



Forever Entertainment SA

**RAPORT ROCZNY
ZA ROK OBROTOWY 2022**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

21.03.2023

Pismo przewodnie Prezesa Zarządu Spółki

Szanowni Państwo,

mam zaszczyt zaprezentować po raz kolejny rekordowe wyniki Forever Entertainment S.A.

Osiągnęliśmy 74%-wy wzrost przychodów do 45 mln zł oraz 6-krotny wzrost zysku netto do niecałych 10 mln zł za 2022 rok. Wyniki te wypracowaliśmy przede wszystkim dzięki wieloletniej współpracy z firmą Nintendo Co. z Japonii, właścicielem konsol Nintendo Switch, których łączna sprzedaż już przekroczyła 120 mln sztuk. Dzisiaj Forever Entertainment ma pozycję lidera jako niezależny wydawca na Nintendo Switch w Polsce, realizując strategię przyjętą ponad 5 lat temu. FE ma także wiodącą pozycję wśród wszystkich niezależnych wydawców na świecie na Nintendo Switch.

W 2022 roku mieliśmy udane premiery dwóch tytułów gier typu remake: „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake” oraz „FRONT MISSION 1st: Remake”, które miały istotny wpływ na wzrost prezentowanych wyników. Pierwsza z nich jest oferowana na wszystkich głównych platformach w wersji elektronicznej, a druga wyłącznie na konsole Nintendo Switch. Oba tytuły zostały wydane również w wersjach fizycznych (pudełkowych), dostępnych na półkach sklepowych prawie na całym świecie, dzięki współpracy z globalnym dystrybutorem, tj. z francuską firmą Microids. Dodam, że kolekcjonerskie wydania z naszego sklepu Forever Limited również znajdują nabywców prawie na całym świecie.

Do dnia publikacji niniejszego raportu mamy ustalone daty premier „Magical Drop VI” na PC oraz konsole Nintendo Switch oraz „FRONT MISSION 2: Remake” na konsole Nintendo Switch. Tym samym wypełniamy portfolio realizacjami istotnych zapowiedzianych tytułów z naszego planu premier. Chcąc dostarczyć dużo rozrywki wszystkim oczekującym na premiery „FRONT MISSION 3: Remake”, a także drugich części remake’ów: „Panzer Dragoon” i „THE HOUSE OF THE DEAD”, informuję, że prace nad ich realizacją są na zaawansowanym etapie. Oczywiście równolegle realizujemy tytuły: „Night Slashers: Remake”, „Shadowgate 2”, czy „Fear Effect: Reinvented”, które także mają duże grono swoich fanów.

Osiągnięcie tak imponujących wyników w 2022 roku, to efekt wieloletniej pracy, rozbudowy zespołów developerskich w FE i spółkach, w których posiada zaangażowanie kapitałowe, oraz działu marketingu i działu wydawniczego. Mamy silne podstawy do dalszego wzrostu, dlatego nie zwalniamy tempa. Przygotowujemy się do realizacji kolejnych tytułów i negocjujemy pozyskanie dalszych o potencjale sprzedaży, który w naszej ocenie znacznie przekracza potencjał sprzedażowy istotnych tytułów ujawnionych do tej pory. Zgodnie z przyjętą polityką informacyjną będziemy prezentować kolejne tytuły, gdy będzie rozpoczynała się ich kampania marketingowa.

Forever Entertainment S.A. jest kompletnym, zintegrowanym i niezależnym wydawcą oraz producentem, zatrudniającym łącznie ponad 250 osób, we wszystkich spółkach, w których posiada zaangażowanie kapitałowe. Oferujemy ponad 150 tytułów gier w wydaniach elektronicznych na wszystkie najważniejsze i najnowsze platformy, a także wydania pudełkowe. Nasza silna pozycja na światowym rynku gamedev przekłada się na pozyskiwanie coraz bardziej atrakcyjnych tytułów.

W imieniu Zarządu dziękuję wszystkim pracownikom w Forever Entertainment za wkład w rozwój, wszystkim akcjonariuszom i partnerom biznesowym za zaufanie oraz inwestorom za wytrwałość. 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	4
1.1.	INFORMACJE PODSTAWOWE	4
1.1.1.	DANE JEDNOSTKI	4
1.1.2.	PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI.....	4
1.1.3.	KAPITAŁ ZAKŁADOWY	5
1.1.4.	STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU.....	6
1.1.5.	ZESTAWIENIE STANU POSIADANA AKCJI I OPCJI SPÓŁKI PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE	7
1.1.6.	ZARZĄD SPÓŁKI.....	7
1.1.7.	RADA NADZORCZA SPÓŁKI.....	8
1.1.8.	POSIADANE UDZIAŁY W INNYCH PODMIOTACH.....	8
1.1.9.	WYBRANE DANE FINANSOWE SPÓŁKI	13
1.2.	ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	14
1.2.1.	PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	14
1.2.2.	PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY	15
1.2.3.	PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY	16
1.2.4.	SKLEP FOREVER LIMITED	17
2.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W OKRESIE OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	18
3.	BADANIA I ROZWÓJ	20
4.	AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI	20
5.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI	21
6.	CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	23
7.	POZOSTAŁE INFORMACJE	28
8.	OŚWIADCZENIA ZARZĄDU SPÓŁKI.....	29

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 gadżety, w kraju i zagranicą.

Głównym przedmiotem działalności Forever Entertainment S.A. jest produkcja i wydawanie gier na różne platformy sprzętowe.

Spółka pełni funkcję twórcy poczynając od stworzenia koncepcji i scenariusza gry, a skończywszy na jej produkcji finalnej. Wykonywanie konkretnych elementów gier opracowywanych przez Spółkę w 2022 roku odbywało się w strukturach Spółki, a także było zlecane kontrahentom oraz innym niezależnym specjalistom.

