

SUPLEMENT NR 1**Z DNIA 13 SIERPNI 2021 R.****DO MEMORANDUM INFORMACYJNEGO CODEADDICT S.A.**

Sporządzonego w związku z ofertą publiczną 2.686.932 akcji zwykłych na okaziciela serii K o wartości nominalnej 0,50 zł każda z zachowaniem prawa poboru dla dotychczasowych Akcjonariuszy Codeaddict S.A. z siedzibą w Poznaniu, opublikowanego w dniu 23 lipca 2021 r.

Pojęcia pisane w niniejszym suplemencie wielką literą mają znaczenie nadane im w Memorandum Informacyjnym, zgodnie z rozdziałem „Definicje i objaśnienia skrótów”.

Niniejszy suplement został sporządzony i udostępniony do publicznej wiadomości na podstawie art. 37b ust 6 Ustawy o ofercie w sposób, w jaki do publicznej wiadomości zostało udostępnione Memorandum Informacyjne, na stronach internetowych: www.codeaddict.io/ofertapubliczna oraz DM INC www.dminc.pl, w związku z zaistnieniem nowego znaczącego czynnika mogącego wpłynąć na ocenę oferowanych Akcji.

Stosownie do art. 37b ust. 7 Ustawy o ofercie osoby, które złożyły zapis na Akcje przed publikacją niniejszego suplementu mogą wycofać zgodę na nabycie Akcji poprzez złożenie oświadczenie o wycofaniu zgody w terminie dwóch dni roboczych od dnia publikacji niniejszego suplementu, tj. do dnia 17 sierpnia 2021 r. włącznie.

Oświadczenie o wycofaniu zgodny można złożyć:

- domu (biura) maklerskiego prowadzącego rachunek papierów wartościowych, na którym zarejestrowane są Prawa Poboru,
- domu (biura) maklerskiego wskazanego przez bank prowadzący rachunek papierów wartościowych, na którym zarejestrowane są Prawa Poboru.

Niniejszy suplement został sporządzony z uwagi na nowy znaczący czynnik, zgodnie z opublikowanym przez Spółkę raportem ESPI (18/2021), o treści:

„Zarząd spółki Codeaddict S.A. ("Spółka", "Emitent") informuje, że powziął informację od spółki Raisemana sp. z o.o., w której Emitent posiada istotne zaangażowanie kapitałowe (Emitent posiada 30%¹ udziału w kapitale zakładowym i głosach na Zgromadzeniu Wspólników), o zawarciu w dniu 13 sierpnia 2021 roku przez Raisemana sp. z o.o. ze spółką True Games S.A. (dalej: "Strony") umowy na wykorzystanie platformy Raisemana.com (dalej: "Umowa").

Umowa przewiduje pozyskanie przez spółkę True Games S.A. środków, mających zostać przeznaczonych na sfinansowanie produkcji, wydania, promocji i wprowadzenia do powszechnej dystrybucji określonej gry. Na rozwój gry spółka True Games S.A. będzie zamierzała pozyskać kwotę nie mniejszą niż 500.000,00 zł i nie większą niż 600.000,00 zł (w przypadku niepozyskania środków w minimalnej wysokości, zbiórkę środków uważać się będzie za niedoszlą do skutku).

Z informacji, które posiada Emitent, zamiarem Stron jest przeprowadzenie pierwszej kampanii crowdfundingowej na platformie raisemana.com do końca III kwartału 2021 roku.

¹ Dnia 13 sierpnia 2021 roku wydano raport korygujący (18/2021) zmieniający wskazaną wartość 30% na 22,5% udziału Codeaddict S.A. w kapitale zakładowym i głosach na Zgromadzeniu Wspólników Raisemana sp. z o.o.

Raisemana.com to platforma crowdfundingowa, która umożliwia twórcom pozyskanie bezzwrotnego finansowania na projekty związane z tzw. dziełami i dobrami cyfrowymi, czyli między innymi grą, muzyką czy filmem. W zamian za wsparcie projektu poprzez wkład pieniężny, wpłacający otrzymują m.in. przez oznaczony okres określony wcześniej udział w przychodach netto ze sprzedaży określonego dobra. Platforma korzysta z technologii blockchain.

W ocenie Emitenta niniejsza informacja ma charakter informacji poufnej z uwagi na fakt, iż projekt spółki True Games S.A. będzie pierwszym projektem prezentowanym na platformie raisemana.com. Rozpoczęcie działalności Raisemana sp. z o.o. może mieć wpływ na przyszłe wyniki finansowe Emitenta.”

