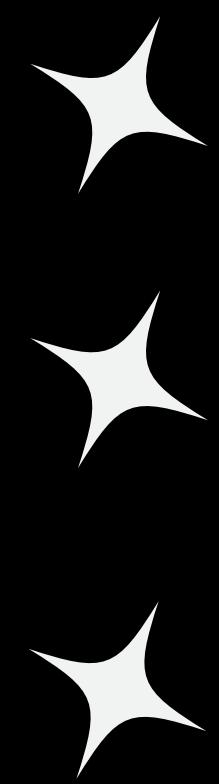
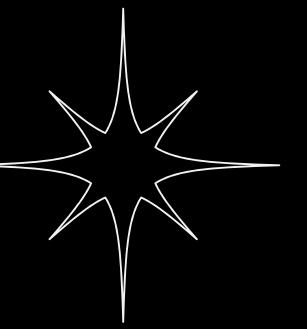


BLAME



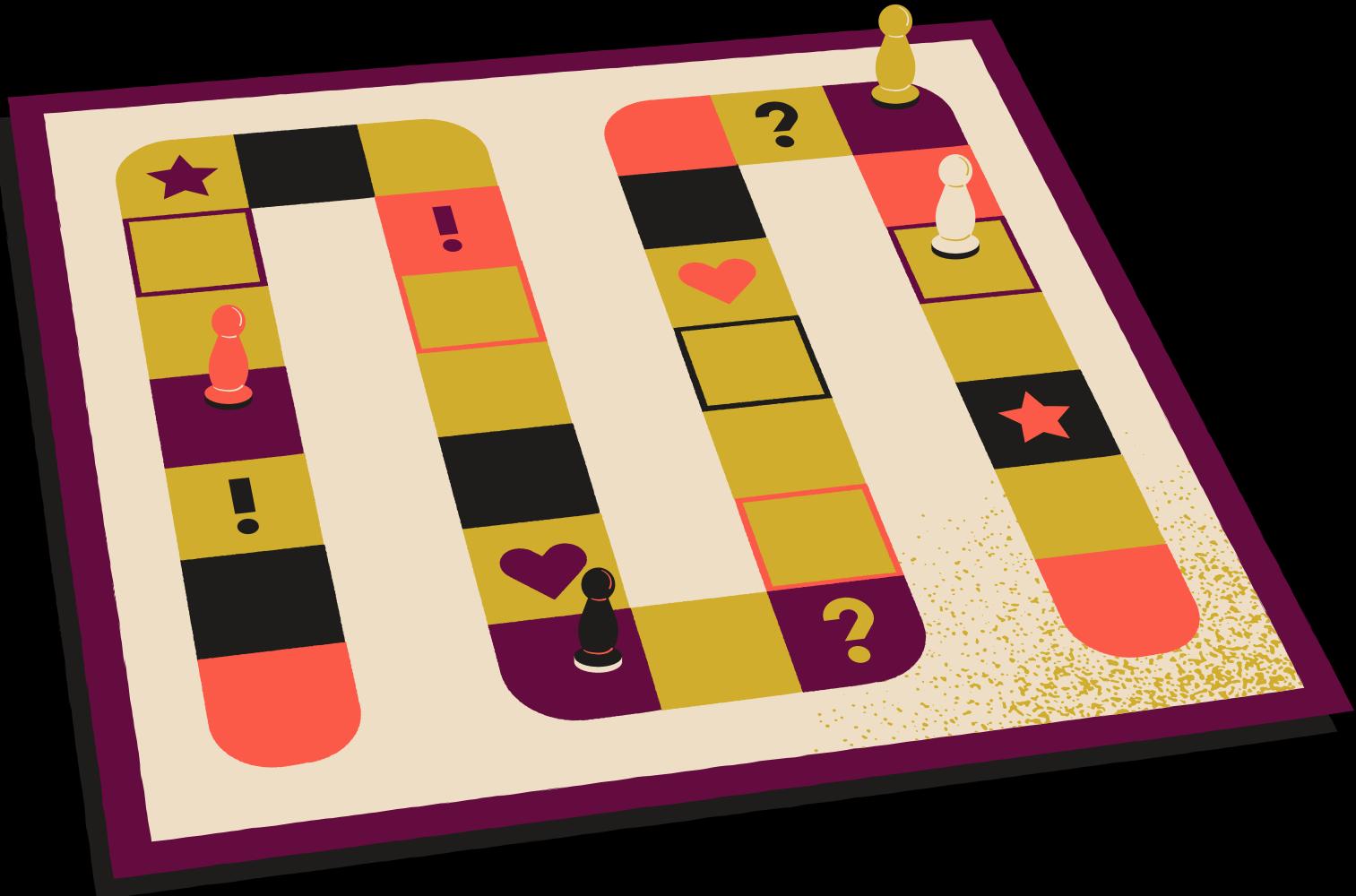
BEFORE



สร้างมูลค่าได้ครึ่งเดียว

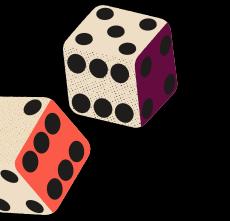
บอร์ดเกมราคาสูง

เข้าถึงได้ยาก





