



# Forever Entertainment SA

## IPOPEMA GAME DAYS CONFERENCE

Warszawa, 13 stycznia 2023

# HIGHLIGHTS



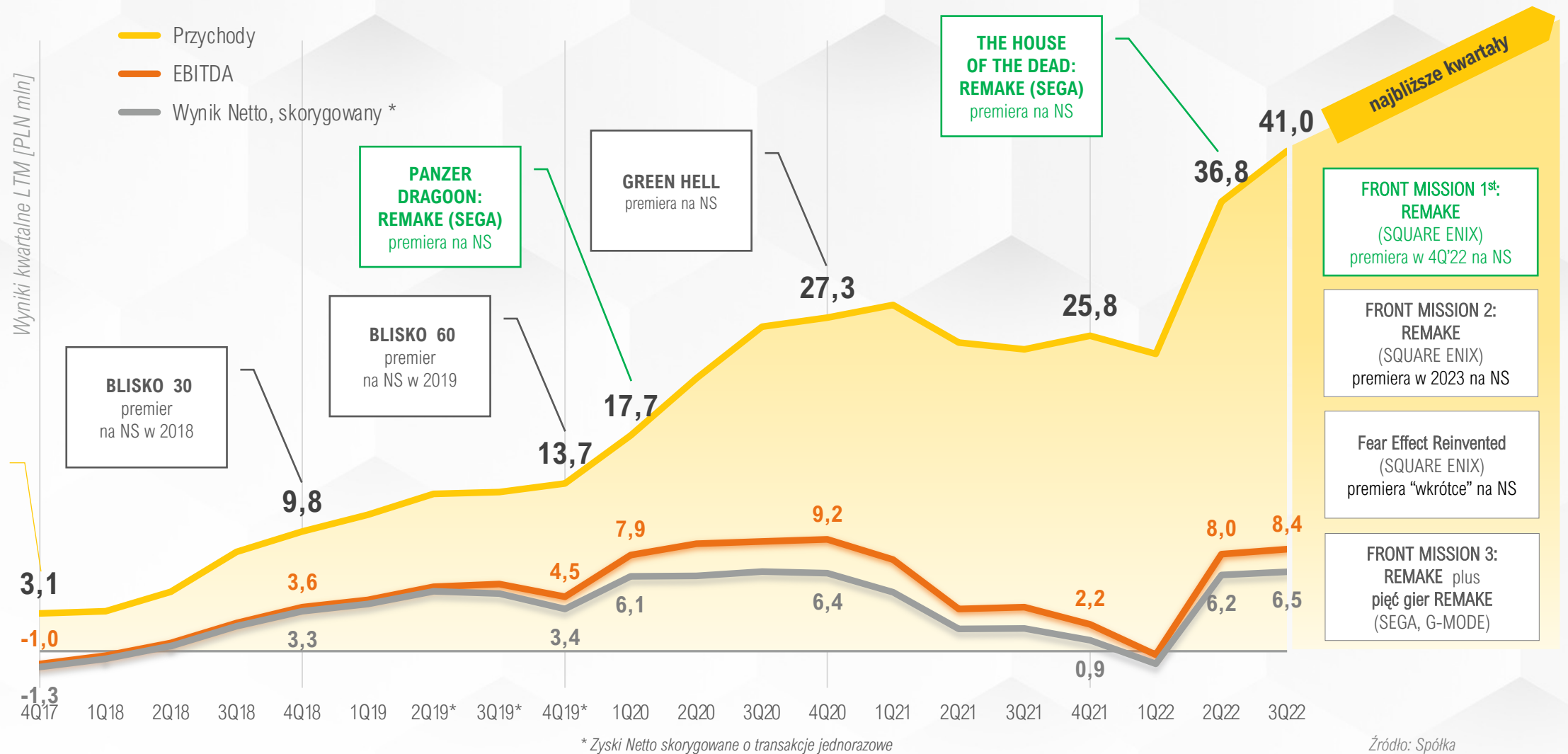
**WIODĄCA POZYCJA NA NINTENDO SWITCH**

**41M ZŁ PRZYCHODÓW +68% CAGR<sub>5</sub> LAT**

**PONAD 200 OSÓB ZATRUDNIONYCH  
W FE GROUP**

**FRONT MISSION REMAKE  
TRYLOGIA OD SQUARE ENIX**

**REPOZYCJONOWANIE MARKI FE**



# NINTENDO SWITCH

# WKRÓTCE NUMER 3

[mln sztuk]

