

# Sammanfattning av Inbjudan till teckning av aktier i **XMReality AB (publ)** inför planerad notering på Nasdaq First North

## Viktig information

Vänligen observera att denna informationsbroschyr är marknadsföringsmaterial och endast utgör ett kort utdrag ur det prospekt som styrelsen för XMReality AB (publ) ("Bolaget") har upprättat med anledning av förestående Erbjudandet till allmänheten och till institutionella investerare i Sverige att förvärva aktier i XMReality och upptagande av Bolagets aktier till handel på Nasdaq First North ("Erbjudandet"). Prospektet har godkänts och registrerats av Finansinspektionen i enlighet med bestämmelserna i 2 kap. 25 och 26 §§ lagen (1991:980) om handel med finansiella instrument. Prospekt och anmälningssedlar kan erhållas kostnadsfritt från Aktieinvests webbplats [www.aktieinvest.se](http://www.aktieinvest.se) eller på telefon 08-50 65 17 95. Prospektet kan även laddas ned från XMRealitys och Redeyes webbplatser [www.xmreality.com](http://www.xmreality.com) respektive [www.redeye.se](http://www.redeye.se).

Informationsbroschyren innehåller endast en översiktlig information och utgör inte något prospekt enligt lag eller tillämpligt regelverk härom. Prospektet innehåller bland annat en presentation av XMReality, Erbjudandet och de risker som är förenade med en investering i XMReality och deltagande i Erbjudandet. Denna informationsbroschyr är inte avsedd att ersätta prospektet som grund för beslut att teckna aktier i XMReality och utgör ingen rekommendation att teckna aktier i XMReality. Investerare som vill eller överväger att teckna aktier i XMReality uppmanas att läsa prospektet i sin helhet.

Varken prospektet eller denna informationsbroschyr får offentliggöras, publiceras eller distribueras i USA, Kanada, Australien, Hong Kong, Japan, Nya Zeeland eller Sydafrika eller något annat land eller någon jurisdiktion, där sådan åtgärd eller Erbjudandet förutsätter registreringsåtgärder eller andra åtgärder än de som följer av svensk rätt.

# Bakgrund och motiv

XMReality är i en expansiv fas och AR är ett teknikområde i snabb utveckling där bolaget vill investera för att stärka sin marknadsposition. Bolaget behöver därför skapa möjligheter för finansiering av sådana investeringar och marknads-satsningar. Att verka i en publik miljö bedöms öka transparensen och intresset för bolaget från såväl kunder, leverantörer, samarbetspartners som investerare.

Förestående Erbjudande riktar sig till allmänheten i Sverige och institutionella investerare och består av nyemitterade aktier i XMReality. Vid fullteckning tillförs Bolaget ca 60 MSEK före avdrag för emissionskostnader. Erbjudandet syftar till att säkerställa resurser för sälj- och marknadsföringsinsatser, produktutveckling samt för att stärka Bolagets finansiella ställning. Av kapitaltillskottet avses att allokteras i ungefärliga proportioner 40 procent till försäljnings- och marknadsföringsinsatser, 40 procent till fortsatt produktutveckling och resterande 20 procent till att tillgodose Bolagets behov av rörelsekapital.

Styrelsen bedömer att befintligt rörelsekapital inte är tillräckligt för att täcka Bolagets behov under den kommande tolv månadersperioden räknat från dateringen av detta Prospekt. Bolaget uppskattar att brist på rörelsekapital kommer att uppstå omkring januari 2018 och att underskottet under den kommande tolv månadersperioden uppgår till cirka 9 MSEK.

För att tillföra rörelsekapital genomför Bolaget föreliggande emission vilket Bolaget bedömer vara tillräckligt för att täcka rörelsekapitalbehovet under den kommande tolv månadersperioden.

Skulle Erbjudandet inte kunna genomföras eller tecknas i erforderlig utsträckning eller om kassaflödet inte utvecklas i enlighet med Styrelsens bedömningar kan Bolaget överväga ytterligare kapitalanskaffningar i ett senare skede. Dessa skulle kunna utgöras av exempelvis nyemission, lån eller annat tillskott från Bolagets ägare. Om XMReality skulle misslyckas med att erhålla sådan finansiering kan Bolaget komma att tvingas avveckla eller omstrukturera hela eller delar av sin verksamhet.

En större svensk pensionsfond, Handelsbanken Fonder AB för Handelsbanken Microcap Sverige, C Worldwide Asset Management Fondsmäglerselskab A/S för C WorldWide Sweden och Industrial Development Partners (Sverige) AB samt andra kvalificerade investerare har, genom skriftliga teckningsåtaganden, åtagit sig att förvärva 2 770 000 aktier i Erbjudandet, motsvarande sammanlagt ca 38 MSEK av det totala emissionsbeloppet i Erbjudandet.

Linköping, den 15 mars 2017

**XMReality AB (publ)**  
Styrelsen



# VD har ordet

Vi lever i en spännande tid – mitt i den fjärde industriella revolutionen, där vi förväntar oss att banbrytande teknologiska och vetenskapliga framsteg kontinuerligt skapar nya möjligheter, utmaningar och förväntningar. Det märker vi på XMReality tydligt i diskussionerna med våra globala kunder. Nu tar vi steget till den publika världen och genom en notering på Nasdaq First North kan vi erbjuda fler att vara med på vår resa in i framtiden.