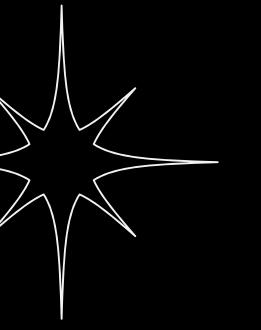
AFTER



บอร์ดเกมออนไลน์ราคาที่จับต้องได้
ทำเงินได้เรื่อยๆ
เจาะตลาดได้ง่าย



BRIDGE



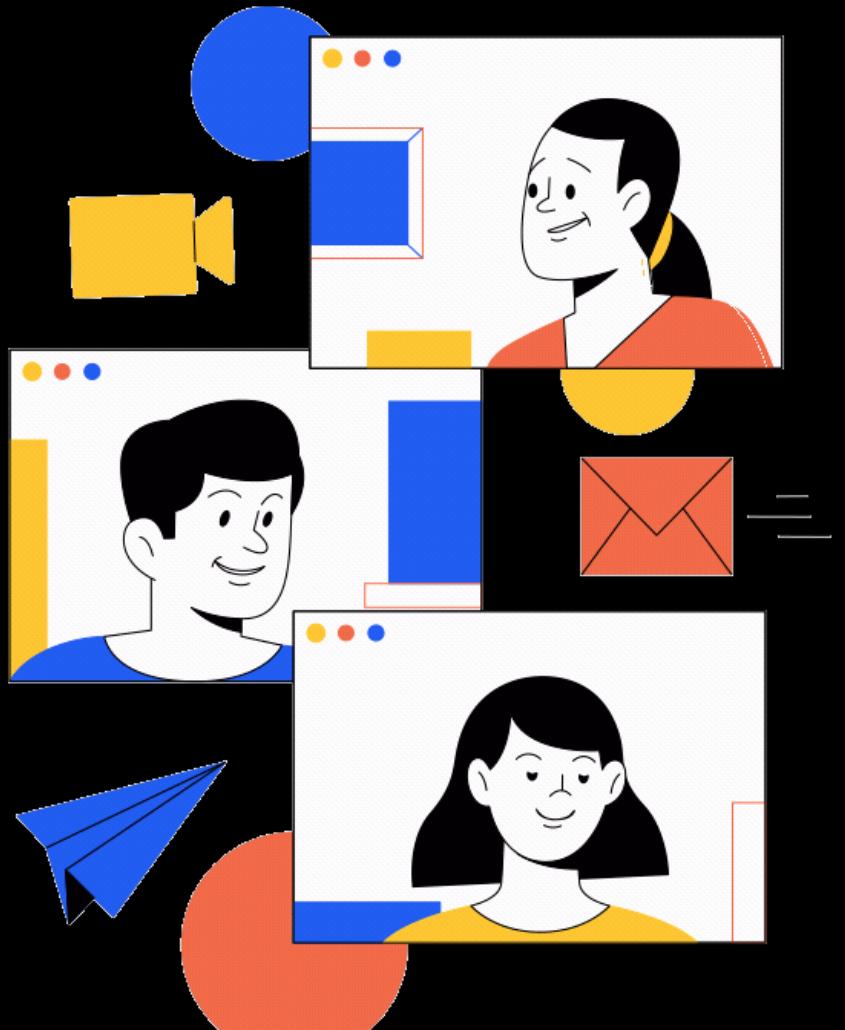
MACHINE LEARNING

- RATING AND POPULARITY

“ นำสิ่งที่ได้มาปรับใช้ พัฒนาสร้างมูลค่า เป็นบอร์ดเกมในรูปแบบออนไลน์ ”