Dodatkowo Spółka pozyskuje licencje 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 oferowaniu produktów na dedykowanych platformach dystrybucyjnych, gry Spółki są dostępne na rynkach większości państw świata, przy czym najwięcej odbiorców produktów Spółki jest na rynku amerykańskim, azjatyckim i europejskim.

W okresie sprawozdawczym Spółka kontynuowała współpracę z zespołami developerskimi: MegaPixel Studio S.A., Storm Trident S.A., a także UF GAMES S.A w zakresie produkcji gier na wszystkie najbardziej popularne platformy. Położono też duży nacisk na działalność wydawniczą, co spowodowało stworzenie nowej spółki Forever Seed Fund S.A. odpowiedzialnej za pozyskiwanie gier, a także za dbałość o jakość portowania i wydania gotowego produktu.

Spółka uruchomiła sklep internetowy pod marką *Forever Limited* (dostępny pod adresem www.forever-limited.com) w 2020 roku. Prowadzona jest w nim sprzedaż gier w formie fizycznej (pudełkowej) na najbardziej popularne konsole. Gry dystrybuowane poprzez Forever Limited wydawane są w wersji unlimited oraz kolekcjonerskiej: limited i exclusive.

Obecnie Spółka prowadzi pełną działalność produkcyjno-wydawniczą produkcji własnych i pozyskanych od innych studiów developerskich na podstawie umów inwestycyjnych czy wydawniczych. FE oferuje pełen wachlarz wydawniczy na wszystkie platformy do dystrybucji gier w formie elektronicznej, a także w formie fizycznej (pudełkowej) na wszystkie główne rynki świata.

1.1.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na dzień 31 grudnia 2022 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 obrotowym 2022 nie doszło do żadnych zmian w strukturze kapitału zakładowego Emitenta.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2022 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

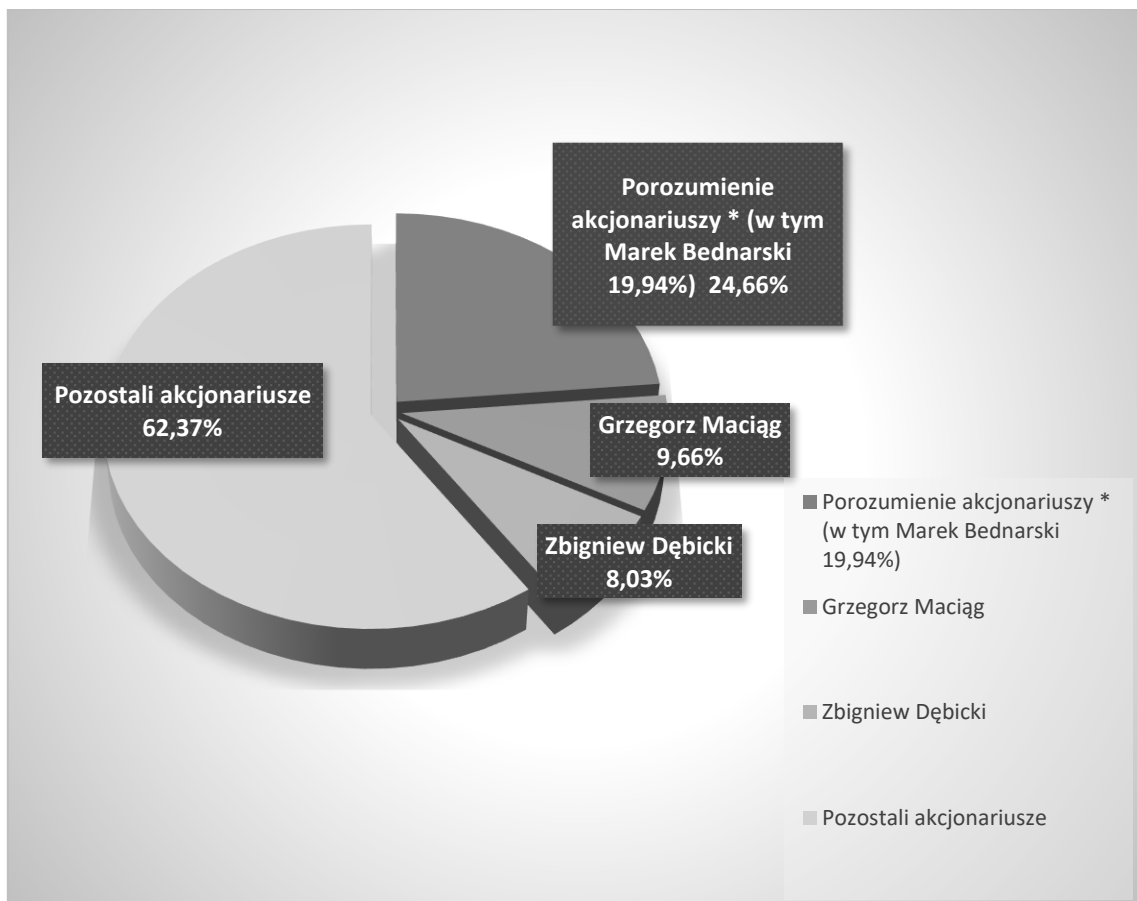
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Porozumienie akcjonariuszy*, w tym:	6 709 665	24,66%	6 709 665	24,66%
Marek Bednarski	5 426 176	19,94%	5 426 176	19,94%
Grzegorz Maciąg	2 627 000	9,66%	2 627 000	9,66%
Zbigniew Dębicki	2 184 768	8,03%	2 184 768	8,03%
Pozostali akcjonariusze	16 962 056	62,37%	16 962 056	62,37%
Suma	27 200 000	100,00%	27 200 000	100,00%

*zgodnie z RB ESPI nr 18/2022 z dnia 14 lipca 2022 r.