XMReality är fokuserat på industriella tillämpningar av så kallad förstärkt verklighet eller Augmented Reality (AR). Vi verkar inom ett tekniskt område som röner stor uppmärksamhet, både industriellt och bland allmänheten och intresset för AR har ökat i snabb takt på senare år.<sup>1</sup> Utvecklingen bygger, i vår mening, på att ökad datorkraft blivit tillgänglig i mobila datorer och telefoner samt den snabba utbyggnaden av mobilnäten och den globala satellitkommunikationen.<sup>2</sup>

Vi tillämpar vårt AR-kunnande på Remote Guidance, vägledning på distans. Där hade vi tidigt en industriäpassad AR-lösning som redan används av industrier runt om i världen. Remote Guidance innebär att en person på viss plats får instruktioner av en person på annan plats för att lösa en uppgift. Med vår lösning för Remote Guidance kan många lösa avancerade tekniska problem som om det stod en specialist vid sidan om. Kunskap kan överföras just då den behövs. Det sker med hjälp av XMRealitys internetbaserade AR-lösning i kombination med videokommunikation.

Inom AR finns mängder av tillämpningar inom vitt skilda områden. Pokemon Go är antagligen det mest kända exemplet inom underhållning och spel, men intresset är också ökande inom industrin. Det ser vi tydligt hos våra industriella kunder som använder vår lösning för remote guidance idag. Andra industriella tillämpningar för AR är objektsigenkänning och visualisering av 3D-modeller.

Vårt tydliga industriella fokus och förståelse för industrins tuffa krav beror till stor del på bolagets bakgrund. XMReality grundades 2007 av forskare från Totalförsvarets Forskningsinstitut (FOI) i Linköping. Inledningsvis inriktades företaget mot uppdragsforskning inom försvarsbranschen, däribland AR för teknisk fältservice, fältsjukvård och minröjning. Huvudkravet i dessa tillämpningar var att lösningen skulle fungera i alla situationer och överallt. Det har vi haft med oss hela tiden i vårt utvecklingsarbete och detta kunnande ser vi idag som en av våra största konkurrensfördelar. Vi har dessutom ett gediget kunnande om vikten av fungerande människa-dator-interaktion, något som annars lätt kan glömmas bort när man utvecklar ny teknologi.

Under de senaste åren har bolaget genomgått en transformation från konsultbolag till produktbolag och är nu alltmer fokuserat på mjukvara. Med sina stora globala industrikunder anser vi oss väl positionerat på marknaden och rustat för snabb tillväxt med en skalbar lösning.

Industrins intresse för vår lösning anser vi beror på ett antal faktorer. Dels leder globaliseringen till ökat behov av globala service- och supportresurser. Dels är teknisk kunskap mer kortlivad idag, vilket skapar behov av ständig utbildning av servicetekniker och operatörer. Dels pågår ett generationsskifte där stora grupper av servicetekniker går i pension och industrin har svårt att ersätta kompetensen i tillräcklig takt. Effektivare kunskapsöverföring är en aktuell fråga i industrin. Remote guidance erbjuder effektiv kunskapsöverföring. En och samma specialist kan hjälpa tekniker, operatörer och kunder i flera världsdelar på samma dag utan att behöva resa från kontoret eller hemmet.

Många av våra industrikunder ser remote guidance inte bara som ett internt kommunikationsverktyg, utan som en möjlighet att sälja mer och bättre service till sina kunder. Genom att inkludera remote guidance i sina serviceavtal skapar de nya intäktsmöjligheter. På så sätt fungerar många industrikunder som en säljkanal för XMRealitys lösning, vilket ger ytterligare potential för en tillväxt.

Förutom industriell teknisk service och support ser vi nästintill oändliga användningsmöjligheter för XMRealitys mjukvara i framtiden. Genom att ladda ner applikationen XMReality Remote Guidance till sin surfplatta eller smartphone kan man överföra kunskap på ett helt nytt sätt. Det kan komma att handla om tekniska uppgifter som att laga bilen eller värmepannan men också läxhjälp, e-hälsa, m.m. Med industrikunder som språngbräda ser vi framför oss hur XMReality kan komma att finnas i var mans hand i framtiden.

XMReality är rustat för att ta sig an dessa utmaningar. Vi bedömer att vi är väl positionerade i de övergripande megatrenderna inom AR och morgondagens kommunikationslösningar. Vi har en stark, växande kundbas och partnernätverk samt – inte minst – mycket kunskap och kompetens i vårt team. Noteringen på Nasdaq First North blir ännu ett viktigt – och ytterst logiskt – steg på vår resa.

Vi är mycket glada och stolta över att flera institutionella investerare har åtagit sig att teckna aktier i föreliggande emission, vilket även kommer att tillföra värdefull kunskap och erfarenhet i vår fortsatta utveckling.

Välkommen att följa med på vår fortsatta tillväxtresa!

