



## Roblox (RBLX US)

### Company Profile

บริษัทผู้สร้าง Platform ในการเล่นและสร้างเกมออนไลน์ จุดเด่นคือบริษัทไม่ได้เป็นคนสร้างหรือพัฒนาเกมเอง แต่เปิดโอกาสให้คนทั่วไปสามารถสร้างสรรค์เกมขึ้นมา ส่วนผู้เล่นเกมจะต้องสร้างตัวละครขึ้นมา เพื่อเข้าไปเล่นในเกมต่างๆ บน Platform ซึ่งเป็นเกม 3 มิติที่เข้าเล่นฟรี และพูดคุยกับเพื่อนในนั้นได้

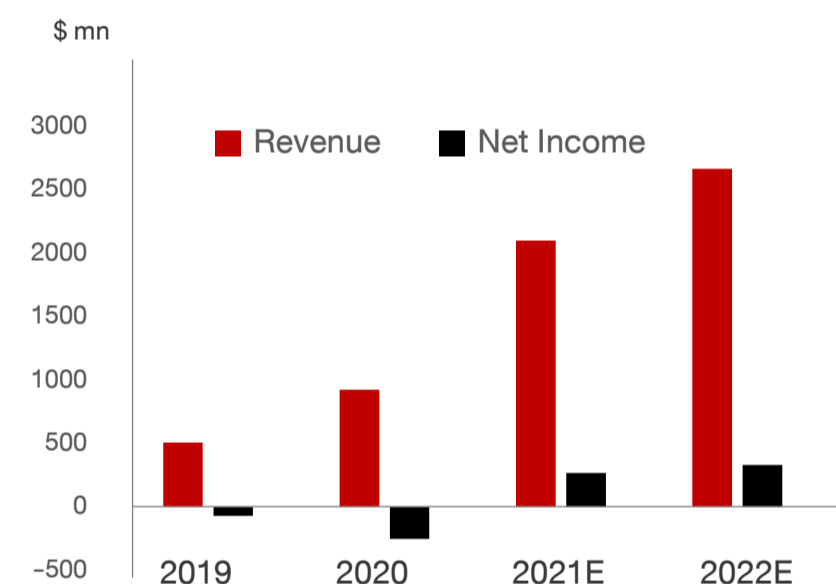
ปัจจุบันมีผู้ใช้งานมากกว่า 38 ล้านคนทั่วโลกเข้ามาใน Roblox ทุกวันเพื่อติดต่อกับเพื่อน กว่า 50% เป็นเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี เป็นการ เล่น เรียนรู้ ติดต่อกัน ค้นหา และสร้างมิตรภาพ ในโลกของ 3 มิติ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสร้างสังคมของตัวเองกับเหล่านักพัฒนาเกมกว่า 7 ล้านคน ซึ่ง Platform นี้ถูกเรียกว่า "Human co-experience" ประกอบไปด้วย 1. Roblox Client เป็น Application เกม 2. Roblox Studio เป็นแหล่งเครื่องมือสร้าง Content และ 3. Roblox Cloud เป็นระบบที่ใช้ขับเคลื่อนแพลตฟอร์ม

Last Price : \$72  
 Cons. Target Price: \$77  
 Cons. Rating: **BUY**  
 Upside: +6.9%  
 Stock Exchange: NYSE

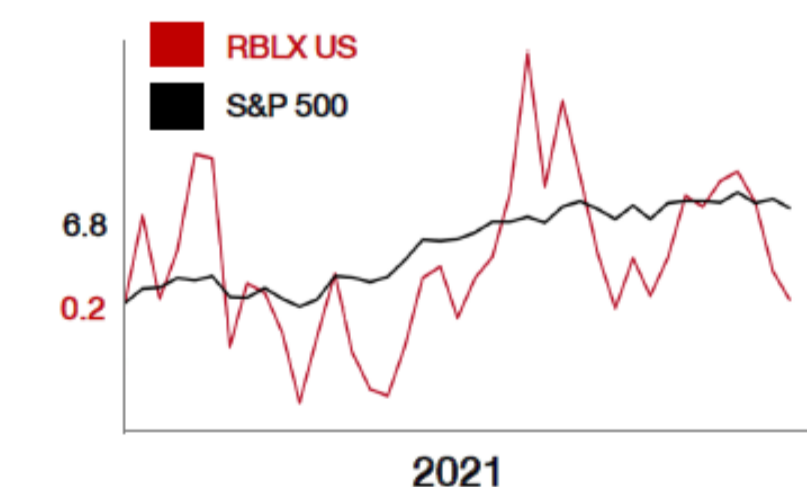
### Key Information

Market Cap:	\$39,638.9 mn
PE 22E:	207.49X
EPS Growth 22E:	28.57%
ROE 22E:	16.53%
Dividend Yield 22E:	-