Źródło: Emitent

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



Źródło: Emitent

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

Stan na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień sporządzenia sprawozdania

Osoba zarządzająca	Liczba akcji	Liczba opcji
Zbigniew Dębicki	2 184 768	n/d

1.1.6. ZARZĄD SPÓŁKI

Na dzień 1 stycznia 2022 r. skład Zarządu Spółki był następujący:

- Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

Na mocy uchwały Rady Nadzorczej Spółki z dnia 25 kwietnia 2022 r. Rada Nadzorcza powołała Pana Zbigniewa Dębickiego do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki, na okres kolejnej, dwuletniej kadencji. Uchwała weszła w życie z dniem upływu dotychczasowej kadencji, tj. z dniem 30.04.2022 r.

W roku obrotowym 2022 r. w składzie Zarządu Emitenta nie zaszły żadne dodatkowe zmiany, w związku z czym na dzień 31 grudnia 2022 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 2022 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.

Z uwagi na wygaśnięcie dotychczasowych mandatów wraz z upływem terminu obowiązywania dotychczasowej kadencji, na mocy Uchwał nr 15-17 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 13 czerwca 2022 r. do składu nowej kadencji Rady Nadzorczej Emitenta powołani zostali: Pan Zbigniew Szachniewicz, Pani Kamila Dębicka oraz Pan Andrzej Kodroń.

Również w dniu 13 czerwca 2022 r. akcjonariusze Emitenta posiadający osobiste uprawnienia do powoływania po jednej osobie do składu Rady Nadzorczej Emitenta określone w § 19 ust. 3 Statutu Spółki: Pan Marek Bednarski oraz Pan Zbigniew Dębicki, złożyli oświadczenia w przedmiocie skorzystania z ww. uprawnień, wskutek czego: na mocy oświadczenia Pana Marka Bednarskiego do składu Rady Nadzorczej Emitenta powołany został Pan Mirosław Grala oraz na mocy oświadczenia Pana Zbigniewa Dębickiego do składu Rady Nadzorczej Emitenta powołana została Pani Małgorzata Grala.

Pan Zbigniew Dębicki w dniu 13 czerwca 2022 r. złożył oświadczenie w przedmiocie wyznaczenia Przewodniczącego Rady Nadzorczej Emitenta, na mocy którego funkcja ta powierzona została Panu Zbigniewowi Szachniewiczowi.

W związku z powyższym skład Rady Nadzorczej Spółki na dzień 31 grudnia 2022 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 AKCJE / UDZIAŁY W INNYCH PODMIOTACH

Forever Entertainment posiada akcje / udziały w niżej wymienionych spółkach:

I. UF GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie

W dniu 2 lipca 2018 r. 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. podjęło 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.

Forever Entertainment S.A. otrzymała 468.000 zł dywidendy z zysku netto UF Games za 2021 rok, w porównaniu do dywidendy 343.200 zł otrzymanej w roku poprzednim. Spółka otrzymała łącznie 867.459,77 zł w formie dywidend od UF Games.

Spółka UF GAMES S.A. w dniu 5 grudnia 2022 r. zadebiutowała na rynku NewConnect. Do alternatywnego systemu obrotu wprowadzonych zostało 3.450.000 akcji zwykłych na okaziciela, tj. wszystkie akcje składające się na kapitał zakładowy UF GAMES S.A. FE zachował 45,22% w kapitale zakładowym tej spółki wynosi obecnie 45,22% i tyle samo w ogólnej liczbie głosów po debiucie.

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 Grzegorzczyn 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 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. 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 tytuły są w realizacji i sukcesywnie wydawane.

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

III. TA Publishing S.A. z 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 wynosił 20 tys. EUR i dzielił 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 specjalizująca się zarówno w oferowaniu wsparcia w dystrybucji gier Indie niezależnych studiów deweloperskich z Europy Zachodniej jak i na produkcji gier (poprzez spółkę zależną High Ball) opartych o pozyskane IP (Magical Drop VI, Shadowgate 2).

TA Publishing pozyskała do wydawnictwa FE już kilkanaście gier, w tym takie tytuły jak: Rise Eterna, Rise Eterna 2, czy Goetia 2, a także uczestniczy w koprodukcji wszystkich Remaków aktualnie realizowanych przez FE i przez spółki w których FE posiada zaangażowanie.

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, celem przeprowadzenia procesu wprowadzenia akcji TAP do obrotu w ramach Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect.

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, celem przeprowadzenia procesu wprowadzenia akcji TAP do obrotu w ramach Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect.

W lutym 2023 r. nastąpiła rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego spółki - TA Publishing Société Anonyme Conseil d'Administration z siedzibą w Lannion we Francji wraz z przekształceniem jej formy prawnej z S.a.r.l. w S.A.

W dniu 17.11.2022 r. na mocy Uchwały Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy TA Publishing wraz z przekształceniem formy prawnej podwyższył kapitał zakładowy o kwotę 17.000,00 EUR do kwoty 37.000,00 EUR, poprzez emisję 340.000 nowych akcji o wartości nominalnej 0,05 EUR każda i po cenie emisyjnej 0,15 EUR każda. Emitent opłacił zakup nowych akcji TAP poprzez potrącenie części wcześniej opłaconego kapitału zwrotnego.

Emitent objął 166.600 akcji tej emisji, za kwotę 24.990,00 EUR. Po podwyższeniu kapitału zakładowego i jego rejestracji przez właściwy sąd rejestrowy Emitent posiada 362.600 akcji. Dzięki udziale w nowej emisji akcji Emitent zachował 49% głosów na walnym zgromadzeniu oraz 49% udziału w kapitale zakładowym TA Publishing.