Linköping den 15 mars 2017

Johan Castevall  
Verkställande direktör  
XMReality AB (publ)



1) GoldmanSachs.Virtual & Augmented Reality: Understanding the Race for the Next Computing Platform. 2016.  
2) ICT, ITC Facts and Figures 2016. <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/facts/default.aspx> (Hämtat 2017-02-02)

# Verksamhetsbeskrivning

## Introduktion till XMReality

XMReality är verksam inom Augmented Reality (AR) och är idag etablerad leverantör av mobila lösningar för industriell fältservice. Bolagets beprövade mjukvara – *XMReality Remote Guidance* – möjliggör kunskapsöverföring via internet och spridas till allt bredare marknadssegment.

XMReality är fokuserat på industriella tillämpningar och bedömer sig vara marknadsledande inom remote guidance (vägledning på distans) för fältservice. Remote guidance innebär att en person på plats får hjälp eller instruktioner av en annan person på distans för att lösa en uppgift. Det hela sker med hjälp av en internetbaserad AR-lösning där två videoströmmar synkroniseras och integreras i realtid.

Med hjälp av mjukvaran XMReality Remote Guidance kan industrin såväl effektivisera som höja kvaliteten på sitt service- och supportarbete eftersom tekniska specialister kan vägleda medarbetare och kunder på distans. Nu kan man avhjälpa produktions- och driftstörningar var som helst i världen utan att alltid behöva ha rätt person på rätt plats just då. Kunskap överförs mellan medarbetare och kunder när som helst. I och med att geografiskt avstånd inte längre spelar samma roll kan industrin bygga effektivare serviceorganisationer och erbjuda sina kunder helt nya typer av service- och supportavtal.

XMReality utvecklar och säljer även hårdvara för AR såsom smarta glasögon för AR. Kunder som använder XMRealitys mjukvara är dock inte bundna till att använda just XMRealitys hårdvara och i många fall räcker det med att använda sin vanliga mobiltelefon.

XMReality grundades 2007 av forskare från Totalförsvarets forskningsinstitut (FOI) i Linköping. Inledningsvis inriktades företaget mot uppdragsforskning inom AR, där militären såg stora möjligheter inom utbildning och service av teknisk utrustning i fält. Man experimenterade även med AR-lösningar för fältsjukhus och minröjning, situationer där kraven på tillförlitlighet i lösningen var mycket höga.

Sedan starten har bolaget genomgått en transformation från konsultbolag mot försvarsmarknaden till produktbolag mot industrin och nu alltmer till ett mjukvarubolag. Bolaget ser sig som väl positionerat på industrimarknaden och rustat för snabb tillväxt med en skalbar lösning.

Sedan 2012 har XMReality fokuserat på industriella kunder med lösningar för effektiv fältservice och säljer sedan 2014 applikationen för remote guidance till sina kunder på prenumeration. Antalet användare ökar snabbt.

Bland XMRealitys kunder finns främst ett antal globala industribolag som exempelvis Bosch Rexroth, Wärtsilä och Bombardier, med vardera tusentals servicetekniker över hela världen. I och med att remote guidance nu även går att köra i mobiltelefonen får tekniken en allt snabbare spridning.

XMReality är baserat i Linköping med drygt 20 medarbetare som arbetar med produktutveckling, marknadsföring och försäljning.

## Kundexempel

Ett enkelt exempel på hur Remote Guidance kan fungera i verkligheten är följande exempel:

Illustrationen till höger visar ett verkligt fall från ett av XMRealitys kunder som sparar mycket pengar med hjälp av XMReality Remote Guidance. Här nedan går det att se hur den svenska elektronikingenjören assisterade sin oerfarna kollega i Storbritannien via Remote Guidance steg för steg. Elektronikingenjören slapp resa och sparade därmed 20 000 SEK i reskostnader för sitt företag samtidigt som han fick mer tid med sin familj och hann även samma dag med att assistera och instruera en annan kollega i en annan världsdelen.

### Steg 1



Den oerfarna kollegan fick i uppdrag att installera ny elektronikutrustning. Han behövde assistans och ombads ringa till elektronikingenjören i Sverige, en av företagets ledande experter.

### Steg 2



Den svenska elektronikingenjören tar plats vid sin guidestation bestående av headset, pekplatta och webbkamera. Nu är han redo att börja vägleda. Han ber sin oerfarna kollega ta på sig sina videoglasögon för att förbereda ett byte av en modul i elektronikutrustningen.

### Steg 3



Det är svårt att förklara tillvägagångssättet med enbart ord. Därför är det till stor hjälp att också kunna visa med gester precis hur kollegan ska göra. Inga handgrepp riskerar att bli fel eftersom den svenska elektronikingenjören kan se resultatet av det kollegan gör.

### Steg 4



Video från den oerfarna kollegans glasögon visas på elektronikingenjörens datorskärm. Elektronikingenjören gör gester som den oerfarna kollegan ser och ger samtidigt muntliga instruktioner. Det gör att den oerfarna kollegan enkelt kan förstå anvisningarna och slutföra arbetet.