W związku z powyższą informacją, Memorandum Informacyjne z dnia 23.07.2021 roku zostało uzupełnione w punktach (tekst wyróżniony pogrubieniem):

1. Ryzyko związane z projektem Raisemana – strona 12 Memorandum Informacyjnego

„Emitent uczestniczy w rozwoju nowej platformy crowdfundingowej pod nazwą Raisemana, która ma umożliwiać twórcom pozyskanie bezzwrotnego finansowania na projekty związane z tzw. dziełami i dobrami cyfrowymi, czyli między innymi grami, muzyką czy filmem. W zamian za wsparcie projektu poprzez wkład pieniężny, wpłacający otrzymują m.in. przez oznaczony okres określony wcześniej udział w przychodach netto ze sprzedaży określonego dobra. Sama platforma korzysta z technologii blockchain. Emitent jest istotnym udziałowcem Raisemana Sp. z o.o., a także będzie czerpał bezpośrednie przychody z tytułu obsługi programistycznej/IT projektu. Nie można wykluczyć, że platforma nie odniesie sukcesu, w związku z czym Emitent może nie uzyskać żadnych korzyści z jej funkcjonowania. **Przedmiotowe ryzyko jest minimalizowane przez fakt, iż pierwsza kampania crowdfundingowa dla spółki True Games S.A. (na mocy umowy z dnia 13 sierpnia 2021 roku) została zaplanowana na 3 kw. 2021 roku. True Games S.A. planuje pozyskać od 500.000,00 do 600.000,00 PLN na sfinansowanie produkcji, wydania, promocji i wprowadzenia do powszechnej dystrybucji określonej gry. W przypadku niepozyskania środków w minimalnej wysokości, zbiórkę środków uważać się będzie za niedoszłą do skutku.**”

2. Platforma Raisemana - strona 84 Memorandum Informacyjnego

„Emitent we współpracy z INC S.A. zaprojektowali model biznesowy oraz stworzyli platformę do crowdfundingowego (tzw. finansowanie społecznościowe) finansowania projektów gamingowych z wykorzystaniem technologii blockchain.

Według założeń projektu Raisemana jest platformą crowdfundingową, za pomocą, której Spółki mogą pozyskać finansowanie na konkretny projekt. Wspierający dany projekt w zamian za finansowanie otrzymują różne nagrody, w tym określony udział w przychodach netto przez określony czas z danego projektu, który wsparli.

Twórcy projektu wyszli z założenia, że inwestycja w udziały, bądź akcje spółek wiąże się z inwestycją w całą spółkę, czyli w koszty ogólnego zarządu, koszty rozwoju innych projektów itd. Dla właścicieli firm wiąże się to również ze zmniejszeniu ich udziałów w spółce.

Część inwestorów jest zainteresowana wsparciem konkretnego projektu gry, a nie całej spółki. Wsparcie projektu na platformie Raisemana nie jest inwestycją w spółkę ani żaden inny podmiot, a także nie jest nabyciem instrumentów finansowych.

Wsparcie projektu w zamian za udział w przychodach pozwala użytkownikowi platformy wpłacić środki dedykowane projektowi, który mu się podoba i w którego sukces komercyjny wierzy, bez konieczności brania na siebie ryzyka działalności całej spółki.

Projektodawcami będą mogły być Spółki posiadające projekty na określonym, zaawansowanym stadium produkcji (około kilku miesięcy do wydania pełnej wersji projektu). Projektodawca zobowiązuje się do wypłacenia określonej kwoty przychodów netto z komercjalizacji projektu, w określonym czasie.

Środki pieniężne przekazywane przez wspierających na rzecz producentów będą miały charakter bezzwrotnego wsparcia producentów w realizacji projektów, z uwzględnieniem prawa do otrzymania nagród nie fizycznych oraz dodatkowo udziału w przychodach z projektu, pod warunkiem uzyskania przez producenta przychodów z gry.

W czerwcu 2021 r. Raisemana Sp. z o.o. uzyskała odpowiedź Urzędu KNF na swoje zgłoszenie w ramach Innovation Hub. Urząd Komisji Nadzoru Finansowego potwierdził prawidłowość interpretacji przepisów wskazaną przez Raisemana w zapytaniu skierowanym w 2020 r. w programie Innovation Hub. Oznacza to, że Raisemana uzyskała pewność co do zakresu stosowania przepisów dotyczących rynku kapitałowego. Planowane rozpoczęcie działalności platformy jest na jesień 2021 roku, wówczas wsparcie finansowe pozyskiwać zaczną pierwsze projekty.

Na mocy umowy z dnia 13 sierpnia 2021 roku pomiędzy Raisemana sp. z o.o. a True Games S.A., pierwsza kampania crowdfundingowa została zaplanowana na 3 kw. 2021 roku. True Games S.A. planuje pozyskać od 500.000,00 do 600.000,00 PLN na sfinansowanie produkcji, wydania, promocji i wprowadzenia do powszechnej dystrybucji określonej gry. W przypadku niepozyskania środków w minimalnej wysokości, zbiórkę środków uważać się będzie za niedoszlą do skutku.”