TA Publishing przeprowadziła powyższe podwyższenie kapitału zakładowego zgodnie z prowadzonymi przygotowaniem do wprowadzenia jej akcji obrotu w ramach ASO na rynku NewConnect, co nastąpiło przy jej przekształceniu we francuski odpowiednik spółki akcyjnej.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania FE poprzez spółkę TA Publishing S.A. z siedzibą w Lannion posiada 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 S.A. Forever Entertainment S.A. posiada 49% akcji w TA Publishing S.A.

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

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

W styczniu w 2020 roku została założona Storm Trident S.A. przez Forever Entertainment S.A. i Blue Sunset Games sp. z o.o. poprzez emisję akcji serii A. Jednocześnie przeprowadzono emisję akcji serii B dla akcjonariuszy innych niż założyciele. Forever Entertainment objęła 50,00% akcji w emisji akcji serii A, a po uwzględnieniu emisji akcji serii B jego udział w kapitale zakładowym Storm Trident S.A. i w liczbie głosów wyniósł 42,50%.

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 wielu tytułów, w tym Tiny Hands Adventure, Ultimate Fishing Simulator, No Thing, Sparkle 4 Tales, Assault on Metaltron. Najbliższa istotna premiera Spółki to Magical Drop VI – kolejna część klasycznej gry logicznej – która będzie miała miejsce 25 kwietnia 2023 na platformie Nintendo Switch i PC. Kolejną niezwykle istotną produkcją Storm Trident jest gra „FRONT MISSION 2: Remake”, której premiera jest zapowiedziana na 12 czerwca 2023 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 spółka Fearful Entertainment S.A. Forever Entertainment objęła i obecnie posiada 45% akcji w kapitale zakładowym i takim sam udział w ogólnej liczbie głosów. Główną działalnością Fearful Entertainment S.A. ma być produkcja gier typu remake z gatunku horrorów, głównie na platformę Nintendo Switch. Dzięki połączeniu kompetencji Forever Entertainment S.A. (remake'i) i Bloober Team S. A. (gry typu horror) 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 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 2022.

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, PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X, Xbox One, a także tworzy własne produkcje.

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

VIII. Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Kanagawa-ken Japan

W dniu 11 maja 2022 r. Emitentem otrzymał potwierdzenie od partnera o skutecznym objęciu przez Emitenta 63.750 akcji spółki Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Kanagawa-ken Japan ("RF") za łączną kwotę 5.036.250 jenów japońskich (171.243 PLN). Ww. akcje stanowią 10% udziału w kapitale zakładowym RF.

Przedmiotem działalności Rainy Frog jest pozyskiwanie tytułów z rynku japońskiego do wydania przez FE na rynku europejskim i Ameryki Północnej. RF zajmie się również dystrybucją pudełkowych wersji gier FE na rynku japońskim.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Rainy Frog Co. Ltd., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

Oprócz wyżej wymienionych udziałów, na dzień 31.12.2022 r. Forever Entertainment S.A. posiadała 35% 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., która przygotowuje się do rozpoczęcia likwidacji. Obie spółki, China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited oraz Pastel Games Sp. z o.o. nie podlegają konsolidacji na dzień sporządzenia raportu.

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 31.12.2022 r. średni kurs wynosił 4,6899.

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.- 31.12.2022 r. wyniosła 4,6883.

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
2022	4,6899	4,6883

Źródło: NBP

Wybrane pozycje bilansu Emitenta

Wyszczególnienie	Stan na dzień 31.12.2022 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.	Stan na dzień 31.12.2022 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Kapitał własny	39 850 405	31 832 851	8 497 069	6 921 088
Należności długoterminowe	0	0	0	0
Należność krótkoterminowe	5 572 465	5 350 801	1 188 184	1 163 369
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	3 576 100	4 807 885	762 511	1 045 329
Zobowiązania długoterminowe	45 192	44 512	9 636	9 678
Zobowiązania krótkoterminowe	5 605 351	9 215 542	1 195 196	2 003 640
Suma bilansowa	48 369 764	43 964 316	10 313 602	9 558 707

Źródło: Emitent

Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	Za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przychody netto ze sprzedaży	45 095 758	25 843 510	9 618 787	5 645 769

Amortyzacja	574 088	1 172 034	122 451	256 042
Zysk/strata na sprzedaży	11 309 314	767 666	2 412 242	167 704
Zysk/strata na działalności operacyjnej	11 711 001	1 026 257	2 497 921	224 196
Zysk/strata brutto	12 113 648	2 252 002	2 583 804	491 972
Zysk/strata netto	9 695 692	1 567 474	2 068 061	342 430

Źródło: Emitent

Wybrane pozycje z rachunku przepływów pieniężnych Emitenta

Wyszczególnienie	Za okres	Za okres	Za okres	Za okres
	od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.	od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
	PLN	PLN	EUR	EUR
Przepływy pieniężne z działalności operacyjnej	681 138	1 111 150	145 285	242 742
Przepływy pieniężne z działalności inwestycyjnej	-1 068 208	-223 559	-227 845	-48 839
Przepływy pieniężne z działalności finansowej	-844 716	-57 881	-180 175	-12 645
Przepływy pieniężne netto razem	-1 231 785	829 710	-262 736	181 258

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 2022 roku przekroczyła łącznie liczbę 122 milionów sprzedanych urządzeń.

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, inwestuje, współtworzy, portuje i wydaje gry na konsole: PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox ONE, Xbox Series X, Xbox Series S oraz Nintendo Switch. W zamian otrzymuje ustalony udział w przychodach ze sprzedaży gier.