### Steg 5

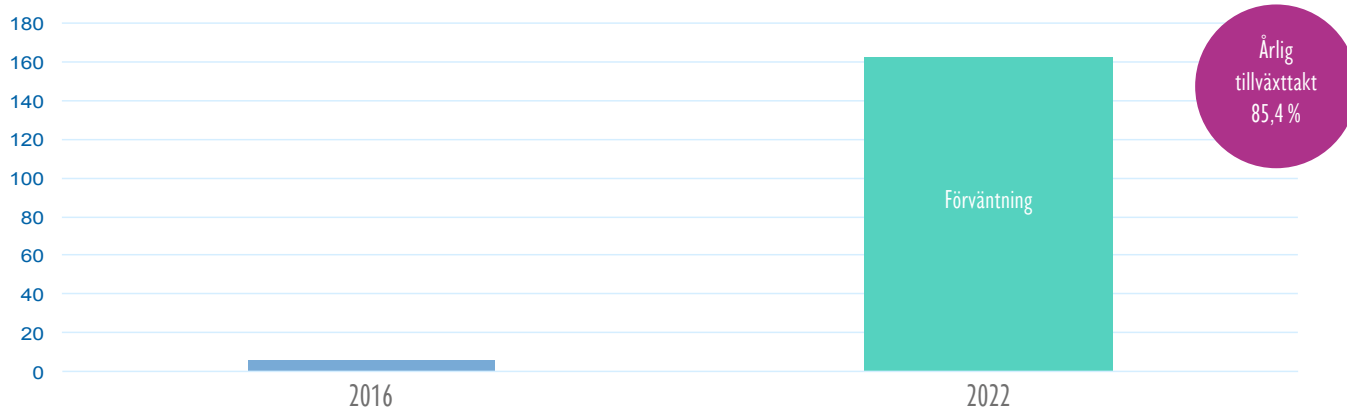


Dagens guidesession är klar! Resultatet? 20 000 SEK insparade genom uteblivna reskostnader. Och kanske framför allt: en signal har skickats till hela organisationen om potentialen i XMRealitys teknik.

### Steg 6



Som extra bonus slapp Elektronikingenjören välja mellan att utföra en viktig arbetsuppgift och att tillbringa tid med sin nyfödda dotter. Helt i linje med XMRealitys kunds policy att erbjuda sina medarbetare balans i livet.

GLOBAL MARKNAD FÖR AR<sup>1)</sup>

### Vision

XMRealtys vision är att vara marknadsledare inom remote guidance och revolutionera kunskapsöverföring med hjälp av AR.

### Mission

XMRealtys mission är att erbjuda ett globalt industriellt segment, lösningar för effektiv fältservice. Vår lösning hjälper kunderna att utföra service snabbare och mer kostnadseffektivt samt öppnar möjligheter för våra kunder att utveckla nya serviceerbjudanden till sina kunder.

### Affärsmodell

XMReality utvecklar mjukvara själv och säljer, både direkt och via partners, till kunder som betalar en månatlig prenumerationsavgift per användare.

XMReality utvecklar och säljer även hårdvara för AR såsom smarta glasögon. Utrustningen köps av kunderna. Kunder som använder XMRealtys mjukvara är dock inte bundna att använda XMRealtys hårdvara och i många fall räcker det med att använda en vanlig mobiltelefon.

### Strategi

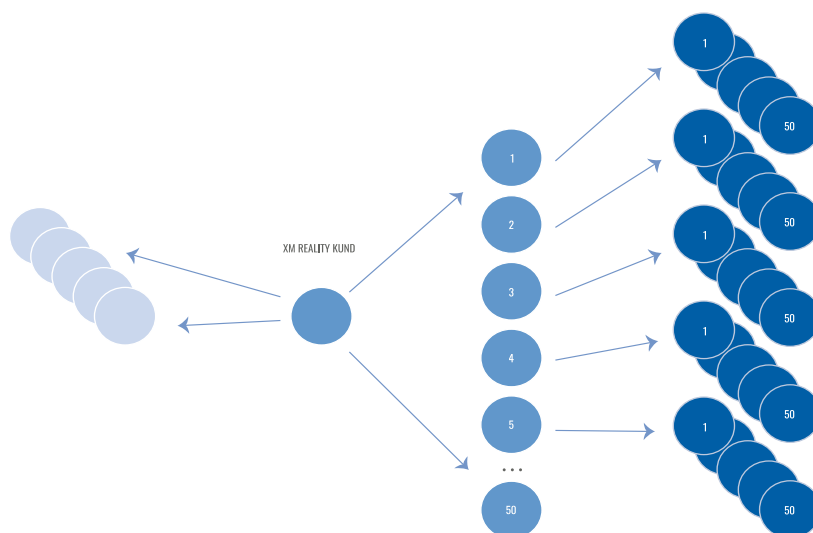
XMReality säljer kompletta lösningar, beroende på vad kunden behöver. Det är på mjukvarusidan som Bolaget bedömer att skalbarheten och tillväxten är störst och där stora framtida utvecklingsmöjligheter finns i form av nya tillämpningsområden. Fokuset på stora globala industrikunder, vardera med tusentals tekniker, ger stor potential för tillväxt redan med befintliga kunder.

