

2. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

2.1 ประวัติความเป็นมา การเปลี่ยนแปลง และพัฒนาการที่สำคัญ

บริษัท อินทีร์ ดิจิตอล จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ” หรือ “In3”) เป็นบริษัทในกลุ่มแกแล็คซี่ ผู้นำในธุรกิจบันเทิงของประเทศไทย ที่ประสบความสำเร็จในธุรกิจต่างๆ มานานกว่า 20 ปี มีบริษัทในกลุ่มที่ดำเนินธุรกิจหลากหลายประเภทเช่น ธุรกิจภัตตาคาร โรงแรม และผู้ให้บริการเครื่องเล่นเกม (“เกมอาเขต”) โดยธุรกิจเกมอาเขต นับว่าเป็นธุรกิจที่กลุ่มแกแล็คซี่ได้ดำเนินการจนมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักเป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นผู้บุกเบิกธุรกิจนี้และได้รับอนุญาตให้นำเข้าเครื่องเล่นเกมอย่างถูกต้องตามกฎหมายเป็นรายแรกของประเทศไทย จึงได้รับความไว้วางใจจากผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมชั้นนำของโลก เช่น Bandai Namco และ Sega ให้เป็นตัวแทนนำเข้าเครื่องเล่นเกมจากบริษัทดังกล่าวแต่เพียงผู้เดียวในประเทศไทย ส่งผลทำให้กลุ่มแกแล็คซี่เป็นผู้นำตลาด และมีส่วนแบ่งการตลาดในอันดับสูงในอุตสาหกรรมเกมอาเขตมาอย่างยาวนาน มีศูนย์ให้บริการเครื่องเล่นเกมอยู่ในห้างสรรพสินค้า และแหล่งบันเทิงที่สำคัญทั่วประเทศไทย เมื่อประมาณ 20 ปีก่อน ซึ่งระบบอินเทอร์เน็ตยังมีความเร็วต่ำและยังไม่แพร่หลาย คุณอมร อภินาคคุณ ผู้ก่อตั้งกลุ่มบริษัทแกแล็คซี่ได้มีวิสัยทัศน์มองเห็นวิวัฒนาการการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และมีความเชื่อว่าในอนาคตจะเกิดเทคโนโลยีที่ทำให้ผู้บริโภคสามารถเล่นเกมจากที่บ้านได้ จึงได้เตรียมความพร้อม และมองหาโอกาสทางธุรกิจที่จะรองรับแนวคิดดังกล่าว จนเมื่อประเทศไทยมีความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีมากขึ้น ประชาชนเริ่มใช้คอมพิวเตอร์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย ประกอบกับการเกิดขึ้นของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในประเทศไทย บริษัท อินทีร์ ดิจิตอล จำกัด จึงได้เริ่มดำเนินธุรกิจผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย

ในปี 2548 บริษัท อินทีร์ ดิจิตอล จำกัด¹ ได้เจรจาขออนุญาตใช้สิทธิเกม Fly for Fun หรือ Flyff จากบริษัท อีออนซอฟต์แวร์ จำกัด² ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี มาเปิดให้บริการในประเทศไทย และทำการประชาสัมพันธ์เกมภายใต้คำขวัญ “อยากเห็นคนไทยบินได้” เนื่องจากเกม Flyff เป็นเกมประเภท Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) ที่มีตัวละครในเกมที่สามารถบินได้ ต่อมาบริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกม Pangya ในปีเดียวกัน ซึ่งเกมดังกล่าวได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิจากบริษัท ฮานบิทซอฟต์แวร์ อิงค์³ ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี เกม Pangya เป็นเกมประเภท Casual ที่มีเนื้อเรื่องเป็นการแข่งขันกีฬาฟุตบอลแบบแฟนตาซี มีตัวละครที่น่ารักสดใส จึงได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการที่เกมดังกล่าวได้เปลี่ยนรูปแบบการคิดค่าบริการ จากเดิมซึ่งเกมอื่นที่เปิดให้บริการในประเทศไทยในขณะนั้นจะคิดค่าบริการตามระยะเวลาที่เล่นเกม (Air time) หรือเรียกว่าระบบจำกัดสำหรับสมาชิก (Subscription Base) แต่การคิดค่าบริการดังกล่าวมีข้อจำกัดที่เป็นการจำกัดจำนวนผู้เล่น และทำให้ลูกค้าใหม่ตัดสินใจทดลองเล่นเกมได้ยาก เกม Pangya จึงได้เปลี่ยนรูปแบบการคิดค่าบริการเป็นการจำหน่ายสินค้าเสมือนจริงภายในเกม (Items Selling Model)

หมายเหตุ 1/ บริษัท อินทีร์ ดิจิตอล จำกัด จดทะเบียนก่อตั้งบริษัทในชื่อ บริษัท อาร์แท็กซ์ เซอร์วิส จำกัด เมื่อวันที่ 22 ตุลาคม 2540 ด้วยทุนจดทะเบียน 50 ล้านบาท แต่มิได้ดำเนินธุรกิจใดๆ จนถึงปี 2547

2/ บริษัท อีออนซอฟต์แวร์ จำกัด ปัจจุบันได้ถูกควบรวมกิจการโดยบริษัท กาลาแลป คอร์ป ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี

3/ บริษัท ฮานบิทซอฟต์แวร์ อิงค์ เป็นผู้ได้รับสิทธิให้เผยแพร่เกม Pangya ในประเทศไทย ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท เอ็นทีพี ซอฟท์ จำกัด ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งต่อมาสัญญาอนุญาตให้สิทธิระหว่างทั้งสองบริษัทสิ้นสุดลง สิทธิในเกม PANGYA จึงกลับไปอยู่ที่บริษัท เอ็นทีพี ซอฟท์ จำกัด บริษัทฯ จึงต่ออายุสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบริษัทดังกล่าว

คือเปิดให้ลูกค้าสามารถเล่นเกมได้โดยไม่เสียค่าบริการใดๆ และลูกค้าสามารถเติมเงินเข้าสู่เกมเพื่อซื้อสินค้าเสมือนจริง (Items) ภายในเกมได้ จึงส่งผลให้เกม Pangya ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเป็นอย่างมาก โดยมียอดผู้เล่นลงทะเบียนเล่นเกมเพิ่มขึ้นถึง 1,000,000 รายภายในระยะเวลาเพียง 6 เดือน หลังจากเปิดให้บริการ และยังคงได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมมาจนถึงปัจจุบัน

หนึ่ง เกม Pangya เป็นเกมแรกในประเทศไทยที่คิดค่าบริการในรูปแบบ Item Selling Model และในระยะเวลาต่อมาเกมออนไลน์อื่นๆ ที่เปิดให้บริการในประเทศไทยได้เปลี่ยนมาคิดค่าบริการในรูปแบบดังกล่าวเกือบทั้งหมด และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในประเทศไทยเติบโตอย่างก้าวกระโดด โดยมีบริษัทฯ เป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงครั้งนั้น

จากความสำเร็จในการเปิดให้บริการเกม Pangya ทำให้บริษัทฯ เติบโตอย่างมั่นคงในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ และเป็นหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำของประเทศไทยตลอดระยะเวลา 9 ปีที่ผ่านมา โดยนับตั้งแต่ปี 2548 เป็นต้นมา บริษัทฯ ได้เปิดให้บริการเกมออนไลน์เพิ่มเติมอีกจำนวน 17 เกม โดยคัดเลือกเกมหลากหลายประเภทเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคที่แตกต่างกัน ควบคู่กับการพัฒนาการให้บริการที่มุ่งเน้นการสร้างสังคมชุมชนออนไลน์ที่มีคุณภาพ มีระบบการดูแลลูกค้าที่ให้ความเอาใจใส่ และสามารถช่วยแก้ปัญหาลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีบุคลากรที่มีประสบการณ์ในการให้บริการเกมที่ตรงใจผู้บริโภค มีโครงสร้างระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถให้บริการได้อย่างต่อเนื่องและรองรับจำนวนผู้เล่นจำนวนมากได้ มีระบบรักษาความปลอดภัยที่มั่นคง และการสำรองข้อมูลที่ได้มาตรฐานสากล จึงทำให้บริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นเกมประทับใจ และได้รับรางวัลที่ตัดสินจากการสำรวจความคิดเห็นของผู้เล่นเกมอย่างต่อเนื่องเสมอมา

บริษัทฯ เพิ่มทุนจดทะเบียนจาก 50,000,000 บาท เป็น 62,000,000 บาท ในปี 2553 และมีการเพิ่มทุนจดทะเบียนอีกหลายครั้ง

ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการที่สำคัญของบริษัทสามารถสรุปได้ดังนี้

- | | |
|---------|--|
| ปี 2540 | จดทะเบียนก่อตั้ง บริษัท อาร์ แท็ทซ์ เซอร์วิส จำกัด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อขออนุญาตประกอบธุรกิจจำหน่ายสินค้าปลอดภาษี แต่มิได้มีการดำเนินธุรกิจ |
| ปี 2547 | เปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท อินทรี ดิจิตอล จำกัด |
| ปี 2548 | เปิดให้บริการเกม Fly for Fun หรือ Flyff ซึ่งได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ์จากอิตอนซอฟท์ จำกัด ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี ภายใต้คำขวัญ “อยากเห็นคนไทยบินได้” |
| | เปิดให้บริการเกม Pangya ซึ่งเป็นเกมกีฬาแข่งขันกอล์ฟแบบแฟนตาซี ที่มีตัวละครน่ารัก สดใส และเปลี่ยนการคิดค่าบริการเป็นแบบ Item Selling เป็นเกมแรกของประเทศไทย ทำให้เกม Pangya ประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูง ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมอย่างรวดเร็วจนมีจำนวนสมาชิกเพิ่มขึ้นถึง 1,000,000 ราย ภายในระยะเวลาเพียง 6 เดือน |
| ปี 2549 | เปิดให้บริการเกม Yogurting ซึ่งเป็นเกมประเภท MMORPG ที่มุ่งเน้นกลุ่มลูกค้าผู้หญิง มีตัวละครน่ารัก โดยเนื้อเรื่องกำหนดให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นนักเรียนในโรงเรียนที่มีภารกิจต่อสู้กับสัตว์ประหลาด |

