว่าวิธีปรับปรุงมูลค่าทางบัญชีอาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมสำหรับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS

3) วิธีราคาหุ้นตามราคาตลาด (Market Value Approach)

วิธีมูลค่าหุ้นตามราคาตลาด (Market Value Approach) เป็นการประเมินมูลค่าที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานว่าราคาในตลาดนั้นเป็นราคาที่สะท้อนอุปสงค์-อุปทานของหลักทรัพย์ของ AS โดยรวมมูลค่าหุ้นของ AS แสดงได้ตามแผนภูมิต่อไปนี้

แผนภูมิราคาตลาดของ AS ย้อนหลัง 360 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566



ที่มา: SETSMART ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566

หมายเหตุ: ใช้ราคาเฉลี่ยระหว่างวันโดยคำนวณจากมูลค่าหุ้นที่มีการซื้อขายในแต่ละวันต่อปริมาณหุ้นที่มีการซื้อขายโดยวันนั้น

ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้พิจารณามูลค่าหุ้นของ AS ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักด้วยปริมาณการซื้อขายของหลักทรัพย์ในแต่ละราคา (Volume Weighted Average Price – “VWAP”) ย้อนหลัง 7 วันทำการ 15 วันทำการ 30 วันทำการ 60 วันทำการ 90 วันทำการ 120 วันทำการ 180 วันทำการ 270 วันทำการ และ 360 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566 เนื่องจากราคาตลาดสะท้อนมูลค่าทรัพย์สินสุทธิที่ใกล้เคียงปัจจุบันและคำนึงถึงเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นภายหลังวันที่ในงบการเงินที่ใช้อ้างอิงหุ้นของ AS เป็นหุ้นที่มีสภาพคล่องสูง จึงสามารถสะท้อนอุปสงค์และอุปทานของนักลงทุน รวมถึงมุมมองของนักลงทุนต่อปัจจัยต่าง ๆ ได้ ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าวิธีนี้เป็นวิธีที่เหมาะสมในการประเมินมูลค่า AS ทั้งนี้การประเมินมูลค่าหุ้นด้วยวิธีมูลค่าหุ้นตามราคาตลาดมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางมูลค่าหุ้นมูลค่าหุ้นตามราคาตลาดของ AS

ช่วงเวลา	VWAP (บาทต่อหุ้น)
7 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	15.21
15 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	14.95
30 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	14.79
60 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	15.16
90 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	15.46
120 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	15.68
180 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	16.30
270 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	18.45
360 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	19.59

ที่มา: SETSMART ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566

หมายเหตุ: ใช้ราคาเฉลี่ยระหว่างวันโดยคำนวณจากมูลค่าหุ้นที่มีการซื้อขายในแต่ละวันต่อปริมาณหุ้นที่มีการซื้อขาย ณ วันนั้น

ตารางราคาปิดเฉลี่ยต่อเดือนของ AS

ช่วงเวลา	ราคาปิดเฉลี่ย (บาทต่อหุ้น)
เดือน มีนาคม 2566	13.87
เดือน กุมภาพันธ์ 2566	13.91
เดือน มกราคม 2566	16.63
เดือน ธันวาคม 2565	16.38
เดือน พฤศจิกายน 2565	16.07
เดือน ตุลาคม 2565	17.58
เดือน กันยายน 2565	18.80
เดือน สิงหาคม 2565	16.65
เดือน กรกฎาคม 2565	13.52
เดือน มิถุนายน 2565	14.46
เดือน พฤษภาคม 2565	16.22

ช่วงเวลา	ราคาปิดเฉลี่ย (บาทต่อหุ้น)
เดือน เมษายน 2565	23.21
เดือน มีนาคม 2565	23.38

ที่มา: SETSMART ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566

ราคาหุ้นของ AS ณ วันที่ 30 มีนาคม 2565 – 30 มีนาคม 2566 มีราคาปิดเฉลี่ยอยู่ที่ 16.44 บาทต่อหุ้น

จากการประเมินมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS ด้วยวิธีเปรียบเทียบราคาตลาดของหุ้นสามัญ จะได้มูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS อยู่ในช่วง 14.79 – 19.59 บาทต่อหุ้น หรือมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นที่อยู่ระหว่าง 7,493.60 – 9,113.15 ล้านบาท ซึ่งต่ำกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เท่ากับ 3.71 บาทต่อหุ้น หรือต่ำกว่าในอัตราร้อยละ 20.05 ของราคาเสนอซื้อ และสูงกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เท่ากับ 1.09 บาทต่อหุ้น หรือสูงกว่าในอัตราร้อยละ 5.89 ของราคาเสนอซื้อ

อย่างไรก็ตามหุ้นของ AS นั้นเป็นเพียงหนึ่งในหุ้นในดัชนีราคาหุ้นที่ตลาดหลักทรัพย์ฯ จัดทำขึ้นเพื่อใช้แสดงระดับและความเคลื่อนไหวของราคาหุ้น ซึ่งไม่สามารถสะท้อนอุปสงค์และอุปทานของนักลงทุน รวมถึงมุมมองของนักลงทุนต่อปัจจัยต่าง ๆ เช่น ผลการดำเนินงานและแนวโน้มการเติบโตของ AS หรือเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศได้ ดังนั้นที่ปรึกษาการเงินอิสระ จึงเห็นว่าวิธีราคาหุ้นตามราคาตลาด อาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมสำหรับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS

4) วิธีเปรียบเทียบกับบริษัทที่ประกอบธุรกิจใกล้เคียงกัน (Market Comparable Approach)

วิธีเปรียบเทียบกับบริษัทที่ประกอบธุรกิจที่ใกล้เคียงกัน (Market Comparable Approach) เป็นการประเมินมูลค่าหลักทรัพย์ของกิจการ ซึ่งที่ปรึกษาทางการเงินอิสระพิจารณาบริษัทที่นำมาเปรียบเทียบกับบริษัทที่ประกอบธุรกิจที่ประเภทเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน โดยบริษัททั้ง 4 แห่งที่ถูกเลือกมาเป็นบริษัทเทียบเคียงประกอบธุรกิจอยู่ในอุตสาหกรรมผู้ผลิตและเผยแพร่เกม (Game developer and publisher) ซึ่งให้บริการความบันเทิงโดยการให้บริการเกมซึ่งผู้ใช้บริการสามารถเล่นเกมได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายแต่สามารถเติมเงินเพื่อรับสินค้าภายในเกมนั้น ๆ ได้ ซึ่งมีกลุ่มลูกค้าที่เล่นเกมหลักที่มีอายุอยู่ระหว่าง 20 ปี ถึง 35 ปี โดยให้บริการเผยแพร่เกมในรูปแบบมือถือ และคอมพิวเตอร์ (Mobile or Online-PC game) ให้กับผู้ใช้บริการ โดยในการเลือกบริษัทที่ประกอบธุรกิจที่ใกล้เคียงกันเพื่อประเมินมูลค่ากิจการของบริษัทนั้น แต่ละบริษัทที่นำมาเปรียบเทียบกับนั้นอาจมีความแตกต่างกัน อาทิ นโยบายทางการเงิน บัญชี นโยบายการลงทุน ขนาดของกิจการ โครงสร้างรายได้ โครงสร้างต้นทุน และแหล่งที่มาของรายได้อื่น ๆ เป็นต้น ดังนั้น การนำบริษัทที่ประกอบธุรกิจที่ใกล้เคียงกันมาเปรียบเทียบกับนั้นอาจไม่ได้ครอบคลุมบริษัทที่คล้ายคลึงกันทั้งหมดและอาจมีความแตกต่างกันในหลายประการดังที่อธิบายไปแล้วข้างต้น

ในการประเมินมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS ด้วยวิธีเปรียบเทียบอัตราส่วนตลาด ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ทำการประเมินมูลค่าโดยใช้อัตราส่วนตลาด ดังนี้

1. อัตราส่วนราคาต่อมูลค่าทางบัญชี (Price to Book Value Ratio : “P/BV”)
2. อัตราส่วนราคาต่อกำไร (Price to Earnings Ratio : “P/E”)
3. อัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างมูลค่ากิจการต่อกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อมราคา และค่าตัดจำหน่าย (Enterprise Value to Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization: “EV/EBITDA”)

เนื่องจาก AS ประกอบธุรกิจเป็นผู้เผยแพร่เกมออนไลน์ให้กับผู้ใช้บริการ ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงนำข้อมูลของบริษัทที่เทียบเคียงที่อยู่ในอุตสาหกรรมพัฒนาและเผยแพร่เกมออนไลน์ และจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ฯ ทั่วโลกมาใช้ เนื่องจากบริษัทที่จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับการเผยแพร่เกมออนไลน์มีเพียง AS เท่านั้น โดยสามารถสรุปรายชื่อและรายละเอียดของแต่ละบริษัทที่เทียบเคียงได้ดังต่อไปนี้

ตารางข้อมูลบริษัทที่ประกอบธุรกิจที่ใกล้เคียงกัน

บริษัท	ลักษณะการประกอบธุรกิจ	กำไรสุทธิ 12 เดือน ย้อนหลัง (หน่วย: ล้านบาท) ^{1/}	มูลค่าหลักทรัพย์ (หน่วย: ล้านบาท) ^{1/}
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งจัดจำหน่ายเกมพีซี	268.56	7,600.75
Playtika Holding Corp	พัฒนาเกมมือถือในสหรัฐอเมริกา ยุโรป ตะวันออกกลาง แอฟริกา เอเชียแปซิฟิก และต่างประเทศ บริษัทเป็นเจ้าของพอร์ตโฟลิโอเกมแนวแคชชวลและเกมคาสีโน จัดจำหน่ายเกมให้กับลูกค้าปลายทางผ่านแพลตฟอร์มเว็บและมือถือต่างๆ เช่น Apple, Facebook, Google และแพลตฟอร์มเว็บและมือถืออื่น ๆ และแพลตฟอร์มที่เป็นกรรมสิทธิ์ของตนเอง	9,663.82	142,148.83
Take-Two Interactive Software	เป็นผู้พัฒนา ผู้เผยแพร่ และผู้ทำการตลาดด้านความบันเทิงแบบโต้ตอบสำหรับผู้บริโภคทั่วโลก บริษัทพัฒนาและเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ผ่าน Rockstar Games, 2K, Private Division และ T2 Mobile Games เป็นหลัก	(14,841.33) ^{2/}	724,778.68
Ncsoft Corp	เป็นบริษัทในเกาหลีที่ดำเนินธุรกิจหลักในการพัฒนา ผลิต และเผยแพร่เกม ผลิตภัณฑ์มือถือ ได้แก่ lineage red knights Final Blade, Pro baseball h2, lineage m และอื่น ๆ บริษัทยังจัดการสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาของเกมมือถือและเกมออนไลน์ บริษัท จำหน่ายผลิตภัณฑ์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ	11,902.17	205,359.69

ที่มา: Bloomberg Terminal ณ วันที่ 24 เมษายน 2566

หมายเหตุ: ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระพิจารณาบริษัทที่นำมาเปรียบเทียบจากบริษัทที่ประกอบธุรกิจที่ประเภทเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน โดยบริษัททั้ง 4 แห่ง ประกอบธุรกิจพัฒนาและเผยแพร่เกมออนไลน์ ดังนั้น เมื่อบริษัทที่เทียบเคียงมีลักษณะการประกอบธุรกิจและอยู่ในห่วงโซ่อุปทานเดียวกันกับ AS การเปลี่ยนแปลงของมูลค่าหลักทรัพย์ของบริษัทที่เทียบเคียงดังกล่าวจึงสามารถสะท้อนการดำเนินงาน (Operation) ที่สามารถเทียบเคียง และใกล้เคียงกันกับ AS ได้

1/ ในส่วนของกำไรสุทธิ และมูลค่าหลักทรัพย์ของบริษัทที่เทียบเคียงอาจจะมีแนวโน้มที่สูงกว่า AS เนื่องจากลักษณะประกอบธุรกิจในอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมนั้นเป็นการแข่งขันที่บริษัทชนะจะได้ส่วนแบ่งการตลาดที่สูง (Winner-take-All) และตลาดของเกมมีขนาดใหญ่และบริษัทที่จดทะเบียนอยู่ในตลาดหลักทรัพย์จะให้บริการในหลากหลายประเทศเหมือน AS ดังนั้น กำไรสุทธิ และมูลค่าหลักทรัพย์อาจจะมีแนวโน้มที่ค่อนข้างสูง อย่างไรก็ตามที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าในเชิงโครงสร้างรายได้ ต้นทุนทางการเงิน และกลุ่มลูกค้า มีความคล้ายกันกับ AS อย่างไรก็ตาม ส่วนปีทางบัญชีของบริษัท (Fiscal year) ของบริษัทนั้น ขึ้นอยู่กับนโยบายของแต่ละบริษัท โดย บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) Playtika Holding Corp และ Ncsoft Corp มีส่วนปีทางบัญชีของบริษัทตามปีทางปฏิทิน (Calendar year) ในขณะที่ Take-Two Interactive Software นับวันปีรอบงบบางบัญชีในเดือนมีนาคมของทุกปี

2/ ในส่วนของกำไรสุทธิของบริษัท Take-Two Interactive Software นั้น หากพิจารณาจากกำไรสุทธิตามปีทางปฏิทิน (Calendar year) จะไม่ขาดทุน โดยจะมีกำไรเท่ากับ 14,328.96 20,185.83 และ 13,864.05 ล้านบาท ในปี 2566 2565 2564 ตามลำดับ โดยอ้างอิงจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราตามธนาคารแห่งประเทศไทย ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566 ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าการศึกษา Take-Two Interactive Software ให้เป็นบริษัทที่เทียบเคียงที่อยู่ในอุตสาหกรรมพัฒนาและเผยแพร่เกมออนไลน์ ที่ซึ่งจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ฯ เป็นที่เหมาะสม

(1) วิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชี (Price to Book Value Approach: P/BV)

การประเมินมูลค่าด้วยวิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชี เป็นการนำมูลค่าหุ้นตามบัญชีของ AS ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 ซึ่งเท่ากับ 952.88 ล้านบาท ตามที่แสดงในวิธีมูลค่าตามบัญชี คูณกับค่าเฉลี่ยมัธยฐาน (Median) ส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชี (P/BV Ratio) ของบริษัทเทียบเคียงข้างต้นในระยะเวลาเฉลี่ย 7 วันย้อนหลังไปจนถึง 360 วันย้อนหลัง โดยมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นตามราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชีของ AS

บริษัท	P/BV Ratio (เท่า)								
	7 วัน	15 วัน	30 วัน	60 วัน	90 วัน	120 วัน	180 วัน	270 วัน	360 วัน
Playtika Holding Corp ^{1/}	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Take-Two Interactive Software	2.03	2.02	2.01	1.93	1.89	1.96	2.08	2.16	2.33
Ncsoft Corp	2.47	2.50	2.67	2.84	2.89	2.82	2.70	2.78	3.17
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	7.43	7.06	6.81	7.34	7.57	7.79	7.96	8.50	9.01
ค่ามัธยฐาน P/BV	2.47	2.50	2.67	2.84	2.89	2.82	2.70	2.78	3.17
มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นตามบัญชีของ AS (ล้านบาท)	1,020.75	1,020.75	1,020.75	1,020.75	1,020.75	1,020.75	1,020.75	1,020.75	1,020.75
มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS (ล้านบาท)	2,520.72	2,547.59	2,720.51	2,900.34	2,953.77	2,876.21	2,760.33	2,840.88	3,238.09
ราคาต่อหุ้น (บาทต่อหุ้น)	4.97	5.03	5.37	5.72	5.83	5.68	5.45	5.61	6.39

ที่มา: Bloomberg Terminal ณ วันที่ 24 เมษายน 2566

หมายเหตุ: 1/ เนื่องจากมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้น ณ 31 ธันวาคม 2565 ของ Playtika Holding Corp ตีลบจำนวนเท่ากับ 19,704.26 ล้านบาท จึงไม่สามารถหาอัตราส่วน P/BV ได้

ค่ามัธยฐาน (Median) ของอัตราส่วน P/BV ของบริษัทเทียบเคียง สำหรับงวด 12 เดือนย้อนหลังเท่ากับ 2.47 – 3.17 เท่า อันส่งผลให้มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นด้วยวิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชีอยู่ในช่วง 2,502.72 – 3,238.09 ล้านบาท หรือคิดเป็นมูลค่าหุ้นเท่ากับ 4.97 – 6.39 บาทต่อหุ้น ซึ่งต่ำกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เท่ากับ 12.11 – 13.53 บาทต่อหุ้น หรือต่ำกว่าในอัตราร้อยละ 65.46 – 73.11 ของราคาเสนอซื้อ

ทั้งนี้ การประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS ด้วยวิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชี ไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบริษัท อาทิ ขนาดของบริษัท โครงสร้างรายได้ โครงสร้างเงินทุน และไม่ได้คำนึงถึงผลประโยชน์ของ AS ในอนาคต ดังนั้น ที่ปรึกษาการเงินอิสระจึงเห็นว่าวิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชีอาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมสำหรับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS

(2) วิธีอัตราส่วนราคาต่อกำไรสุทธิ (Price to Earnings Approach: P/E)

การประเมินมูลค่าด้วยวิธีอัตราส่วนราคาต่อกำไรสุทธิต่อหุ้น (P/E) เป็นการนำกำไรสุทธิของ AS ตามกำไรสุทธิ ในช่วง 12 เดือนย้อนหลัง จากงบการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 ซึ่งเท่ากับ 266.13 ล้านบาท คูณด้วยค่ามัธยฐาน (Median) ของอัตราส่วนราคาตลาดต่อกำไรสุทธิ (P/E Ratio) ของบริษัทที่เทียบเคียงข้างต้นในระยะเวลาเฉลี่ย 7 วันย้อนหลังไปจนถึง 360 วันย้อนหลัง โดยมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นตามราคาตลาดต่อกำไรสุทธิของ AS

บริษัท	P/E Ratio (เท่า)								
	7 วัน	15 วัน	30 วัน	60 วัน	90 วัน	120 วัน	180 วัน	270 วัน	360 วัน
Playtika Holding Corp	13.94	13.53	13.15	12.87	12.45	12.74	13.65	15.94	17.98
Take-Two Interactive Software ^{1/}	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Ncsoft Corp	18.31	18.50	19.76	21.06	21.45	20.89	20.05	20.63	23.52
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	28.25	26.84	25.87	27.88	28.78	29.60	30.26	32.31	34.25
ค่ามัธยฐาน P/E	18.31	18.50	19.76	21.06	21.45	20.89	20.05	20.63	23.52
กำไรสุทธิของ AS (ล้านบาท)	266.13	266.13	266.13	266.13	266.13	266.13	266.13	266.13	266.13
มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS (ล้านบาท)	4,872.05	4,923.97	5,258.20	5,605.78	5,709.04	5,559.13	5,335.16	5,490.84	6,258.58
ราคาต่อหุ้น (บาทต่อหุ้น)	9.61	9.72	10.38	11.06	11.27	10.97	10.53	10.84	12.35

ที่มา: Bloomberg Terminal ณ วันที่ 24 เมษายน 2566

หมายเหตุ: 1/ เนื่องจากมูลค่ากำไรสุทธิ ณ 31 ธันวาคม 2565 ของ Take-Two Interactive Software ติดลบจำนวนเท่ากับ 14,841.33 ล้านบาท จึงไม่สามารถหาอัตราส่วน P/E ได้

ค่ามัธยฐาน (Median) ของอัตราส่วน P/E ของบริษัทเทียบเคียง สำหรับงวด 12 เดือนย้อนหลังเท่ากับ 18.31 – 23.52 เท่า อันส่งผลให้มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นด้วยวิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อกำไรสุทธิที่อยู่ในช่วง 4,827.05 – 6,258.58 ล้านบาท หรือคิดเป็นมูลค่าหุ้นเท่ากับ 9.61 – 12.35 บาทต่อหุ้น ซึ่งต่ำกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เท่ากับ 6.15 – 8.89 บาทต่อหุ้น หรือต่ำกว่าในอัตราร้อยละ 33.24 – 48.03 ของราคาเสนอซื้อ

ทั้งนี้ การประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS ด้วยวิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อกำไรสุทธิ ไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบริษัท อาทิ โครงสร้างรายได้ โครงสร้างเงินทุน เงินทุน และไม่ได้คำนึงถึงผลประโยชน์ของ AS ในอนาคต ดังนั้น ที่ปรึกษาการเงินอิสระจึงเห็นว่าวิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อกำไรสุทธิอาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมสำหรับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS

(3) วิธีอัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างมูลค่ากิจการต่อกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อมราคา และค่าตัดจำหน่าย (Enterprise Value to Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization: EV/EBITDA)

การประเมินมูลค่าด้วยวิธีอัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างมูลค่ากิจการต่อกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อมราคา และค่าตัดจำหน่าย (Enterprise Value to Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization: EV/EBITDA) เป็นการนำกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อมราคา และค่าตัดจำหน่าย (EBITDA) ของ AS ในช่วง 12 เดือนย้อนหลังจากงบการเงิน ณ

วันที่ 31 ธันวาคม 2565 ซึ่งเท่ากับ 415.26 ล้านบาท คูณด้วยค่ามัธยฐาน (Median) ของอัตราส่วน EV/EBITDA ของบริษัทที่เทียบเคียงข้างต้นในระยะเวลาเฉลี่ย 7 วันย้อนหลังไปจนถึง 360 วันย้อนหลัง โดยมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางมูลค่าตามมูลค่ากิจการต่อกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อมราคา และค่าตัดจำหน่ายของ AS

บริษัท	EV/EBITDA Ratio (เท่า)								
	7 วัน	15 วัน	30 วัน	60 วัน	90 วัน	120 วัน	180 วัน	270 วัน	360 วัน
Playtika Holding Corp	9.86	9.68	9.52	9.40	9.22	9.35	9.74	10.72	11.60
Take-Two Interactive Software	37.16	37.00	36.85	35.77	35.26	36.21	37.77	38.88	41.32
Ncsoft Corp	13.51	13.64	14.47	15.33	15.58	15.21	14.66	15.04	16.94
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	17.84	16.93	16.30	17.60	18.18	18.71	19.14	20.46	21.72
ค่ามัธยฐาน EV/EBITDA	15.68	15.29	15.39	16.47	16.88	16.96	16.90	17.75	19.33
EBITDA ของ AS (ล้านบาท)	415.26	415.26	415.26	415.26	415.26	415.26	415.26	415.26	415.26
มูลค่ากิจการของ AS (ล้านบาท)	6,509.38	6,347.36	6,389.00	6,837.38	7,010.21	7,043.97	7,018.01	7,372.04	8,028.13
บวก: เงินสดและเงินลงทุนชั่วคราว ^{1/} (ล้านบาท)	605.62	605.62	605.62	605.62	605.62	605.62	605.62	605.62	605.62
หัก: หนี้สินที่มีภาระดอกเบี้ย ^{2/} (ล้านบาท)	(294.57)	(294.57)	(294.57)	(294.57)	(294.57)	(294.57)	(294.57)	(294.57)	(294.57)
หัก: ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย ^{3/} (ล้านบาท)	(57.56)	(57.56)	(57.56)	(57.56)	(57.56)	(57.56)	(57.56)	(57.56)	(57.56)
มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS (ล้านบาท)	6,762.87	6,600.85	6,642.49	7,090.87	7,263.69	7,297.46	7,271.50	7,625.53	8,281.62
ราคาต่อหุ้น (บาทต่อหุ้น)	13.35	13.03	13.11	13.99	14.33	14.40	14.35	15.05	16.34

ที่มา: Bloomberg Terminal ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566

หมายเหตุ: 1/ เงินสดและเงินฝากธนาคาร ประกอบด้วย เงินฝากสถาบันการเงิน เงินฝากประจำประเภทครบกำหนดไม่เกินหนึ่งปี ณ 31 ธันวาคม 2565

2/ ภาระหนี้สินที่มีดอกเบี้ย ประกอบด้วย เงินกู้ยืมระยะสั้น เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน หนี้กู้ยืม และหนี้สินตามสัญญาเช่า ณ 31 ธันวาคม 2565

3/ จากงบการเงิน ณ 31 ธันวาคม 2565

ค่ามัธยฐาน (Median) ของอัตราส่วน EV/EBITDA ของบริษัทเทียบเคียง สำหรับงวด 12 เดือนย้อนหลังเท่ากับ 15.29 – 19.33 เท่า อันส่งผลให้มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นด้วยวิธีอัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างมูลค่ากิจการต่อกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อมราคา และค่าตัดจำหน่าย อยู่ในช่วง 6,600.85 – 8,281.62 ล้านบาท คิดเป็นมูลค่าหุ้นเท่ากับ 13.03 – 16.34 บาทต่อหุ้น ซึ่งต่ำกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เท่ากับ 2.16 – 5.47 บาทต่อหุ้น หรือต่ำกว่าในอัตราร้อยละ 11.66 – 29.59 ของราคาเสนอซื้อ

ทั้งนี้ การประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS ด้วยวิธีอัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างมูลค่ากิจการต่อกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อมราคา และค่าตัดจำหน่าย ไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบริษัท อาทิ โครงสร้างรายได้ โครงสร้างเงินทุน เงินทุน และไม่ได้คำนึงถึงผลประโยชน์ของ AS ในอนาคต ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงเห็นว่าวิธีอัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างมูลค่ากิจการต่อกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อมราคา และค่าตัดจำหน่าย อาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมสำหรับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS

5) วิธีเปรียบเทียบธุรกรรมที่ใกล้เคียงกัน (Transaction Comparable Approach)

วิธีเปรียบเทียบกับธุรกรรมที่ใกล้เคียงกัน (Transaction Comparable Approach) เป็นวิธีคำนวณมูลค่าที่เหมาะสมของ AS โดยใช้ค่ามัธยฐานของอัตราส่วนมูลค่ากิจการต่อกำไรจากการดำเนินงานก่อนหักดอกเบี้ยจ่าย ภาษีเงินได้ ค่าเสื่อมราคา และค่าใช้จ่ายตัดจำหน่าย (Enterprise Value/Earnings before interest, tax, depreciation and amortization – EV /EBITDA) สำหรับงวด 12 เดือนย้อนหลังของบริษัทเทียบเคียงในอุตสาหกรรมพัฒนาและเผยแพร่เกมออนไลน์ นับจาก วันที่ 31 ธันวาคม 2565 มาคูณกับ EBITDA สำหรับงวด 12 เดือนย้อนหลังของ AS นับจาก วันที่ 31 ธันวาคม 2565 ซึ่ง เท่ากับ 15,941.82 ล้านบาท โดยการประเมินมูลค่าด้วยวิธีดังกล่าวจะมีความแตกต่างของแต่ละธุรกรรมจากธุรกรรมของ กิจการ เช่น ขนาดของธุรกรรม ระยะเวลาที่เกิดขึ้น จึงเป็นวิธีที่อาจส่งผลให้การประเมินมูลค่ามีความคลาดเคลื่อน

ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้พิจารณาบริษัทที่นำมาเปรียบเทียบกับธุรกรรมที่ใกล้เคียงจากลักษณะการประกอบธุรกิจซึ่ง อยู่ในอุตสาหกรรมพัฒนาและเผยแพร่เกมออนไลน์ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เนื่องจากธุรกรรมที่ใกล้เคียงกันของลักษณะธุรกิจ ประเภทเดียวกันมีจำกัด ที่ปรึกษาจึงพิจารณาลักษณะของธุรกรรมที่ใกล้เคียงและอยู่ในอุตสาหกรรมสื่อและโฆษณาเป็น สำคัญ

ข้อมูลของธุรกรรมเทียบเคียงสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

ตารางข้อมูลของธุรกรรมที่ใกล้เคียงกัน^{1/}

วันที่	ผู้ถูกซื้อ	ลักษณะการประกอบธุรกิจ	ประเทศ	สัดส่วนการซื้อ (ร้อยละ)	มูลค่าการซื้อขาย (ล้านบาท)	อัตราส่วน EV/EBITDA (เท่า)
16 ก.ย. 65	Kahoot! ASA	ให้บริการแพลตฟอร์มเรียนรู้แบบเกมโดยมีการนำเสนอการเรียนรู้แบบดิจิทัล สำหรับผู้สอน นักเรียน ผู้ปกครอง และโรงเรียนทั่วโลก เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมี ศักยภาพในการเรียนรู้อย่างเต็มที่	Norway	15.02	4,772.35	91.75
12 ธ.ค. 64	SNK Corp	พัฒนาผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์เกม บริษัทผลิตเกมออนไลน์ เกมมือถือ วิดีโอเกม เกมอาร์เคด แอปพลิเคชันเกม และอื่น ๆ บริการทั่วโลก	ญี่ปุ่น	40.80	7,975.98	44.86
26 พ.ย. 63	SNK Corp	พัฒนาผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์เกม บริษัทผลิตเกมออนไลน์ เกมมือถือ วิดีโอเกม เกมอาร์เคด แอปพลิเคชันเกม และอื่น ๆ ทั่วโลก	ญี่ปุ่น	2.9	5,673.16	38.39
31 ก.ค. 61	SEYOUNG D&C Co Ltd	เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์เกม เช่น เกมคอมพิวเตอร์ เกมคอนโซล เกมมือถือ และเกมออนไลน์ ผลิตภัณฑ์ของบริษัท ได้แก่ เกมสวมบทบาทและเกมกลยุทธ์ จำลองสถานการณ์จริง เช่น Magna Carta, The War of Genesis และ BnB Adventure SEYOUNG D&C ให้บริการในเกาหลีใต้	เกาหลีใต้	10.6	95.46	22.43
12 ก.พ. 61	SEYOUNG D&C Co Ltd	เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์เกม เช่น เกมคอมพิวเตอร์ เกมคอนโซล เกมมือถือ และเกมออนไลน์ ผลิตภัณฑ์ของบริษัท ได้แก่ เกมสวมบทบาทและเกมกลยุทธ์ จำลองสถานการณ์จริง เช่น Magna Carta, The War of Genesis และ BnB Adventure SEYOUNG D&C ให้บริการในเกาหลีใต้	เกาหลีใต้	4.99	356.29	32.98
ค่ามัธยฐาน						38.39

ที่มา: Bloomberg Terminal ณ วันที่ 24 เมษายน 2566

1/ ธุรกรรมที่ใกล้เคียงดังกล่าวไม่ใช่บริษัทที่จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ จึงไม่นำมาคำนวณในวิธีเปรียบเทียบกับบริษัทที่ประกอบธุรกิจใกล้เคียงกัน (Market Comparable Approach)

ค่ามัธยฐาน (Median) ของอัตราส่วน EV/EBITDA ของรายการซื้อขายอื่นในอดีตเท่ากับ 38.39 เท่า

ตารางการคำนวณมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นจากการเทียบกับธุรกรรมที่ใกล้เคียงกัน

หน่วย: ล้านบาท	งวด 12 เดือน ย้อนหลัง
อัตราส่วน EV/EBITDA (เท่า)	38.39
EBITDA ของ AS	415.26
มูลค่ากิจการของ AS	15,941.82
บวก: เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ^{1/}	605.62
หัก: หนี้สินที่มีภาระดอกเบี้ย ^{2/}	(294.57)
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย ^{3/}	(57.56)
มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS	16,695.31
จำนวนหุ้น (ล้านหุ้น)	506.72
ราคาต่อหุ้น (บาทต่อหุ้น)	31.96

ที่มา: งบการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565

หมายเหตุ: 1/ เงินสดและเงินฝากธนาคาร ประกอบด้วย เงินฝากสถาบันการเงิน เงินฝากประจำประเภทครบกำหนดไม่เกินหนึ่งปี ณ 31 ธันวาคม 2565

2/ ภาระหนี้สินที่มีดอกเบี้ย ประกอบด้วย เงินกู้ยืมระยะสั้น เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน หนี้กู้ และหนี้สินตามสัญญาเช่า ณ 31 ธันวาคม 2565

3/ จากงบการเงิน ณ 31 ธันวาคม 2565

มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS ที่คำนวณโดยวิธีเปรียบเทียบกับธุรกรรมที่ใกล้เคียงกัน เท่ากับ 15,941.82 ล้านบาท คิดเป็นมูลค่าหุ้นเท่ากับ 31.96 บาทต่อหุ้น ซึ่งสูงกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เท่ากับ 13.46 บาทต่อหุ้น หรือสูงกว่าในอัตราร้อยละ 72.76 ของราคาเสนอซื้อ

อย่างไรก็ดี การประเมินมูลค่าด้วยวิธีนี้มีความแตกต่างของหลายปัจจัย เช่น ขนาดของธุรกรรมที่เกิดขึ้น ระยะเวลาที่เกิดขึ้น และปัจจัยของแต่ละธุรกรรมเทียบเคียง จึงเป็นวิธีที่อาจส่งผลให้การประเมินมูลค่ามีความคลาดเคลื่อน ส่งผลให้การประเมินมูลค่าด้วยวิธีนี้อาจจะไม่สะท้อนมูลค่าที่แท้จริงของ AS

6) วิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิของกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow Approach)

ในการประเมินมูลค่าปัจจุบันสุทธิของกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow Approach – DCF) ของ AS ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประมาณการกระแสเงินสดอิสระสุทธิที่คาดว่าจะได้รับจากการดำเนินงานของกิจการ (Free Cash Flow to Firm) (“FCFF”) ของ AS ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้จัดทำประมาณการเป็นระยะเวลา 5 ปี ตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2566 และสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2570 ภายใต้สมมติฐานว่าธุรกิจของ AS จะยังคงดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และเป็นไปภายใต้ภาวะเศรษฐกิจและสถานการณ์ในปัจจุบัน และใช้มูลค่าสุดท้าย (Terminal Value) เพื่อสะท้อนรายได้ในระยะยาว ซึ่งวิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิของกระแสเงินสด เป็นการประเมินที่สะท้อนถึงผลประโยชน์ในอนาคตที่ไม่ได้มองมูลค่าของ AS ณ เวลาใด เวลานั้น ทำให้ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระสามารถประมาณการทางการเงินเพื่อสะท้อนผลประโยชน์การได้มากที่สุดเมื่อเทียบกับการประเมินมูลค่าในวิธีอื่น ๆ นอกจากนี้ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระสามารถกำหนดสมมติฐานให้สอดคล้องการสภาวะอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกม รวมไปถึงแผนดำเนินธุรกิจของ AS ซึ่งวิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิของกระแสเงินสดเหมาะสมกับการประเมินมูลค่าธุรกิจที่มีความผันผวนของรายได้เมื่อเทียบกับวิธีการประเมินมูลค่าวิธีอื่น ๆ โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประมาณการสมมติฐานต่าง ๆ ที่มีสาระสำคัญต่อการประเมินมูลค่า โดยอ้างอิงจากการวิเคราะห์บนข้อมูล เอกสาร หลักฐาน ข่าวสารต่าง ๆ ที่เปิดเผยต่อสาธารณะ และการสัมภาษณ์ผู้บริหารของ AS ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) สมมติฐานรายได้

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประมาณการรายได้ของ AS โดยกำหนดสมมติฐานตามลักษณะรายได้แต่ละประเภท ซึ่งประกอบไปด้วย
1) รายได้จากการให้บริการ และ 2) รายได้อื่น

1.1) รายได้จากการให้บริการ

AS จัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามบริการ บริษัทและบริษัทย่อยมีส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 3 ส่วนงาน ประกอบไปด้วย 1.) ส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเกมที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามสัญญาสิทธิการเผยแพร่เกมกับผู้พัฒนาเกม 2.) ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางการชำระเงิน 3.) ส่วนงานอื่น ๆ

1.1.1 ส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์

อุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีการเติบโตอย่างสูง โดยมีอัตราการเติบโตเท่ากับร้อยละ 8.50 ในช่วงปี 2565 – 2569¹ อย่างไรก็ตาม ได้มีการประมาณการการเติบโตร้อยละ 16.2 ของตลาดเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในปี 2566 – 2571² เนื่องจากการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของนวัตกรรมของโครงสร้างพื้นฐานทางอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มการสร้างเกม ซึ่งจะสามารถดึงดูดผู้เยี่ยมชมใหม่สี่แสนคนให้มาใช้ข้อมูลออนไลน์ เทรนด์วิดีโอเกมกำลังประสบกับผู้เล่นและรายได้ที่เพิ่มขึ้นอย่างมาก อ้างอิงจากรีพอร์ตของบริษัท Mordor Intelligence ซึ่งจัดตั้งขึ้นในปี 2559 และได้ให้บริการมากกว่า 4,000 องค์กร และมากกว่า 20 อุตสาหกรรม โดยบริษัท Mordor Intelligence เป็นบริษัทที่ทำการวิจัย (Market Research) และจัดทำรายงาน (Market Report) โดยมีเป้าหมายที่จะช่วยให้องค์กร และ ผู้ลงทุน ประสบความสำเร็จในเชิงธุรกิจในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก (In-Depth Market Analysis and Insights) อย่างไรก็ตาม Mordor Intelligence ไม่ได้จัดทำวิจัยในอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก่อนปี 2565

ปัจจัยที่ทำให้อุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมออนไลน์เติบโตมีตัวอย่างดังนี้

- ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องในอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมออนไลน์กำลังผลักดันการเติบโตของอุตสาหกรรมอย่างมาก โดยมีการปรับปรุงวิธีการสร้างเกมและปรับปรุงประสบการณ์การเล่นโดยรวมของผู้ใช้
- นักพัฒนาเกมในประเทศเศรษฐกิจกำลังพัฒนาพยายามอย่างต่อเนื่องที่จะปรับปรุงประสบการณ์การเล่นด้วยการเปิดตัวและเขียนโค้ดใหม่สำหรับคอนโซล/แพลตฟอร์มที่หลากหลาย เช่น PlayStation, Xbox และ Windows PC ซึ่งรวมอยู่ในผลิตภัณฑ์แบบสแตนด์อโลนที่มอบให้แก่ผู้เล่นเกมผ่านแพลตฟอร์มคลาวด์ โดยแพลตฟอร์มคลาวด์จะทำให้ประสิทธิภาพของเกมสูงขึ้น แต่มีราคาและต้นทุนที่ต่ำลง
- ปัจจุบันส่วนแบ่งทางการตลาดของเกมมือถือ (Mobile gaming) ได้มีส่วนที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากความง่ายในการเข้าถึง Smart phone และความหลากหลายของประเภทของเกม free – to – play รวมถึงอุตสาหกรรมเกม E-Sport ได้มีการเติบโตแบบก้าวกระโดด (Exponential) เนื่องจากการแข่งขันเกมแบบทัวร์นาเมนต์ (Tournament) หลักของโลกได้มีการจัดขึ้นที่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น งาน 2021 SEA Games

¹ จากรีพอร์ตเรื่อง Mordor Intelligence (Southeast Asia Gaming Market - Growth, Trends, Covid-19 Impact, and Forecasts of Mordor Intelligence)

และงานวิจัยเรื่อง Southeast Asia Gaming Market-Growth, Trends, COVID-19 Impact, and Forecast (2023-2028) โดย เว็บไซต์ Researchandmarkets.com

² จากรีพอร์ตเรื่อง Mordor Intelligence (Southeast Asia Gaming Market size & Share Analysis – Growth Trends & Forecast (2023 - 2028))

ที่ประเทศเวียดนาม 2022 IESF World Championship ที่ประเทศบาห์ลี และ 2023 SEA Games ที่ประเทศ
กัมพูชา

รายได้จากส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์เกิดมาจากจำนวนผู้ใช้บริการเกมทั้งหมด คุณกับอัตราผู้ใช้บริการที่
เติมเงิน เท่ากับผู้ใช้บริการที่เติมเงิน เพื่อนำมาคูณกับรายได้จากการเติมเงินต่อผู้ใช้บริการที่เติมเงิน รายละเอียดการประมาณ
การทางการเงินมีดังนี้

- จำนวนผู้ใช้บริการเกมทั้งหมด: ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานให้จำนวนผู้ใช้บริการเกมทั้งหมดเติบโต
อย่างค่อยเป็นค่อยไปต่อปีเท่ากับร้อยละ 4.00 5.00 6.00 7.00 และ 8.00 สำหรับปี 2566 ถึง 2570 ตามลำดับ
แม้ว่ารายได้จากการบริการในปี 2565 เท่ากับ 1,850.40 ล้านบาท มีการปรับตัวลดลงเมื่อเทียบกับรายได้จากการ
บริการในปี 2564 เท่ากับ 1,560.61 ล้านบาท เนื่องจากการสัมภาษณ์ผู้บริหาร รวมถึงจากการนำเสนอข้อมูลและ
ภาพรวมของบริษัทโดยผู้บริหารในวันที่บริษัทจดทะเบียนพบปะผู้ลงทุน (Opportunity day) โดยผู้บริหารของ AS
พิจารณาว่า ปี 2565 เป็นปีปรับฐานของธุรกิจที่อยู่ในอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมออนไลน์ซึ่งเริ่มเข้าสู่การ
ปรับตัวสู่สภาวะปกติของวงจรธุรกิจ (Business Cycle) และคาดว่ารายได้ในปีต่อไปจะปรับตัวกลับมาเริ่มเติบโต
เช่นเดิม ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระพบว่าจากรายงานภาพรวมอุตสาหกรรมเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ของ
Mordor Intelligence (Southeast Asia Gaming Market – Growth, Trends, Covid-19 Impact, and
Forecasts of Mordor Intelligence) ได้การประมาณการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียง
ใต้ร้อยละ 8.50 ต่อปี อย่างไรก็ตามที่ปรึกษาทางการเงินอิสระวิเคราะห์ถึงจำนวนผู้ใช้บริการเฉลี่ยต่อเกมในอดีต
ของ AS ที่มีอัตราลดลงเนื่องจากเกมที่ได้รับคามนิยมมากที่สุดของ AS ได้หมดการต่อสัญญา ณ วันที่ 1 มิถุนายน
2563 คือ เกม Ragnarok ทำให้ AS จะต้องใช้เวลาในการสร้างความนิยมกับเกมใหม่ ๆ ซึ่งโดยปกติจะใช้เวลา
ประมาณ 2 – 3 ปี ซึ่ง AS คาดว่าจำนวนผู้ใช้บริการเกมทั้งหมดจะฟื้นตัวในปี 2566 เป็นต้นไป อย่างไรก็ตามที่ปรึกษา
ทางการเงินอิสระเห็นว่าจำนวนผู้ใช้บริการเกมทั้งหมดมีโอกาสเติบโตในอนาคตเนื่องจากความก้าวหน้าของ
เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มือถือ และอินเทอร์เน็ต รวมถึงนวัตกรรมด้าน Blockchain และ Metaverse ทำให้ AS มี
การผลิตเกมที่หลากหลายเพื่อเข้าถึงผู้ใช้บริการมากขึ้น ดังนั้นที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่าการใช้อัตรา
การเติบโตเฉลี่ยอย่างค่อยเป็นค่อยไปตั้งแต่วัตถุประสงค์ 4.00 จนถึง 8.00 มีความสมเหตุสมผล เนื่องจากในปี 2570
จำนวนผู้ใช้บริการเกมทั้งหมดยังมีจำนวนน้อยกว่าจำนวนผู้ใช้บริการเกมทั้งหมดในปี 2563 ซึ่งจำนวนผู้ใช้บริการเกม
ทั้งหมดในปี 2563 เป็นจำนวนที่เป็นฐานหลักของ AS (Baseline Valuation) เพราะเป็นผลประกอบการของ AS ณ
ตอนที่มีเกม Ragnarok ให้บริการอยู่ รวมถึงจากรายงานของ Mordor Intelligence (Southeast Asia Gaming
Market – Growth, Trends, Covid-19 Impact, and Forecasts of Mordor Intelligence) ที่กล่าวไปข้างต้น
ทำให้ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าเป็นการประเมินมูลค่าแบบอนุรักษ์นิยม (Conservative)
- อัตราผู้ใช้บริการที่เติมเงิน: ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานให้มีอัตราผู้ใช้บริการเติมเงินในปี 2566 –
2570 เท่าเดิมกับอัตราผู้ใช้บริการเติมเงินของปี 2565 คิดเป็นร้อยละ 22.16 ซึ่งมีค่าใกล้เคียงกับค่าเฉลี่ย 3 ปี
ย้อนหลังของปี 2563 – 2565 เท่ากับร้อยละ 21.33 และน้อยกว่าอัตราผู้ใช้บริการเติมเงินในปี 2564 ที่มีค่าเท่ากับ
ร้อยละ 24.33 ทำให้ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าเป็นการประเมินมูลค่าแบบอนุรักษ์นิยม (Conservative)
- รายได้จากการเติมเงินต่อผู้ใช้บริการที่เติมเงิน: ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานให้รายได้จากการเติม
เงินต่อผู้ใช้บริการที่เติมเงินเติบโตต่อปีเท่ากับร้อยละ 5.46 ในปี 2566 โดยคำนวณมาจากการประมาณการอัตราเงิน
เฟ้อของปี 2565 ของประเทศที่ AS ให้บริการในปี 2565 คุณกับสัดส่วนรายได้ของแต่ละประเทศ และสำหรับปี
2567 – 2570 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้มีการกำหนดอัตราการเติบโตของการประมาณการอัตราเงินเฟ้อของปี
2565 ของประเทศที่ AS ให้บริการ คุณกับสัดส่วนรายได้ของแต่ละประเทศลดลงจากปี 2566 โดยใช้อัตราลดลง

เฉลี่ยระหว่างปี 2567 – 2570 เท่ากับร้อยละ 16.88 ทำให้ปี 2570 อัตราการเติบโตของรายได้จะเท่ากับร้อยละ 3.14 โดยอ้างอิงจากการคำนวณการประมาณการอัตราเงินเฟ้อของปี 2564 ของประเทศที่ AS ให้บริการ ควบคู่กับ สัดส่วนรายได้ของแต่ละประเทศในปี 2564 เนื่องจากที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าอัตราการเติบโตของเงินเฟ้อที่พุ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญในปี 2565 – 2566 เป็นเพียงปัจจัยชั่วคราว (Transitory factor) เนื่องจากกำลังซื้อที่ อิ่มมาจากช่วงก่อนหน้า (pent – up demand) รวมทั้งปัจจัยพิเศษอย่างราคาสินค้าโภคภัณฑ์ในตลาดโลก (World commodity price) ที่ปรับสูงขึ้น เนื่องจากการระบาดของ COVID-19 และสงครามระหว่างประเทศรัสเซีย-ยูเครน ทำให้ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าเป็นการประเมินมูลค่าแบบอนุรักษ์นิยม (Conservative)

อย่างไรก็ตาม ที่ปรึกษาอิสระทางการเงินไม่ได้นำปัจจัยจำนวนเกมทั้งหมดที่เปิดให้บริการในแต่ละปีเข้ามาพิจารณา เนื่องจาก AS มีแนวโน้มที่จะเพิ่มสัดส่วนของจำนวนเกมมือถือเมื่อเทียบกับเกม PC ในอนาคต ทั้งนี้แนวโน้มเกมมือถือมี อายุที่สั้นกว่าอายุของเกม PC อย่างมีนัยยะสำคัญ โดยจะขึ้นกับความประสบความสำเร็จของเกมนั้น ๆ ทำให้จำนวนเกม ทั้งหมดที่ AS จะเปิดให้บริการในอนาคตเป็นที่ไม่แน่นอน ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงพิจารณาว่า 3 องค์ประกอบหลัก อันประกอบไปด้วย จำนวนผู้ใช้บริการทั้งหมด อัตราผู้ใช้บริการที่เติมเงิน และรายได้จากการเติมเงินต่อผู้ใช้บริการที่เติม เงิน เป็นองค์ประกอบหลักที่เหมาะสมในการพิจารณารายได้ รวมถึงผลประกอบการหลักของ AS ในอนาคต

ตารางอัตราเงินเฟ้อของแต่ละประเทศที่ AS ให้บริการ และสัดส่วนรายได้ (ร้อยละ)

ประเทศ	อัตราเงินเฟ้อในปี 2565 (ร้อยละ)	สัดส่วนรายได้ของ AS ในปี 2565 (ร้อยละ)
ไทย	6.33	32.74
สิงคโปร์	5.54	50.91
มาเลเซีย	3.23	9.04
อินโดนีเซีย	4.63	0.00
ฟิลิปปินส์	5.32	0.00
เวียดนาม	3.76	7.31
ค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของอัตราเงินเฟ้อตามสัดส่วน รายได้ของ AS ในปี 2565		5.46

ที่มา: www.statista.com

ดังนั้นประมาณการรายได้จากการให้บริการจากสมมติฐานดังกล่าวจะมีรายละเอียดดังนี้

ตารางรายได้จากส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ ปี 2563 –2565 และประมาณการปี 2566 -2570

หน่วย : ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
จำนวนผู้ใช้บริการทั้งหมด (คน) – 1	2,501,748	2,117,410	1,772,500	1,843,400	1,935,570	2,051,704	2,195,323	2,370,949
อัตราผู้ใช้บริการที่เติมเงิน (ร้อยละ) – 2	17.50	24.33	22.16	22.16	22.16	22.16	22.16	22.16
(1 x 2) ผู้ใช้บริการที่เติมเงิน (คน) – 3	437,867	515,138	392,701	408,409	428,829	454,559	486,378	525,288
อัตราการเติบโตของรายได้จากการ เติมเงินต่อผู้ใช้บริการที่เติมเงิน (ร้อยละ) – 4				5.46	4.54	4.54	3.77	3.14
รายได้จากการเติมเงินต่อผู้ใช้บริการที่ เติมเงิน (บาทต่อคน) – 5	2,992.88	3,592.05	3,974.04	4,191.01	4,381.21	4,580.05	4,752.83	4,901.87
(3 X 5) รายได้จากส่วนงานจากการ ให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์^{1/}	1,310.48	1,850.40	1,560.61	1,711.65	1,878.79	2,081.90	2,311.67	2,574.89

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

^{1/}สถานการณ์ COVID-19 ช่วง 2564 ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่ต้องหยุดทำงานหรือทำงานที่บ้าน รวมถึงเกิดวิถีชีวิตใหม่ (New normal) ทำให้แนวโน้มการเติบโตของอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมออนไลน์เติบโตขึ้นในหลายภูมิภาค เป็นสาเหตุให้รายได้จากส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ของ AS เติบโตขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญ อย่างไรก็ตาม ปี 2565 สถานการณ์ COVID-19 เริ่มผ่อนคลายลง และกิจกรรมทางเศรษฐกิจเริ่มกลับเข้าสู่สภาวะปกติ ทำให้รายได้จากส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ของ AS ลดลงจากปี 2564 อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบกับรายได้จากส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ของ AS ในอดีต ที่ปรึกษาจึงเห็นว่ารายได้หลักของ AS ยังคงเติบโตอยู่อย่างมีนัยยะสำคัญ

1.1.2 ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางการชำระเงิน

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดให้รายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงินเป็นไปตามสัดส่วนของรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงินต่อรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์เท่ากับปี 2565 เนื่องจากที่ปรึกษาทางการเงินอิสระวิเคราะห์จากสัดส่วนในอดีตแล้วเห็นว่าอัตราลดลงต่อเนื่องดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงเลือกใช้ปี 2565 ซึ่งเป็นปีล่าสุด แทนการใช้อัตราส่วนเฉลี่ย 3 ปีย้อนหลังของปี 2563 – 2565 เพื่อเป็นการประเมินแบบอนุรักษ์นิยม (Conservative) ซึ่งมีอัตราร้อยละเท่ากับ 0.25

ตารางรายได้จากส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย ปี 2563 –2565 และประมาณการปี 2566 -2570

หน่วย : ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
รายได้จากส่วนงานจากการให้บริการ เผยแพร่เกมออนไลน์	1,310.48	1,850.40	1,560.61	1,711.65	1,878.79	2,081.90	2,311.67	2,574.89
สัดส่วนรายได้จากส่วนงานจากการเป็น ตัวแทนจำหน่ายต่อรายได้จากส่วนงาน จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ (ร้อยละ)	1.78	0.54	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25
รายได้จากส่วนงานจากการเป็นตัวแทน จำหน่าย	23.32	10.06	3.83	4.20	4.61	5.10	5.67	6.31

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

1.1.3 ส่วนงานจากรายได้อื่น ๆ

รายได้อื่น ๆ จากรายได้จากการให้บริการ คือรายได้ที่ไม่สามารถลงบันทึกเข้ารายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ หรือรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน เช่น รายได้จากดอกเบี้ย เป็นต้น โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนด สมมติฐานให้รายได้อื่น ๆ เท่ากับค่าเฉลี่ยสัดส่วนของรายได้อื่น ๆ ต่อรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ 3 ปี ย้อนหลังของปี 2563-2565 ซึ่งเท่ากับร้อยละ 0.33 เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนรายได้จากส่วนงานจากรายได้อื่น ๆ ต่อรายได้ จากส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ในปี 2566 – 2570 ที่น้อยกว่าปี 2565 ทำให้ที่ปรึกษาอิสระทางการเงิน อิสระเห็นว่าเป็นการประเมินมูลค่าแบบอนุรักษ์นิยม (Conservative)

ตารางรายได้จากส่วนงานจากรายได้อื่น ๆ ปี 2563 –2565 และประมาณการปี 2566 -2570

หน่วย : ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
รายได้จากส่วนงานจากการให้บริการ เผยแพร่เกมออนไลน์	1,310.48	1,850.40	1,560.61	1,711.65	1,878.79	2,081.90	2,311.67	2,574.89
สัดส่วนรายได้จากส่วนงานจากรายได้อื่น ๆ ต่อรายได้จากส่วนงานจากการ ให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ (ร้อยละ)	0.18	0.09	0.72	0.33	0.33	0.33	0.33	0.33
รายได้จากส่วนงานจากรายได้อื่น ๆ	2.42	1.65	11.28	5.69	6.24	6.92	7.68	8.55

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

สรุปรายได้จากการให้บริการ

จากการประมาณการรายได้จากการให้บริการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปประมาณการ รายได้ในระหว่างปี 2566 – 2570 ได้ดังต่อไปนี้

ตารางสรุปรายได้จากการให้บริการปี 2563 –2565 และประมาณการปี 2566 -2570

หน่วย : ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
รายได้จากส่วนงานจากการให้บริการ เผยแพร่เกมออนไลน์	1,310.48	1,850.40	1,560.61	1,711.65	1,878.79	2,081.90	2,311.67	2,574.89
รายได้จากส่วนงานจากการเป็นตัวแทน จำหน่าย	23.32	10.06	3.83	4.20	4.61	5.10	5.67	6.31
รายได้จากส่วนงานจากรายได้อื่น ๆ	2.42	1.65	11.28	5.69	6.24	6.92	7.68	8.55
รายได้จากการให้บริการ	1,336.22	1,862.12	1,575.71	1,721.53	1,889.64	2,093.92	2,325.02	2,589.76

1.2) รายได้อื่น

รายได้อื่นประกอบด้วย ดอกเบี้ยรับ รายได้ค่าบริการจัดการ เป็นต้น โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานให้รายได้อื่นเท่ากับรายได้จากการให้บริการ คูณกับสัดส่วนรายได้อื่นต่อรายได้จากการให้บริการเฉลี่ย 3 ปีย้อนหลังของปี 2563 – 2565 เนื่องจากเป็นรายได้ดอกเบี้ยรับจากเงินฝาก เพื่อเป็นการประเมินมูลค่าแบบอนุรักษ์นิยม (Conservative) โดยหาก AS มี รายได้จากการให้บริการเพิ่มขึ้น รายได้อื่นที่เกิดจากดอกเบี้ยจะขึ้นตามสัดส่วนตามรายได้จากการให้บริการ

ตารางรายได้อื่นปี 2563 –2565 และประมาณการปี 2566 -2570

หน่วย : ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
รายได้จากการให้บริการ	1,336.22	1,862.12	1,575.71	1,721.53	1,889.64	2,093.92	2,325.02	2,589.76
สัดส่วนรายได้อื่นต่อรายได้จากการ ให้บริการ (ร้อยละ)	1.49	2.92	2.98	2.46	2.46	2.46	2.46	2.46
รายได้อื่น	19.96	54.32	46.89	42.39	46.53	51.56	57.25	63.77

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

สรุปประมาณการรายได้

จากการประมาณการรายได้ของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปประมาณการรายได้ระหว่างปี 2566 – 2570 ได้ดังต่อไปนี้

ตารางรายได้ของ AS ที่เกิดขึ้นจริงปี 2563 – 2565 และประมาณการรายได้ปี 2566 – 2570

หน่วย: ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
รายได้จากการให้บริการ	1,336.22	1,862.12	1,575.71	1,721.53	1,889.64	2,093.92	2,325.02	2,589.76
รายได้อื่น	19.96	54.32	46.89	42.39	46.53	51.56	57.25	63.77
รายได้รวม	1,356.19	1,916.44	1,622.60	1,763.92	1,936.17	2,145.48	2,382.27	2,653.53

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระและการสัมภาษณ์ผู้บริหาร

2) สมมติฐานต้นทุนและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประมาณการต้นทุนและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานของ AS โดยต้นทุนและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานของ AS ประกอบด้วย 1.) ต้นทุนการให้บริการ 2.) ค่าใช้จ่ายในการขาย 3.) ค่าใช้จ่ายในการบริหาร โดยมีสมมติฐานในการประมาณการดังต่อไปนี้

2.1) ต้นทุนการให้บริการ

จากการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ต้นทุนการให้บริการ ประกอบด้วย 1) ต้นทุนผันแปร (Variable cost) ได้แก่ต้นทุนจากการแบ่งรายได้ให้กับผู้ผลิตเกมที่ AS ซื้อมา (Variable royalty fee) โดยจะแบ่งรายได้ให้กับผู้ผลิตเกมเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละเท่ากับ 25.00 ของรายได้จากการให้บริการ 2) ต้นทุนคงที่ (Fixed cost) อันประกอบไปด้วย ค่าลิขสิทธิ์เกมตัดจำหน่าย (Fixed royalty fee) ค่าต้นทุนบุคลากร (Employee expense) ต้นทุนการบำรุงรักษาระบบ (Network service and maintenance) ต้นทุนการบริหารจัดการระบบ (Direct cost) และ ค่าเสื่อมราคาและอื่นๆ (Other costs) โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานให้ต้นทุนคงที่ (Fixed cost) เติบโตอัตราร้อยละ 6.50 ต่อปี ซึ่งเป็นนโยบายการบริหารจัดการต้นทุนการให้บริการของ AS ซึ่งที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้รับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้บริหาร AS ภายใต้สมมติฐานให้จำนวนเกมที่ให้บริการในแต่ละปีเท่ากับในปี 2565 คือจำนวน 35 เกม ทั้งนี้ ไม่สามารถอ้างอิงอัตราการเติบโตในอดีตได้ เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากปัจจัยที่เปลี่ยนแปลงในบางรายการของต้นทุนคงที่ที่สำคัญ ได้แก่ ค่าลิขสิทธิ์เกมตัดจำหน่ายซึ่งแปรผันตามจำนวนเกม และต้นทุนการบริหารจัดการระบบที่เกิดขึ้นในบางประเทศที่ AS ให้บริการเพิ่มขึ้นอย่างมีสาระสำคัญในปี 2564

ตารางต้นทุนการให้บริการปี 2563 –2565 และประมาณการปี 2566 -2570

หน่วย : ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
รายได้จากการให้บริการ	1,336.22	1,862.12	1,575.71	1,721.53	1,889.64	2,093.92	2,325.02	2,589.76
ต้นทุนผันแปร (Variable cost)	334.06	465.53	393.93	430.38	472.41	523.48	581.25	647.44
ต้นทุนคงที่ (Fixed cost)	246.14	369.85	409.96	424.30	451.88	481.25	512.53	545.85
ต้นทุนการให้บริการ	580.19	835.38	803.89	854.68	924.29	1,004.73	1,093.79	1,193.29
สัดส่วนต้นทุนคงที่ (Fixed cost) ต่อ รายได้จากการให้บริการ (ร้อยละ)	18.42	19.86	26.02	24.65	23.91	22.98	22.04	21.08
สัดส่วนต้นทุนการให้บริการต่อรายได้จาก การให้บริการ (ร้อยละ)	43.42	44.86	51.02	49.65	48.91	47.98	47.04	46.08

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

หมายเหตุ: ข้อมูลการการดำเนินงานจำนวนต้นทุนแต่ละรายการเป็นข้อมูลที่เป็นความลับทางการค้าไม่สามารถเปิดเผยได้

2.2) ค่าใช้จ่ายในการขาย

ค่าใช้จ่ายในการขายเป็นค่าใช้จ่ายในการเดินทางเพื่อติดต่อกับผู้ผลิตเกม ค่ารับรอง และค่าใช้จ่ายในการขายอื่น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานให้ค่าใช้จ่ายในการขายเท่ากับ รายได้รวม คูณกับสัดส่วนค่าใช้จ่ายในการขายต่อรายได้รวมของปี 2565 เท่ากับร้อยละ 16.73 แทนการใช้อัตราเฉลี่ย 3 ปีย้อนหลัง เพื่อเป็นการประเมินแบบอนุรักษ์นิยม (Conservative) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางค่าใช้จ่ายในการขายปี 2563 –2565 และประมาณการปี 2566 -2570

หน่วย : ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
รายได้รวม	1,356.19	1,916.44	1,622.60	1,763.92	1,936.17	2,145.48	2,382.27	2,653.53
สัดส่วนต้นทุนการให้บริการต่อรายได้จาก การให้บริการ (ร้อยละ)	13.18	12.17	16.73	16.73	16.73	16.73	16.73	16.73
ค่าใช้จ่ายในการขาย	178.70	233.19	271.41	295.05	323.86	358.88	398.48	443.86

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

2.3) ค่าใช้จ่ายในการบริหาร

ค่าใช้จ่ายในการบริหารประกอบด้วย ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับพนักงาน (เงินเดือน โบนัสและสวัสดิการของพนักงาน) ค่าใช้
บริการทำบัญชี ค่าสอบบัญชี ค่าจ้างที่ปรึกษา ค่าใช้จ่ายในสำนักงาน ค่าใช้จ่ายสำนักงานและค่าสาธารณูปโภค ค่าเสื่อมราคา
และค่าตัดจำหน่าย เป็นต้น ในอดีตค่าใช้จ่ายในการบริหารได้มีอัตราการเติบโตมากกว่านโยบายของฝ่ายทรัพยากรบุคคลที่
เท่ากับร้อยละ 5.00 เนื่องจากในปี 2563 AS ได้มีการปรับโครงสร้างองค์กรเนื่องจากกำไรของ AS ได้มีการกลับมาเป็นบวก
ทำให้มีการขยายตัวของพนักงาน และในปี 2564 ได้มีการปรับค่าตอบแทนของผู้บริหารและกรรมการ ซึ่งจะมีการปรับทุก ๆ 3
ปี อย่างไรก็ตามที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานให้อัตราการเติบโตของค่าใช้จ่ายในการบริหารในปี 2566 เท่ากับ
ร้อยละ 9.20 ซึ่งคำนวณจากการเปลี่ยนแปลงของอัตราการเติบโตในปี 2563 และ 2565 ที่มีค่าเท่ากับร้อยละ 24.98 และ -
6.58 ตามลำดับ หลังจากนั้นในปี 2567 และ 2570 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดให้ให้อัตราการเติบโตของค่าใช้จ่ายใน
การบริหารเท่ากับร้อยละ 14.41 อ้างอิงจากอัตราการเติบโตในปี 2564 เนื่องจากทุก ๆ 3 ปี AS จะมีการปรับค่าตอบแทนของ
ผู้บริหารและกรรมการ และในปี 2568 – 2569 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระให้อัตราการเติบโตกลับมาเท่ากับร้อยละ 9.20
เนื่องจากค่าตอบแทนของผู้บริหารและกรรมการจะไม่มีมีการปรับขึ้นในปี 2568 – 2569

ตารางค่าใช้จ่ายในการบริหารปี 2563 –2565 และประมาณการปี 2566 -2570

หน่วย : ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
อัตราดอกเบี้ย (ร้อยละ)	24.98	14.41	-6.58	9.20	14.41	9.20	9.20	14.41
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	216.00	247.12	230.84	231.32	264.64	288.98	315.55	361.01

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

สรุปประมาณการต้นทุนและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

จากสมมติฐานและการประมาณการต้นทุนและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน สามารถสรุปการประมาณการดังต่อไปนี้

ตารางการต้นทุนและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานของ AS ปี 2563 – 2565 และประมาณการปี 2566 – 2570

หน่วย: ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
ต้นทุนการให้บริการ	580.19	835.38	803.89	854.68	924.29	1,004.73	1,093.79	1,193.29
ค่าใช้จ่ายในการขาย	178.70	233.19	271.41	295.05	323.86	358.88	398.48	443.86
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	216.00	247.12	230.84	231.32	264.64	288.98	315.55	361.01
รวมต้นทุนและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	974.89	1,315.69	1,306.15	1,381.05	1,512.80	1,652.59	1,807.82	1,998.16

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

3) สมมติฐานอื่น

3.1) ภาษีเงินได้

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประมาณการภาษีเงินได้นิติบุคคลของ AS โดยอ้างอิงอัตราภาษีเงินได้นิติบุคคลร้อยละ 20.00 เนื่องจากเป็นการสะท้อนอัตราภาษีเงินได้นิติบุคคลที่ประกาศใช้โดยกรมสรรพากร

3.2) เงินทุนหมุนเวียน

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประมาณการสมมติฐานเกี่ยวกับเงินทุนหมุนเวียนโดยอ้างอิงจากระยะเวลาการเก็บหนี้ ระยะเวลารับรู้รายได้รอตัดบัญชี และระยะเวลาการชำระหนี้เฉลี่ย 3 ปีย้อนหลังในปี 2563 – 2565 ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประมาณการให้ค่าเฉลี่ยของระยะเวลาการเก็บหนี้ ระยะเวลาการชำระหนี้ และระยะเวลาการรับรู้รายได้รอตัดบัญชีของ AS ระหว่างปี 2566 – 2570 เท่ากับ 15.87 วัน 86.47 วัน และ 28.59 ตามลำดับ อันมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางเงินทุนหมุนเวียนปี 2563 – 2565 และประมาณการเงินทุนหมุนเวียนปี 2566 – 2570

หน่วย: ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
ระยะเวลาการเก็บหนี้ (วัน)	11.91	17.60	18.12	15.87	15.87	15.87	15.87	15.87
ลูกหนี้การค้า	43.59	89.77	78.21	72.19	79.24	87.80	97.49	108.59
ระยะเวลาการชำระหนี้ (วัน)	91.87	98.65	68.89	86.47	86.47	86.47	86.47	86.47
เจ้าหนี้การค้า	146.03	225.77	151.72	190.87	209.51	232.16	257.78	287.13
ระยะเวลาการรับรู้รายได้รอตัดบัญชี (วัน) ^{1/}	29.23	27.55	29.00	28.59	28.59	28.59	28.59	28.59
รับรู้รายได้รอตัดบัญชี ^{1/}	107.01	140.57	125.18	134.77	147.93	163.92	182.02	202.74

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

1/ รายได้รอตัดบัญชีคือ รายการรายได้ที่ยังไม่ได้รับรู้แต่ได้รับเงินสดมาก่อน ซึ่งจะมีการรับรู้ก็ต่อเมื่อได้มีการให้บริการไปแล้ว โดยระยะเวลาการรับรู้รายได้รอตัดบัญชีปี 2563 – 2565 คำนวณมาจากสูตรดังนี้ 365 วัน/(รายได้จากการให้บริการ/รายได้รอตัดบัญชี) ดังนั้น การประมาณการรายได้รอตัดบัญชีในปี 2566 – 2570 จะคำนวณมาจากระยะเวลาการรับรู้รายได้รอตัดบัญชีเฉลี่ย 3 ปีย้อนหลัง คูณกับรายได้จากการให้บริการ หารกับ 365 วัน

3.3) เงินลงทุนในอนาคต (Capital Expenditure)

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประมาณการเงินลงทุนของ AS ในปี 2566 – 2570 ตามแผนการลงทุนเฉลี่ยในอดีตของ AS โดยแบ่งออกเป็น 1. ค่าใช้จ่ายในการลงทุนในอุปกรณ์ ประกอบด้วย ส่วนปรับปรุงอาคาร อุปกรณ์แม่ข่าย อุปกรณ์และเครื่องตกแต่งสำนักงาน และยานพาหนะ 2. สินทรัพย์สิทธิการใช้ 3. สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

สำหรับการซื้อสินทรัพย์ใหม่เพื่อการเติบโต (Expansionary CAPEX) ประกอบไปด้วยสินทรัพย์ไม่มีตัวตน โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานให้อัตราการเติบโตของอัตราค่าใช้จ่ายในการลงทุนในปี 2566 – 2570 เท่ากับร้อยละ 5.00 ต่อปี ซึ่งเป็นค่าใกล้เคียงกับค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของอัตราเงินเฟ้อตามสัดส่วนของรายได้ของ AS ในปี 2565 ที่มีค่าเท่ากับร้อยละ 5.46 แม้ว่าที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าอัตราการเติบโตของเงินเฟ้อที่สูงขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญเป็นเพียงปัจจัยชั่วคราว (Transitory factor) ซึ่งที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประยุกต์อัตราการเติบโตต่อปีเท่ากับร้อยละ 5.00 อ้างอิงกับค่าใช้จ่ายในการซื้อสินทรัพย์ในปี 2565 ที่มีค่าใช้จ่ายในการซื้อสินทรัพย์ใหม่เพื่อการเติบโตมากที่สุดนับจากข้อมูลในอดีตตั้งแต่ปี 2563 เป็นต้นไปเพื่อเป็นการประเมินแบบอนุรักษ์นิยม (Conservative) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประมาณค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาสินทรัพย์เพื่อให้อยู่ในสภาพใช้งานได้ (Maintenance CAPEX) เพื่อรักษาระดับการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประมาณการเงินลงทุนของ AS สำหรับการซ่อมแซมและปรับปรุงอุปกรณ์ในธุรกิจเดิม โดยกำหนดให้มีการเติบโตของอัตราค่าใช้จ่ายในการลงทุนในปี 2566 – 2570 เท่ากับร้อยละ 5.00 ต่อปีสำหรับอุปกรณ์ ซึ่งใกล้เคียงกับค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของอัตราเงินเฟ้อตามสัดส่วนของรายได้ของ AS ในปี 2565 ที่มีค่าเท่ากับร้อยละ 5.46 โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าอัตราการเติบโตของอัตราเงินเฟ้อที่สูงขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญเป็นเพียงปัจจัยชั่วคราว (Transitory factor) โดยไม่พิจารณาค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาสินทรัพย์เก่าที่เป็นค่าผิดปกติ (Outlier) เพื่อเป็นการประมาณการอย่างอนุรักษ์นิยม (Conservative)

ดังนั้นค่าใช้จ่ายในการซื้อสินทรัพย์ใหม่เพื่อการเติบโต (Expansionary CAPEX) และค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาสินทรัพย์เก่าเพื่อให้อยู่ในสภาพใช้งานได้ (Maintenance CAPEX) จะมีรายละเอียดดังนี้

ตารางประมาณการค่าใช้จ่ายในการซื้อสินทรัพย์ใหม่เพื่อการเติบโต (Expansionary CAPEX)

หน่วย: ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
Expansionary CAPEX:								
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	29.40	105.57	192.35	201.97	212.07	222.67	233.81	245.50
Maintenance CAPEX:								
สินทรัพย์สิทธิการใช้	9.48	5.47	14.19	14.90	15.64	16.43	17.25	18.11
อุปกรณ์	8.10	7.39	27.80	15.72	16.51	17.33	18.20	19.11
รวมค่าใช้จ่ายในการลงทุน	46.97	118.43	234.34	232.59	244.22	256.43	269.26	282.72

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระและหมายเหตุประกอบงบการเงินของ AS

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประมาณค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาสินทรัพย์เก่าเพื่อให้อยู่ในสภาพใช้งานได้ (Maintenance CAPEX) เพื่อรักษาระดับการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพ โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประมาณการเงินลงทุนของ AS สำหรับการซ่อมแซมและปรับปรุงอุปกรณ์ในธุรกิจเดิม โดยกำหนดให้ค่าใช้จ่ายในการลงทุนในปี 2566 – 2570 คงที่เท่ากับปีละ 12.02 ล้านบาทสำหรับอุปกรณ์ และ 9.71 ล้านบาทสำหรับสินทรัพย์สิทธิการใช้ ตามรอบการปรับปรุงและทดแทนสินทรัพย์เดิม ซึ่งคำนวณมาจากค่าเฉลี่ยค่าใช้จ่ายเงินลงทุนในปี 2563 – 2565 เพื่อให้สอดคล้องกับการทำธุรกิจของ AS ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประมาณการโดยอ้างอิงมาจากหมายเหตุประกอบงบการเงินของ AS และที่ปรึกษาทางการเงินอิสระวิเคราะห์แล้วว่า ค่าใช้จ่ายเงินลงทุนในปี 2563 – 2565 นั้นอยู่ในระดับคงที่ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยยะสำคัญ ดังนั้นการใช้ค่าเฉลี่ยจึง

สมเหตุสมผล ซึ่งเป็นค่าใช้จ่ายสำหรับปรับปรุงและทดแทนสินทรัพย์เดิมที่ AS ใช้ในการดำเนินงานปัจจุบันในและในอนาคต เพื่อเป็นการประมาณการอย่างอนุรักษ์นิยม (Conservative)

ดังนั้นค่าใช้จ่ายในการซื้อสินทรัพย์ใหม่เพื่อการเติบโต (Expansionary CAPEX) และค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาสินทรัพย์เก่าให้อยู่ในสภาพใช้งานได้ (Maintenance CAPEX) จะมีรายละเอียดดังนี้

ตารางประมาณการค่าใช้จ่ายในการลงทุนในอนาคต

หน่วย: ล้านบาท	2563	2564	2565	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
Expansionary CAPEX:								
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	29.40	105.57	192.35	201.97	212.07	222.67	233.81	245.50
Maintenance CAPEX:								
สินทรัพย์สิทธิการใช้	9.48	5.47	14.19	14.90	15.64	16.43	17.25	18.11
อุปกรณ์	8.10	7.39	27.80	15.72	16.51	17.33	18.20	19.11
รวมค่าใช้จ่ายในการลงทุน	46.97	118.43	234.34	232.59	244.22	256.43	269.26	282.72

ที่มา : งบการเงินของ AS ปี 2563 – 2565 และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระและหมายเหตุประกอบงบการเงินของ AS

