



Forever Entertainment SA

**RAPORT ROCZNY
ZA ROK OBROTOWY 2021**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

21.03.2022

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Spółki

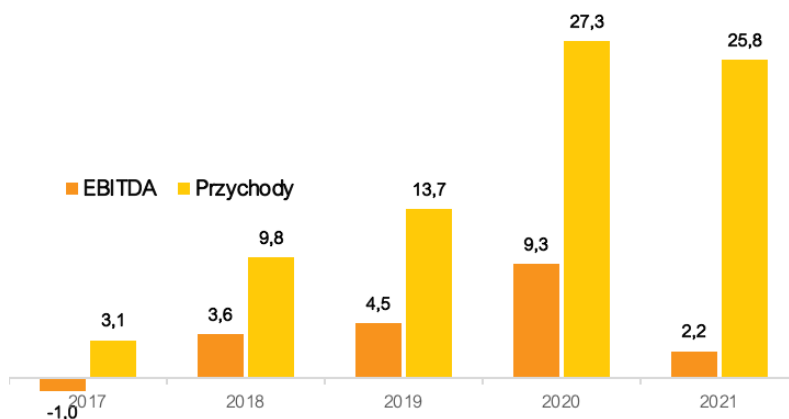
Szanowni Państwo,

mam przyjemność przedstawić Państwu niniejsze sprawozdanie, w którym prezentuję wyniki finansowe Spółki za rok 2021.

Rok 2021 był kolejnym rokiem pandemii wirusa COVID-19, który nie odpuszczał i nadal miał wpływ na wszystkie dziedziny naszego życia. Z kolei 2022 rok zapamiętamy głównie poprzez wybuch wojny, której ofiarą jest Ukraina, kraj sąsiadujący z Polską. W tak dynamicznie zmieniającym się otoczeniu gospodarczym, Forever Entertainment S.A. wraz ze spółkami z jej grupy realizowała wzmożony plan inwestycji w nowe tytuły i o oczekiwanym potencjale sprzedaży dużo wyższym od tytułów wyprodukowanych i wydanych w latach poprzednich.

Forever Entertainment S.A. realizując przyjętą strategię rozwoju utrzymała w 2021 roku wysoki poziom przychodów i wpływów w porównaniu do lat poprzednich. Zdywersyfikowany portfel ponad 100 tytułów gier w ofercie, nowe premiery i działania marketingowe, pozwoliły jej na utrzymanie przychodów na poziomie wyższym niż w latach poprzedzających rekordowy 2020 rok.

Wykres 1. Przychody oraz EBITDA Forever Entertainment S.A. za lata 2017-2021 [mln zł]



W 2021 roku Forever Entertainment S.A. wypracowała przychody ze sprzedaży i zrównała z nimi na poziomie 25,8 mln zł, w tym wartość ze sprzedaży produktów wyniosła 23,0 mln zł. Zysk EBITDA za 2021 rok wyniósł 2,2 mln zł, a stan środków pieniężnych wzrósł do 4,8 mln zł na dzień 31.12.2021 i był najwyższy w porównywanym latach.

W omawianym roku obrotowym, Spółka osiągnęła wiele sukcesów na tle sprzedażowym i wydawniczym. Wystarczy wspomnieć o liczbie sprzedanych egzemplarzy tytułu *Thief Simulator*, która przekroczyła 1 milion sztuk w 2021 roku i nadal rośnie. W ramach struktur własnych, FE rozpoczęła działalność, własnego sklepu internetowego pod marką *Forever Limited*, w którym przede wszystkim oferuje unikalne zestawy kolekcjonerskie gier.

Spółka z powodzeniem pozyskuje nowe IP do gier typu *remake* oraz finansowanie bieżących i nowych produkcji. Z kolei komfortowa sytuacja finansowa stanowi jej solidny fundament do poprawy wyników w 2022 wraz z premierami ważnych tytułów, które były realizowane w 2021 roku. Przed nami zapowiedziane premiery: *THE HOUSE OF THE DEAD: Remake* i *FRONT MISSION 1st: Remake*. Oprócz tych tytułów oczekujemy więcej premier istotnych tytułów niż w 2021 roku. To oznacza dla nas kolejny rok wyzwań zarówno pod względem produkcyjnym, wydawniczym jak i sprzedażowym.

Dodatkowo w 2021 roku, Forever Entertainment zwiększyła inwestycje kapitałowe o kolejne dwie spółki, tj.: *Forever Seed Fund S.A.* i *Mechano Games S.A.* Akcje *MegaPixel Studio S.A.*, spółki z grupy FE, zadebiutowały na

rynku NewConnect w 2021 roku. Kolejne trzy spółki z grupy FE: UF Games S.A., Storm Trident S.A. i TA Publishing Sarl. są w procesie wprowadzenia ich akcji do obrotu w ASO na rynku NewConnect. Tym samym FE realizuje inwestycyjny element swojej strategii, który jest jednym z filarów utrzymania wysokiego tempa rozwoju Forever Entertainment w najbliższych latach.

Na koniec w imieniu Zarządu chciałbym podziękować pracownikom w Forever Entertainment i w spółkach Grupy, wszystkim akcjonariuszom, partnerom biznesowym, oraz inwestorom za wytrwałość i współpracę w 2021 roku oraz życzyć Wam zdrowia i wzajemnego szacunku w tych trudnych czasach. Zapraszam Państwa do lektury niniejszego raportu rocznego, w którym mam zaszczyt dzielić się naszymi sukcesami.

Zbigniew Dębicki

Prezes Zarządu
Forever Entertainment S.A.

Spis treści

1.	CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI.....	5
1.1.	INFORMACJE PODSTAWOWE	5
1.1.1.	DANE JEDNOSTKI	5
1.1.2.	PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.....	5
1.1.3.	KAPITAŁ ZAKŁADOWY.....	6
1.1.4.	STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU	7
1.1.5.	ZESTAWIENIE STANU POSIADANA AKCJI I OPCJI SPÓŁKI PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE	8
1.1.6.	ZARZĄD SPÓŁKI.....	8
1.1.7.	RADA NADZORCZA SPÓŁKI.....	8
1.1.8.	POSIADANE UDZIAŁY W INNYCH PODMIOTACH	9
1.1.9.	WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁKI.....	12
1.2.	ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	14
1.2.1.	PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	14
1.2.2.	PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY	14
1.2.3.	PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY	16
1.2.4.	SKLEP FOREVER LIMITED.....	18
2.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W OKRESIE OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	19
3.	BADANIA I ROZWÓJ	21
4.	AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI	21
5.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI	23
6.	CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI.....	24
7.	POZOSTAŁE INFORMACJE.....	29
8.	OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI	30

1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI

1.1. INFORMACJE PODSTAWOWE

1.1.1. DANE JEDNOSTKI

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. Założycielami Spółki są osoby fizyczne, które objęły akcje serii A i B.

Czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz. U. z 2000 r., Nr 94, poz. 1037, z późn. zm.).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Forever Entertainment S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Gdynia
Adres:	Al. Zwycięstwa 96/98
Telefon:	+48 58 728 2343
Adres poczty elektronicznej:	office@forever-entertainment.com
Adres strony internetowej:	www.forever-entertainment.com
NIP:	5833112205
REGON:	221122120
KRS:	0000365951
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Źródło: Emitent

1.1.2. 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 gadzety, w kraju i zagranicą.

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 2021 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.

W okresie sprawozdawczym Spółka kontynuowała współpracę z zespołami z grupy: MegaPixel Studio S.A., Storm Trident S.A., a także UF GAMES S.A w zakresie produkcji gier na wszystkie dostępne platformy. W 2021 roku, Spółka kontynuowała swoją działalność wydawniczą, poprzez współpracę ze spółką zależną Forever Seed Fund S.A.

Ponadto, pod koniec 2020 r. Spółka uruchomiła sklep internetowy pod marką *Forever Limited* (dostępny pod adresem www.forever-limited.com). Prowadzona jest w nim sprzedaż gier w formie pudełkowej w pierwszej kolejności na konsolę Nintendo Switch. Gry dystrybuowane poprzez Forever Limited wydawane są w wersji limited, unlimited i exclusive.

