



edyoutec - Operativ uppdatering december 2023

Pressmeddelande 21 december 2023

När vi nu närmar oss slutet på 2023 och går in i 2024 vill vi ge befintliga och tillkommande aktieägare en operativ uppdatering och en framåtblick för 2024

Som de flesta av er vet går bolaget numera under namnet edyoutec. Huvudfokus ligger mot Edtech där vi redan har skrivit på avtal om att förvärva utbildningsappen Mattebageriet i början på nästa år samt har ingått en avsiktsförklaring om att förvärva en tysk digital utbildningsutvecklare för barnspel.

Vi står inför spännande lanseringar under Q1 2024 och följande kommer jag att beröra nedan med utförligare förklaring.

- 1) Lansering av utbildningsplattformen Rail Experience
- 2) Lansering av Tank Operations tillsammans med publishern 2tainment
- 3) Lansering av King Royale tillsammans med publishern MAF
- 4) Lansering av Mattebageriet på den europeiska marknaden
- 5) Lansering av AppLeMat med publishern Meister Cody
- 6) Förvärv av en tysk utvecklare av barnspel och utbildningsappar.

Rail Experience

Rail Experience är en digital utbildningsplattform särskilt framtagen för utbildning av lokomotivförare. Produkten är samproducerad med Captrain - ett ledande europeiskt järnvägslogistikföretag. Varje år utbildas cirka 4000 nya järnvägstjänstemän och 2024 är siktet inställt mot att minst 600 elever ska använda plattformen och att utbildningsanordnaren ska betala en månatlig licensavgift på 49,90 EUR per elev. Målet för 2025 är 1200 elever och för 2026 1800 elever. Vi tittar även på hur vi ska kunna exportera Rail Experience till andra tysktalande länder och därigenom öka den licensgenererande basen. Plattformen är beräknad att lanseras tidigt under Q1 2024.

Tank Operations

Tank Operations är en egenutvecklad titel (via vårt helägda dotterbolag Linked Dimensions GmbH) och den finns som "early access" på Steam. Spelet har mottagits väl och har en metascore på lite över 80 %. Spelet har även en fanbase och en aktiv community. Priset för Tank Operations på Steam förväntas ligga runt 29 EUR och packs kommer att erbjudas inne i spelet. Lansering är preliminärt den 15:e januari 2024. 2tainment kommer att ansvara för marknadsföringen av spelet och vi har en vinstdelningslösning med en fördelning om 50 % vardera.

King Royale

Vi står inför en spännande början av 2024. Just nu förbereder vi King Royale inför den stundande lanseringen tillsammans med den expertis som vår publisher MAF besitter. Det är fullt fokus på hur spelet skall kunna få till bästa möjliga monetisering. För våra ägare som inte känner till MAF så tänkte jag beskriva bolaget lite kort.

MAF har av Financial Times rankats som ett av Europas snabbast växande företag. Bolaget omsatte 19 miljoner EURO under 2022, enligt Statista. MAF har en användarbas som uppgår till cirka 50 miljoner månatliga användare. De har tidigare visat sin skicklighet med att framförallt kunna optimera reklamintandtet inne i spel och med hjälp av MAF ser vi fram emot ett starkt intäktsflöde från King Royale.

Valet av MAF som publisher kom efter en längre tids diskussioner och en konsekvens av det engagemang och intresse som påvisades av MAF's publishingteam.

källa: <http://www.ft.com/ft1000-2023> , <http://www.statista.com/companies/o/25202524/myappfree-spa>

Mattebageriet

Mattebageriet är det senaste förvärvet till edyoutecs portfölj. Det har utvecklats av det svenska bolaget Pi Idé AB. Mattebageriet är ett matematiskt utbildningsspel som är validerat för ålderskategorierna 5 - 12 år inom det svenska skolsystemet. Det är ett av endast fyra matematikspel i Sverige som erhållit vetenskaplig acceptans.

Tanken är att Mattebageriet ska förberedas för bland annat den tysktalande marknaden, men vi sneglar även på övriga Europa. Mattebageriet innehåller idag fyra appar som vardera riktar sig till olika åldersgrupper. Med anledning av detta kommer apparna att re-lanseras i en ny paketering där en prenumerationstjänst är den huvudsakliga intäktmodellen.

Målbilden är att vi skall kunna prissätta Mattebageriet till 4,99 EURO per månad/användare. Vi har en tydlig ambition att kunna generera 10 000 månatliga/betalande användare under de första 12 månaderna och nå minst 17.500 månatliga/betalande användare inom 24 månader. Vi förväntar oss att kunna sjösätta Mattebageriet under den andra hälften av Q1 2024.

Arbetet med att lägga om Mattebageriet till en produkt som har en prenumerationstjänst kommer att ombesörjas av vårt tyska dotterbolag Wegesrand. Samma team som arbetar med matematikplattformen AppLeMat kommer att sköta re-lanseringen av Mattebageriet.

AppLeMat

AppLeMat är en pedagogisk plattform (Android & iOS) för barn med dyskalkyli som syftar till att stärka barnens förmåga att tillgodogöra sig matematik. Genom minispel inne i appen kan barnen träna olika matematiska färdigheter. Svårighetsgraden i dessa minispel anpassar sig till barnens förmågor. Projektet beställdes av två framstående universitet - Helmut Schmidt-universitetet i Hamburg och Universitetet i Würzburg, men produkten ägs av edyoutec. Plattformen kommer att levereras till skolor under 2024 i samarbete med en stark publisher. Intäktmodellen för plattformen är en månatlig licens per användare eller per skola. Vår initiala marknad utgörs av cirka 4000 skolor i Tyskland.