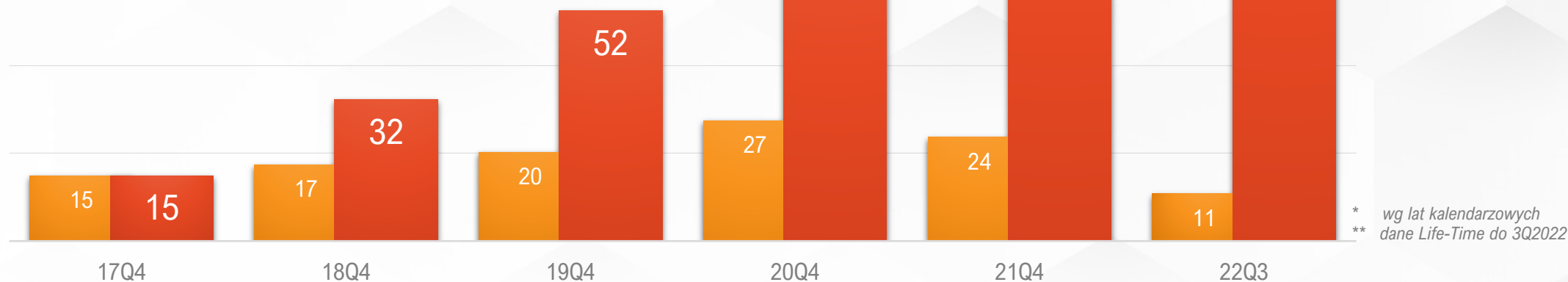
159 PlayStation 2  
154 Nintendo DS

117 PlayStation 4

114

## SPRZEDAŻ KONSOL NINTENDO SWITCH

- rocznie (YTD) \*
- narastająco \*\*



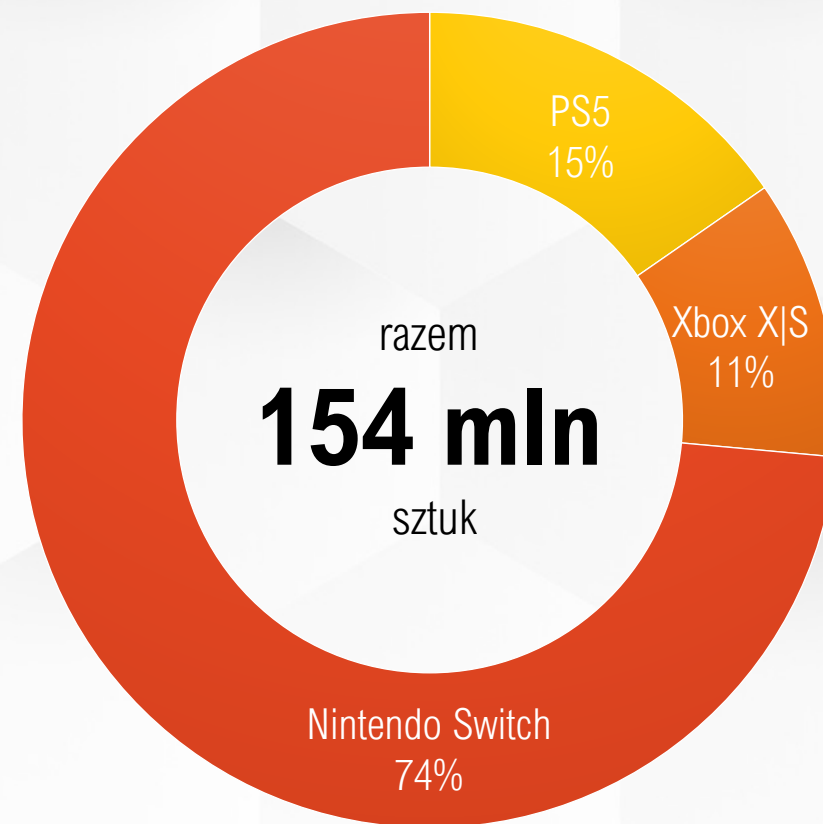
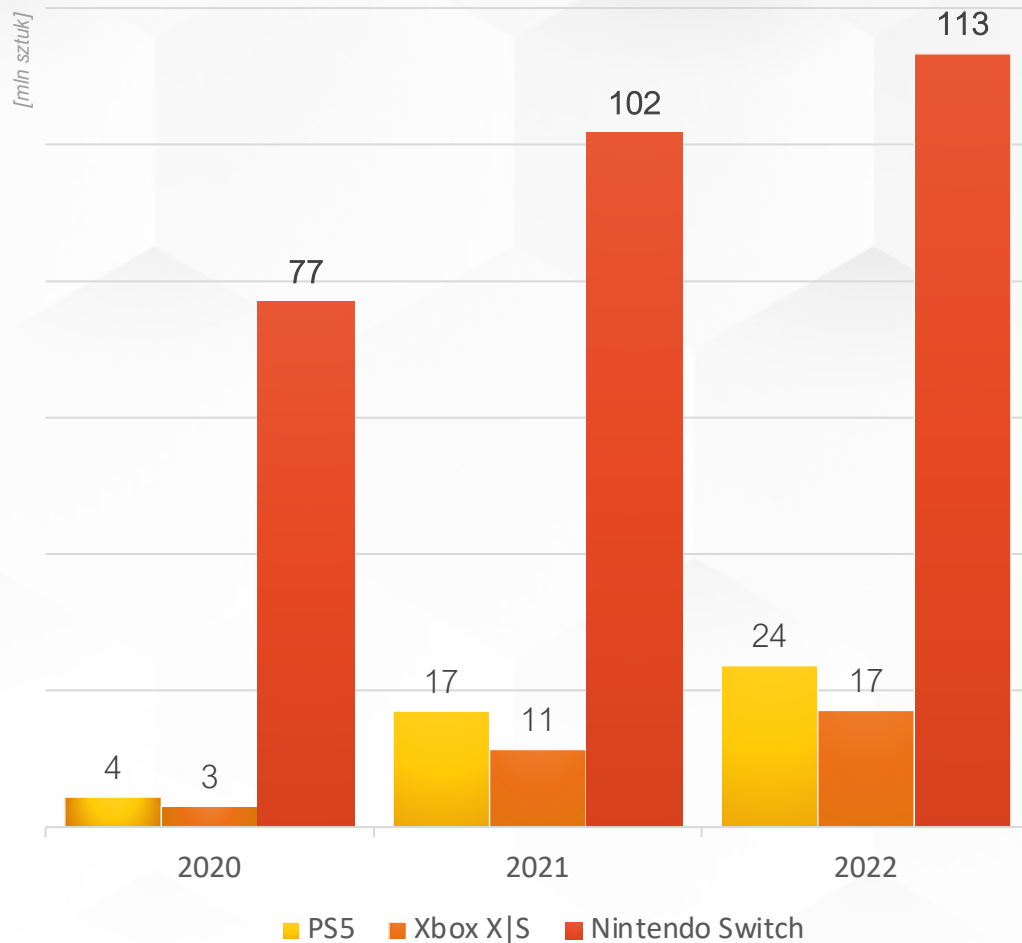
\* wg lat kalendarzowych  
\*\* dane Life-Time do 3Q2022

Źródła: [www.nintendo.co.jp](http://www.nintendo.co.jp), [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com), obliczenia własne

# NINTENDO SWITCH

# ORAZ NEXT GENS

SPRZEDAŻ KONSOL NS VS. KONSOL NEXT GENS



Źródła: [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com), obliczenia własne

