

ESPI Raport RB_AS0

Raport bieżący nr 31/2020

Data sporządzenia: 04.12.2020

Spółka: Codeaddict spółka akcyjna

Temat: Podpisanie listu intencyjnego z PlayWay S.A.

Podstawa prawna: Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne.

Treść raportu:

Zarząd Codeaddict S.A. _dawniej: Bit Evil S.A._ z siedzibą w Poznaniu _"Spółka", "Emitent"_ niniejszym informuje, że w dniu dzisiejszym podpisany został pomiędzy Codeaddict S.A. a PlayWay S.A. _dalej odpowiednio: "Inwestor" "Strony"_ list intencyjny w zakresie nawiązania ścisłej współpracy dot. produkcji, dystrybucji i wydawania gier komputerowych.

PlayWay S.A. jest jedną z największych w Polsce firm produkujących i wydających gry komputerowe, która posiada w całej Polsce ponad 70 zespołów deweloperskich. Współpraca Stron dotyczyć będzie m.in. wspólnego działania w obszarach związanych z kluczowymi przedmiotami działalności Stron, to jest produkcji, dystrybucji i wydawania gier. Emitent we współpracy z Inwestorem zamierza rozszerzyć swój przedmiot działalności o produkcję gier komputerowych. Dzięki zawiązaniu współpracy możliwe będzie wykorzystanie przez Emitenta doświadczenia, kompetencji i know-how Inwestora w zakresie produkcji i wydawania gier, korzystanie z infrastruktury marketingowej Inwestora oraz uzyskanie dostępu do jego kanałów sprzedażowych.

W związku z zamiarem zawiązania ścisłej współpracy pomiędzy Emitentem a Inwestorem, Emitent planuje podwyższyć kapitał zakładowy poprzez emisję akcji nowej serii, którą w całości obejmie Inwestor. Zamiarem Stron jest by poprzez objęcie przez Inwestora nowo emitowanych akcji, stał się on akcjonariuszem posiadającym 25% udziału w głosach i kapitale zakładowym Spółki.

List intencyjny stanowi wyraz woli Stron podjęcia ze sobą współpracy, natomiast szczegółowe zasady i sposób realizacji poszczególnych wspólnych działań, o których mowa powyżej, ustalane będą w odrębnie zawieranych umowach.

Strony zakładają, że podpisanie umowy o współpracy powinno nastąpić w najbliższych trzech tygodniach.

List intencyjny nie powoduje żadnych zobowiązań finansowych dla żadnej ze Stron, ale jego zawarcie może być dla Emitenta istotne z uwagi na nawiązanie współpracy z jednym z największych podmiotów z branży informatyczno-gamingowej dysponującym licznym portfolio projektów z branży gier komputerowych, dysponującym rozbudowaną infrastrukturą marketingowo-sprzedażową oraz sprawdzonym know-how.