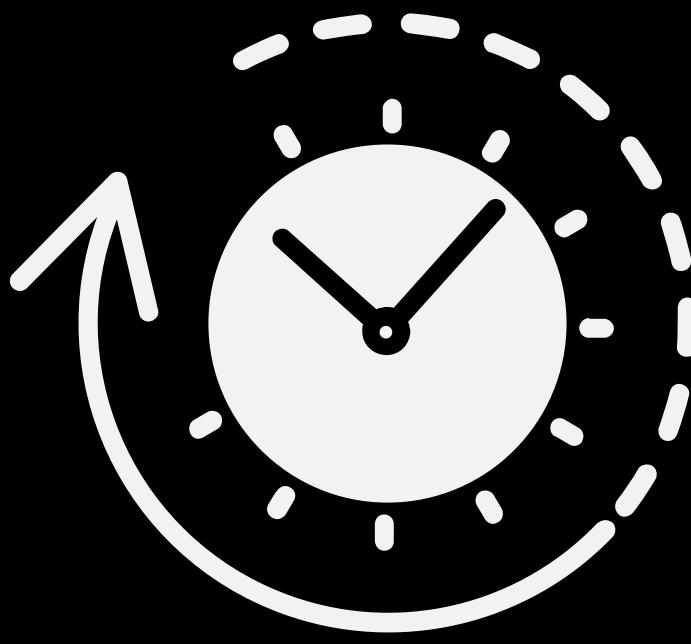
SOLUTION



GAME ONLINE



MIN PLAYER : 2
MAX PLAYER : 5



TIME AVG
70 MIN

SOLUTION



CATEGORY

