

**SAMMANFATTNING AV INBJUDAN
TILL TECKNING AV AKTIER I
CRUNCHFISH AB**



**INFORMATIONSBROSCHYR
AVSEENDE FÖRETRÄDESEMISSION
SEPTEMBER 2018**

crunchfish 

BAKGRUND OCH MOTIV

Digitaliseringen som sveper över världen medför nya sätt att interagera med elektronik och skapar en värdefull marknad för nya interaktionslösningar. Snabb och enkel interaktion har varit Crunchfish fokusområde sedan start. Med en patentskyddad interaktionsmjukvaruportfölj inom Geststyrning och Mobile proximity står Bolaget inför en spännande framtid.

Intåget av AR/VR för med sig ett interaktionsparadigmskifte som Crunchfish med sin geststyrningsteknologi står väl rustat inför. En mångfald av applikationsområden både industriellt och för konsument gör att Bolaget bedömer att geststyrningsmarknaden kommer växa betydligt inom en snar framtid.

Digitaliseringen inom handeln pågår där närhetsbaserad mobil handel spelar en viktig roll. Detta kräver m-handelslösningar liknande den teknologi Crunchfish utvecklat inom Mobile proximity. Likt geststyrningsmarknaden förväntar styrelsen att marknaden för m-handelslösningar ska växa kraftigt de kommande åren.

Crunchfish har med sitt fokus på interaktionsmjukvara byggt upp en marknadsposition. Patenterade interaktionslösningar som är bland de ledande i världen gör Crunchfish till en relevant strategisk partner även för globala branschledande företag. Bland samarbetspartners märks japanska Epson, svenska ClearOn, kinesiska LLVision och Nibiru, franska Optivent och amerikanska ODG och Vuzix. Dessa partnerskap skapar ett försäljnings- och marknadsföringsnätverk som har potential framåt.

Styrelsen gör bedömningen att befintligt rörelsekapital inte räcker de kommande 12 månaderna. Mot bakgrund av detta har Bolagets styrelse beslutat om att genomföra en nyemission som riktar sig med Företrädesrätt till befintliga aktieägare och består av nyemitterade aktier i Crunchfish. Vid fullteckning tillförs Bolaget 38,5 miljoner SEK före avdrag för emissionskostnader. Erbjudandet syftar till att säkerställa resurser

för produktutveckling, marknadsbearbetning och stärka Bolagets finansiella ställning.

Av kapitaltillskottet, netto 32,6 MSEK, avses 35 procent allokteras till försäljnings- och marknadsföringskostnader och 40 procent för den fortsatta utvecklingen av Bolagets mjuk- och hårdvara. Resterande 25 procent av kapitaltillskottet avses användas för att tillgodose Bolagets övriga behov av rörelsekapital. Allokeringen av kapitaltillskottet avseende försäljnings och marknadsföringskostnader respektive produktutveckling inkluderar investeringar om ca 4 MSEK i det av Bolaget och ClearOn gemensamt ägda Blippit AB¹, vilket emissionslikviden i första hand kommer att användas för. I övrigt är samtliga områden av samma prioritet för Bolaget.

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

Styrelsen för Crunchfish är ansvarig för innehållet i detta Prospekt. Härmed försäkras att alla rimliga försiktighetsåtgärder har vidtagits för att säkerställa att uppgifterna i Prospektet, såvitt styrelsen vet, överensstämmer med faktiska förhållanden och att ingenting är utelämnat som skulle kunna påverka dess innebörd.

Malmö den 17 september 2018
Crunchfish AB (publ)

Styrelsen

Viktig information

Vänligen observera att denna informationsbroschyr är marknadsföringsmaterial och endast utgör ett kort utdrag ur det prospekt som styrelsen för Crunchfish AB (publ) ("Crunchfish" eller "Bolaget") har upprättat med anledning av förestående nyemission i bolaget ("Företrädesemissionen"). Prospektet har godkänts och registrerats av Finansinspektionen i enlighet med bestämmelser i 2 kap. 25 och 26 §§ lagen (1991:980) om handel med finansiella instrument. Prospektet och anmälningseddlar kan erhållas kostnadsfritt från Bolagets webbplats www.crunchfish.com och 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 Crunchfish, Företrädesemissionen och de risker som är förenade med en investering

i Bolaget och deltagande i Företrädesemissionen. Denna informationsbroschyr är inte avsedd att ersätta prospektet som grund för beslut att teckna aktier i Crunchfish och utgör ingen rekommendation att teckna aktier i Bolaget. Investorer som vill eller överväger att teckna aktier i Bolaget 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, Schweiz, Singapore, Sydafrika, Sydkorea eller i någon annan jurisdiktion där Erbjudandet eller distribution av Prospektet strider mot tillämpliga lagar eller regler eller förutsätter ytterligare prospekt, registreringar eller andra åtgärder än de krav som följer av svensk rätt.