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 poprzednich generacji konsol i automatów do gier. To ważna nisza rynku gier, która cieszy się rosnącą popularnością wśród graczy na całym świecie i jak wskazują wyniki Spółki, ich sprzedaż w największym stopniu powinna determinować wzrost przychodów w 2023 roku i w latach kolejnych. W 2022 roku jako nowe wersje klasycznych tytułów wydane zostały THE HOUSE OF THE DEAD: Remake oraz FRONT MISSION 1st: Remake.

FE będzie się koncentrowała w najbliższych latach na wydaniu większej produkcji remake o coraz większym potencjale sprzedaży, wydawaniu gier portowanych lub gotowych na platformy konsolowe, oraz produkcji gier własnych.

1.2.2. PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży w okresie od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Data premiery	Zakres prac
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
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	PlayStation 4 / PlayStation 5	28.04.2022, update do PlayStation 5 20.01.2023	portowanie, wydawca
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	Xbox One	28.04.2022	portowanie, wydawca
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	PC (Steam, GOG)	28.04.2022	portowanie, wydawca
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	Google Stadia	28.04.2022	portowanie, wydawca
Goetia 2	Nintendo Switch	19.05.2022	gra własna, wydawca
Goetia 2	PC (Steam, GOG)	19.05.2022	gra własna
Hollow 2	PC (Steam)	08.07.2022	gra własna, wydawca
Timberman: The Big Adventure	Nintendo Switch	19.08.2022	portowanie, wydawca
Criminal Expert	Nintendo Switch	25.08.2022	gra własna
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	Xbox Series X Xbox Series S	23.09.2022	portowanie, wydawca
Milk inside a bag of milk inside a bag of milk and Milk outside a bag of milk outside a bag of milk	Nintendo Switch	preorder: 28.10.2022 premiera: 11.11.2022	portowanie, wydawca
FRONT MISSION 1st: Remake	Nintendo Switch	preorder: 16.11.2022 premiera: 30.11.2022	produkcja remake'u gry, wydawca
Aircraft Carrier Survival	Nintendo Switch	29.12.2022	portowanie, wydawca
Criminal Expert	PC	13.01.2023	gra własna
Blocky Farm	Nintendo Switch	16.03.2023	portowanie, wydawca
Fishing: North Atlantic	Nintendo Switch	23.03.2023	wydawca
Alekon	Nintendo Switch	06.04.2023	wydawca
Magical Drop VI	Nintendo Switch/PC	25.04.2023	produkcja kolejnej części gry, wydawca
FRONT MISSION 2: Remake	Nintendo Switch	12.06.2023	produkcja remake'u gry, wydawca

Źródło: Emitent

1.2.3. PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan premier gier na 2023 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	Nintendo Switch – mContent Update
FRONT MISSION 2: Remake	2Q23	-	-	-	-	-	-
Magical Drop VI	2Q23	-	-	2Q23	-	-	-
Aircraft Carrier Survival	-	2Q23	2Q23	-	-	-	-
Baby Storm	-	2Q23	2Q23	2Q23	-	-	-
Green Hell							2Q23
House Flipper City	3Q23	-	-	-	-	-	-
Professional Fishing	2Q23	2Q23	2Q23	-	-	-	-
Uboat	3Q23	-	-	-	-	-	-
Fishing: North Atlantic	1Q23	-	-	-	-	-	-
VIRUS: The Outbreak	-	2Q23	2Q23	-	-	-	-
Criminal Expert	-	2Q23	2Q23	-	-	-	-
Tiara Deceiving Crown	4Q23	-	-	-	-	-	-
Binarystar Infinity	-	-	2Q23	-	-	-	-
Sparkle 2: EVO	-	-	2Q23	-	-	-	-

Tytuł (pogrubiony): Duży potencjał w opinii Zarządu

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 3: Remake	b/d	-	-	-	-	-
Fear Effect: Reinvented	b/d	b/d	b/d	b/d	-	-
Magical Drop VI		b/d	b/d			
Iesabel Remake	b/d	-	-	-	-	-
Thief Simulator 2	b/d	-	-	-	-	-
Goetia 2	-	b/d	b/d	-	-	-
Virus - The Outbreak	-	-	-	-	b/d	b/d
The Mansion	b/d	-	-	-	-	-
Rise Eterna 2	b/d	-	-	-	-	-

b/d – brak daty premiery

Tytuł (pogrubiony): Duży potencjał w opinii Zarząd

Tytuły gier bez podanych dat premier i bez podanych platform:

- Panzer Dragoon II Zwei: Remake
- THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake
- Shadowgate 2
- Night Slashers: Remake.

1.2.4. SKLEP INTERNETOWY FOREVER LIMITED

Forever Limited to marka Forever Entertainment utworzona 18 grudnia 2020 r. Sklep internetowy 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 udostępnione do sprzedaży w 2022 r.

Zestaw kolekcjonerski	Platforma	Data premiery
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake - UNLIMITED	Nintendo Switch	22.03.2022
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake - LIMITED	Nintendo Switch	22.03.2022
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake - EXCLUSIVE	Nintendo Switch	22.03.2022
BABY STORM - LIMITED	Nintendo Switch	13.05.2022

FRONT MISSION 1ST: Remake - UNLIMITED	Nintendo Switch	30.11.2022
FRONT MISSION 1ST: Remake - LIMITED	Nintendo Switch	30.11.2022
FRONT MISSION 1ST: Remake - EXCLUSIVE	Nintendo Switch	30.11.2022

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 produkcyjne oraz wydawnicze
- promowanie gier wydawanych przez Forever Entertainment na konferencjach Nintendo
- działalność Forever Seed Fund S.A.
- działalność sklepu internetowego Forever Limited
- wypłata dywidendy przez UF Games S.A. z zysku netto za 2021 rok
- wzrost zatrudnienia o 18% w ciągu roku, związany z pozyskiwaniem nowych gier do produkcji
- inwestycje Forever Entertainment w spółki, w których posiada zaangażowanie w kapitale.

