



**Forever Entertainment SA**

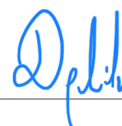
**RAPORT ROCZNY  
ZA ROK OBROTOWY 2019**

**Sprawozdanie Zarządu**

20 marca 2020 roku

## SPIS TREŚCI

|   |    |
|---|----|
| PISMO DO AKCJONARIUSZY .....  | 3  |
| WYBRANE DANE FINANSOWE .....  | 4  |
| 1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE .....                             | 5  |
| 2. ZNACZĄCE WYDARZENIA .....  | 9  |
| 3. BADANIA I ROZWÓJ .....   | 13 |
| 4. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI .....          | 14 |
| 5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI W ROKU 2020 .....                     | 15 |
| 6. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ .....                                 | 16 |
| 7. INFORMACJA O STOSOWANIU PRZEZ SPÓŁKĘ ZASAD DOBRYCH PRAKTYK ..... | 20 |
| 8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU .....                                       | 23 |



## PISMO DO AKCJONARIUSZY

Szanowni Państwo,

Za nami rok dynamicznego rozwoju i intensywnej pracy. W ubiegłym roku Spółka wydała łącznie 46 tytułów z czego 44 na konsolę Nintendo Switch, która w ciągu ostatnich dwóch lat, wiedzie prym jako najlepiej sprzedającą się konsola do gier wideo na świecie. Forever Entertainment, mając pozycję trzeciego największego na świecie dostawcy gier na konsolę Nintendo Switch, dąży do zdobycia drugiego miejsca w najbliższych latach.

Dynamiczny rozwój obrazują nasze wyniki za 2019 rok. Przychody ze sprzedaży wzrosły o 40% r/r do 13,7 mln zł, a zysk netto został prawie podwojony i osiągnął wartość 6,4 mln zł. Czego nie widać wprost w naszych wynikach, to wzmożonej intensywności pracy nad projektami, które będą miały premiery w roku 2020 i w kolejnych latach.

Znaczące inwestycje dokonane w 2019 w takie tytuły jak Panzer Dragoon: Remake, Panzer Dragoon II Zwei: Remake, Fear Effect Reinvented czy The House of The Dead: Remake na pewno zaczną przynosić istotne przychody już w 2020 roku, a także ukształtują model biznesowy Spółki na kolejne lata. Szczególnie należy wspomnieć w tym miejscu o grze Panzer Dragoon: Remake, która była promowana na targach E3 2019 w Los Angeles, a której premiera zapowiedziana jest na „tej zimy”. Spółka wiąże duże nadzieje z tym tytułem, zarówno finansowe jak i wizerunkowe, a ewentualny sukces ugruntuje pozycję Spółki jako „specjalisty od remaków”.

Forever Entertainment stale powiększa liczbę współpracujących producentów gier oraz możliwość wydawania gier na najnowszych platformach, w tym na konsolach nowej generacji, które wejdą do sprzedaży w 2020 roku.

Forever Entertainment wraz z dynamicznym rozwojem rozbudowuje swoją organizację poprzez tworzenie nowych studiów deweloperskich, z którymi blisko współpracuje. Obecnie należą do nich trzy spółki: MegaPixel Studio i Storm Trident z Polski oraz TA Publishing z Francji. Szczególnie cieszy mnie fakt, że pierwsza z wymienionych spółek, tj. MegaPixel Studio, była w stanie samodzielnie pozyskać finansowanie na rozwój działalności od innych inwestorów niż Forever Entertainment.

Zgodnie z przyjętą strategią Forever Entertainment prowadzi politykę dywersyfikacji produktowej, produkcyjnej, platform sprzedaży i rynków, na których działa. Jest to ważny aspekt rozwoju Spółki, na który cały czas zwracamy uwagę i dzięki czemu ograniczamy ryzyka na tak zmiennym rynku jakim jest rynek gier wideo.

W sierpniu 2020 roku Forever Entertainment S.A. będzie świętować 10-tą rocznicę swojej działalności. Mam nadzieję, że wszyscy: gracze, pracownicy, kooperanci i akcjonariusze, będziemy świętować ten dzień w bardzo dobrym nastroju i w zdrowiu pomimo trudnego czasu związanego z panującą epidemią, której skutki dotyczą coraz większą liczbę osób na całym świecie.

Szanowni Państwo, sukcesy Forever Entertainment są osiągnięte dzięki Wam i tym bardziej mam zaszczyt zaprosić Was do lektury niniejszego raportu rocznego i dzielić się naszymi sukcesami.

Z wyrazami szacunku



Zbigniew Dębicki  
PREZES ZARZĄDU

WYBRANE DANE FINANSOWE

|  | w tys. PLN |        | w tys. EUR |       |
|--|------------|--------|------------|-------|
|  | 2019       | 2018   | 2019       | 2018  |
| I. Przychody ze sprzedaży                        | 13 730     | 9 790  | 3 192      | 2 309 |
| II. Zysk z działalności operacyjnej              | 3 490      | 3 356  | 811        | 792   |
| III. Zysk przed opodatkowaniem                   | 7 051      | 3 301  | 1 639      | 779   |
| IV. Zysk netto                                   | 6 441      | 3 287  | 1 497      | 775   |
| V. Przepływy netto z działalności operacyjnej    | 920        | 687    | 214        | 162   |
| VI. Przepływy netto z działalności inwestycyjnej | -484       | -1 004 | -113       | -237  |
| VII. Przepływy netto z działalności finansowej   | -843       | 674    | -196       | 159   |
| VIII. Przepływy netto, razem                     | -407       | 358    | -95        | 84    |
| IX. Aktywa razem                                 | 19 642     | 13 286 | 4 612      | 3 090 |
| X. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania        | 3 037      | 2 887  | 713        | 671   |
| XI. Zobowiązania długoterminowe                  | 160        | 73     | 38         | 17    |
| XII. Zobowiązania krótkoterminowe                | 884        | 1 310  | 208        | 305   |
| XIII. Kapitał własny                             | 16 606     | 10 339 | 3 899      | 2 404 |

Wybrane pozycje aktywów i pasywów przeliczono na EUR wg kursu ogłoszonego przez Prezesa NBP:

- dla okresu od 01.01.2019 do 31.12.2019: Tabela kursów nr 251/A/NBP/2019 z dnia 31.12.2019r. 1EUR = 4,2585



- dla okresu od 01.01.2018 do 31.12.2018: Tabela kursów nr 252/A/NBP/2018 z dnia 31.12.2018r. 1EUR = 4,3000

Wybrane pozycje rachunku zysków i strat oraz przepływów pieniężnych za 12 miesięcy 2019r. (12 miesięcy 2018r.) przeliczono wg kursu będącego średnią arytmetyczną średnich kursów ustalonych przez Prezesa NBP z 12 miesięcy 2019 r. (z 12 miesięcy 2018r.) i wynoszą odpowiednio

- dla 12 miesięcy 2019 r.: 1 EUR = 4,3018

- dla 12 miesięcy 2018r. : 1 EUR = 4,2669

## 1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Forever Entertainment Spółka Akcyjna („Forever Entertainment S.A.”, „Spółka”) została założona w dniu 4 sierpnia 2010 roku, na podstawie aktu notarialnego, za Rep. A Nr 8298/2010, sporządzonego przez notariusza J. Warońskiego w Kancelarii Notarialnej w Gdyni. Spółka działa na obszarze Rzeczypospolitej i poza jej granicami. Czas trwania Spółki jest nieoznaczony. Założycielami Spółki są osoby fizyczne, które objęły akcje serii A i B.

### Numer właściwego rejestru

Spółka została wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod Nr KRS 0000365951 w dniu 21 września 2010 roku.

### Siedziba i Centrala

Siedzibą Spółki jest Gdynia. Centrala i Biuro Zarządu Spółki mieści się pod adresem:

#### FOREVER ENTERTAINMENT S.A.

Al. Zwycięstwa 96/98  
81-451 Gdynia  
tel.: +48 58 728 2343  
fax: +48 58 712 6259  
e-mail: [office@forever-entertainment.com](mailto:office@forever-entertainment.com)  
[www.forever-entertainment.com](http://www.forever-entertainment.com)

**Relacje inwestorskie**  
Joanna Pruś – Biz Dev  
Piotr Woźniak – Zenit Management sp. z o.o.

**Kontakt dla mediów**  
Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

### Oddziały, filie, zakłady i przedstawicielstwa

W okresie sprawozdawczym Spółka nie posiadała oddziałów, filii, zakładów i przedstawicielstw.

### Przedmiot działalności

Przedmiotem działalności Forever Entertainment S.A., według klasyfikacji przyjętej przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. jest „Informatyka”.

Podstawowym przedmiotem działalności Spółki, według działów Polskiej Klasyfikacji Działalności (PKD-58.21.Z), jest „działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych dla wszystkich platform”. Klasa ta obejmuje działalność związaną z analizą, projektowaniem i programowaniem systemów gotowych do użycia.

Dodatkowo, Spółka prowadzi działalność wspierającą edukację, dystrybucję filmów oraz sprzedaż towarów obejmujących gry, zabawki i gadżety, w kraju i zagranicą.

### Podstawowe produkty oraz rynki

Głównym przedmiotem działalności Forever Entertainment S.A. jest produkcja gier na różne platformy sprzętowe. Spółka pełni funkcję twórcy począwszy od stworzenia koncepcji i scenariusza gry, a skończywszy na jej produkcji finalnej.