¹ Under namnändring, för närvarande är bolagets firma Goldcup 17177 AB



ERBJUDANDET I SAMMANDRAG

FÖRETRÄDESRÄTT

Företrädesemissionen omfattar högst 7 701 451 nya aktier. Aktieägarna kommer att ha företrädesrätt att teckna nya aktier i förhållande till de aktier de ägde på avstämningsdagen den 14 september 2018. På avstämningsdagen berättigar 1 aktie aktieinnehavaren till 1 teckningsrätt.

TECKNINGSRÄTTER

En (1) befintlig aktie berättigar till en (1) teckningsrätt. Två (2) teckningsrätter ger rätt att teckna en (1) ny aktie.

TECKNINGSKURS

5,00 SEK

VIKTIGA DATUM

Avstämningsdag för rätt till deltagande i Företrädesemissionen: 14 september 2018

Handel med TR: 18 september 2018 – 28 september 2018

Handel med BTA: 18 september - tills emissionen registrerats

Teckningstid: 18 september 2018 – 2 oktober 2018

Offentliggörande av slutligt utfall: Omkring 4 oktober 2018

ÖVRIG INFORMATION

Kortnamn (ticker) på Nasdaq First North CFISH

ISIN-kod aktien SE0009190192

ISIN-kod TR SE0011669969

ISIN-kod BTA SE0011669977

FINANSIELL KALENDER

Delårsrapport juli-september 2018 15 november 2018

CRUNCHFISH I KORTHET

Crunchfish har sedan starten 2010 fokuserat på interaktion mellan människa och maskin. Bolagets geststyrningsteknologi, som idag finns installerad i miljontals mobiltelefoner, gör det möjligt att styra elektronik med handgester. Bolagets andra teknologi, Mobile proximity, är ett nytt sätt att upptäcka och kommunicera med allt och alla som befinner sig i närheten.

Crunchfishs geststyrningsmjukvara använder inbyggda kameror i bland annat AR-glasögon, mobiltelefoner och surfplattor för att översätta handgester till maskinkommandon som att "markera virtuella objekt", "ta foto" eller "bläddra i menyer". Parallellt med AR-tillämpningar i mobiltelefoner är AR-glasögon för industri och företag ett prioriterat område för

geststyrningsaffärsområdet. Tekniken licensieras till tillverkare av elektronik och leverantörer av mjukvaruplattformar. Som exempel på kunder och partners kan nämnas japanska Epson, kinesiska OPPO, LLVision och Nibiru, franska Optinvent och amerikanska ODG och Vuzix.

Crunchfishs Mobile proximity mjukvara är en teknologi baserad på Bluetooth som möjliggör närhetsbaserad kommunikation. Teknologin skapar nya interaktionsmöjligheter inom olika områden, där m-handel och social interaktion i olika sammanhang är i fokus. Inom m-handel märks samarbeten med ClearOn (tidigare känt som Nordisk Kuponginlösen) samt betaltjänstleverantören Pej.

VD HAR ORDET

Vi ser redan idag nya interaktionsmetoder användas i konsumentelektronik, vilket lägger grunden för det paradigmskifte vi står inför avseende användarvänlighet och interaktion. Med en skärm som flyttar från handen till något som hänger framför ögonen i AR-världen och dessutom består av 3-dimensionella ikoner och objekt, kommer nya interaktionsmetoder att bli helt avgörande för användbarheten. Crunchfish har sedan starten utvecklat mjukvaruteknologier för att lösa de problem som uppstår och kommer att uppstå vid användning av konsumentelektronik. Detta har utvecklats till erbjudanden inom två olika områden. Bolagets geststyrningsteknologi som möjliggör handhavande av AR-enheter och annan elektronik när det inte finns någon skärm att trycka på eller om avståndet till enheten är längre än armarna. Bolagets andra teknologiområde, Mobile proximity, möjliggör närhetsbaserad interaktion och är ett nytt sätt att upptäcka och kommunicera med allt och alla som befinner sig i närheten.

Enkelheten och snabbheten är grundläggande när vi som individer vill använda modern elektronik och det sätt vi då styr och kontrollerar exempelvis enheter inom AR är avgörande för användbarheten.

GESTSTYRNING

Crunchfishs geststyrningsteknologi används globalt och är genom sin spridning i miljontals kommersiella enheter redo för den marknadstillväxt inom AR som förväntas de kommande åren.

Inom industrin lämpar sig Geststyrning för AR-lösningar speciellt väl genom att den erbjuder en snabb och enkel interaktion, vilket resulterar i en effektiv arbetsprocess och därmed omedelbara kostnadsbesparingar. För att effektivt kunna adressera AR-marknaden har vi under senaste åren ingått viktiga partnerskap med bland andra Epson, ODG, Vuzix och Nibiru som positionerar oss som global leverantör av mjukvara.

A portrait of Joakim Nydemark, a middle-aged man with a receding hairline, smiling. He is wearing a dark blue suit jacket over a light blue patterned shirt. The background is a blurred office environment with large windows and other people working.