Den mest strategiska komponenten i bolagets affärsmodell bygger på prenumerationsintäkter från mjukvaruförsäljningen. Det här betyder att XMReality har skapat en plattform för repetitiva intäkter oavsett vilken hårdvara kunderna väljer att använda.

Utveckling och försäljning av hårdvara är fortsatt viktigt som stöd till huvudaffären eftersom de stora industriföretagen efterfrågar en helhetslösning för remote guidance. Hårdvaran kan till exempel utgöras av egna eller andras smarta glasögon. Andra hårdvaror som används, såsom mobiltelefoner, tablets och datorer, anskaffar kunderna normalt via sina traditionella inköpskanaler.

Att sälja till stora globala koncerner innebär tuffa krav men belönas med att kunderna själva tar produkten ut på den internationella marknaden till sina lokala dotterbolag och vidare till sina kunder. XMReality Remote Guidance används redan i alla världsdelar, till och med ute på världshaven. XMReality riktar sig även mot medelstora industriella företag och då huvudsakligen i Nordeuropa. Den internationella marknadsföringen via webb och mässor ger ett ständigt inflöde av intresserade kunder från hela världen och bolaget har redan kunder i USA.

## SKALBARHET DÄR XMREALITYS KUND ÅTERFÖRSÄLJER LÖSNINGEN TILL SINA KUNDER



1) Research and Markets. Global Augmented Reality and Virtual Reality Market - Analysis and Forecast, 2016-2022. 2016.

# Marknadsöversikt

## Inledning

Augmented Reality (AR) är, vid sidan av Virtual Reality (VR), ett av de mest omtalade teknikområdena under senaste året. Inom industrin har AR varit känt i flera år men blev känt hos den breda allmänheten i samband med Nintendos Pokémon GOs globala genomslag sommaren 2016.

Möjligheterna och tillämpningsområdena för AR är nästintill obegränsade och det praktiska användandet är bara i början. Det spekuleras till och med om att i framtiden utföra vissa medicinska behandlingar på oss själva med instruktioner av en läkare som med hjälp av AR visar hur vi ska göra.

### Vad är det för skillnad på AR, VR och MR?

För att förstå XMRealtys position på marknaden bör man skilja mellan AR och närliggande tekniktrender som exempelvis VR:

**Virtual Reality (VR)** är när en artificiell miljö skapas som ersätter verkligheten runt omkring. Det kan till exempel handla om att visa en animation av en lägenhet som ännu inte är byggd.

**Augmented Reality (AR)** är när användaren ser sin omgivning men med tillägg som till exempel texter, animationer, bilder eller filmsekvenser som gör verkligheten tydligare eller mer förståelig.

**Mixed Reality (MR)** är ett begrepp som används på olika sätt. Ibland används det som benämning på en blandning av AR och VR men ibland som en variant av AR.

**Artificiell Intelligens (AI)** är något helt annat. Det handlar om att datorer, robotar och maskiner fås att tänka, eller snarare lära sig av sina erfarenheter.

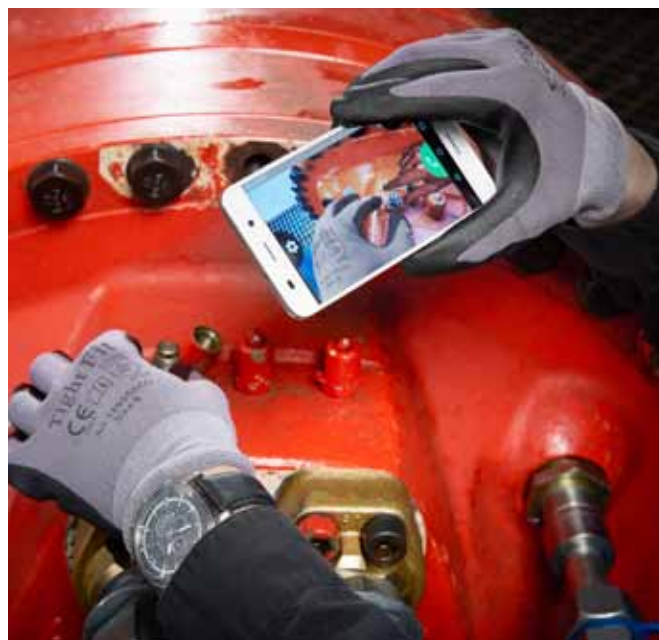
## Remote guidance

Remote guidance (vägledning på distans) är när en person får vägledning av en annan person över internet för att lösa en uppgift. Remote guidance får stor betydelse i industrin för att både effektivisera och höja kvaliteten på sitt servicearbete eftersom man då kan lösa uppgifter med hjälp av rätt expert vid rätt tidpunkt, oavsett var denna befinner sig just då.

### Remote guidance med hjälp av Augmented Reality – så fungerar det

Att guida någon per telefon är den enklaste versionen av remote guidance medan AR ger helt andra möjligheter. Genom tvåvägs videokommunikation, där bilderna integreras i varandra med hjälp av AR kan man få lika effektiv guidning som om den andra personen stod vid sidan om och visade och förklarade hur man skall göra. Dessutom har guiden full kontroll på att instruktionerna uppfattas och utförs som de skall.

För detta behövs en bärbar enhet med kamera, till exempel surfplatta, telefon eller smarta glasögon. Den som guidar behöver också en enhet med kamera. Till detta behövs en mjukvara som låter de två personerna interagera med varandra via internet. Det är just detta som XMReality har utvecklat och nu säljer med framgång till globala industriföretag som har sett de stora vinsterna med denna teknik.



Mjukvaran XMReality Remote Guidance är kärnan i vår tillämpning och är en av världens första industrianpassade och kommersialiserade lösningar för vägledning på distans.

Det hela fungerar så att den person som behöver hjälp med instruktioner håller upp sin tablet/smartphone framför det som samtalet handlar om. För att ha händerna fria kan man istället använda ett par smarta glasögon (som innehåller kamera och display). Den andra personen ser exakt samma bild på sin datorskärm. Samma person kan dessutom ha en guidestation ansluten till sin dator. Den består av en liten kamera riktad ner på en svart platta som liknar en musplatta. Istället för att peka med muspekare i bilden pekar man med handen. Kamerabilden av handen skickas över internet och läggs in i bilden på den andra personens enhet.

Förutom att peka kan man gestikulera, visa fram verktyg och komponenter samt demonstrera handgrepp med mera. Det går även att rita i bilden, skriva meddelanden, och samtidigt också tala med varandra. Upplevelsen blir som att någon står vid sidan om och förevisar alla moment som skall utföras och samtidigt övervakar att de verkligen utförs på rätt sätt. Allt sker i realtid vilket är mycket viktigt för att inga missförstånd skall uppstå.

På detta sätt kan praktisk kunskap överföras direkt då den behövs. Avancerade tekniska uppgifter, som montering, felsökning, reparationer, inspektioner, kalibreringar, m.m. kan utföras av en person på plats även om den själv inte har den nödvändiga kunskapen i förväg. Kunskapsöverföringen blir mycket effektiv och till exempel nyanställda medarbetare kan bli produktiva från första stund om de får vägledning på distans av erfarna kollegor eller annan expertis. XMRealtys tillämpning av AR gör det möjligt att säga "gör så här med den där".

Varje guidning kan spelas in som ett videoklipp och därmed ge tillgång till ett bibliotek av instruktionsvideor som kan användas i utbildningssyfte. På sikt kan utvecklingen av remote guidance minska behovet av instruktionsböcker.

## Marknadsanalys

XMReality inriktar sig på kunskapsöverföring med hjälp av AR för industriell fältservice. Detta val av fokus beror på att fältservice är ett viktigt område då industrin digitaliseras. För att kunna bedöma marknadspotentialen inom det nuvarande fokusområdet är det därför intressant att titta på utvecklingen inom två områden - AR och fältservice.

### AR – het marknad med stark tillväxt

AR har under de senaste åren utvecklats till en av de starkaste tekniktrenderna för industriföretag som står inför snabb och nödvändig digital transformation.

Analys- och undersökningsföretaget Gartner klassar till exempel AR som en av 2017 års tio viktigaste strategiska tekniktrender som kommer att driva framtidens intelligenta digitala nät. Enligt Gartner måste alla företag som vill vara innovativa och agila förhålla sig till dessa trender och avgöra hur de kan ge dem konkurrensfördelar.<sup>1</sup>

I Gartners årligen återkommande rapport "Hype Cycle for Emerging Technologies 2016" ingår AR i en av de övergripande teknologiska nyckeltrenderna, som bedöms vara av högsta prioritet för organisationer vilka alla står inför behov av snabb digital transformation. Det betyder att AR börjar övergå till att bli en mogen teknik.<sup>2</sup>

Den internationella marknaden för AR beräknas enligt Research and Markets, att mellan 2016 och 2022 växa med i genomsnitt 85,4 procent per år och vara värd 161 miljarder USD 2022.<sup>3</sup>

Den geografiska marknad som växer snabbast är Asian-Pacific som enligt Research and Markets, 2015, växer med en takt på 91,06 procent per år.

Ett sätt att mäta potentialen hos en marknad är hur mycket som investeras i bolag som är positionerade inom relevanta områden. Under de senaste två åren har man kunnat se stora investeringar i AR-bolag i tidiga skeden.

Magic Leap är ett amerikanskt företag baserat i Florida som arbetar med AR. Bolaget räknas som ett av världens absolut intressantaste start up bolag och tog in nästan 800 miljoner USD 2016 i en nyemission där kinesiska Alibaba var den största investeraren.<sup>4</sup>

I december 2016 tog amerikanska Osterhout Design Group (ODG), som är en renodlad utvecklare av hårdvara för AR/VR, in 58 miljoner USD i en nyemission.<sup>5</sup>

En annan renodlad hårdvarutillverkare som är aggressiv på marknaden är amerikanska Vuzix som tog in 14,5 miljoner USD i en nyemission i november 2016. Företaget ska använda pengarna till sin offensiva expansionsstrategi, produktutveckling och för att stötta en internationell uttrullning av sina nya smarta glasögon.<sup>6</sup>

I maj 2015 köpte Apple tyska Metaio, som anses vara ett av världens mest framstående AR-bolag, och har sedan följt upp med flera uppköp av AR-bolag.<sup>7</sup> Samma år köpte även det stora amerikanska mjukvarubolaget PTC Qualcomms affärsenhet för AR, Vuforia, för 65 miljoner USD.<sup>8</sup>

### Fältservice – allt viktigare för totalaffären

Behovet av att förbättra och effektivisera fältservice är ett viktigt fokus framöver för de allra flesta industriföretag och serviceföretag världen över. Det finns både mycket pengar att spara, men också möjligheter att skapa nya intäktströmmar i form av mer sofistikerade service- och supporterbjudanden. Dessutom är det ett sätt att minska klimatpåverkan då en effektiv fältservice minskar resebehovet.