1.1.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 10.800.000,00 zł (słownie: dziesięć milionów osiemset tysięcy) i dzielił się na 27.200.000 (słownie: dwadzieścia siedem milionów dwieście tysięcy) akcji o wartości nominalnej 0,40 zł (czterdzieści groszy) każda.

Wszystkie akcje Spółki notowane są w Alternatywnym Systemie Obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. na rynku NewConnect.

W roku obrotowy 2021 nie doszło do żadnych zmian w strukturze kapitału zakładowego Emitenta.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2021 r.

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	375 000	1,38%	375 000	1,38%
B	47 508	0,17%	47 508	0,17%
C	5 000	0,02%	5 000	0,02%
D	108 192	0,40%	108 192	0,40%
E	3 749 900	13,79%	3 749 900	13,79%
F	2 571 360	9,45%	2 571 360	9,45%
G	73 500	0,27%	73 500	0,27%
H	98 000	0,36%	98 000	0,36%
I	303 775	1,12%	303 775	1,12%
J	1 167 765	4,29%	1 167 765	4,29%
K	1 500 000	5,51%	1 500 000	5,51%
L	9 960 997	36,62%	9 960 997	36,62%
M	1 539 003	5,66%	1 539 003	5,66%
N	460 997	1,69%	460 997	1,69%
O	3 139 003	11,54%	3 139 003	11,54%
P	2 100 000	7,72%	2 100 000	7,72%
Suma	27 200 000	100,00%	27 200 000	100,00%

Źródło: Emitent

1.1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

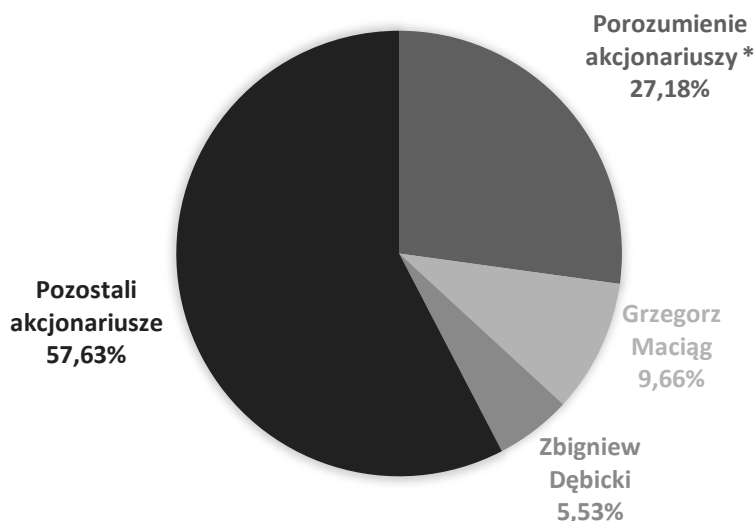
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Porozumienie akcjonariuszy, w tym:*	7 392 863	27,18	7 392 863	27,18
Grzegorz Maciąg	2 627 000	9,66	2 627 000	9,66
Zbigniew Dębicki	1 504 768	5,53	1 504 768	5,53
Pozostali akcjonariusze	15 675 369	57,63	15 675 369	57,63
Suma	27 200 000	100,00	27 200 000	100,00

*zgodnie z RB ESPI nr 06/2022 z dnia 9 marca 2022 r., porozumienie akcjonariuszy w tym Pan Marek Bednarski 22,44%

Źródło: Emitent

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)



* porozumienie akcjonariuszy, w tym 22,44% Pan Marek Bednarski

Źródło: Emitent

1.1.5. ZESTAWIENIE STANU POSIADANA AKCJI I OPCJI SPÓŁKI PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE

Stan na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia sprawozdania

Osoba zarządzająca	Liczba akcji	Liczba opcji
Zbigniew Dębicki	1 504 768	0

1.1.6. ZARZĄD SPÓŁKI

Na dzień 1 stycznia 2021 r. skład Zarządu Spółki był następujący:

- Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

W roku obrotowym 2021 r. w składzie Zarządu Emitenta nie zaszły żadne zmiany, w związku z czym na dzień 31 stycznia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu.

1.1.7. RADA NADZORCZA SPÓŁKI

Na dzień 1 stycznia 2021 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Zbigniew Szachniewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Dębicka – Członek Rady Nadzorczej,

- Mirosław Grala – Członek Rady Nadzorczej,
- Małgorzata Grala – Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Kodroń – Członek Rady Nadzorczej.

W roku obrotowym 2021 r. w składzie Zarządu Emitenta nie zaszły żadne zmiany, w związku z czym skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest następujący:

- Zbigniew Szachniewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Dębicka – Członek Rady Nadzorczej,
- Mirosław Grala – Członek Rady Nadzorczej,
- Małgorzata Grala – Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Kodroń – Członek Rady Nadzorczej.

1.1.8. POSIADANE UDZIAŁY W INNYCH PODMIOTACH

Forever Entertainment posiada akcje w wymienionych spółkach:

I. 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.

W czerwcu 2020 r. NWZA UF GAMES S.A. podjęła uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego UF GAMES z kwoty 330.000 zł do kwoty nie niższej niż 330.000,10 zł i nie wyższej niż 345.000 zł, o kwotę nie niższą niż 0,10 zł i nie wyższą niż 15.000 zł z wyłączeniem prawa poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy, w drodze emisji do 150.000 nowych akcji serii C. Emisja akcji serii C spółki UF Games została w pełni objęta przez akcjonariuszy innych niż założyciele. Rejestracja podwyższenia kapitału UF GAMES w drodze emisji akcji serii C nastąpiła w październiku 2020 r., a udział FE w kapitale zakładowym tej spółki wynosi obecnie 45,22% i tyle samo w ogólnej liczbie głosów.

Obecnie trwają prace związane z wprowadzeniem wszystkich akcji UF GAMES do obrotu w ASO na NewConnect. UF Games S.A. zajmuje się pozyskiwaniem licencji i ich koprodukcją głównie na konsoli Nintendo Switch. W latach 2018-2021 zrealizował kilka istotnych gier na konsolę Nintendo Switch, w tym: Thief Simulator, Hard West, Cooking Simulator, Agony, Phantom Doctrine czy Ultimate Fishing Simulator. Gra Thief Simulator, jako jeden z siedmiu tytułów wydanych przez *third party publisher* na konsolę Nintendo Switch przekroczył sprzedaż 1 mln egzemplarzy w 2021, i tym samym weszła do grona gier o sprzedaży milionowej na tej konsoli.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec UF Games S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

II. MegaPixel Studio S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 16 lipca 2018 r. Forever Entertainment i Pan Artur Grzegorzyn założyli spółkę MegaPixel Studio z siedzibą w Gdyni. Kapitał założycielski MegaPixel Studio S.A. wyniósł 100 tys. zł i dzielił się na 1 mln akcji o wartości nominalnej po 0,10 zł każda. Akcje w kapitale zakładowym zostały objęte w 50,00% przez Spółkę i w 50,00% przez Pana Artura Grzegorzyna. W lipcu 2019 roku nastąpiło podwyższenie kapitału akcyjnego spółki MegaPixel Studio o 111.111 sztuk akcji serii B, które w całości objęli nowi

akcjonariusze. 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.

Na dzień sporządzenia sprawozdania kapitał zakładowy MegaPixel Studio S.A. dzieli się na 1.240.000 akcji. Forever Entertainment posiada 38,70% udziału w kapitale zakładowym oraz ogólnej liczbie głosów.

W dniu 1 lipca 2021 r. spółka MegaPixel Studio S.A. zadebiutowała na rynku NewConnect.