# NINTENDO SWITCH

# VS. PC

PLATFORMA	NINTENDO SWITCH *	STEAM (VALVE)	EPIC GAMES
Liczba konsol / kont zarejestrowanych	111,1 mln	667,7 mln (2020)	>180 mln
Liczba użytkowników aktywnych miesięcznie	26 mln (2020) **	120 mln (2020) 132 mln (2021)	56 mln (2020) 58 mln (2022)
Liczba użytkowników aktywnych dziennie	n/a	63 mln (2020) 69 mln (2021)	31 mln (2020)
Liczba gier w ofercie	2.930 tytułów	> 30.000 tytułów	471 tytułów
Przychody ze sprzedaży gier	7.300 mln USD	7.500 - 8.000 mln USD ***	700 mln USD

\* obliczenia własne uwzględniające rok obrotowy Nintendo Co., Ltd za okres od 2020.Q2 do 2021.Q1, Przychody z sprzedaży (software, hardware i pozostałe) wyniosły 15.990 mln USD

\*\* dotyczy Nintendo Switch Online

\*\*\* szacunek własny; 4.300 mln USD za 2017






Źródła: [www.nintendo.co.jp](http://www.nintendo.co.jp),

<https://store.steampowered.com/>

<https://segmentnext.com/epic-games-store-vs-steam/>

<https://stealthoptional.com/how-to/steam-epic-games-users-revenue-market-update-2021/>

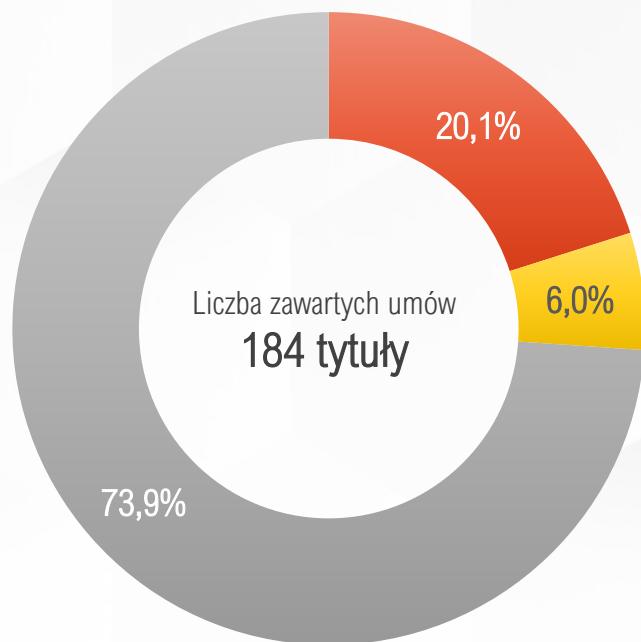
obliczenia własne

PAKAZ	DATA	TYTUŁ	PREZENTACJA
	26.03.2020	Panzer Dragoon: Remake	sprzedaż „shadow drop”
	14.04.2021	THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	<i>trailer</i>
	15.12.2021	Baby Storm	<i>trailer</i>
	09.02.2022	FRONT MISSION 1st: Remake FRONT MISSION 2: Remake	<i>trailer</i> zapowiedź produkcji
	13.09.2022	FRONT MISSION 1st: Remake FRONT MISSION 2: Remake FRONT MISSION 3: Remake	<i>gameplay</i> zapowiedź premiery 11.2022 zapowiedź premiery 2023 zapowiedź produkcji