Det betyder att supportlösningar och serviceerbjudanden blir en allt viktigare del av den totala affären. Fler och fler räknar på livscykelintäkter istället för den initiala intäkten. Att utnyttja mobil teknologi och molntjänster ger stora möjligheter och många affärssystemleverantörer såsom SAP, Microsoft Dynamics och IFS levererar idag lösningar för Field Service Management (FSM).

I Markets And Markets rapport om Field Service Management, bedöms marknaden för fältservice växa från ett värde på 1,97 miljarder USD 2015 till 5,11 miljarder USD 2020, motsvarande en årlig tillväxt på 21 procent.<sup>9</sup> Enligt rapporten ger en fältservicelösning ett fältserviceföretag möjlighet att optimera användandet av sina fältarbetare och att förbättra kundupplevelsen.

Enligt rapporten är det stora behovet av ett centralt system för hantering av fältservice och av att öka den operativa effektiviteten viktiga drivkrafter för marknaden.



1) Gartner. Hype Cycle for Emerging Technologies. 2016.

2) Gartner. Hype Cycle for Emerging Technologies. 2016.

3) Research and Markets. Global Augmented Reality and Virtual Reality Market - Analysis and Forecast, 2016-2022. 2016.

4) Magic Leap. Magic Leap Announces \$793.5 million in New Funding. 2016. <https://www.magicleap.com/#!/press/magic-leap-series-c-funding> (Hämtad 2017-02-02)

5) Osterhout Design Group. Augmented Reality and Smartglasses Leader Osterhout Design Group Closes \$58 Million Series A Funding. 2016. <https://www.magicleap.com/#!/press/magic-leap-series-c-funding> (Hämtad 2017-02-02)

6) Vuzix Corporation. Vuzix Announces Closing of \$14,500,500 Common Stock Offering. 2016. <http://ir.vuzix.com/press-releases/detail/1529/vuzix-announces-closing-of-14500000-common-stock-offering> (Hämtad 2017-02-02)

7) Reuters. Apple buys German augmented-reality software maker Metaio. 2015. <http://www.reuters.com/article/us-apple-metaio-idUSKBN0OE1RO20150529> (Hämtad 2017-02-02)

8) PTC. 2015. PTC Completes Acquisition of Vuforia. <http://www.ptc.com/news/2015/ptc-completes-acquisition-of-vuforia> (Hämtad 2017-02-02)

9) MarketsandMarkets. Field Service Management Market by Solution (Schedule and Dispatch, Work Order Management, Mobile Field Execution), by Service (Implementation, Training, Consulting), by Deployment Type, by User Type, by Industry Vertical & by Region - Global Forecast to 2020

# Villkor och anvisningar

## Erbjudandet

Erbjudandet riktar sig till allmänheten i Sverige och institutionella investerare och uppgår till maximalt 59 999 999 SEK fördelat på 4 379 562 aktier. Kvotvärdet är 0,05 SEK per aktie. Antalet aktier i Bolaget inför föreliggande spridningsemission uppgår till 10 228 420 aktier.

## Teckningskurs

Teckningskursen är 13,70 SEK per aktie. Courtaget utgår ej.

## Teckningsförbindelser

Bolaget har inhämtat teckningsförbindelser från befintliga och nya aktieägare uppgående till cirka 38 MSEK, motsvarande cirka 63 procent av emissionen.

## Teckningstid

Anmälan om teckning kan göras från och med den 16 mars till och med 4 april 2017. Styrelsen förbehåller sig rätten att förlänga teckningstiden, samt tiden för betalning.

## Anmälan

Teckning sker på särskild teckningsedel i minst en post om 370 aktier, därefter i valfritt antal aktier. Ofullständiga eller felaktiga teckningsedlar kan komma att lämnas utan avseende. Vid flera inlämnade teckningsedlar gäller den senast lämnade. Inga tillägg eller ändringar får göras i den på anmälningssedeln tryckta texten. Ifylld anmälningsedel ska vara Aktieinvest FK AB tillhanda senast kl 15:00 den 4 april 2017.

Anmälan, som är bindande efter ångertiden (anges nedan), ska sändas till:

### Aktieinvest FK AB

Ärende: XM Reality  
Emittentservice  
113 89 STOCKHOLM  
Telefon: 08-5065 1795  
Telefax: 08-5065 1701  
E-post: [emittentservice@aktieinvest.se](mailto:emittentservice@aktieinvest.se) (inskannad teckningsedel)

Teckning kan även ske elektroniskt med BankID. Gå in på [www.aktieinvest.se/XMReality2017](http://www.aktieinvest.se/XMReality2017) och följ instruktionerna.