3.4) ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดให้การคิดค่าเสื่อมราคาของสินทรัพย์ใน AS เป็นอัตราคงที่ตามวิธีเส้นตรง โดยค่าเสื่อมราคาของแต่ละสินทรัพย์จะถูกคำนวณแตกต่างกันออกไปตามอายุการใช้งานคงเหลือ (Useful Life) ของสินทรัพย์แต่ละประเภท ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระคำนวณอายุการใช้งานคงเหลือของสินทรัพย์แต่ละประเภทโดยคำนวณจากมูลค่าสินทรัพย์สุทธิหารด้วยค่าเสื่อมของปีนั้น ๆ แยกตามประเภทของสินทรัพย์และอ้างอิงอายุการให้ประโยชน์สำหรับค่าใช้จ่ายในการลงทุนในอนาคตเพิ่มเติมตามประเภทของสินทรัพย์ตามหมายเหตุประกอบงบการเงินของ AS รายละเอียดการคิดค่าเสื่อมราคาของสินทรัพย์สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางสมมติฐานการคิดค่าเสื่อมราคา

ประเภทสินทรัพย์	อายุการให้ประโยชน์ (ปี)	อายุการใช้งานคงเหลือเฉลี่ย (ปี) ^{1/}
ส่วนปรับปรุงอาคาร	5	4
เซิร์ฟเวอร์	5	2
เครื่องตกแต่งและเครื่องใช้สำนักงาน	3 – 5	2
ยานพาหนะ	5	2
ค่าลิขสิทธิ์เกม	2 – 4	2
สินทรัพย์สิทธิการใช้	1	1

ที่มา : หมายเหตุประกอบงบการเงินของ AS และการประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

หมายเหตุ: 1/ อายุการใช้งานคงเหลือเฉลี่ยคำนวณจากสัดส่วนมูลค่าทางบัญชีสุทธิของอุปกรณ์หารด้วยค่าเสื่อมในปีนั้น ๆ โดยแยกตามแต่ละประเภทของสินทรัพย์ตามหมายเหตุประกอบงบการเงิน ซึ่งที่ปรึกษาทางการเงินอิสระใช้ค่าเฉลี่ยของอายุการใช้งานคงเหลือแยกสินทรัพย์แต่ละประเภท 3 ปีย้อนหลังในปี 2563 – 2565

3.5) อัตราคิดลด (Discount Rate)

ในการกำหนดอัตราคิดลด (Discount Rate) ที่ใช้ในการคำนวณมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดสุทธิ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระใช้อัตราต้นทุนถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของเงินทุนของ AS (Weighted Average Cost of Capital – WACC) ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยของต้นทุนส่วนของผู้ถือหุ้น (Cost of Equity – “Ke”) กับอัตราดอกเบี้ยจากการกู้ยืม (Cost of Debt – “Kd”) ปรับด้วยผลประโยชน์ทางภาษีจากการจ่ายดอกเบี้ย ถ่วงน้ำหนักด้วยสัดส่วนของส่วนผู้ถือหุ้น (“We”) และหนี้ (“Wd”) โดยมีสูตรการคำนวณดังต่อไปนี้

การคำนวณหาต้นทุนทางการเงินถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (WACC)

$$WACC = Ke \times We + Kd \times (1 - t) \times Wd$$

โดยที่

Ke	=	อัตราผลตอบแทนของผู้ถือหุ้นเท่ากับร้อยละ 8.34
Kd	=	ต้นทุนทางการเงินของ AS เท่ากับร้อยละ 5.41
T	=	ภาษีเงินได้นิติบุคคลซึ่งกำหนดให้เท่ากับร้อยละ 20.00
We	=	ส่วนของผู้ถือหุ้นเท่ากับร้อยละ 77.60 มาจากส่วนของผู้ถือหุ้น ณ 31 ธันวาคม 2565
Wd	=	หนี้สินที่มีภาระดอกเบี้ยเท่ากับร้อยละ 22.40 มาจากหนี้สินที่มีภาระดอกเบี้ย ณ 31 ธันวาคม 2565

การคำนวณหาอัตราผลตอบแทนของผู้ถือหุ้น (Ke)

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงคำนวณหาอัตราผลตอบแทนของผู้ถือหุ้น (Ke) โดยอ้างอิงจาก

$$Ke = Rf + \beta \times (Rm - Rf)$$

โดยที่

Risk Free Rate (Rf)	อ้างอิงจากอัตราดอกเบี้ยพันธบัตรรัฐบาลระยะยาวอายุ 15 ปี ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566 มีค่าเท่ากับร้อยละ 2.73 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเลือกใช้พันธบัตรรัฐบาลระยะยาวอายุ 15 ปี เนื่องจากสะท้อนถึงวงจรธุรกิจ (Business Cycle)
Market Return (Rm)	อ้างอิงข้อมูลจากผลตอบแทนการลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ฯ (SET Total Return Index: TRI Index) ย้อนหลัง 15 ปี (ตั้งแต่ มีนาคม 2551 – มีนาคม 2566) มีค่าเท่ากับร้อยละ 8.11 ¹
Levered Beta (β)	Leveraged Beta ของบริษัทที่ประกอบธุรกิจประเภทเดียวกันหรือใกล้เคียงกับ AS หรือมีรายได้จากการประกอบธุรกิจให้บริการผลิตและเผยแพร่เกมออนไลน์ รวมถึงอยู่ในห่วงโซ่อุปทานของการทำการผลิตและเผยแพร่เกมออนไลน์เฉลี่ยย้อนหลัง 15 ปี (ข้อมูลจาก Bloomberg Terminal) เพื่อใช้ในการคำนวณอัตราผลตอบแทนของผู้ถือหุ้น (Ke) มีค่าเท่ากับ 1.04 โดยอ้างอิงจาก บริษัท Playtika Holding Corp บริษัท Take-Two Interactive Software บริษัท

¹ หมายเหตุ: ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระไม่ได้บวกเพิ่มเบี้ยประกันความเสี่ยงในประเทศ (Country Risk Premium) ใน Rm เนื่องจากได้สังเกตการปรับตัวของภาคธุรกิจและการท่องเที่ยวในประเทศจากการเปิดประเทศเต็มรูปแบบเพื่อผ่อนคลายมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในเดือนตุลาคม 2565 เพื่อปรับตัวเข้าสู่ภาวะปกติมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

Ncsoft Corp และ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเลือกใช้บริษัทที่ประกอบธุรกิจประเภทเดียวกันเนื่องจากต้องการลดผลกระทบจากโครงสร้างทางการเงินที่แตกต่างและราคาหุ้นของ AS โดยปรับปรุงให้เป็น Unlevered Beta ซึ่งมีสูตรคำนวณดังนี้

$$\text{Unlevered Beta} = B_L / (1 + (1 - t) (D/E))$$

หลังจากคำนวณ Unlevered Beta ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้มีการปรับปรุงให้เป็น Adjusted Beta (ซึ่งมีสูตรคำนวณดังนี้

$$\text{Adjusted Beta} = \text{Unlevered Beta} \times (2/3) + (1/3))$$

ดังรายละเอียดต่อไปนี้

บริษัท	15Y Beta (เท่า)	D/E (ร้อยละ)	Tax (ร้อยละ)	Unlevered Beta ^{1/} (เท่า)	Adjusted Beta ^{2/} (เท่า)
Playtika Holding Corp	1.20	0.00	19.19	1.20	1.13
Take-Two Interactive Software	0.98	36.63	13.80	0.74	0.83
Ncsoft Corp	0.92	19.42	23.40	0.80	0.87
บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยน ชื่อเป็นบริษัท แอสเพียร์ อิน โนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)	0.67	28.86	20.00	0.54	0.69

หมายเหตุ: 1/ Unlevered Beta เป็นการคำนวณเพื่อลดผลกระทบจากโครงสร้างทางการเงินที่แตกต่างกันของแต่ละบริษัท

2/ อย่างไรก็ตาม ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระปรับ Unlevered Beta เป็น Adjusted Beta เนื่องจาก Adjusted Beta มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับค่า Beta ของบริษัทในกลุ่มที่มีลักษณะธุรกิจเกี่ยวข้องกับผู้บริโภค พฤติกรรมการบริโภค หรือเทคโนโลยี เนื่องจากบริษัทในกลุ่มดังกล่าวจะมีความผันผวนของค่า Beta สูงตามทฤษฎีวงจรธุรกิจ (Business Cycle) ให้มีความผันผวนน้อยลง (Normalization) เพื่อสะท้อนค่า Beta ให้เป็นไปตาม Beta ของสถานะตลาดอิ่มตัว (Market Saturation) ที่จะมีค่า Beta เท่ากับ 1.00

โดยค่ามัธยฐานของ Adjusted Beta ของบริษัทเทียบเคียงและ AS มีค่าเท่ากับ 0.85 เนื่องจาก AS มีสัดส่วนหนี้สินส่วนของผู้ถือหุ้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ปรับปรุง Adjusted Beta เป็น Levered Beta เพื่อสะท้อนโครงสร้างทางการเงินของ AS (ซึ่งมีสูตรคำนวณดังนี้ Levered Beta = 0.85 X (1 + (1 - 20.00%) (28.86%)) มีค่าเท่ากับ 1.04

ดังนั้น

$$K_e = 2.73\% + [1.04 \times (8.11\% - 2.73\%)] = 8.12\%$$

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระคำนวณต้นทุนทางการเงินถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (Weighted Average Cost of Capital: WACC) ตามโครงสร้างเงินทุนของ AS เท่ากับร้อยละ 7.27 อันมีรายละเอียดดังนี้

$$\begin{aligned} WACC &= (8.34\% \times 77.60\%) + [5.41\% \times (1.00 - 20.00\%) \times 22.40\%] \\ &= 7.44\% \end{aligned}$$

4) การประเมินมูลค่าหุ้นด้วยวิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิของกระแสเงินสด

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้สรุปการประมาณการทางการเงินของ AS โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางการประมาณการทางการเงินของ AS

หน่วย: ล้านบาท	2566F	2567F	2568F	2569F	2570F
EBIT x (1 – Tax Rate)	328.19 ^{1/}	360.59	416.21	481.45	546.19
การเปลี่ยนแปลงของเงินทุนหมุนเวียน	61.56	22.21	26.03	29.00	32.64
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	261.04	355.86	251.87	264.45	275.48
กระแสเงินสดจากการดำเนินงานสุทธิ	650.79	738.66	694.11	774.90	854.31
ค่าใช้จ่ายเงินลงทุน	(232.59)	(244.22)	(256.43)	(269.26)	(282.72)
กระแสเงินสดจากการลงทุนสุทธิ	(232.59)	(244.22)	(256.43)	(269.26)	(282.72)
กระแสเงินสดอิสระสุทธิ	418.20	494.44	437.68	505.64	571.59
อัตราคิดลด (Discount Factor)	0.93	0.87	0.81	0.75	0.70
มูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดสุทธิ ^{2/}	389.23	428.32	352.88	379.44	399.22
มูลค่าสุดท้าย (Terminal Value)					9,763.77
มูลค่าปัจจุบันของมูลค่าสุดท้าย					7,326.91

ที่มา: การประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

หมายเหตุ : 1/ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระคิดบนกระแสเงินสดนับจากวันที่ 1 มกราคม 2566 เป็นต้นไป

2/ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่าการใช้อัตราการเติบโตระยะยาวอ้างอิงจากอัตราเงินเฟ้อระยะยาวสมเหตุสมผล เนื่องจากอัตราการเงินเฟ้อระยะยาวจะสะท้อนบนกำไรก่อนต้นทุนทางการเงินและภาษี (EBIT) ซึ่งผันผวนน้อยไม่มีนัยสำคัญ นอกจากนี้แล้วการประเมินมูลค่าด้วยวิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิของกระแสเงินสด เป็นการประเมินที่สะท้อนถึงผลประโยชน์ในอนาคตที่ไม่ได้มองมูลค่าของ AS ณ เวลาใด เวลานั้น ทำให้ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระสามารถประมาณการทางการเงินเพื่อสะท้อนผลประโยชน์ได้มากที่สุดเมื่อเทียบกับการประเมินมูลค่าในวิธีอื่น

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระประมาณการมูลค่าสุดท้าย (Terminal Value) เนื่องจากมีความเชื่อว่าธุรกิจจะดำเนินงานอย่างต่อเนื่องภายหลังระยะเวลาการประมาณการ ทั้งนี้ การประมาณการภายหลังระยะเวลา 5 ปี อาจทำได้ยาก เนื่องจากการดำเนินธุรกิจอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามสภาพเศรษฐกิจที่เติบโตและแผนธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงตามแนวโน้มของเทคโนโลยี ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงได้นำมูลค่าปัจจุบันสุดท้ายมาใช้ประกอบการหามูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดแต่ละปีเพื่อสะท้อนมูลค่าธุรกิจที่มีการดำเนินกิจการต่อไปอย่างต่อเนื่องหลังจากระยะเวลาการประมาณการ โดยมูลค่าสุดท้ายคือมูลค่ากระแสเงินสดภายหลังจากระยะเวลาประมาณการ โดยมีสูตรคำนวณ ดังต่อไปนี้

ตารางการคำนวณมูลค่าสุดท้าย

มูลค่าสุดท้าย (Terminal Value)	=	$FCFF \times (1 + G) / (WACC - G) = 9,763.77$ ล้านบาท
Normalized FCFF	=	มูลค่ากระแสเงินสดในปี 2570 เท่ากับ 571.59 ล้านบาท
G – อัตราการเติบโตระยะยาว (Terminal Growth Rate) ^{1/}	=	อัตราการเพิ่มขึ้นของกระแสเงินสดต่อปี อย่างต่อเนื่องไปตลอด (Going Concern Basis) กำหนดให้เท่ากับร้อยละ 1.50 ต่อปี โดยอ้างอิงจากเงินเฟ้อและกรอบเป้าหมายเงินเฟ้อตามเป้าหมายของธนาคารแห่งประเทศไทยที่ให้อยู่ในกรอบเป้าหมายร้อยละ 1 – 3 อย่างไรก็ตามที่ปรึกษาทางการเงินอิสระวิเคราะห์ว่าอัตราเงินเฟ้อเป็นอัตราการเติบโตขั้นต่ำของทุก ๆ ธุรกิจ การเติบโตด้วยอัตราเงินเฟ้อไม่ได้สะท้อนการขยายตัวของธุรกิจแต่อย่างใด เป็นเพียงการปรับขึ้นของราคาสินค้าและบริการตามค่าครองชีพที่เพิ่มขึ้น รวมถึงปัจจุบันที่ปรึกษาทางการเงินได้จัดทำแบบจำลองทางการเงินบนรูปแบบโมเดลธุรกิจเดิม (Conventional Game) อย่างไรก็ตาม Game-Fi และ Blockchain กำลังจะถูกมองว่าเป็นเทรนด์ใหม่ และเป็นที่ยอมรับของอุตสาหกรรมใหม่ในอนาคต ซึ่งทำให้มีการเติบโตของโมเดลธุรกิจเดิมไม่ได้เป็นไปแบบก้าวกระโดด ทำให้ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าเป็นการประเมินมูลค่าแบบอนุรักษ์นิยม (Conservative)
WACC	=	อัตราต้นทุนถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของเงินลงทุน เท่ากับร้อยละ 7.44

หมายเหตุ: ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระพิจารณาว่าการใช้อัตราเงินเฟ้อเป็นอัตราการเติบโตระยะยาว (Terminal Growth Rate) มีความสมเหตุสมผล เนื่องจากสะท้อนถึงค่าใช้จ่ายและรายได้ของประชากรของชนในประเทนั้น ๆ ตามสัดส่วนรายได้ของ AS ซึ่งหากรายได้ของประชากรในประเทนั้น ๆ มีการเติบโตขึ้น จะทำให้ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานในเกมเติบโตตามอัตราเงินเฟ้อระยะยาว

1/ ค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของอัตราเงินเฟ้อตามสัดส่วนรายได้ของ AS สะท้อนถึงค่าครองชีพที่เพิ่มขึ้นของแต่ละประเทศที่ AS ให้บริการ ซึ่งหากค่าครองชีพเพิ่มขึ้น ค่าใช้จ่ายต่าง ๆ จะเพิ่มขึ้นทำให้รายได้ที่ AS จะได้รับในแต่ละประเทศจะเพิ่มขึ้นตามสัดส่วน การเติบโตดังกล่าวไม่ได้เป็นการเติบโตในเชิงขยายธุรกิจ แต่เป็นเพียงการปรับค่าบริการตามสัดส่วนของอัตราเงินเฟ้อ

ตารางการคำนวณมูลค่าของ AS

หน่วย: ล้านบาท	วันที่ 31 ธันวาคม 2565
มูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดสุทธิของ AS ตั้งแต่ปี 2566 – 2570 ^{1/}	1,949.10
มูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดสุทธิของ AS ณ ปีสุดท้าย	6,819.41
มูลค่ากิจการของ AS (Enterprise Value)	8,768.50
บวก: เงินสดและเงินฝากธนาคาร ^{2/}	605.62
หัก: ภาระหนี้สินที่มีดอกเบี้ย ^{3/}	(294.57)
หัก: ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ^{4/}	(57.56)
หัก: เงินปันผลระหว่างกาลที่จะจ่ายในวันที่ 9 พฤษภาคม 2566	(116.54)
มูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้น (Equity Value)	8,905.45
จำนวนหุ้นที่ชำระแล้วทั้งหมดของ AS (ล้านหุ้น)	506.72
มูลค่าที่แท้จริงต่อหุ้น (บาท/หุ้น)	17.57

หมายเหตุ: 1/ คิดบนกระแสเงินสดนับจากวันที่ 1 มกราคม 2566 เป็นต้นไป
2/ เงินสดและเงินฝากธนาคาร ประกอบด้วย เงินฝากสถาบันการเงิน ณ 31 ธันวาคม 2565
3/ ภาระหนี้สินที่มีดอกเบี้ย ประกอบด้วย เงินกู้ยืมระยะสั้น เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน หุ้นกู้ และหนี้สินตามสัญญาเช่า ณ 31 ธันวาคม 2565
4/ จากงบการเงิน ณ 31 ธันวาคม 2565

มูลค่าหุ้นของ AS ที่คำนวณโดยวิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิของกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow Approach) ในกรณีฐานเท่ากับ 8,905.45 ล้านบาท หรือเท่ากับ 17.57 บาทต่อหุ้น

5) การวิเคราะห์ความอ่อนไหวของมูลค่าส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้จัดทำการวิเคราะห์ความอ่อนไหว (Sensitivity Analysis) ของ (1) อัตราคิดลด (Discount Rate) และ (2) อัตราการเติบโตระยะยาว (Terminal Growth Rate) โดยเพิ่มขึ้นและลดลงร้อยละ 3.0 ในทั้งสองปัจจัยดังกล่าว เนื่องจากเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อโดยตรงต่อการประเมินมูลค่าหุ้น โดยช่วงเปลี่ยนแปลง +/- ร้อยละ 3.0 เพียงพอในการครอบคลุมความอ่อนไหวในปัจจัยที่สำคัญของสมมติฐานที่ปรึกษาทางการเงินอิสระในขณะทำการประเมิน เช่น การเปลี่ยนแปลงของอัตราดอกเบี้ย อัตราเงินเฟ้อ เศรษฐกิจประเทศไทย และปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งช่วงเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเป็นช่วงความอ่อนไหวที่มีความเป็นไปได้ อันสามารถสรุปสมมติฐานได้ดังต่อไปนี้

ตารางสมมติฐานการวิเคราะห์ความอ่อนไหว

ปัจจัยที่เปลี่ยนแปลง	ช่วงเปลี่ยนแปลง
ต้นทุนทางการเงินถ่วงน้ำหนัก (WACC)	+/- 3.0% (WACC เท่ากับ 7.22% – 7.67%)
อัตราการเติบโตระยะยาว (Terminal Growth)	+/- 3.0% (Terminal Growth เท่ากับ 1.46% – 1.55%)

จากสมมติฐานการวิเคราะห์ความอ่อนไหวดังกล่าว จะได้ผลสรุปการวิเคราะห์ความอ่อนไหวของมูลค่าของส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS โดยสรุปดังนี้

ตารางผลการวิเคราะห์ความอ่อนไหวมูลค่าต่อหุ้น

ปัจจัยที่เปลี่ยนแปลง		ต้นทุนทางการเงินถ่วงน้ำหนัก				
		-3.0%	-1.5%	กรณีฐาน	+1.5%	+3.0%
อัตราดอกเบี้ย ระยะยาว	-3.0%	18.15	17.80	17.47	17.14	16.83
	-1.5%	18.21	17.86	17.52	17.19	16.88
	กรณีฐาน	18.27	17.92	17.57	17.25	16.93
	+1.5%	18.33	17.97	17.63	17.30	16.98
	+3.0%	18.39	18.03	17.68	17.35	17.03

ที่มา: การประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่าเมื่อทำการวิเคราะห์ความอ่อนไหว (Sensitivity Analysis) มูลค่าของ AS ต่อหุ้น อยู่ระหว่าง 16.83 – 18.39 บาทต่อหุ้น ซึ่งต่ำกว่าราคาเข้าทำรายการที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น เท่ากับ 0.11 – 1.67 บาทต่อหุ้น หรือต่ำกว่าในอัตราร้อยละ 0.60 – 9.02 ของราคาเข้าทำรายการ โดยวิธีมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดสุทธิเป็นวิธีที่สะท้อนแผนการดำเนินธุรกิจความสามารถในการทำกำไร และแนวโน้มการเติบโต รวมทั้งผลตอบแทนของผู้ถือหุ้นในอนาคต ซึ่งเป็นการประมาณการมาจากรายได้และรายจ่ายของ AS ตามหลักเกณฑ์ที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้เห็นว่าสมเหตุสมผล ทำให้การประเมินมูลค่าด้วยวิธีนี้สะท้อนมูลค่าที่เหมาะสมของ AS

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาความสามารถในการเติบโตในอนาคตของ AS ซึ่งได้เริ่มดำเนินธุรกิจในกลุ่มธุรกิจใหม่ และการดำเนินธุรกิจเผยแพร่เกมส่ประเภท Web 3.0 ซึ่งจะสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมส่ได้เพิ่มขึ้น อันจะก่อให้เกิดโอกาสการเติบโตของรายได้ในอนาคตของ AS ประกอบกับ รวมถึงมิได้พิจารณาถึงการเข้าซื้อกิจการให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) ดังนั้น เมื่อพิจารณาถึงราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) พบว่ามูลค่ายุติธรรมที่สะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) ที่ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระกำหนดสมมติฐานส่วนเพิ่มไว้เท่ากับสัดส่วนร้อยละ 10.00¹ อยู่ในช่วงราคา 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น

ตารางผลการวิเคราะห์ความอ่อนไหวมูลค่าต่อหุ้นหลังสะท้อนราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium)

ปัจจัยที่เปลี่ยนแปลง		ต้นทุนทางการเงินถ่วงน้ำหนัก				
		-3.0%	-1.5%	กรณีฐาน	+1.5%	+3.0%
อัตราดอกเบี้ย ระยะยาว	-3.0%	19.97	19.58	19.21	18.86	18.51
	-1.5%	20.03	19.65	19.27	18.91	18.57
	กรณีฐาน	20.10	19.71	19.33	18.97	18.62
	+1.5%	20.16	19.77	19.39	19.03	18.68
	+3.0%	20.23	19.83	19.45	19.09	18.73

ที่มา: การประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

¹ แนวทางในการควบคุมกิจการของบริษัทในอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมส่ในอดีต พบว่า การควบคุมกิจการโดยการเข้าซื้อหุ้นเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมจะมีราคาเสนอซื้อที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมประมาณร้อยละ 27.00 – 46.00

7) สรุปการประเมินมูลค่ายุติธรรมของมูลค่าสินทรัพย์ที่ได้มา – ส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ทำการประเมินมูลค่าของ AS ด้วยวิธีต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว โดยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

ตารางสรุปผลการประเมินมูลค่าสิ่งตอบแทนของ AS

วิธีการประเมินมูลค่า	มูลค่าหุ้นของ AS (ล้านบาท)	รายละเอียด
1. วิธีมูลค่าตามบัญชี	2.01	วิธีมูลค่าตามบัญชีเป็นวิธีที่สะท้อนถึงฐานะการเงินขณะใดขณะหนึ่ง โดยไม่ได้สะท้อนมูลค่าตลาดของสินทรัพย์บางรายการและเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นภายหลังวันที่ในงบการเงินที่ใช้อ้างอิง อีกทั้งไม่ได้สะท้อนถึงความสามารถในการนำสินทรัพย์เหล่านั้นไปทำกำไรในอนาคตของธุรกิจของ AS ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงไม่เลือกใช้วิธีนี้
2. วิธีปรับปรุงมูลค่าตามบัญชี	1.78	วิธีปรับปรุงมูลค่าตามบัญชีเป็นวิธีที่สะท้อนมูลค่าทรัพย์สินสุทธิที่ใกล้เคียงปัจจุบันมากกว่าวิธีมูลค่าตามบัญชีรวมทั้งได้นำถึงเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นภายหลังวันที่ในงบการเงินที่ใช้อ้างอิง อย่างไรก็ตามวิธีนี้ไม่ได้คำนึงถึง ความสามารถในการทำกำไรในอนาคต และไม่ได้คำนึงถึงแนวโน้มของภาวะเศรษฐกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งปัจจัย ภายนอกอื่น ๆ ที่อาจมีผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจในอนาคต ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงไม่เลือกใช้วิธีนี้
3. วิธีมูลค่าหุ้นตามราคาตลาด	14.79 – 19.59	การประเมินมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS ด้วยวิธีราคาหุ้นตามราคาตลาด (Market Value Approach) เป็นการแสดงมูลค่าหุ้นของ AS ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ตามอุปสงค์และอุปทานของนักลงทุน ซึ่งอาจมีปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อราคาหุ้น ณ ช่วงเวลานั้น ๆ เช่น สภาพเศรษฐกิจ สภาพตลาดหุ้น ดอกเบี้ย หรือปัจจัยระยะสั้นอื่น ๆ เป็นต้น ซึ่งทำให้ราคาหุ้นไม่เป็นไปตามมูลค่าที่แท้จริง (Fair Price) โดยไม่ได้คำนึงถึงผลการดำเนินงาน และแนวโน้มการเติบโตของ AS ในอนาคต จึงอาจไม่สะท้อนถึงความสามารถในการทำกำไรของ AS ในอนาคต ดังนั้นที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ จึงเห็นว่าวิธีมูลค่าทางบัญชีอาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมสำหรับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญของ AS ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงไม่เลือกใช้วิธีนี้
3.1 วิธีอัตราส่วน P/BV	4.97 – 6.39	วิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชีเป็นวิธีที่สะท้อนถึงฐานะการเงิน ณ เวลาใดเวลาหนึ่ง โดยเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยของอัตราส่วนดังกล่าวของบริษัทจดทะเบียนที่ใช้อ้างอิง เนื่องจากที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่า การประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS ด้วยวิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชี ไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบริษัท อาทิ ขนาดของบริษัท โครงสร้างรายได้ โครงสร้างเงินทุน ผลประกอบการของ AS ในอนาคต ดังนั้น วิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อมูลค่าตามบัญชีจึงไม่เหมาะสม ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงไม่เลือกใช้วิธีนี้
3.2 วิธีอัตราส่วน P/E	9.61 – 12.35	วิธีอัตราส่วนราคาตลาดต่อกำไรต่อหุ้น เป็นการประเมินโดยพิจารณาอ้างอิงจากกำไรสุทธิต่อหุ้นย้อนหลัง 12 เดือนล่าสุด คู่กับค่ามัธยฐานของอัตราส่วนราคาตลาดต่อกำไรสุทธิ (P/E) ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่า วิธีดังกล่าวไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบริษัท อาทิ โครงสร้างรายได้ โครงสร้างเงินทุน ทำให้การประเมินมูลค่าด้วยวิธีนี้อาจจะไม่สะท้อนมูลค่าที่แท้จริงของ AS ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงไม่เลือกใช้วิธีนี้
3.3 วิธีอัตราส่วน EV/EBITDA	13.03 – 16.34	วิธีอัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างมูลค่ากิจการต่อกำไรก่อนหักดอกเบี้ย ภาษีนิติบุคคล ค่าเสื่อม และค่าตัดจำหน่ายเป็นการประเมินมูลค่ากิจการของ AS โดยเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยของอัตราส่วนดังกล่าวของบริษัทจดทะเบียนที่ใช้อ้างอิง อย่างไรก็ตามที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่า วิธีดังกล่าวไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบริษัท อาทิ โครงสร้างเงินทุน ผลประกอบการในอนาคต รวมถึงกำลังการผลิตในปัจจุบันและอนาคต ส่งผลให้การประเมินมูลค่าด้วยวิธีนี้อาจจะไม่สะท้อนมูลค่าที่แท้จริงของ AS ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงไม่เลือกใช้วิธีนี้
4. วิธีเปรียบเทียบกับธุรกรรมที่ใกล้เคียง	31.96	วิธีการเปรียบเทียบกับธุรกรรมที่ใกล้เคียงกัน เป็นวิธีการประเมินที่สะท้อนความสามารถในการสร้างกระแสเงินสดจากการดำเนินงาน ซึ่งหักด้วยผลกระทบจากโครงสร้างเงินทุนของกิจการที่แตกต่างกันออก ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่า การประเมินมูลค่าด้วยวิธีนี้มีความผันผวนของหลายปัจจัย เช่น ขนาดของธุรกรรมที่เกิดขึ้น ระยะเวลาที่เกิดขึ้น จึงเป็นวิธีที่อาจส่งผลให้การประเมินมูลค่ามีความคลาดเคลื่อน ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงไม่เลือกใช้วิธีนี้

วิธีการประเมินมูลค่า	มูลค่าหุ้นของ AS (ล้านบาท)	รายละเอียด
5. วิธีมูลค่าปัจจุบัน สุทธิของกระแสเงินสด (DCF)	16.83 – 18.39	วิธีมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดสุทธิ (DCF) เป็นวิธีที่สะท้อนแผนการดำเนินธุรกิจ และความสามารถในการทำกำไร รวมทั้งผลตอบแทนของผู้ถือหุ้นในอนาคต ซึ่งเป็นการประมาณการมาจากรายได้และรายจ่ายของ AS ตามหลักเกณฑ์ที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้เห็นว่าสมเหตุสมผล <u>ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าวิธีนี้เป็นวิธีที่เหมาะสมในการประเมินมูลค่ารวมของส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS</u>
6. วิธีมูลค่าปัจจุบัน สุทธิของกระแสเงินสด (DCF) บวกราคาส่วน เพิ่มเพื่อให้ได้มาซึ่ง อำนาจควบคุม (Control Premium)	18.51 - 20.23	วิธีมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดสุทธิ (DCF) เป็นวิธีที่สะท้อนแผนการดำเนินธุรกิจ และความสามารถในการทำกำไร รวมทั้งผลตอบแทนของผู้ถือหุ้นในอนาคต ซึ่งเป็นการประมาณการมาจากรายได้และรายจ่ายของ AS ตามหลักเกณฑ์ที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้เห็นว่าสมเหตุสมผล และได้พิจารณาวัตถุประสงค์ของการเข้าทำรายการนี้ ในการเสนอซื้อหลักทรัพย์ เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม ซึ่งตามปกติจะต้องบวกราคาส่วนเพิ่มจากราคามูลค่ายุติธรรม <u>ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าวิธีนี้เป็นวิธีที่เหมาะสมในการประเมินมูลค่ารวมของส่วนของผู้ถือหุ้นของ AS</u>

4.1.2 ความเหมาะสมด้านราคาของมูลค่าสินทรัพย์ที่ได้มา – ใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS

สืบเนื่องจากการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2566 ของบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) เมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2566 ประชุมคณะกรรมการบริษัทได้มีมติอนุมัติรายการการเข้าลงทุนในใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 (“AS-W2”) จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วย ราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย รวมมูลค่า 74.42 ล้านบาท และการใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 จำนวน 4,961,539 หน่วย ในราคาใช้สิทธิหุ้นละ 3.50 บาท อีกจำนวนไม่เกิน 17.36 ล้านบาท ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ทำการประเมินมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS ด้วยวิธีต่าง ๆ จำนวน 2 วิธี ได้แก่

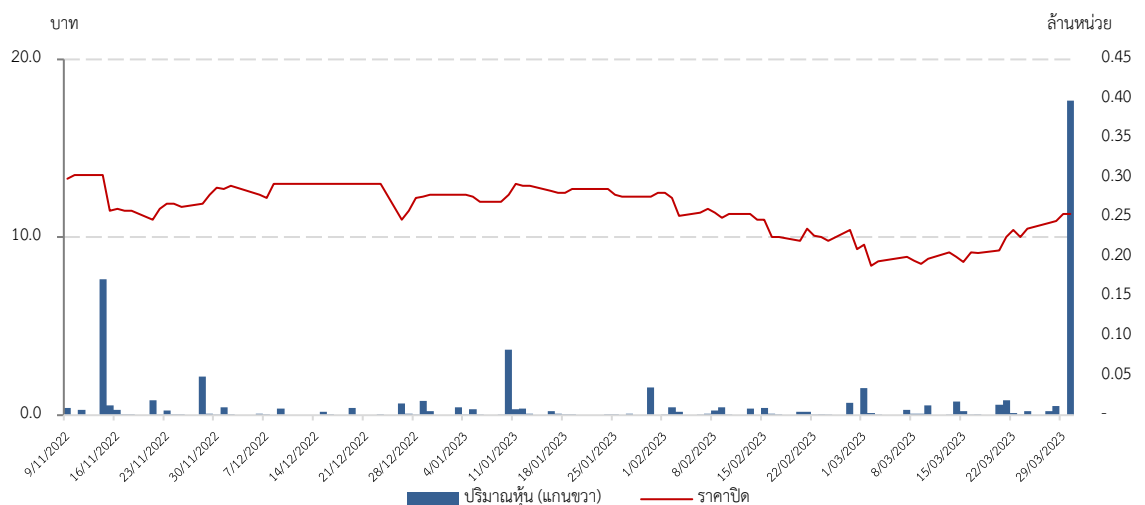
1) วิธีราคาใบสำคัญแสดงสิทธิตามราคาตลาด (Market Value Approach)

2) วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes

1) วิธีราคาใบสำคัญแสดงสิทธิตามราคาตลาด (Market Value Approach)

วิธีมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิตามราคาตลาด (Market Value Approach) เป็นการประเมินมูลค่าที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานว่าราคาในตลาดนั้นเป็นราคาที่สะท้อนอุปสงค์-อุปทานของหลักทรัพย์ของ AS-W2 โดยรวมมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 แสดงได้ตามแผนภูมิต่อไปนี้

แผนภูมิราคาตลาดของ AS-W2 ย้อนหลัง 360 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566



ที่มา: SETSMART ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566

หมายเหตุ: ใช้ราคาเฉลี่ยระหว่างวันโดยคำนวณจากมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิที่มีการซื้อขายในแต่ละวันต่อปริมาณใบสำคัญแสดงสิทธิที่มีการซื้อขายโดยวันนั้น

ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้พิจารณามูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักด้วยปริมาณการซื้อขายของหลักทรัพย์ในแต่ละราคา (Volume Weighted Average Price – “VWAP”) ย้อนหลัง 7 วันทำการ 15 วันทำการ 30 วันทำการ 60 วันทำการ 90 วันทำการ 120 วันทำการ 180 วันทำการ 270 วันทำการ และ 360 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566 เนื่องจากราคาตลาดสะท้อนมูลค่าทรัพย์สินสุทธิที่ใกล้เคียงปัจจุบัน จึงสามารถสะท้อนอุปสงค์และอุปทานของนักลงทุน รวมถึงมุมมองของนักลงทุนต่อปัจจัยต่าง ๆ ได้ ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าวิธีนี้เป็นวิธีที่เหมาะสมในการประเมินมูลค่า AS-W2 ทั้งนี้การประเมินมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิด้วยวิธีมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิตามราคาตลาดมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิตามราคาตลาดของ AS-W2

ช่วงเวลา	VWAP (บาทต่อหุ้น)
7 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	12.89
15 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	12.38
30 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	11.94
60 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	11.97
90 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	12.00
120 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	12.05
180 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	12.59
270 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	15.20
360 วันทำการ จากวันที่ 30 มีนาคม 2566	15.62

ที่มา: SETSMART ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566

หมายเหตุ: ใช้ราคาเฉลี่ยระหว่างวันโดยคำนวณจากมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิที่มีการซื้อขายในแต่ละวันต่อปริมาณใบสำคัญแสดงสิทธิที่มีการซื้อขาย ณ วันนั้น

จากการประเมินมูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ด้วยวิธีเปรียบเทียบราคาตลาดของใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 จะได้มูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 อยู่ในช่วง 11.94 – 15.62 บาทต่อหน่วย ซึ่งต่ำกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย เท่ากับ 3.06 บาทต่อหน่วย หรือต่ำกว่าในอัตราร้อยละ 20.38 ของราคาเสนอซื้อ และสูงกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย เท่ากับ 0.62 บาทต่อหน่วย หรือสูงกว่าในอัตราร้อยละ 4.16 ของราคาเสนอซื้อ

การประเมินมูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ด้วยวิธีราคาใบสำคัญแสดงสิทธิของตามราคาตลาด (Market Value Approach) เป็นการแสดงมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ตามอุปสงค์และอุปทานของนักลงทุน ซึ่งอาจมีปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อราคาใบสำคัญแสดงสิทธิ ณ ช่วงเวลานั้น ๆ เช่น ราคาหุ้นสามัญของ AS อายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ ราคาใช้สิทธิ ความแปรปรวนของราคาหุ้นสามัญของ AS อัตราผลตอบแทนเงินปันผล และอัตราผลตอบแทนจากการลงทุนที่ปราศจากความเสี่ยง เป็นต้น ซึ่งทำให้ราคาใบสำคัญแสดงสิทธิไม่เป็นไปตามมูลค่าที่แท้จริง (Fair Price) จึงเห็นว่าวิธีมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิตามราคาตลาดอาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมสำหรับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2

2) วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประเมินมูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 ด้วยวิธีตามทฤษฎี Black-Scholes¹ หรือทฤษฎี Black-Scholes-Merton เป็นทฤษฎีที่พัฒนาโดย Fisher Black Myron Scholes และ Robert Merton ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวเป็นวิธีการประเมินราคาตราสารอนุพันธ์ที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดในโลกวิธีหนึ่ง โดยทฤษฎี Black-Scholes ถูกเผยแพร่ในปี 2516 ผ่านการตีพิมพ์ในวารสาร Journal of Political Economy และได้รับรางวัลโนเบลสาขาสถิติศาสตร์ในปี 2540

ซึ่งที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่าเป็นวิธีในการประเมินมูลค่าที่เหมาะสมเนื่องจากการพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ ราคาหุ้นสามัญของ AS อายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ ราคาใช้สิทธิ ความแปรปรวนของราคาหุ้นสามัญของ AS อัตราผลตอบแทนเงินปันผล และอัตราผลตอบแทนจากการลงทุนที่ปราศจากความเสี่ยง โดยสามารถสรุปสูตรและสมมติฐานการคำนวณมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 ได้ดังต่อไปนี้

สูตรการคำนวณ:

$$C = S_0 e^{-qt} \times N(d_1) - X e^{-rt} \times N(d_2)$$

โดยที่

$$d_1 = \frac{\ln\left(\frac{S_0}{X}\right) + t\left(r - q + \frac{\sigma^2}{2}\right)}{\sigma\sqrt{t}}$$

$$d_2 = d_1 - \sigma\sqrt{t}$$

จากสูตรการคำนวณข้างต้น สูตรดังกล่าวประกอบด้วย 2 ส่วนหลักดังต่อไปนี้

$$C = \underbrace{S_0 e^{-qt} \times N(d_1)}_{\text{ผลตอบแทนของผู้ใช้สิทธิ}} - \underbrace{X e^{-rt} \times N(d_2)}_{\text{ต้นทุนของผู้ใช้สิทธิ}}$$

ดังนั้น มูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิจึงมีค่าเท่ากับ ผลตอบแทนของผู้ใช้สิทธิ กล่าวคือมูลค่าของหลักทรัพย์หักด้วยต้นทุนของผู้ใช้สิทธิในการใช้สิทธิดังกล่าวซื้อหลักทรัพย์ คือมูลค่าในการใช้สิทธิเพื่อให้ได้มาซึ่งหลักทรัพย์

สมมติฐานการคำนวณสำหรับใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2

1. C : ราคาใบสำคัญแสดงสิทธิ (Warrant)

¹ เนื่องจากราคาหลักทรัพย์อ้างอิง (ราคาหุ้นของ AS) สูงกว่าราคาใช้สิทธิเป็นจำนวนมาก (Deep In The Money) และ AS มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลในอัตราต่ำ นอกจากนี้ ราคาซื้อ AS-W2 เมื่อรวมกับใช้สิทธิมีราคาเท่ากับราคาหุ้น AS ในตลาด ณ ปัจจุบัน จึงมีความเป็นไปได้น้อยที่ผู้ถือ AS-W2 จะใช้สิทธิ ก่อนหมดอายุ เนื่องจากเสียมูลค่า Time Value ไป ทั้งนี้ Black-Scholes Model เป็นวิธีการคำนวณมูลค่าของใบสำคัญแสดงสิทธิ ที่เป็นมาตรฐานสากล และเพื่อให้สอดคล้องกับการคำนวณมูลค่าในรายงานความเห็น IFA ฉบับเดือนกันยายน 2565 IFA จึงมีความเห็นว่าจะสามารถใช้ทฤษฎีดังกล่าวในการคำนวณมูลค่ายุติธรรมของ AS-W2 ได้

2. S_0 : ราคาหุ้น 14.80 บาทต่อหุ้น (ราคาปิด ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566 ซึ่งเป็นวันที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2566 ของบริษัทฯ ได้มีมติอนุมัติให้นำเสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณาอนุมัติการเข้าลงทุนเข้าซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 (“AS-W2”))
3. q : อัตราผลตอบแทนเงินปันผลเท่ากับร้อยละ 1.55 อ้างอิงจากเงินปันผลต่อหุ้น ณ ปี 2565 และราคาหุ้น AS ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566
4. t : อายุของใบสำคัญแสดงสิทธิคงเหลือ เป็นเวลา 9 เดือน 23 วัน นับตั้งแต่วันที่ 30 มีนาคม 2566 – วันที่ 24 มกราคม 2567 (วันที่ 30 มีนาคม 2566 เป็นวันที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2566 ของบริษัทฯ ได้มีมติอนุมัติให้นำเสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นเพื่อพิจารณาอนุมัติการเข้าลงทุนเข้าซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 (“AS-W2”))
5. X : ราคาใช้สิทธิ (Exercise Price) เท่ากับ 3.50 บาทต่อหุ้น
6. r : อัตราผลตอบแทนจากการลงทุนที่ปราศจากความเสี่ยง (ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566) สำหรับ AS-W2 เท่ากับร้อยละ 1.74 ต่อปี อ้างอิงจากอัตราผลตอบแทนจากการลงทุนในพันธบัตรรัฐบาลอายุ 1 ปี ของประเทศไทย
7. σ : ความแปรปรวน (Volatility) โดยความแปรปรวนต่อปี (Annualized Volatility) เท่ากับระหว่างร้อยละ 0.07 – 7.60 อ้างอิงจากอัตราผลตอบแทนเฉลี่ยของหุ้นสามัญของ AS ย้อนหลังตั้งแต่วันที่ 30 มีนาคม 2566 เป็นระยะเวลา 30 วัน – 3 ปี (คำนวณจากอัตราผลตอบแทนรายวันเฉลี่ย (Daily) ย้อนหลังเป็นระยะเวลา 30 วัน – 3 ปี และนำค่าที่ได้มาปรับให้เป็นรายปี (Annualize)) โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ พิจารณาใช้ระยะเวลา 30 วัน – 3 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครอบคลุมความแปรปรวนที่เป็นไปได้ทั้งระยะสั้น และระยะยาว
8. $N(z)$: ฟังก์ชันค่าสะสมของการกระจายความน่าจะเป็นแบบปกติมาตรฐาน (Cumulative standard normal distribution) ของโอกาสที่ใบสำคัญแสดงสิทธิจะถูกใช้สิทธิ
9. $\ln$: ลอการิทึมธรรมชาติ (Natural Logarithm) กล่าวคือ ลอการิทึมฐาน e
10. e : ฟังก์ชันเลขชี้กำลัง (Exponential Term)

จากสมมติฐานการคำนวณข้างต้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระสามารถคำนวณมูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางมูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิ

หน่วย: บาทต่อหน่วย	ความแปรปรวนต่อปี (Annualized Volatility)							
	ย้อนหลัง 30 วัน	ย้อนหลัง 60 วัน	ย้อนหลัง 90 วัน	ย้อนหลัง 120 วัน	ย้อนหลัง 180 วัน	ย้อนหลัง 360 วัน	ย้อนหลัง 2 ปี	ย้อนหลัง 3 ปี
	ร้อยละ 10.46	ร้อยละ 1.86	ร้อยละ 4.33	ร้อยละ 3.17	ร้อยละ 0.42	ร้อยละ 4.80	ร้อยละ 8.83	ร้อยละ 8.54
มูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญ แสดงสิทธิ AS-W2	11.16	11.16	11.16	11.16	11.16	11.16	11.16	11.16

ที่มา: การประมาณการของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

จากตารางข้างต้น สรุปได้ว่า จากการประเมินโดยใช้วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes Model มูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 เท่ากับ 11.16 – 11.16 บาทต่อหน่วย เนื่องจากราคาหุ้นของ AS มีความแปรปรวนไม่มาก จึงทำให้มูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิมีมูลค่าต่างกันในระดับทศนิยม ในแต่ละระดับความแปรปรวน

จากการประเมินมูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ด้วยวิธีตามทฤษฎี Black-Scholes Model จะได้มูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 อยู่ในช่วง 11.16 – 11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งต่ำกว่าราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย เท่ากับ 3.84 – 3.84 บาทต่อหน่วย หรือต่ำกว่าในอัตราร้อยละ 2.56 – 2.56 ของราคาเสนอซื้อ

ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่า การประเมินมูลค่ายุติธรรมของมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิด้วยวิธีนี้มีความเหมาะสมเนื่องจากการพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เช่น มูลค่าหุ้นสามัญของ AS อายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ และราคาใช้สิทธิ เป็นต้น นอกจากนี้ การเข้าซื้อหุ้นสามัญทั้งหมดของ AS รวมถึงการเข้าซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 ให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมของ AS บริษัทฯ อาจมีความจำเป็นต้องชำระเงินค่าตอบแทนที่สูงกว่าราคาหุ้นในตลาด โดยในการเข้าทำธุรกรรมครั้งนี้ หากบริษัทฯ ซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 ในราคาไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย เท่ากับสูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 เท่ากับร้อยละ 34.38 ถือเป็นการชำระค่าตอบแทนสูงกว่าในอัตราที่เป็นไปตามการซื้อขายเพื่อให้ได้อำนาจควบคุมโดยอ้างอิงกับการควบคุมกิจการของอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมในอดีต รายละเอียด ดังนี้

ตารางการควบคุมกิจการของอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมในอดีต

วันที่	ผู้เข้าซื้อกิจการ	บริษัทเป้าหมาย	มูลค่าของการเข้าทำรายการ (ล้านบาท)	ร้อยละของค่าตอบแทนที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรม
18 มกราคม 2566	Microsoft Corporation (MSFT, NASDAQ)	Activision Blizzard Inc (ATVI, NASDAQ)	2,242,053.60	46.00
19 กรกฎาคม 2565	Tencent Holdings Ltd. (00700 HK, HKEX)	Sumo Group Ltd. (SUMO, LSE)	39,961.62	40.78
27 สิงหาคม 2563	Tencent Holdings Ltd. (00700 HK, HKEX)	Leyou Technologies Holdings Ltd. (01089 HK, HKEX)	51,417.00	30.00
22 มกราคม 2563	Tencent Holdings Ltd. (00700 HK, HKEX)	FUNCOM N.V. (FUNCOM, OSE)	4,497.87	27.00

ที่มา: Bloomberg Terminal ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566

หมายเหตุ: มูลค่าของการเข้าทำรายการอ้างอิงอัตราแลกเปลี่ยนเงินตรา ณ วันที่ 30 มีนาคม 2566

ทั้งนี้ การใช้สิทธิแปลงสภาพซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 หากรวมราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย กับราคาใช้สิทธิที่ 3.50 บาทต่อหุ้น จะทำให้ต้นทุนของการซื้อ AS-W2 หลังใช้สิทธิแปลงสภาพจะเท่ากับไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น ภายใต้สมมติฐานว่าบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 ที่เสนอซื้อทั้งหมด เพื่อแปลงสภาพเป็นหุ้นสามัญ พบว่าต้นทุนของการซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 และแปลงสภาพ AS-W2 สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของ AS-W2 ที่ประเมินตามทฤษฎี Black-Scholes ดังกล่าว อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงราคาในการได้มาซึ่งหุ้นสามัญของ AS ซึ่งประกอบด้วยราคาเสนอซื้อ AS-W2 ซึ่งเท่ากับ 15.00 บาทต่อหน่วย และราคาใช้สิทธิในการซื้อหุ้นสามัญของ AS ซึ่งเท่ากับ 3.50 บาทต่อหุ้น รวมเป็น 18.50 บาทต่อหุ้นนั้น ต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมที่รวมราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้เข้ามาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) ที่อยู่ในช่วงราคา 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมี

ความเห็นว่ารราคาเสนอซื้อ AS-W2 ซึ่งเท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย มีความสมเหตุสมผลเพื่อที่จะได้มาซึ่งหุ้นสามัญของ AS ในอนาคต ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่ารราคาเสนอซื้อมีความเหมาะสม

3) สรุปการประเมินมูลค่ายุติธรรมของมูลค่าสินทรัพย์ที่ได้มา – ใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ทำการประเมินมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ด้วยวิธีต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว โดยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

ตารางสรุปผลการประเมินมูลค่าสิ่งตอบแทนของใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2

วิธีการประเมินมูลค่า	มูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 (บาทต่อหน่วย)	รายละเอียด
1. วิธีมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิตามราคาตลาด	11.94 – 15.62	การประเมินมูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ด้วยวิธีราคาใบสำคัญแสดงสิทธิของตามราคาตลาด (Market Value Approach) เป็นการแสดงมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ตามอุปสงค์และอุปทานของนักลงทุน ซึ่งอาจมีปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อราคาใบสำคัญแสดงสิทธิ ณ ช่วงเวลานั้น ๆ เช่น ราคาหุ้นสามัญของ AS อายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ ราคาใช้สิทธิ ความแปรปรวนของราคาหุ้นสามัญของ AS อัตราผลตอบแทนเงินปันผล และอัตราผลตอบแทนจากการลงทุนที่ปราศจากความเสี่ยง เป็นต้น ซึ่งทำให้ราคาใบสำคัญแสดงสิทธิไม่เป็นไปตามมูลค่าที่แท้จริง (Fair Price) จึงเห็นว่าวิธีมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิตามราคาตลาดอาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมสำหรับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิของ AS-W2 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าวิธีนี้เป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมในการประเมินมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิ
2. วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes	11.16 – 11.16	วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes เป็นวิธีในการประเมินมูลค่าที่เหมาะสมเนื่องจากการพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ ราคาหุ้นสามัญของ AS อายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ ราคาใช้สิทธิ ความแปรปรวนของราคาหุ้นสามัญของ AS อัตราผลตอบแทนเงินปันผล และอัตราผลตอบแทนจากการลงทุนที่ปราศจากความเสี่ยง ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระเห็นว่าการประเมินมูลค่ายุติธรรมของมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิด้วยวิธีนี้มีความเหมาะสม เนื่องจากการพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เช่น มูลค่าหุ้นสามัญของ AS อายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ และราคาใช้สิทธิ เป็นต้น

5. สรุปความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

ตามที่ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 5/2566 เมื่อวันที่ 30 มีนาคม 2566 ของบริษัทฯ ได้มีมติเห็นชอบให้เสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ เพื่ออนุมัติการเข้าลงทุนในหุ้นสามัญทั้งหมดใน AS จำนวนไม่เกิน 380,855,256 หุ้น และใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 (AS-W2) จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วย จากผู้ถือหลักทรัพย์ AS ทุกรายที่ตอบรับคำเสนอซื้อ AS โดยหุ้นสามัญที่บริษัทฯ จะได้รับจากการเข้าทำรายการนี้ ในกรณีที่มีการใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 ทั้งนี้ AS เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้ดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) อันดับหนึ่งในประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ และอันดับสองในประเทศมาเลเซีย และประเทศเวียดนาม ปัจจุบัน AS ให้บริการเกมออนไลน์รวม 35 เกม ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย โดยบริษัทฯ จะชำระค่าตอบแทนจำนวนไม่เกิน 4,771.10 ล้านบาท ในการเข้าทำธุรกรรมการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไข

ในการพิจารณาความเหมาะสมของการเข้าทำรายการในครั้งนี้ บริษัท อวานการ์ด แคปิตอล จำกัด ในฐานะที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้วิเคราะห์วัตถุประสงค์ของการเข้าทำรายการ วิเคราะห์ความสามารถในการดำเนินงานโดยพิจารณาข้อมูลในอดีตทั้งจากงบการเงินประจำปีในอดีต 3 ปีย้อนหลัง ข้อมูลการประมาณการที่ได้รับจากฝ่ายบริหารของบริษัทฯ และ AS รวมไปถึง ข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ที่เปิดเผยสู่สาธารณะ เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของการเข้าทำรายการ ซึ่งการเข้าทำรายการดังกล่าว บริษัทฯ มีวัตถุประสงค์จะเข้าลงทุนใน AS ซึ่งเป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้ดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) โดยให้บริการในลักษณะที่ผู้เล่นเกมเล่นได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free to Play) และมีการขายสิ่งของต่าง ๆ ภายในเกม ซึ่งเป็น Platform ที่ทำให้เกิดการซื้อขายขนาดเล็ก (Micro-transaction) และลูกค้าที่มีการซื้อซ้ำ (Repeat Customer) จำนวนมาก ซึ่งทำให้เกิดการให้บริการชำระเงิน และสร้างฐานข้อมูลของลูกค้าเป็นจำนวนมาก ซึ่งจะเปิดโอกาสให้บริษัทฯ สามารถขยายระบบนิเวศทางธุรกิจของบริษัทฯ จากการเข้าถึงฐานลูกค้าที่ใหญ่ขึ้น และสามารถนำเสนอสินค้าและบริการได้หลากหลายมากขึ้น ดังนั้น เมื่อรวมระบบนิเวศทางธุรกิจของทั้งสองบริษัทเข้าด้วยกัน จะเพิ่มโอกาสในการเติบโตของรายได้ และกระแสเงินสดของทั้งสองบริษัท อีกทั้งเพิ่มโอกาสในการสร้างผลตอบแทนอัตราการเติบโตของสินทรัพย์ ผลกำไร และกระแสเงินสดให้แก่บริษัทฯ และผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ ได้อย่างต่อเนื่องในระยะยาว นอกจากนี้ การลงทุนใน AS เป็นการลงทุนในธุรกิจและอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโตในอนาคต และเท่าทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีและดิจิทัล เนื่องจากตลาดเกมของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถูกประมาณการว่าจะมีอัตราการเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยปัจจัยที่สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาคนี้ นอกเหนือจากการระบาดของโควิด-19 ได้แก่ การเติบโตของการลงทุนในสาธารณูปโภคด้านอินเทอร์เน็ต เช่น การลงทุนในเทคโนโลยีประเภท 5G ในปี 2020 ในภูมิภาค และการลงทุนในอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wireless Network) และอีกหนึ่งปัจจัย คือ ความนิยมในการแข่งขันกีฬาที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การเกิดขึ้นของกีฬาประเภท eSports ทั้งนี้ AS ถือเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ในตลาดภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ดังนั้น การที่บริษัทฯ ลงทุนในกิจการของ AS ซึ่งถือเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายใหญ่ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเป็นบริษัทที่มีประสิทธิภาพและความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมอันดับต้น ๆ ของประเทศไทย จึงเป็นการลงทุนในธุรกิจและอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโตในอนาคต และเท่าทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีและดิจิทัล

โดยการเข้าลงทุนใน AS บริษัทฯ โดยการทำคำเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขในครั้งนี้ จะทำให้บริษัทฯ ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมอย่างมีสาระสำคัญในกิจการของ AS และอาจมีอำนาจในการกำหนดทิศทางการดำเนินธุรกิจของ AS เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินธุรกิจและการขยายระบบนิเวศทางธุรกิจของบริษัทฯ

ทั้งนี้ หากบริษัทฯ เข้าซื้อหุ้นสามัญหรือใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญจากกระดานหลักอาจทำให้บริษัทฯ ไม่ได้จำนวนหุ้นสามัญในสัดส่วนที่คาดหวังซึ่งจะทำให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมใน AS และบริษัทฯ อาจต้องใช้ระยะเวลายาวนานในการรวบรวม อีกทั้งยัง

เป็นการทำให้เกิดความผันผวนแก่ราคาหุ้นสามัญและราคาใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญในกระดานหลักได้ นอกจากนี้ เมื่อบริษัทฯ ใช้สิทธิตามใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ เงินสดจากการใช้สิทธิจะเป็นเงินสดที่ AS จะได้รับโดยตรง ซึ่ง AS สามารถนำไปเป็นเงินทุนต่อยอดในการดำเนินธุรกิจ และสร้างผลตอบแทนให้กับผู้ถือหุ้นต่อไปในอนาคต

ทั้งนี้ การเข้าทำรายการดังกล่าวบริษัทฯ จะชำระมูลค่าสิ่งตอบแทนทั้งหมดเป็นเงินสด โดยมีแหล่งเงินทุนจากวงเงินสินเชื่อจากการกู้ยืมจากสถาบันการเงิน ดังนั้น บริษัทฯ จะมีภาระทางการเงินที่เกิดขึ้นจากการทำธุรกรรม โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้พิจารณาต้นทุนทางการเงินของหุ้นกู้ของบริษัทฯ ซึ่งเท่ากับร้อยละ 5.00 – 6.25 ต่อปี อ้างอิงจากอัตราดอกเบี้ยต้นทุนทางการเงินสำหรับหนี้สินที่มีภาระดอกเบี้ยของบริษัทฯ ในปัจจุบัน

นอกจากนี้ การเข้าทำรายการยังมีความเสี่ยงที่ผลตอบแทนที่จะได้รับจากการลงทุนในอนาคตไม่เป็นไปตามคาดหวัง รวมถึงความเสี่ยงจากการลดลงของมูลค่าหุ้นสามัญ AS และ AS-W2 การลงทุนใน AS อาจเกิดการด้อยค่าหรือเกิดขาดทุนจากการจำหน่ายหุ้นของ AS ในอนาคต และใบสำคัญแสดงสิทธิอาจไม่มีมูลค่า (Out-of-the-money)

สำหรับความสมเหตุสมผลด้านราคาของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประเมินมูลค่ารายการการเข้าซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS โดยพิจารณาจากวิธีการต่าง ๆ เพื่อหาช่วงมูลค่ายุติธรรมที่เหมาะสมสำหรับการเข้าทำธุรกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่า การประเมินมูลค่าปัจจุบันของหุ้นสามัญของ AS ด้วยวิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิกระแสเงินสด (Discounted Cash Flow Approach – DCF) เป็นวิธีการประเมินมูลค่าที่มีความเหมาะสม เนื่องจากสามารถสะท้อนผลประกอบการในอนาคตภายใต้แผนธุรกิจและสมมติฐานต่าง ๆ ที่มีความสมเหตุสมผล โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ทำการประเมินหุ้นสามัญของ AS พบว่ามูลค่ายุติธรรมเท่ากับ 16.83 – 18.39 บาทต่อหุ้น ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับมูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญ AS เมื่อบวกเพิ่มราคาส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) โดยกำหนดสัดส่วนร้อยละ 10.00 เพิ่มขึ้นจากมูลค่ายุติธรรมของราคาหุ้นสามัญที่ 16.83 – 18.39 บาทต่อหุ้น เป็น 18.51 – 20.23 บาทต่อหุ้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่า เมื่อพิจารณาวัตถุประสงค์ในการเข้าทำข้อเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดใน AS เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม อันจะส่งผลต่อระบบนิเวศของบริษัทฯ มูลค่ายุติธรรมบวกส่วนเพิ่มเพื่อเข้าซื้อกิจการเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุม (Control Premium) ที่ 18.51 – 20.23 บาทต่อหุ้น ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเข้าทำรายการซื้อหุ้นสามัญของ AS ราคาไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น ราคาเข้าทำรายการดังกล่าวมีความเหมาะสมเนื่องจากบริษัทฯ ได้มาในราคาที่ต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมบวกราคาส่วนเพิ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมข้างต้น ดังนั้น ราคาเสนอซื้อหุ้นสามัญทั้งหมดของ AS จึงเป็นราคาที่สมเหตุสมผล

สำหรับการเข้าซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่า การประเมินมูลค่าใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 โดยใช้วิธีตามทฤษฎี Black-Scholes พบว่ามูลค่ายุติธรรมของใบสำคัญแสดงสิทธิเท่ากับ 11.16 – 11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเสนอซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิ ซึ่งเท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย ราคาเสนอซื้อดังกล่าวสูงกว่าราคายุติธรรมตามทฤษฎี Black-Scholes อีกทั้ง บริษัทฯ จะใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญตาม AS-W2 ในราคาใช้สิทธิ 3.50 บาทต่อหุ้น เมื่อรวมกับราคาเสนอซื้อที่ไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น ต้นทุนเข้าทำรายการซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 จะเท่ากับไม่เกิน 18.50 บาทต่อหุ้น ภายใต้สมมติฐานว่าบริษัทฯ จะใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 ที่เสนอซื้อมาทั้งหมด เพื่อแปลงสภาพเป็นหุ้นสามัญ พบว่าต้นทุนของการซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 และแปลงสภาพ AS-W2 ให้เป็นหุ้นสามัญ จะต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมของหุ้นสามัญประเมินด้วยวิธีมูลค่าปัจจุบันสุทธิกระแสเงินสด (DCF) บวกราคาส่วนเพิ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมเท่ากับ 18.51 – 20.23 บาทต่อหุ้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่า ทั้งนี้ ในการทำข้อเสนอซื้อหุ้นสามัญ AS โดยสมัครใจแบบมีเงื่อนไขก่อนการทำข้อเสนอซื้อ (Conditional Voluntary Tender Offer) นั้น บริษัทฯ ต้องเสนอซื้อใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของ AS ครั้งที่ 2 ("AS-W2") จำนวนไม่เกิน 4,961,539 หน่วยด้วย โดยที่ปรึกษาทางการเงินอิสระได้ประเมินมูลค่ายุติธรรมของ AS-W2 ตามทฤษฎี Black-Scholes ได้เท่ากับ 11.16-11.16 บาทต่อหน่วย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับราคาเสนอซื้อ AS-W2 ที่เท่ากับไม่เกิน 15.00 บาทต่อหน่วย พบว่าราคาเสนอซื้อ AS-W2 สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมของ

AS-W2 ที่ประเมินตามทฤษฎี Black-Scholes ดังกล่าว อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงราคาในการได้มาซึ่งหุ้นสามัญของ AS ซึ่งประกอบด้วยราคาเสนอซื้อ AS-W2 ซึ่งเท่ากับ 15.00 บาทต่อหน่วย และราคาใช้สิทธิในการซื้อหุ้นสามัญของ AS ซึ่งเท่ากับ 3.50 บาทต่อหุ้น รวมเป็น 18.50 บาทต่อหุ้นนั้น ต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรมบวกราคาส่วนเพิ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมที่เท่ากับ 18.51 - 20.23 บาทต่อหุ้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าราคาเสนอซื้อ AS-W2 ซึ่งเท่ากับ 15.00 บาทต่อหน่วย มีความสมเหตุสมผลเพื่อที่จะได้มาซึ่งหุ้นสามัญของ AS ในอนาคต นอกจากนี้ ราคาส่วนเพิ่มดังกล่าวยังมีอัตราที่ต่ำกว่าแนวทางในการควบรวมกิจการของบริษัทในอุตสาหกรรมผลิตและเผยแพร่เกมส์ในอดีต ซึ่งพบว่า การควบรวมกิจการโดยการเข้าซื้อหุ้นเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจควบคุมในอดีตสำหรับอุตสาหกรรมการผลิตและเผยแพร่เกมส์จะมีราคาเสนอซื้อที่สูงกว่ามูลค่ายุติธรรมประมาณร้อยละ 27.00 – 46.00

ดังนั้น ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระจึงมีความเห็นว่าราคาเสนอซื้อหลักทรัพย์ทั้งหมดของ AS เป็นราคาที่มีความสมเหตุสมผล

ในการนี้ ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระมีความเห็นว่ารายการได้มาซึ่งสินทรัพย์ดังกล่าวของบริษัทฯ เป็นรายการที่มีความเหมาะสมและผู้ถือหุ้นควรอนุมัติการเข้าทำรายการดังกล่าว ทั้งนี้ ในการพิจารณาการเข้าทำรายการ ผู้ถือหุ้นควรพิจารณาข้อมูลความเห็น และรายละเอียดต่าง ๆ ในการจัดทำความเห็นของที่ปรึกษาทางการเงินอิสระที่กล่าวมาแล้วข้างต้น รวมถึงควรพิจารณาข้อดีและข้อเสียของการเข้าทำรายการในครั้งนี้ประกอบการพิจารณาด้วย อย่างไรก็ตาม การตัดสินใจอนุมัติหรือไม่อนุมัติการเข้าทำรายการในครั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ถือหุ้นเป็นสำคัญ

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระขอรับรองว่า ได้พิจารณาให้ความเห็นทางการเงินด้วยความรอบคอบตามหลักมาตรฐานวิชาชีพโดย
คำนึงถึงผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นเป็นสำคัญ

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระ

บริษัท อวานการ์ด แคปิตอล จำกัด

(นาย วรวิทย์ วัฒนานนท์)

ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน

(นาย วรวิทย์ วัฒนานนท์)

กรรมการผู้จัดการ

6. เอกสารแนบ 1 ภาพรวมการประกอบธุรกิจ บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)

1. ข้อมูลทั่วไปของบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)

ชื่อบริษัท	บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)		
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	230 ถนนบางขุนเทียน-ชายทะเล แขวงแสมดำ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร, 10150		
ประเภทธุรกิจ	บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) บริษัทเทคโนโลยีโดยคนไทยเริ่มแรกจากการให้บริการระบบตู้เติมเงิน และได้ขยายธุรกิจหลากหลายด้านเพื่อที่จะเป็นผู้นำด้านการพัฒนาเทคโนโลยีด้านการเงิน (FinTech) ธุรกิจผลิตภัณฑ์และช่องทางการขายเข้าถึงลูกค้า (Touchpoints) ที่มีระบบนิเวศน์ (Ecosystem) ของตัวเองที่ครบวงจรและเข้าถึงผู้บริโภคได้มากที่สุด ปัจจุบัน SABUY ได้ขยายตัวอย่างรวดเร็วไปสู่ธุรกิจอื่นๆ โดยมุ่งเน้นไปที่การนำเทคโนโลยีเข้ามาเพื่อตอบสนองผู้บริโภคคนไทยในยุคปัจจุบัน และก้าวข้ามขีดจำกัดที่ยังมีอยู่ เพื่อการเป็นผู้นำเทคโนโลยีในอนาคต SABUY ได้สร้าง Ecosystem ของตัวเอง เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคธุรกิจต่างๆ ของ SABUY ที่รวมกันเป็นระบบนิเวศน์ของตัวเอง ประกอบด้วย 6 กลุ่มธุรกิจหลัก คือ 1.Connexit 2.Enterprise & Life 3.Payments & Wallet 4.Financial Inclusion 5.InnoTainment และ 6.Venture		
เลขทะเบียน	0107562000017		
เว็บไซต์	http://www.sabuytechnology.com		
ทุนจดทะเบียน	2,249,389,341 บาท		
ทุนชำระแล้ว	1,605,985,848 บาท		
กรรมการ	ลำดับ	ชื่อ	ตำแหน่ง
	1	นาย จักรกฤษณ์ พาราพันธกุล	ประธานกรรมการบริษัท / กรรมการอิสระ / ประธานกรรมการตรวจสอบ
	2	นาย ชูเกียรติ รุจนพรพิจ	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร, กรรมการ
	3	นาย วรวิทย์ ชัยลิมนนตรี	รองประธานกรรมการ
	4	นาย วชิรธร คงสุข	กรรมการ
	5	นาย วิรัช มรกตกาล	กรรมการ
	6	นาย จุติพันธุ์ มงคลสุธี	กรรมการ
	7	นาย ฆนัท ครุธกุล	กรรมการ
	8	นาย ศรัณย์ สุภักดิ์ศรีณย์	กรรมการอิสระ, กรรมการตรวจสอบ
	9	นาง อุมวดี รัตนอุดม	กรรมการอิสระ, กรรมการตรวจสอบ

ที่มา: เว็บไซต์ตลาดหลักทรัพย์ฯ

2. ประวัติความเป็นมาของบริษัทฯ

บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ” หรือ “SABUY”) (Sabuy Technology Company Limited) ก่อตั้งเมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม 2557 เพื่อประกอบธุรกิจการให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์หลากหลายรูปแบบ ผ่านระบบนิเวศทางการเงิน (Financial Ecosystem) ของบริษัทฯ และได้แปรสภาพเป็นบริษัทมหาชน เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2562 และเข้าซื้อขายในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยเมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2563 โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียน 2,249,389,341.00 บาท และทุนจดทะเบียนชำระแล้ว 1,605,985,848.00 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ 1,605,985,848 หุ้นมูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 1.00 บาท โดยปัจจุบันประกอบธุรกิจหลัก 6 กลุ่ม ได้แก่ 1) ธุรกิจ Connext 2) ธุรกิจ Enterprise & Life 3) ธุรกิจ Payments & Wallet 4) ธุรกิจ Financial Inclusion 5) ธุรกิจ InnoTainment และ 6) ธุรกิจ Venture

บริษัทฯ มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญในปี 2562 2563 2564 และ 2565 ดังนี้

ปี	เหตุการณ์สำคัญ
2562	- วันที่ 2 มกราคม 2562 บริษัทฯ ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็นบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด - บริษัทฯ ได้ตั้งศูนย์บริการเพิ่มที่จังหวัดชลบุรีเพื่อรองรับการขยายจำนวนผู้เติมเงินของบริษัทฯ ในภาคตะวันออก - วันที่ 19 เมษายน 2562 บริษัทฯ ได้รับการแต่งตั้งเป็นตัวแทนให้บริการรับฝากเงิน (Banking Agent) ของธนาคารออมสิน - วันที่ 8 ตุลาคม 2562 บริษัทฯ ได้ตกลงกับบริษัท บางกอก สมาร์ทการ์ด ซิสเต็ม จำกัด ในการเป็นตัวแทนเติมเงินและจำหน่ายบัตรแรบบิท (Rabbit Card) ผ่านช่องทางเครื่องเติมเงินและจำหน่ายบัตรแรบบิทอัตโนมัติซึ่งจะติดตั้งเสริมไปยังตู้เติมเงินของบริษัทฯ
2563	- วันที่ 12 มีนาคม 2563 SBM ได้รับใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจบริการการชำระเงินภายใต้การกำกับของธนาคารแห่งประเทศไทยทั้งสิ้น 4 ประเภทธุรกิจ ได้แก่ 1. ใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจการให้บริการเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Money license) 2. ใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจการให้บริการรับชำระเงินด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ (Payment Agent license: PA) 3. ใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจการให้บริการสนับสนุนบริการแก่ผู้รับบัตร Payment (Facilitator license: PF) 4. ใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจการให้บริการโอนเงินด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ (Fund Transfer license) - วันที่ 11 พฤศจิกายน 2563 บริษัทฯ ได้เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ MAI กลุ่มอุตสาหกรรมบริการ
2564	- เมื่อวันที่ 8 มกราคม 2564 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2564 ได้มีมติอนุมัติร่วมกับบริษัท บัซซิปีส์ จำกัด ในการจัดตั้งบริษัท สบาย เอ็กเชนจ์ จำกัด เพื่อพัฒนารูปร่างร่วมกันในการจัดทำระบบ Loyalty Program สำหรับการให้บริการแก่กลุ่มลูกค้า - อนุมัติการเข้าร่วมลงทุนกับบริษัท ฮาวเด็น แมกซี่ อินชัวร์นซ์ โบรกเกอร์ จำกัด และบริษัท มิลเลนเนียม กรุป คอร์ปอเรชั่น (เอเชีย) จำกัด ในการจัดตั้งบริษัท สบาย แมกซี่ จำกัด ทุนจดทะเบียนจำนวน 10 ล้านบาท สัดส่วนการถือหุ้นของบริษัทฯ ร้อยละ 50.00
2565	- ตามที่ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 2/2565 ซึ่งประชุมเมื่อวันที่ 30 มกราคม 2565 และ ครั้งที่ 3/2565 ซึ่งประชุมเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2565 ของบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) ได้มีมติอนุมัติกรอบ การเข้าลงทุนในธุรกิจใหม่ 1. อนุมัติให้บริษัทฯ เข้าลงทุนในบริษัท อินดีม กรุป จำกัด (“INDEEM”) 2. อนุมัติให้บริษัทฯ และ/หรือ บริษัท สบาย แอคเซลเลอเรเตอร์ จำกัด (“SABUYAC”) ซึ่งเป็นบริษัทย่อยของบริษัทฯ เข้าลงทุนในบริษัท ลอคบ็อกซ์ กรุป จำกัด (“Lockbox”) 3. อนุมัติให้บริษัทฯ และ/หรือ SABUYAC เข้าลงทุนใน บริษัท ดี อะชีฟเวอร์ 59 จำกัด (“Achiever59”) 4. อนุมัติให้บริษัทฯ เข้าร่วมลงทุนกับ Achiever59 ในการจัดตั้งบริษัทร่วมทุนแห่งใหม่ เพื่อลงทุนร่วมกันในธุรกิจการให้บริการ Smart locker box 5. อนุมัติให้บริษัทฯ เข้าลงทุนในบริษัท อินโฟแกรมเมอร์ จำกัด และจัดตั้งบริษัทย่อย 3 บริษัท