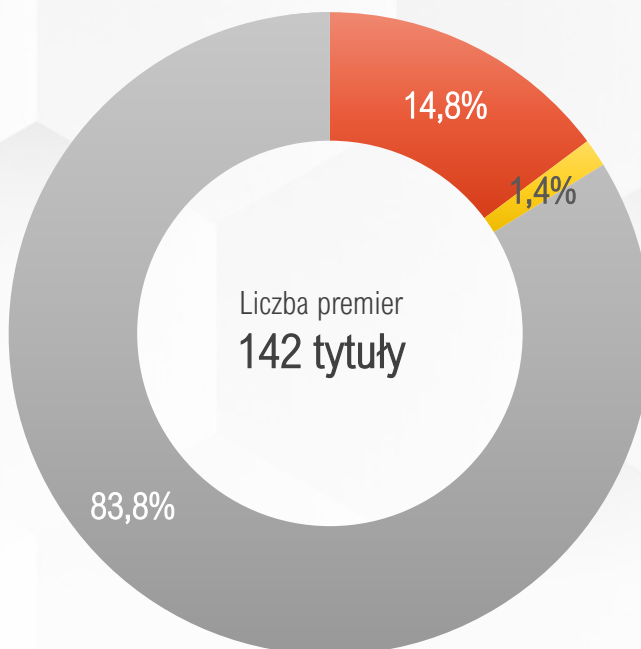
**FE LIDEREM Z POLSKI NA NAJWAŻNIEJSZYCH POKAZACH NINTENDO**

Źródło: Spółka

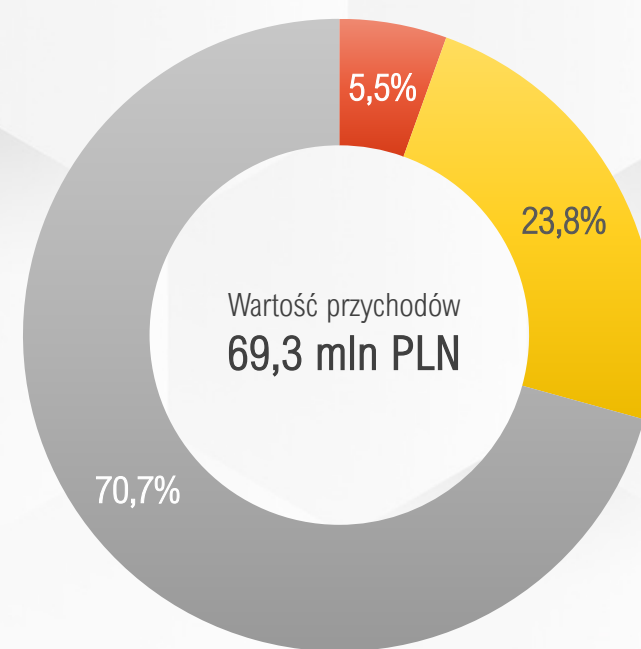
ZAWARTE UMOWY NA 06.2022