MegaPixel Studio S.A. zajmuje się produkcją gier wideo, a także portowaniem gier na konsole, w tym na konsolę Nintendo Switch. W swoim portfolio ma ukończone produkcje i portowanie pierwszych tytułów, w tym "Panzer Dragoon: Remake", „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake”, czy „Hollow 2”. Kolejne są w realizacji i sukcesywnie wydawane od 2019 roku.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec MegaPixel Studio S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

III. TA Publishing Sarl siedzibą w Lannion we Francji

W dniu 5 września 2018 roku Spółka założyła wraz ze Makee Sarl z siedzibą w Lannion-Francja, spółkę TA Publishing. Kapitał zakładowy TA Publishing wynosi 20 tys. EUR i dzieli się na 200.000 udziałów o wartości nominalnej po 0,10 EUR każda. Udziały w kapitale zakładowym zostały objęte w 49% przez Spółkę i w 51% przez Makee. TA Publishing to francuska firma wydawnicza skupiona na oferowaniu wsparcia w dystrybucji gier Indie niezależnych studiów deweloperskich z Europy Zachodniej.

W dniu 17 lutego 2022 r. TA Publishing zawarła umowę na sporządzenie Dokumentu Informacyjnego z Domem Maklerskim Q Securities S.A. z siedzibą w Warszawie. Zawarcie niniejszej umowy jest podyktowane zamiarem ubiegania się o wprowadzenie akcji TAP do obrotu w ramach Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania FE poprzez spółkę TA Publishing SARL z siedzibą w Lannion utworzyła Spółkę Highball Games EURL z siedzibą w Saint-Quay-Perros.

Kapitał zakładowy Highball Games EURL wynosi 2.000 Euro i dzieli się na 2.000 akcji o wartości nominalnej 1,00 Euro każda. Akcje w kapitale zakładowym zostały objęte w 100% przez TA Publishing SARL. Forever Entertainment S.A. posiada 49% akcji w TA Publishing SARL.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec TA Publishing Sarl, dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

IV. Storm Trident S.A. z siedzibą w Gdańsku

W styczniu w 2020 roku została założona przez Forever Entertainment S.A. i Blue Sunset Games sp. z o.o. Forever Entertainment objęła 42,50% akcji w kapitale zakładowym Storm Trident S.A. W sierpniu 2020 roku NWZA Storm Trident S.A. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego spółki o 150.000 akcji serii C, które w całości objęli akcjonariusze inni niż założyciele.

W dniu 18 czerwca 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Storm Trident S.A. z siedzibą w Gdańsku podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego Storm Trident do kwoty 127.500,00 zł, tj. o kwotę 12.500,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Storm Trident nastąpiło w wyniku emisji 125.000 akcji na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Akcje serii D zostały objęte po cenie emisyjnej równej 4,00 zł.

Forever Entertainment posiada 425.000 akcji Storm Trident S.A. na dzień sporządzenia niniejszego raportu, co daje mu 33,33% udział w jej kapitale zakładowym i w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu.

Storm Trident S.A. zajmuje się produkcją gier wideo, a także portowaniem gier na konsole, w tym na konsolę Nintendo Switch. W swoim portfolio ma ukończone portowanie pierwszych tytułów, w tym Tiny Hands Adventure, Ultimate Fishing Simulator, No Thing, Sparkle 4 Tales czy Assault on Metaltron, KURSK. Kolejne tytuły są w realizacji i będą sukcesywnie wydawane w 2022 r.

W dniu 9 grudnia 2021 r. Storm Trident zawarła umowę o świadczenie usług w zakresie wprowadzenia akcji Storm Trident do Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect z Domem Maklerskim Q Securities S.A. z siedzibą w Warszawie.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Storm Trident S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

V. Fearful Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 1 października 2020 roku została założona przez Forever Entertainment S.A., Bloober Team S.A. oraz inwestorów indywidualnych. Forever Entertainment objęła i obecnie posiada 45% akcji w kapitale zakładowym i takim samym udziałem w ogólnej liczbie głosów. Celem powołania Fearful Entertainment S.A. jest produkcja gier typu remake z gatunku horrorów na platformę Nintendo Switch. Dzięki połączeniu kompetencji Forever Entertainment S.A. (remake'i) i Bloober Team S.A. (gry typu horrory) możliwe jest pozyskiwanie najbardziej znanych IP z gatunku horrorów oraz wspólne tworzenie ich remake'ów.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Fearful Entertainment S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

VI. Forever Seed Fund S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 24 lutego 2021 r. Emitent podpisał akt zawiązania spółki Forever Seed Fund S.A. Kapitał zakładowy Forever Seed Fund S.A. wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął i pokrył wkładem pieniężnym akcje stanowiące 100% udziału w kapitale zakładowym Forever Seed Fund S.A. Spółka ta specjalizuje się w poszukiwaniu do Grupy FE zespołów developerskich posiadających interesujące pomysły na gry oraz ciekawy potencjał rozwojowy.

Emitent jest spółką dominującą w stosunku do spółki Forever Seed Fund S.A. Na podstawie art. 58 Ustawy o rachunkowości, tj. ze względu na nieistotność danych finansowych spółki zależnej, Spółka korzysta ze zwolnienia w zakresie sporządzania skonsolidowanych danych finansowych za rok obrotowy 2021.

VII. Mechano Games S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 13 lipca 2021 r. Emitent wraz z MegaPixel Studio S.A. oraz z siedmioma osobami fizycznymi podpisał akt zawiązania spółki Mechano Games S.A. z siedzibą w Gdyni. Kapitał zakładowy Mechano Games S.A. wynosi 125.000,00 zł i dzieli się na 1.250.000 akcji serii A i B o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął i pokrył wkładem pieniężnym akcje stanowiące 20% udziału w kapitale zakładowym Mechano Games S.A.

Spółka Mechano Games S.A. specjalizuje się w portowaniu gier z portfolio MegaPixel Studio S.A. na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X, Xbox One, Google Stadia, a także tworzy własne produkcje.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Mechano Games S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

Oprócz wyżej wymienionych udziałów, na dzień 31.12.2021 r. Forever Entertainment S.A. posiadała 35,00% akcji w spółce China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited z siedzibą w Hong Kongu oraz posiadała 35,98% udziałów w Pastel Games Sp. z o.o. W pierwszym kwartale 2019 roku Zgromadzenie Wspólników spółki Pastel Games Sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie likwidacji spółki Pastel Games sp. z o.o. Obie spółki, China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited oraz Pastel Games sp. z o.o. nie podlegają konsolidacji na dzień sporządzenia sprawozdania.

1.1.9. WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁKI

Podstawowe pozycje bilansu, rachunku zysku i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych ze sprawozdania finansowego przeliczono z PLN na EURO według kursów średnich EUR/PLN ustalonych przez Narodowy Bank Polski zgodnie ze wskazaną, obowiązującą zasadą przeliczenia:

Bilans według kursu obowiązującego na ostatni dzień odpowiedniego okresu:

- na dzień 31.12.2021 r. średni kurs wynosił 4,5994,
- na dzień 31.12.2020 r. średni kurs wynosił 4,6148.

Rachunek zysków i strat i rachunek przepływów pieniężnych według kursów średnich w odpowiednim okresie, obliczonych, jako średnia arytmetyczna kursów obowiązujących na ostatni dzień każdego miesiąca w danym okresie:

- średnia arytmetyczna w okresie od 01.01.- 31.12.2021 r. wyniosła 4,5775,
- średnia arytmetyczna w okresie od 01.01.- 31.12.2020 r. wyniosła 4,4742.

Przeliczenia dokonano poprzez podzielenie wartości wyrażonych w złotych przez kurs wymiany.