Wykonywanie konkretnych elementów gier opracowywanych przez Spółkę w 2019 roku odbywało się częściowo w strukturach Spółki, a częściowo było zlecane kontrahentom oraz innym niezależnym specjalistom.

Działalność dodatkowa Spółki polega na pozyskiwaniu licencji na gry i aplikacje od innych producentów. Gry te w następnej kolejności są wprowadzane do sprzedaży we wszystkich kanałach dystrybucji Spółki, ze szczególnym uwzględnieniem Nintendo Switch.

Dzięki sprzedaży produktów na dedykowanych platformach dystrybucyjnych, gry Spółki są dostępne na rynkach większości państw świata, przy czym największymi odbiorcami produktów Spółki są rynki: amerykański, azjatycki i europejski.

### Struktura organizacyjna i zmiany w podstawowych zasadach zarządzania

W okresie sprawozdawczym Spółka kontynuowała zasadę zlecenia większości produkcji zewnętrznym osobom i zespołom (outsourcing). Położono też duży nacisk na działalność wydawniczą, co spowodowało stworzenie nowej komórki odpowiedzialnej za portowanie gier, a także za jakość finalnego produktu.

### Skład Zarządu

Skład Zarządu Spółki w okresie sprawozdawczym i obecnie przedstawia się następująco:

| Funkcja        | Członek Zarządu  | Okres pełnienia funkcji                      |
|----------------|------------------|--|
| Prezes Zarządu | Zbigniew Dębicki | Aktualna kadencja od 20.04.2018 - 19.04.2020 |

### Opis zmian w składzie Zarządu

Dnia 20 kwietnia 2018 roku Rada Nadzorcza podjęła Uchwałę o powołaniu Pana Zbigniewa Dębickiego na kolejną 2-letnią kadencję Prezesa Zarządu.

### Skład Rady Nadzorczej

Skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

| Członek Rady Nadzorczej | Funkcja                        |
|-------------------------|--------------------------------|
| Zbigniew Szachniewicz   | Przewodniczący Rady Nadzorczej |
| Kamila Dębicka          | Członek Rady Nadzorczej        |
| Mirosław Grała          | Członek Rady Nadzorczej        |
| Małgorzata Grała        | Członek Rady Nadzorczej        |
| Andrzej Kodroń          | Członek Rady Nadzorczej        |

Zgodnie ze Statutem Spółki, Rada Nadzorcza składa się z pięciu członków (§18), przy czym przynajmniej dwóch członków powinno być niezależnych (§19 ust. 6). Członkowie pierwszej Rady Nadzorczej powoływani są na okres jednego roku, a członkowie każdej następnej Rady Nadzorczej powoływani są na okres wspólnej dwuletniej kadencji.

Ponadto, prawo powoływania i odwoływania po jednym członku Rady Nadzorczej posiadają Zbigniew Dębicki i Marek Bednarski (§19 ust. 3). Przewodniczącego Rady Nadzorczej wyznacza Zbigniew Dębicki.

Kandydatów na członków Rady Nadzorczej niepowołanych w trybie określonym powyżej mogą zgłosić, w drodze pisemnego zawiadomienia Zarządu, Akcjonariusze posiadający oddzielnie lub łącznie, co najmniej 10% kapitału zakładowego Spółki, uprawnieni do głosowania na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, co najmniej na siedem dni przed Walnym Zgromadzeniem Akcjonariuszy. Członkowie Rady Nadzorczej są odwoływani w trybie, w jakim zostali powołani.

### Opis zmian w składzie Rady Nadzorczej

W 2019 roku nie było zmian w składzie Rady Nadzorczej.

### Kapitał zakładowy na 31 grudnia 2019 roku

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Kapitał zakładowy:           | 10 800 000,00 PLN                               |
| Łączna liczba akcji:         | 27 200 000 o wartości nominalnej 0,40 PLN każda |
| Ogólna liczba głosów na WZA: | 27 200 000                                      |

### Kapitał zakładowy na 20 marca 2020 roku

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Kapitał zakładowy:           | 10 880 000,00 PLN                               |
| Łączna liczba akcji:         | 27 200 000 o wartości nominalnej 0,40 PLN każda |
| Ogólna liczba głosów na WZA: | 27 200 000                                      |

### Liczba akcji z podziałem na emisje

| Seria emisji               | 20 marca 2020 roku | 31 grudnia 2019 roku | 31 grudnia 2018 roku |
|----------------------------|--------------------|----------------------|----------------------|
| Akcje serii A              | 375 000            | 375 000              | 375 000              |
| Akcje serii B              | 47 508             | 47 508               | 47 508               |
| Akcje serii C              | 5 000              | 5 000                | 5 000                |
| Akcje serii D              | 108 192            | 108 192              | 108 192              |
| Akcje serii E              | 3 749 900          | 3 749 900            | 3 749 900            |
| Akcje serii F              | 2 571 360          | 2 571 360            | 2 571 360            |
| Akcje serii G              | 73 500             | 73 500               | 73 500               |
| Akcje serii H              | 98 000             | 98 000               | 98 000               |
| Akcje serii I              | 303 775            | 303 775              | 303 775              |
| Akcje serii J              | 1 167 765          | 1 167 765            | 1 167 765            |
| Akcje serii K              | 1 500 000          | 1 500 000            | 1 500 000            |
| Akcje serii L              | 9 960 997          | 9 960 997            | 9 960 997            |
| Akcje serii M              | 1 539 003          | 1 539 003            | 1 539 003            |
| Akcje serii N              | 460 997            | 460 997              | 460 997              |
| Akcje serii O              | 3 139 003          | 3 139 003            | 3 139 003            |
| Akcje serii P              | 2 100 000          | 2 100 000            | 2 100 000            |
| <b>Łączna liczba akcji</b> | <b>27 200 000</b>  | <b>27 200 000</b>    | <b>27 200 000</b>    |

Wszystkie akcje są objęte i w pełni opłacone. Spółka nie posiada akcji własnych.

Statut Spółki nie przewiduje żadnych ograniczeń dotyczących zbywalności wprowadzanych do obrotu akcji. Akcje Spółki serii A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O i P nie są akcjami uprzywilejowanymi w rozumieniu art. 351 - 353 Kodeksu spółek handlowych. Na każdą akcję przypada jeden głos.

Akcje serii A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O i P i wszystkie są wprowadzone do obrotu na NewConnect.

Zgodnie ze Statutem (par. 7) zamiany akcji imiennych na akcje na okaziciela lub odwrotnie dokonuje Zarząd działający na wniosek Akcjonariusza. Akcje mogą być umarżane z czystego zysku, jak i przy zachowaniu przepisów o obniżeniu kapitału akcyjnego, na mocy uchwały Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, za zgodą posiadacza akcji.

W Spółce nie istnieją programy akcji pracowniczych (tzw. programy motywacyjne).

### Akcjonariat Spółki (powyżej 5%) na dzień 31 grudnia 2019 roku

| Akcjonariat     | Liczba akcji | Udział w kapitale [%] | Udział w głosach [%] |
|-----------------|--------------|-----------------------|----------------------|
| Marek Bednarski | 8 500 000    | 31,25                 | 31,25                |

|                            |                   |               |               |
|----------------------------|-------------------|---------------|---------------|
| Grzegorz Maciąg            | 2 627 000         | 9,66          | 9,66          |
| MBM Concept Lab Sp. z o.o. | 1 870 000         | 6,88          | 6,88          |
| Zbigniew Dębicki           | 1 795 803         | 6,60          | 6,60          |
| Pozostali akcjonariusze    | 12 407 197        | 45,61         | 45,61         |
| <b>Łącznie</b>             | <b>27 200 000</b> | <b>100,00</b> | <b>100,00</b> |

### Akcyonariat Spółki (powyżej 5%) na dzień 20 marca 2020 roku

| Akcyonariat                | Liczba akcji      | Udział w kapitale [%] | Udział w głosach [%] |
|----------------------------|-------------------|-----------------------|----------------------|
| Marek Bednarski            | 7 290 749         | 26,80                 | 26,80                |
| Grzegorz Maciąg            | 2 627 000         | 9,66                  | 9,66                 |
| MBM Concept Lab Sp. z o.o. | 1 870 000         | 6,88                  | 6,88                 |
| Zbigniew Dębicki           | 1 462 469         | 5,38                  | 5,38                 |
| Pozostali akcjonariusze    | 13 949 782        | 51,29                 | 51,29                |
| <b>Łącznie</b>             | <b>27 200 000</b> | <b>100,00</b>         | <b>100,00</b>        |

### Zestawienie stanu posiadania akcji i opcji Spółki przez osoby zarządzające i nadzorujące

Stan na dzień 31.12.2019

| Osoby zarządzające | Liczba akcji | Liczba opcji |
|--------------------|--------------|--------------|
| Zbigniew Dębicki   | 1 795 803    | ---          |

Stan na dzień 20.03.2020

| Osoby zarządzające | Liczba akcji | Liczba opcji |
|--------------------|--------------|--------------|
| Zbigniew Dębicki   | 1 462 469    | ---          |

### Wynagrodzenia osób zarządzających i nadzorujących

Łączna wysokość wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej wypłaconych w roku 2019 to 610.694 zł brutto.

### Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy

Wynagrodzenie Future Capital Sp. z o.o. w 2019 roku z tytułu wszystkich świadczonych usług na rzecz Spółki wynosiło 18.000 zł netto.