GRY W SPRZEDAŻY NA 06.2022



PRZYCHODY 2020-2022.06



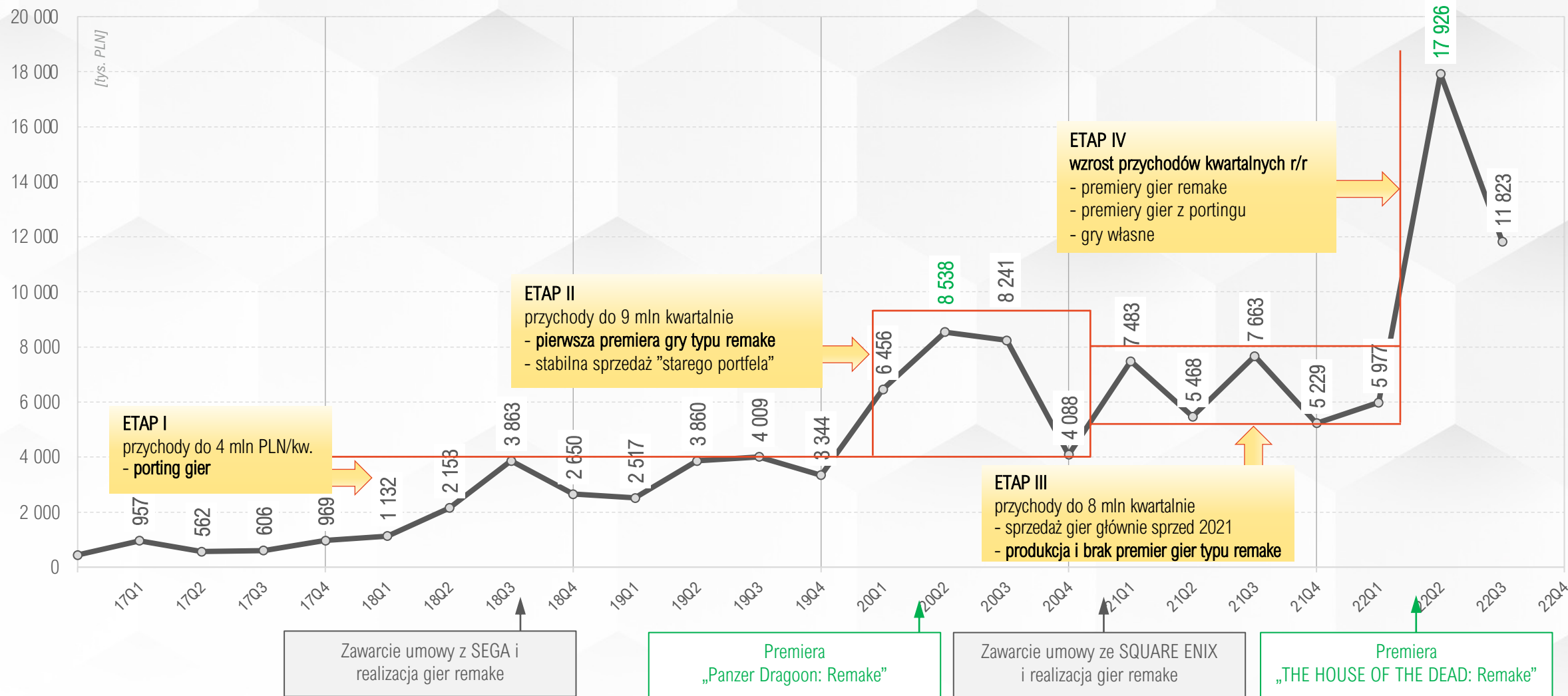
Gry własne & Koprodukcje

Remake

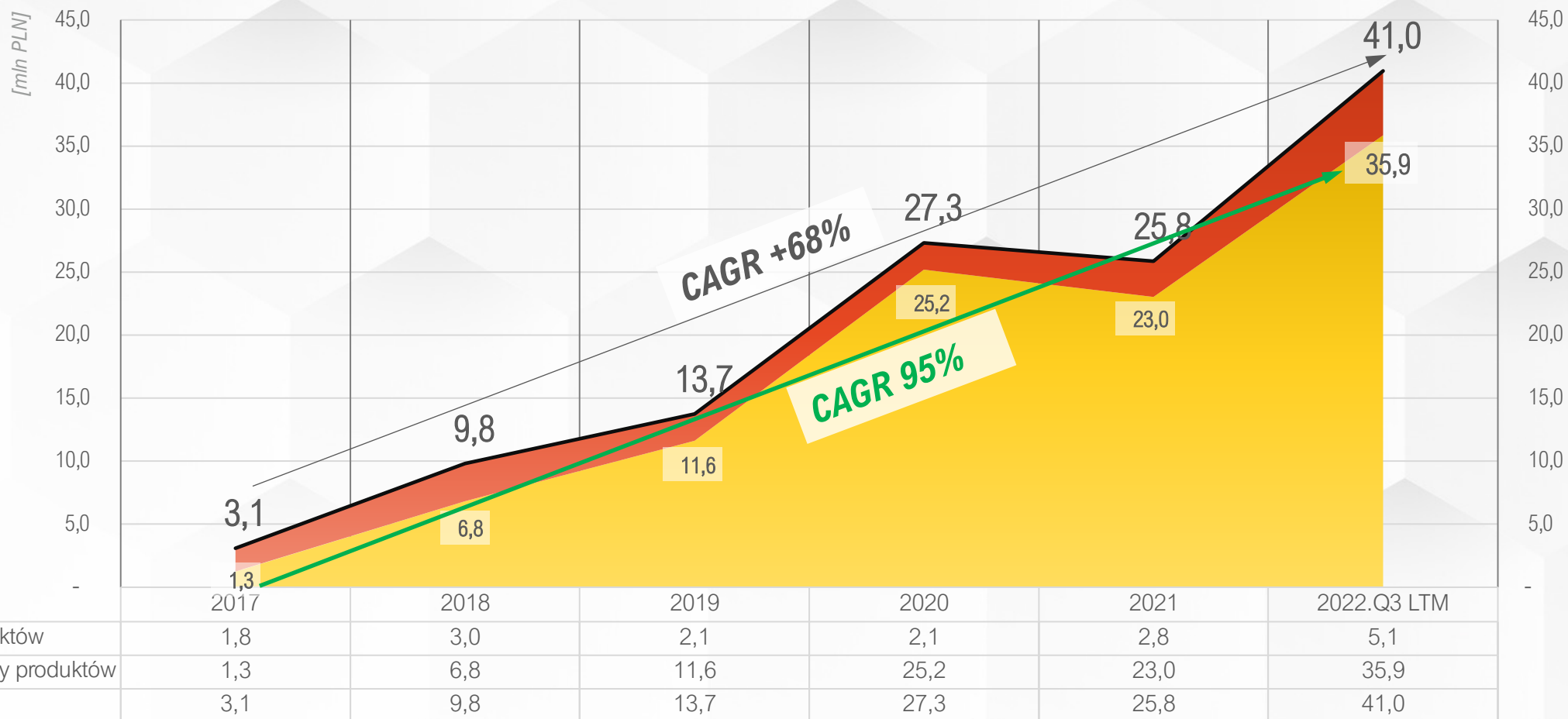
Porting & Publishing