- เปิดให้บริการเกม Fanta Tennis เป็นเกมกีฬาแข่งขันเทนนิสแบบแฟนตาซี ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬาเทนนิสเกมแรกและเกมเดียวในประเทศไทย และสำหรับเกมนี้ บริษัทฯ มีบทบาทเป็นอย่างสูงในการร่วมพัฒนาเกมจนได้รับความนิยม และได้นำเนื้อหาพื้นถิ่น (Local Content) ของประเทศไทยไปพัฒนาเป็นตัวละคร และสินค้าเสมือนจริงในเกม เช่นยักษ์ทศกัณฐ์ และหนุมาน เป็นต้น
- ปี 2551 เปิดให้บริการเกม Pucca Racing ซึ่งเป็นเกมที่นำลิขสิทธิ์ตัวละคร Pucca การ์ตูนรูปเด็กผู้หญิงจีนที่สวมชุดสีแดง มาทำเป็นเกมขับรถแข่ง โดย Pucca เป็นตัวละครที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในประเทศสาธารณรัฐเกาหลี และประเทศไทย เมื่อนำมาพัฒนาเป็นเกม จึงเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มลูกค้าที่รักในตัวละครดังกล่าว
- ปี 2552 เปิดให้บริการเว็บไซต์บันทึกส่วนตัวออนไลน์ (Web Blog) ภายใต้ชื่อบริการ MySquare ซึ่งเปิดให้สมาชิกสามารถสร้างเว็บไซต์บันทึกส่วนตัวของตัวเองได้ และสมาชิกสามารถรวมตัวกันเป็นชุมชนออนไลน์ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างคนในกลุ่มคนที่มีความสนใจเรื่องเดียวกันได้
- เปิดให้บริการเกม Black Rogue (ในต่างประเทศใช้ชื่อเกม Silk Road Online) เป็นเกมประเภท MMORPG ที่มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายผู้เล่นเกมระดับสูง (Hard-core Gamer) มีภาพและเสียงในเกมสมจริง มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของพ่อค้าในอดีต ที่ต้องดูแลคาราวานขนส่งสินค้าจากตะวันออกของทวีปเอเชียไปจำหน่ายในดินแดนตะวันตกของทวีป ผ่านเส้นทางสายไหมที่อันตราย และต้องปกป้องสินค้าจากการปล้นของเหล่าโจร
- ปี 2553 เพิ่มทุนจดทะเบียนจาก 50,000,000 บาท เป็น 62,000,000 บาท เพื่อใช้ในการซื้อลิขสิทธิ์เกมเพิ่มเติม และพัฒนาคุณภาพการให้บริการ
- เปิดให้บริการเกม War2 เกมประเภท Web Browser Base Game ซึ่งเป็นเกมวางแผนกลยุทธ์ ที่ผู้เล่นจะต้องวิเคราะห์ และวางแผนการทำสงครามในสถานการณ์จำลอง เหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 2 ที่แต่ละประเทศจะต้องสะสมทรัพยากร เพื่อนำไปสร้างเมือง และอาวุธสำหรับการสู้รบ
- เปิดให้บริการเกม Boomz เกมประเภท Web Browser Base Game ที่มีตัวละคร และภาพกราฟฟิกน่ารัก ผลัดกันยิงปืนวิถีโค้ง เพื่อทำลายฝ่ายตรงข้าม ด้วยเนื้อหาเกมที่เรียบง่าย แต่ตื่นเต้น ทำทาย ประกอบกับการเป็นเกมประเภท Web Browser Base ที่ผู้เล่นสามารถเข้าสู่เกมได้ง่าย ทำให้ได้รับความนิยมในเวลาอันรวดเร็ว และนับเป็นเกมประเภท Web Browser Base ที่อยู่ในกลุ่มผู้นำตลาดของประเทศไทยมาจนถึงปัจจุบัน
- สำหรับการเปิดให้บริการเกม War2 และ Boomz นับเป็นการเปลี่ยนแปลงการให้บริการเกมออนไลน์ที่สำคัญในประเทศไทยอีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากเป็นเกมที่สามารถเล่นผ่านโปรแกรม Web Browser ได้ทันทีโดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมเกม ทำให้ผู้เล่นใหม่ สามารถเข้าถึงเกมได้ง่ายขึ้น เนื่องจากผู้เล่นไม่ต้องมีแผ่น CD โปรแกรมเกม หรือไม่ต้องดาวน์โหลดโปรแกรมเกมที่มีขนาดใหญ่ เพื่อนำมาติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ก่อนแต่อย่างใด ความสำเร็จในการเปิดให้บริการเกมประเภท Web Browser Base ของบริษัทฯ เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายอื่นได้เปิดให้บริการเกมประเภทนี้เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก และได้รับความนิยมจากผู้เล่นชาวไทยเป็นอย่างสูง จึงกล่าวได้ว่า บริษัทฯ เป็นผู้ดำเนินการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของวงการเกมออนไลน์ในประเทศไทยอีกครั้งหนึ่ง

- ปี 2554 เปิดให้บริการเกม 3 Kingdoms 2 เกมประเภท MMORPG ที่นำเนื้อเรื่อง และตัวละครจากนวนิยายสามก๊ก มาเป็นเนื้อหาการต่อสู้ภายในเกม มีภาพและเสียงสมจริง มีระบบช่วยเล่นอัตโนมัติ (Artificial intelligence – AI) ที่สมบูรณ์
- เปิดให้บริการเกม MStar ซึ่งต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็นเกม Club MStar เป็นเกมประเภท Casual ที่มีเนื้อหาให้ผู้เล่นบังคับตัวละครให้เดินรำตามจังหวะเพลง เกม MStar นับเป็นเกมเดินรำที่มีภาพกราฟิกของตัวละครและภาพการเคลื่อนไหวสมจริงมากที่สุด และตัวละครจะเดินรำในท่าทางที่เหมือนกับท่าเดินรำ ของศิลปินนักร้องจริง เมื่อประกอบกับเพลงที่ได้รับความนิยม จึงทำให้มีผู้เล่นชื่นชอบเล่นเกมนี้เป็นจำนวนมาก โดยมีลูกค้ากลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่เป็นแฟนคลับของศิลปินนักร้อง ผู้ที่ชอบฟังดนตรี และผู้ที่ชอบการเดินรำ
- เปิดให้บริการเกมอีก 3 เกม ได้แก่ 1) เกม IL:Soulbringer เกมประเภท MMORPG ที่มีภาพสวยงาม 2) เกม Cooking Papa เกมบริหารร้านอาหาร ที่นำสถานที่สำคัญในกรุงเทพฯ ไปพัฒนาเป็นเนื้อหาภายในเกม และ 3) เกม War Story เกมแนววางแผนกลยุทธ์จากผู้พัฒนาชาวเยอรมัน
- ปี 2555 เปลี่ยนแปลงโครงสร้างผู้ถือหุ้น จากเดิมที่ครอบครัวอภินาคุณเป็นผู้ถือหุ้นรายบุคคล มาเป็นการถือหุ้นผ่านบริษัท เอเชียลิงค์ มาร์เก็ตติ้ง จำกัด ในสัดส่วนร้อยละ 97 ของทุนจดทะเบียน โดยที่ผู้ถือหุ้นรายบุคคลเปลี่ยนไปถือหุ้นใน บริษัท เอเชียลิงค์ มาร์เก็ตติ้ง จำกัด แทน
- เปิดให้บริการเกม Ministry of War เกมแนววางแผนกลยุทธ์อีกเกมหนึ่ง ซึ่งมีภาพเคลื่อนไหวสมจริงมากขึ้น
- เปิดให้บริการเกม Continent of the Ninth หรือ C9 ซึ่งเป็นเกม MMORPG ที่พัฒนาโดยบริษัท เว็บบิ้น อิงค์ ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งถือว่าเป็นเกมที่เปลี่ยนยุคของเกมออนไลน์ (Next Generation) กล่าวคือเป็นเกมคุณภาพสูง มีภาพและเสียงตื่นเต้น สมจริง มีความละเอียดของภาพมากกว่าเกมในอดีต จึงทำให้เกมดังกล่าวได้รับรางวัลเกมออนไลน์ยอดเยี่ยมแห่งปี ของประเทศสาธารณรัฐเกาหลี ประจำปี 2553 (Korea Game Award) และเมื่อเปิดให้บริการในประเทศไทย ก็ได้รับรางวัลเกมที่มีผู้เล่นรอยคอยมากที่สุดในปี 2555 ในงาน Thailand Game Awards 2012 เกม C9 จึงประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูงตั้งแต่วันที่เปิดให้บริการจนถึงปัจจุบัน
- จัดตั้งบริษัท แกแล็คซี่ เวนเจอร์ จำกัด เพื่อร่วมลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company) โดยจะแสวงหานักพัฒนาเกมที่มีศักยภาพ แล้วเจรจาร่วมลงทุนจัดตั้งบริษัทใหม่ที่ดำเนินธุรกิจผู้พัฒนาเกม ซึ่งในไตรมาสที่ 4 ของปี 2555 สามารถเจรจาร่วมลงทุนกับผู้พัฒนาเกมที่มีศักยภาพรายหนึ่งได้สำเร็จ และจัดตั้งบริษัท เลเวลอัพพลัส จำกัด เพื่อดำเนินธุรกิจพัฒนาเกมบนโซเชี่ยลมีเดีย และเปิดให้บริการเกม Planet และเกมป็อกแดงบนเฟซบุ๊ก
- ปี 2556 เพิ่มทุนจดทะเบียนจาก 62,000,000 บาท เป็น 86,000,000 บาท และ 100,000,000 บาทตามลำดับ เพื่อใช้ในการซื้อลิขสิทธิ์เกมมาเปิดให้บริการในประเทศไทยเพิ่มเติม และขยายธุรกิจเข้าสู่การเป็นผู้พัฒนาเกม
- เปิดให้บริการเกม GranAge เกมประเภท MMORPG ที่เป็นรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติแนวด้านข้าง (Side Scroll 2.5 Dimensions) โดยในเกมนี้ บริษัทฯ เจรจาสซื้อลิขสิทธิ์ครอบครองประเทศไทย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ เพื่อรองรับแผนการขยายงานไปยังต่างประเทศ