### Notowania akcji

Akcje Spółki, od dnia 21 stycznia 2011 roku notowane są w Alternatywnym Systemie Obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. na rynku NewConnect. Informacja o przebiegu notowań dostępna jest pod adresem: [www.newconnect.pl](http://www.newconnect.pl).

### Posiadane udziały w innych podmiotach

Na dzień 31.12.2019 roku Forever Entertainment S.A. posiada 35% akcji w spółce China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited z siedzibą w Hong Kongu oraz posiada także 36 % udziałów w Pastel Games Sp. z o.o. W pierwszym kwartale 2019 Zgromadzenie Wspólników spółki Pastel Games Sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie likwidacji spółki Pastel Games Sp. z o.o. W chwili obecnej prowadzona jest procedura likwidacyjna.

Forever Entertainment posiada także akcje w trzech spółkach, które powstały w 2018 roku:



1. UF GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie - w dniu 2 LIPCA 2018r. Forever Entertainment S.A. i Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie podpisały akt zawiązania spółki UF GAMES S.A. Akcje w kapitale założycielskim zostały objęte w 50% przez Spółkę i w 50% przez Ultimate Games.

Po podwyższeniu kapitału UF Games w styczniu 2019r. przez Forever Entertainment oraz Ultimate Games udział obydwu spółek [chyba ?] wyniósł odpowiednio, 47,27% i 52,73%. Następnie Ultimate Games sprzedała łącznie 9,73% akcji UF Games osobom trzecim.

Na dzień publikacji akcjonariat UF Games prezentuje się następująco: Forever Entertainment posiada 47,27% akcji, Ultimate Games S.A. posiada 43,00%, a pozostałe 9,73% akcji jest w posiadaniu indywidualnych akcjonariuszy.

2. Mega Pixel Studio S.A. – w dniu 16 lipca 2018r. Forever Entertainment i Pan Artur Grzegorzczyn założyli spółkę MegaPixel Studio z siedzibą w Gdyni. Kapitał założycielski MegaPixel Studio S.A. wyniósł 100 tys. zł i dzielił się na 1mln akcji o wartości po 0,1 zł każda. Akcje w kapitale zakładowym zostały objęte w 50% przez Spółkę i w 50% przez Pana Artura Grzegorzczyna.

W lipcu 2019 roku nastąpiło podwyższenie kapitału akcyjnego spółki MegaPixel Studio o 111.111 sztuk akcji serii B, które w całości objęli nowi akcjonariusze. Po rejestracji tego podwyższenia, udział Forever Entertainment w kapitale spółki MegaPixel Studio zmniejszył się do 45,00%.

W styczniu 2020 roku NWZA MegaPixel Studio S.A. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego spółki o 128 889 akcji serii C, które w całości objęli akcjonariusze inni niż założyciele. MegaPixel Studio po rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego w KRS (wniosek jest w trakcie rejestracji) będzie posiadał łącznie 1.240.000 sztuk akcji, a udział Forever Entertainment udział w kapitale tej spółki będzie wynosił 40,32%.

3. TA Publishing Sarl z siedzibą w Lannion we Francji – w dniu 5.09.2018 roku Spółka założyła wraz ze Makee Sarl z siedzibą w Lannion- Francja, spółkę TA Publishing. Kapitał zakładowy TA Publishing wynosi 20 tys. Euro i dzieli się na 200.000 udziałów o wartości po 0,10 Euro każda. Udziały w kapitale zakładowym zostały objęte w 49% przez Spółkę i w 51% przez Makee.

W styczniu w 2020 roku powstała spółka Storm Trident S.A. z siedzibą w Gdańsku, założona przez Forever Entertainment S.A. i Blue Sunset Games Sp. z o.o. Spółka objęła 42,50% akcji. Przedmiotem działalności nowego podmiotu jest portowanie gier na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X, Xbox One, Google Stadia, a także tworzenie własnych produkcji. Dodatkowym filarem działalności Storm Trident S.A. jest produkcja gier na zlecenie Forever Entertainment S.A.

## 2. ZNACZĄCE WYDARZENIA

### KLUCZOWE WYDARZENIA

Istotnym wydarzeniem w I kwartale 2019 roku było zawarcie w marcu umowy z Creepy Jar S.A. Celem umowy jest wykonanie portu i wydanie gry Green Hell na konsolę Nintendo Switch.

W pierwszym kwartale zakończono prace rozwojowe nad technologią Sterio ze wsparciem finansowym z NCBiR. Łączna wartość nakładów na wytworzenie tej technologii wyniosła 2,6 mln zł. Od II kwartału trwa komercjalizacja tej technologii, wykorzystującej technikę fotogrametrii. Jest ona także wykorzystana przy produkcji własnej gry The Mansion, której premiera ma nastąpić w 2020 roku.

Kolejnym ważnym wydarzeniem było podpisanie w kwietniu 2019 roku umowy z Sunny Sarl ze Szwajcarii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Towaga: Among Shadows na platformie Nintendo Switch.

Kluczowym wydarzeniem w II kwartale 2019 roku było zawarcie w czerwcu umowy ze Square Enix Limited, która zastąpiła dotychczasową, trójstronną umowę o stworzenie gry Fear Effect Reinvented, zawartą wcześniej pomiędzy Forever Entertainment S.A., Square Enix Limited z Wielkiej Brytanii i Sushee z Francji (informacje w raportach bieżących nr 14/2017 z dnia 20.08.2017 r. oraz nr 16/2017 z dnia 30.08.2017). Forever Entertainment S. A. zgodnie z postanowieniami bieżącej umowy będzie wykonawcą gry Fear Effect Reinvented. W związku z tym znacząco wzrośnie udział Forever Entertainment w przychodach z gry i będzie on około dwukrotnie większy niż wynikało to z poprzedniej umowy.

Niewątpliwie najważniejszym wydarzeniem 2019 roku była prezentacja gry Panzer Dragoon: Remake na targach E3 2019 w Los Angeles w trakcie prezentacji Nintendo Direct. Informacja o nadchodzącej premierze tego tytułu obiegła cały świat, a Spółka weszła do grona najbardziej rozpoznawalnych wydawców gier na konsolę Nintendo Switch.

W III kwartale Spółka podpisała istotną umowę z SEGA Holding Co. Ltd. z Japonii. Celem umowy jest stworzenie i wydanie gry The House of the Dead: Remake i The House of the Dead 2: Remake. Premiera pierwszej części planowana jest jeszcze przed końcem roku 2020. Pozyskanie kolejnych znanych IP od tak dużej firmy jak SEGA to nie tylko potencjalny sukces biznesowy, ale także znaczące wyróżnienie, które jeszcze bardziej ułatwi pozyskiwanie kolejnych znanych licencji. The House of the Dead: Remake jest koprodukowany przy współpracy z MegaPixel Studio S. A. i TA Publishing SARL, tj. spółkami założonymi w 2018 roku przez FE i jej partnerów w celu realizacji tego typu projektów. Podział ról: SEGA - właściciel IP. FE - wydawca, koproducent, współfinansujący. MegaPixel Studio - development. TA Publishing - współfinansujący, doradztwo. Za swój udział w projekcie FE otrzyma znaczącą część przychodu (ponad 50%) z każdego sprzedanego egzemplarza gry na wszystkich platformach.

W III kwartale 2019 roku kluczowe było podpisanie aneksów do umowy licencyjnej Panzer Dragoon: Remake, Panzer Dragoon II Zwei: Remake. Na mocy aneksu FE otrzymała licencję na wydanie obu gier na kolejnej generacji konsol PlayStation 5, Xbox Scarlett, Google Stadia, Epic Game Store, a także wydanie pudełkowe.

Jednocześnie FE jako jedna z pierwszych spółek w Polsce otrzymała status autoryzowanego developera i wydawcy na platformie Google Stadia. Ekspansja Spółki na zróżnicowane platformy jest bardzo ważnym elementem rozwoju Spółki.

W 2019 roku Spółka podpisała istotną umowę dot. wydania gry Panzer Dragoon: Remake. W zamian za przygotowanie wersji gry na platformę Google Stadia, Spółka otrzymuje opłatę wstępną w wysokości nie odbiegającej od warunków rynkowych.

Ważnym wydarzeniem było podpisanie umowy z Limited Run Games z USA, która obejmuje wydanie limitowanej pudełkowej edycji gry Panzer Dragoon: Remake, w ramach której FE otrzymała przedpłatę.

W styczniu 2020 roku Forever Entertainment S.A. i Blue Sunset Games sp. z o.o. podpisały akt zawiązania spółki Storm Trident S.A. z siedzibą w Gdańsku. Forever Entertainment objęła 42,50% akcji. Przedmiotem działalności nowego podmiotu jest portowanie gier z portfolio Blue Sunset Games sp. z o.o. na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4 PlayStation 5, Xbox Series X, Xbox One, Google Stadia, a także tworzenie własnych produkcji.