- CARD GAME
- FIGHTING
- FANTASY

ARTIST

KLEMENS FRANZ

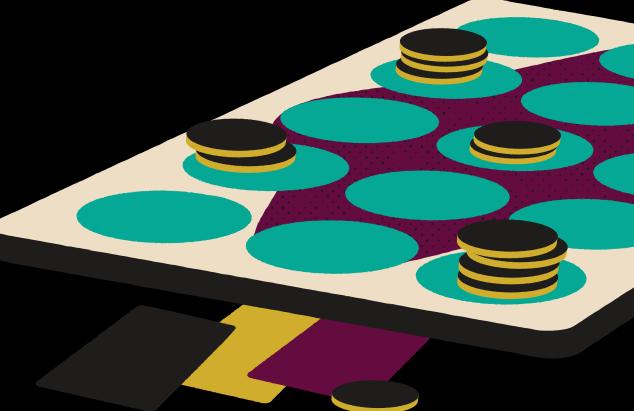


MECHANIC

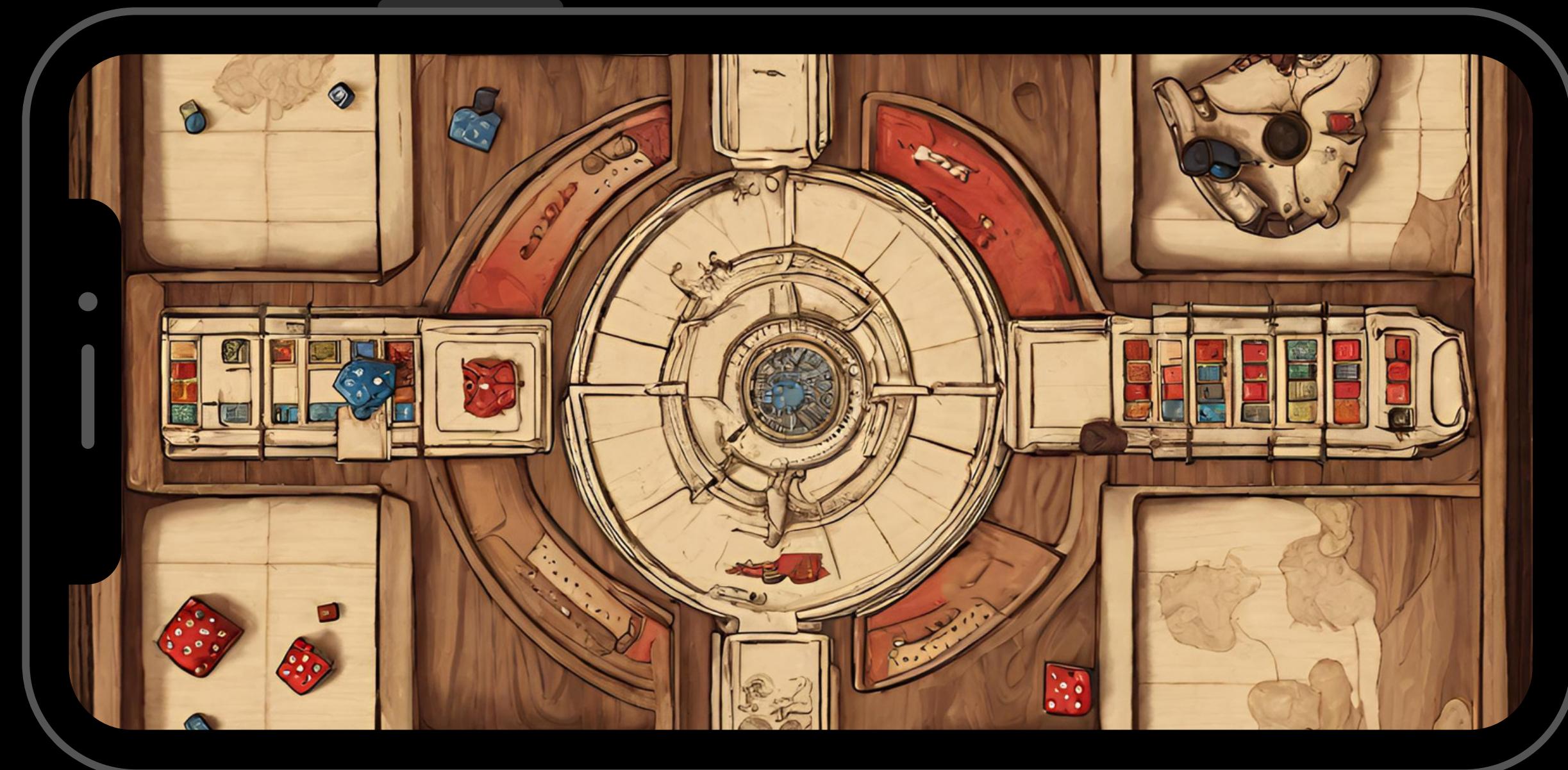