Zawarte umowy:

- w dniu 4 stycznia 2023 r. zawarto umowę z Microids z Francji, która dotyczy globalnego wydania pudełkowych wersji gry FRONT MISSION 1st: Remake. W ramach zawartej umowy Microids otrzymał prawa do dystrybucji pudełkowej wersji FRONT MISSION 1st: Remake na całym świecie z wyłączeniem rynku Japonii (za dystrybucję fizyczną na tym rynku odpowiada spółka Rainy Frog, w której FE posiada 10% udział) i czasowym wyłączeniem do 31.05.2023 r. Ameryki Północnej i Południowej. 7 marca 2023 r. umowa ta została rozszerzona o rynki Ameryki Północnej i Południowej.

Ponadto Spółka zawarła w 2022 łącznie 18 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.

Spółka Forever Seed Fund S.A. w 2022 roku skupiała się na poszukiwaniu deweloperów, którzy posiadają, realizują lub planują wykonanie wysokiej jakości gier. W ramach tej działalności, Forever Seed Fund S.A. uczestniczyła w kilku konferencjach i targach zarówno w Polsce, jak i za granicą. Efektem tego było m.in. pozyskanie przez Forever Seed Fund kilku gier, a także już wydanej w 2022: „Milk inside a bag of milk inside a bag of milk and Milk outside a bag of milk outside a bag of milk” do wydania przez FE na konsole Nintendo Switch.

Prezentacja gier na konferencjach Nintendo

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.

Konferencja Forever Entertainment Group

Ważnym wydarzeniem w 2022 roku była Konferencja Forever Entertainment, MegaPixel Studio, Storm Trident oraz TA Publishing, która odbyła się 28.09.2022 r. w Warszawie, w Złotych Tarasach.

W konferencji wzięli udział także Członkowie Zarządu Spółek: MegaPixel Studio S.A., Storm Trident S.A. oraz TA Publishing S.A. Zaproszeni Goście mieli okazję opowiedzieć o bieżących projektach, a także zaprezentować inwestorom oraz analitykom perspektywę wymienionych spółek.

Na Konferencji zostały omówione bieżące projekty a także został zaprezentowany pierwszy materiał filmowy z nadchodzącej produkcji: „Magical Drop VI”. Spółka oficjalnie rozpoczęła kampanię marketingową „Magical Drop VI” podczas tego wydarzenia.

Działalność Forever Limited

Forever Entertainment w 2022 roku intensywnie rozwijała 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 znajduje się 8 tytułów w różnych wersjach. FE zainwestowała 1 598 tys. zł, która to kwota odzwierciedlała wartość stanu zapasów Forever Limited na koniec 2022.

Wypłata dywidendy z zysku za 2021 rok

W dniu 13 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę dotyczącą przeznaczania części zysku za 2021 rok na wypłatę dywidendy w kwocie: 816.000 PLN, co stanowiło 3 grosze za jedną akcję. Tym samym Forever Entertainment S.A. po pierwszy raz w historii wypłaciła dywidendę akcjonariuszom.

Ulga B+R

Ulga B+R pozwala na odliczanie od podstawy obliczenia podatku CIT kosztów uzyskania przychodów poniesionych na działalność B+R, czyli tzw. kosztów kwalifikowanych.

Emitent planuje wnioskować o ulgę B+R za 2022 rok i skorzystać z dodatkowego odliczenia 243 tys. złotych w ramach tej ulgi. Ponadto w księgach zostały ujęte koszty B+R za lata 2019-2021. Spółka rozkierowując te koszty zamierza dodatkowo odliczyć od podatku za 2022 rok kwotę 243 tys. zł (łącznie 486 tys. zł)

Od stycznia 2023 roku FE rozlicza jednorazowo koszty B+R w RZiS dla danego tytułu w miesiącu jego premiery.

Wzrost zatrudnienia o 18% w ciągu roku, związany z pozyskiwaniem nowych gier do produkcji

Rok 2022 był Forever Entertainment czasem wzmożonych inwestycji w gry o budżetach produkcyjnych większych od realizowanych w poprzednich latach. W ramach tych inwestycji Spółka zwiększyła zatrudnienie o 18,2% w ubiegłym roku obrotowym. Wzrost zatrudnienia w Spółce oraz wynagrodzeń, wpłynęły na wzrost kosztów wynagrodzeń wraz z narzutami do 6 877 tys. zł, tj. o 23,0 % za 2022 rok w porównaniu do poprzedniego roku.

Rozwiązanie umowy na dofinansowanie Go To Brand

W dniu 28 lutego 2023 r. za porozumieniem stron doszło do rozwiązania umowy dotyczącej dofinansowania projektu Spółki zawartej pomiędzy Emitentem a PARP.

Spółka nie otrzymała od PARP żadnych środków pieniężnych z tytułu dofinansowania projektu, w związku z czym rozwiązanie umowy nie odniosło konsekwencji w postaci konieczności zwrotu jakichkolwiek kwot. Wartość przewidywanego dofinansowania określona była na kwotę 283.275 zł.

Porozumienie w sprawie rozwiązania umowy o dofinansowanie zawarte zostało z uwagi na zidentyfikowanie przez Zarząd Spółki obiektywnej niemożliwości realizacji głównego celu projektu, tj. promocji Emitenta i jego produktów na rynkach międzynarodowych podczas konferencji i targów branży IT/ICT _ (w dużej mierze organizatorzy targów odwoływali wydarzenia) z uwagi na panującą pandemię COVID-19. Bezpośrednim tego powodem jest fakt, iż na pierwotnie przewidywany okres realizacji projektu nałożyły się obostrzenia mające na celu przeciwdziałania rozwojowi pandemii COVID-19, przez co uczestnictwo w jakichkolwiek targach było niemożliwe.