## **WSPÓŁPRACA Z UF GAMES S.A.**

Dodatkowo, Spółka rozwijała współpracę ze spółką powiązaną – UF Games S.A. w następstwie umowy ramowej Forever Entertainment uzyskała następujące licencje w I kwartale:

- 30 stycznia 2019 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Cooking Simulator. Na mocy powyższej umowy Forever Entertainment S. A. wyda grę Cooking Simulator na platformie Nintendo Switch;
- 7 lutego 2019 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Grave Keeper. Na mocy powyższej umowy Forever Entertainment S. A. wydała grę Grave Keeper na platformie Nintendo Switch;
- 16 maja 2019 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Professional Fishing. Na mocy powyższej umowy Forever Entertainment S. A. wyda grę Professional Fishing na platformie PlayStation 4 i Xbox One;
- 29 maja 2019 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Ultimate Fishing Simulator. Na mocy powyższej umowy Forever Entertainment S. A. wydała grę Ultimate Fishing Simulator na platformie Nintendo Switch;
- 25 czerwca 2019 – zawarcie umowy na pudełkową dystrybucję gry Hard West na Nintendo Switch.
- 17 lipca 2019 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na UBOAT. Na mocy powyższej umowy Forever Entertainment S. A. wyda grę UBOAT na platformie Nintendo Switch;
- 24 września 2019 - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Hatred. Na mocy powyższej umowy Forever Entertainment S. A. wyda grę HATRED na platformie Nintendo Switch.

## DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA

Ponadto w 2019 roku i do dnia sporządzenia niniejszego raportu Spółka dynamicznie rozwijała swoją działalność wydawniczą, co zaowocowało podpisaniem następujących istotnych umów:

- 10 stycznia 2019 roku - podpisanie umowy z Digital Melody Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Find The Balance na platformie Nintendo Switch na rynku japońskim;
- 31 stycznia 2019 roku – podpisanie umowy z Team Robot Black Hat z Meksyku. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Q-YO Blaster na platformie Nintendo Switch, a także PS4 i Xbox One;
- 22 marca 2019 roku – podpisanie umowy z Route 5 Games z Chile. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Gematombe na platformie Nintendo Switch;
- 28 marca 2019 roku – podpisanie umowy z Kool2Play z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry iHUGu na platformie Nintendo Switch;
- 28 marca 2019 roku – podpisanie umowy z Kool2Play z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Hyperide na platformie Nintendo Switch;
- 28 marca 2019 roku – podpisanie umowy z Kool2Play z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Clock Simulator na platformie Nintendo Switch;
- 29 marca 2019 roku – podpisanie umowy z Gunpowder Team z Rosji. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Gun Powder on the Teeth na platformie Nintendo Switch;
- 16 kwietnia 2019 roku – podpisanie umowy z Arts Alliance GK z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Dungeon And Aliens na platformie Nintendo Switch;
- 16 kwietnia 2019 roku – podpisanie umowy z Arts Alliance GK z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Hyperide VR na platformie Nintendo Switch;
- 16 kwietnia 2019 roku – podpisanie umowy z Arts Alliance GK z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Estiman na platformie Nintendo Switch;
- 23 kwietnia 2019 roku – podpisanie umowy z Artifex Mundi z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Persian Nights: Sands of Wonders na platformie Nintendo Switch;
- 23 kwietnia 2019 – podpisanie umowy z Artifex Mundi z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry My Brother Rabbit na platformie Nintendo Switch;
- 23 kwietnia 2019 roku – podpisanie umowy z EvolCoGames z Rosji. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Therrorhythm na platformie Nintendo Switch;
- 25 kwietnia 2019 roku – podpisanie umowy z Tiny Bull Studios z Włoch. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Omen Exitio: Plague na platformie Nintendo Switch;
- 17 maja 2019 roku – podpisanie umowy z Saurus Digital z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Go All Out! na platformie Nintendo Switch;
- 3 czerwca 2019 – podpisanie umowy z J jubee S.A. z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Realpolitiks wraz z dodatkiem Realpolitiks: New Power na platformie PlayStation 4 i Xbox One;
- 12 lipca 2019 roku – podpisanie umowy z ENTERi z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Mr Blaster na platformie Nintendo Switch;
- 6 września 2019 roku – podpisanie umowy z Digital Melody Games z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Masky na platformie Nintendo Switch;
- 6 września 2019 roku – podpisanie umowy z Digital Melody Games z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Pack Master na platformie Nintendo Switch;
- 6 września 2019 roku – podpisanie umowy wydawniczej i koprodukcyjnej. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Goetia 2 na platformie Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 4 i PC;

- 24 września 2019 roku – podpisanie umowy z MGP Studios z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Roll'd na platformie Nintendo Switch;
- 25 września 2019 roku – podpisanie umowy z Kolibri Tecnologia De Jogos Electronicos LTDA z Brazylii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Biolab Wars na platformie Nintendo Switch;
- 27 września 2019 roku – podpisanie umowy z Evil Indie Games z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry NO THING na platformie PS4 i Xbox One.
- 10 października 2019 roku – podpisanie umowy z osobą fizyczną ze Szwajcarii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry OmoTomO na platformie Nintendo Switch, Xbox One i PS4
- 18 listopada 2019 roku – podpisanie umowy z Volcanic Games z Wielkiej Brytanii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Frontline Zed na platformie Nintendo Switch;
- 19 listopada 2019 roku – podpisanie umowy z Inlogic Software s.r.o. ze Słowacji Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Polly Puzzle na platformie Nintendo Switch;
- 2 grudnia 2019 roku – podpisanie umowy z Goblinz Studio z Francji. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Seeds of Resilience na platformie Nintendo Switch;
- 4 grudnia 2019 roku – podpisanie umowy z Different Tales z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Wanderlust Travel Stories na platformie Nintendo Switch;
- 5 grudnia 2019 roku – podpisanie umowy z Kool2Play z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Nice Slice na platformie Nintendo Switch;
- 19 grudnia 2019 roku – podpisanie umowy z Inlogic Software s.r.o. ze Słowacji. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Tennis Open 2020 na platformie Nintendo Switch;
- 17 stycznia 2020 roku – podpisanie umowy z Artifex Mundi S.A. z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Hot Shot Burn na platformie Nintendo Switch;
- 5 lutego 2020 roku – podpisanie umowy z Odd Island z Korei Południowej. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Mini Island Challenge Bundle na platformie Nintendo Switch;
- 7 lutego 2020 roku – podpisanie umowy z Blue Sunset Games z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Ultimate Ski Jumping 2020 na platformie Nintendo Switch;
- 25 lutego 2020 roku – podpisanie umowy z Ricci Cedric Design z Japonii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Binarystar Infinity na platformie Nintendo Switch;
- 27 lutego 2020 roku – podpisanie umowy z Jujubee S.A. z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Kursk na platformie Xbox One i PS4;
- 27 lutego 2020 roku – podpisanie umowy z Jujubee S.A. z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Realpolitiks 2 na platformie Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X, PS4, PS5;
- 28 lutego 2020 roku – podpisanie umowy z Ice Code Games z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Re-Legion na platformie Nintendo Switch;
- 5 marca 2020 roku – podpisanie umowy z Digital Melody Games z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Pixboy na platformie Nintendo Switch;

W 2019 roku Spółka kontynuowała produkcje/koprodukcje rozpoczęte w latach poprzednich. Są to następujące gry:

| L.p. | Tytuł                         | Planowana data premiery | Planowana platforma premiery  |
|------|-------------------------------|-------------------------|---|
| 1.   | Panzer Dragoon: Remake        | niepodana               | Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox Series X, Google Stadia, Epic Game Store  |
| 2.   | Fear Effect Reinvented        | niepodana               | PC, Xbox One, PS4 i Nintendo Switch.                                      |
| 3.   | The House of the Dead: Remake | niepodana               | Nintendo Switch, Xbox One, PS4, PS5 Google Stadia, Epic Game Store, Steam |

|     |                            |                        |                      |
|-----|----------------------------|------------------------|----------------------|
| 4.  | Hollow 2                   | 2 kw. 2020 r.          | Nintendo Switch i PC |
| 5.  | Rise Eterna                | 2 kw. 2020r.           | Nintendo Switch i PC |
| 6.  | Sparkle 4                  | wydana w 1 kw. 2020 r. | Nintendo Switch i PC |
| 7.  | Shimmering Lagoon          | 2 kw 2020r.            | Nintendo Switch i PC |
| 8.  | Plague in Us               | niepodana              | Nintendo Switch i PC |
| 9.  | Frederic 3 (nazwa robocza) | wydana w 1 kw. 2020 r. | Nintendo Switch i PC |
| 10. | 13Souls (nazwa robocza)    | 4 kw. 2020 r.          | Steam, iOS i Android |
| 11. | Barberian                  | 3 kw. 2020 r.          | Steam                |
| 12. | The Mansion                | 3 kw. 2020 r           | Steam                |

Oprócz wyżej wymienionych tytułów FE realizuje wiele innych. Spółka prezentuje pełną i aktualną listę oczekiwanych i zrealizowanych premier na stronie internetowej pod linkiem <https://forever-entertainment.com/premiery,4.pl>

### DOTACJE UNIJNE:

Zakres działań w obszarze dofinansowań ze środków unijnych

- Spółka całkowicie zrealizowała projekt Go To Brand I z 2017 roku, dotację rozliczono i osiągnięte zostały wszystkie założone wskaźniki,
- w styczniu 2019 roku Spółka podpisała umowę z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości w przedmiocie uczestnictwa Spółki w targach międzynarodowych branży IT/ICT („Go to Brand II”).

Głównym jego celem jest promocja przedmiotu eksportu na rynkach zagranicznych, w tym na rynkach pozaunijnych. Przedmiotem projektu były gry Hollow 2 oraz Rise Eterna. Zakres rzeczowy projektu wiązał się przede wszystkim z promocją na międzynarodowych targach IT/ICT oraz rozpoznaniem rynków zagranicznych, a także z możliwością nawiązania nowych kontaktów biznesowych.

Czas realizacji projektu to czerwiec 2018 - grudzień 2019.

Dotacja została całkowicie rozliczona w grudniu 2019 roku.