จัดตั้งบริษัท อาร์เคด พลัส จำกัด โดยมีบริษัท แกแล็คซี่ เวนเจอร์ส จำกัด เป็นผู้ถือหุ้นร่วมกับนักพัฒนาเกมรายหนึ่ง เพื่อดำเนินธุรกิจพัฒนาเกมบนสมาร์ตโฟน

เปิดให้บริการเกม Premier League Live เกมประเภทวางแผนกลยุทธ์ ที่มีเนื้อหาการบริหารจัดการทีมฟุตบอล เกม 3 Kingdoms Puzzle Quest ซึ่งเป็นเกมประเภท Casual ที่ผู้เล่นต้องพยายามเรียงเพชรตามรูปแบบที่กำหนด และเกม Divine Warriors เป็นเกมประเภท Full 3D MMORPG ที่มีภาพกราฟิกสวยงาม สมจริง มีระบบช่วยเล่นอัตโนมัติ (AI)

เมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม 2556 ที่ประชุมผู้ถือหุ้นวิสามัญครั้งที่ 1/2556 ได้มีมติเพิ่มทุนจดทะเบียน จาก 100,000,000 บาท เป็น 130,000,000 บาท มูลค่าที่ตราไว้ หุ้นละ 0.25 บาท โดยได้จดทะเบียนเพิ่มทุนเมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม 2556 เพื่อรองรับการนำบริษัทฯ เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เอ็ม เอ ไอ และรองรับโครงการออกและเสนอขายใบสำคัญแสดงสิทธิที่จะซื้อหุ้นสามัญของบริษัทให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท ครั้งที่ 1 (โครงการ ESOP) ณ วันที่ 23 กรกฎาคม 2556 บริษัท เอเชียลิงค์ มาร์เก็ตติ้ง จำกัด¹ และครอบครัวอภิธนาคุณถือหุ้นของบริษัทฯ รวมกัน ร้อยละ 80 ของทุนจดทะเบียนชำระแล้วของบริษัทฯ

หมายเหตุ /1 บริษัท เอเชียลิงค์ มาร์เก็ตติ้ง จำกัด ถือหุ้นโดยกลุ่มครอบครัวอภิธนาคุณร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียน

2.2 ภาพรวมการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ

บริษัท อินทรี ดิจิตอล จำกัด (มหาชน) ประกอบธุรกิจผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Publisher) โดยการซื้อลิขสิทธิ์เกมจากผู้สามารถให้สิทธิ์เกม (Licensor) หรือผู้พัฒนาเกม (Game Developer) แล้วนำเกมที่ได้รับสิทธิ์มาแปลภาษา และปรับเนื้อหาเกมให้เหมาะสมกับผู้เล่นในประเทศไทย จากนั้นจึงดำเนินการติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่ตั้งอยู่ที่ศูนย์ข้อมูลคอมพิวเตอร์ (Internet Data Center) สำหรับการให้บริการ และแจกจ่ายโปรแกรมสำหรับเล่นเกมให้แก่ลูกค้า ให้ลูกค้านำไปติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวของลูกค้า หรือสามารถเล่นเกมผ่านโปรแกรม Web Browser ที่ติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์ของลูกค้าได้ทันที (สำหรับเกมประเภท Web Browser Base)

เมื่อลูกค้าต้องการเล่นเกม จะต้องเชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายของบริษัทฯ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยลูกค้าแต่ละคนจะต้องลงทะเบียนเพื่อให้ได้รับบัญชีผู้ใช้ (User Identification – User ID) สำหรับการเล่นเกม เพื่อให้เข้าสู่ระบบในการเล่นเกม ลูกค้าสามารถเลือกตัวละครที่เป็นตัวแทนเสมือนจริงของลูกค้าภายในเกม และปฏิบัติภารกิจ หรือแข่งขันระหว่างผู้เล่นคนอื่นที่กำลังเล่นเกมอยู่ในเวลาเดียวกัน ตามเนื้อหาและกติกาของเกม โดยเกมจะสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมแต่ละคนรวมกลุ่มกันเพื่อช่วยเหลือกัน และสร้างชุมชนสังคมออนไลน์ภายในเกม ซึ่งผู้เล่นจะได้รับมิตรภาพจากเพื่อนที่อยู่ต่างถิ่น ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกัน การวางตัว การปฏิบัติต่อผู้อื่น ผ่านโลกเสมือนจริงภายในเกม และได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการปฏิบัติภารกิจตามเงื่อนไขของเกม