ปี	เหตุการณ์สำคัญ
	6. อนุมัติให้บริษัทฯ เข้าลงทุนในบริษัท ไอซอฟเทล (ประเทศไทย) จำกัด และบริษัท ซอฟต์แวร์ คอมมูนิเคชั่น (ไทยแลนด์) จำกัด 7. อนุมัติให้บริษัทฯ เข้าลงทุนบริษัท อีปัส เน็ตเวิร์ค จำกัด และบริษัท เรดแฮส ดิจิทัล จำกัด 8. อนุมัติให้บริษัทฯ เข้าลงทุนบริษัท แอ็ดวานซ์อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) (“AIT”) - เมื่อวันที่ 22 ธันวาคม 2565 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 22/2565 1. อนุมัติให้บริษัทฯ เข้าลงทุนบริษัท ที.เค.เอส เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) (“TKS”) 2. พิจารณาอนุมัติการปรับโครงสร้างกลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการจัดจำหน่าย พัฒนา และดูแลรักษาระบบและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สำหรับงานบริการระบบขายหน้าร้าน (POS) และ กลุ่มธุรกิจที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับจัดหาแรงงาน และโปรแกรมบริหารงานทรัพยากรบุคคล (HR & Outsource)

3. รายชื่อผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ

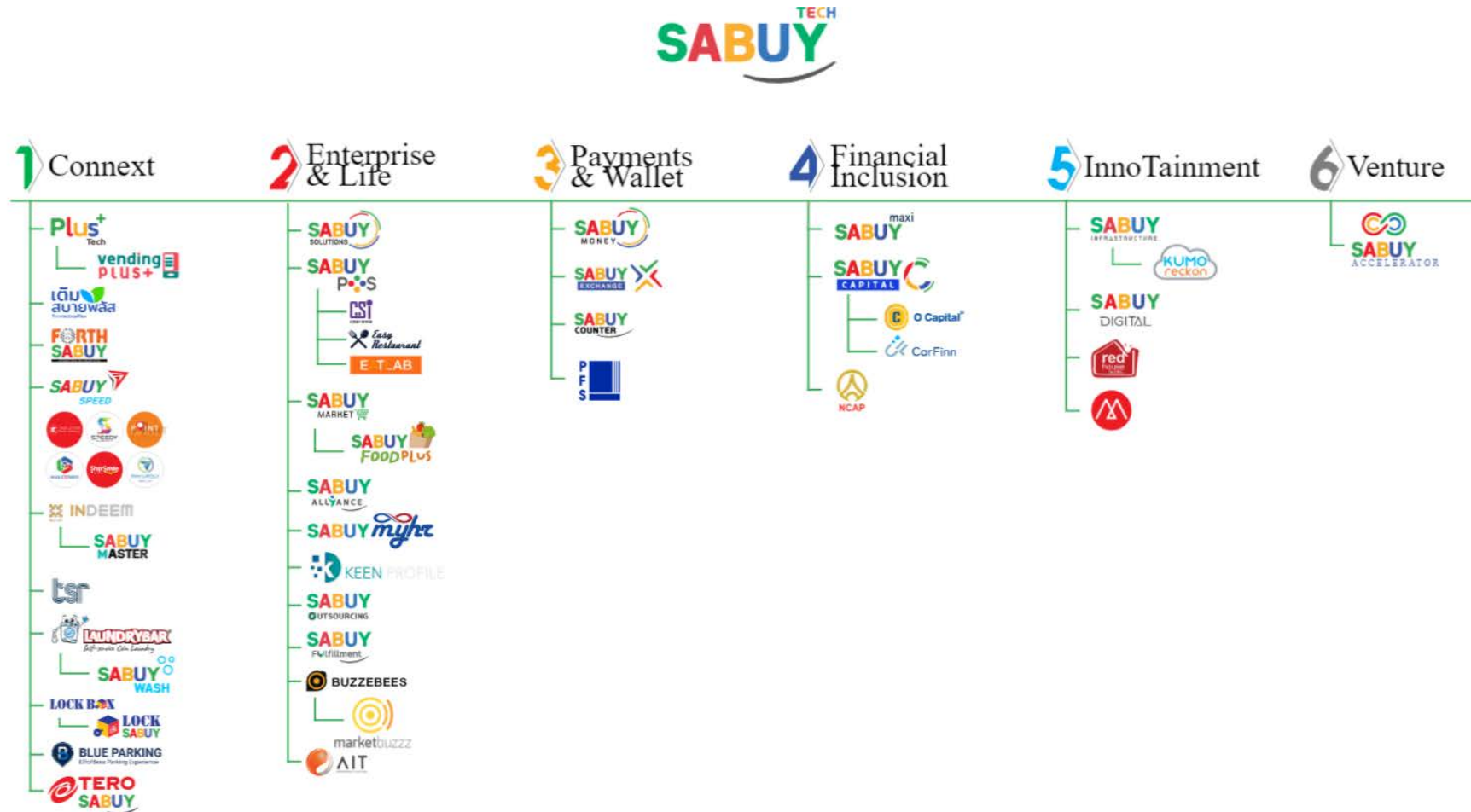
ตารางผู้ถือหุ้นรายใหญ่ 10 อันดับแรกของ บริษัทฯ

ลำดับ	ผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น	ร้อยละ
1	นาย ชูเกียรติ รุจนพรพจี	450,471,045	28.05
2	นาย อานนท์ชัย วีระประวดี	160,600,000	10.00
3	บริษัท ที. เค. เอส. เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	77,000,000	4.79
4	นาย ประพันธ์ อัครพลพรหม	45,036,675	2.80
5	บริษัท คอมเซเว่น จำกัด (มหาชน)	41,209,998	2.57
6	นาย วรวิทย์ ชัยลิมนนตรี	34,340,995	2.14
7	น.ส. ภรณ์ยา รุจนพรพจี	34,239,060	2.13
8	น.ส. เสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์	26,121,350	1.63
9	นาย ทุนธรรม เกียรติไพบูลย์	22,613,100	1.41
10	นาย สมชาย หาญจิตต์เกษม	14,778,900	0.92

ที่มา: ข้อมูลจากตลาดหลักทรัพย์ฯ ณ วันที่ 27 มีนาคม 2566

4. โครงสร้างของบริษัทฯ

แผนภูมิแสดงโครงสร้างของบริษัทฯ



5. ลักษณะผลิตภัณฑ์ของบริษัทฯ

บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) ประกอบธุรกิจการให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์หลากหลายรูปแบบผ่านระบบนิเวศทางการเงิน (Financial Ecosystem) ของบริษัทฯ โดยปัจจุบันประกอบธุรกิจหลัก 6 กลุ่ม ได้แก่ 1) ธุรกิจ Connext 2) ธุรกิจ Enterprise & Life 3) ธุรกิจ Payments & Wallet 4) ธุรกิจ Financial Inclusion 5) ธุรกิจ InnoTainment และ 6) ธุรกิจ Venture โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ธุรกิจ Connext

บริษัท เจียร์สตรีน จำกัด (มหาชน) ("TSR")

ประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเครื่องกรองน้ำ เครื่องทำน้ำแข็ง เครื่องปรับอากาศ และ เครื่องใช้ไฟฟ้าอื่นๆ โดยมีช่องทางการขายตรง ("Door to Door") เป็นรายได้หลักของบริษัท และยังมีการขายผ่านบริษัทย่อย และการจัดจำหน่ายผ่านช่องทางออนไลน์ ("Online Marketing") ผ่านการขายสด หรือ การทำสัญญาเช่าซื้อ

ธุรกิจจุดรับส่งพัสดุ (Drop-off Service)

ประกอบธุรกิจลงทุนในบริการ Drop-off รับส่งพัสดุ ซึ่งมีบริษัทฯ อยู่ภายใต้การบริหารงานของ บริษัท สบาย สปีด จำกัด ("SPEED") จำนวน 6 แปรนต์ ได้แก่ บริษัท เอ.ที.พี.เฟรนด์ เซอร์วิส จำกัด ("SHIP"), บริษัท พลัส เอ็กซ์เพรส โซลูชันส์ จำกัด ("PLUSX"), บริษัท เตอะ เลตเตอร์ โพสท์ เซอร์วิส จำกัด ("LTP"), บริษัท เอ็มพอยท์เอ็กซ์เพรส จำกัด ("POINTX"), บริษัท สปีดดี เอ็กซ์เพรส เซอร์วิส จำกัด ("SPDYX") และ บริษัท เพย์โพสท์ เซอร์วิส จำกัด ("PPOST") เพื่อเพิ่มโอกาสให้กับผู้ใช้บริการได้มีทางเลือกในการขนส่งพัสดุ สร้างจุดจำหน่ายสินค้าและให้บริการสนับสนุน Ecosystem ของกลุ่มบริษัทฯ เช่น ขยายจุดการให้บริการธุรกรรมทางการเงินและการซื้อประกันโดยมีร้านรับส่งพัสดุตัวเป็นตัวกลาง ซึ่งทำให้ธุรกิจของบริษัทฯสามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายและตอบรับกับความต้องการของผู้ใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพและครบวงจรมากขึ้น ตลอดจนบริษัทฯ ยังมีการร่วมมือกับบริษัทขนส่งชื่อดังภายในประเทศเช่น Kerry Express, DHL, NinjaVan, ไปรษณีย์ไทย และอื่นๆ อีกด้วย

บริษัท อินดีม กรุ๊ป จำกัด ("Indeem") และ บริษัท สบาย มาสเตอร์ จำกัด ("SBMST")

ประกอบธุรกิจด้านการจัดจำหน่ายสินค้าในลักษณะเครือข่าย (Multi-level Marketing หรือ "MLM") หรือ Network Marketing โดยมีการประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่หลากหลายในการประกอบธุรกิจ เช่น การจัดจำหน่ายสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ อาทิ ฟันล้าน (Phanlaan) แพลตฟอร์มช้อปปิ้งออนไลน์ชั้นนำ เช่น Shopee, Lazada, TOPs Online และ Power Buy รวมไปถึงศูนย์รวมสินค้า OTOP จากผู้ประกอบการ SME ทั่วประเทศ (Tuuk Dee) และยังมีการนำ Digital Token มาเป็นส่วนหนึ่งของการสะสมคะแนนและใช้ แลกซื้อสินค้า (Loyalty Program) เป็นต้น โดยปัจจุบันบริษัทฯ มีฐานลูกค้าสมาชิกกว่า 100,000 รายในระบบ

บริษัท สบาย มาร์เก็ต พลัส จำกัด ("SBMKT")

ประกอบธุรกิจลงทุนในธุรกิจบริหารจัดการ Supply Chain โดย SBMKT เป็นแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซสำหรับการซื้อ-ขายสินค้าหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นเครื่องใช้ไฟฟ้า ผัก ผลไม้ อาหาร ขนม และ เครื่องแต่งกาย รวมไปถึงสินค้าประเภทอื่นๆ เพื่อช่วยให้ผู้บริโภคสามารถเลือกผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายและเป็นการเพิ่มช่องทางการขายให้กับผู้ประกอบการ รวมไปถึงสร้างช่องทางการเข้าถึงสินค้าใหม่ๆ อีกทั้งยังสร้างความสะดวกสบายให้ทั้งผู้ซื้อและผู้ขายด้วยแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ใช้งานง่าย สะดวก ปลอดภัย และรองรับธุรกรรมออนไลน์และการชำระเงินผ่านทาง Ecosystem ของ SABUY นอกจากนี้บริษัทฯ ยังเป็นพันธมิตรกับ E-Marketplace รายใหญ่เพื่อส่งเสริมธุรกิจ E-Commerce ในประเทศไทยให้เติบโตมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

ภาพตัวอย่างการตลาดออนไลน์



บริษัท สบาย ฟู้ด พลัส จำกัด ("SBFOOD")

ประกอบธุรกิจให้บริการขายส่งสินค้าอาหารแห้ง และวัตถุดิบเพื่อการประกอบอาหาร ผ่านเว็บไซต์ของ SBFOOD โดยใช้ระบบ POS ของบริษัทฯ มุ่งเน้นไปที่การให้บริการในรูปแบบ B2B หรือการให้บริการจากธุรกิจสู่ธุรกิจ โดย SBFOOD เป็นการร่วมทุนระหว่าง SABUY และ Foodville ซึ่งเป็นผู้นำตลาดบริการจัดหาอาหารแบบครบวงจร ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ การขยายช่องทางการขายสินค้าเพื่อให้บริการ ในรูปแบบของ One-Stop-Service ที่จะช่วยในการจัดหาและขนส่งวัตถุดิบให้กับร้านอาหารและครัวเรือนที่ใช้บริการต่างๆ ผ่าน Ecosystem ของกลุ่มบริษัทฯ

บริษัท ดับเบิลยู เจเนอเรชั่น จำกัด ("DOU7")

ประกอบธุรกิจให้บริการบริหารจัดการพื้นที่การพาณิชย์ โดยเป็นการร่วมกันพัฒนาและเพิ่มช่องทางการจำหน่ายสินค้าและบริการของบริษัทฯ ให้สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น

บริษัท ลอนดรีบาร์ (ประเทศไทย) จำกัด ("LBT")

LBT ประกอบธุรกิจขายแฟรนไชส์ร้านสะดวกซัก โดยบริษัทฯ ได้เล็งเห็นถึงโอกาสในการขยายธุรกิจในด้านการให้บริการและการเป็นผู้จำหน่ายแฟรนไชส์ด้านธุรกิจสะดวกซัก ภายใต้ชื่อ Laundry Bar ซึ่งเป็นแบรนด์อันดับ 1 ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ปัจจุบัน

มีจำนวนครอบคลุมกว่า 300 สาขา ทั่วประเทศไทย โดยเป็นธุรกิจให้บริการร้านซัก-อบผ้าแบบบริการตนเอง (Self-Service Laundry) และเป็นผู้ริเริ่มนวัตกรรมเครื่องจ่ายน้ำยาอัตโนมัติ เพื่อส่งผ่านน้ำยาซักผ้า น้ำยาปรับผ้านุ่ม และน้ำยาฆ่าเชื้อ เพื่อตอบโจทย์เรื่อง สุขอนามัย ความสะอาดสบาย แบบการให้บริการอย่างรวดเร็วและมีคุณภาพ

บริษัท สบาย วอช จำกัด ("SBWASH")

ประกอบธุรกิจบริการเครื่องซัก และ อบผ้าอัตโนมัติด้วยระบบหยอดเหรียญ ดำเนินการภายใต้เครื่องหมายการค้า "SABUY WASH" โดยเป็นการให้บริการซักผ้าแก่ลูกค้าผ่านการหยอดเหรียญเครื่องซักผ้า โดยจะดำเนินการเข้าพื้นที่หรือสถานที่ต่างๆ ภายในเขตชุมชนที่อยู่อาศัย แล้วจึงนำเครื่องซักผ้าแบบหยอดเหรียญที่ทางบริษัทฯ พัฒนามาไปติดตั้งไว้เพื่อให้บริการซักผ้า อนึ่งจะเป็นการต่อยอดในการสร้างจุด Drop-off, ตู้ขายสินค้าอัตโนมัติ, ตู้เติมเงิน ตลอดจนสินค้าและบริการอื่นๆ ของบริษัทและพันธมิตร เพื่อยกระดับ Ecosystem ของบริษัทฯ ให้เติบโตได้อย่างแข็งแกร่ง

ธุรกิจตู้ฝากสัมภาระอัตโนมัติ (โดยบริษัท ลอคบ็อกซ์ กรุ๊ป จำกัด ("LOXBOX") บริษัท ล็อค สบาย จำกัด ("LOXSB") และ บริษัท ลอคบ็อกซ์ เวเนเจอร์ส จำกัด ("ACH59"))

ประกอบธุรกิจให้บริการตู้ล็อคเกอร์ในบริเวณสถานีขนส่งมวลชน ห้างสรรพสินค้า และท่าอากาศยานต่างๆ ในรูปแบบให้บริการตนเอง ("Self Service") โดยสามารถรับบริการชำระค่าบริการผ่านช่องทางออนไลน์ และ เงินสด และยังมีให้บริการรับส่งพัสดุ โดยมุ่งเน้นที่การส่งกระเป๋าเดินทาง หรือสัมภาระของนักท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ โดยเปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง

บริษัท บลู พาร์คิง จำกัด ("BPARK")

ประกอบธุรกิจด้านระบบจัดการที่จอดรถผ่านระบบคลาวด์ โดยเชื่อมโยงผู้ใช้และผู้ให้บริการที่จอดรถเข้าด้วยกัน เป็นการนำนวัตกรรมผสมผสานเข้ากับพื้นที่การติดตั้งด้วยระบบที่ทันสมัย ไม่ว่าจะเป็นระบบตรวจจับทะเบียน ระบบบริหารจัดการที่จอดรถ และ แท่นกันช่องจอด ซึ่งถือเป็นการนำนวัตกรรมระบบบริหารที่จอดรถอัจฉริยะมาใช้งาน โดยธุรกิจนี้จะสามารถสร้างโอกาสใหม่ ๆ แก่บริษัทฯ ให้สามารถเข้าถึงและตอบโจทย์ผู้บริโภคได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่ในเขตเศรษฐกิจ และชุมชนเมือง เป็นต้น

บริษัท เทโร สบาย จำกัด ("TRSB")

บริษัทร่วมทุนระหว่าง TERO และ SABUY มีจุดประสงค์ร่วมกันในพัฒนาธุรกิจสื่อโฆษณา สื่อการตลาด และสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีการผนึกกำลังทางธุรกิจ (Business synergy) เช่น การจำหน่ายสื่อโฆษณาผ่านระบบตู้ขายสินค้าอัตโนมัติในเครือบริษัทฯ การขายและบริหารจัดการตัวภาพยนตร์ /บัตรคอนเสิร์ต ผ่านช่องทางต่างๆ บน Ecosystem ของบริษัทฯ ร่วมกัน เป็นต้น

บริษัท ฟอर्थสมาร์ท สบาย เทค จำกัด ("FTHSB")

ธุรกิจให้บริการดูแลและซ่อมบำรุงตู้ขายสินค้าอัตโนมัติ หรือตู้เวนдинг โดยมีการนำจุดแข็งของกลุ่มบริษัทฯ มาต่อยอดสร้างรายได้ให้มากขึ้นจากการให้บริการที่หลากหลาย เช่น มีเสริมการให้บริการรับส่งพัสดุทางไปรษณีย์ และพัฒนาต่อยอดเป็นจุดให้บริการชาร์จรถยนต์ไฟฟ้าในอนาคต ผ่านสถานที่ครอบคลุมกว่า 2 แสนจุดทั่วประเทศ ซึ่งถือเป็นการส่งเสริมธุรกิจ ตลอดจนนำไปสู่ Economy of Scale ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งกับบริษัท พันธมิตร และพร้อมเชื่อมต่อประสบการณ์ทางการให้บริการที่ดีที่สุดไปยังกลุ่มลูกค้าอีกด้วย

2) ธุรกิจ Enterprise & Life

บริษัท พลัส เทค อินโนเวชั่น จำกัด (มหาชน) ("PTECH")

ประกอบธุรกิจครบวงจรเกี่ยวกับการผลิตบัตรพลาสติก โดยมีให้บริการออกแบบการฟิก (Graphic Design) ทดลองทำต้นแบบ (Prototype) ผลิตบัตร (Production) ลงข้อมูลบัตร เช่น ชื่อ นามสกุล วันหมดอายุ เป็นต้น รวมไปถึงมีบริการจัดส่งให้กับลูกค้าอย่างครบวงจร โดยบริษัทยังได้รับการรับรองให้เป็นผู้ผลิตบัตรเดบิต และ บัตรเครดิตจากบริษัทชั้นนำทั่วโลกอย่าง Visa MasterCard CUP JCB TBCC และ American Express นอกจากนี้ยังมีบริการเกี่ยวกับบัตรอีกหลากหลายประเภท เช่น บัตรสมาร์ท การ์ด บัตรศูนย์อาหาร บัตรสมาชิกต่างๆ และบัตรขนส่งสาธารณะ เป็นต้น

บริษัท เวนดิง พลัส จำกัด ("VDP")

ประกอบธุรกิจเกี่ยวกับการขายและให้บริการตู้อัตโนมัติหลากหลายประเภท เช่น ตู้จำหน่ายเครื่องดื่มร้อนและเย็นอัตโนมัติ ตู้จำหน่ายน้ำมันอัตโนมัติ และตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ ซึ่งอยู่ภายใต้เครื่องหมายการค้า "เวนดิง พลัส" หรือ VDP โดยเป็นการให้บริการจำหน่ายสินค้าบริโภค (Food and Beverage) สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

1) เครื่องดื่ม (Beverage) เช่น น้ำดื่ม น้ำอัดลม น้ำหวาน น้ำผลไม้ กาแฟ ชา เครื่องดื่มชูกำลัง เครื่องดื่มเกลือแร่

2) อาหารสำเร็จรูปและกึ่งสำเร็จรูป เช่น ขนมขบเคี้ยว บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป โดยภายในตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติจะมีระบบรองรับการชำระเงินผ่าน QR Code Payment และมีระบบบริหารจัดการสินค้า (Routeman App) เพื่อใช้ในการตรวจสอบยอดขายสินค้าภายในตู้ได้แบบ Real time ซึ่งจะสามารถช่วย VDP ในการลดค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการเงินสดในตู้ และทำให้ VDP สามารถวางแผนการเติมสินค้าแต่ละตู้ได้อย่างสะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในส่วนของสินค้าจะถูกจำหน่ายผ่านตู้ขายสินค้าอัตโนมัติของ VDP ในแต่ละพื้นที่ทั้งในเขตกรุงเทพและปริมณฑล เช่น เซ็นทรัลเวิลด์ เทอร์มินอล 21 (สาขาพญาไท) โลตัส (สาขาพระราม 1) ธนาครกสิกรไทย (สาขาราชบุรีบูรณะ) และ เซ็นทรัล แกรนด์ พระราม 9 นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มจำนวนตู้ขายสินค้าอัตโนมัติกระจายไปยังจังหวัดและพื้นที่อื่นๆ เพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งตามห้างสรรพสินค้า ออฟฟิศสำนักงาน ร้านอาหาร สถานีขนส่ง สถานีบริการน้ำมัน หอพัก สถานศึกษา เป็นต้น

โดยที่ผ่านมา VDP มีการขายตู้ขายสินค้าอัตโนมัติอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจำนวนตู้ขายเครื่องดื่มอัตโนมัตินับตั้งแต่สิ้นปี 2563 จนถึงปี 2565 ตามรายละเอียดด้านล่าง

ตารางจำนวนตู้ขายเครื่องดื่มอัตโนมัติ

ปี	2563	2564	2565
จำนวนตู้ขายสินค้าอัตโนมัติ "เวนดิง พลัส"	5,130	5,900	10,862

*2565 รวมตู้ FORTH Vending และ ตู้จำหน่ายน้ำมัน

ภาพตัวอย่างตู้ขายสินค้าอัตโนมัติ



บริษัท สบาย โซลูชั่นส์ จำกัด ("SBS")

ประกอบธุรกิจบริการวางระบบศูนย์อาหาร (Food Court) และ ขายอุปกรณ์เกี่ยวกับระบบศูนย์อาหาร เช่น ตู้และเครื่องมือ Point of Sale หรือ POS ต่างๆ และยังมีบริการจัดการและซ่อมบำรุงศูนย์อาหารตามอายุสัญญา

กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจระบบศูนย์อาหาร (Food Court System Business) ผ่าน SBS โดยมีรายได้จากการขายระบบศูนย์อาหาร พร้อมการให้บริการติดตั้งและวางระบบศูนย์อาหาร (Hardware & System Installation) รายได้ค่าเช่าจากการให้เช่าอุปกรณ์ Hardware ของระบบศูนย์อาหาร และรายได้จากการให้บริการจัดการศูนย์อาหาร พร้อมการจ้างบำรุงรักษาตลอดอายุสัญญา (Maintenance Service Agreement) สำหรับธุรกิจระบบศูนย์อาหาร ปัจจุบันกลุ่มลูกค้าของ SBS คือ ศูนย์อาหารในแหล่งช้อปปิ้ง ไฮเปอร์มาร์เก็ต ห้างสรรพสินค้า หอพัก สถานที่ราชการ ในบริษัทเอกชน สถานศึกษา สวนน้ำ และสถานบริการน้ำมันทั่วประเทศ โดย SBS มีจำนวนศูนย์อาหารแยกตามประเภทสถานที่นับตั้งแต่ปี 2563 จนถึงปี 2565 มีรายละเอียดดังนี้

ตารางจำนวนศูนย์อาหาร

ปี	2563	2564	2565
จำนวนศูนย์อาหาร	230	231	284

บริษัท สบาย พอส จำกัด ("SBPOS")

ประกอบธุรกิจเพื่อลงทุน และพัฒนาระบบ Point of Sale (POS) หรือระบบการขายหน้าร้าน เพื่อช่วยผู้ค้าปลีกในการดำเนินธุรกิจ โดยธุรกิจของ SBPOS จะมุ่งเน้นการให้บริการสำหรับธุรกิจร้านค้าปลีกใน Ecosystem ของบริษัทฯ และมุ่งเน้นให้บริการผู้บริโภคอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บริษัท ซิตีซอฟต์แวร์อินโฟเทค จำกัด ("CSI")

ประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์ สำหรับการบริหารธุรกิจต่างๆโดยมีธุรกิจค้าปลีกเป็นลูกค้าหลัก เช่น ร้านสะดวกซื้อ ซูเปอร์มาร์เก็ต ห้างสรรพสินค้า หรือร้านอาหารและเครื่องดื่ม โดยมุ่งเน้นที่ระบบ POS ("Point of Sale") หรือระบบจัดการการขาย ณ จุดขาย เพื่อช่วยผู้ค้าปลีกในด้านต่างๆ เช่น ระบบวิเคราะห์การขาย การจัดการสินค้าคงคลัง และการจัดการโปรโมชั่นและสมาชิก

บริษัทฯ เล็งเห็นถึงศักยภาพในธุรกิจของ CSI อีกทั้งยังเป็นการเกื้อหนุนต่อ SBPOS เนื่องจาก CS มีประสบการณ์ในระบบ POS มามากกว่า 20 ปี โดยมีโปรแกรมสำเร็จรูปชื่อ POWERPOS และ POWERACC เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปในการบริหารจัดการธุรกิจร้านค้าปลีก และระบบบัญชีในร้าน ตลอดจนเป็นการช่วยเพิ่มฐานลูกค้าใน Ecosystem ของบริษัทฯ ผนวกกับฐานลูกค้าของ CSI ซึ่งเป็นผู้เล่นรายใหญ่และเป็นที่รู้จักในตลาดของธุรกิจระบบ POS

ธุรกิจให้บริการ SaaS (SABUY As A Solution) บริษัท อินโฟแกรมเมอร์ จำกัด ("IFGM") และ บริษัท อีตแล็บ จำกัด ("EatLab")

ธุรกิจให้บริการ SaaS (Service as a Solution) แก่ร้านอาหาร เพื่อช่วยในการตัดสินใจออกแบบเมนูอาหาร โปรโมชัน แคมเปญ ต่างๆ ในการกระตุ้นยอดขาย โดยให้ AI ศึกษารวบรวมข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภค นำมาพัฒนาและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ และรวบรวมคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อธุรกิจร้านอาหาร อีกทั้งยังมีการสร้างแบบจำลองเมนูอาหาร เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค และส่งข้อเสนอแนะไปยังผู้ผลิตอาหารให้สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ยอมรับของผู้บริโภคได้มากยิ่งขึ้น

ธุรกิจการจัดหาทรัพยากรบุคคล บริษัท สบาย อลิอันซ์ จำกัด ("SBALN") บริษัท สบาย เอพโซลูชัน จำกัด ("SBOSC") บริษัท เอสเควีเอ็นดี ซัพพลาย จำกัด ("SKV") และ บริษัท เอส.เค.อีวเมน รีซอร์สเซส เซอร์วิส จำกัด ("SKH")

ประกอบธุรกิจเป็นผู้ให้บริการด้านการจัดการทรัพยากรบุคคลอย่างครบวงจร เช่น พนักงานขับรถ พนักงานรักษาความปลอดภัย พนักงานทำความสะอาด และคอลเซนเตอร์ เป็นต้น โดยจัดหาให้กับองค์กรคู่ค้า พันธมิตร หรือ บริษัทในเครือซึ่งมีผู้ใช้บริการอยู่ในระบบได้แก่ DKSH จังหวัดเชียงใหม่ คลังสินค้า Powerbuy จังหวัดสมุทรปราการ และเบทาโกร จังหวัดลำพูน และอื่น ๆ โดยบริษัทฯ ใช้จุดแข็งในการประกอบธุรกิจนี้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและศักยภาพของพนักงานที่รับเข้ามา ลดค่าใช้จ่ายให้แก่บริษัท ฯ พันธมิตร รวมไปถึงคู่ค้าได้อีกด้วย

บริษัท สบาย มายเอชอาร์ จำกัด ("SBMHR")

ประกอบธุรกิจให้บริการระบบงานบริหารทรัพยากรมนุษย์ (HR Management) ซึ่งจะเป็นการเสริมสร้างประสิทธิภาพการดำเนินงานให้แก่ทั้งภายในกลุ่มบริษัทฯ พันธมิตร และคู่ค้า อีกทั้ง รองรับการเติบโตของกลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้าง Ecosystem และวิสัยทัศน์ด้าน 7 สะดวก และ 7 SMART ทั้ง SMART Factory, SMART Office, POS Solution, SABUY Money ให้มีการให้บริการที่ครอบคลุมและแข็งแกร่งยิ่งขึ้น และยังเป็นการเพิ่มโอกาสให้พนักงานในระบบสามารถเข้าถึงบริการในด้าน Pay-roll lending, Financial inclusion, และกิจกรรมอื่นๆ ในอนาคต

บริษัท คีน โปรไฟล์ (ประเทศไทย) จำกัด ("KEEN")

ประกอบธุรกิจให้คำปรึกษาด้านทรัพยากรมนุษย์และกลยุทธ์เพื่อการพัฒนาบริหารจัดการในองค์กร และบริการด้าน Human Resource and Organization Development (HROD Tech) โดยมีการพัฒนาโปรแกรมในการบริหารทรัพยากรบุคคลที่ครอบคลุมด้านสวัสดิการพนักงาน การฝึกอบรม และยังครอบคลุมไปถึงการให้บริการทางข้อมูลเพื่อการพัฒนาศักยภาพบุคลากร การมีส่วนร่วมและความผูกพันพนักงาน และการบริหารผลการดำเนินงานพนักงานผ่านตัวชี้วัดต่างๆ เช่น KPIs/OKRs เป็นต้น

ทั้งนี้ KEEN ยังมีนวัตกรรม KEEN Career Finder ที่ออกแบบมาเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในด้านของการสร้างการทำงานแบบร่วมมือ (Collaboration) การลดปัญหาความขัดแย้งในองค์กร และ การวางกลยุทธ์องค์กรในด้านบุคลากร หรือการสร้าง Employer Branding โดยจะวิเคราะห์ 3 ส่วนประกอบสำคัญ ได้แก่ อัจฉริยภาพในการทำงานของพนักงาน (Working Geniuses) ลักษณะนิสัย

และลักษณะการทำงานของพนักงาน (Working Traits) และ วัฒนธรรมการทำงานที่เหมาะสมกับพนักงาน (Working Philosophies) ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถเสริมสร้างศักยภาพของพนักงาน รวมไปถึงสินค้าและบริการ ภายใต้ ecosystem ของ SABUY ให้มีความแข็งแกร่งมากยิ่งขึ้น

บริษัท สบาย ฟูลฟิลเมนต์ จำกัด ("SBFFM")

ประกอบธุรกิจด้าน Fulfillment (บริการคลังสินค้า เพื่อเก็บสินค้า แพ็กกล่อง ส่งพัสดุ ทำหน้าที่จัดการงาน Back office แทนร้านค้าออนไลน์ เช่น การจัดการสต็อก การบรรจุสินค้า การจัดส่งสินค้าและติดตามคำสั่งซื้อ เป็นต้น) และการสร้างเครือข่ายช่องทางการขายร่วมกัน (Sales Shop Network) ซึ่งจะเป็นการสนับสนุนการขยายเครือข่ายจุด Drop-off ของบริษัทฯ เพื่อให้สามารถเข้าถึงจำนวนผู้ใช้บริการได้ทุกระดับ

ธุรกิจศูนย์ให้บริการทางโทรศัพท์ โดยบริษัท ไอซอฟเทล (ประเทศไทย) จำกัด ("ISOFT") และบริษัท ซอฟต์เทล คอมมูนิเคชั่น (ไทยแลนด์) จำกัด ("SOFTTEL")

ประกอบธุรกิจด้านการพัฒนาโปรแกรมเกี่ยวกับการสื่อสารทางโทรศัพท์ที่เชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ (Computer Telephony Integration/CTI) โดยมีเครื่องมือที่ได้พัฒนาเอง ชื่อ iTool สำหรับการให้บริการ Computer Telephony Solution อาทิเช่น Inter Active Voice Response (IVR) การให้บริการคอนแทคเซ็นเตอร์ และการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้าน Customer Relationship เป็นต้น

บริษัทฯ เล็งเห็นว่าการเข้าลงทุนใน ISOFT จะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพและลดค่าใช้จ่ายด้าน call center ไม่ว่าจะเป็น การรับข้อร้องเรียนของผู้ใช้บริการ การเรียกเก็บชำระหนี้ การให้บริการข้อมูลแก่ลูกค้า ภายใน Ecosystem ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ในระยะยาว เนื่องจากในอนาคตจะมีความต้องการในการใช้ระบบ call center เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

บริษัท บัซซี่บีส์ จำกัด ("BZB")

ประกอบธุรกิจโซลูชั่น การช่วยพัฒนาแพลตฟอร์ม เกี่ยวกับการบริหารจัดการด้าน การบริหารความสัมพันธ์ของลูกค้า (CRM) โดยมีบริการหลากหลาย เช่น การพัฒนา Loyalty Program การบริหารจัดการรางวัล สิทธิประโยชน์ (Reward & Privilege Management) และแพลตฟอร์มค้าขายออนไลน์ (E-commerce) โดยปัจจุบันมีบริการในหลากหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีการดำเนินธุรกิจหลักแบ่งออกได้ 4 ประเภทดังนี้

1. ธุรกิจให้บริการแพลตฟอร์ม (Platform Subscription) ประกอบไปด้วยการให้เข้าระบบการขายสินค้าบนแอปพลิเคชันของ BZB และแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซอื่นๆ การพัฒนาระบบแอปพลิเคชันของแบรนด์ต่าง ๆ การให้เข้าระบบรายเดือนของซอฟต์แวร์การบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้า
2. ธุรกิจให้บริการจัดหาสิทธิพิเศษและดีลต่างๆ (Rewards Sourcing) ประกอบไปด้วยการขายสินค้าผ่านแคตตาล็อกสินค้าออนไลน์ การขายสินค้าสิทธิพิเศษ และการบริหารจัดการสินค้าพิเศษต่างๆ
3. ให้บริการเกี่ยวกับการซื้อขายของออนไลน์อย่างครบวงจร (E-commerce Enabler) ประกอบไปด้วยการบริการขายและจัดการสินค้าทั้งของแบรนด์เองและบัตรกำนัลต่างๆ (Voucher) รวมไปถึงการดูแลร้านค้าออนไลน์บนแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซอื่นๆ

4. การให้บริการเสริมอื่น ๆ (Ancillary Services) ประกอบไปด้วยการจัดการแคมเปญทางการตลาด การบริหารการตลาดผ่านแอปพลิเคชันไลน์ การให้บริการสื่อโฆษณาบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย การให้บริการขนส่งและบรรจุภัณฑ์ และการให้บริการจัดเก็บสินค้า โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้บริการลูกค้าอย่างครบวงจร

3) Payments & Wallet

บริษัท สบาย มัณนี จำกัด ("SBM")

ประกอบธุรกิจให้บริการธุรกรรมทางการเงินผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น การชำระและการโอนเงิน ผ่านแอปพลิเคชันกระเป๋าเงินดิจิทัล (E-wallet) โดยใช้ชื่อว่า สบาย มัณนี วอลเลต ที่จะมีการเชื่อมโยงระบบการชำระเงินจากภายในและภายนอกกลุ่มบริษัทฯ เพื่อสร้างความสะดวกสบายให้กับกลุ่มลูกค้าเป้าหมายที่ นอกจากนี้ ธุรกิจให้บริการการชำระเงินของ SBM จะช่วยลดปริมาณการใช้เงินสดภายในกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งจะช่วยลดต้นทุนในการบริหารจัดการเงินสดภายในกลุ่มบริษัทฯ

ภาพตัวอย่างหน้าแอปพลิเคชัน SABUY MONEY



บริษัท สบาย เอ็กเชนจ์ จำกัด ("SBX")

ประกอบธุรกิจในการสร้างระบบการบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้า (CRM) โดย SBX มีการร่วมมือกับ BZB ในการดำเนินธุรกิจและสร้าง Loyalty Program แบบ One Stop Service ไม่ว่าจะเป็น การชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านตู้เติมเงิน การบริการโอนเงินไปยังธนาคารในต่างประเทศ อาทิ เมียนมา ลาว กัมพูชา การเปิดบริการซื้อสินค้าดิจิทัลเกอ์, ซื้อประกันภัย พรบ. รถจักรยานยนต์หรือรถยนต์ และการชำระบิลค่าไฟฟ้า-ค่าน้ำประปาส่วนภูมิภาค โดยจะมีการนำระบบ CRM และ Loyalty Program ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นทำงานผ่านระบบของ SBX เพื่อมาสนับสนุน Ecosystem ของทางกลุ่มบริษัทฯ