- W marcu 2019 roku zakończyła realizację projektu STERIO. W chwili obecnej projekt jest wdrażany. Więcej informacji w punkcie 3. niniejszego sprawozdania pt. „Badania i Rozwój”.
- W lutym 2020 Spółka złożyła wniosek w ramach programu Kreatywna Europa, komponent: Media, obszar dofinansowania: Developer Gier Video. Głównym celem projektu jest produkcja i wydanie gry o tytule: "Violett&Friends".

"Violett&Friends" to gra przygodowa z gatunku point&click adventure.

Czas realizacji projektu to kwiecień 2020 – marzec 2022.

Wartość projektu to: 300.000 euro.

Wnioskowana kwota to: 150.000 euro i stanowi 50% kosztów kwalifikowanych.

W chwili obecnej wniosek jest rozpatrywany.

- W marcu 2020 Spółka złożyła wniosek w Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości o dofinansowanie projektu w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, Poddziałanie POIR.3.3.3 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych - Go To Brand "Projekt".

Przedmiotem Projektu jest uczestnictwo wnioskodawcy w targach międzynarodowych branży IT/ICT. Głównym jego celem jest promocja przedmiotu eksportu na rynkach zagranicznych, w tym na rynkach pozaunijnych.

Przedmiotem projektu są gry "Sparkle 4 Tales" oraz "Panzer Dragoon: Remake". Zakres rzeczowy projektu wiąże się przede wszystkim z promocją na międzynarodowych targach IT/ICT oraz rozpoznaniem rynków zagranicznych, a także możliwością nawiązania nowych kontaktów biznesowych.

Czas realizacji projektu to marzec 2020- październik 2021. W trakcie jego trwania Spółka między innymi weźmie udział w pięciu targach branżowych, w tym w jednym w Niemczech w ramach narodowego stoiska informacyjnego.

Wnioskowana kwota to: 283.275 zł i stanowi 75% wydatków kwalifikowalnych.

W chwili obecnej wniosek jest rozpatrywany.

### **WSPÓŁPRACA Z DEWELOPERAMI:**

W omawianym roku przedstawiciele Spółki odbyli kilkadziesiąt spotkań z deweloperami z całego świata, w tym aktywnie uczestniczyli w targach branżowych. W 2019 roku Spółka uczestniczyła w targach E3 2019 w Los Angeles, GDC w San Francisco, TGS w Tokio, Gamescom w Kolonii oraz TechCrunch w San Francisco. Przy okazji rozpoczęcia kampanii marketingowej gry Panzer Dragoon: Remake, nawiązała wiele kontaktów z właścicielami IP oraz deweloperami, które powinny skutkować zawiązaniem współpracy i mogą zaowocować podpisaniem kolejnych umów licencyjnych.

## **3. BADANIA I ROZWÓJ**

W pierwszym kwartale 2019 działalność badawczo-rozwojowa w Spółce koncentrowała się wokół zakończenia projektu STERIO. W ramach prowadzonych prac doprowadzono narzędzie STERIOSOFT do fazy w pełni funkcjonalnej bety, a następnie odbyły się jego testy funkcjonalne. Po pomyślnym zakończeniu testów narzędzie przygotowywane jest do dystrybucji.

W drugim kwartale 2019 kontynuowano w Spółce prace związane z projektem STERIO. Zasadnicze prace związane z projektem zostały zakończone zgodnie z harmonogramem, natomiast w tym kwartale przygotowywano narzędzie do sprzedaży i kontynuowano wykonanie gry referencyjnej wykorzystującej opracowaną technologię.

W III kwartale 2019 prace badawczo rozwojowe koncentrowały się na narzędziach, tzw "wrapperach" mających usprawnić portowanie aplikacji z portfolio firmy na konsole XBOX i PS4. Finalizowano też prace związane z projektem STERIO. Sam projekt został już zakończony, natomiast w związku z jego komercjalizacją wprowadzone zostały poprawki do jego interfejsu, tak aby narzędzie lepiej spełniało wymogi rynku.

W IV kwartale 2019 w Spółce prowadzone były prace nad wdrażaniem w produktach Spółki i udoskonalaniem opracowanej wcześniej technologii STERIO.

## **4. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI**

Rok 2019 jest kolejnym rekordowym rokiem pod względem osiągniętych przychodów i zysków. Aktualnie realizowana strategia wydawnicza i produkcyjna gwarantuje dalszy stabilny wzrost przychodów. Te pozytywne trendy odzwierciedlają się także w bilansie Spółki.

Suma bilansowa Spółki wzrosła do 19,6 mln zł na koniec 2019 roku. Po stronie aktywów dominują aktywa trwałe o wartości 14, 8 mln zł z 75% udziałem w sumie bilansowej, a po stronie pasywów kapitały własne wartości 16,6 mln zł mają 85% udział w sumie bilansowej.

W 2019 roku przychody netto ze sprzedaży Spółki osiągnęły 13,7 mln zł, po wzroście o 40% r/r. Należy podkreślić fakt 70% wzrostu rok do roku przychodów ze sprzedaży produktów do 11,7 mln zł za cały 2019 rok. Wartość ta wskazuje na realne przychody ze sprzedaży produktów i usług.

Wzrost nakładów, ujęty w kosztach wynagrodzeń, ubezpieczeń społecznych i w usługach obcych w 2019 roku, wpłynął na niższą dynamikę wzrostu zysku operacyjnego, który wyniósł 3,5 ml zł w ubiegłym roku. Zysk EBITDA wyniósł 4,5 mln zł za 12 miesięcy 2019 roku.

### Prezentacja wyników Spółki bez zdarzeń jednorazowych

W sprawozdaniach za 2019 rok wystąpiły dwa istotne wydarzenia, których ujęcie w księgach doprowadziło do braku porównywalności wyników rok do roku za 12 miesięcy i za sam 4 kwartał 2019 roku.

Zaksięgowanie obu zdarzeń nie miało wpływu na zmianę stanu gotówki.

Pierwszym wydarzeniem, było zakończenie inwestycji w projekt Sterio, które skutkowało „bilansowym” przeksięgowaniem kosztów rozwoju projektu z rozliczeń międzyokresowych czynnych do wartości materialnych i prawnych z dniem 31 marca 2019 roku, po czym nastąpiła amortyzacja tego aktywa. Koszty amortyzacji tego projektu nie stanowią podatkowego kosztu uzyskania przychodu, czyli w całości obciążają wynik netto zmniejszając go o kwotę 699 tys. zł.

Drugim wydarzeniem było uznanie wzrostu wartości inwestycji w akcje MegaPixel Studio S.A. łącznie o 3,7 mln zł, na podstawie emisji akcji serii B, przeprowadzonej na początku lipca 2019 roku, a także emisji akcji serii C, przeprowadzonej na początku stycznia 2020 roku. Wzrost wartości inwestycji w akcje MegaPixel Studio z tytułu akcji serii C o wartości 1,5 mln zł, uwzględniono w RZiS za 4 kwartał 2019 r. Wraz ze wzrostem wartości z akcji MegaPixel Studio, Spółka skalkulowała rezerwę na podatek odroczonej w wysokości 703,0 tys. zł. i obniżyła zysk netto Spółki w 4 kwartale o kwotę utworzonej rezerwy.

Spółka dzięki osiągnięciu coraz większych zysków w 2019 roku, zwiększyła prawdopodobieństwo wykorzystania strat podatkowych z lat ubiegłych w przyszłych latach obrachunkowych i obliczyła aktywo podatkowe w wartości 440,7 tys. zł., które powiększyło zysk netto o tę samą kwotę.

Dodatkowo Spółka w wyniku nabycia praw do kilku tytułów w 2019 roku, w tym Hollow i Goetia, przeksięgowała koszty ich realizacji. Zmiana rozliczenia kosztów tych tytułów za 2019 rok obniżyła wielkość przychodów o 118 tys. zł, a w przypadku lat ubiegłych zmiana została uwzględniona w zmianie kapitałów własnych. Korekty te nie miały wpływu charakteru gotówkowego i nie miały wpływu na cashflow Spółki za 2019 rok.

W opinii Zarządu, wyżej wymienione korekty nie miały wpływu na działalność Spółki w 2019 roku. Spółka utrzymuje wysokie tempo wzrostu, finansując aktualnie rekordowo dużą ilość produkcji gier i portów wyłącznie z własnych środków finansowych.

## 5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI W ROKU 2020

Rok 2019 był jak dotąd rekordowy pod względem liczby gier wydanych przez Forever Entertainment, w tym głównie na konsolę Nintendo Switch. Aktualnie Spółka dystrybuuje już 59 gier na tej platformie, a do końca roku 2020 planuje wydać kolejne 30-40 pozycji (rynek EU, US i JAP), ale o znacznie bardziej perspektywicznych tytułach, zwłaszcza z segmentu Remake. Powyższe fakty sprawiają, że FE jest aktualnie największym polskim wydawcą (pod względem ilości wydanych gier) na Nintendo Switch i trzecim największym na świecie.

Aktualnie realizowana strategia wydawnicza gwarantuje stabilny wzrost przychodów, a kumulacja długoterminowych inwestycji w większe produkcje takie jak Panzer Dragoon: Remake, Panzer Dragoon II Zwei: Remake, Hollow 2, Fear Effect Reinvented, The House of the Dead: Remake czy The Mansion oraz portowania gier jak Green Hell, Cooking Simulator, Uboat, Hatred czy Ultimate Fishing powinna przynieść skokowy wzrost przychodów w 2020 roku.