Wyszczególnienie	Średni kurs EUR/PLN na dzień bilansowy (31 grudnia)	Średnia arytmetyczna kursów średnich EUR/PLN z ostatniego dnia każdego miesiąca roku obrotowego
2021	4,5994	4,5775
2020	4,6148	4,4742

Źródło: NBP

Wybrane pozycje bilansu Emitenta

Wyszczególnienie	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2020 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2020 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Kapitał własny	31 832 850,99	30 559 613,35	6 921 087,75	6 620 088,35
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należność krótkoterminowe	5 530 800,63	3 954 765,96	1 202 504,81	856 974,51
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	4 807 884,91	3 978 175,29	1 045 328,72	862 047,17
Zobowiązania długoterminowe	44 512,23	112 454,32	9 677,83	24 368,19
Zobowiązania krótkoterminowe	9 215 542,00	1 535 310,09	2 003 640,04	337 136,62
Suma bilansowa	43 964 315,62	35 599 511,36	9 558 706,71	7 714 204,59

Źródło: Emitent
Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	25 843 509,77	27 322 365,24	5 618 887,20	5 920 595,74
Amortyzacja	1 172 033,88	1 113 591,74	254 823,19	241 308,78
Zysk/strata na sprzedaży	767 666,46	7 515 876,84	166 905,78	1 628 646,28
Zysk/strata na działalności operacyjnej	1 026 257,27	8 042 189,64	223 128,62	1 742 695,16
Zysk/strata brutto	2 252 002,13	18 077 281,46	489 629,55	3 917 240,50
Zysk/strata netto	1 567 474,49	14 280 992,19	340 799,78	3 090 163,00

Źródło: Emitent
Wybrane pozycje z rachunku przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	1 111 149,96	3 431 816,05	241 585,85	743 654,34
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	-223 558,94	343 174,93	-48 606,11	74 363,99
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	-57 881,40	-114 914,22	-12 584,55	-24 901,24
Przepływy pieniężne netto razem	829 709,62	3 660 076,76	180 395,19	793 117,09

Źródło: Emitent

1.2. ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

1.2.1. PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. jest w czołówce największych wydawców na świecie pod względem liczby gier wprowadzonych na konsolę Nintendo Switch. Plany Spółki obejmują dalsze intensywne rozwijanie katalogu gier na wskazaną konsolę, której sprzedaż w porównaniu do sprzedaży innych konsol rośnie najszybciej od 2017 roku i w 2021 roku przekroczyła łącznie liczbę 100 milionów sprzedanych egzemplarzy.

Emitent wydaje gry na konsole w oparciu o IP (licencje gier) własne i w oparciu o IP pozyskane od zewnętrznych deweloperów. Spółka będąc partnerem *indie* deweloperów, współtworzy, portuje i wydaje gry na konsole: PlayStation 4, Xbox ONE, Nintendo Switch oraz na Google Stadia. W zamian otrzymuje ustalony udział w przychodach ze sprzedaży gier. Przygotowuje się także do wydawania gier na konsole najnowszej piątej generacji.

Kolejnym filarem działalności jest wydawanie gier typu remake. FE zawarła szereg umów, na bazie których produkuje i wydaje gry remake w oparciu o kultowe tytuły z lat 90 XX wieku. To ważna nisza rynku gier, która cieszy się rosnącą popularnością wśród graczy na całym świecie. FE będzie się koncentrowała w najbliższych latach na wydaniu większej liczby produkcji remake. Po premierze Panzer Dragoon: Remake w 2020 roku, kolejnymi tytułami, których premiery zapowiedziano na 2022 rok będą wydany jest THE HOUSE OF THE DEAD: Remake (premiera: 7 kwietnia 2022) oraz FRONT MISSION 1st: Remake.

Ponadto Spółka prowadzi inwestycje w obszarze technologii wspierających pracę producentów gier. Pierwszą aplikacją FE jest STERIO, która jako narzędzie programistyczne umożliwia grafikom 3D korzystanie ze standardowych jednostek fotograficznych do pobierania, importowania i odpowiednio konwertowania obrazów stereoskopowych na mapy modeli 3D. Podstawową korzyścią z wykorzystania STERIO w produkcjach gier na silniku Unity 3D jest ewidentne skrócenie czasu pracy grafików, a tym samym zmniejszenie kosztów tworzenia tych gier. W 2021 roku Spółka rozpoczęła sprzedaż w trybie wczesnego dostępu (*Early Access*) pierwszego tytułu – The Mansion, zrealizowanego z wykorzystaniem tej technologii.

1.2.2. PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży w okresie od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Data premiery	Zakres prac
The Childs Sight	Xbox One	15.01.2021	portowanie, wydawca
Green Hell	Nintendo Switch w Japonii	10.02.2021	portowanie, wydawca
Binarystar Infinty	Nintendo Switch (w tym w Japonii)	04.02.2021	portowanie, wydawca
The Childs Sight	Sony Playstation 4	26.02.2021	portowanie, wydawca
Assault on Metaltrone	Sony Playstation 4	26.02.2021	portowanie, wydawca

Cooking Simulator	Nintendo Switch w Japonii	11.03.2021	portowanie, wydawca
Towaga: Among Shadows	Nintendo Switch w Japonii	11.03.2021	portowanie, wydawca
Shut Eye	Nintendo Switch w Japonii	18.03.2021	portowanie, wydawca
Teddy the Wanderer	Nintendo Switch w Japonii	18.03.2021	gra własna, wydawca
Fred3ric	Nintendo Switch w Japonii	18.03.2021	gra własna, wydawca
FRONTLINE ZED	Nintendo Switch w Japonii	18.03.2021	portowanie, wydawca
Panzer Dragoon: Remake	Sony Playstation 4 Japonia	25.03.2021	portowanie, wydawca
Tiny Hands Adventure	Sony Playstation 4	05.03.2021	portowanie, wydawca
Danger Scavenger	Nintendo Switch	25.03.2021	portowanie, wydawca
The Mansion (<i>wersja Early Access</i>)	Steam	31.03.2021	gra własna, wydawca
A Long Way Down	Nintendo Switch	01.04.2021	portowanie, wydawca
Train Station Renovation	Nintendo Switch	06.05.2021	portowanie, wydawca
Kursk	Xbox One	07.05.2021	portowanie, wydawca
Rise Eterna	Nintendo Switch (w tym w Japonii)	13.05.2021	koprodukcja, wydawca
The Mansion (<i>wersja Early Access</i>)	GOG	18.05.2021	gra własna, wydawca
Violett	PlayStation 4	20.05.2021	gra własna, wydawca
Sparkle 2 Evo	PlayStation 4	20.05.2021	gra własna, wydawca
Violett Remastered	Xbox One	04.06.2021	gra własna, wydawca
Rise Eterna	Steam	09.06.2021	koprodukcja, wydawca
Rise Eterna	GOG	09.06.2021	koprodukcja, wydawca
Robothorium	Nintendo Switch	01.07.2021	wydawca
Q-yo Blaster	Xbox One	16.07.2021	portowanie, wydawca
Rise Eterna	Sony Playstation 4	06.08.2021	koprodukcja, wydawca
Rise Eterna	Xbox One	20.08.2021	koprodukcja, wydawca
Project AETHER: First Contact	Nintendo Switch	05.08.2021	portowanie, wydawca
Smashroom	Nintendo Switch	05.08.2021	portowanie, wydawca
No Thing	Xbox One	06.08.2021	portowanie, wydawca
KURSK	PS4	03.09.2021	portowanie, wydawca

Q-Yo Blaster	PS4	03.09.2021	portowanie, wydawca
Barbero	Nintendo Switch	14.10.2021	wydawca
Ultimate Ski Jumping 2021	Nintendo Switch w Japonii	21.10.2021	portowanie, wydawca
Ultimate Fishing Simulator	Nintendo Switch w Japonii	21.10.2021	portowanie, wydawca
Tap Skaters	Nintendo Switch w Japonii	21.10.2021	portowanie, wydawca
Danger Scavenger	Nintendo Switch w Japonii	21.10.2021	portowanie, wydawca
Sparkle 2 EVO	Nintendo Switch w Korei/Japonia	21.10.2021	gra własna, wydawca
Violet	Nintendo Switch w Korei Południowej	21.10.2021	gra własna, wydawca
Timberman VS	Nintendo Switch w Korei Południowej	21.10.2021	portowanie, wydawca
Danger Scavenger	PS4	29.10.2021	portowanie, wydawca
Danger Scavenger	Xbox One	29.10.2021	portowanie, wydawca
Binarystar Infinity	PS4	05.11.2021	portowanie, wydawca
Neurodeck	Nintendo Switch	18.11.2021	wydawca
Wax Museum	Nintendo Switch	18.11.2021	portowanie, wydawca
Armed To The Gears	Nintendo Switch	25.11.2021	portowanie, wydawca
Aery – A Journey Beyond Time	Nintendo Switch	01.12.2021	portowanie, wydawca
Stitchy in Tooki Trouble	Nintendo Switch	01.12.2021	portowanie, wydawca
Pawn of the Dead	Nintendo Switch	30.12.2021	portowanie, wydawca
Hollow 2	Nintendo Switch	30.12.2021	gra własna, wydawca
Baby Storm	Nintendo Switch	21.01.2022	wydawca
Dino Galaxy Tennis	Nintendo Switch	10.02.2022	portowanie, wydawca
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	Nintendo Switch	31.03.2022 (pre-order) 07.04.2022	portowanie, wydawca