JOAKIM NYDEMARK

Född 1971. VD sedan 2012.

Utbildning: Civilingenjörsexamen från Lunds Tekniska Högskola.

Pågående uppdrag (senaste fem åren): Styrelseledamot Imint Image Intelligence AB, Nydemark Jois AB, Ikivo AB och Crunchfish Proximity AB.

Avslutade uppdrag (senaste fem åren): -

Innehav per årsskiftet: 0 aktier och 40 000 teckningsoptioner.



Partnerskapen ger inte bara en ökad synlighet utan innebär också en väsentlig ökning av antalet sälj- och marknadsföringskanaler.

AR finns även i mobiltelefonen vilket ställer nya krav på hur man ska interagera enkelt och effektivt i AR med mobilen. Genom att använda gester blir det exempelvis möjligt att flytta runt virtuella objekt i rummet, men också att utnyttja mer av skärmen till själva AR-upplevelsen. Mobil AR i kombination med kommande AR-glasögon för slutkonsumenter kommer att utgöra en volymmarknad när tillräckligt bra hårdvara och mjukvara når slutkonsumenten. Genom att licensiera vår teknologi till tillverkare och mjukvaruplattformslieferantörer med en royalty per enhet eller per användare, kommer intäkterna att följa volymerna av de enheter vi finns integrerade i.

Enligt Statistics Market Research Consultings rapport *Gesture Recognition & Touch-less Sensing - Global Market Outlook (2016-2022)* var den globala marknaden för Geststyrning värd drygt 6 miljarder dollar år 2015 och förväntas nå drygt 32 miljarder dollar år 2022.

MOBILE PROXIMITY

Vårt erbjudande inom mobil handel och det vi kallar Mobile proximity riktar sig inledningsvis mot marknaden för digitala kuponger och marknadsföring i butik. Tillsammans med ClearOn - enligt Bolagets bedömning en ledande aktör inom rabattkuponger och värdebevis – har vi skapat ett gemensamt erbjudande där vår Mobile proximity teknologi kombineras med ClearOns clearingsystem. Erbjudandet innebär en lösning för mobila kuponger till initialt 20 000 kassor i hela Sverige och i nästa steg internationellt.

För att ge verksamheten bästa möjliga förutsättningar har vi etablerat ett gemensamt bolag som kommer att tillföras kapital i lika delar av Crunchfish och ClearOn upp till 16 miljoner kronor över en två-års period. Med denna struktur får vi utöver ClearOns dedikerade engagemang, ett extra kapitaltillskott som kommer att användas till fortsatt utveckling och kommersialisering av erbjudanden till initialt dagligvaruhandeln i Sverige.

Affärsmodellen baseras på fasta kampanjintäkter samt rörliga intäkter från inlösen av rabattkuponger och mobila betalningar genom ClearOns clearingplattform. Crunchfish får också intäkter genom konsultupplägg mellan Crunchfish och det gemensamma Bolaget samt genom att sälja Crunchfishs aBubbl®-poddar till handeln.

MARKNADEN

AR-marknaden, inte minst i Sverige, har utvecklats långsammare än vad de flesta större analysföretagen prognostiserade för några år sedan. Detta innebär att den stora tillväxten och volymökningen dröjer vilket också försenar Bolagets intäkter. Crunchfish avser därför genomföra en Företrädesemission, som syftar till att säkerställa de medel som krävs för att ytterligare öka vår marknadsbearbetning, fortsätta ta position och framgångsrikt kunna kommersialisera företagets två teknologier till lönsamhet. Vi behöver dessutom fortsätta utveckla och förfinna våra teknologier, så att de även framöver är i teknikens absoluta framkant.

FRAMTIDEN

Vi har inte bara ett utan två teknologiområden som båda löser problem och bidrar till digitaliseringen inom områden med otroligt stor potential som AR i industrin och betalning med mobiltelefonen. Med våra patenterade teknologier kan vi erbjuda nödvändiga metoder av interaktion för AR och lösa de tekniska problem som idag begränsar användningen av digitala kuponger och mobiltelefonen som plånbok.

Det jag ser hända är att användning av AR i mobiltelefonen börjar ta fart och AR-glasögon inom industrin går från pilotinstallationer mot kommersiell utrollning samtidigt som Crunchfish inom m-handelsområdet flyttar fram positionerna genom fler samarbeten med ledande aktörer. Marknadsförutsättningarna kommer därmed skapas för att börja skörda frukterna av de ansträngningar och investeringar vi gjort i partnerskap, produktutveckling och ökad sälj- och marknadsföringskraft de senaste åren.

Joakim Nydemark
VD Crunchfish AB

AR-INTERAKTION BASERAD PÅ GESTSTYRNING

PRODUKT

Crunchfish utvecklar mjukvara som möjliggör gestinteraktion med elektronik riktad mot industri och konsument. Geststyrning möjliggör beröringsfri interaktion på avstånd och är ett komplement, alternativt ersättare, till pekskärmar, fysiska knappar och reglage.