3. BADANIA I ROZWÓJ

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.

Pod koniec 2022 r. w ramach działań B+R uzupełniano narzędzia do automatyzowania procesów portowania o nowe funkcjonalności konsoli PlayStation 5 i obsługę nowych peryferiów.

4. AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. prezentuje duży wzrost przychodów za 2022 roku, co osiągnęła dzięki sukcesom produkcyjnym, sprzedażowym i wydawniczym, głównie kultowych gier typu remake: „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake” oraz „FRONT MISSION 1st: Remake”. Poza tymi tytułami, wydała jeszcze 8 innych na różne platformy. Emitent pozyskuje nowe IP do produkcji, w tym do portowania oraz IP gier gotowych w ramach prowadzonej działalności wydawniczej.

Spółka oferuje ponad 150 tytułów, w tym: (1) 111 tytułów na konsolę Nintendo Switch, (2) 69 na PC, (3) 21 tytułów na konsolę PlayStation 4, (4) 19 tytułów na konsolę Xbox One, (6) 1 tytuł na konsolę Xbox Series S/X oraz (6) 1 tytuł na platformę PlayStation 5. Ponadto Spółka udostępnia grę Panzer Dragoon: Remake na konsoli streamingowej Amazon Luna. Poza wymienionymi platformami konsolowymi i PC, Spółka oferuje gry na kilku innych mniejszych platformach.

Forever Entertainment rozpoczęła w 2020 roku rozwój sklepu internetowego pod marką Forever Limited (link: www.forever-limited.com), poprzez który oferuje gry w 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.

FE od kilku lat koncentruje się na produkcjach bardziej wymagających, o większych budżetach, ale jednocześnie o większym potencjale sprzedaży niż dotychczas oferowane tytuły (ze szczególnym uwzględnieniem gier typu remake.) Emitent zapowiedział szereg premier na najbliższe kwartały, w tym tytuły istotnych gier: „FRONT MISSION 2: Remake” i „Magical Drop VI”, które będą wydane w 2 kwartale 2023 roku.

Poza działalnością produkcyjno-wydawniczą, FE aktywnie inwestuje w rozwój spółek w których posiada zaangażowanie.

W 2022 roku Spółka powiększyła inwestycje kapitałowe o Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Kanagawa-ken, Japonia, w której posiada 10% udział. Spółka także wzięła udział w podwyższeniu kapitału zakładowego TA Publishing z siedzibą w Lannion we Francji.

Ponadto dwie spółki w których Emitent ma akcje Storm Trident S.A. z siedzibą w Gdańsku oraz TA Publishing z siedzibą w Lannion we Francji zawarły umowę na sporządzenie Dokumentu Informacyjnego z Domem Maklerskim Q Securities S.A. z siedzibą w Warszawie. Zawarcie tych umów związane jest z zamiarem ubiegania się o wprowadzenie akcji tych spółek do obrotu w ramach Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect.

Należy dodać, że akcje UF GAMES S.A., w której FE posiada 45,2% udział, zostały wprowadzone do obrotu na rynek NewConnect w dniu 5 grudnia 2022 roku.

W 2022 roku Forever Entertainment S.A. kładła nacisk na wzrost jakości wydawanych gier głównie na konsolę Nintendo Switch, ale także poprzez działania marketingowe zwiększała sprzedaż na innych platformach do dystrybucji gier w wersji elektronicznej na nowych rynkach.

W roku 2023 Spółka kontynuuje rozwój działalności wydawniczej i pozyskuje coraz bardziej atrakcyjne tytuły gier do produkcji lub do wydawania w kolejnych latach, dzięki współpracy z właścicielami kultowych IP z całego świata. Oczekiwane sukcesy premier tytułów, zaplanowanych na rok 2023 i na lata kolejne, powinny przełożyć się na dalszą poprawę wyników Spółki. Bliska współpraca ze światowymi potentatami branży gamingu umacnia także pozycję Spółki jako producenta oraz niezależnego wydawcy.

5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. osiągnęła w 2022 roku najwyższe w dotychczasowej historii Spółki wyniki finansowe.

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi wypracowana przez Emitenta wyniosła 45.096 tys. zł i była wyższa o 74,5% lub o 19.252 tys. zł w porównaniu do wartości przedstawionych za 2021 rok. Przychody ze sprzedaży produktów wzrosły o 74,1% r/r lub o 17.066 tys. zł do 40.108 tys zł na koniec 2022 roku. Największy wpływ na wzrost wartości przychodów w 2022 roku miały premiery gier: „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake” oraz „FRONT MISSION 1st: Remake”.

Na dzień 31.12.2022 r. wartość pozycji zmiana stanu produktów w RZiS Spółki wynosiła 4.988 tys. zł i była wyższa o 79,0% (2.186 tys. zł) w porównaniu do jej wartości za 2021 rok. Wzrost zmiany stanu produktów do rekordowej wartości na koniec 2022 roku odzwierciedla rosnący poziom inwestycji w produkcje kontynuowane i nowe. Emitent realizuje tytuły zgodnie planem produkcyjnym, w tym także tytuły jeszcze niezapowiedziane. Wszystkie produkcje, w tym przede wszystkim z segmentu gier remake, mają istotnie większe budżety produkcyjne, a także większe potencjały sprzedażowe.