Źródło: Emitent

1.2.3. PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan premier gier na 2022 r., przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier

Tytuł:	Platforma:					
	Nintendo Switch	PlayStation 4	Xbox One	PC	Xbox Series X	PlayStation 5
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	1Q22	-	-	-	-	-
Hollow 2	-	-	-	2Q22	-	-
Professional Fishing	2Q22	3Q22	3Q22	-	-	-
House Flipper City	2Q22	-	-	-	-	-
Uboat	2Q22	-	-	-	-	-
Aircraft Carrier Simulator	2Q22	-	-	-	-	-
Binarystar Infinity	-	-	2Q22	-	-	-
Sparkle 2 Evo	-	-	2Q22	-	-	-
Re-Legion	2Q22	-	-	-	-	-
Blocky Farm	2Q22	-	-	-	-	-
KURSK	2Q22	-	-	-	-	-
Tiara Deceiving Crown	2Q22	-	-	-	-	-
Epifrog	2Q22	-	-	-	-	-
Virus - The Outbreak	-	2Q22	2Q22	-	-	-
Timberman The Big Adventure	2Q22	-	-	-	-	-

Platformy i planowane tytuły gier bez podanej daty premiery

Tytuł:	Platforma:					
	Nintendo Switch	PlayStation 4	Xbox One	PC	Xbox Series X	PlayStation 5
FRONT MISSION 1st: Remake	b/d	-	-	-	-	-
FRONT MISSION 2: Remake	b/d	-	-	-	-	-
Fear Effect: Reinvented	b/d	b/d	b/d	b/d	-	-

Thief Simulator 2	b/d	-	-	-	-	-
Iesabel Remake	b/d	-	-	-	-	-
Goetia 2	b/d	b/d	b/d	b/d	-	-
Virus - The Outbreak	-	-	-	-	b/d	b/d
The Mansion	b/d	-	-	EA	-	-
Rise Eterna 2	b/d	-	-	-	-	-

b/d – brak daty premiery

EA – Wydanie w trybie „Early Acces” na platformie Steam.

Tytuły gier bez podanych dat premier i bez podanych platform:

- Panzer Dragoon II Zwei: Remake
- THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake
- Shadowgate 2
- Magical Drop 6
- Night Slasher: Remake

1.2.4. SKLEP FOREVER LIMITED

Forever Limited to marka sklepu internetowego, utworzona przez Forever Entertainment 18 grudnia 2020 roku. Sklep ten oferuje wersje gier w pudełkach oraz unikalne gadżety z grami w zestawach kolekcjonerskich. Zestawy gier są dostępne w wariacie nielimitowanym (UN_LTD), limitowanym (LTD) i/lub w ekskluzywnym (EXCL).

Spółka pracuje nad nowymi tytułami oraz zestawami, które sukcesywnie są wprowadzane do sprzedaży.

Zestawy kolekcjonerskie dostępne w sklepie Forever Limited

Zestaw kolekcjonerski	Platforma	Data premiery
Panzer Dragoon: Remake LTD NS	Nintendo Switch	18.12.2020
Panzer Dragoon: Remake UN_LTD NS	Nintendo Switch	18.12.2020
Panzer Dragoon: Remake EXCL NS	Nintendo Switch	18.12.2020
Sparkle LTD NS	Nintendo Switch	18.12.2020
Sparkle UN_LTD NS	Nintendo Switch	18.12.2020
Thief Simulator LTD NS	Nintendo Switch	18.12.2020
Thief Simulator UN_LTD NS	Nintendo Switch	18.12.2020
Green Hell LTD NS	Nintendo Switch	27.01.2021

Green Hell UN_LTD NS	Nintendo Switch	27.01.2021
Rise Eterna LTD NS	Nintendo Switch	13.05.2021
Rise Eterna UN_LTD NS	Nintendo Switch	13.05.2021
Rise Eterna LTD PC	PC	09.06.2021
Rise Eterna UN_LTD PC	PC	09.06.2021
Baby Storm UN_LTD NS	Nintendo Switch	15.12.2021

2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W OKRESIE OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

W opinii Zarządu na wyniki finansowe Spółki wpływ miały następujące zdarzenia:

- premiery gier (opisane w pkt. 1.2.2)
- zawarte nowe umowy wydawnicze
- promowanie gier wydawanych przez Forever Entertainment na konferencjach Nintendo
- działalność Forever Seed Fund S.A.
- działalność Forever Limited
- wypłata dywidendy przez UF Games S.A. z zysku netto za 2020 rok
- ulga IP BOX
- wzrost zatrudnienia o 40% w ciągu roku, związany z pozyskiwaniem nowych gier do produkcji.

Zawarte umowy:

- w dniu 1 marca 2021 r. podpisano umowę z Square Enix Japan (Square Enix Co., Ltd.) z Japonii na stworzenie i wydanie kilku remaków gier opartych o jedno IP posiadane przez Square Enix Japan. Z tytułu zawartej umowy Emitent otrzyma ponad 50% przychodu ze sprzedaży gier na wszystkich platformach.
- w dniu 8 lipca 2021 r. zawarto umowę z Microids z Francji, które dotyczy globalnego wydania pudełkowych wersji gier: Panzer Dragoon: Remake, Panzer Dragoon II Zwei: Remake, THE HOUSE OF THE DEAD: Remake, THE HOUSE OF THE DEAD II: Remake.
- w dniu 19 lipca 2021 roku zawarto umowę ze spółką Baby Corp SAS z siedzibą w Saint Amand les Eaux (Francja), której przedmiotem jest wydanie przez Emitenta gry Baby Storm na wszystkich głównych platformach. Z tytułu realizacji umowy Emitent otrzyma określony w umowie, procent zysku netto tj., przychodów ze sprzedaży Gry po odliczeniu kosztów prowizji sklepów i dystrybutorów, podatków i opłat oraz innych kosztów związanych z dystrybucją. Umowa została zawarta na okres 5 lat. Pozostałe warunki umowy nie odbiegają od stosowanych powszechnie standardów.

Ponadto Spółka zawarła w 2021 łącznie 13 umów na produkcje o mniejszym znaczeniu, o których nie informowała w raportach bieżących, na produkcje i wydanie gier głównie na konsolę Nintendo Switch.

Działalność Forever Seed Fund S.A.

W dniu 1 września 2021 r. Forever Seed Fund S.A. (spółka zależna od Emitenta, FSF) zawarła umowę z Nintendo Co., Ltd. z Japonii. Zgodnie z postanowieniami umowy, FSF we współpracy z Nintendo poszukuje deweloperów – w szczególności w Polsce i Europie, ale nie ograniczając się tylko do tej części świata – posiadających, realizujących lub planujących wykonanie wysokiej jakości gier. W ramach tej umowy FSF nawiązuje współpracę z wyselekcjonowanymi deweloperami w celu wydania ich gier na konsoli Nintendo Switch.

Pierwszym dużym sukcesem FSF jest pozyskanie do dystrybucji przez FE gry Baby Storm od developera Baby Corp SAS. Premiera gry Baby Storm w sklepie cyfrowym Nintendo Switch miała miejsce 21 stycznia 2022 roku. Ponadto, w sklepie Forever Limited, możliwy jest zakup gry w wersji pudełkowej.

Prezentacja gier na konferencjach Nintendo

Podczas konferencji Nintendo – Indie World organizowanych w 2021 r. zaprezentowano materiały filmowe pochodzące z dwóch produkcji: THE HOUSE OF THE DEAD: Remake (14.04.2021) oraz Baby Storm (18.12.2021).

Ponadto, na konferencji Nintendo Direct w dniu 9 lutego 2022 roku został zaprezentowany pierwszy materiał filmowy z gry FRONT MISSION 1st: Remake, a także została zapowiedziana gra FRONT MISSION 2: Remake. Wszystkie powyższe prezentacje były jednocześnie oficjalnym rozpoczęciem światowych kampanii marketingowych ww. gier.