บริษัท แพลท ฟินเจอร์ จำกัด ("PFS")

ประกอบธุรกิจให้บริการด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ โทรคมนาคม ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบสารสนเทศ เพื่อการจัดการ ระบบตรวจวัดเฉพาะด้าน ระบบการให้บริการข้อมูลและบริการลูกค้าสัมพันธ์ (Call Center) และ ระบบการให้บริการ (Outsourcing Services) ซึ่งบริษัทฯ เล็งเห็นถึงจุดแข็งของบริษัท PFS ในการเสริมสร้าง Business Synergy ให้กับกลุ่มบริษัทฯ และเพื่อขยายฐานลูกค้าให้เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้ทั่วประเทศ ปัจจุบัน PFS ได้รับสัญญาว่าจ้างให้เป็นผู้บริการตู้กดเงิน/ถอนเงิน/ฝากเงินอัตโนมัติ จำนวน 10,000 ตู้ เป็นเวลา 10 ปี โดยบริษัท PFS จะเป็นผู้ให้บริการตู้กดเงินสดกับบริษัท เคาน์เตอร์เซอร์วิส จำกัด โดยจะมีการติดตั้งหน้าร้านสะดวกซื้อ 7-11 ทั่วประเทศ

บริษัท จีเอชแอล ซิสเต็มส์ เบอร์ฮัด ("GHL")

บริษัท จีเอชแอล อยู่ในประเทศมาเลเซีย ประกอบธุรกิจให้บริการ Online Payment Gateway ใน 5 ประเทศ อันประกอบด้วย ประเทศไทย สิงคโปร์มาเลเซีย อินโดนีเซีย และ ฟิลิปปินส์ โดยที่ระบบ Payment Gateway ของ GHL สามารถเชื่อมโยงช่องทางการชำระเงินต่างๆ ในภูมิภาคเข้าไว้ด้วยกัน และเป็นไปตามมาตรฐาน Central Bank of Malaysia และมาตรฐาน Payment Card Industry Data Security Standard (PCI DSS) Level 1

4) ธุรกิจ Financial Inclusion

บริษัท สบาย แมกชี อินชัวรันส์ โบรกเกอร์ จำกัด ("SBMX")

ธุรกิจนายหน้าประกันภัย (Broker Insurance) เพื่อให้บริการผลิตภัณฑ์ และบริการทางด้านการประกัน เช่น ประกันภัยรถยนต์ภาคบังคับ (พรบ.) ประกันรถยนต์ภาคสมัครใจ ประกันอุบัติเหตุ ประกันการเดินทาง และอื่นๆ

บริษัท สบาย แคปปิตอล พลัส จำกัด ("SBCAP")

ประกอบธุรกิจให้บริการสินเชื่อ ทั้งมีและไม่มีหลักประกัน แก่ลูกค้าและบริษัทพันธมิตร เช่น การปล่อยสินเชื่อ "แปลงผู้เป็นทุน" ซึ่งเป็นการใช้ผู้เดิมเงินเป็นหลักค้ำประกันให้แก่สินเชื่อสำหรับผู้ครอบครองผู้ เพื่อช่วยในการเข้าถึงแหล่งทุนใหม่ ๆ ในการขยายธุรกิจ โดยกลุ่มเป้าหมายจะเป็นได้ทั้งลูกค้าประเภทร้านค้าที่ทำธุรกรรมผ่านระบบ Payment POS ระบบศูนย์อาหาร หรือ ร้านค้าที่ทำการซื้อขายผ่าน Market Place ของกลุ่มสบาย และสามารถต่อยอดขยายไปถึงกลุ่มลูกค้าประเภทบุคคลได้ในอนาคต

บริษัท โอแคปปิตอล จำกัด ("OCAP")

ธุรกิจให้บริการปล่อยสินเชื่อรายย่อย OCAP เป็นผู้ได้รับใบอนุญาตสินเชื่อรายย่อยระดับจังหวัดภายใต้การกำกับ (Pico Finance) และเป็นผู้พัฒนาระบบสินเชื่อและระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ซึ่งจะช่วยสนับสนุนให้กลุ่มบริษัทฯ ในการปล่อยสินเชื่อ Pico Finance ใน 3 จังหวัด ประกอบด้วย บริษัท โอมันนี่ กรุงเทพ จำกัด ("OMBKK") บริษัท โอมันนี่ ปทุมธานี จำกัด ("OMPTT") และบริษัท โอมันนี่ สมุทรสาคร จำกัด ("OMSMK") ได้ทันที

บริษัท คาร์ฟิแนนซ์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ("CARFIN")

ประกอบธุรกิจให้บริการสินเชื่อรถยนต์ทุกประเภท เช่น สินเชื่อจำนำเล่มทะเบียน สินเชื่อรีไฟแนนซ์รถยนต์ สินเชื่อรถมือสอง และเป็นศูนย์กลางทางการเงินสำหรับตลาดรถยนต์ทุกชนิด นอกจากนี้และการปล่อยกู้เงินให้กับลูกค้าสำหรับปิดบัญชีเดิม และการปล่อยกู้เงินด่วนระยะสั้น โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้ผนึกกำลังทางธุรกิจกับ CARFIN โดยเฉพาะในฐานะลูกค้าสินเชื่อให้แก่ SBCAP และต่อยอด

ฐานลูกค้าประกันรถยนต์ ให้แก่ SBMX เพื่อส่งเสริม Ecosystem ของบริษัทฯ ให้มีสินค้าและบริการในกลุ่มการให้บริการทางการเงินเพิ่มมากขึ้น

บริษัท นครหลวง แคปปิตอล จำกัด (มหาชน) ("NAKON")

ประกอบธุรกิจให้สินเชื่อหลากหลายรูปแบบ ปัจจุบันมีครอบคลุมมากกว่า 100 สาขา ทุกจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และมุ่งเน้นไปที่การปล่อยสินเชื่อรายย่อยแบบมีหลักประกัน ได้รับใบอนุญาตจากกระทรวงการคลัง และอยู่ภายใต้การกำกับของธนาคารแห่งประเทศไทย ("ธปท.") ให้สามารถประกอบธุรกิจสินเชื่อส่วนบุคคลภายใต้การกำกับและประกอบกิจการสินเชื่อ nano ไฟแนนซ์ (Nano-Finance) ซึ่งมีสินเชื่อให้บริการ อาทิเช่น สินเชื่อจำนำทะเบียนรถ สินเชื่อจำนำทะเบียนรถเพื่อเกษตรกร เช่าซื้อรถมือสอง สินเชื่อที่ดิน สินเชื่อที่ดินพร้อมสิ่งปลูกสร้างเพื่อการหมุนเวียน สินเชื่อแพคตอริง สินเชื่อเพื่อการพาณิชย์ และ สินเชื่อเช่าซื้อ เพื่อเพิ่มสินค้าและบริการในกลุ่มการให้บริการทางการเงินเพิ่มมากขึ้น

บริษัท เลิฟ ลิสซิ่ง จำกัด ("LOVLS")

ประกอบธุรกิจจำหน่ายเครื่องใช้ไฟฟ้าด้วยวิธีผ่อนชำระ โดยยึดถือหลักการให้ลูกค้าสามารถเข้าถึงสินค้าและบริการพื้นฐานที่จำเป็นเพื่อให้ลูกค้าสามารถใช้ชีวิตได้สะดวกสบายและง่ายขึ้น โดยมีการวางแผนการผ่อนชำระค่างวด ให้เหมาะสมกับรายได้ของลูกค้า โดยบริษัท LOVLS มุ่งเน้นไปที่ตลาดในภาคเหนือ ภาคอีสาน และภาคตะวันตกของ ประเทศ ปัจจุบันมีสาขาทั้งหมด 20 สาขา

บริษัท เจียร์สตรีน ลิสซิ่ง จำกัด ("TSRL")

ประกอบธุรกิจการเงินที่ไม่ใช่ธนาคาร ("Non-Bank") มีผลิตภัณฑ์เช่น การปล่อยสินเชื่อ และการปล่อยสินเชื่อทะเบียนรถ ภายใต้แบรนด์ "ผ่อนสบาย" โดยจะร่วมธุรกิจกับบริษัทอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มบริษัทสบาย เช่น ร่วมกับบริษัท TSR ในการทำสัญญาเช่าซื้อเครื่องใช้ไฟฟ้าให้แก่ลูกค้า

5) InnoTainment

บริษัท สบาย อินฟราสตรัคเจอร์ จำกัด ("SBINFR")

ประกอบธุรกิจเกี่ยวกับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี โดยมีจุดประสงค์ของบริษัทคือ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีให้กับ Eco-system ของบริษัท รวมไปถึงยังมีให้บริการแก่ คู่ค้า และพันธมิตรอีกด้วย ตัวอย่างโครงสร้างพื้นฐานที่ร่วมกันพัฒนากับ คู่ค้าได้แก่ Data Center Service และ Cloud Service

บริษัท คูโม เรคคอน จำกัด ("KUMO")

ประกอบธุรกิจด้านการให้บริการ Cloud Hosting Service ให้แก่บุคคลภายในเชิงพาณิชย์ ในการเป็น Storage Cloud, Memory Cloud, และ Computing Cloud

บริษัท สบาย ดิจิตอล จำกัด ("SBDIGI")

ประกอบธุรกิจแพลตฟอร์ม Blockchain และ Cryptocurrency โดยมีการสร้าง Services ใน Blockchain Supply Chain ตั้งแต่ต้นน้ำ การยืนยันตัวตน หรือ KYC เพื่อการเปิดบัญชี การแลกเปลี่ยน Crypto และ Token ระบบ Payment การ Settlement จนถึง การ Fulfillment สำหรับกลุ่มบริษัทฯ และพันธมิตร กว่า 300,000 ราย เพื่อสามารถให้บริการแก่ลูกค้าในโลกยุคใหม่ โดยเฉพาะ

คนกลุ่ม Gen Z ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี และการทำธุรกรรมทางการเงินในระบบดิจิทัล ปัจจุบัน SABUY Digital กำลังพัฒนาแพลตฟอร์ม Defi & Blockchain และ Crypto Payment Gateway เพื่อเป็น Infrastructure ในการให้บริการข้างต้น โดยบริษัทอยู่ในระหว่างการเตรียมตัวเพื่อยื่นขอใบอนุญาต Broker และ Dealer จากหน่วยงานที่กำกับดูแล เพื่อให้บริการธุรกิจแลกเปลี่ยน Crypto และ Token ทั้งนี้หากมีธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัลอื่นๆ ในอนาคต บริษัทจะขอใบอนุญาตอื่นๆ ภายใต้กฎระเบียบก่อนการให้บริการอย่างเคร่งครัด

ธุรกิจสื่อโฆษณา โดยบริษัท อีปส์ เน็ตเวิร์ค ("OOPS") จำกัด และบริษัท เรดแฮส ดิจิทัล จำกัด ("REDH")

ประกอบธุรกิจให้บริการด้านสื่อทางการตลาด และสื่อทางดิจิทัลผ่านหลายช่องทาง โดยมีช่องทางหลักซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุม digital marketing, trends advertising, campaign creative idea, media, mobile และ technology สร้าง brand และ product awareness ในกลุ่มลูกค้า

บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ("AS")

ประกอบผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นผู้ดำเนินการให้บริการเกมออนไลน์ (Game Online Operator) อันดับหนึ่งในประเทศไทยและประเทศสิงคโปร์ และอันดับสองในประเทศมาเลเซีย และประเทศเวียดนาม โดยปัจจุบันให้บริการเกมออนไลน์รวม 33 เกม ในประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์ ประเทศเวียดนาม และประเทศอินโดนีเซีย

บริษัท แอ็ดวานซ์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) ("AIT")

ประกอบธุรกิจให้บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโทรคมนาคมแบบครบวงจร หรือ System Integrator (SI) โดยบริษัทฯ มีการทำความเข้าใจถึงความต้องการของลูกค้า ให้คำปรึกษาการวางแผนงานโครงการการออกแบบระบบการดำเนินการติดตั้ง การซ่อมบำรุงรักษา ตลอดจนมีการฝึกอบรมเพื่อสร้างความเข้าใจในการใช้งาน รวมไปถึงการให้บริการด้านการบำรุงรักษาและพัฒนาโปรแกรมระบบงาน เพื่อนำไปต่อยอดและใช้ประโยชน์ภายในกลุ่มบริษัทฯ และพันธมิตร เช่น การลงทุนในธุรกิจ Cloud System และ Data Center Services รวมไปถึงการช่วยต่อยอดในด้านของ ระบบธุรกิจขายตรง ระบบ Asset Management และระบบการติดตามหนี้ เนื่องจากบริษัทฯ ดำเนิน ธุรกิจต่าง ๆ โดยอาศัย Cloud Technology ดังนั้นการลงทุนใน AIT จึงเปรียบเสมือนการสนับสนุน Ecosystem ของกลุ่มบริษัทฯ และเป็นการเสริมสร้าง SABUY Infrastructure ให้แข็งแกร่งและเติบโตมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

บริษัท อาร์เอส จำกัด (มหาชน) ("RS")

ประกอบธุรกิจพาณิชย์ที่มีคอนเทนต์และความบันเทิง จำหน่ายสินค้ารวมถึงมีระบบวิเคราะห์ข้อมูลลูกค้าและระบบเทเลมาร์เก็ตติ้ง โดยมีการดำเนินงานแบ่งเป็น 3 ธุรกิจหลักคือ ธุรกิจคอมเมิร์ซ ธุรกิจเอ็นเตอร์เทนเมนต์และธุรกิจเพลงและอื่นๆ

6) Venture

บริษัท สบาย แอคเซลเลอเรเตอร์ จำกัด ("SBACC")

ประกอบธุรกิจเกี่ยวข้องกับการลงทุนในธุรกิจเชิงนวัตกรรม เพื่อส่งเสริมสร้างศักยภาพในด้านการแข่งขัน และส่งเสริมการขยายการลงทุนให้กับ Ecosystem ของกลุ่มบริษัทฯ และพันธมิตร

6. กลุ่มลูกค้าเป้าหมายของบริษัทฯ

กลุ่มบริษัทฯ มีกลุ่มลูกค้าเป้าหมายหลัก ได้แก่

- 1) ประชาชนและภาคธุรกิจ ที่ต้องการสร้างรายได้และช่องทางการดำเนินธุรกิจใหม่ ๆ ผ่านเทคโนโลยีและช่องทางของ SABUY
- 2) กลุ่มลูกค้าที่ต้องการลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางในการไปทำธุรกรรม ซื้อสินค้าและบริการ ในสถานที่ห่างไกลบริเวณที่พักอาศัยหรือที่ทำงาน
- 3) กลุ่มประชากรผู้มีรายได้น้อยโดยเฉพาะในต่างจังหวัด ที่ไม่สามารถเข้าถึงการทำธุรกรรมผ่านช่องทางของธนาคาร
- 4) แรงงานต่างด้าวจากประเทศเพื่อนบ้านได้แก่ พม่า ลาว เขมร โดยจะเห็นได้ว่ากลุ่มลูกค้าเป้าหมายของกลุ่มบริษัทฯ เป็นกลุ่มคนที่ไม่ส่วนใหญ่ไม่มี Financial Identity และเป็นกลุ่มคนคนละกลุ่มกับกลุ่มลูกค้าธนาคาร

ซึ่งทางกลุ่มบริษัทฯ เล็งเห็นว่า SABUY Ecosystem เป็นช่องทางการประกอบธุรกิจที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นตู้เติมเงินอัตโนมัติ ที่สามารถให้บริการรับชำระครอบคลุมการใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน ตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติที่จำหน่ายสินค้าหลากหลายประเภท รวมไปถึงช่องทางการดำเนินธุรกิจใหม่ ๆ ที่จะสามารถเป็นตัวช่วยในการดำรงชีวิตของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเหล่านั้น ทำให้ไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง และลดค่าใช้จ่ายการเดินทาง ในการไปทำธุรกรรมหรือการไปซื้อสินค้ายังสถานที่อื่น อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ด้วยเทคโนโลยีและช่องทางของ SABUY ซึ่งครอบคลุมทั้งภาคธุรกิจและการใช้ชีวิตของประชาชน ตามคอนเซ็ปต์ “ใช้ชีวิต หาเลี้ยงชีวิต ตั้งแต่ต้นยันหลัก ชีวิตดีดีสบาย”

กลยุทธ์ด้านการตลาดของกลุ่มบริษัทฯ

กลยุทธ์ด้านการตลาดหลักของกลุ่มบริษัทฯ คือการสร้าง Business Ecosystem ให้กับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย โดยเป็นการรวมจุดแข็งในการดำเนินการด้านต่างๆ ของ 6 ธุรกิจหลัก มาดำเนินกิจกรรมร่วมกัน เพื่อก่อให้เกิด Business Synergy เชื่อมโยงการให้บริการและข้อมูลกันระหว่างกลุ่มธุรกิจและตอบสนองต่อความต้องการและสร้างความพึงพอใจแก่ผู้บริโภค โดยกลุ่มบริษัทฯ คำนึงถึงความสะดวกสบายของผู้บริโภคและกลุ่มลูกค้า ไม่ว่าจะเป็น ประชาชนและภาคธุรกิจเป็นสำคัญ

การดำเนินชีวิตและการใช้จ่ายใช้สอยในชีวิตประจำวันของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเหล่านี้ ล้วนมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การบริโภคเครื่องดื่มชูกำลัง ชา กาแฟ น้ำอัดลม ผ่านตู้ขายสินค้าอัตโนมัติ การบริโภคอาหารที่ศูนย์อาหาร การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ การใช้ไฟฟ้า-น้ำประปา ซึ่งต้องมีการเติมเงินและชำระค่าบริการผ่านช่องทางต่างๆ เป็นประจำ หรือไม่ว่าจะเป็น การเบิกเงิน ผักเงิน หรือเติมเงิน เป็นต้น โดยกลุ่มลูกค้าสามารถทำธุรกรรม และใช้บริการต่าง ๆ ผ่าน Ecosystem ของกลุ่มบริษัทฯ ได้อย่างครบวงจรในที่เดียว (One Stop Service)

7. การจัดหาผลิตภัณฑ์และบริการของบริษัทฯ

1. ธุรกิจ Connext

สำหรับการจัดหาผลิตภัณฑ์และบริการ ธุรกิจเครื่องกรองน้ำกลุ่มบริษัทฯ ให้ความสำคัญในเรื่องของ

- 1) วัตถุดิบในการผลิตและกระบวนการผลิต: วัตถุดิบที่สำคัญในการผลิตเครื่องกรองน้ำของบริษัท ได้แก่ ส่วนโครงสร้างภายนอกของเครื่องกรองน้ำ (Housing) และสารกรอง (Filter Media) สำหรับตัวโครงสร้างภายนอกเครื่องกรองน้ำที่เป็นพลาสติก บริษัทเป็นผู้ออกแบบและว่าจ้างบริษัทคู่ค้าให้เป็นผู้ผลิต ส่วนสารกรองบริษัทจัดซื้อวัตถุดิบส่วนใหญ่ผ่านผู้จัดจำหน่ายภายในประเทศหลายราย และนำเข้าบางส่วนจากต่างประเทศ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ขายที่มีความสัมพันธ์มากกว่า 5 ปี โดยบริษัทมีนโยบายสำรองวัตถุดิบเพื่อใช้ในการผลิตสินค้าได้ไม่ต่ำกว่า 15 - 20 วัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาในกระบวนการผลิตของวัตถุดิบ แต่ละชนิด และบริษัทมีการทดสอบคุณภาพของวัตถุดิบที่นำส่งในแต่ละครั้ง
- 2) พนักงานขาย: บริษัทมีกระบวนการคัดเลือกพนักงานขายโดยคัดเลือกจากผู้สมัครที่มีคุณสมบัติเหมาะสมและรักงานขาย บริษัทจัดฝึกอบรมพนักงานใหม่ให้มีความรู้ความเข้าใจในสินค้าเป็นอย่างดี รวมถึงการจัดฝึกอบรมเพื่อสร้างทักษะการขาย การบริการ และเข้าใจถึงจิตวิทยาการขาย อีกทั้งยังมีการจัดทำคู่มือการขายเพื่อให้พนักงานขายทุกคนใช้เป็นแนวทางในการขายสินค้า ทั้งรูปแบบออนไลน์และคู่มือแบบพกพา ทั้งนี้บริษัทยังจัดให้มีการประชุมเชิงปฏิบัติในรูปแบบ Online และ Onsite เป็นประจำ รวมไปถึงมีกิจกรรมสัมมนาเพื่อพัฒนาทักษะการขาย หากพนักงานขายสามารถทำยอดขายได้เกินเป้าหมาย บริษัท จะมีการให้รางวัลเพื่อเป็นแรงบันดาลใจแก่พนักงานขายและจัดบอร์ดประชาสัมพันธ์โปรโมทความสำเร็จผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ รวมไปถึงสร้างความภาคภูมิใจในการทำงานกับบริษัทในระยะยาว

ในส่วนของธุรกิจให้บริการจัดรับ-ส่งพัสดุสำหรับการขนส่ง กลุ่มบริษัทฯ ให้ความสำคัญอย่างยิ่งในเรื่องของบุคลากร การมองหาโอกาสในการลงทุน และขยายฐานลูกค้าจากการร่วมมือกับพันธมิตรต่างๆ และไม่มียกเว้นนโยบายการผูกขาดการทำธุรกิจกับคู่ค้ารายใดรายหนึ่ง ซึ่งเป็นไปตามวิสัยทัศน์ของบริษัท "เราขายสินค้าและบริการที่สะดวกสบายกับทุกชุมชน" โดยกลุ่มบริษัทฯ มีรายละเอียดการจัดหาผลิตภัณฑ์และบริการ ดังนี้

- 1) SPEED ได้มีการสรรหาคู่ค้า โดยพัฒนาในเรื่องของระบบโปรแกรมหน้าร้านแบบออนไลน์ และเชื่อมต่อข้อมูลแบบ API ที่เป็นการเชื่อมต่อข้อมูลที่รวดเร็วและแม่นยำเพื่อสื่อสารทางตรงระหว่างหน้าร้านและบริการขนส่งชั้นนำที่เป็นพันธมิตรกับบริษัทฯ
- 2) ตัวระบบของ SPEED สามารถส่งงานออกคำสั่งพัสดุ ออกเลขพัสดุ เรียกพนักงานรับพัสดุที่หน้าร้าน รวมไปถึงระบบจัดการพัสดุ แสดงสถานะและบัญชีรายวัน รายเดือน รวมไปถึงเสร็จทุกการจัดการ ซึ่งมีความเสถียร และสอดคล้องกับการเติบโตที่สูงขึ้นของธุรกิจค้าขายออนไลน์ภายในประเทศ
- 3) มีระบบดูแลหลังการขาย โดยทางบริษัทมีเจ้าหน้าที่เพื่อรองรับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นกับธุรกิจแฟรนไชส์ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาจากการระบบโปรแกรมขนส่ง ติดตามพัสดุ รวมไปถึงการประชาสัมพันธ์ระหว่างบริษัท และสาขาแฟรนไชส์ อีกทั้งยังมีการวางแผนในเรื่องของจำนวนเจ้าหน้าที่เพื่อให้ดูแลจำนวนสาขาที่เกิดขึ้นอย่างเพียงพอ

- นอกจากนี้บริษัทฯ ได้พัฒนาแผนความมั่นคงและยั่งยืนของสาขาแฟรนไชส์ โดยมีการเจรจากับพันธมิตร ในเรื่องของ ส่วนแบ่งรายได้ต่อยอดส่งพัสดุ เพื่อเพิ่มจำนวนการส่งพัสดุ ลดต้นทุนจากการจัดส่ง และเพื่อให้บริษัทฯ และคู่ค้าเติบโตไปด้วยกันอย่างยั่งยืน

ในส่วนของบริษัทร้านสะดวกซื้อ บริษัทฯ จะดำเนินการเข้าพื้นที่หรือสถานที่ต่างๆ ภายในเขตชุมชนที่อยู่อาศัย แล้วจึงนำเครื่องซักผ้าแบบหยอดเหรียญที่ทางบริษัทฯ พัฒนามาไปติดตั้งไว้เพื่อให้บริการซักผ้า อนึ่งจะเป็นการต่อยอดในการสร้างจุด drop-off เพื่อเสริมสร้าง Ecosystem ของบริษัทฯ ให้เติบโตได้อย่างแข็งแกร่ง

ในส่วนของบริษัท Smart Locker บริษัทฯ ได้มีการจัดหาสินค้าและผลิตภัณฑ์โดยใช้จุดแข็งของกลุ่มบริษัทและเลือกพื้นที่เฉพาะในเขตเศรษฐกิจหรือตามแนวรถไฟฟ้า

ในส่วนของการขยายช่องทางการจำหน่ายสินค้าและบริการ บริษัทฯ เข้าลงทุนใน บริษัท Indeem เพื่อขยายช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านแพลตฟอร์ม INDEEM Universal E-Commerce Platform โดยนำเสนอนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ผ่านการสร้างเครือข่ายผู้บริโภค (ในรูปแบบ Omni Channel) ในการสร้างยอดขายจากสินค้าและบริการภายในประเทศ นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ลงทุนธุรกิจสื่อโฆษณา สื่อการตลาด และ สื่อประชาสัมพันธ์ ใน TRSB หนึ่งในธุรกิจสื่อขนาดใหญ่ เพื่อก่อให้เกิด Business Synergy ในการขายสื่อโฆษณา ตลอดจนการขายและบริหารตัวภาพยนต์/บัตรคอนเสิร์ตที่สามารถจำหน่ายผ่านช่องทางต่างๆ ใน Ecosystem ของบริษัทฯ ได้

2) ธุรกิจ Enterprise & Life

สำหรับการจัดหาผลิตภัณฑ์และบริการ ธุรกิจผลิตภัตตราพลาสติก (PTECH) ทางบริษัทมุ่งเน้นการเป็นผู้นำในระดับสากล บริษัทได้มีการปรับกลยุทธ์โดยขยายฐานลูกค้าสิ่งพิมพ์ที่ร่วมกับเสริมสินค้าและบริการแก่ลูกค้าอย่างครบครันโดยบริษัทฯ มีเกณฑ์การจัดหาผลิตภัณฑ์และการคัดเลือกประเมินคุณค่า ดังนี้

- 1) คุณภาพของสินค้าและการให้บริการ
- 2) คุณสมบัติของสินค้าที่ต้องตรงตามความต้องการและสามารถให้นำมา ทดลองตรวจสอบก่อนได้
- 3) ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์
- 4) สถานภาพทางการเงิน
- 5) ความมีชื่อเสียงทางธุรกิจ
- 6) ดำเนินธุรกิจที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและมีหลักกำกับกิจการที่ดี
- 7) ความเสี่ยงจากการให้บริการลูกค้าหลายราย

ธุรกิจผู้ขายสินค้าอัตโนมัติ การจัดหาอาหารและเครื่องดื่มของ VDP จะมีการจัดหาสินค้าขายในตู้จากคู่ค้า (Supplier) ในรูปแบบของการสั่งซื้อทั่วไปและการสั่งผลิตสินค้าแบรนด์ บริษัท (OEM) จากคู่ค้าที่มีโรงงานผลิตที่ได้มาตรฐานและผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) อาทิเช่น น้ำดื่มภายใต้ตราสินค้า "เวนดี้พลัส" น้ำดื่ม น้ำเกลือแร่ และ

เครื่องดื่มชูกำลัง เป็นต้น โดยในแต่ละเดือน VDP จะประมาณยอดสินค้าที่ต้องการสั่งซื้อหรือสั่งผลิตและจะส่งสินค้าจาก Supplier ให้เพียงพอต่อการนำไปขาย 45-60 วันส่งผ่านรูดแมน (Route Man) โดยจะรับผิดชอบเป็นรายพื้นที่ตามความเหมาะสมในการเดินทาง และมีบันทึกยอดขายเข้าระบบ รวมไปถึงกระบวนการเก็บเงิน เป็นต้น

ในส่วนของการจัดการจัดทำระบบและการขายอุปกรณ์ Hardware ของระบบศูนย์อาหาร รวมไปถึงการให้บริการติดตั้งและวางระบบศูนย์อาหาร (Hardware & System Installment Service) นั้น SBS ได้รับใบอนุญาตจาก กสทช. ให้สามารถขายอุปกรณ์ Hardware ของระบบศูนย์อาหารให้แก่ลูกค้า โดยทุกอุปกรณ์อยู่ในรายชื่อที่เครื่องโทรคมนาคมและอุปกรณ์ที่ผ่านการรับรองมาตรฐาน จะมีใบรับรองจาก กสทช. แล้วทั้งหมด โดย SBS จะรับรู้รายได้จากการขายอุปกรณ์ Hardware ของระบบศูนย์อาหาร ณ วันที่ทำการติดตั้งและวางระบบศูนย์อาหารเสร็จสิ้นและส่งมอบระบบศูนย์อาหารให้แก่ลูกค้า โดยในกรณีที่ลูกค้าไม่ซื้ออุปกรณ์ Hardware ของระบบศูนย์อาหาร ก็สามารถเลือกเช่าอุปกรณ์ Hardware ของระบบศูนย์อาหารซึ่งสัญญาส่วนใหญ่จะมีอายุประมาณ 3-5 ปี โดยในระหว่างสัญญาเช่า อุปกรณ์ Hardware ของระบบศูนย์อาหาร ทาง SBS จะมีการให้บริการซ่อมบำรุงรักษาระบบศูนย์อาหารตลอดอายุสัญญาให้แก่ลูกค้า

ในส่วนของการให้บริการ SBS จะเป็นการให้บริการจัดการศูนย์อาหารพร้อมการจ้างบำรุงรักษาตลอดอายุสัญญา (Maintenance Service Agreement) แก่ลูกค้าที่ซื้ออุปกรณ์ Hardware ของระบบศูนย์อาหารของ SBS จะมีการจ่ายค่าบริการและสัญญาการให้บริการดังกล่าวส่วนใหญ่จะมีอายุสัญญาประมาณ 1 ปี

โดยรายละเอียดการจัดหา Software และ Hardware เพื่อจัดทำระบบศูนย์อาหาร และระบบ POS มีดังนี้

- 1) SBS วิเคราะห์ความต้องการเกี่ยวกับระบบศูนย์อาหารของลูกค้า และทำการวางแผน ประกอบการจัดทำระบบศูนย์อาหารตามที่ต้องการ
- 2) SBS คัดเลือกคู่ค้า (Supplier) และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับระบบศูนย์อาหาร ได้แก่ เครื่องให้บริการซื้อบัตรศูนย์อาหารบริการเติมเงิน และแลกเปลี่ยนศูนย์อาหารอัตโนมัติ (Self Service Kiosk) เครื่อง Smart POS เครื่อง Payment Acceptor เครื่อง Cashier Terminal บัตรศูนย์อาหาร โปรแกรม Software ได้แก่ โปรแกรมระบบจัดการศูนย์อาหาร โปรแกรมจัดการและบันทึกข้อมูลการทำรายการซึ่งสามารถอยู่ในรูปแบบ Cloud Computing โดยบริษัทฯ จะพิจารณาจากข้อมูลเกี่ยวกับตัวอุปกรณ์เช่น แหล่งที่ซื้อ ราคา โปรโมชั่น วันที่สามารถจัดส่งได้ Credit Term ข้อมูลเกี่ยวกับ Supplier เช่น ทุนจดทะเบียน ความน่าเชื่อถือ และประวัติการให้บริการ เป็นต้น โดยปัจจุบัน SBS มีการสั่งซื้อชิ้นส่วนอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับระบบศูนย์อาหารจากคู่ค้าประมาณ 2-3 ราย
- 3) Supplier ส่งสินค้ามาที่คลังสินค้าของ SBS ตามวันที่ตกลงกันไว้ในสัญญาซื้อขาย โดยถ้าเป็นชิ้นส่วนหรืออะไหล่ เจ้าหน้าที่ของ SBS จะทำการประกอบขึ้นเอง และเมื่อประกอบเสร็จแล้วจะถูกเก็บไว้ในคลังพร้อมกับอุปกรณ์แบบสำเร็จรูปที่ซื้อมา โดยจะแยกตามประเภทของอุปกรณ์หรือโครงการที่จะนำไปติดตั้ง
- 4) เมื่อถึงวันที่ติดตั้งระบบศูนย์อาหาร เจ้าหน้าที่ของ SBS จะทำการติดตั้งอุปกรณ์ศูนย์อาหารของลูกค้า เมื่อติดตั้งเสร็จสิ้นจึงทำการทดสอบระบบกับโปรแกรมที่เตรียมไว้ เพื่อให้พร้อมใช้งาน

- 5) ในส่วนของการบำรุงรักษาระบบศูนย์อาหาร ในกรณีที่พบปัญหาด้าน Software เจ้าหน้าที่ของ SBS จะทำการแก้ไขปัญหาเบื้องต้นผ่านการพูดคุยทางโทรศัพท์ (On-call Service) และเจ้าหน้าที่จะทำการ Remote (การควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ระยะไกล) จากระบบคอมพิวเตอร์ของ SBS เข้าไปแก้ไขปัญหาให้คอมพิวเตอร์ของลูกค้า ในเบื้องต้น และสำหรับพื้นที่ กทม. และปริมณฑล SBS จะมีการจัดส่งเจ้าหน้าที่ไปยังพื้นที่เพื่อดำเนินการต่อไป
- 6) สำหรับระบบ POS บริษัทฯ ได้เข้าลงทุนใน CSI ที่มีประสบการณ์ระบบ POS มามากกว่า 20 ปี โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปชื่อ POWERPOS และ POWERACC ในการบริหารจัดการธุรกิจร้านค้าปลีก และสนับสนุนการจัดหาผลิตภัณฑ์ Ecosystem ของบริษัทฯ

นอกจากนี้กลุ่มบริษัทฯ ยังมุ่งเน้นที่จะพัฒนาสินค้าและบริการอยู่เสมอ โดยบริษัทฯ ได้ลงทุนใน SBALN, SKV, SKH, SBMHR และ KEEN เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการระบบงานบริหารทรัพยากรมนุษย์ (HR Management) และดำเนินธุรกิจการจัดหาทรัพยากรบุคคลอย่างครบวงจร

รวมไปถึงการลงทุนด้านการออกแบบพัฒนา Platform Loyalty Program ที่บริษัทฯ ได้มีการลงทุนกับ BZB ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้าแบบดิจิทัลครบวงจร SBFFM ผู้ให้บริการคลังสินค้า เพื่อเก็บสินค้า แพคเกจกล่องส่งพัสดุ ทำหน้าที่จัดการงาน Back office แทนร้านค้าออนไลน์ และธุรกิจ ISOFT ที่จะเพิ่มประสิทธิภาพ และลดค่าใช้จ่ายด้าน call center โดยธุรกิจที่กล่าวมาข้างต้น บริษัทฯ จะสามารถนำไปต่อยอดและใช้ประโยชน์ 6 ประเภทธุรกิจหลัก และจะเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของกลุ่มบริษัทฯ ได้เป็นอย่างดี

3. ธุรกิจ Payments & Wallet

การจัดหาบริการต่างๆ ภายในตู้เติมเงิน บริษัทฯ มีการจัดหาสินค้าหรือบริการต่างๆ จากผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Operator) โดยการซื้อเงินค่าบริการล่วงหน้า (Air Time) จาก AIS TRUE DTAC My by CAT และ Penguin เพื่อนำมาให้บริการตู้เติมเงินสามารถเติมเงินโทรศัพท์เคลื่อนที่ผ่านตู้เติมเงิน โดยบริษัทฯ จะประมาณมูลค่ายอดเติมเงินโทรศัพท์เคลื่อนที่ของแต่ละระบบ พิจารณาจากรายงานยอดการเติมเงินในแต่ละวัน ประกอบกับยอดเงินคงเหลือที่บริษัทฯ มีกับผู้ให้บริการระบบจากนั้นจึงโอนเงินเข้าไปยังบัญชีธนาคารหรือบัญชีเงินอิเล็กทรอนิกส์ตามที่ตกลงกันไว้ โดยทุกครั้งที่มีการโอนจะมีการตรวจสอบกับฝั่งผู้ให้บริการเพื่อให้มั่นใจได้ว่าบริษัทฯ จะสามารถเป็นผู้แทนการให้บริการเติมเงินโทรศัพท์เคลื่อนที่ บริการชำระค่าบริการโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบรายเดือน และบริการเสริมอื่น ๆ ของผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในแต่ละวันได้

สำหรับการจัดหาบริการอื่น ๆ เช่น การรับชำระบิลค่าน้ำ-ค่าไฟ บิลบัตรเครดิต การเติมเงิน E-Money บริษัทฯ มีการจัดหาบริการต่าง ๆ เพื่อสอดคล้องต่อความต้องการของลูกค้า และสำหรับบริการฝากเงินเข้าบัญชีธนาคารกสิกรไทย ธนาคารกรุงไทย ธนาคารออมสิน และธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร นั้น บริษัทฯ ได้ทำสัญญากำหนดเงื่อนไขการเป็นตัวแทนให้บริการฝากเงินไปยังบัญชีธนาคารดังกล่าว