- HAND MANAGEMENT
- AREA CONTROL
- DICE ROLLING

DESIGNER

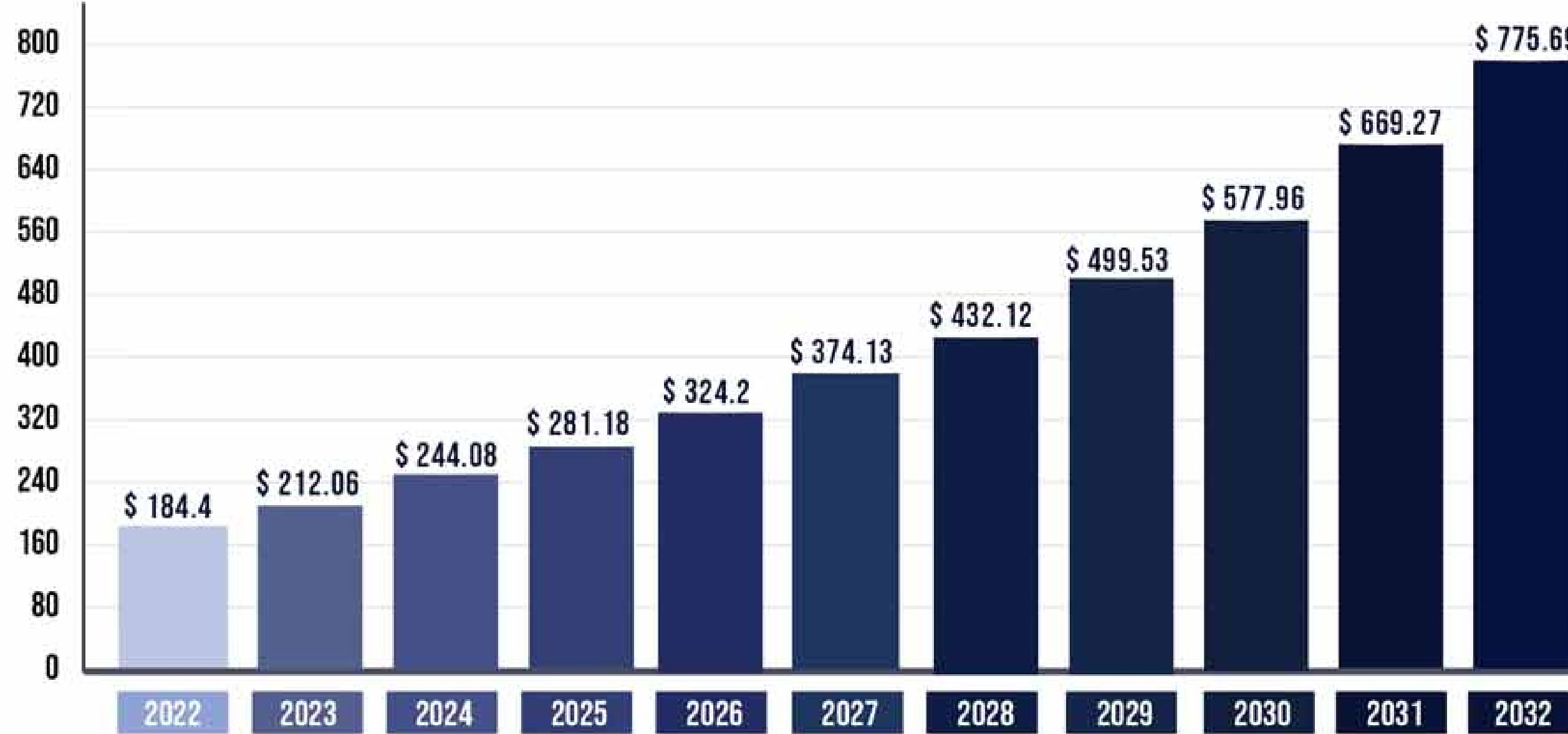
- RICHARD GARFIELD
- UWE ROSENGERG
- VLAADA CHATIL



PRODUCT

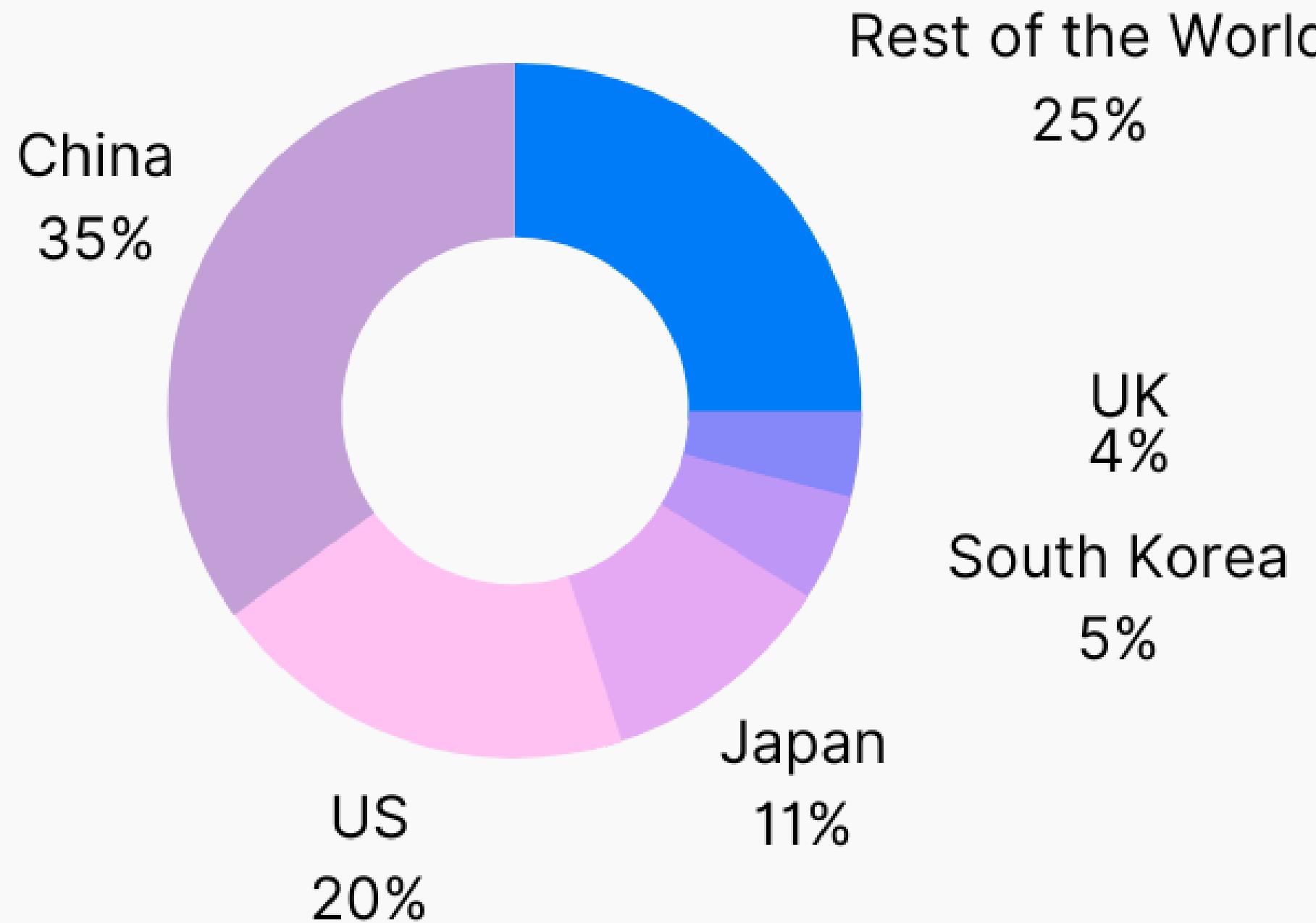


MOBILE GAMING MARKET SIZE, 2022 TO 2032 (USD BILLION)