Dnia 4 marca 2022 roku FE ogłosiła termin premiery THE HOUSE OF THE DEAD: Remake na 7 kwietnia 2022 z możliwością złożenia zamówienia w trybie przedsprzedaży (*pre-order*) od 31 marca 2022 roku. Jednocześnie Spółka w ramach prowadzonej akcji marketingowej opublikowała nowy trailer zapowiadający tę premierę.

Działalność Forever Limited

Forever Entertainment w 2021 roku intensywnie rozwijał sklep internetowy pod marką Forever Limited założony w grudniu 2020 roku. Działalność na polu e-commerce jest kapitałochłonna w początkowej fazie rozwoju. Forever Limited stopniowo rozszerza ofertę gier w wydaniach pudełkowych i kolekcjonerskich. Obecnie w ofercie Forever Limited oferuje 6 tytułów w różnych wersjach. FE zainwestował kwotę łącznie 1.134 tys. zł, która odzwierciedlała wartość stanu zapasów Forever Limited na koniec 2021.

Wyplata dywidendy przez netto UF Games z zysku S.A. za 2020 rok

W dniu 19.05.2021 roku akcjonariusze UF Games S.A. (dalej także „UFG”) podjęli uchwałę na Zwyczajnym Walnym Zgromadzeniu o wypłacie dywidendy zysku wypracowanego w 2020 roku.

Forever Entertainment S.A. (dalej także „FESA”) posiadała na dzień ustalenia prawa do dywidendy 45,22% pakiet akcji UFG i jest największym akcjonariuszem tej spółki.

UF GAMES S.A. wypracowała ponad 5 mln przychodów ze sprzedaży produktów i 776 tys. zł zysku netto za rok obrotowy, który zakończył się 31 grudnia 2020. Po przeznaczeniu części zysku na kapitał zapasowy, na dywidendę dla akcjonariuszy UFG przeznaczono 759 tys. zł, z czego dla FESA przypadło ok. 343 tys. zł. Wartość dywidendy, którą otrzymała od UFG 31 maja 2021 roku była 6-krotnie wyższa od otrzymanej w roku poprzednim.

Wynik netto UF GAMES S.A. za 2021 rok, który jeszcze podlega jeszcze badaniu przekroczył 1 mln zł, a stan środków pieniężnych na koniec 2021 roku wyniósł 1,36 mln zł, dzięki czemu prawdopodobne jest otrzymanie dywidendy przez akcjonariuszy UFG kolejny rok z rzędu.

Ulga IP BOX

Spółka poinformowała w raporcie bieżącym nr 90/2020, opublikowanym w dniu 1 lipca 2020 roku, o otrzymaniu pozytywnych indywidualnych interpretacji przepisów prawa podatkowego dotyczących m.in. podatku dochodowego od osób prawnych, w zakresie zastosowania preferencyjnego opodatkowania dochodów wytwarzanych przez prawa własności intelektualnej - "IP BOX" do tworzenia oprogramowania, tj. gier. Kontynuując prace uwzględniające kolejne interpretacje oraz stanowiska zajmowane przez przedstawicieli Administracji Skarbowej, Spółka przeprowadziła szczegółowe analizy poszczególnych tytułów w zakresie możliwościami skorzystania z tej ulgi. Po analizie gier przynoszących Spółce największe przychody i dochody, wartość ulgi IP BOX, którą uwzględniono w sprawozdaniach za 2021 rok wyniosła 52.666,74 zł. Wartość tej ulgi w rozliczeniu podatku za 2021 rok, wynika przede wszystkim z charakteru działalności FE, który osiąga większość przychodów z działalności wydawniczej i produkcji opartych na IP innych studiów deweloperskich. Wartość sprzedaży gier własnych i w koprodukcji, jest niewielka w porównaniu do całości przychodów i dochodów, ze sprzedaży całego portfela gier FE.

Wzrost zatrudnienia o 40% w ciągu roku, związany z pozyskiwaniem nowych gier do produkcji

Rok 2021 był Forever Entertainment czasem wzmożonych inwestycji w gry o budżetach produkcyjnych większych od realizowanych w poprzednim roku. W ramach tych inwestycji Spółka zwiększyła zatrudnienie o 40% w ubiegłym roku obrotowym. Wzrost zatrudnienia w Spółce oraz wynagrodzeń, wpłynęły na wzrost kosztów wynagrodzeń do 5.205.953,78 zł, tj. o 54% za 2021 rok w porównaniu do 2020 roku. Za 4 kwartał 2021 koszty wynagrodzeń wyniosły 1.444.740,80 zł i były wyższe o 69% w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego.

3. BADANIA I ROZWÓJ

W 2021 roku Spółka finalizowała zmiany w narzędziu programistycznym STERIO na bazie wniosków wyciągniętych podczas produkcji gry The Mansion.

Ponadto, w Spółce realizowano prace badawcze nad: (a) poszerzeniem narzędzia automatyzującego część prac w portowaniu gier na kolejne platformy, (b) nowym frameworkiem umożliwiającym wykonanie serii nowych gier w nierealizowanym jeszcze gatunku, (c) systemami usprawniającymi i automatyzującymi portowanie interfejsów produktów na różne będące w polu zainteresowań Spółki platformy, (d) narzędziami pozwalającymi na automatyczne przenoszenie funkcjonalności programistycznych pomiędzy środowiskami opartymi na różnych architekturach. Narzędzia te usprawniają prace w realizowanych w Spółce grach typu remake.

Spółka rozpoczęła również fazę prototypowania nowego frameworku pod produkcję nowego typu gier.

4. AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. utrzymała wysoki poziom przychodów i wpływów w 2021 roku w porównaniu do lat poprzednich. W 2021 roku osiągnęła wiele sukcesów na tle sprzedażowym i wydawniczym, w zakresie pozyskania nowych IP oraz finansowania bieżących i nowych produkcji. Spółka jest w trakcie realizacji

największych projektów gier w historii i posiada komfortową sytuację finansową przed premierami ważnych tytułów w 2022 roku i w latach następnych.

Spółka rozpoczęła w 2021 roku rozwój sklepu internetowego pod marką Forever Limited (link: www.forever-limited.com), poprzez który oferuje gry wydaniach fizycznych nielimitowanych i kolekcjonerskich do ponad 100 krajów. Rozszerzenie działalności o sprzedaż gier fizycznych jest istotnym wzmocnieniem pozycji konkurencyjnej FE jako wydawcy dla jej obecnych i przyszłych kontrahentów.

Aktualnie Spółka oferuje już 103 tytuły na konsolę Nintendo Switch, 25 tytułów na konsolę PlayStation 4 oraz 19 tytułów na konsolę Xbox One oraz 63 na PC. Ponadto dzięki premierze Panzer Dragoon: Remake w 2020 roku Spółka oferuje produkcję i wydawanie gier na konsole streamingowe: Google Stadia i Amazon Luna. Poza wymienionymi platformami konsolowymi, Spółka wydaje gry na PC poprzez platformy Steam, GOG i na kilku mniejszych, a także na urządzenia mobilne w systemie iOS i Android. FE jako wydawca i producent przygotowuje się do sprzedaży gier na konsolach najnowszej generacji PlayStation 5 oraz Xbox Series X i Xbox Series S.

FE od 2021 roku koncentruje się na produkcjach co raz bardziej wymagających, o większych budżetach, a jednocześnie o większym potencjale sprzedaży niż dotychczas oferowane tytuły.

Emitent zapowiedział szereg premier na najbliższe kwartały, w tym:

- remake'i: THE HOUSE OF THE DEAD: Remake, Panzer Dragoon II Zwei: Remake, THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake, Shadowgate 2, Fear Effect: Reinvented, Magical Drop 6, Ieasabel Remake, Night Slasher: Remake, a także zapowiedziane w 2022 roku: FRONT MISSION 1st: Remake i FRONT MISSION 2: Remake.

- gry własne: The Mansion (early access w 2021 roku), Rise Eterna 2,

- gry portowane: Thief Simulator 2, AirCRAFT Carrier Simulator czy House FlipperCity.