LOI - Tysk utvecklare av barnspel och utbildningsappar

För cirka en vecka sedan kunde vi gå ut med att vi signerat en avsiktsförklaring avseende ett förvärv. Avsiktsförklaringen ger edyoutec en exklusiv rätt att genomföra due diligence i syfte att teckna ett slutgiltigt köpeavtal i början av 2024.

Målbolaget är specialiserat på utveckling av mobilspel, speldesign och digital utbildning. Bolaget har skapat ett antal framgångsrika barnappar som har laddats ner över 18 miljoner gånger över hela världen.

Företaget har ett team med 6 erfarna spelutvecklare i sin studio i Tyskland. Studion har sedan det grundades vunnit flera priser för sina appar som riktar sig till barn i åldern 4-10 år.

Studion har många gånger visat att de kan leverera högkvalitativt innehåll och producerar för närvarande en prenumerationsbaserad utbildningsplattform för barn mellan 6 och 10 år. Plattformen riktar sig till föräldrar och skolor över hela världen. Under Q2 2024 skall det första prenumerationsbaserade utbildningspaketet lanseras på både Apple- och Androidenheter.

Appen riktar sig till STEM-skolämnenas vetenskap, teknik, ingenjörsvetenskap och matematik. Appen har visat lovande resultat från sin beta-lansering med en relativt låg kostnad per nedladdning, vilket resulterat i gynnsamma marginaler, samt en hög konverteringsfrekvens när det kommer till månatligt betalande användare.

Plattformen riktar sig till en global marknad och prenumerationsmodellen är 9,99 EURO per månad/användare. Målet under de första 12 månaderna efter lansering är att nå 50.000 månatliga/betalande användare och 100.000 månatliga/betalande användare inom 24 månader.

Målbild - Summering

Vår dotterkoncern Wegesrand (ed-tech segmentet) erhåller löpande nya uppdrag och belönas med prestigefulla utnämningar. Jag har nämnt det tidigare och nämner det igen - vi kommer att växa både organiskt och genom förvärv. Genom förvärv adderar vi strategiskt viktiga plattformar och intäktsströmmar samtidigt som våra befintliga dotterbolag successivt går över till en licensgenererande intäktsmodell. Vi tittar på ytterligare förvärv under 2024 samtidigt som vi ser över hur vi kan maximera de plattformar/titlar som nu rullas ut under framförallt Q1 och Q2 2024.

edyoutec-koncernen är idag ett Edtech bolag med ett antal egna speltitlar. Huvudfokus är Edtech och det är där vi ser den starka framtida tillväxten. Vi arbetar aktivt med att växa på kontinenten, men tysktalande länder ligger oss särskilt nära när vi tittar på hur bolaget ska växa organiskt och genom förvärv.

Under tidig höst satte vi upp en rad mål att uppnå innan årsskiftet. Jag kan med glädje konstatera att samtliga mål uppnåtts.

- ◆ Vi förväntade oss att våra tyska dotterbolag skulle vinna nya uppdrag och fortsätta växa.
- ◆ Vi skulle transformera våra tyska dotterbolag till att skapa licensgenererande intäkter.
- ◆ Vi skulle signera ett publishingavtal för King Royale.
- ◆ Vi skulle signera ett publishingavtal för Tank Operations.
- ◆ Vi skulle lösa befintligt lån och minska lånebeloppet med 50 %.
- ◆ Vi skulle byta namn och inriktning till att bli ett Edtech-bolag.
- ◆ Vi skulle signera minst ett LOI avseende företagsförvärv.
- ◆ Vi skulle förvärva ett svenskt IP (Mattebageriet).

Jag kan stolt se tillbaka på 2023 som ett produktivt år där vi spikade samtliga uppsatta mål. Vi lägger nu 2023 till handlingarna och konstaterar att det hårda arbetet med kostnadsbesparingar och synergier genom hela koncernen är väsentligen genomfört. Nya processer och effektiviseringar är på plats hos våra tyska dotterbolag och vi ser en positiv andå inför allt som ska ske under 2024. Nya spännande appar/plattformar sjösätts, speltitlar lanseras till den stora breda massan, spännande bolag förvärvas, och licensgenererande intäktsströmmar blir en allt viktigare del av koncernens affärsmodell.

Jag vill med denna operativa uppdatering önska alla våra befintliga och framtida aktieägare en God Jul och ett Gott Nytt År!

För ytterligare information, vänligen kontakta:

Eric de Basso, VD, edyoutec AB
E-post: eric@edyoutec.com
Telefon: +46 70 780 52 00,

Om edyoutec

edyoutec är ett svenskt företag inom spel och digital utbildning som består av två vertikaler, Edtech och spel. Inom vertikalen Edtech fokuserar bolaget på att utveckla produkter inom genrer som spelbaserat lärande och Serious Games, det är inom dessa områden som edyoutec har identifierat de största synergier mellan bolagets två vertikaler. Inom vertikalen Games bygger affärsidén på att utveckla och distribuera free-to-play-spel ("F2P") inom mobilspel för Android och iOS.

För mer information, se edyoutecs webbplats www.edyoutec.com