การคิดค่าบริการจากลูกค้าในปัจจุบัน จะให้บริการในรูปแบบการจำหน่ายสินค้าเสมือนจริงภายในเกม (Items Selling Model) ซึ่งจะเปิดให้ลูกค้าจะสามารถเข้าเล่นเกมที่เปิดให้บริการได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ ในการเล่นเกม ลูกค้าจะต้องพัฒนาตัวละครโดยการใช้เวลาในการปฏิบัติภารกิจที่กำหนด เพื่อให้ได้รับรางวัลเป็นค่าประสบการณ์ และสินค้าเสมือนจริงภายในเกม (Item) เช่นชุด เครื่องประดับ อาวุธ อุปกรณ์เล่นกีฬา ยานพาหนะ สัตว์เลี้ยง และทรัพยากรรูปแบบต่างๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการเล่นเกม ซึ่ง Item บางประเภทสามารถได้รับเป็นรางวัลจากการเล่นเกมตามปกติ แต่ Item บางประเภทลูกค้าจะต้องซื้อจากร้านค้าเสมือนจริงภายในเกม (Item Mall) โดยบริษัทฯ จะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ลูกค้า ผ่านตัวแทนจำหน่ายและช่องทางการจัดจำหน่ายต่างๆ

ในการให้บริการเกมออนไลน์ บริษัทฯ มีหน้าที่บริหารเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ ให้มีการเพิ่มเติมเนื้อหาใหม่ (Update Patch) ที่เหมาะสม และน่าสนใจ เพื่อให้ผู้เล่นเกมได้รับความสนุกสนานจากเนื้อหาที่เพิ่มขึ้นตลอดเวลา มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมการขาย เพื่อกระตุ้นยอดขาย เพิ่มจำนวนผู้เล่นเกมใหม่ และรักษาฐานลูกค้าปัจจุบัน นอกจากนี้จะต้องมีฝ่ายลูกค้าสัมพันธ์ที่ทำหน้าที่ให้บริการ ช่วยเหลือ แก้ไขปัญหาให้ลูกค้าผ่านทางระบบโทรศัพท์ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Email) และกระดานสนทนา (Web board) ที่บริษัทฯ จัดทำขึ้น มีผู้ดูแลเกม (Game Master) เป็นผู้ดูแลรักษาความเรียบร้อยภายในเกม ให้มีชุมชนสังคมออนไลน์ที่สร้างสรรค์ มีสภาพแวดล้อมที่ดี ลดความขัดแย้งระหว่างผู้เล่น รักษากติกาของเกม และดูแลมิให้เกิดการทุจริตของผู้เล่นเกม หรือใช้วิธีผิดกติกาในการเอาเปรียบผู้เล่นเกมอื่น ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะเพิ่มความพึงพอใจให้แก่ลูกค้า และรักษาฐานจำนวนผู้เล่นเกมของบริษัทฯ

บริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ รายแรกๆ ของประเทศไทย และเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้นำของอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของประเทศไทยมาตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ปัจจุบัน บริษัทฯ มีจำนวนผู้ลงทะเบียนเล่นเกมแล้วมากกว่า 15,000,000 ราย มีอัตราเติบโตของจำนวนผู้ลงทะเบียนฯ เฉลี่ยสะสมต่อปี (Compound Annual Growth Rate – CAGR) ในช่วงเวลา 5 ปี ตั้งแต่ปี 2551 – 2555 คิดเป็นอัตราร้อยละ 22.63 ต่อปี มีอัตรารายได้เฉลี่ยต่อผู้เล่นที่เติมเงินต่อเดือน (Average Revenue per User – ARPU) ในปี 2554 และ 2555 เท่ากับ 755 บาทต่อคนต่อเดือน และ 771 บาทต่อคนต่อเดือน ตามลำดับ (รายละเอียด ARPU ในส่วนที่ 2 ข้อ 12.4.2 ผลการดำเนินงานที่ผ่านมาของบริษัทฯ)

ณ วันที่ 30 มิถุนายน 2556 บริษัทฯ มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการอยู่รวมจำนวน 12 เกม (ไม่รวมเกมที่พัฒนาจากบริษัทย่อย) สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 1 : รายละเอียดเกมที่เปิดบริการแก่ผู้เล่นเกม ณ 30 มิถุนายน 2556

ชื่อเกม	วันที่เปิดให้บริการ	ลักษณะเกม	ประเทศผู้พัฒนา
1. Flyff 	เดือนมีนาคม ปี 2548	MMORPG	เกาหลีใต้
2. Pangya 	เดือนเมษายน ปี 2548	Casual	เกาหลีใต้
3. Fanta Tennis 	เดือนธันวาคม ปี 2549	Casual	เกาหลีใต้
4. BOOMz 	เดือนกรกฎาคม ปี 2553	Web Browser Based	จีน
5. 3 Kingdoms 2 	เดือนพฤษภาคม ปี 2554	MMORPG	ไต้หวัน
6. Club Mstar 	เดือนพฤศจิกายน ปี 2554	Casual	เกาหลีใต้
7. Ministry of War 	เดือนพฤษภาคม ปี 2555	Web Browser Based	จีน
8. Continent of the Ninth 	เดือนกันยายน ปี 2555	MMORPG	เกาหลีใต้
9. GranAge 	เดือนกุมภาพันธ์ ปี 2556	MMORPG	เกาหลีใต้
10. Premier League Live 	เดือนมีนาคม ปี 2556	Web Browser Based	จีน(ซามัว) ¹
11. 3 Kingdoms Puzzle Quest 	เดือนเมษายน ปี 2556	Casual	จีน
12. Divine Warriors 	เดือนพฤษภาคม ปี 2556	MMORPG	จีน