Wydanie ww. tytułów jako przykładów z listy premier prezentowanej na stronie internetowej FE, powinno zapewnić dalszy wzrost wyników Spółki w kolejnych kwartałach 2022 i 2023 roku.

Poza działalnością produkcyjno-wydawniczą FE inwestuje w rozwój spółek grupy. W 2021 Spółka powiększyła inwestycje kapitałowe o dwie spółki: Forever Seed Fund S.A. (100% udział FE) oraz Mechano Games S.A. (20% udział FE).

Należy dodać, że w dniu 1 lipca 2021 roku akcje MegaPixel Studio S.A. (38,7% udział FE) zostały wprowadzone do obrotu na rynek NewConnect. Debiut tej spółki był jednym z nielicznych, które zakończyły się sukcesem w 2021 roku i jednocześnie potwierdził zasadność strategii rozwoju grupy przez Spółkę. Obecna wartość rynkowa MegaPixel Studio, pomimo trudnego otoczenia rynkowego, jest 3-krotnie wyższa od jej wyceny w księgach Spółki. FE planuje, że kolejne spółki z jej grupy: UF Games, Storm Trident i TA Publishing z Francji, dołączą do grona spółek notowanych na NewConnect w 2022 i w 2023 roku.

Po rekordowym 2020 roku pod względem wyników finansowych, w 2021 roku Forever Entertainment kładła nacisk na wzrost jakości wydawanych gier wydawanych głównie na konsolę Nintendo Switch. Dodatkowo FE zwiększała sprzedaż na pozostałych platformach do dystrybucji gier i także na nowych rynkach, poprzez wzmożone działania marketingowe.

W roku 2022 Spółka planuje kontynuować rozwój działalności wydawniczej i pozyskiwać coraz ciekawsze gry do dystrybucji w kolejnych latach dzięki współpracy z właścicielami kultowych IP oraz z developerami z Polski i z całego świata. Oczekiwane sukcesy premier tytułów, które są zaplanowane na rok 2022 i na lata następne, powinny przełożyć się na dalszą poprawę wyników Spółki. Bliska współpraca ze światowymi potentatami branży gamingu umacnia pozycję Spółki jako wydawcy *indie* oraz producenta. Jednocześnie Zarząd koncentruje się na rozwoju zespołów deweloperskich w Spółce i spółkach grupy, w których posiada udziały, co wiąże się ze

zwiększającą się liczbą gier w jej portfolio produkcyjnym o coraz większych wymogach jakościowych, oraz o dłuższym czasie rozgrywki.

5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

Rok 2021 był Forever Entertainment czasem wzmożonych inwestycji w gry o budżetach produkcyjnych większych od realizowanych w poprzednim roku, które będą miały swoje premiery w roku 2022 i w latach następnych. Inwestycje te są widoczne przede wszystkim we wzroście zatrudnienia o ok. 40% r/r oraz ze wzroście kosztów wynagrodzeń, które były wyższe o 54% za cały 2021 rok w porównaniu do 2020 roku, a za sam 4 kwartał 2021 były wyższe o 69% w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego.

Po rekordowym roku 2020 Spółka osiągnęła wyniki finansowe w 2021, które zapewniają jej dalszy dynamiczny rozwój. Pandemia wirusa COVID-19, panująca także w 2021 roku nie miała negatywnego wpływu na działalność i na wyniki Spółki, a portfolio gier w lat poprzednich i nowe dodane tytuły wpłynęły na utrzymanie dodatnich wyników, przy nieznacznie obniżonych przychodach. Co jest istotne, to utrzymanie dodatnich przepływów pieniężnych przy zintensyfikowanych inwestycjach.

Wartość sumy bilansowej Spółki wzrosła do 43.964.315,62 zł na koniec 2021 roku, tj. o 8.364.804,26 zł (+23,5% r/r) więcej w porównaniu do wartości z końca 2020 roku. Po stronie aktywów dominują aktywa trwałe o wartości 25.242.548,84 zł z 57,4% udziałem w sumie bilansowej, a w nich długoterminowe aktywa finansowe o wartości 15.635.390,28 zł (35,6% udział w sumie bilansowej). W długoterminowych aktywach finansowych odzwierciedlony jest wzrost wartości godziwych akcji Storm Trident S.A. oraz inwestycje w nowe podmioty.

Po stronie pasywów wartość kapitałów własnych wyniosła 31.832.850,99 zł i miały one 72,4% udział w sumie bilansowej Spółki na koniec 2021 roku.

W 2021 roku przychody netto ze sprzedaży Spółki osiągnęły 25.843.509,77 zł, spadek o 5,4% r/r. Istotny jest utrzymanie wysokiego poziomu przychodów ze sprzedaży produktów, których wartość wyniosła 23.041.769,32 zł za 2021, tj. mniej o 8,5% względem rekordowego 2020 roku. Wartość ta wskazuje na realne przychody ze sprzedaży całego portfolio oferowanych produktów i usług, co przełożyło się na wpływy do pieniężne Spółki. Warto dodać, iż Spółka prezentując otrzymane zaliczki na produkcję i sprzedaż gier w bilansie, o łącznej wartości 7.018.532,71 zł na dzień 31.12.2021, przedstawia „odłożone” przychody, które będą zaksięgowane jako Rachunku Zysków i Strat w dniu premier poszczególnych gier.

Nakłady na nowe produkcje są zawarte w kosztach wynagrodzeń, ubezpieczeń społecznych oraz w części kosztów usług obcych. Pomimo wzrostu nakładów na nowe produkcje oraz wzrostu rozliczeń z dostawcami IP, zysk operacyjny Spółki w 2021 roku wyniósł 1.026.757,28 zł, spadek o 87,2% r/r. Odpowiednio zysk EBITDA spadł o 76% r/r do wartości 2.198.291,16 mln zł.

Spółka, pomimo wzrostu nakładów na nowe tytuły o większych budżetach, które będą miały premiery po 2021 roku, prowadzenia inwestycji w kolejne podmioty i w działalność sklepu Forever Limited, zwiększyła wartość posiadanych środków pieniężnych o 829.709,62 zł r/r do kwoty 4.807.884,91 zł na koniec 2021 roku.

Zarząd Spółki oczekuje, że znaczny wzrost nakładów w 2021 roku na przygotowanie nowych istotnych tytułów, które będą miały premiery w 2022 roku i później, przełoży się na wzrost przychodów ze sprzedaży w kolejnych latach, a także na dynamiczny wzrost zysków operacyjnych i wpływów pieniężnych do Spółki.

SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI FOREVER SEED FUND S.A.

Emitent jest spółką dominującą w stosunku do spółki Forever Seed Fund S.A., w związku z czym poniżej zamieszcza podstawowe pozycje rocznego sprawozdania finansowego spółki zależnej.

Wybrane pozycje bilansu Forever Seed Fund S.A. (wartości w PLN).

Wyszczególnienie	Stan na dzień 31.12.2021 r.
Aktywa trwałe	38.997,14
Aktywa obrotowe	32.430,14
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	28.589,24
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00
Kapitał własny	28.595,82
Zobowiązania długoterminowe	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	10.381,32
Suma bilansowa	38.997,14

Wybrane pozycje rachunku zysków i strat Forever Seed Fund S.A. (wartości w PLN).

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
Przychody netto ze sprzedaży	0,00
Koszty działalności operacyjnej	77.944,95
Zysk/strata na sprzedaży	-77.944,95
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-77.943,28
Zysk/strata brutto	-77.951,18
Zysk/strata netto	-71.404,18

6. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Strategia rozwoju Spółki jest dokumentem o charakterze wewnętrznym, którego elementy zostały ujawnione w Dokumentie Informacyjnym w styczniu 2011 r. oraz w trakcie konferencji prasowych Emitenta, a następnie została skorygowana w roku 2015. Od roku 2017 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.

Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki na sukces sprzedażowy danej gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery gry, co pozwoli na: lepsze dopracowanie gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej listy graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku, opóźnienie premiery gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż co będzie miało wpływ na sytuację finansową Emitenta.