Geststyrning är ett nytt och naturligt sätt att interagera med elektronik. Det är praktiskt, går att använda på avstånd eller när händerna är upptagna eller smutsiga. Geststyrning möjliggör snabb tillgång till specifika funktioner eller applikationer. I sterila eller på annat sätt känsliga miljöer ger Geststyrning en möjlighet att undvika kontamination.

Crunchfishs mjukvarulösning är oberoende av plattform och operativsystem. Lösningen levereras idag förberedd för användning i operativsystemen Android (Googles mobiloperativsystem) samt iOS (Apples mobiloperativsystem). I kundprojekt har också operativsystemen Microsoft Windows och Linux kunnat användas tillsammans med Crunchfishs mjukvara.

HUR GESTSTYRNING FUNGERAR

Ett geststyrningssystem använder sensorer, vanligtvis en kamera, för att läsa av de gester användaren gör med händerna. Den klart dominerande sensortypen är en vanlig 2D-kamera som finns i nästan alla mobiltelefoner, AR-glasögon och annan konsumentelektronik.

Utöver sensorn består ett geststyrningssystem av övrig hårdvara (AR-glasögon, mobiltelefon, läsplatta etc.) samt mjukvara i form av algoritmer och kod för bildbehandling. Denna mjukvara kan utifrån data från sensorn avgöra vilka gester användaren gör.

GESTSTYRNINGENS GENOMBROT

AR/VR möjliggör användargränssnitt i tre dimensioner, vilket kommer att kräva Geststyrning då användaren vill interagera med ikoner och virtuella objekt i rummet. Det paradigmskifte AR innebär kommer även driva en ny form av användarupplevelse som kräver geststyrd interaktion.

Det stora flertalet av alla smartphones som säljs idag kan användas med Geststyrning, antingen förinstallerat av tillverkaren eller i tredjepartsapplikationer. Däremot är det AR i mobiltelefonen (Mobil AR) som kommer driva användningen av Geststyrning.



GLOBAL MARKNAD FÖR AR-INTERAKTION
Geststyrning kan användas i ett brett spektrum av användningsområden. Geststyrningsteknologi finns idag i varierande utsträckning i bland annat bilar och i telefoner. Givet AR-marknadens mognad och bedömda tillväxtpotentialer ligger Crunchfishs fokus på AR-interaktion för industri och företag men även marknaderna för mobil AR och AR-glasögon till konsument är intressanta.



MARKNAD

Marknaden för AR/VR ser mycket lovande ut även om den fortfarande är i sin linda. Inte minst AR-lösningar för företag och industri ökar då de bidrar till effektivare arbetsprocesser och omedelbara kostnadsbesparingar. Flera tongivande teknikgiganter arbetar med AR lösningar där Apple och Google genom sina utvecklingsverktyg ARKit och ARCore möjliggör AR-upplevelser i applikationer medan Microsoft marknadsför sina AR-glasögon HoloLens. Det finns även en mängd nya mindre aktörer som tillverkar VR-hjälm, AR-glasögon och utvecklar AR-plattformar för bland annat industriella tillämpningar.

Teknikens utveckling är avgörande för marknadens efterfrågan av Geststyrning och Crunchfish ser flera viktiga teknikaspekter som framöver kommer att påverka tillväxttakten positivt.

1. De effektivitetsvinster i industrin som AR-tekniken möjliggör, kommer att innebära ökad försäljning av både AR-glasögon och mjukvara för Geststyrning.
2. Googles och Apples nya utvecklingsplattformar ARCore och ARKit, kommer öka marknadens förståelse för AR i stort, men även leda till utveckling av många nya AR-applikationer. Ledande globala aktörer spelar en stor roll för spridningen av AR-användningen och därmed marknadsutvecklingen för Geststyrning.
3. Nya 3D-kamerasensorer möjliggör en tydligare bild av handens rörelser och position, vilket ytterligare ökar möjligheterna för Geststyrning och kommer öka efterfrågan.

Statista redovisar en bild av en global AR/VR marknad i kraftig tillväxt. Fram till år 2022 förväntas marknaden ha vuxit nästan 8 gånger från innevarande års förutspådda nivå, se nedanstående graf.