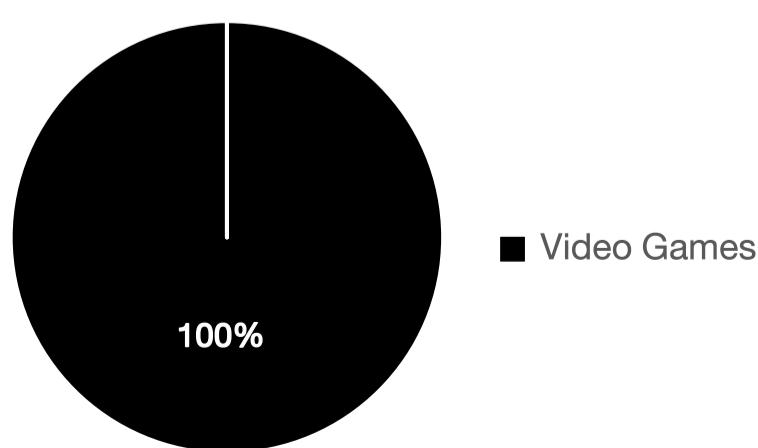
### Financials



### Performance YTD VS. S&P500



### Revenue Breakdown



### รุกตลาดจีนมากขึ้น

บริษัทเผยแพร่แผนการดำเนินงานในการขยายตลาดไปยังจีน ซึ่งถือว่าเป็นโอกาสในการเติบโตที่สำคัญของ Roblox เนื่องจากจีนถือเป็นตลาดเกมออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก จากสถิติพบว่า เมื่อปี 20 ชาวจีนเล่นเกมออนไลน์ในจีนสูงถึง 665 ล้านคนและเติบโตขึ้นทุกปี ดังนั้น การที่ Roblox รุกตลาดจีนจะสามารถขยายฐานผู้ใช้งานและรายได้ปัจจุบันมีผู้เล่นเกม Roblox สัญชาติจีนเฉลี่ยวันละ 10 ล้านคน นอกจากนี้ยังได้จับมือกับ Tencent เพื่อให้ผู้พัฒนาเกมได้สร้างสรรค์เกมที่เหมาะกับความสนใจของชาวจีนยิ่งขึ้น

### ขยาย Content หลากหลายที่มากกว่าความบันเทิง

นอกเหนือจากเกมที่สร้างความบันเทิงแล้ว Roblox ยังมีการขยาย Content เพื่อที่จะพัฒนา Roblox ให้เป็น Education Tool รูปแบบใหม่ที่ใช้ในการให้ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ เนื่องจากเทคโนโลยี 3 มิติจะช่วยเป็นสื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น ซึ่งเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่จะช่วยสร้างรายได้ของบริษัทให้มากยิ่งขึ้น

### รายได้เติบโตอย่างก้าวกระโดด

Roblox สร้างรายได้จากการขายเหรียญ Robux ที่ผู้เล่นไว้ใช้ซื้อ item ในเกมและซื้อเสื้อผ้าตกแต่งตัวละครตนเอง นอกจากนี้ยังได้รายได้มาจากการสมัครสมาชิก Roblox Premium เพื่อเข้าไปเล่นเกมที่มีความพิเศษ แตกต่างจากเกมฟรีทั่วไปได้

ธุรกิจเกมออนไลน์เติบโตอย่างโดดเด่นในปีที่ผ่านมา เนื่องจากการแพร่ระบาดของ COVID-19 ทำให้ผู้คนหันมาเล่นเกมกันมากขึ้น ด้านการเติบโตของ Roblox มีรายได้และจำนวนผู้ใช้ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เมื่อปี 20 บริษัทสร้างรายได้ที่ \$1.88bn ขยายตัว 171% YoY และมีจำนวนผู้ใช้งานเฉลี่ยต่อวันประมาณ 32 ล้านราย ซึ่งโตเกือบ 2 เท่าจาก 17.6 ล้านรายในปี 2019 อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันบริษัทยังไม่สร้างกำไร

### Disclaimer

ข้อมูลในเอกสารฉบับนี้ รวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ อย่างไรก็ตาม บริษัทหลักทรัพย์ เอเชีย พลัส จำกัด ไม่สามารถที่จะยืนยันหรือรับรองความถูกต้องของข้อมูลเหล่านี้ได้ ไม่ว่าประการใดๆ บทวิเคราะห์ในเอกสารนี้จัดทำขึ้นโดยอ้างอิงหลักเกณฑ์ทางวิชาการเกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์ และมีได้เป็นการชี้แนะ หรือเสนอแนะให้ซื้อหรือขายหลักทรัพย์ใดๆ การตัดสินใจซื้อหรือขายหลักทรัพย์ใดๆ ของผู้อ่าน ไม่ว่าจะเกิดจากการอ่านบทความในเอกสารนี้หรือไม่ก็ตาม ล้วนเป็นผลจากการใช้วิจารณญาณของผู้อ่าน โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือพันธะผูกพันใดๆ กับ บริษัทหลักทรัพย์ เอเชีย พลัส จำกัด ไม่ว่ากรณีใด

Source: Company, Statista, Company data, Bloomberg as of 5/5/21