ที่มา : บริษัทฯ

หมายเหตุ 1/ ผู้พัฒนาเกมชาวจีนแต่ไปจดทะเบียนที่ประเทศซามัว

โดยปกติวงจรธุรกิจของเกมออนไลน์จะมีอายุของการให้บริการระยะเวลาหนึ่ง โดยเฉลี่ยประมาณ 2 – 3 ปี เนื่องจากเกมที่เปิดให้บริการมาระยะเวลาหนึ่งมักจะได้รับความนิยมลดลง ด้วยเหตุผลที่ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่สามารถพัฒนาตัวละครให้มีระดับ (Level) สูงสุดได้แล้ว และไม่มีเป้าหมายในการเล่นอีกต่อไป หรืออาจเกิดจากความเบื่อหน่ายในเกมที่เล่นมาเป็นระยะเวลานาน ประกอบกับมีเกมออนไลน์ใหม่ที่มีเทคโนโลยีสูงกว่า ทำให้ผู้เล่นเกมเปลี่ยนไปทดลองเล่นเกมใหม่ และอาจเปลี่ยนไปเล่นเกมใหม่ดังกล่าวในที่สุด ดังนั้นเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการมาระยะเวลาหนึ่ง อาจมีจำนวนผู้เล่นเกมลดลงมากจนไม่คุ้มค่าที่จะเปิดให้บริการต่อไป ผู้ให้บริการเกมจึงมีความจำเป็นต้องยุติการให้บริการเกมดังกล่าว สำหรับการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ซึ่งมีจุดเด่นในเรื่องการรักษาความนิยมของเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการมาเป็นระยะเวลานาน ดังจะเห็นได้จากเกม Flyff และเกม Pangya ที่บริษัทฯ เปิดให้บริการมาเป็นระยะเวลานานถึง 8 – 9 ปี ก็ยังคงได้รับความนิยม และมีจำนวนผู้เล่นจำนวนมากอยู่ อย่างไรก็ตาม นับตั้งแต่เปิดดำเนินธุรกิจมา บริษัทฯ ได้ยุติการให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ แล้วจำนวน 7 เกม โดยส่วนใหญ่มีสาเหตุมาจากการที่ผู้พัฒนาเกมยุติการพัฒนาเกม หรือครบกำหนดอายุสัญญาของเกม ซึ่งเกมดังกล่าวได้รับความนิยมลดลง บริษัทฯ จึงพิจารณาไม่ต่อสัญญา หรือบางเกมบริษัทฯ พิจารณายุติการให้บริการเกมก่อนกำหนดอายุสัญญา เนื่องจากมีจำนวนผู้เล่นเกมน้อยมาก เกมออนไลน์ที่บริษัทฯ ยุติการให้บริการไปแล้วได้แก่ เกม Yogurting

เกม Pucca Racing เกม Black Rogue เกม War2 เกม IL:Soubringer เกม Cooking Papa และเกม War Story เมื่อบริษัทฯ มีการปิดให้บริการเกมใดก็ตาม บริษัทฯ จะดำเนินการชดเชยลูกค้าที่ยังคงเล่นเกมดังกล่าวอยู่ โดยให้โอนย้ายไปเล่นเกมอื่นที่บริษัทฯ เปิดให้บริการ โดยจะได้รับไอเทมพิเศษ และบริษัทฯ จะดำเนินการคัดเลือกเกมประเภทเดียวกันที่มีเทคโนโลยีการพัฒนาเกมที่สูงกว่า หรือมีจุดเด่นที่น่าสนใจกว่า มาเปิดให้บริการเพิ่ม ตามกลยุทธ์การคัดเลือกเกมของบริษัทฯ เพื่อรักษาระดับรายได้ของบริษัทฯ ให้เติบโตอย่างต่อเนื่องต่อไป

จากความสำเร็จในการประกอบธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ทำให้บริษัทฯ สามารถสะสมองค์ความรู้ในการพัฒนา และบริหารเกมร่วมกับผู้พัฒนาเกมชั้นนำของโลก เมื่อเทคโนโลยีมีการพัฒนาก้าวหน้ามากขึ้น อุปกรณ์โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟนมีความสามารถสูงขึ้น แต่มีราคาถูกลง ทำให้มีจำนวนผู้ใช้เพิ่มขึ้นในอัตราก้าวกระโดด ส่งผลทำให้เว็บไซต์โซเชียลมีเดียเช่นเฟซบุ๊ก ที่สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟนได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง และเกิดการให้บริการเกมบนเฟซบุ๊ก และการจำหน่ายแอปพลิเคชันเกมผ่านระบบปฏิบัติการของสมาร์ทโฟน บริษัทฯ จึงมองเห็นโอกาสในการขยายธุรกิจไปสู่การเป็นผู้พัฒนาเกม โดยการร่วมลงทุนกับนักพัฒนาเกมที่มีศักยภาพ เพื่อให้บริษัทฯ ได้มีเกมที่บริษัทฯ เป็นเจ้าของสิทธิ์เองมาเปิดให้บริการ บริษัทฯ จึงจัดตั้งบริษัท แกแล็คซี่ เวนเจอร์ส จำกัด เพื่อดำเนินธุรกิจสรรหา และเจรจากับผู้พัฒนาเกมทั้งคนไทย และชาวต่างชาติ เพื่อให้มาร่วมลงทุนกับบริษัทฯ โดยบริษัทฯ จะเป็นผู้สนับสนุนเงินทุน และถ่ายทอดฐานความรู้ที่จำเป็นในการออกแบบ บริหาร และการทำการตลาดเกม โดยนักพัฒนาเกมดังกล่าว จะรับผิดชอบการพัฒนาโปรแกรมเกมตามแนวคิดการออกแบบเกมที่บริษัทฯ ให้คำแนะนำ ซึ่งจะทำให้เกมที่มีพัฒนามีโอกาสประสบความสำเร็จได้สูง