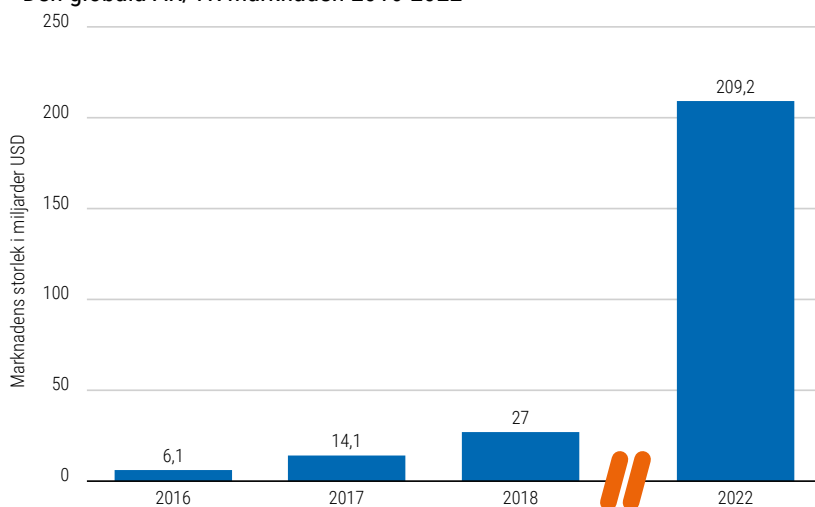
APPLIKATIONSMARKNADEN

Inom Geststyrning säljer Crunchfish framförallt till tillverkare av elektronik och till AR/VR-produkter för företag och industri. Geststyrning kan dock installeras direkt i tredjepartsapplikationer, även om enheten redan har stöd för Geststyrning från tillverkaren. Genom geststyrda tredjepartsapplikationer kan Bolaget snabbt nå ut till 100-tals miljoner användare utöver tillverkarnas volymer. Användarbasen kan utökas snabbt utan något merarbete för utvecklaren av geststyrningsmjukvaran. Det finns en stor mängd applikationsutvecklare och miljontals applikationer, vilket ger en potentiellt mycket stor marknad.

TRENDER OCH DRIVKRAFTER

I ett långt perspektiv kan man se att människans sätt att interagera med elektronik förändras, frihetsgraden ökar, likaså ökar hur pass intuitivt interaktionen kan ske. Interaktionen har gått från att vara endimensionellt med knappar och reglage till tvådimensionella ytor på pekskärmar. Med Geststyrning tas nästa steg i utvecklingen där människan tillåts interagera naturligt och effektivt i tre dimensioner.

Den globala AR/VR marknaden 2016-2022



Källa: Statista 2018¹

² Statistikportalen Statistas statistiksammanställning kallad Forecast augmented (AR) and virtual reality (VR) market size worldwide from 2016 to 2022 (in billion U.S. dollars).

M-HANDEL BASERAT PÅ MOBILE PROXIMITY

PRODUKT

Crunchfishs Mobile proximity teknologi möjliggör ett nytt sätt att upptäcka och kommunicera med allt och alla som befinner sig i närheten. Den patenterade teknologin digitaliserar den närmaste omgivningen runt en människa eller en sak och skapar nya interaktionsmöjligheter för m-handel och sociala applikationer.

Crunchfishs Mobile proximity lösning består i huvudsak av patenterad mjukvara, men har även en hårdvarukomponent (Bluetooth-enheter) som bland annat säkerställer kopplingen till butikskassan i erbjudandet inom m-handel. Bolagets huvudinriktning just nu är mobil handel genom marknadsföring och betalning i butik, men även inpasseringslösningar, biljetter och röststyrda enheter i smarta hem är intressanta områden på sikt.

ERBJUDANDE MED FOKUS PÅ M-HANDEL

Crunchfish skapar nya interaktionsmöjligheter för handel via mobila närhetsbaserade betalningar och individanpassad marknadsföring på plats och mellan människor.

- För konsumenten erbjuder mobil närhetsbaserad betalning och marknadsföring en bekväm, friktionsfri "tap-and-go" upplevelse som integrerar lojalitetskort, ID-kort, kuponger, notifieringar och meddelanden
- För handeln uppstår möjlighet att erbjuda en bättre app-upplevelse som startar när kunden kliver in i butiken för att sedan fortsätta med meddelanden, påminnelser, digitala kvitton och uppdaterade lojalitetsbonuspoäng i realtid
- För bankerna har mobila närhetsbaserade betalningar blivit ett strategiskt fokus som ökar på grund av konsumenternas stora intresse.

Digitala kuponger har ett stort värde för handlare och varumärkesägare:

- Skapar nya kommunikationstillfällen med kunden, både i butiken och i hemmet, samt före, under och efter ett inköp.
- Automatiserad kuponghantering skapar ökad effektivitet och minskar köerna vid kassan.
- Individanpassad marknadsföring skapar mer precisa och relevanta erbjudanden.
- Med kuponger baserade på uppdateringar av varulagret i realtid kan svinnet minimeras.

MARKNAD

Bolaget ser att flera händelser på marknaden tillsammans skapar de förutsättningar som gör att mobila betalningar slår igenom nu. Konsumenterna blir allt mer digitala och kräver personanpassade tjänster. Samtidigt efterfrågas bättre och bekvämare sätt att betala. Ökande digitalisering driver bort kontanta betalningsmedel. Förändrade vanor skapar också behov av förändrade regelverk, till exempel bryter EU-direktivet PSD2 (Payment Services Directive) bankernas och kreditinstitutens monopol på kundernas betalningsinformation, vilket gör att andra aktörer kan bryta in på marknaden för betalningstjänster.