W roku 2020 Spółka planuje kontynuować rozwój działalności wydawniczej i pozyskiwać coraz ciekawsze gry do dystrybucji w kolejnych latach, dzięki z współpracy właścicielami kultowych IP oraz z kilkudziesięcioma developerami z Polski i z całego świata. Jednocześnie Zarząd zamierza intensyfikować rozwój zespołów deweloperskich w Spółce i spółkach, w których posiada udziały.

## 6. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ

Szczegółowe czynniki ryzyka i zagrożeń Spółka przedstawiła w Dokumencie Informacyjnym z dnia 10 października 2017 roku na potrzeby wprowadzenia do obrotu akcji serii P.

Poniżej Emitent przedstawia opisane wybrane czynniki ryzyka i zagrożeń.

### **Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Emitent prowadzi swoją działalność**

#### **Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w kraju i na świecie**

Z uwagi na charakter działalności prowadzonej przez Forever Entertainment S.A., która sprzedaje wprowadzane na rynek gry w wielu krajach na różnych kontynentach, sytuacja finansowa Spółki jest uzależniona od sytuacji makroekonomicznej w kraju i na świecie. Negatywny wpływ na wynik finansowy Spółki może mieć spadek PKB, wzrost inflacji i wzrost stóp procentowych, spadek wydatków konsumpcyjnych, czy wzrost obciążeń podatkowych.

W celu minimalizacji tego ryzyka Zarząd w sposób ciągły monitoruje sytuację gospodarczą w kraju oraz na świecie i podejmuje niezbędne kroki, celem dopasowywania działalności Spółki do zmieniającej się sytuacji rynkowej kładąc nacisk na:

- dywersyfikację rynków, na których dystrybuowane są produkty Spółki,
- różnicowanie oferty poprzez systematyczne wprowadzanie do sprzedaży kolejnych tytułów zarówno własnej produkcji jak i produkcji podmiotów zewnętrznych,
- wzrost jakości oferowanych produktów w celu podnoszenia ich konkurencyjności,
- zwiększenie działań marketingowych dla wzrostu sprzedaży wyprodukowanych gier.

#### **Ryzyko związane z konkurencją**

Rynek gier elektronicznych jest rynkiem charakteryzującym się wysoką konkurencją oraz dużą liczbą działających na nim podmiotów. Na rynku istnieje wiele podmiotów, które posiadają większy potencjał produkcyjny i finansowy niż Spółka.

Istnieje także znaczące ryzyko zmniejszenia przychodów producentów gier poprzez nielegalną dystrybucję produktów kopiowanych.

Istotne atuty Emitenta w walce o miejsce na rynku stanowią następujące czynniki: znaczący akcjonariusz i jednocześnie Członek Zarządu jest osobą dysponującą wieloletnim doświadczeniem i dogłębną znajomością rynku gier. Spółka dywersyfikuje swoje kanały sprzedaży na nowe platformy do sprzedaży gier, w tym najnowsze, które wejdą do sprzedaży w 2020 roku i w latach następnych. Ponadto dysponuje własnymi innowacyjnymi narzędziami technologicznymi i graficznymi.

#### **Ryzyko zmian w przepisach prawnych i podatkowych**

Częste zmiany w ustawodawstwie, głównie w zakresie polityki podatkowej narażają Emitenta na ryzyko wystąpienia niekorzystnych uregulowań prawnych, co w konsekwencji może przełożyć się na pogorszenie sytuacji finansowej Spółki. Zagrożeniem dla działalności Emitenta jest niestabilność i brak spójności przepisów prawnych oraz uznaniowość interpretacyjna. Ewentualne zmiany przepisów prawa, w tym prawa podatkowego, spółek handlowych, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych oraz regulacji prawnych dotyczących funkcjonowania spółek publicznych mogą zmierzać w kierunku negatywnie oddziałującym na działalność Emitenta.

Ze względu na charakter działalności Spółki, duży wpływ na jej działalność mogą mieć zmiany dotyczące praw autorskich, w szczególności na największym rynku jakim są Stany Zjednoczone.

#### **Ryzyko związane ze zmiennością kursów walut**

Sprzedaż Spółki jest i będzie realizowana głównie do odbiorców poza granicami Polski. W związku z tym, większość jej przychodów będzie denominowana w walutach innych niż polski złoty. Ponieważ koszty działalności Forever Entertainment S.A. w zdecydowanej większości są ponoszone w PLN, istnieje ryzyko negatywnego wpływu zmian kursów walutowych na wartość przychodów Spółki denominowanych w PLN w przypadku umocnienia się PLN.



Spółka posiada niezbędne doświadczenie w stosowaniu instrumentów finansowych umożliwiających ograniczenie negatywnego wpływu niekorzystnych zmian kursów walutowych. Jednak z uwagi na wciąż stosunkowo wczesny etap rozwoju Spółki, aktualnie nie jest możliwe efektywne stosowanie wspomnianych instrumentów zabezpieczających. W związku z tym, w przypadku znaczącego wzrostu kursów walut wobec PLN na rynkach, na których Forever Entertainment S.A. sprzedaje gry, Emitent może okresowo osiągać wyższe zyski i być narażonym na ich spadek w przypadku znaczącego umocnienia się wartości polskiej waluty wobec tych walut.

### **Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta**

#### **Ryzyko związane z sytuacją finansową Emitenta**

W 2019 Spółka kontynuowała produkcje nad własnymi produkcjami, współprodukcje gier, a także finansowanie i wydawanie gier.

Według Zarządu Spółki, bieżący stan przedsiębiorstwa, znacząca poprawa finansowa w roku 2019, posiadane zasoby finansowe oraz potencjał sprzedażowy gier wprowadzonych na rynek przez Emitenta, pozwalają na dalsze finansowanie jej działalności z bieżących przychodów i przewidywanych zysków, bez konieczności pozyskiwania dodatkowego kapitału w wyniku kolejnych emisji akcji bądź znaczącego wsparcia długiem zewnętrznym.

#### **Ryzyko związane z przyjęciem niewłaściwej strategii**

Strategia rozwoju Spółki jest dokumentem o charakterze wewnętrznym, którego elementy zostały ujawnione w Dokumencie Informacyjnym w styczniu 2011 r. oraz w trakcie konferencji prasowych Emitenta, a następnie została skorygowana w roku 2015.

Od roku 2015 Zarząd Spółki prowadzi stałe działania w kierunku dalszej dywersyfikacji działalności w zakresie osiągniętych przychodów, w tym zwiększenie nacisku na działalność wydawniczą, oraz kosztowej, poprzez współpracę różnymi producentami, co uzyskuje dzięki rosnącym możliwościom finansowym, a także rosnącej pozycji rynkowej Spółki, którą wypracowała w latach 2017-2019.

#### **Ryzyko dotyczące oferowanych produktów**

Spółka jest producentem i wydawcą własnych gier i aplikacji. Dodatkowo Spółka pozyskuje licencje na gry, oraz poszukuje tytułów, dla których będzie pełnił funkcję wydawcy. Działalność Spółki związana z grami wideo obciążona jest znacznym ryzykiem, gdyż trendy na rynku gier mogą ulegać dynamicznym zmianom. Istota zmian dotyczy zarówno tematu produktu, jak i zastosowanych technologii. Tym samym istnieje ryzyko braku realizacji zakładanych przychodów z produktu, co będzie miało wpływ na planowane zyski Spółki. W celu ograniczenia powyższego ryzyka, Spółka odwołuje się do rozwiązań uniwersalnych i sprawdzonych, kładzie duży nacisk na terminowe realizowanie umów, a także dywersyfikuje tematy realizowanych gier oraz pozyskiwanych licencji.

#### **Ryzyko związane z możliwością niezyskania niezbędnych koncesji i licencji**

Spółka produkuje różnego typu oprogramowanie i wprowadza je do dystrybucji w wielu krajach oraz poprzez różne kanały dystrybucji. Dodatkowo, Spółka planuje produkcję gier na różne platformy sprzętowe, co może powodować konieczność uzyskania niezbędnych licencji oraz inwestycji w niezbędne urządzenia wymagane do tego typu produkcji.

W związku z powyższym istnieje ryzyko, że zarówno produkcja, jak i dystrybucja na niektórych rynkach może wymagać uzyskania stosownych koncesji, zezwoleń lub autoryzacji. Przyznanie odpowiednich autoryzacji do dystrybucji w określonych kanałach dystrybucji cyfrowej może się wiązać ze spełnieniem określonych wymagań, co może powodować ryzyko przedłużenia całego procesu i przesunięcia wpływów ze sprzedaży produktów.

W latach 2012-2019 Emitent kontynuował prace zorientowane na rozbudowę kanałów dystrybucji dla produktów Spółki (a także produkcje, których Spółka jest wydawcą) o nowe platformy dystrybucyjne oraz utrzymywał intensywne kontakty z partnerami zagranicznymi dotyczące strategicznej współpracy w obszarze produkcji i sprzedaży gier.