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 z koniecznością spełnienia określonych wymagań, co może powodować ryzyko przedłużenia całego procesu i przesunięcia wpływów ze sprzedaży produktów.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Spółka jest producentem i wydawcą własnych gier i aplikacji. Dodatkowo Spółka pozyskuje licencje na gry, oraz poszukuje tytułów, dla których będzie pełnić funkcję wydawcy. Działalność Spółki związana z grami wideo obarczona 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 pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez umowy o dzieło. Umowy te zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

Z uwagi na zawieranie przez Spółkę umów zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Według Zarządu Spółka posiada 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 czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką między innymi na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaintrygować szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jej wyniki finansowe.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Spółkę usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 19%.

W roku 2021 Spółka skorzystała z ulgi IP Box, która pozwoliła na zastosowanie preferencyjnej 5% stawki podatku w odniesieniu do dochodów uzyskiwanych z tzw. kwalifikowanych praw własności intelektualnej.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Spółki, jednakże wpływ tych zmian na jej przyszłą kondycję należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną i mikroekonomiczną

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Możliwość wystąpienia ryzyka w handlu zagranicznym jest znacznie większe niż w obrocie krajowym. Wiąże się to z faktem wystąpienia większej liczby czynników mikroekonomicznych wpływających na prowadzenie działalności poza granicami jak np. ryzyko walutowo-kursowe, transportowe. Dnia 24 lutego 2022 rozpoczęła się inwazja Rosji na Ukrainę. Polska stała się krajem przyfrontowym co miało negatywny wpływ na polską walutę. Waluta polska w ciągu pierwszych dwóch tygodni inwazji straciła ponad 8% względem euro oraz 11,5% w stosunku do dolara amerykańskiego.

Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko wynikające z aktualnie prowadzonej przez Spółkę polityki zatrudnienia

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w Spółce zatrudnionych na umowę o pracę jest 35 pracowników oraz doraźnie 24 pracowników na umowę o dzieło/zlecenie lub inne umowy cywilnoprawne. Zatrudnienie zwiększyło się w związku ogólnym rozwojem firmy.

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

Trzech największych akcjonariuszy – Pan Marek Bednarski, Grzegorz Maciąg oraz Pan Zbigniew Dębicki posiadają obecnie odpowiednio 22,44%, 9,66% oraz 5,53% akcji dających prawo do takiej samej liczby głosów na WZA Spółki. 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, Przewodniczącemu 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 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 przepisami Kodeksu Spółek Handlowych.

Ryzyko związane z inwestycją w spółki zagraniczne

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent posiada akcje w spółce zagranicznej, co związane jest z szeregiem dodatkowych czynników ryzyka. Poza ryzykiem walutowym, inwestycja w spółki mające swoją siedzibę poza Polską, wiąże się z dodatkowym ryzykiem wynikającym z różnych uwarunkowań prawnych.

Zwiększa się ono w przypadku inwestycji w spółki mające siedzibę rejestrową poza obszarem Unii Europejskiej, bowiem w tym przypadku lokalne prawodawstwo nie jest zharmonizowane z Dyrektywami Komisji Europejskiej.

Ryzyko związane z tworzeniem nowych, znaczących produkcji

Spółka, tworzy własne gry, zajmuje się portowaniem gier z grupy oraz produkcją gier typu remake. Portowanie gier i produkcję gier remake zleca także podmiotom zewnętrznym ze swojej grupy: np. MegaPixel Studio S.A. czy Storm Trident S.A. Największe inwestycje wiążą się z produkcjami gier remake, zwłaszcza o dłuższym czasie rozgrywki jak w przypadku FRONT MISSION 1st: Remake oraz FRONT MISSION 2: Remake.

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. W czerwcu 2021 roku w znacznej większości pracownicy powrócili do pracy biurowej. Przejściowa zmiana formy pracy nad projektami nie wpłynęła negatywnie na ich bieżącą realizację i dochowanie założonych premier w najbliższym czasie. Na dzień sporządzenia sprawozdania, do pracy biurowej w siedzibie powróciło niemal 100% pracowników.

Ryzyko związane z agresją Rosji na Ukrainę

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowała poważnych skutków związanych z wpływem rosyjskiej agresji przeciwko narodowi ukraińskiemu, a także związanymi z tym sankcjami nałożonymi na Federację Rosyjską oraz Republikę Białorusi. W chwili obecnej, nie ma problemów związanych z utrzymaniem stabilnego procesu rozwoju gier. Sprzedaż gier odbywa się przez międzynarodowe platformy i brak możliwości sprzedaży na rynki objęte sankcjami będzie miała wpływ na sprzedaż, ale w opinii Spółki w stopniu nieznacznym. Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi i ocenia potencjalny wpływ na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

7. POZOSTAŁE INFORMACJE

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2021 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W okresie od 01.01.2021 r. do 31 grudnia 2021 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

8. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI

OŚWIADCZENIE W SPRAWIE RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszym oświadczam, że wedle mojej najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę lub standardami uznawanymi w skali międzynarodowej, oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Zbigniew Dębicki

Prezes Zarządu Forever Entertainment S.A.

OŚWIADCZENIE W PRZEDMIOCIE WYBORU BIEGŁEGO REWIDENTA DO BADANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Niniejszym oświadczam, iż wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego przeprowadzony został zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, a także iż firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Zbigniew Dębicki

Prezes Zarządu Forever Entertainment S.A.

OŚWIADCZENIE W PRZEDMIOCIE STOSOWANIA PRZEZ SPÓŁKĘ ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

Zgodnie z oświadczeniami Zarządu Spółki z dnia 15 stycznia 2013 roku oraz z dnia 30 maja 2017 roku Emitent przestrzega zasad zawartych w Załączniku Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 października 2008 r. "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", zmienionych Uchwałą Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect".

DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT	STANOWISKO SPÓŁKI
Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.	(odnośnie przestrzegania zasady) Tak/Nie
1. <i>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 najszerzym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.</i>	Tak
<i>Uwagi Spółki: Za wyjątkiem transmitowania obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet oraz rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej.</i>	
2. <i>Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.</i>	Tak
3. <i>Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:</i> 3.1. <i>podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),</i> 3.2. <i>opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje największe przychodów,</i> 3.3. <i>opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,</i> 3.4. <i>życiorysy zawodowe członków organów spółki,</i> 3.5. <i>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,</i> 3.6. <i>dokumenty korporacyjne spółki,</i> 3.7. <i>zarys planów strategicznych spółki,</i>	Tak

DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT	STANOWISKO SPÓŁKI
Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.	(odnośnie przestrzegania zasady) Tak/Nie
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), 3.9. strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie, 3.10. dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami, 3.11. (skreślony), 3.12. opublikowane raporty bieżące i okresowe, 3.13. kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych, 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, 3.15. (skreślony), 3.16. pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania, 3.17. informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem, 3.18. informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy, 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, 3.20. informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta, 3.21. dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy, 3.22. (skreślony),	
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.	Tak
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: www.gpwinforefpa.pl . Uwagi Spółki: Spółka prowadzi politykę informacyjną za pomocą swojej strony internetowej: www.forever-entertainment.com oraz we współpracy z innymi portalami prowadzącymi relacje inwestorskie.	Nie
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.	Tak
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.	Tak
8. Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	Tak
9. Emitent przekazuje w raporcie rocznym: <ol style="list-style-type: none"> 9.1. informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej, 9.2. informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie. 	Tak

DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT	STANOWISKO SPÓŁKI
Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.	(odnośnie przestrzegania zasady) Tak/Nie
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.	Tak
11. Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	Nie
Uwagi Spółki: 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. 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.	
12. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisijną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	Tak
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.	Tak
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.	Tak
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.	Tak
15. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	Tak
16. Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> • 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, • zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, • informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, • 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. 	Nie

DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT	STANOWISKO SPÓŁKI
<p><i>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</i></p>	<p><i>(odnośnie przestrzegania zasady)</i> Tak/Nie</p>
<p><i>Uwagi Spółki: Specyfika przedmiotu działalności Spółki może skutkować dużą nierównomiernością osiągniętych 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.</i></p>	
<p><i>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.</i></p>	Tak
<p><i>17. (skreślony).</i></p>	-