Nytt viktigt samarbete inom Mobile proximity

Crunchfish och ClearOn som leder utvecklingen av kuponger och betaltjänster i handeln meddelade den 3 september att ett nytt gemensamt bolag, Blippit AB, som erbjuder nya digitala möjligheter att marknadsföra produkter och betala i butik avses startas. Crunchfish och ClearOn kommer att äga 50 procent vardera av det nya bolaget och tillför Bolaget kapital i lika delar. Bolagen avser investera gemensamt upp till 16 miljoner kronor i Blippit AB över en två-årsperiod.

Inom samarbetet erbjuds dagligvaruhandeln nya möjligheter till merförsäljning med mobila kuponger som aktiveras när kunden närmar sig produkten i hyllan och sedan sömlöst löses in i kassan. Lösningen möjliggörs genom Crunchfishs teknologi för närhetsbaserad interaktion och ClearOns innovativa clearingsystem som redan finns i fler än 20 000 kassor i cirka 6 000 butiker över hela Sverige.



Crunchfish ser ytterligare faktorer som kommer att påverka tillväxttakten av m-handelsmarknaden positivt:



Som svar på konkurrensen från e-handeln ökar digitaliseringen i butik, och handeln efterfrågar fler tjänster kring betalningar, marknadsföring, kuponghantering samt lojalitets- och bonusprogram



Den utbredda användningen av mobiltelefoner – 90 procent av konsumenterna utnyttjar telefonen för att ta köpbeslut även i butik – skapar möjligheter till interaktion både före och efter köpet⁴



Omni-channel växer i betydelse – sista kvartalet 2017 stod Omni-channel kunder i Europa såväl som i Nordamerika för 7% av antalet kunder men genererade hela 27% av försäljningen⁵



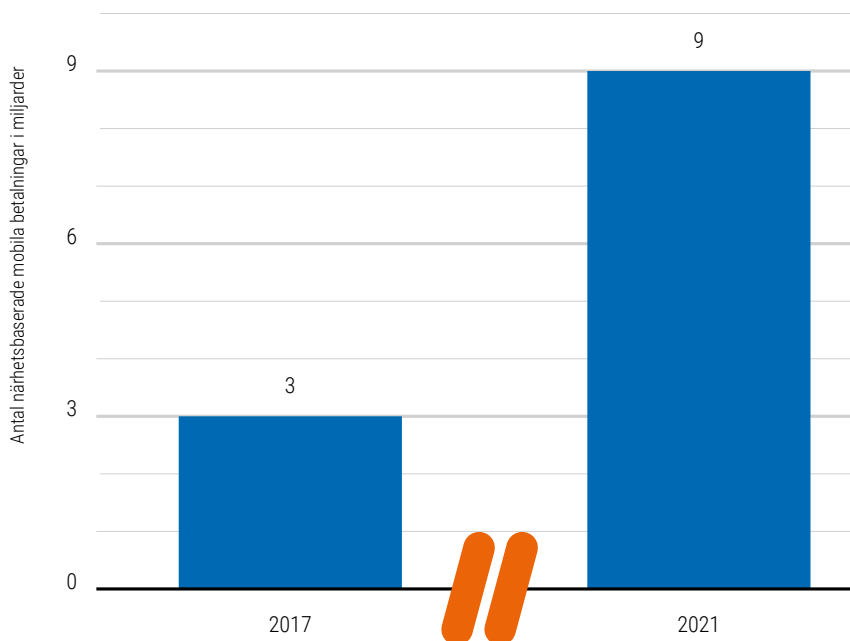
Med BLE 5.0 har Bluetooth-teknologin förbättrats med både lägre batteriförbrukning och större räckvidd



Stora aktörer som Apple, Samsung och Google introducerar fler funktioner för beacons med Ibeacon, Samsung Closeby och Google Nearby, vilket kommer att öka takten för användandet och skapa fler beacon-baserade tjänster

Kontanter ser ut att fasas ut. Användningen har minskat under många år. 2015 var första året digitala betalningar stod för större värde än kontantbetalningar. Kanske går betalkort samma öde till mötes. Antalet närhetsbaserade mobilbetalningar förväntas stiga från 3 till 9 miljarder mellan åren 2017 och 2021². Enligt Riksbanken gjordes kortbetalningar i Sverige till ett värde av 1 000 miljarder SEK under 2016. Kortbetalningar sker i huvudsak på plats ute i handeln och dessa skulle kunna övergå till att bli närhetsbaserade mobila betalningar.

Antalet närhetsbaserade mobilbetalningar 2017 - 2021



Antalet närhetsbaserade mobilbetalningar förväntas stiga från 3 till 9 miljarder mellan åren 2017 och 2021².

³ Marknadsundersökningsföretaget Ovums rapport Mobile Payments Forecast: 2017-21 publicerad den 20 september 2017. Se även betaltjänstföretaget Visa Europas pressrelease den 4 juni 2015 kallad Smart devices on track to replace cash and card.