#### **Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii**

Spółka jako producent gier narażona jest na ryzyko niedopasowania zastosowanej technologii do aktualnych trendów rynkowych oraz poniesienia w związku z tym dodatkowych kosztów związanych z wprowadzaniem do produkcji nowych technologii, które pozwolą Spółce na oferowanie produktów zgodnie z oczekiwaniami ich potencjalnych nabywców. Aktualnie, prace Emitenta zorientowane są na tworzenie aplikacji na konsole gier (Wii, Nintendo DS., PS4, XBOX, Nintendo Switch), urządzenia mobilne (iPhone i iPad) oraz na komputery (PC, Mac). W przyszłości Spółka planuje

dystrybucje gier na dostępne urządzenia zgodnie z występującymi trendami rynkowymi, jak i zgłaszanym popytem przez konsumentów. Technologie stosowane obecnie przez Spółkę są zgodne z panującymi trendami, a dywersyfikacja urządzeń końcowych, na które dostępne będą oferowane przez nią gry i aplikacje minimalizuje na chwilę obecną możliwość wystąpienia wskazanego ryzyka.

### **Ryzyko dotyczące możliwości opóźnienia wprowadzenia gier do sprzedaży**

Proces produkcji gry składa się z wielu etapów, które często są ze sobą silnie skorelowane. Podczas tworzenia programu gry może wystąpić sytuacja, iż problem z zakończeniem jednego z odcinków pracy przełoży się na wstrzymanie, lub też ograniczenie prac w kolejnych fazach tworzenia produktu, co z kolei może znaleźć przełożenie w postaci opóźnienia całego przedsięwzięcia. Późniejsze terminy zakończenia poszczególnych etapów wynikają często z trudności w odpowiednim oszacowaniu przybliżonej długości trwania danego procesu oraz trudnych do zidentyfikowania w procesie planowania niespodziewanych komplikacji wynikających choćby ze zmian sytuacji rynkowej, oczekiwań zgłaszanych przez potencjalnych odbiorców, działań i produktów konkurencji. Wszelkie problemy związane z terminem wprowadzenia produktu na rynek, mogą mieć istotny wpływ na wyniki finansowe Spółki [uwaga jak wyżej].

Gwarantem dotrzymania założonych planów w zakresie terminów wykonania i wprowadzenia poszczególnych gier do sprzedaży ma być wiedza i doświadczenie osób kierujących Spółką.

### **Ryzyko wynikające z aktualnie prowadzonej przez Spółkę polityki zatrudnienia**

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w Spółce zatrudnionych na umowę o pracę jest 18 Pracowników oraz doraźnie 24 Pracowników na umowę o dzieło/zlecenie lub inne umowy cywilnoprawne. Zatrudnienie zwiększyło się w związku ogólnym rozwojem firmy, a także w związku z realizacją umowy o dofinansowanie podpisanej z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju (które miało miejsce w latach 2017-2019).

Kluczową rolę w działalności Emitenta pełnią obecnie: jej Prezes Pan Zbigniew Dębicki, który jest także jednym z największych akcjonariuszy w Spółce oraz Główny Programista, koordynujący i nadzorujący realizowane przez nią projekty. Bieżąca działalność Emitenta oraz kierunki jego dalszego rozwoju opierają się w związku z tym, na wiedzy i doświadczeniu w branży, które posiada jej Zarząd oraz Główny Programista. Zmiany w Zarządzie Spółki i/lub na stanowisku Głównego Programisty mogą zatem okresowo powodować utrudnienia w działalności Forever Entertainment S.A. Obecny model funkcjonowania Emitenta to głównie działalność deweloperska polegająca na stworzeniu koncepcji gier i zleceniu ich tworzenia dla Forever Entertainment S.A. przez współpracujące z nią podmioty zewnętrzne oraz sprzedaż poprzez zdywersyfikowane kanały dystrybucji. Bardzo ważnym elementem w ostatnim roku stała się działalność wydawnicza Spółki.

### **Ryzyko wpływu znaczących akcjonariuszy na decyzje Organów Spółki**

Czterech największych akcjonariuszy – Pan Marek Bednarski, Grzegorz Maciąg, firma MBM Concept Lab Sp. z o.o. oraz Pan Zbigniew Dębicki posiadają obecnie odpowiednio 26,80%, 9,66%, 6,88 % oraz 5,38% akcji dających prawo do takiej samej liczby głosów na WZA Spółki (łącznie 48,72%). Dodatkowo, indywidualne uprawnienia związane z możliwością powoływania członków Rady Nadzorczej, zgodnie ze Statutem Spółki otrzymali: Zbigniew Dębicki i Marek Bednarski (możliwość powoływania i odwoływania po jednym Członku Rady). Dodatkowo, Przewodniczącego Rady Nadzorczej wyznacza Zbigniew Dębicki.

Zgodnie ze Statutem Spółki w Radzie Nadzorczej złożonej z pięciu członków, co najmniej dwóch członków powinno być niezależnych. W związku z powyższym, Pan Marek Bednarski, Grzegorz Maciąg, firma MBM Concept Lab Sp. z o.o. oraz Pan Zbigniew Dębicki mają istotny wpływ na bieżącą działalność Emitenta.

W prawodawstwie polskim istnieje zasada rządów większości, zgodnie z którą decyzje w spółce akcyjnej podejmuje większość akcjonariuszy, narzucając tym samym swoją wolę pozostałym akcjonariuszom. W celu ochrony interesów akcjonariuszy mniejszościowych wprowadzono do systemu prawnego szereg praw, których zadaniem jest ochrona interesów akcjonariuszy mniejszościowych, a także w szerszym kontekście interesu całej spółki.

Wpływ mniejszościowych akcjonariuszy na funkcjonowanie Spółki jest jednak zagwarantowany przepisami Ustawy z dnia 29 lipca 2005 roku o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu o spółkach oraz Kodeksu Spółek Handlowych.

### **Ryzyko związane z inwestycją w spółkę w Hongkongu**

W dniu 15 maja 2015 roku Forever Entertainment S.A. wspólnie ze spółką China Smart Holding Company Limited (dalej: CSH) utworzyły spółkę China Smart Forever Entertainment Holdings (Hong Kong) Company Limited (dalej: CSHFEHK)

z siedzibą w Hongkongu. Zgodnie z postanowieniami umowy Joint Venture, Forever Entertainment S.A. objęła 350 akcji o wartości nominalnej 1 Dolar H-K każda, stanowiących 35% kapitału zakładowego China Smart Forever Entertainment Holdings (Hong Kong) Company Limited, a 650 akcji o wartości nominalnej 1 Dolar H-K każda, stanowiących 65% akcji w nowo utworzonym podmiocie objęła spółka China Smart Holding Company Limited (CSH), która w IV kwartale 2015 roku zbyła na rzecz inwestorów indywidualnych 300 akcji CSHFEHK stanowiących 30% kapitału zakładowego tej spółki.

Głównym przedmiotem działalności spółki CSHFEHK jest koordynowanie procesu wydawania gier oraz wydawanie gier tworzonych przez deweloperów z Europy i USA na terenie Chin i Azji Południowo-Wschodniej (poprzez kanały dystrybucyjne CSH), a także wydawanie gier z Chin i Azji Południowo-Wschodniej na terenie Europy i USA (poprzez kanały dystrybucyjne Forever Entertainment S.A.). Pierwsze premiery gier Forever Entertainment na rynku chińskim miały już swoje miejsce. Forever Entertainment prowadzi obecnie zaawansowane rozmowy z kilkoma deweloperami z Europy, w celu pozyskania licencji na gry, które zostaną wydane na rynku chińskim.

W raporcie bieżącym nr 41/2015 z dnia 1 lipca 2015 roku Emitent informował, że zobowiązał się udzielić CSHFEHK pożyczki w wysokości do 1 499 650 Dolarów H-K, tj. do około 750 tys. zł (1 Dolar H-K, to około 0,5 zł). Na dzień sporządzenia niniejszego raportu wysokość pożyczki udzielonej CSHFEHK przez Forever Entertainment S.A. wynosi 320 000 zł. Określona umową kwota pożyczki stanowi górną granicę wsparcia FE w związku z uruchomieniem działalności przez spółkę w Hongkongu.

Na podstawie aktualnej wiedzy w ocenie Zarządu Emitenta ewentualna niemożność spłaty przez CSHFEHK pożyczki otrzymanej od Forever Entertainment S.A. nie będzie wynikać z czynników natury biznesowej, nie można jednak wykluczyć nie dających się obecnie przewidzieć zdarzeń losowych, które mogą wpłynąć na możliwość spłaty pożyczki.

### **Ryzyko związane z tworzeniem nowych, znaczących produkcji**

W latach 2016 - 2018 roku Spółka zawarła trójstronne umowy z Square Enix Limited z siedzibą w Londynie (UK) oraz Sushee z siedzibą w Lannion (Francja) w celu stworzenia i wydania gry Fear Effect: Sedna oraz Fear Effect: Reinvented na PC oraz konsolach PS4 i Xbox One oraz Nintendo Switch. Emitent, jako koproducent współfinansujący projekty zobowiązany jest do częściowego sfinansowania tworzenia gier w zamian za udział w przychodach uzyskanych z jej sprzedaży. Premiera pierwszej gry odbyła się na początku 2018, a premiera drugiej odbędzie się w ciągu najbliższych 12 miesięcy od momentu sporządzenia niniejszego raportu.

Istotną kwestią jest fakt, że w II kwartale 2019 roku Spółka zawarła umowę ze Square Enix Limited, która zastąpiła dotychczasową, trójstronną umowę o stworzenie gry Fear Effect Reinvented, zawartą wcześniej pomiędzy Forever Entertainment S.A., Square Enix Limited z Wielkiej Brytanii i Sushee z Francji. Forever Entertainment S. A. zgodnie z postanowieniami bieżącej umowy będzie wykonawcą gry Fear Effect Reinvented. W związku z tym znacząco wzrośnie udział Forever Entertainment w przychodach z gry i będzie on około dwukrotnie większy niż dotychczas. Fakt ten jest czynnikiem ograniczającym ryzyko związane z tą inwestycją.

