



edyoutec - Operativ uppdatering januari 2024

Pressmeddelande 18 januari 2024

Inne i det nya året vill vi nu skörda intäkter från våra insatser under 2023. IP:n inom vertikalerna Edtech och Gaming ska på allvar rullas ut. I mitten av december 2023 signerade vi ett publisheravtal för King Royale. Efter en snabb genomgång från publishern MAF har det visat sig att King Royale är redo för testlansering redan innan utgången av januari. Detta är för oss ett styrkebesked då oberoende analytiker menade att spelet skulle kunna sjösättas och skörda intäkter tidigast under Q3 2024. Vi är i princip 6 månader före analytikernas prognoser.

King Royale

Spelet kommer inleda en testlansering under januari. Initial data visar att det mesta av den tekniska biten sitter och vi ser inte behov av några större uppdateringar under testperioden. Efter testperioden ska King Royale tryckas ut i MAF:s användarbas om cirka 50 miljoner månatliga användare. Det råder ingen tvekan om att vi har höga förväntningar på utfallet. King Royale är ett av flera IP:n som på egen hand skulle kunna göra hela edyoutec-koncernen kassaflödespositiv inom en till två månader. Våra KPI:er matchar toppspelen inom samma genre och vi vill på samma sätt som toppspelen kunna tillgodogöra oss stadiga intäkter.

Som ett räkneexempel kan nämnas att om King Royale ger oss intäkter om minst 0,5 miljoner kronor per månad så skulle vi gott och väl vara kassaflödespositiva samt att vi skulle ha kassa över till satsningar på nya licensgenererande IP:n. Utvecklingskostnaderna för King Royale går ner på ett minimum i samband med lanseringen.

MAF, publisher av King Royale, har haft en fantastisk tillväxt de senaste åren och under 2022 omsatte bolaget cirka 220 miljoner kronor. Vi ska ha vår rättmätiga del av intäkterna under 2024.

Tank Operations

Den nya versionen av Tank Operation rullas ut i skarpt läge i början av februari men den kommer att finnas tillgänglig som "early access" inom en vecka. Inom kort kommer även promotionvideos att finnas tillgängliga för alla som är nyfikna på hur spelet ser ut och vad det går ut på. Den dedikerade publishern, 2tainment, tar över ansvaret för all marknadsföring av spelet i samband med lanseringen. Spelet har en metascore på lite över 80 % och det finns en aktiv fanbase och community kopplat till spelet. Det bådar gott inför den skarpa lanseringen.

Vi har framförallt tittat på två liknande strategispel när vi benchmarkat Tank Operations. Panzer Corps 2, släpptes under mars 2020 och har omsatt cirka 30 miljoner kronor och har en metascore på 83 %, det vill säga samma som Tank Operations. Vidare benchmarkar vi mot spelet Western Front som lanserades i mars 2023 och som har omsatt cirka 15 miljoner kronor fram till december 2023. Western Front har en metascore på 71 %. Vår bedömning är att Tank Operations har en ekonomisk kapacitet någonstans mellan Panzer Corps 2 och Western Front. Om Tank Operation skulle generera 0,3 miljoner kronor per månad, lågt räknat, så är vi kassaflödespositivt på endast detta spel.

LOI - Tysk utvecklare av barnspel och utbildningsappar

Arbetet med att genomföra förvärvet av det tyska målbolaget pågår i skrivande stund. Innan jag berör bolagets potential vill jag kort repetera vad målbolaget har för verksamhet. Målbolaget är specialiserat på utveckling av främst digitala utbildningsappar. Apparna har laddats ner över 18 miljoner gånger och har idag cirka 200 000 organiska nedladdningar i månaden. Bolaget har sedan det grundades vunnit flera priser för sina appar som riktar sig till barn i åldern 4-10 år.

Bolaget producerar en prenumerationsbaserad utbildningsplattform för barn mellan 6 och 10 år. Plattformen riktar sig till både föräldrar och skolor över hela världen. Appen lanseras redan under Q2 2024 på både Apple- och Android Enheter. Appen har visat särskilt starka resultat från sin beta-lansering där man lyckats slussa över användare från sina organiska nedladdningar av engångskaraktär till att teckna en månatlig prenumerationsstjänst. Denna conversion rate ligger på cirka 18 %. Genom att kunna slussa över organiskt erhållna användare blir marknadsföringskostnaderna låga, nästintill obefintliga, per nedladdning.

Prenumerationspriset sätts till 9,99 EURO per månad/användare. Inom 12 månader förväntas målbolaget ha 50 000 månatliga prenumeranter och inom 24 månader cirka 100 000 månatliga prenumeranter. Matematiken blir då följande; inom 12 månader ska bolaget generera 5,5 miljoner kronor per månad och under de därpå följande 12 månaderna ska 11 miljoner kronor per månad erhållas. Dessa siffror är enligt målbolagets ledning högst rimliga och i viss mån lågt räknade. Man kan jämföra målbolaget med eEducation Albert, som är noterat på First North. eEducation Albert kan antas omsätta cirka 200 miljoner kronor per år och har framförallt penetrerat Sverige. Målbolaget vi ämnar förvärva har, med sina 18 miljoner nedladdningar och 200 000 månatliga organiska nedladdningar, sin primära marknad i tysktalande länder. Denna matematik ligger till grund för vår avsikt att förvärva bolaget.

Målbild - Summering

Denna operativa uppdatering har främst tagit sikte på det som förväntas komma inom 4-6 veckor. Ambitionen är att vid nästkommande operativa uppdatering i februari återkoppla till nedanstående IP:n;

1. Lansering Rail Experience
2. Lansering Mattebageriet i edyoutec's regi

Vår dotterkoncern Wegesrand arbetar löpande med att erhålla nya uppdrag men fokuserar särskilt på hur koncernen kan etablera licensgenererande intäkter genom våra befintliga plattformar. Vi kommer att växa både organiskt och genom förvärv, detta är en högst naturlig kombination för edyoutec. Kommande förvärv har en strategisk tanke kopplad till sig och kompletterar den redan etablerade Edtech-verksamheten.

År 2023 var ett år där vi tvingades arbeta med att stöpa om hela koncernen och etablera synergier. Trots det tuffa börsklimatet 2023 har vi i allt väsentligt uppnått alla våra mål. 2023 lägger vi nu till handlingarna och ser fram emot stundande lanseringar av både speltitlar samt Edtech-titlar Vi rivstartar redan nu i januari månad med lanseringen av två speltitlar. Vi vill snarast erhålla stabila intäktsströmmar från våra IP:n.

Vår ambition för 2024 är att skapa ett starkt aktieägarvärde genom både organisk tillväxt och förvärv. Denna ambition kommer också spegla hur bolaget framgent ämnar resa kapital för att förvärva bolag. Vi arbetar intensivt med att få in strategiska investerare till bolaget som har för avsikt att vara med på hela vår tillväxtresa under kommande år.

Jag vill välkomna alla nya aktieägare med denna operativa uppdatering för januari 2024.

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 synergierna 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