ปัจจุบัน บริษัทฯ สามารถเจรจากับผู้พัฒนาเกมและจัดตั้งเป็นบริษัทย่อยได้แล้วจำนวน 2 บริษัท คือ 1) บริษัท เลเวลอัพ พลัส จำกัด ดำเนินธุรกิจพัฒนาเกมบนโซเชียลมีเดีย เช่นเฟซบุ๊ก และ 2) บริษัท อาร์เคด พลัส จำกัด ดำเนินธุรกิจพัฒนาเกมบนสมาร์ทโฟน ซึ่งบริษัทฯ มีสัดส่วนการถือหุ้นในบริษัททั้งสองแห่งผ่านบริษัท แกแล็คซี่ เวนเจอร์ส จำกัด ร้อยละ 70 ของทุนจดทะเบียน โดยมีโครงสร้างการถือหุ้นดังนี้

แผนภาพที่ 1 : โครงสร้างบริษัทฯ อินเทอร์เน็ต ดิจิตอล จำกัด (มหาชน)



2.3 โครงสร้างรายได้ของบริษัทฯ

รายได้หลักของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจ และรายได้จากบริษัทย่อยและบริษัทร่วม สามารถจำแนกออกเป็น 3 กลุ่มดังนี้

ตารางที่ 2 : โครงสร้างรายได้บริษัทฯ ปี 2553-2555 และ ไตรมาสที่ 1 ปี 2556

รายการ	2553		2554		2555 (งบรวม)		ไตรมาส 1 2556 (งบรวม)	
	ตรวจสอบแล้ว		ตรวจสอบแล้ว		ตรวจสอบแล้ว		ยังไม่ได้ตรวจสอบ	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์								
1.1 ประเภท Web Browser	21.83	10.47	138.20	49.74	153.38	52.33	44.32	53.82
1.2 ประเภท Casual	118.17	56.70	79.40	28.58	87.37	29.81	21.22	25.78
1.3 ประเภท MMORPG	63.78	30.60	53.66	19.32	33.03	11.27	13.67	16.60
1.4 รายได้ขาย Item อื่นๆ ^{/1}	1.63	0.78	1.69	0.61	10.96	3.74	0.38	0.46
2. รายได้อื่นๆ	3.01	1.45	4.85	1.75	8.03	2.74	1.98	2.40
3. รายได้จากธุรกิจพัฒนาเกม (จากบริษัทร่วม)	-	-	-	-	0.34	0.11	0.77	0.94
รวมรายได้	208.42	100.00	277.80	100.00	293.11	100.00	82.34	100.00

ที่มา : บริษัทฯ

หมายเหตุ : /1 เป็นรายได้ที่เกิดขึ้นจากขาย Item เช่นการแลกเปลี่ยนทางการค้า และสมาชิกที่ชำระเงินเพื่อได้สิทธิพิเศษในการได้รับ Item

2.4 เป้าหมายการดำเนินธุรกิจ

บริษัทฯ มีวิสัยทัศน์ จะเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่ให้บริการเกมที่มีคุณภาพบนเทคโนโลยีหรือระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย (Multi-Platform) และเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ บริษัทฯ จึงมีเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจดังต่อไปนี้

- รักษาคุณภาพการให้บริการเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการในปัจจุบัน และคัดสรรเกมใหม่ๆ ที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคทุกเพศทุกวัย รวมถึงเกมที่ให้บริการบนระบบปฏิบัติการ (Platform) ที่หลากหลาย หรือเล่นร่วมกันหลายระบบปฏิบัติการได้ (Cross-Platform) มาเปิดให้บริการเพิ่มเติม เพื่อให้มีจำนวนผู้เล่นเกมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีรายได้เติบโตขึ้น
- ขยายธุรกิจการให้บริการเกม สู่ประเทศอื่นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อขยายฐานลูกค้า และเพิ่มที่มาของแหล่งรายได้ในการดำเนินธุรกิจ
- ดำเนินการพัฒนาเกมที่ทำงานบนระบบปฏิบัติการ (Platform) ที่หลากหลาย โดยการจัดตั้งหน่วยงานพัฒนาเกม หรือร่วมลงทุนกับนักพัฒนาเกมทั้งคนไทย และต่างชาติ โดยนำจุดแข็งอันได้แก่ ประสบการณ์ และเงินทุนของบริษัทฯ ไปเสริมกับความสามารถในการพัฒนาโปรแกรมของนักพัฒนาเกมที่มีศักยภาพ เพื่อพัฒนาเกมที่บริษัทฯ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ออกให้บริการ