INNOVATIONSKRAFT OCH PATENTFRAMGÅNG

Crunchfish står ut i jämförelse med andra bolag vad gäller innovationskraft. Få, om inga svenska bolag i Crunchfishs storlek, genererar lika många innovationer som det också beviljas patent för. Crunchfishs innovationsverksamhet har resulterat i en omfattande patentportfölj som nationellt och internationellt innehåller 57 aktiva patent och patentansökningar inom två teknologiområden – Geststyrning och Mobile proximity. Det finns 11 unika uppfinningar inom Geststyrning vilket resulterat i 7 patentansökningar och 18 beviljade patent samt 17 unika uppfinningar inom Mobile proximity vilket

resulterat i 22 patentansökningar och 10 godkända patent. Bolaget äger samtliga sina patent och patentansökningar utan begränsningar. Värdet av Bolagets patentportfölj har under senaste året stärkts avsevärt eftersom flera av patentansökningarna inom Geststyrning blivit beviljade patent även i USA och i något fall Kina. Av stor betydelse är också att de flesta av patentansökningarna inom Mobile proximity har blivit granskade och beviljade patent i Sverige. För dessa ansökningar har internationell PCT-ansökning lämnats in och i några fall har nationaliseringsfasen inletts eftersom trettio månader har förflutit sedan det prioritetsgrundande inlämningsdatumet.

CRUNCHFISH ÅREN 2013-2018

2013	<ul style="list-style-type: none"> Första kommersiella versionen av Crunchfish Touchless A3D® lanseras i en mobiltelefon på marknaden med en mindre kinesisk telefon tillverkare. Crunchfish mottar den prestigefyllda utmärkelsen Red Herring 100 Europe Award. Bolaget utses till ett av de mest innovativa företagen i Europa för sin teknik utvecklad för att styra mobiltelefoner med gester. 	2017	<ul style="list-style-type: none"> Utökad samarbete med kinesiska OPPO Flera samarbeten med mjukvaruleverantörer och tillverkare av AR-glasögon för industri och företag. Bland samarbetspartners märks japanska Epson, kinesiska LLVision och Nibiru, franska Optivent och amerikanska ODG och Vuzix Ökad marknadsföring av Mobile proximity-erbjudandet Förstärkt organisation inom Mobile proximity, affärsutveckling och programmeringskompetens adderat. Inom Geststyrning stärktes organisationen med en ny produktchef med fokus på AR samt en utvecklingschef Dotterbolaget Crunchfish Proximity AB grundas för ökad tydlighet mot kunder och kapitalmarknad
2014	<ul style="list-style-type: none"> Nya kundavtal tecknas och fler modeller går i produktion. Etablerar lokal säljkanal på den kinesiska marknaden. Crunchfish tilldelas utmärkelsen European Frost & Sullivan Award for New Product Innovation Leadership Award. Påbörjar utvecklingen av AR-plattformen aBubbl® och lämnar även in Bolagets fem första patentansökningar inom området. 	2018	<ul style="list-style-type: none"> Avtal tecknat med Prezi för Geststyrning av webbaserade presentationer Fördjupat samarbete med Nibiru, vilket innebär att Nibiru blir återförsäljare av Crunchfishs mjukvara och integrerar Geststyrning som en komponent i sin mjukvaruplattform för AR/VR-produkter Crunchfish har tecknat avtal med en San Francisco-baserad tillverkare av pilotlösa drönare. Crunchfish och Bublax Group inleder ett strategiskt samarbete med fokus på Augmented Reality (AR) i mobiltelefonen kopplat till innovativa spelupplevelser. Crunchfish har av europeiska patentmyndigheten fått förhandsbesked att de avser bevilja två patent för uppfinningar som bidrar till lägre strömförbrukning vid Geststyrning. Crunchfish och ClearOn fördjupar samarbetet och etablerar ett gemensamt bolag. Crunchfish och ClearOn äger 50 procent vardera och tillför bolaget kapital i lika delar, upptill 16 miljoner kronor över en två-års period.
2015	<ul style="list-style-type: none"> Crunchfish skriver avtal med flera globala telefon tillverkare, däribland Lenovo och TCL. När 30 lanserade mobiltelefon- och surfplattmodeller på marknaden. 		
2016	<ul style="list-style-type: none"> Lenovo YOGA tab3 levereras globalt. Inleder samarbete med Intel kring 3D sensorer. Beviljas sitt tionde svenska och sina första amerikanska patent inom Geststyrning. Lanserar ett VR-erbjudande. Vodafone lanserade under sommaren en ny premium mobiltelefonmodell, Smart Platinum 7, med Crunchfishs teknologi. 		

TECKNINGSFÖRBINDELSER OCH GARANTIÅTAGANDEN

De befintliga ägarna, styrelseordförande Joachim Samuelsson via Femari Invest AB, styrelseledamot Göran Linder som representerar Midroc Invest AB, styrelseledamöterna Stephan Carlquist och Mikael Kretz ägare av Carlquist Holding AB respektive Nitrox Consulting AB samt grundaren Paul Cronholm mfl har vederlagsfritt åtagit sig att teckna 7,275 MSEK, vilket motsvarar cirka 18,90 procent av Företrädesemissionen.

Härutöver har Handelsbanken Fonder, med 8,44 procent av aktierna, ställt sig positiva till Företrädesemissionen och förklarat att de avser att teckna sin pro rata-andel.

För den del av emissionsbeloppet som inte omfattas av teckningsåtaganden enligt ovan har externa parter, inkl bl a LMK Venture Partners AB, Gerhard Dal, Grenspecialisten Förvaltning AB och Fredrik Lundgren, utfärdat sedvanliga emissionsgarantier uppgående till totalt 23,090 MSEK, vilket motsvarar cirka 59,97 procent av en Företrädesemission.

Sammanlagt är Företrädesemissionen således säkerställd till cirka 78,87 procent genom teckningsförbindelser och emissionsgarantier exklusive Handelsbanken Fonder.



TECKNINGSFÖRFARANDE

OM DU ÄGER AKTIER SEDAN TIDIGARE

1. Du tilldelas teckningsrätter

För varje aktie i Crunchfish du innehar på avstämningsdagen den 14 september 2018 erhåller du en (1) teckningsrätt.

2. Så utnyttjar du dina teckningsrätter

Två (2) teckningsrätter berättigar till teckning av en (1) ny aktie för 5,00 SEK per aktie.

För dig som har VP-konto

om du har aktier i Crunchfish på ett VP-konto hos Euroclear framgår ditt antal teckningsrätter på emissionsredovisningen från Euroclear. Om du utnyttjar samtliga teckningsrätter ska den förtryckta emissionsredovisningen från Euroclear användas.

Om du köpt, sålt eller av annan anledning vill utnyttja ett annat antal teckningsrätter ska du fylla i och skicka in "Särskild anmälningsedel 1" som kan erhållas från Aktieinvest FK via telefon eller www.aktieinvest.se. Teckning och betalning måste ske senast klockan 17.00 den 2 oktober 2018.

För dig som har depå

Om du har aktier i Crunchfish i en depå hos bank eller annan förvaltare får du information från din förvaltare om antalet teckningsrätter som du har erhållit. För teckning av aktier, följ instruktioner som du får av din förvaltare

OM DU INTE ÄGER AKTIER SEDAN TIDIGARE

Teckning utan stöd av teckningsrätter

Teckning utan stöd av teckningsrätter gör du på "Särskild anmälningsedel 2". Särskild anmälningsedel 2 ska vara Aktieinvest tillhanda senast klockan 17.00 den 2 oktober 2018. Om du blir tilldelad aktier får du en avräkningsnota som skall betalas enligt anvisningar på denna. Om du har depå ska teckning och betalning ske genom respektive bank/förvaltare.

Observera

Om du tecknar aktier utan stöd av teckningsrätter riskerar du att ej bli tilldelad aktier om emissionen övertecknas. Vill du istället teckna aktier med stöd av teckningsrätter, går teckningsrätter att köpa via din bank eller förvaltare fram till den 28 september 2018.

Övrigt

Styrelsen ansvarar för denna informationsbroschyr och har vidtagit rimliga åtgärder för att säkerställa att den information som lämnas enligt dess uppfattning överensstämmer med fakta. För en utförlig beskrivning av Bolaget och de risker som är förenade med en investering i Crunchfish och deltagande i Företrädesemissionen hänvisas till prospektet.

Tvist med anledning av denna informationsbroschyr skall avgöras enligt svensk lag och av svensk domstol.

NOTERA ATT TECKNINGSRÄTTERNA KAN HA ETT EKONOMISKT VÄRDE

För att inte värdet av teckningsrätterna ska gå förlorat måste innehavaren antingen:

Utnyttja teckningsrätterna för att teckna nya aktier senast den 2 oktober 2018; eller

Senast den 28 september sälja teckningsrätterna som inte avses utnyttjas för teckning av aktier.

Observera att det även är möjligt att anmäla sig för teckning av aktier utan stöd av teckningsrätter. Notera vidare att aktieägare med förvaltarregistrerade innehav tecknar aktier genom respektive förvaltare.

Distribution av denna informationsbroschyr och teckning av nya aktier är föremål för begränsningar i vissa jurisdiktioner.

CRUNCHFISH

Crunchfish AB
Stora Varvsgatan 6A, 4tr
211 19 Malmö

Telefon: 040-626 77 00
www.crunchfish.com

FINANSIELL RÅDGIVARE

Redeye AB
Mäster Samuelsgatan 42, 10 tr
103 87 Stockholm

Telefon: 08-5450 1330
www.redeye.se

EMISSIONSINSTITUT

Aktieinvest FK AB
Emittentservice
113 89 STOCKHOLM

Telefon: 08-5065 1795
www.aktieinvest.se