Na dzień bilansowy koszty działalności operacyjnej Spółki wyniosły 33.786 tys. zł. i wzrosły o 34,7% r/r (8.711 tys. zł) w porównaniu do roku poprzedniego. Wzrost kosztów operacyjnych Spółki związany był głównie ze wzrostem kosztów usług obcych o 41,9% r/r (7.560 tys. zł) do kwoty 25.587 tys. zł na koniec 2022 roku. Koszty usług obcych, które w większości obejmowały rozliczenia z właścicielami IP oraz ze studiami developerskimi, miały ponad 75% udział w strukturze kosztów działalności operacyjnej za 2022 rok. Na wzrost kosztów operacyjnych Spółki w omawianym roku istotny wpływ miał również wzrost kosztów wynagrodzeń wraz z narzutami o 23,0 % (1.286 tys. zł) do 6.877 tys. zł za 2022 rok. Był to skutek przede wszystkim wzrostu

zatrudnienia. Koszty wynagrodzeń wraz z narzutami miały ponad 20% udział w strukturze kosztów działalności operacyjnej za 2022 rok.

Forever Entertainment S.A. osiągnęła zysk operacyjny za 2022 rok w wysokości 11.711 tys. zł, tj. ponad 11-krotnie wyższy w porównaniu do zysku z działalności operacyjnej wykazanego w poprzednim roku obrotowym. Zysk EBITDA za 2022 rok wyniósł 12.285 tys. zł i był 5,6-krotnie wyższy od zysku EBITDA za 2021 rok. Zysk netto Spółki za 2022 rok wyniósł 9.696 tys. zł wobec był wyższy ponad 6-krotnie w porównaniu do zysku za poprzedni rok obrotowy. Wraz ze wzrostami zysków Forever Entertainment S.A., nastąpił wzrost rentowności Spółki: EBITDA do 27,2% na dzień 31.12.2022 roku w porównaniu do 8,5% z roku poprzedniego, a także odpowiednio rentowności operacyjnej do 26,0% z 4,0% oraz rentowności netto do 21,5% z 6,1%.

Suma bilansowa Spółki wzrosła do 48.370 tys. zł na koniec 2022 roku, tj. o 4.405 tys. zł (+10,0% r/r) w porównaniu do sumy bilansowej z końca 2021 roku. Po stronie aktywów dominują aktywa trwałe o wartości 29.450 tys. zł z 61% udziałem w sumie bilansowej. Na wzrost aktywów trwałych największy wpływ miał wzrost Długoterminowych rozliczeń międzyokresowych o 4.459 tys. zł (+16,3%). Po stronie pasywów kapitały własne wyniosły 48.370 tys. zł (wzrost o 8.018 tys. zł, +25,2%) i miały 82% udział w sumie bilansowej na koniec 2022 roku.

Zarząd Spółki oczekuje, że utrzymujący się wysoki i rosnący poziom nakładów z 2022 roku na przygotowanie istotnych tytułów, które będą miały premiery w 2023 i 2024 roku, przełoży się na dalszy wzrost przychodów ze sprzedaży, a także wzrost zysków operacyjnych i wpływów pieniężnych do Spółki. Emitent zapowiedział premiery w 2023 roku dwóch istotnych tytułów gier: „Magical Drop VI” na PC oraz konsole Nintendo Switch oraz „FRONT MISSION 2: Remake” na konsole Nintendo Switch.

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 31.12.2022 r.	Stan na dzień 31.12.2021 r.
Aktywa trwałe	10 287,94	6 547,00
Aktywa obrotowe	23 403,11	32 430,14
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	22 862,11	28 589,24
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Kapitał własny	24 233,64	28 595,82
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	9 457,41	10 381,32
Suma bilansowa	33 691,05	38 977,14

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

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.	Za okres od 01.01.2021 r. do 31.12.2021 r.
Przychody netto ze sprzedaży	132 460,80	0,00
Koszty działalności operacyjnej	136 959,89	77 944,95
Zysk/strata na sprzedaży	-4 499,09	-77 944,95
Zysk/strata na działalności operacyjnej	-5 595,35	-77 943,28
Zysk/strata brutto	-4 676,18	-77 951,18
Zysk/strata netto	-4 362,18	-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 Dokumencie 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 osiąganym przychodów, w tym zwiększenie nacisku na działalność wydawniczą oraz dywersyfikacji 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 pełnił 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 nienależyтым 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 zaciekać 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 odmienną 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 2022 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 r. 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 38 pracowników oraz doraźnie 34 pracowników na umowę o dzieło/zlecenie i inne umowy cywilnoprawne oraz B2B. Zatrudnienie zwiększyło się w związku ogólnym rozwojem firmy.

Kluczową rolę w działalności Emitenta pełnią obecnie: Prezes Pan Zbigniew Dębicki, który jest także jednym z największych akcjonariuszy w Spółce oraz Główny Programista, który koordynuje i nadzoruje realizowane projekty. Bieżąca działalność Emitenta oraz kierunki jego dalszego rozwoju opierają się w związku 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, Pan Grzegorz Maciąg oraz Pan Zbigniew Dębicki posiadają obecnie odpowiednio 19,94%, 9,66% oraz 8,03% 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: Pan Zbigniew Dębicki i Pan Marek Bednarski (możliwość powoływania i odwoływania po jednym Członku Rady). Dodatkowo, Przewodniczącemu Rady Nadzorczej wyznacza Pan 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, Pan 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 oraz produkcją gier typu remake. Portowanie gier i produkcję gier remake zleca także podmiotom zewnętrznym, w których posiada zaangażowanie kapitałowe, 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 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 2022 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 01.01.2022 r. do 31.12.2022 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. 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.	Tak
Uwagi Spółki: 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.	Tak
3. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej: <ol style="list-style-type: none"> 3.1. podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa), 3.2. opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje największe przychody, 3.3. opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku, 3.4. życiorysy zawodowe członków organów spółki, 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, 3.6. dokumenty korporacyjne spółki, 3.7. zarys planów strategicznych spółki, 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), 	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
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.gpwinfstrefa.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: 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
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. 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.	Nie
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.	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	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
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.	
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
<p>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.</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.	Tak
17. (skreślony).	-