โดยปัจจุบัน SBM ได้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจบริการการชำระเงินภายใต้การกำกับของธนาคารแห่งประเทศไทย (ธปท.) เมื่อวันที่ 12 มีนาคม 2563 และ ได้เริ่มดำเนินการเชิงพาณิชย์เมื่อช่วงเดือนมกราคม 2564 โดยได้รับใบอนุญาตทั้งสิ้น 4 ประเภทธุรกิจ ได้แก่ซึ่ง

- 1) ใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจการให้บริการเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Money license)
- 2) ใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจการให้บริการรับชำระเงินด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ (Payment Agent License: PA)
- 3) ใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจการให้บริการสนับสนุนบริการแก่ผู้รับบัตร Payment (Facilitator License: PF)
- 4) ใบอนุญาตให้ประกอบธุรกิจการให้บริการโอนเงินด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ (Fund Transfer License)

โดยกลุ่มบริษัทฯวางแผนที่จะดำเนินธุรกิจเป็นผู้ให้บริการและเป็นตัวกลางในการชำระเงินด้วยเทคโนโลยีในรูปแบบต่างๆ ผ่าน SBM โดยระบบการชำระเงินดังกล่าวจะถูกออกแบบให้มีความยืดหยุ่น กล่าวคือในแง่ของการให้บริการเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Money Service) สามารถนำไปใช้ชำระค่าสินค้าหรือบริการได้หลากหลายช่องทาง ในแง่ของการให้บริการระบบการรับชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (Payment Platform Provider) ก็เป็น Payment Platform ที่รองรับการรับชำระของผู้ให้บริการรายอื่น ๆ ได้หลากหลายไม่จำกัดแต่เพียง E-Money ของ SBM เพียงอย่างเดียว โดยระบบการชำระเงินของ SBM จะถูกออกแบบให้เหมาะกับธุรกิจ ในหลากหลายประเภทรวมถึง ตู้เติมเงินอัตโนมัติ ตู้ขายสินค้าอัตโนมัติ และศูนย์อาหาร ซึ่งเป็นธุรกิจหลักของกลุ่มบริษัทฯ

นอกจากนี้บริษัทฯ มุ่งเน้นที่จะพัฒนาบริการรับชำระและเพิ่มบริการรับชำระใหม่ๆ อยู่เสมอ เพื่อสร้างความพึงพอใจแก่ลูกค้าที่มาใช้บริการ โดยบริษัทฯ มีฝ่ายพัฒนาธุรกิจ ที่จะคอยติดต่อประสานงานกับผู้ให้บริการรายปัจจุบัน รวมถึงการติดต่อกับผู้ให้บริการรายใหม่ คอยสำรวจหรือสอบถามความต้องการของลูกค้าเพื่อจัดหาบริการใหม่ๆ อยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นการนำเข้าตู้กดเงินสดอัตโนมัติไปติดตั้งหน้าร้านสะดวกซื้อ จาก PFS การขยายธุรกิจในด้าน Solution System Integrator (SI) การให้บริการด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ โทรคมนาคม และระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนการให้บริการข้อมูลและบริการลูกค้าสัมพันธ์ (Call Center) และ Integrator (SI) การให้บริการด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์โทรคมนาคม และระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนการให้บริการข้อมูลและบริการลูกค้าสัมพันธ์ (Call Center) และระบบการให้บริการ (Outsourcing Services) ตลอดจนเพื่อการสร้าง Business Synergy ให้แข็งแกร่งและครอบคลุม Ecosystem ของกลุ่มบริษัทฯ

4. ธุรกิจ Financial Inclusion

สำหรับธุรกิจสินเชื่อ แหล่งที่มาของเงินทุนของกลุ่มบริษัทฯ จะมาจากการจัดการสภาพคล่องประกอบกับเงินกู้ยืมจากสถาบันการเงินทั้งระยะสั้นและยาว ตลอดจนแหล่งเงินกู้อื่นในอนาคต เช่น หุ้นกู้ต่างๆ เพื่อนำเสนอขายให้แก่กลุ่มทุนรายย่อยและใหญ่ รวมไปถึงสถาบันทางการเงิน เพื่อนำมาเสริมสร้างเป็นเงินทุนหมุนเวียนในธุรกิจ ลักษณะของลูกค้าและกลุ่มเป้าหมาย ทางบริษัทฯ ได้วางเป้าหมายในระยะเริ่มต้นคือการปล่อยกู้ให้กับบุคคลที่อยู่ใน Ecosystem ของบริษัทฯ เนื่องจากสามารถดูประวัติการชำระสินค้าและบริการตลอดจนธุรกรรมต่างๆ ได้อย่างละเอียด ซึ่งสามารถใช้วิเคราะห์ศักยภาพตลอดจนความน่าเชื่อถือของผู้ใช้งานได้อย่างครบวงจร

สำหรับธุรกิจนายหน้าประกันภัย โดยการคัดเลือกและสรรหาคู่ค้าบริษัทฯ มีแนวทางในการคัดเลือกและสรรหาคู่ค้า ซึ่งได้แก่ บริษัทประกันภัย โดยสามารถสรุปนโยบายการคัดเลือกและสรรหาคู่ค้าได้ดังนี้

- 1) บริษัท ประกันภัยนั้น ๆ จะต้องมีความมั่นคงทางการเงินและปฏิบัติตามกฎหมายหลักเกณฑ์วิธีการที่เกี่ยวข้องและประกาศ ภายใต้การกำกับดูแลของคปภ.
- 2) บริษัท ประกันภัยนั้น สามารถจัดผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าของกลุ่มบริษัทได้
- 3) บริษัท ประกันภัยนั้น ๆ จะต้องมีความเชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ในการรับประกันภัยการบริหารและจัดการความเสี่ยง
- 4) บริษัท ประกันภัยนั้น ๆ จะต้องมีการบริหารจัดการเรื่องการให้บริการหลังการขาย และการเรียกร้องค่าสินไหมทดแทน ได้ เป็นอย่างดี มีความซื่อสัตย์ ยุติธรรม มีความรับผิดชอบต่อลูกค้าให้เป็นไปตามเงื่อนไขที่ระบุไว้ในกรมธรรม์

นอกจากนี้ บริษัทยังมีการเข้าลงทุนใน OCAP, CARFIN, NAKON, LOVLS และ TSRL เพื่อเพิ่มฐานลูกค้าสินเชื่อให้แก่ SBCAP และต่อยอดฐานลูกค้าประกันรถยนต์ ให้แก่ SBMX อีกด้วย

5. ธุรกิจ InnoTainment

บริษัทมีการจ้างบุคลากรผู้เชี่ยวชาญมีความรู้ความสามารถมาเพื่อพัฒนาระบบ สื่อโฆษณาออนไลน์ เว็บไซต์ รวมไปถึงการพัฒนาเนื้อหา หรือ content ที่จะการเผยแพร่สื่อผ่านทางช่องทางของกลุ่มบริษัทฯ

ทั้งนี้สำหรับการทำธุรกรรมทางการเงินในระบบดิจิทัลและเพื่อให้บริการลูกค้าในโลกยุคใหม่ กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินสร้าง Services ใน Blockchain Supply Chain ตั้งแต่ต้นน้ำ การยืนยันตัวตน หรือ KYC เพื่อการเปิดบัญชี การแลกเปลี่ยน Crypto และ Token ระบบ Payment การ Settlement จนถึง การ Fulfilment ในโลกจริง โดยปัจจุบันบริษัทอยู่ในระหว่างการยื่นขอใบอนุญาต ภายใต้กฎระเบียบก่อนการให้บริการอย่างเคร่งครัด

และเพื่อช่วยต่อยอดและสร้างความแข็งแกร่งให้กับระบบของกลุ่มธุรกิจ SABUY และพันธมิตร กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนใน AIT และ KUMO เพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารซึ่งเป็นระบบโครงสร้างพื้นฐานของบริษัทฯ นอกจากนี้ยังได้มีการลงทุนในโปรแกรม ระบบปฏิบัติการต่าง ๆ และการให้บริการด้านการบำรุงรักษาและพัฒนาระบบงาน รวมไปถึง โครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี (IT Infrastructure) เช่น Data Center และ/หรือ Cloud Services ผ่าน SBINFR อีกด้วย

6. ธุรกิจ Venture

อยู่ระหว่างเตรียมตัวเพื่อขอใบอนุญาตที่เกี่ยวข้องกับสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (ก.ล.ต.) เพื่อขยายการลงทุนของกลุ่มบริษัท เพิ่มศักยภาพสินค้าและบริการใน Ecosystem ของ SABUY

8. โครงสร้างรายได้ของบริษัทฯ ตามรายการธุรกิจ

โครงสร้างรายได้	ปี 2563		ปี 2564		ปี 2565	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1) ธุรกิจ Connex	560.13	37.03	1,058.13	45.24	2,850.41	53.53
2) ธุรกิจ Enterprise & Life	60.27	3.98	236.26	10.10	1,410.38	26.48
3) ธุรกิจ Payments & Wallet	840.42	55.56	832.45	35.59	743.61	13.96
4) ธุรกิจ Financial Inclusion	-	-	-	-	31.10	0.58
5) ธุรกิจ InnoTainment	-	-	-	-	18.48	0.35
6) ธุรกิจ Venture	-	-	-	-	-	-
7) รายได้อื่น	51.90	3.43	212.27	9.07	271.40	5.10
รายได้รวม	1,512.72	100.00	2,339.11	100.00	5,325.38	100.00

หมายเหตุ:

รายได้อื่นของบริษัทฯ ส่วนใหญ่ได้แก่ รายได้จากเครดิตคงค้างจากธุรกิจบริการตู้เติมเงิน รายได้ดอกเบี้ย และกำไรจากการขายทรัพย์สิน

9. ฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

ที่ปรึกษาทางการเงินอิสระทำการวิเคราะห์ผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงินของบริษัทฯ ซึ่งเป็นงบการเงินรวมปี 2563 – 2565 ที่ผ่านการตรวจสอบโดย บริษัท เคพีเอ็มจี ภูมิไชย สอบบัญชี จำกัด สรุปรายการสำคัญในงบการเงินรวม

1. งบกำไรขาดทุนรวม

งบกำไรขาดทุนรวม	ปี 2563		ปี 2564		ปี 2565	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
รายได้จากการให้บริการ	689.48	45.58	1,191.56	50.94	2,007.44	37.70
รายได้จากการขาย	536.18	35.44	665.44	28.45	2,684.61	50.41
รายได้จากการให้บริการตามสัญญา	169.97	11.24	238.80	10.21	271.14	5.09
รายได้ดอกเบี้ยจากการขายผ่อนชำระ	65.19	4.31	31.04	1.33	90.77	1.70
เงินปันผลรับ	-	-	-	-	4.50	0.08
รายได้อื่น	51.90	3.43	212.27	9.07	266.93	5.01
รวมรายได้	1,512.72	100.00	2,339.11	100.00	5,325.38	100.00
ต้นทุนการให้บริการ	435.79	28.81	852.62	36.45	1,491.63	28.01
ต้นทุนขาย	322.31	21.31	436.51	18.66	2,074.10	38.95
ต้นทุนจากการให้บริการตามสัญญา	77.67	5.13	87.74	3.75	88.07	1.65
ต้นทุนในการจัดจำหน่าย	293.56	19.41	287.12	12.27	497.01	9.33
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	216.20	14.29	271.06	11.59	683.33	12.83
รวมค่าใช้จ่าย	1,345.53	88.95	1,935.05	82.73	4,834.15	90.78
กำไรจากกิจกรรมดำเนินงาน	167.19	11.05	404.06	17.27	491.24	9.22
ต้นทุนทางการเงิน	(25.83)	(1.71)	(37.08)	(1.59)	(148.50)	(2.79)
กำไร (ขาดทุน) จากการยกเลิกสัญญา	(53.33)	(3.53)	(58.45)	(2.50)	10.12	0.19
กลับรายการผลขาดทุนด้านเครดิต ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นของลูกหนี้	32.07	2.12	4.28	0.18	(38.70)	(0.73)
ผลกำไรจากการวัดมูลค่ายุติธรรมในตราสารทุน	-	0.00	-	0.00	1,404.65	26.38
ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) ของการร่วมค้าและบริษัทร่วมที่วิธีส่วนได้เสีย	-	0.00	0.55	0.02	19.09	0.36
กำไรก่อนภาษีเงินได้	120.10	7.94	313.36	13.40	1,737.90	32.63
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	(22.48)	(1.49)	(55.83)	(2.39)	(128.67)	(2.42)
กำไรสำหรับปี	97.62	6.45	257.53	11.01	1,609.24	30.22

ที่มา: งบการเงินรวมของบริษัทฯ ในปี 2563 – 2565

2. งบแสดงฐานะทางการเงินรวม

งบแสดงฐานะทางการเงินรวม	31 ธ.ค. 2563		31 ธ.ค. 2564		31 ธ.ค. 2565	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	93.44	3.37	236.04	3.85	319.33	1.66
ลูกหนี้การค้า	58.97	2.13	157.06	2.56	1,035.30	5.37
ลูกหนี้ผ่อนชำระที่ครบกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	118.60	4.28	87.64	1.43	199.47	1.04
ลูกหนี้ตามสัญญาเช่าซื้อที่ครบกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	-	-	-	-	362.71	1.88
ลูกหนี้เงินให้สินเชื่อที่ครบกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	-	-	-	-	175.86	0.91
ลูกหนี้อื่น	44.88	1.62	1,126.71	18.36	350.60	1.82
เงินให้กู้ยืมระยะสั้น	-	-	18.50	0.30	59.75	0.31
สินค้าคงเหลือ	108.36	3.91	192.68	3.14	640.81	3.33
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนที่เป็นหลักประกัน	220.00	7.94	4.00	0.07	18.05	0.09
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	49.11	1.77	58.95	0.96	151.34	0.79
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	693.36	25.01	1,881.58	30.66	3,313.22	17.20
ลูกหนี้ผ่อนชำระ	133.98	4.83	37.11	0.60	5.60	0.03
ลูกหนี้ตามสัญญาเช่าซื้อ	-	-	-	-	182.02	0.94
ลูกหนี้เงินให้สินเชื่อ	-	-	-	-	2.78	0.01
เงินลงทุนในตราสารทุน	-	-	-	-	4,695.55	24.37
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	-	-	-	-	1,495.27	7.76
เงินลงทุนในการร่วมค้า	-	-	5.95	0.10	1,172.35	6.09
อสังหาริมทรัพย์เพื่อการลงทุน	-	-	-	-	58.34	0.30
ที่ดิน อาคารและอุปกรณ์	1,133.07	40.87	1,405.91	22.91	2,507.07	13.01
สินทรัพย์เพื่อการให้บริการ	207.20	7.47	181.56	2.96	133.21	0.69
สินทรัพย์ต้นทุนของสัญญา	75.88	2.74	81.22	1.32	81.98	0.43
สินทรัพย์สิทธิการใช้	237.40	8.56	311.98	5.08	383.64	1.99
ค่าความนิยม	-	-	1,228.51	20.02	4,027.60	20.91
สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่น	163.08	5.88	335.13	5.46	829.63	4.31
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี	78.01	2.81	97.59	1.59	85.97	0.45
สินทรัพย์ทางการเงินไม่หมุนเวียนที่เป็นหลักประกัน	11.31	0.41	157.32	2.56	187.40	0.97
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น	39.19	1.41	412.67	6.72	103.76	0.54
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	2,079.10	74.99	4,254.95	69.34	15,952.15	82.80
รวมสินทรัพย์	2,772.46	100.00	6,136.53	100.00	19,265.37	100.00
เงินเบิกเกินบัญชีและเงินกู้ยืมระยะสั้นจากสถาบันการเงิน	241.67	8.72	223.34	3.64	1,201.27	6.24
เจ้าหนี้การค้า	181.62	6.55	277.40	4.52	497.40	2.58
เจ้าหนี้อื่น	108.90	3.93	1,240.74	20.22	815.38	4.23
หนี้สินที่เกิดจากสัญญา	46.17	1.67	13.82	0.23	-	-
ส่วนของเงินกู้ยืมระยะยาวที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	127.01	4.58	178.43	2.91	169.79	0.88

งบแสดงฐานะทางการเงินรวม	31 ธ.ค. 2563		31 ธ.ค. 2564		31 ธ.ค. 2565	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
ส่วนของหนี้สินตามสัญญาเช่าที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	111.73	4.03	133.49	2.18	163.46	0.85
เงินกู้ยืมระยะสั้น	-	-	-	-	678.83	3.52
ภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่าย	17.76	0.64	7.46	0.12	10.04	0.05
หนี้สินหมุนเวียนอื่น	7.79	0.28	12.62	0.21	69.49	0.36
รวมหนี้สินหมุนเวียน	842.65	30.39	2,087.29	34.01	3,605.66	18.72
เงินกู้ยืมระยะยาว	127.13	4.59	385.76	6.29	360.90	1.87
หนี้สินตามสัญญาเช่า	255.32	9.21	218.94	3.57	152.74	0.79
หุ้นกู้	-	-	-	-	2,967.08	15.40
หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี	-	-	22.86	0.37	165.46	0.86
ประมาณการหนี้สินสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	6.52	0.24	27.93	0.46	60.30	0.31
หนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น	6.73	0.24	5.85	0.10	3.75	0.02
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	395.71	14.27	661.34	10.78	3,710.23	19.26
รวมหนี้สิน	1,238.36	44.67	2,748.62	44.79	7,315.89	37.97
ทุนเรือนหุ้น						
ทุนจดทะเบียน	1,050.00	37.87	1,365.41	22.25	2,249.39	11.68
ทุนที่ออกและชำระแล้ว	1,005.00	36.25	1,201.38	19.58	1,605.99	8.34
ส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ	348.60	12.57	1,497.03	24.40	6,453.14	33.50
ส่วนต่างจากการรวมธุรกิจภายใต้การควบคุมเดียวกัน	(42.01)	(1.52)	(42.01)	(0.68)	(42.01)	(0.22)
ส่วนต่างจากการเปลี่ยนแปลงสัดส่วนการถือหุ้นในบริษัทย่อย	-	-	-	-	(146.22)	(0.76)
ใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้น	18.01	0.65	12.07	0.20	38.18	0.20
กำไรสะสม						
จัดสรรแล้ว						
ทุนสำรองตามกฎหมาย	13.80	0.50	18.00	0.29	119.40	0.62
ยังไม่ได้จัดสรร	139.47	5.03	250.84	4.09	1,467.80	7.62
รวมส่วนของบริษัทใหญ่	1,482.86	53.49	2,937.31	47.87	9,496.27	49.29
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	51.24	1.85	450.60	7.34	2,453.21	12.73
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	1,534.10	55.33	3,387.91	55.21	11,949.48	62.03
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น	2,772.46	100.00	6,136.53	100.00	19,265.37	100.00

ที่มา: งบการเงินรวมของบริษัทฯ ในปี 2563 – 2565

อัตราส่วนสำคัญทางการเงิน

ตารางอัตราส่วนทางการเงินของบริษัทฯ ปี 2563 – 2565

อัตราส่วนสำคัญทางการเงิน	หน่วย	ปี 2563	ปี 2564	ปี 2565
อัตราส่วนสภาพคล่อง				
อัตราส่วนสภาพคล่อง	เท่า	0.82	0.90	0.92
อัตราส่วนสภาพคล่องหมุนเร็ว	เท่า	0.69	0.81	0.74
ระยะเวลาการเก็บหนี้	วัน	15.42	27.35	76.14
ระยะเวลาการเก็บสินค้าคงเหลือ	วัน	47.32	51.08	64.01
ระยะเวลาการชำระหนี้	วัน	79.32	73.54	49.69
วงจรเงินสด	วัน	-16.57	4.89	90.46
อัตราส่วนความสามารถในการทำกำไร				
อัตรากำไรขั้นต้น	ร้อยละ	42.79	35.26	27.70
อัตรากำไรจากการดำเนินงาน	ร้อยละ	11.05	17.27	9.22
อัตรากำไรสุทธิ	ร้อยละ	6.45	11.01	30.22
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น	ร้อยละ	6.36	7.60	13.47
อัตราส่วนภาระหนี้สิน				
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น	เท่า	0.56	0.34	0.48
อัตราส่วนความสามารถในการชำระดอกเบี้ย	เท่า	6.47	10.90	3.31

ที่มา: คำนวณจากงบการเงินของบริษัทฯ ปี 2563 – 2565

คำอธิบายผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงิน

ผลการดำเนินงาน

รายได้รวม

ในปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้รวมเท่ากับ 1,512.72 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งเท่ากับ 1,279.37 ล้านบาท เป็นจำนวน 233.34 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 18.24 สาเหตุหลักมาจากการโดยมีสาเหตุมาจากการเพิ่มขึ้นของรายได้จากการขายสินค้า ผ่านตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ โดยตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติของบริษัทฯ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2562 มีจำนวนเท่ากับ 3,951 ตู้ ในขณะที่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2563 มีจำนวนเท่ากับ 5,876 ตู้ ถึงแม้ว่าบริษัทฯ จะได้รับผลกระทบจากวิกฤติ การแพร่ระบาดของ COVID-19 ที่ส่งผลให้ยอดขายผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องดื่มชะลอตัว แต่บริษัทฯ ได้นำสินค้าที่มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันเข้ามาจำหน่ายผ่านตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติแทน เช่น หน้ากากอนามัย ที่ซึ่งมีราคาต่อชิ้นสูงกว่าเครื่องดื่ม ประกอบกับเมื่อสถานการณ์การระบาดได้ผ่อนคลายลง

ในปี 2564 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการขายเท่ากับ 2,339.11 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าเป็นจำนวน 826.39 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเพิ่มขึ้นร้อยละ 54.63 สาเหตุหลักมาจากการเป็นผลมาจากการที่บริษัทสามารถรักษารายได้จากการให้บริการผ่านตู้เติมเงินตลอดจนธุรกรรมต่าง ๆ ไว้ได้อย่างดีแม้ว่าจะถูกกระทบจากวิกฤติการณ์ COVID-19 ด้วยลูกค้ามีความสะดวกสบายที่สามารถทำรายการผ่านตู้เติมเงินของบริษัท ซึ่งเข้าถึงผู้บริโภคในพื้นที่ต่าง ๆ รวมไปถึงรายได้จากการขายบริการระบบฟู้ดคอร์ทของศูนย์อาหารยังคงเติบโตได้ดี โดยมีผู้เช่าในระบบศูนย์อาหารเพิ่มขึ้น 12 ราย เป็น 3,194 ราย จากช่วงเดียวกันในปีก่อนหน้า และยังมีรายได้จากการพัฒนาระบบให้กับลูกค้าอีกด้วย ทั้งนี้บริษัทฯ มีการรับรู้รายได้จากค่าเช่าของตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติของบริษัท Tech Plus ในไตรมาสที่ 3 ซึ่งดำเนินธุรกิจผลิตบัตรพลาสติกและบริการบันทึกข้อมูลส่วนบุคคล เป็นจำนวนร้อยละ 73.54 ของทั้งหมด ในส่วนรายได้จากการขายสินค้าจากตู้ขายสินค้าอัตโนมัติยังคงปรับตัวได้ดี โดยมีการขยายปริมาณการติดตั้งตู้ขายสินค้าอัตโนมัติและตู้จำหน่ายที่เพิ่มขึ้นจากการได้รับความนิยมและความสะดวกสบายในการเข้าถึง ทั้งในส่วนของผู้ชมชน ร้านค้า โรงงาน และออฟฟิศ ในส่วนของธุรกิจ Drop-off แบรินด์ "ชิปปัสโมล์" มีรายได้เติบโตต่อเนื่องจากความสามารถในการขยายสาขาได้อย่างก้าวกระโดดเป็น 4,640 สาขา โดยเพิ่มขึ้น 3,890 สาขา จากปีก่อนหน้าที่มีเพียง 750 สาขา และหากรวมพลัส เอกซ์เพรสจะมีสาขาทั้งหมด 5,984 สาขา

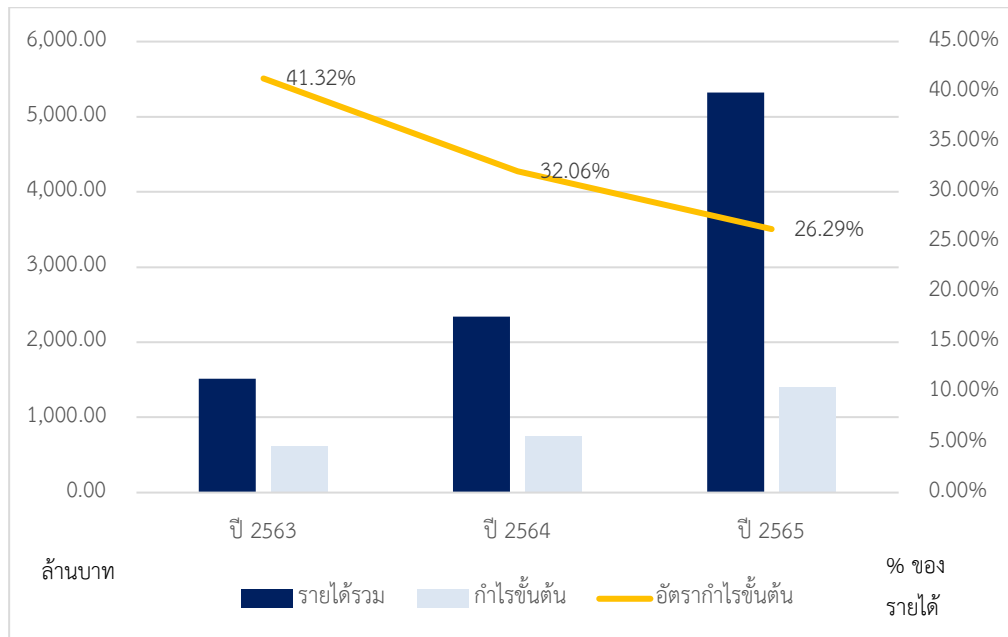
ในปี 2565 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการขายเท่ากับ 5,325.38 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าเป็นจำนวน 2,986.27 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเพิ่มขึ้นร้อยละ 127.67 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. รายได้จากการให้บริการงวด 12 เดือน ปี 2565 อยู่ที่ 2,007.4 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 815.8 ล้านบาท จากช่วงเดียวกันของปีก่อน คิดเป็นร้อยละ 68.5 ซึ่งเป็นผลมาจากรายได้ในส่วนของ SABUY SPEED ที่มีการเติบโตในทิศทางที่ก้าวกระโดด และมีการสร้างรายได้เพิ่มมากขึ้น โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 บริษัทฯ มีจุดให้บริการรับส่งพัสดุทั้งสิ้น 17,402 จุดทั่วประเทศผ่านแบรนด์ Shipsmile, The Letter Post, Point Express, Paypost, Plus Express และ Speedy Express ซึ่งทั้งหมดอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของบริษัท สบาย สปีด จำกัด โดยสิ้นปี 2564 มีจำนวนสาขา อยู่ที่ 4,936 สาขา เพิ่มขึ้นเกินกว่า 12,466 สาขา อีกทั้งยังมีการรับรู้รายได้ที่เพิ่มขึ้นจากธุรกิจ การจัดหาพนักงานและแรงงานจากบริษัท สบาย อลิอันซ์ จำกัด ซึ่งบริษัทเข้าลงทุนในไตรมาสที่ 2 และการรับรู้รายได้จากบริการระบบ CRM ของ BzB ซึ่ง SABUY ได้มีส่วนร่วมในการบริหารงานในไตรมาสที่ 4 สำหรับรายได้จากการให้บริการในไตรมาส 4/2565 เท่ากับ 702.8 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากช่วงเดียวกันของปีก่อนคิดเป็นร้อยละ 80.9

2. รายได้จากการขายงวด 12 เดือน ปี 2565 เท่ากับ 2,684.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 2,019.2 ล้านบาท จากช่วงเดียวกันของปีก่อน คิดเป็นร้อยละ 303.5 อันเป็นผลมาจากรายได้จากจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ ภายใต้บริษัท เวนดิง พลัส จำกัด เนื่องจากยอดขายของตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติที่เพิ่มขึ้น โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2565 บริษัทฯ มี จำนวนตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติกว่า 7,055 ตู้ โดยยังไม่รวมตู้ฟอร์ทเวนดิงและตู้จำหน่ายน้ำมัน โดยหากรวมแล้วกลุ่มบริษัทฯ จะมีจำนวนอยู่ที่ 10,929 ตู้ เพิ่มขึ้น 4,721 ตู้ จาก 6,208 ตู้ จากช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้า รวมถึงยอดการผลิต บัตรจาก PTECH ที่เติบโตอย่างก้าวกระโดดกว่า 110% เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้า และยอดขายสินค้าที่เพิ่มขึ้นของบริษัท สบาย มาร์เก็ต พลัส จำกัด นอกจากนี้ยังมีการรับรู้รายได้จากบริษัทที่เข้าลงทุนในปี 2565 ได้แก่รายได้จากการขายเครื่องกรองน้ำและอุปกรณ์ไฟฟ้าจาก TSR และยอดขายสินค้าจาก Platform Royalty Program and Privilege จาก BzB สำหรับรายได้จากการขายในไตรมาส 4/2565 เท่ากับ 1,588.8 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากช่วงเดียวกัน ของปีก่อนคิดเป็นร้อยละ 525.8
3. รายได้จากการให้บริการตามสัญญาและดอกเบี้ยรับ งวด 12 เดือน ปี 2565 เท่ากับ 361.9 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 92.1 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 34.1 จากช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้า อันเป็นผลเชิงบวกจากโครงการเยียวยาในช่วงไตรมาส 3 ของปี 2564 ทำให้การติดตามชำระหนี้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพในปี 2565 เพื่อรักษาคุณภาพสินทรัพย์การผ่อนชำระตู้เติมเงิน นอกจากนี้กลุ่มบริษัทฯ ยังมีการรับรู้รายได้ที่เพิ่มขึ้นจากดอกเบี้ยรับจากการให้สินเชื่อ และการขายเครื่อง กรองน้ำและอุปกรณ์ไฟฟ้าแบบผ่อนชำระจากการเข้าบริหารงานใน TSR จากการเข้าลงทุนในปี 2565 อีกด้วย รายได้จากการให้บริการตามสัญญาและดอกเบี้ยรับ ในช่วงไตรมาส 4 ปี 2565 เท่ากับ 114.0 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 42.2 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 58.8 จากช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้า รายได้รวมของบริษัทฯ ในไตรมาส 4 ปี 2565 สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2565 เท่ากับ 2,486.7 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 1,591.97 ล้านบาท หรือร้อยละ 177.9 จากช่วงเดียวกันของปีก่อน

อัตรากำไรขั้นต้น

แผนภูมิรายได้ กำไรขั้นต้น และอัตรากำไรขั้นต้นของบริษัทฯ ปี 2563 – 2565



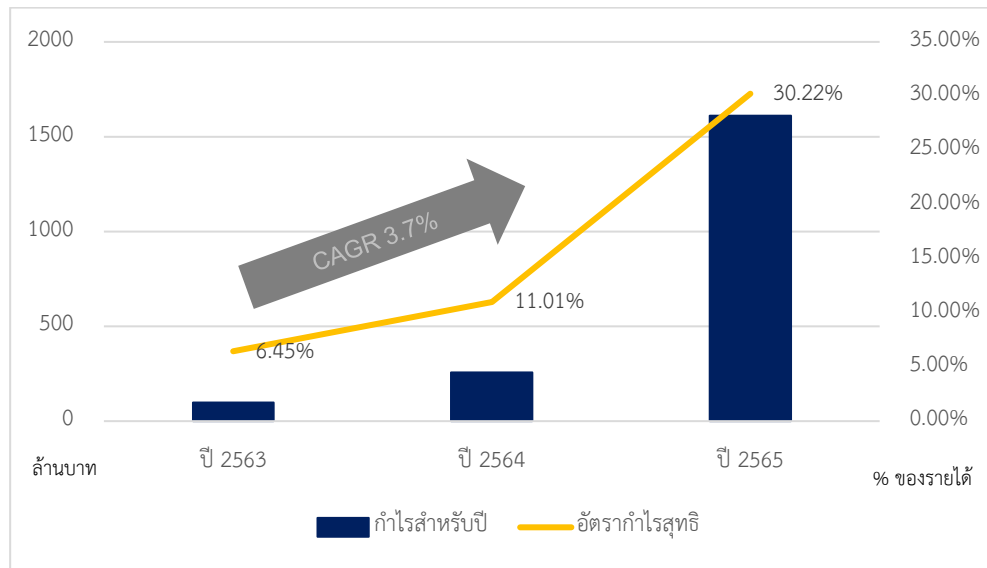
ในปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรขั้นต้น เท่ากับ 625.05 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ซึ่งเท่ากับ 513.19 ล้านบาท เป็นจำนวน 111.86 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 21.70 โดยมีสาเหตุหลักจากเพิ่มขึ้นของกำไรขั้นต้นจากรายได้จากการขาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นรายได้จากการขาย สินค้าผ่านตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติที่มีอัตราการทำการกำไรขั้นต้นสูง โดยในส่วนของอัตรากำไรขั้นต้นสำหรับงวด 12 เดือน ปี 2563 อยู่ที่ร้อยละ 42.79 เพิ่มขึ้นจากช่วงเดียวกันของปีก่อนที่อยู่ที่ร้อยละ 41.57

ในปี 2564 กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรขั้นต้น เท่ากับ 749.97 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าเป็นจำนวน 124.92 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 19.99 โดยมีสาเหตุหลักมาจากการรับรู้ค่าใช้จ่ายของบริษัท เอ.ที.พี.เฟรนด์ เซอร์วิส จำกัด (ชิปปัสโมล์) ซึ่งเป็นบริษัทให้บริการจัดรับส่งสินค้า และบริษัท Tech Plus ซึ่งเป็นผู้ผลิตบัตรเครดิต โดยทั้งสองบริษัทมีอัตรากำไรขั้นต้นที่น้อยกว่าธุรกิจเดิมของบริษัทฯ

ในปี 2565 กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรขั้นต้น เท่ากับ 1,400.2 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าเป็นจำนวน 650.2 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 86.7 โดยมีสาเหตุหลักมาจากการรับรู้รายได้ที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มบริษัทฯ ที่สามารถรักษาเสถียรภาพ ของฐานลูกค้าและผู้ใช้บริการได้เพิ่มขึ้น และบริษัทฯ ยังสามารถบริหารต้นทุนที่เกิดขึ้นได้ดีสอดคล้องกับ การขยายตัวของกลุ่มธุรกิจที่เพิ่มมากขึ้นในปี 2565 อย่างไรก็ตามอัตรากำไรขั้นต้นของบริษัทฯ ลดลง สาเหตุหลักมาจากกลุ่มธุรกิจจุดให้บริการรับส่งไปรษณีย์และพัสดุ ซึ่งมีการแข่งขันด้านราคาในตลาดอย่างสูง ทำให้บริษัทต้องปรับลดอัตรากำไรขั้นต้นเพื่อให้สามารถรักษาราคาฐานลูกค้าไว้ได้ รวมไปถึงการเข้าลงทุนในธุรกิจบริการจัดหาทรัพยากรบุคคลในปี 2565 ซึ่งเป็นธุรกิจที่มีอัตรากำไรขั้นต้นต่ำกว่าธุรกิจเดิมในปี 2564

อัตรากำไรสุทธิ

แผนภูมิกำไรสุทธิ และอัตรากำไรสุทธิของบริษัทฯ ปี 2563 – 2565



ในปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรสุทธิเท่ากับ 97.62 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2562 เป็นจำนวน 39.82 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 68.88 สอดคล้องกับกำไรขั้นต้นที่ปรับเพิ่มสูงขึ้น ประกอบกับการบริหารจัดการต้นทุนในส่วนค่าใช้จ่ายในการบริหาร ทำให้สามารถสร้างผลประกอบการได้ดี

ในปี 2564 กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรสุทธิเท่ากับ 257.53 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าเป็นจำนวน 159.90 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 163.80 สอดคล้องกับการรับรู้ส่วนแบ่งรายได้ และกำไรจากบริษัท เอ.ที.พี.เฟรนด์ เซอร์วิส จำกัด และบริษัท ทีบีเอสพี จำกัด (มหาชน) นับได้ว่าบริษัทได้ดำเนินธุรกิจตามแนวกลยุทธ์ที่วางไว้และสามารถสร้างผลกำไรที่แข็งแกร่งได้เป็นอย่างดี

ในปี 2565 กลุ่มบริษัทฯ มีกำไรสุทธิเท่ากับ 1,609.24 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้าเป็นจำนวน 1,351.71 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 524.88 สอดคล้องกับกำไรขั้นต้นที่ปรับเพิ่มสูงขึ้น รวมทั้งมีการเพิ่มขึ้นของผลกำไรจากการวัดมูลค่าเงินลงทุนในตราสารทุน

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

ณ สิ้นปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์รวมเท่ากับ 2,772.46 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก ณ สิ้นปี 2562 ซึ่งเท่ากับ 2,261.07 ล้านบาท เป็นจำนวน 511.39 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 22.62 โดยมีสาเหตุหลักมาจากการขยายการติดตั้งตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติที่เป็นทรัพย์สินหลักในการให้บริการของบริษัทฯ ในขณะเดียวกัน การบันทึกรายการตามมาตรฐานการรายงานทางการเงินเรื่องสัญญาเช่า (TFRS 16) ทำให้มีการบันทึกรายการสิทธิการเช่าจากสัญญาเช่าต่าง ๆ ซึ่งกระทบต่อทั้งสินทรัพย์และหนี้สินที่ปรับเพิ่มสูงขึ้น นอกจากนี้จากการที่บริษัทฯ ได้มีการระดมทุนผ่านการเสนอขายหุ้นสามัญต่อประชาชนทั่วไปเป็นครั้งแรก (IPO) ซึ่งทำให้บริษัทฯ ได้เงินมาจำนวนกว่า 292.54 ล้านบาท

ณ สิ้นปี 2564 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์รวมเท่ากับ 6,136.53 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก ณ สิ้นปี 2563 เป็นจำนวน 3,364.07 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 121.34 โดยมีสาเหตุหลักมาจากการขายตัวของธุรกิจในการเข้าลงทุนซื้อกิจการบริษัท Tech Plus และการขายสัดส่วนการถือหุ้นในบริษัท เอ.ที.พี.เฟรนด์ เซอร์วิส จำกัด (ชิปปัสไมล์)

ณ สิ้นปี 2565 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์รวมเพิ่มขึ้น 19,265.37 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 213.95 จาก ณ สิ้นปี 2564 โดยมีสาเหตุหลักมาจาก

1. รายการค่าความนิยมและสินทรัพย์ไม่มีตัวตน เพิ่มขึ้น 2,205.7 ล้านบาท จากการเข้าลงทุนซื้อธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ
2. การเข้าลงทุนในบริษัทร่วมและกิจการร่วมค้า เพิ่มขึ้น 2,753.0 ล้านบาท ส่วนใหญ่จากการลงทุนในบริษัท ดับเบิลเชเวน จำกัด และบริษัท แพลท ฟินเชิร์ฟ จำกัด
3. เข้าลงทุนเงินลงทุนในตราสารทุน เพิ่มขึ้น 3,228.8 ล้านบาท จากการเข้าลงทุน บริษัท แอ็ดวานซ์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) และ บริษัท นครหลวง แคปปิตอล จำกัด (มหาชน) 4. และสินทรัพย์อื่นๆที่เพิ่มขึ้นจากการรวมธุรกิจ

หนี้สิน

ณ สิ้นปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ มีหนี้สินรวมเท่ากับ 1,238.36 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก ณ สิ้นปี 2562 ซึ่งเท่ากับ 807.29 ล้านบาท เป็นจำนวน 431.07 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 53.40 โดยมีสาเหตุหลักจากการเพิ่มขึ้นของเงินกู้ยืมจากสถาบันการเงินระยะสั้นและระยะยาวเพื่อรองรับการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และรวมถึงผลกระทบจากการบันทึกบัญชีตามมาตรฐาน TFRS 16 เช่นเดียวกันกับการปรับเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์รวม

ณ สิ้นปี 2564 กลุ่มบริษัทฯ มีหนี้สินรวมเท่ากับ 2,748.62 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก ณ สิ้นปี 2563 เป็นจำนวน 1,510.26 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเพิ่มขึ้นร้อยละ 121.96 สาเหตุหลักมาจากหนี้สินในการเข้าไปลงทุนในบริษัท Tech Plus และการกู้ยืมเงินจากสถาบันการเงินเพื่อรองรับการขยายตัวของธุรกิจ

ณ สิ้นปี 2565 กลุ่มบริษัทฯ มีหนี้สินรวมเท่ากับ 7,315.89 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 4,567.27 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 166.17 จากวันที่ 31 ธันวาคม 2564 โดยที่สาเหตุหลักมาจากการเพิ่มขึ้นของการออกหุ้นกู้ เพื่อรองรับการขยายตัวของกลุ่มธุรกิจ และหนี้สินอื่นๆเพิ่มขึ้นจากการรวมธุรกิจ

ส่วนของผู้ถือหุ้น

ณ สิ้นปี 2563 กลุ่มบริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวมทั้งสิ้น 1,534.10 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก ณ สิ้นปี 2562 ซึ่งเท่ากับ 1,453.78 ล้านบาท เป็นจำนวน 80.32 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 5.52 ตามผลการดำเนินงานของบริษัทฯ ประกอบกับส่วนของผู้ถือหุ้นที่ปรับเพิ่มขึ้นจากการระดมทุนผ่าน IPO จำนวนกว่า 278.38 ล้านบาท อย่างไรก็ตามในช่วงปี 2563 ที่ผ่านมามีการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลก่อนที่จะเข้าตลาดจำนวนเท่ากับ 322.34 ล้านบาท ในช่วงเดือนกรกฎาคมและกันยายน 2563

ณ สิ้นปี 2564 กลุ่มบริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวมทั้งสิ้น 3,387.91 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจาก ณ สิ้นปี 2563 เป็นจำนวน 1,853.81 ล้านบาท หรือคิดเป็นอัตราการเติบโตร้อยละ 120.84 ตามผลการดำเนินงานของบริษัทฯ ประกอบกับส่วนของผู้ถือหุ้นที่ปรับเพิ่มขึ้นจากการเพิ่มทุนให้กับ บริษัท ที.เค.เอส เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) การใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญจากใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นของพนักงาน และส่วนทุนนอกเหนือการควบคุมของ บริษัท Tech Plus และ บริษัท เอ.ที.พี.เฟรนด์ เซอร์วิส จำกัด (ซิปส์ไมล์) ภาพรวมอุตสาหกรรมและแนวโน้มของธุรกิจ

ณ สิ้นปี 2565 กลุ่มบริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้นรวมทั้งสิ้น 11,949.48 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 8,561.57 ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 252.71 จาก วันที่ 31 ธันวาคม 2564 โดยมีสาเหตุหลักจาก

1. การออกหุ้นสามัญของบริษัทฯ เป็นสิ่งตอบแทนในการเข้าลงทุนจำนวนเงิน 4,533.4 ล้านบาท ได้แก่การเข้าลงทุนใน บริษัท TSR บริษัท AIT บริษัท DOU7 บริษัท NAKON และบริษัท iSoftel
2. การออกและเสนอขายหลักทรัพย์ต่อกรรมการหรือพนักงาน (ESOP 1 และ 2) และการออกใบสำคัญแสดงสิทธิ (SABUY-W1 และ W2) ให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิม และมีการใช้สิทธิ์แปลงสภาพ เพิ่มขึ้น 809.68 ล้านบาท
3. การเพิ่มขึ้นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมจากการรวมธุรกิจในปี 2565

10. ภาพรวมอุตสาหกรรมและแนวโน้มของธุรกิจ

1. ธุรกิจ Connex

ธุรกิจเครื่องกรองน้ำ

สำหรับอุตสาหกรรมเครื่องกรองน้ำในประเทศไทย ปี 2565 มีแนวโน้มการแข่งขันที่ค่อนข้างสูงขึ้นเนื่องจากมีผู้ประกอบการทั้งรายใหญ่และรายย่อยจากในประเทศและต่างประเทศที่เข้ามาแบ่งส่วนแบ่งในตลาดมากขึ้น สอดคล้องกับอัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้น้ำประปาในประเทศ โดยจากการประมาณการของบริษัทฯ ณ ปี 2565 อุตสาหกรรมเครื่องกรองน้ำในประเทศไทยมีมูลค่าตลาดกว่า 22,000 ล้านบาท และมีแนวโน้มที่จะเติบโต 7% ต่อปี TSR ถือเป็น 1 ใน 5 ของผู้ให้บริการรายใหญ่ในตลาดที่มีมูลค่ากว่า 1,700 ล้าน ซึ่งคิดเป็นส่วนแบ่งการตลาดที่ร้อยละ 8 จากเครื่องกรองน้ำกว่า 20 แบรินด์ นอกจากนี้แนวโน้มพฤติกรรมของผู้บริโภคที่หันมาใส่ใจในด้านสุขภาพมากขึ้น ยังคงเป็นปัจจัยบวกที่ส่งผลให้ความต้องการในตลาดเครื่องกรองน้ำสูงขึ้นอีกด้วย

ธุรกิจให้บริการจตุรัส-ส่งพัสดุสำหรับการขนส่ง

สำหรับตลาดรับ-ส่งพัสดุในประเทศไทยปี 2565 มีแนวโน้มเติบโตและขยายตัวอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกับการเติบโตของธุรกิจ E-commerce ที่เติบโตราว 46% มีมูลค่าราว 1.06 แสนล้านบาท และมีปริมาณขนส่งพัสดุเพิ่มขึ้นอย่างน้อย 7 ล้านชิ้นต่อวัน ดังนั้นธุรกิจให้บริการจตุรัส-ส่งพัสดุ ในปี 2565 บริษัทได้มีกลยุทธ์และแนวทางการปรับตัวให้เติบโตท่ามกลางการแข่งขันที่เข้มข้น โดย

- 1) การเป็นพันธมิตรหรือคู่ค้ากับ แพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ
- 2) การสร้างความแตกต่างแก่ลูกค้าเฉพาะกลุ่ม เพื่อสร้างจุดเด่นให้กับแบรนด์
- 3) การสร้างความร่วมมือระหว่างผู้ให้บริการขนส่งทั้งภาครัฐและเอกชน เช่น Triple I logistic, Kerry Express, CPlus Express, Quick Express, Paypost, Point Express, Letter, SPEEDY Express และอื่น ๆ

โดยจากกลยุทธ์ต่างๆที่บริษัทได้ลงมือทำ ก่อให้เกิดการเติบโตต่อบริษัทฯ เป็นอย่างมากและสะท้อนให้เห็นถึงโอกาสในการเติบโตที่ยังเปิดกว้างสำหรับบริษัทฯ

ธุรกิจด้านการจัดจำหน่ายสินค้าในลักษณะแบบเครือข่าย

บริษัทฯ ร่วมมือกับ Indeeem เพื่อดำเนินธุรกิจด้านการจัดจำหน่ายสินค้าในลักษณะแบบเครือข่าย (Multi-level Marketing หรือ "MLM") หรือ Network Marketing ที่ปัจจุบันมีฐานลูกค้าสมาชิกกว่า 100,000 ราย ด้วยการสร้างเครือข่ายช่องทางการขายร่วมกัน (Sales Shop Network เพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันให้กับกลุ่มบริษัทฯ

ธุรกิจร้านสะดวกซัก

สำหรับอุตสาหกรรมร้านสะดวกซักในประเทศไทย ปี 2565 มีแนวโน้มการแข่งขันที่ค่อนข้างต่ำและยังเป็นที่น่าจับตามองเนื่องจากเป็นธุรกิจที่มีโอกาสเติบโต มูลค่าของตลาดร้านสะดวกซักเพิ่มขึ้นจาก 7,000 ล้านบาท เป็น 10,000 ล้านบาทในปี 2565 โดยตลาดนี้มีผู้เข้าแข่งขันน้อยรายในประเทศเมื่อเทียบกับอัตราส่วนของจำนวนประชากร จากทั้งหมดประมาณ 3,500 สาขาทั่วประเทศ ปัจจุบันเป็นผู้ให้บริการ 3 รายใหญ่ในประเทศไทย ได้แก่ Alliance Laundry ของบริษัท อัลโลแอนด์ ลอนดรี ซิสเต็มส์ แอลแอลซี ประมาณ 1,000 สาขาซึ่งคิดเป็นประมาณร้อยละ 29 Otteri Wash & Dry ของบริษัท เค-เน็กซ์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด ประมาณ 600

สาขา ซึ่งคิดเป็นประมาณร้อยละ 17 และ LaundryBar ของ บริษัท ลอนดรีบาร์ (ประเทศไทย) จำกัด ประมาณ 300 สาขา ซึ่งคิดเป็นประมาณร้อยละ 9 ของจำนวนร้านสะดวกซื้อทั้งหมดในตลาด

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้บริการรายอื่นๆ ได้แก่ Washenjoy และอื่น ๆ โดยจุดเด่นของ LaundryBar เมื่อเทียบกับคู่แข่ง คือ การมีระบบจ่ายน้ำยาซักผ้า น้ำยาปรับผ้านุ่ม และน้ำยาฆ่าเชื้อสำหรับให้บริการ ตอบโจทย์เรื่องความสะดวกเรื่องความสะดวกและสุขอนามัย และยังมีการพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่ลูกค้าสามารถเติม และจ่ายเงินเพื่อซักผ้าผ่านช่องทางออนไลน์ ช่วยลดการสัมผัสได้อีกด้วย ปัจจุบัน LaundryBar เป็นผู้ให้บริการอันดับ 1 ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นอกจากนี้บริษัทยังได้มีการลงทุนในธุรกิจบริการเครื่องซัก และ อบผ้าอัตโนมัติด้วยระบบหยอดเหรียญ ที่ดำเนินการภายใต้เครื่องหมายการค้า "SABUY WASH" เพิ่มเติมเพื่อสนับสนุนธุรกิจร้านสะดวกซื้อใน Ecosystem ของบริษัทฯ อีกด้วย

ธุรกิจ Smart Locker

สำหรับอุตสาหกรรมธุรกิจ Smart Locker ในประเทศไทย ปี 2565 ปัจจุบันยังมีผู้ให้บริการน้อยราย ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้นำในธุรกิจ Smart Locker และได้ลงทุนใน LOXBOX, LOXSB, และ ACH59 โดยปัจจุบันมีตู้ Smart locker มากกว่า 40 สถานที่ ตั้งอยู่ภายในสถานีรถไฟฟ้า BTS และ MRT รวมไปถึง สนามบิน ห้างสรรพสินค้า มหาวิทยาลัย เป็นต้น ปัจจุบันมีจำนวนฐานลูกค้าลงทะเบียนใช้งานกว่า 700,000 ราย ในการดำเนินธุรกิจ Smart Locker

ธุรกิจระบบจัดการที่จอดรถ

สำหรับอุตสาหกรรมธุรกิจที่ระบบจัดการที่จอดรถผ่านระบบคลาวด์ในประเทศไทย ปี 2565 ปัจจุบันยังมีผู้ให้บริการน้อยราย โดยมี BPARK ดำเนินธุรกิจเป็นผู้นำด้านระบบจัดการที่จอดรถผ่านระบบคลาวด์ในปัจจุบันที่เชื่อมโยงผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการที่จอดรถเข้าด้วยกัน โดยมีจุดเด่นคือ การใช้ระบบ ALPR (Auto license plate recognition) ที่สามารถอ่านป้ายทะเบียนรถอย่างแม่นยำ เชื่อมต่อกับไม้ม้วนที่เปิดปิดแบบอัตโนมัติ ทำให้การจัดการสมาชิกผู้ใช้งานเป็นประจำเป็นไปอย่างสะดวกสบาย และมีฟีเจอร์ (Feature) จองที่จอดรถล่วงหน้าก่อนเข้าใช้บริการ รองรับการชำระค่าบริการแบบไร้เงินสด เช่น QR Code รวมไปถึง สามารถเข้าถึงข้อมูลการใช้บริการของลูกค้าที่ถูกจัดเก็บไว้บน Cloud เพื่อนำไปวิเคราะห์หารูปแบบพฤติกรรมในการเข้าใช้บริการต่าง ๆ เพื่อต่อยอดทางธุรกิจ และสร้างโอกาสให้บริษัทฯ สามารถเข้าถึงและตอบโต้ผู้บริโภคในพื้นที่เขตเศรษฐกิจได้มากยิ่งขึ้น

ธุรกิจสื่อโฆษณา สื่อการตลาด ประชาสัมพันธ์

สำหรับอุตสาหกรรมธุรกิจสื่อโฆษณา สื่อการตลาดประชาสัมพันธ์ ในปี 2565 เนื่องจากการเข้ามาของผู้ประกอบการรายใหม่ (Threat of New Entrances) ค่อนข้างต่ำ ปัจจุบันจึงมีผู้ให้บริการน้อยราย โดยในส่วนของอุตสาหกรรมธุรกิจนี้ กลุ่มบริษัทฯ และ บริษัท เทโร เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน) หนึ่งในธุรกิจสื่อขนาดใหญ่ที่ครอบคลุมสื่อหลากหลายด้าน ได้ร่วมกันจัดตั้งบริษัท TRSB เพื่อก่อให้เกิด Business Synergy ในการนำจุดแข็งของพันธมิตรมาร่วมสร้างธุรกิจใหม่ รวมไปถึงการขายสื่อโฆษณา ตลอดจนการขายและบริหารตัวภาพยนต์/บัตรคอนเสิร์ต ที่สามารถใช้ผ่านช่องทางต่างๆ ใน Ecosystem ของบริษัทฯ เช่น การเปิดช่องทางการขายบัตรคอนเสิร์ตในจุดร้านไปรษณีย์เอกชนภายในกลุ่มของ SPEED นอกจากนี้การร่วมมือกันของทั้งสองบริษัทยังช่วยสนับสนุน SABUY Ecosystem เพิ่มจุดดึงดูดขายสินค้าอัตโนมัติเพื่อให้บริการในเทศกาลดนตรีระดับโลกโดยรวมเข้ากับ Media & Sponsorship Package ของบริษัท และยังครอบคลุมไปถึง การบริหารจัดการลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูน และศิลปิน เพื่อจัดทำผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มสำหรับตู้ขายสินค้าอัตโนมัติของทางกลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย

2. ธุรกิจ Enterprise & Life

ธุรกิจผลิตภัตตราพลาสติก

สำหรับในธุรกิจผลิตภัตตราพลาสติก การตลาดและการแข่งขันภาพรวมสำหรับปี 2565 มีแนวโน้มฟื้นตัว หลังจากการหดตัวจากสถานการณ์โรคระบาด สอดคล้องกับทิศทางเศรษฐกิจที่มีการใช้และผลิตภัตตราพลาสติกมากขึ้น ส่งผลให้ภาวะทางการตลาดของอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ป้องกันการปลอมแปลงมีแนวโน้มที่จะฟื้นตัวขึ้น เพื่อยกระดับศักยภาพในการแข่งขัน บริษัทจึงได้มีการลงทุนวิจัยและพัฒนาต่อยอดธุรกิจใหม่อย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นรากฐานที่สำคัญสำหรับแผนการขยายธุรกิจใน Ecosystem ของบริษัท และเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าได้อย่างครบวงจรมากขึ้นในอนาคต

ธุรกิจตู้ขายสินค้าอัตโนมัติ

สำหรับอุตสาหกรรมตู้ขายสินค้าอัตโนมัติ (Vending Machine) ในประเทศไทยปี 2565 มีมูลค่าประมาณ 3,000 ล้านบาท ต่อปี ถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีโอกาสเติบโตได้อย่างต่อเนื่องเมื่อเทียบกับจำนวนประชากรในประเทศไทย โดยจากแบรนด์ตู้ขายสินค้าอัตโนมัติกว่า 10 แบรนด์ ปัจจุบันจะเป็นของผู้ให้บริการ 2 รายใหญ่ ได้แก่ SUN Vending ของบริษัท ชันเวนดิง เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) และ Vending Plus ของบริษัท เวนด์ พลัส จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทย่อยของกลุ่มบริษัทตามด้วยผู้ให้บริการรายอื่นๆ ได้แก่ TG Vending ของบริษัท ที.จี. เวนด์ แอนด์ โซลูชัน อินดัสทรีส์ จำกัด และอื่นๆ

แนวโน้มการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงปี 2565 มาจากปัจจัยหลัก 3 ปัจจัยได้แก่

- 1) พัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ สำหรับตู้ขายสินค้าอัตโนมัติ เช่น การชำระเงินแบบใหม่ที่มีความสะดวกรวดเร็วอย่าง QR Code Payment หรือเทคโนโลยีการเก็บรักษาสินค้าภายในตู้
- 2) ตัวผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่มีความแปลกใหม่และหลากหลาย เพื่อที่จะสามารถแข่งขันกับธุรกิจค้าปลีก โดยเฉพาะ 7-Eleven ที่มีการขยายสาขาเพิ่มมากขึ้น
- 3) การสร้างภาพลักษณ์ตู้ขายสินค้าที่มีความทันสมัย สะอาด และอยู่ในบริเวณที่เข้าถึงผู้บริโภคได้ง่าย เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถใช้บริการได้อย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น โดยบริษัทฯ ได้มีการขยายสาขาในพื้นที่ ปิดหรือ Captive Area เช่น สำนักงานออฟฟิศ หรือ โรงงาน มากกว่าพื้นที่สาธารณะอื่นๆ

ธุรกิจระบบศูนย์อาหาร และ ระบบ POS

สำหรับอุตสาหกรรมธุรกิจระบบศูนย์อาหาร และระบบ POS ในประเทศไทย ปี 2565 ปัจจุบันยังมีผู้ให้บริการน้อยราย ซึ่งมีผู้ให้บริการศูนย์อาหารใหญ่ 2 ราย ได้แก่ SABUY solutions ของบริษัทฯ ซึ่งเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมนี้ และ CODE CONNEXT โดยธุรกิจระบบศูนย์อาหาร ลูกค้าที่ใช้บริการระบบศูนย์อาหารส่วนใหญ่คือห้างสรรพสินค้า เช่น โลตัส ท็อปส์ โรบินสัน และกลุ่มเซ็นทรัล อีกทั้งกลุ่มธุรกิจอื่น เช่น มหาวิทยาลัย โรงพยาบาล โรงงาน เป็นต้น

ในส่วนของธุรกิจ Point of Sale (POS) กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้ง SBPOS โดยมีการจัดโครงสร้างแยกตัวออกมาจากทาง SBS อีกทั้งยังมีการเข้าซื้อหุ้นสามัญของ CSI ซึ่งมีประสบการณ์ในระบบ POS มามากกว่า 20 ปี และลงทุน IFGM ซึ่งประกอบธุรกิจเป็นผู้พัฒนาและให้บริการระบบบริหารจัดการร้านอาหารอย่างมืออาชีพ ซึ่งจะเป็นการช่วยเพิ่มฐานลูกค้าใน Ecosystem ของบริษัทฯ มาก

ขึ้น และสามารถเพิ่มขีดความสามารถและต่อยอดธุรกิจ POS ได้อย่างแข็งแกร่ง นอกจากนี้บริษัทฯ ยังนำระบบ CRM และ Loyalty Program มาใช้และสามารถเชื่อมโยงนำไปพัฒนาต่อยอดสนับสนุน SABUY Ecosystem ได้อีกด้วย

ธุรกิจการให้บริการระบบงานบริหารทรัพยากรมนุษย์ (HR Management)

อุตสาหกรรมธุรกิจการให้บริการระบบงานบริหารทรัพยากรมนุษย์ (HR Management) ในประเทศไทย ปี 2565 ถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันค่อนข้างสูง ซึ่งมีธุรกิจหลายรายที่เข้ามาดำเนินธุรกิจในตลาด โดยเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน กลุ่มบริษัทฯ ได้มีการลงทุนใน SBALN, SKV, SKH, SBMHR และ KEEN เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการระบบงานบริหารทรัพยากรมนุษย์ (HR Management) โดยกลุ่มบริษัท ฯ เป็นผู้ให้บริการด้านการจัดการทรัพยากรบุคคลแบบครบวงจรเพื่อเพิ่มความสามารถการแข่งขันให้กับพันธมิตร คู่ค้า และยังเป็นการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย

ธุรกิจ Fulfillment Service

อุตสาหกรรมในธุรกิจ Fulfillment Service มีแนวโน้มเติบโตขึ้นสอดคล้องกับมูลค่าของตลาดซื้อขายสินค้าออนไลน์ที่มีจำนวนเพิ่มสูงขึ้น กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้ง SBFFM เพื่อดำเนินธุรกิจในการลงทุนในบริษัทด้าน Fulfillment Service ได้แก่ การให้เช่าคลังสินค้า พร้อมบริการจัดส่ง ซึ่งเหมาะกับธุรกิจการค้าขายออนไลน์ หรือธุรกิจ E-Commerce และรองรับการลงทุนหรือร่วมทุนจากพันธมิตรที่ สนใจในอนาคต

ธุรกิจศูนย์ให้บริการทางโทรศัพท์ และ call center

อุตสาหกรรมธุรกิจศูนย์ให้บริการทางโทรศัพท์ และ call center ในประเทศไทย ภาพรวมจากปี 2565 ถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันค่อนข้างสูง โดยมีธุรกิจหลายรายที่เข้ามาดำเนินธุรกิจในตลาด แต่อย่างไรก็ตาม บริษัทเห็นว่าการลงทุนใน ISOFT จะทำให้เพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัท ฯ และประสิทธิภาพในการทำงาน รวมไปถึงลดค่าใช้จ่ายด้าน call center ได้มากขึ้น เช่น การรับข้อร้องเรียนของผู้ใช้บริการ การเรียกเก็บชำระหนี้ รวมไปถึง การให้บริการข้อมูลแก่ลูกค้า และ ความต้องการในด้าน call center ที่เพิ่มสูงขึ้น รวมไปถึงสนับสนุน การสื่อสาร ธุรกิจทางการเงิน ประกันภัย สินเชื่อ การติดตามชำระหนี้ เป็นต้น ดังนั้นบริษัทฯ จึงเล็งเห็นว่า การลงทุนในธุรกิจนี้จะช่วยเสริมความสามารถในการแข่งขันในตลาดให้แก่กลุ่มบริษัทฯ และ พันธมิตรได้เป็นอย่างดี

ธุรกิจด้านการออกแบบพัฒนา Platform Loyalty Program

อุตสาหกรรมธุรกิจด้านการออกแบบพัฒนา Platform Loyalty Program การจัดหา Privileges ระบบ E-Commerce และการบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้าแบบดิจิทัลครบวงจร ปัจจุบัน BZB มีส่วนแบ่งการตลาดในประเทศกว่าร้อยละ 90 และมีการขยายตลาดไปยังประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคอีก 7 ประเทศ ได้แก่ ประเทศลาว มาเลเซีย อินโดนีเซีย พม่า ฟิลิปปินส์ เวียดนามและสิงคโปร์ โดยที่การให้บริการของ BZB จะมีตั้งแต่การออกแบบพัฒนาระบบรักษาฐานข้อมูลลูกค้าผ่าน LINE Application, Website, POS การสร้างระบบดูแลด้าน E-Commerce การวิเคราะห์ข้อมูล Big Data การทำ Marketing activation ไปจนถึงการเชื่อมต่อบริการชำระเงินเพื่อสร้างประสบการณ์แบบไร้รอยต่อสำหรับลูกค้าทั้งรายใหญ่และรายย่อย ทั้งนี้ บริษัทฯ ต้องการนำจุดแข็งของ BZB มาใช้ในการขยายช่องทางในการนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการของบริษัทฯ ผ่านผู้ให้บริการ E-Commerce Enabler ครบวงจรและมีฐานลูกค้ามากเป็นอันดับหนึ่งของประเทศและสามารถขยายบริการต่อไปยังประเทศต่างๆ ในภูมิภาค เพื่อก่อให้เกิด การผนึกกำลัง (Synergy) ในธุรกิจ E-Commerce และบริการชำระเงินเข้าสู่ Ecosystem ของกลุ่มบริษัทฯ

3. ธุรกิจ Payments & Wallet

ตลาดตู้เติมเงินในปี 2565 เป็นตลาดที่มีการแข่งขันที่ค่อนข้างสูง โดยมีผู้ให้บริการ 2 รายใหญ่ ได้แก่ บุญเติม (Boonterm) ของบริษัท ฟอर्थ สมาร์ท เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) และเติมสบายพลัส ของบริษัทฯ นอกจากนี้ยังมีผู้ให้บริการรายอื่นๆ ได้แก่ ซิงเกอร์ (Singer) และกระปุกท็อปอัพ (Kapook Topup) เป็นต้น

โดย SABUY จับมือ FSMART ใช้ประโยชน์จากข้อดีของทั้งสองบริษัทในการส่งเสริมผลิตภัณฑ์และบริการอื่นๆ เช่น ธุรกิจทางการเงิน e-Wallet ตู้เอทีเอ็มขนาดเล็ก ตู้จำหน่ายและบำรุงรักษา ตู้จำหน่ายน้ำมันอัตโนมัติและสถานีชาร์จ EV ระบบการจัดการศูนย์อาหาร และธุรกิจนายหน้าประกันภัย และสินเชื่อ ความร่วมมือครั้งนี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของทั้ง SABUY และ FSMART โดยจะมีตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติมากกว่า 10,000 เครื่อง เครื่องเติมเงิน 200,000 เครื่อง และศูนย์อาหารกว่า 240 แห่งทั่วประเทศ กลุ่มผู้บริโภครวมกันจะช่วยให้ SABUY สามารถขยายฐานลูกค้าจาก FSMART และปรับปรุง Ecosystem ของ SABUY ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

อีกทั้งบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) ซื้อหุ้นของ PFS มาร่วมสร้างการลงทุนและสร้างรายได้จากการติดตั้งและค่าธรรมเนียมจากการให้บริการเครื่องกดเงินสด โดย PFS จะได้รับสัญญาว่าจ้างให้เป็นผู้ให้บริการตู้กดเงินสดกับ บริษัท เคาน์เตอร์ เซอร์วิส จำกัด จำนวน 10,000 ตู้ เป็นระยะเวลา 10 ปี โดยจะติดตั้งหน้าร้านสะดวกซื้อ 7-11 ทั้งซึ่งจะช่วยขยายฐานลูกค้า และเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคทั่วประเทศได้มากขึ้น ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ได้มีการติดตั้งไปแล้วในร้านสะดวกซื้อ 7-11 ใน 3 สาขานำร่อง คือ 1.สาขาม.กิตติชัย 3 หองจอก กรุงเทพมหานคร 2.สาขามิตรประชา 2 ปากเกร็ด นนทบุรี และ 3.สาขาลาดคุณนาย กระทุ่มแบน สมุทรสาคร และกลุ่มบริษัทฯ ยังได้รับอนุมัติจากธนาคารแห่งประเทศไทยให้ติดตั้งเพิ่มได้อีก 497 ตู้ โดยจะเริ่มติดตั้งได้ตั้งแต่ เมษายน 2566 เป็นต้นไป

4. ธุรกิจ Financial Inclusion

ในธุรกิจสินเชื่อความต้องการยังเติบโตอย่างต่อเนื่อง ทั้งในธุรกิจขนาดใหญ่และ SMEs เพื่อใช้เป็นเงินทุนหมุนเวียนและเพื่อการส่งออกต่างๆ เนื่องจากภาคธุรกิจเริ่มกลับมาดำเนินธุรกิจตามปกติภายหลังการแพร่ระบาดของ COVID-19 ภายในประเทศ เหตุนี้เศรษฐกิจและเงินหมุนภายในประเทศ จึงเริ่มสะพัด ในธุรกิจรายใหญ่และย่อยจึงมีความต้องการสินเชื่อเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับความต้องการสินเชื่อในระดับครัวเรือนเพิ่มขึ้น หลังการคลายตัวของสถานการณ์การระบาด โดยสำหรับปี 2565 มีการคาดการณ์แนวโน้มว่าความต้องการสินเชื่อภาคครัวเรือนทุกหมวดจะมีเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากความเชื่อมั่นของผู้บริโภคปรับตัวดีขึ้นหลังจากการผ่อนคลายมาตรการของทางภาครัฐในสถานการณ์โรคระบาดภายในประเทศในส่วนของธุรกิจประกันภัยในช่วงปี 2565 ภายหลังการระบาดของโควิด-19 ข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการกำกับส่งเสริมการประกอบธุรกิจประกันภัย (คปภ.) คาดการณ์ธุรกิจประกันภัยในปี 2565 มีแนวโน้มที่ดีขึ้นเมื่อเทียบกับปี 2564 ทั้งนี้ยอดประกันสุขภาพยังสามารถเติบโตได้ดี อีกทั้งคนไทยยังให้ความสำคัญในการทำประกันภัยเพื่อเป็นเครื่องมือบริหารความเสี่ยงมากขึ้นภายหลังเหตุการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 โดยธุรกิจประกันภัยไทยยังคงมีความแข็งแกร่งและมีความพร้อมที่จะเป็นเครื่องมือในการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพของประชาชนในสถานการณ์ปัจจุบัน นอกจากนี้เพื่อส่งเสริมระบบนิเวศทางธุรกิจของบริษัทฯ (Ecosystem) ให้มีสินค้าและบริการในกลุ่มการให้บริการทางการเงินเพิ่มมากขึ้น กลุ่มบริษัทฯ ได้ลงทุนใน OCAP, CARFIN, NAKON, LOVLS และ TSRL เพื่อเพิ่มฐานลูกค้าสินเชื่อให้แก่ SBCAP และต่อยอดฐานลูกค้าประกันรถยนต์ ให้แก่ SBMX อีกด้วย

5. ธุรกิจ InnoTainment

ธุรกิจโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี

อุตสาหกรรมโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีและดิจิทัล ปัจจุบันมีแนวโน้มเติบโตเร็ว เฉลี่ยร้อยละ 20 ต่อปี ภายในประเทศ และคาดว่าจะโตอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังเป็นอุตสาหกรรมที่มีผู้ให้บริการน้อยราย เนื่องจาก เป็นอุตสาหกรรมใหม่ที่ต้องการเงินลงทุนเริ่มต้น รวมไปถึง มีการใช้องค์ความรู้ในด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม และระบบ Cloud ที่ซับซ้อน จึงเป็นโอกาสดีที่ บริษัท จะเริ่มเข้าลงทุนในอุตสาหกรรมดังกล่าวเพื่อใช้ต่อยอดภายใน Ecosystem ของบริษัท พันมิตร และ กลุ่มลูกค้า โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้ง SBINFR เพื่อศึกษาและลงทุนในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี (IT Infrastructure) เช่น Data Center และ/หรือ Cloud Services

อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ ได้เข้าลงทุนใน AIT และ KUMO ซึ่งดำเนินธุรกิจ Cloud System and Data Center Services โปรแกรมระบบปฏิบัติการต่าง ซึ่งสามารถที่จะช่วยต่อยอดหรือ สร้างความแข็งแกร่งให้กับกลุ่มธุรกิจของ SABUY และพันธมิตร ทั้งในด้านของ 6 ธุรกิจหลัก ระบบธุรกิจขายตรงระบบการบริหารจัดการสินทรัพย์ (Asset Management) และระบบการติดตามหนี้ ได้อีกด้วย

ธุรกิจความบันเทิงและสื่อโฆษณาดิจิทัล

ในปี 2565 ตลาดธุรกิจความบันเทิงและสื่อโฆษณาดิจิทัลในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้น โดยจะมีการเติบโตเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 20 ต่อปี เนื่องจากการเติบโตของอุตสาหกรรมดิจิทัล การเข้าถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และ โซเชียลมีเดีย ที่เพิ่มมากขึ้นของประชากร ที่มีแนวโน้มเติบโตมากขึ้น กลุ่มบริษัทฯ เล็งเห็นถึงโอกาสการทำธุรกิจในจุดนี้จึงได้ลงทุนใน OOPS, REDH, RS ดำเนินธุรกิจพาณิชย์ คอนเทนต์ และความบันเทิงจำหน่ายสินค้า อีกทั้งยังมีระบบวิเคราะห์ข้อมูลลูกค้า และระบบเทเลมาร์เก็ตติ้ง รวมไปถึง AS ที่ดำเนินธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ ให้บริการเล่นเกมหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ต

ธุรกิจทรัพย์สินดิจิทัล

ธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset) ณ ปัจจุบันสินทรัพย์ดิจิทัลที่ใหม่และได้รับการยอมรับจากทั่วโลก และในประเทศไทยมีศูนย์ซื้อ-ขายสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset Exchange) ที่ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (กลต.) เช่น BITAZZA, และ BITKUB ดังนั้นบริษัทฯ จึงมองเห็นโอกาสในการเข้าลงทุนในSBDIG และเพื่อเป็นการเสริมสร้าง Business Synergy และ Ecosystem ของบริษัทฯ โดย บริษัทฯ ได้เปิดตัวเหรียญ 2 เหรียญ ในงาน Money Expo Bangkok 2565 คือ SPEEDKUB ซึ่งจะเป็นเหรียญสำหรับ Drop-off & e-Commerce CRM Token โดยเหรียญดังกล่าวสามารถใช้เพื่อแลกส่วนลดในการชำระค่าบริการรับส่งสินค้าและการใช้เป็นส่วนลดสำหรับซื้อสินค้าและบริการของพันธมิตรใน ecosystem ของ SABUY ขณะที่เหรียญ FIT TOKEN จะเป็นเหรียญในรูปแบบ Health and Wellness Community ภายใต้แนวคิด Fit to Earn ซึ่งสามารถใช้ซื้อสินค้าและบริการภายใน ecosystem ของ SABUYเช่น การซื้อสินค้าในตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติของทางบริษัทฯ เป็นต้น

6. ธุรกิจ Venture

ประกอบธุรกิจเกี่ยวกับลงทุนในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม รวมไปถึงช่วยเสริมสร้างศักยภาพในด้านการแข่งขันในเชิงนวัตกรรม และ เทคโนโลยีให้แก่บริษัทใน Ecosystem ของ SABUY โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้จัดตั้ง SBACC เพื่อเริ่มดำเนินการในธุรกิจ

ข้างต้น ซึ่งจะเป็นการขยายการลงทุนของกลุ่มบริษัทและเพิ่มศักยภาพสินค้าและบริการ อีกทั้งยังเป็นการช่วยสร้างความแข็งแกร่งของ ecosystem ของบริษัทฯ และพันธมิตร อีกด้วย