W 2018 roku podpisano umowę z SEGA Holding Co.Ltd. z Japonii. Umowa ta zobowiązuje FE do sfinansowania części realizacji gry „Panzer Dragoon: Remake”. Emitent planuje wprowadzić na rynek „Hollow 2” w 2020r., „Sparkle 4” (w sprzedaży od stycznia 2020r.), „Shimmering Lagoon” (2 kwartał 2020r.) oraz „Rise Eterna” (2 kwartał 2020r.) Na finansowanie prac dotyczących realizacji, promocji i dystrybucji ww. gier Emitent przeznacza środki z bieżącej działalności.

Spółka, zajmuje się portowaniem gier z grupy Play Way S.A. Portowanie gier zleca także podmiotom zewnętrznym ze swojej grupy kapitałowej: np. MegaPixel Studio S.A. Portowanie wiąże się z dużymi inwestycjami, zwłaszcza w tak ważne tytuły jak: Hard West, Cooking Simulator czy Ultimate Fishing Simulator.

Realizacja przedmiotowych produkcji wymaga poniesienia przez Emitenta najwyższych nakładów finansowych w historii prowadzonej przez niego działalności. W związku z tym, i biorąc pod uwagę, że istnieje ryzyko: nieukończenia tych projektów, bądź znaczącego opóźnienia ich realizacji, bądź braku możliwości uzyskania pełnego ich finansowania, bądź wystąpienia kosztów produkcji wyższych w stosunku do zaplanowanych i nie pokrytych przez zaplanowane przychody, to Spółka może ponieść straty istotnie pomniejszające jej wyniki finansowe. Spółka prowadzi stały monitoring realizacji tych tytułów i dokłada wszelkich starań, aby dotrzymać ustalonych terminów ww. premier gier, gdyż są one jednymi z najbardziej oczekiwanych przez graczy na świecie i mogą fundamentalnie zmienić pozycję finansową.

### **Ryzyko związane z obecną epidemią i możliwą ogólnoswiatową recesją**

Zarząd Forever Entertainment wraz z ogłoszeniem przez Rząd rozszerzenia się epidemii na terenie Rzeczypospolitej Polski, podjął decyzję o relokacji pracowników i kontynuacji przez nich pracy zdalnie z *home office*, z zachowaniem wszystkich norm bezpieczeństwa. Przejściowa zmiana formy pracy nad projektami nie wpłynęła negatywnie na ich

bieżącą realizację i dochowanie założonych premii w najbliższym czasie. Zarząd Spółki przewiduje, iż wraz z zakończeniem okresu ograniczonej mobilności wszyscy powrócą do pracy w zespołach na zasadach obowiązujących do tej pory.

Zarząd Forever Entertainment nie przewiduje znaczącego negatywnego wpływu epidemii na wielkość przychodów do osiągnięcia w przewidywanym okresie.

## 7. INFORMACJA O STOSOWANIU PRZEZ SPÓŁKĘ ZASAD DOBRYCH PRAKTYK

Zarząd Forever Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni informuje, że zgodnie z oświadczeniem Zarządu Forever Entertainment S.A. w przedmiocie przestrzegania przez Spółkę „Dobrych praktyk spółek notowanych na rynku NewConnect” z dnia 15 stycznia 2013 roku oraz z dnia 30 maja 2017 roku, Spółka przestrzega zasad zgodnie ze złożonym oświadczeniem.

| DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT  | STANOWISKO SPÓŁKI                                   |
|---|---|
| <b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b>  | <b>(odnośnie przestrzegania zasady)<br/>Tak/Nie</b> |
| 1. Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwić transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.   | <b>Tak</b>  |
| <b>Uwagi Spółki:</b><br>Za wyjątkiem transmitowania obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet oraz rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej.  |   |
| 2. Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.  | <b>Tak</b>  |
| 3. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej: <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),</li> <li>3.2. opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,</li> <li>3.3. opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,</li> <li>3.4. życiorysy zawodowe członków organów spółki,</li> <li>3.5. powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,</li> <li>3.6. dokumenty korporacyjne spółki,</li> <li>3.7. zarys planów strategicznych spółki,</li> <li>3.8. opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent publikuje prognozy),</li> <li>3.9. strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,</li> <li>3.10. dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,</li> <li>3.11. <i>(skreślony)</i>,</li> <li>3.12. opublikowane raporty bieżące i okresowe,</li> <li>3.13. kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,</li> <li>3.14. informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,</li> <li>3.15. <i>(skreślony)</i>,</li> </ol> | <b>Tak</b>  |

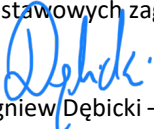
| DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT   | STANOWISKO SPÓŁKI   |
|--|---|
| <p><b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b></p>  | <p><b>(odnośnie przestrzegania zasady)</b><br/><b>Tak/Nie</b></p> |
| <p>3.16. pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,<br/>3.17. informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,<br/>3.18. informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,<br/>3.19. informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,<br/>3.20. informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,<br/>3.21. dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,<br/>3.22. <i>(skreślony)</i>,</p> |   |
| <p>4. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.</p>  | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>5. Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie: <a href="http://www.gpwinfostrefa.pl">www.gpwinfostrefa.pl</a>.<br/><b>Uwagi Spółki:</b><br/>Spółka prowadzi politykę informacyjną za pomocą swojej strony internetowej: <a href="http://www.forever-entertainment.com">www.forever-entertainment.com</a> oraz we współpracy z innymi portalami prowadzącymi relacje inwestorskie.</p>   | <p><b>Nie</b></p>   |
| <p>6. Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.</p>   | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>7. W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.</p>   | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>8. Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.</p>   | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>9. Emitent przekazuje w raporcie rocznym:<br/>9.1. informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,<br/>9.2. informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.</p>  | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.</p>   | <p><b>Tak</b></p>   |

| DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT   | STANOWISKO SPÓŁKI   |
|--|---|
| <p><b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b></p>  | <p><b>(odnośnie przestrzegania zasady)</b><br/><b>Tak/Nie</b></p> |
| <p>11. Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.</p>  | <p><b>Nie</b></p>   |
| <p><b>Uwagi Spółki:</b><br/>Spółka aktywnie i prowadzi relacje inwestorskie i z obszarze PR finansowego, korzystając także z usług wyspecjalizowanego doradcy IR/PRfin. Na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów, analityków i mediów z wykorzystaniem ogólnodostępnych środków komunikacji, w tym czatów inwestorskich, organizując spotkania indywidualne, road-show oraz poprzez udział w publicznie dostępnych spotkaniach podczas konferencji rynku kapitałowego, jak np. GPW Innovation Day.<br/>Ponadto Spółka co roku organizuje Konferencję otwartą dla mediów i wszystkich inwestorów, gdzie podsumowuje osiągnięte wyniki w dłuższej perspektywie, oraz plany rozwojowe na najbliższe 12 miesięcy. Prezes Zarządu udziela wywiadów oraz do mediów finansowych i agencji informacyjnych, a także wyspecjalizowanych portali internetowych.</p>   | <p><b>Nie</b></p>   |
| <p>12. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.</p>   | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>13. Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalone są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.</p>  | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>13a. W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.</p>   | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>14. Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.</p>  | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>15. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.</p>  | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>16. Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca.<br/>Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,</li> <li>• zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>• informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>• kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.</li> </ul> | <p><b>Nie</b></p>   |

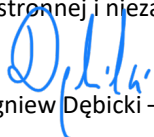
| DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT   | STANOWISKO SPÓŁKI   |
|--|---|
| <p><b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b></p>  | <p><b>(odnośnie przestrzegania zasady)</b><br/><b>Tak/Nie</b></p> |
| <p><b>Uwagi Spółki:</b><br/>Specyfika przedmiotu działalności Spółki może skutkować dużą nierównomiernością osiąganych wyników finansowych, szczególnie mierzonych w krótkich okresach czasowych, więc w przypadku publikacji wyników miesięcznych przez Spółkę zaistniałoby ryzyko wprowadzania inwestorów w błąd. Zdaniem Zarządu właściwą ocenę wyników działalności Spółki Akcjonariusze uzyskają na podstawie wyników podawanych w perspektywie co najmniej kwartału. W związku z tym do czasu osiągnięcia dywersyfikacji rodzajów działalności i wzrostu jej skali do poziomu zapewniającego stabilizację wyników w okresie krótszym niż kwartał, miesięczne raporty nie będą publikowane.</p> |   |
| <p>16a. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 Regulaminu Alternatywnego Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>  | <p><b>Tak</b></p>   |
| <p>17. <i>(skreślony)</i>.</p>   | <p>-</p>  |

## 8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

Zarząd Forever Entertainment S.A., oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy sprawozdanie finansowe i dane porównawcze sporządzone zostały zgodnie z zasadami rachunkowości obowiązującymi w Polsce oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Forever Entertainment S.A. i jej wynik finansowy oraz, że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Forever Entertainment S.A., w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

  
Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

Zarząd Spółki oświadcza, iż podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych dokonujący badania rocznego sprawozdania finansowego Forever Entertainment S.A. za rok 2019, został wybrany zgodnie z przepisami prawa. Ponadto oświadczamy, iż podmiot ten oraz biegli rewidenci dokonujący tego badania, spełnia warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badaniu, zgodnie z właściwymi przepisami prawa krajowego.

  
Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu