

สถานะรายได้และแนวทางเพิ่มรายได้

เว็บไซต์ T · ประวัติเต็ม 16 เดือน ณ 30 สิงหาคม 2026

คำถามที่รายงานนี้ตอบ

รายได้ของเว็บนี้อยู่ในเกณฑ์ดีหรือไม่ และมีแนวทางเพิ่มรายได้ได้อย่างไร ชื่อเว็บไซต์ถูกแทนด้วยนามสมมุติ ตัวเลขทางการเงินเป็นค่าจริง หน่วยเป็นบาท

บทสรุป

รายได้อยู่ในเกณฑ์ไม่ดี และหดตัวจากจุดสูงสุดอย่างมีนัยสำคัญ จำนวนผู้ฝากเงินลดลงจาก 1,683 คนในเดือนธันวาคม 2025 เหลือ 184 คนในเดือนสิงหาคม 2026 คิดเป็นการลดลง 89% อย่างไรก็ตามเว็บยังทำกำไรเงินสดเป็นบวก และมีจุดแข็งที่ชัดเจนหนึ่งอย่างซึ่งยังไม่ได้ถูกใช้ประโยชน์เต็มที่

4.14 ล้าน

ยอดฝากสะสมทั้งหมด

902,177

กำไรเงินสดสะสม

21.8%

อัตรากำไรเฉลี่ย

-89%

ผู้ฝากเงิน เทียบจุดสูงสุด

1. ประวัติรายได้ 16 เดือน

เดือน	สมาชิกใหม่	ผู้ฝากเงิน	ยอดฝาก	ยอดถอน	กำไรเงินสด
2025-08	742	67	28,354	4,341	24,013
2025-09	17,103	567	518,150	513,096	5,054
2025-10	50,800	570	518,943	505,985	12,958
2025-11	20,005	1,064	326,998	136,476	190,522
2025-12	7,968	1,683	624,046	410,678	213,368
2026-01	3,587	853	463,968	366,134	97,834
2026-02	800	316	238,121	180,930	57,191
2026-03	588	151	77,066	36,855	40,211
2026-04	527	252	146,981	101,143	45,838
2026-05	2,859	289	167,182	121,282	45,900
2026-06	377	250	243,454	128,575	114,879
2026-07	433	329	473,540	501,122	-27,582
2026-08	214	184	309,635	227,644	81,991

สิ่งที่ตัวเลขบอก

- ช่วงเร่งหาสมาชิกเดือน ก.ย.-พ.ย. 2025 รับสมาชิกใหม่ 87,908 คนใน 3 เดือน แต่ยอดฝากในช่วงเดียวกันแทบไม่ขยับ และกำไรเงินสดเกือบเป็นศูนย์ในสองเดือนแรก แสดงว่าการเร่งหาสมาชิกครั้งนั้นได้ปริมาณแต่ไม่ได้คุณภาพ
- จุดสูงสุดคือเดือน ธ.ค. 2025 ที่ผู้ฝากเงิน 1,683 คน และกำไร 213,368 บาท ซึ่งเกิดขึ้นหลังช่วงเร่งหาสมาชิกประมาณ 1-2 เดือน
- จุดต่ำสุดคือเดือน มี.ค. 2026 ยอดฝากเหลือ 77,066 บาท ลดลง 88% จากจุดสูงสุด
- พื้นตัวบางส่วนตั้งแต่เดือน มิ.ย. 2026 โดยยอดฝากกลับขึ้นมาที่ 243,454 → 473,540 → 309,635 บาท ทั้งที่จำนวนสมาชิกใหม่แทบไม่มี แปลว่าการฟื้นตัวมาจากลูกค้าเดิมที่เหลืออยู่ ไม่ใช่ลูกค้าใหม่
- เดือน ก.ค. 2026 ขาดทุนเงินสด 27,582 บาท เป็นเดือนเดียวที่ติดลบตลอดประวัติ เกิดจากยอดถอน 501,122 บาทที่สูงกว่ายอดฝาก

2. สถานะปัจจุบัน

ตัวชี้วัด	ค่า	ความหมาย
บัญชีสมาชิกทั้งหมด	110,438	ฐานสะสมใหญ่ที่สุดในเครือ
เคยฝากเงินอย่างน้อยหนึ่งครั้ง	4,565	คิดเป็น 4.1% ของฐาน
ยังฝากเงินใน 30 วันล่าสุด	188	คิดเป็น 0.17% ของฐาน
เข้าสู่ระบบใน 30 วันล่าสุด	633	ในจำนวนนี้ 447 คนไม่ได้ฝากเงิน
ยอดฝากต่อผู้ฝากหนึ่งคนต่อเดือน	1,682	ค่าเฉลี่ยเดือนสิงหาคม
มูลค่าสะสมต่อลูกค้าที่ยังใช้งาน	5,572	สูงกว่าลูกค้าที่หายไปแล้ว 3.2 เท่า

ความเสี่ยงจากการกระจุกตัว

รายได้ทั้งหมดของเว็บมาจากลูกค้าเพียง 188 ราย การสูญเสียลูกค้ารายใหญ่เพียงไม่กี่รายจะกระทบรายได้อย่างรุนแรง ดังที่เห็นได้จากเดือนกรกฎาคมที่ยอดถอนก้อนใหญ่ทำให้ทั้งเดือนขาดทุน นี่คือความเสี่ยงเชิงโครงสร้างที่สำคัญที่สุดของเว็บนี้

3. รายได้แยกตามประเภทเกม

ข้อมูล 90 วันล่าสุด เรียงตามยอดเติมพัน ค่าส่วนต่างกำไรคือสัดส่วนที่เว็บเก็บได้จากยอดเติมพัน

ค่ายเกม	ผู้เล่น	ยอดเดิมพัน	ส่วนต่างกำไร	กำไรโดยประมาณ
กลุ่มคาสีโนสด				
ค่าย 1	19	1,477,558	2.00%	29,551
ค่าย 3	14	557,805	-2.54%	-14,168
ค่าย 5	2	237,652	3.88%	9,221
ค่าย 6	10	227,308	2.68%	6,092
กลุ่มสล็อต				
ค่าย 2	443	1,251,227	19.75%	247,117
ค่าย 4	135	439,687	6.86%	30,162
ค่าย 7	89	170,373	-0.68%	-1,159
ค่าย 8	33	67,919	13.56%	9,210

ข้อค้นพบสำคัญที่สุดของรายงานนี้

ค่าย 2 เพียงค่ายเดียวสร้างกำไรคิดเป็น 78% ของกำไรจากเกมทั้งหมด ด้วยผู้เล่น 443 คน ซึ่งเป็นจำนวนผู้เล่นมากที่สุดในบรรดาทุกค่าย ขณะที่กลุ่มคาสีโนสดทั้งหมดรวมกันมียอดเดิมพัน 2.50 ล้านบาท แต่สร้างกำไรเพียง 30,696 บาท คิดเป็นส่วนต่างกำไรที่แท้จริงเพียง 1.23%

กล่าวอีกอย่างคือ กลุ่มสล็อตสร้างกำไรต่อยอดเดิมพันสูงกว่ากลุ่มคาสีโนสดราว 12 เท่า แต่เว็บกลับปล่อยให้ยอดเดิมพันส่วนใหญ่ไหลไปที่คาสีโนสด

ค่าย 3 และค่าย 7 มีส่วนต่างกำไรติดลบ แปลว่าผู้เล่นชนะมากกว่าที่เว็บเก็บได้ในรอบ 90 วัน สำหรับค่าย 3 ที่มีผู้เล่นเพียง 14 คน ความผันผวนระดับนี้เป็นเรื่องปกติทางสถิติ แต่ควรเฝ้าติดตามต่อเนื่อง

4. แนวทางเพิ่มรายได้

เรียงตามผลตอบแทนต่อความพยายาม จากมากไปน้อย

- 1. ผลักดันผู้เล่นไปยังเกมที่มีส่วนต่างกำไรสูง — ผลตอบแทนสูงสุด ทำได้เร็วที่สุด**

ค่าย 2 ให้ส่วนต่างกำไร 19.75% ขณะที่คาสีโนสดให้ 1.23% หากย้ายยอดเดิมพันจากคาสีโนสดมาที่สล็อตได้เพียง 20% ของ 2.50 ล้านบาท จะเพิ่มกำไรราว 92,000 บาทต่อ 90 วัน โดยไม่ต้องหาลูกค้าใหม่แม้แต่คนเดียว ทำได้ผ่านโปรโมชั่นเฉพาะเกม การจัดวางหน้าเว็บ และการกิจสะสมแต้ม
- 2. แปลงผู้ที่เข้าสู่ระบบแต่ไม่ฝากเงิน — 447 คนต่อเดือน**

มีคนเข้าเว็บ 633 คนใน 30 วัน แต่ฝากเงินเพียง 186 คน ส่วนที่เหลือ 447 คนคือผู้ที่สนใจจะเข้ามาแล้ว แต่ไม่ได้จ่าย การหาสาเหตุว่าติดขัดตรงไหน เช่น ขั้นตอนฝากเงิน เงื่อนไขโปรโมชั่น หรือไม่มีเกมที่ต้องการ จะให้ผลตอบแทนสูงกว่าการหาลูกค้าใหม่มาก เพราะคนกลุ่มนี้เข้ามาเองอยู่แล้ว

3. ดึงลูกค้าที่เพิ่งหายไปกลับมา — 635 คนที่เคยจ่ายจริง

มีลูกค้า 635 รายที่หยุดฝากเงินไประหว่าง 31-180 วัน โดยมีมูลค่าสะสมเฉลี่ยราว 1,700 บาทต่อคน และเคยฝากเงินเฉลี่ย 9-10 ครั้ง คนกลุ่มนี้พิสูจน์แล้วว่ายอมจ่าย รายละเอียดแผนการดึงกลับอยู่ในรายงานที่ 4

4. ทบทวนส่วนต่างกำไรรวมของเว็บ

ส่วนต่างกำไรรวมอยู่ที่ 4.90% ในรอบ 30 วัน ซึ่งต่ำเมื่อเทียบกับเว็บอื่นในเครือที่ทำได้ 7-9% การขยับขึ้นมาระดับ 7% จะเพิ่มกำไรราว 40% จากยอดเดิมพันเท่าเดิม แต่ต้องทำอย่างระมัดระวังและวัดผลเป็นระยะ เพราะมีข้อมูลจากเว็บอื่นในเครือแสดงว่า การตั้งส่วนต่างสูงเกินไป (เกิน 25%) ทำให้ยอดฝากหดตัวเร็วมาก

5. อย่าเร่งหาสมาชิกใหม่แบบเดิม

การเร่งหาสมาชิกเดือน ก.ย.-พ.ย. 2025 ได้สมาชิก 87,908 คน แต่ปัจจุบันเหลือผู้ฝากเงินจริง 188 คน คิดเป็นอัตราแปลงระยะยาวราว 0.2% ต้นทุนต่อลูกค้าที่จ่ายจริงจึงสูงมาก หากจะหาลูกค้าใหม่ ควรเปลี่ยนวิธีวัดผลจากจำนวนสมาชิกเป็นจำนวนผู้ฝากเงินจริงหลัง 90 วัน

ข้อจำกัดของการวิเคราะห์

- ตัวเลขเดือนสิงหาคม 2026 ยังไม่ครบเดือน ณ วันที่จัดทำรายงาน
- กำไรเงินสด (ฝากลบถอน) ไม่ใช่กำไรทางบัญชี ยังไม่ได้หักต้นทุนการตลาด ค่าธรรมเนียม ค่าระบบ และเงินเดือน
- กำไรโดยประมาณรายค่ายเกมคำนวณจากยอดเดิมพันคูณส่วนต่างกำไร ไม่ใช่ตัวเลขบัญชีจริง
- ค่ายเกมที่มีผู้เล่นน้อยมี ความผันผวนทางสถิติสูง ค่าส่วนต่างกำไรอาจเปลี่ยนแปลงมากในระยะสั้น
- ไม่ได้วิเคราะห์ผลกระทบจากโปรโมชั่นและเครดิตฟรีแยกรายการ

การปิดข้อมูลระบุตัวตน: ชื่อเว็บไซต์และชื่อค่ายเกมถูกแทนด้วยนามสมมุติ โดยลำดับไม่สอดคล้องกับลำดับใด ๆ ที่สืบย้อนได้ ตัวเลขทางการเงินทั้งหมดเป็นค่าจริง

รายงานที่ 3 จากชุด 5 ฉบับ · จัดทำจากฐานข้อมูลปฏิบัติการด้วยสิทธิ์อ่านอย่างเดียว · ข้อมูล ณ 30 สิงหาคม 2026