Source: www.precedenceresearch.com

Share of mobile gaming revenue in 2020, by country



CUSTOMERS*



*
TEENAGER
10Y+
CHINA

MONETIZE

- IN-GAME PURCHASES
- SPONSORSHIPS
- MERCHANDISE
- A DLC



EXPECTATION



Purchased
> 1 millions
download

COMPETITOR

1		Microsoft MSFT
2		Tencent TCEHY
3		Sony SONY
4		Activision Blizzard ATVI
5		NetEase NTES
6		Nintendo 7974.T
7		Electronic Arts EA
8		Sea (Garena) SE
9		Take 2 Interactive TTWO
10		Roblox RBLX

COMPETITIVE ADVANTAGES

Pricing Strategy



ELO rating

Loyalty Customer

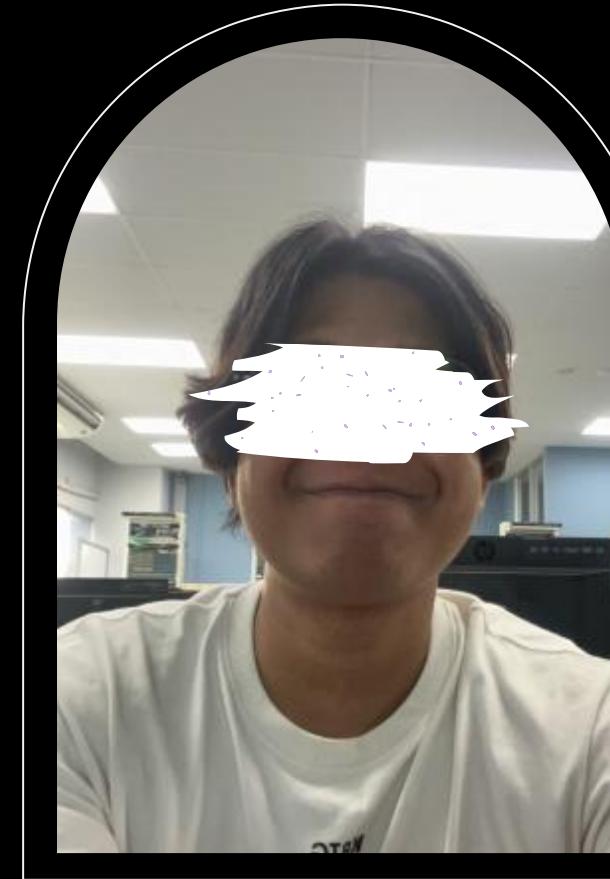


User Testimonials



Ms. A

พี่สาวไปฝึกงานที่ต่างประเทศ
ทำให้ไม่มีโอกาสได้เล่นบอร์ด
เกมด้วยกัน พอมีรูปแบบ
ออนไลน์ทำให้ได้กลับมาเล่น
ด้วยกันมีความสุขมากเลยค่ะ



Mr. B

ราคาของเกมจับต้องได้มาก
ครับ เมื่อเทียบกับราคานอร์ด
เกมทั่วไปแล้ว แรมสนุกมาก
ครับ



Mr. C

ผมเป็นคนไม่ชอบเข้าสังคมลักษณะ
จะเท่าไหร่ แต่ก็อยากร่วมบอร์ด
เกม พอมีบอร์ดเกมแบบ
ออนไลน์ทำให้ผมสามารถเล่น
คนเดียวได้ไม่ต้องสูงสิงกับใคร



Ms. U

ปกติชอบเล่น server ต่าง
ประเทศ ทำให้ได้ฝึกภาษา
อังกฤษ ซึ่งเกมนี้เป็นเกมแบบ
global ทำให้ได้พูดคุยกับคนทั่ว
โลกเลยค่ะ



เราเป็นอันดับ **1** ของ
วงการบอร์ดเกมออนไลน์
โดยใช้ **DIGITAL-DRIVEN**

BLAME

GOD.