Den som anmäler sig för teckning av aktier måste ha ett VP-konto eller en depå hos bank eller annan förvaltare till vilken leverans av aktier kan ske. Personer som saknar VP-konto eller depå måste öppna ett VP-konto eller en depå hos en bank eller ett värdepappersinstitut innan anmälningsedel inlämnas till Aktieinvest. Observera att detta kan ta viss tid.

Observera att den som har en depå eller konto med specifika regler för värdepapperstransaktioner, exempelvis investeringssparkonto (ISK) eller kapitalförsäkringskonto (KF), måste kontrollera med den bank/förvaltare som för kontot, om, och i så fall hur, förvärv av värdepapper inom ramen för Erbjudandet är möjligt. Anmälan ska i så fall göras i samförstånd med den bank/förvaltare som för kontot.

## Anmälan – via Nordnet

Depåkunder hos Nordnet kan anmäla sig för förvärv av aktier via Nordnets Internetjänst fram till kl. 23:59 den 3 april 2017. För att inte riskera att förlora rätten till eventuell tilldelning ska depåkunder hos Nordnet ha tillräckliga likvida medel tillgängliga på depån från och med den 3 april 2017 kl. 23:59 till likviddagen som beräknas vara den 11 april 2017. Mer information om anmälningsförfarande via Nordnet finns tillgänglig på [www.nordnet.se](http://www.nordnet.se).

## Offentliggörande av emissionens utfall

Bolaget planerar att kommunicera utfallet av emissionen via ett pressmeddelande i slutet av vecka 14, 2017. Pressmeddelandet kommer offentliggöras på Bolagets och Nasdaq First Norths hemsidor.

## Tilldelning

Tilldelningen förväntas fastställas i slutet av vecka 14, 2017. Snarast därefter kommer avräkningsnotor skickas ut till de som tilldelats aktier. De som eventuellt inte tilldelas aktier får inget meddelande. Ingen handel kommer att inledas innan besked om tilldelning har lämnats.

Tilldelning av aktier i XMReality beslutas av styrelsen för Bolaget i samråd med Redeye, varvid målet är att uppnå en god spridning av aktien för att möjliggöra en regelbunden och likvid handel i aktien på Nasdaq First North, samt att uppnå en önskad institutionell ägarbas. Tilldelningen är inte beroende av när under anmälningsperioden anmälan inges. I händelse av överteckning kan tilldelning komma att utebli eller ske med ett lägre antal aktier än anmälan avser, varvid tilldelning helt eller delvis kan komma att ske genom slumpmässigt urval. De som ingått teckningsförbindelser, institutionella investerare samt kunder till Nordnet kommer att prioriteras i tilldelningshänseende. Vidare kan anmälningar från affärskontakter och andra till XMReality närstående parter samt kunder till Redeye komma att särskilt beaktas.

## Tilldelning – via Nordnet

Besked om tilldelning för de som anmält sig via Nordnets Internetjänst erhåller besked om tilldelning genom en teckning av aktier mot samtidig debitering av likvid på angiven depå, vilket beräknas ske omkring kl. 09.00 den 6 april 2017.

## Betalning

Betalning ska ske i enlighet med instruktioner på avräkningsnota. Avräkningsnotor förväntas skickas ut i slutet av vecka 14, 2017 och betalning ska ske senaste tre bankdagar därefter. Aktier som ej betalas i tid kan komma att överlåtas på annan. Ersättning kan krävas av den som ej betalat tecknade aktier.

## Betalning – via Nordnet

Tilldelade aktier bokas mot debitering av likvid på angiven depå, vilket beräknas ske omkring den 6 april 2017.

## Restriktioner avseende deltagande i Erbjudandet

På grund av restriktioner i värdepapperslagstiftningen i Australien, Hongkong, Kanada, Nya Zeeland, Schweiz, Singapore, Sydafrika, Sydkorea, Japan och USA riktas inte Erbjudandet att teckna aktier till personer eller andra med registrerad adress i något av dessa länder.

## Bolaget

**XMReality AB (publ)**  
Teknikringen 10, 583 30 Linköping  
Tel: 013- 13 21 11 10  
E-post: [info@xmreality.se](mailto:info@xmreality.se)  
Hemsida: [www.xmreality.se](http://www.xmreality.se)

## Finansiell rådgivare

**Redeye AB**  
Box 7141 SE- 103 87 Stockholm  
Besöksadress: Mäster Samuelsgatan 42, 10 tr  
Telefon: 08-545 013 30  
E-post: [info@redeye.se](mailto:info@redeye.se)  
Hemsida: [www.redeye.se](http://www.redeye.se)

## Emissionsinstitut

**Aktieinvest FK AB**  
113 89 Stockholm  
Telefon: 08-506 517 00  
E-post: [emittentservice@aktieinvest.se](mailto:emittentservice@aktieinvest.se)  
Hemsida: [www.aktieinvest.se](http://www.aktieinvest.se)