Źródło: Spółka



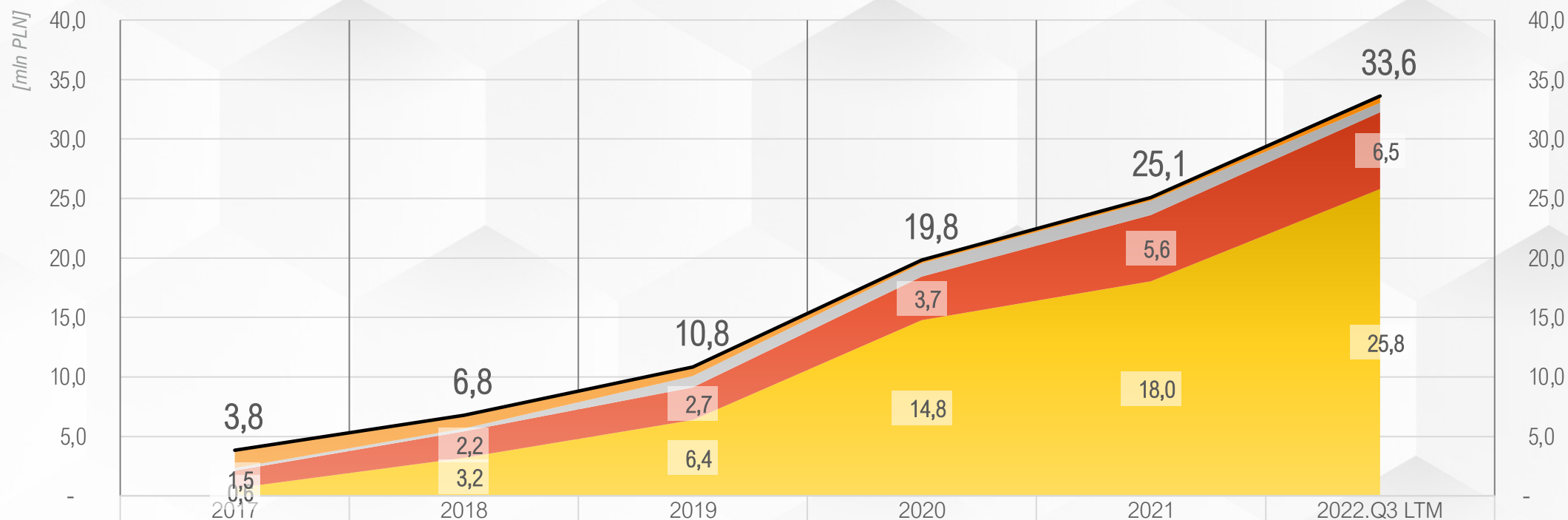


Źródło: Spółka



\* za 2022 rok, to przychody FESA za 4-y kwartały krocząco (LTM) na koniec 2022Q3

Źródło: Spółka

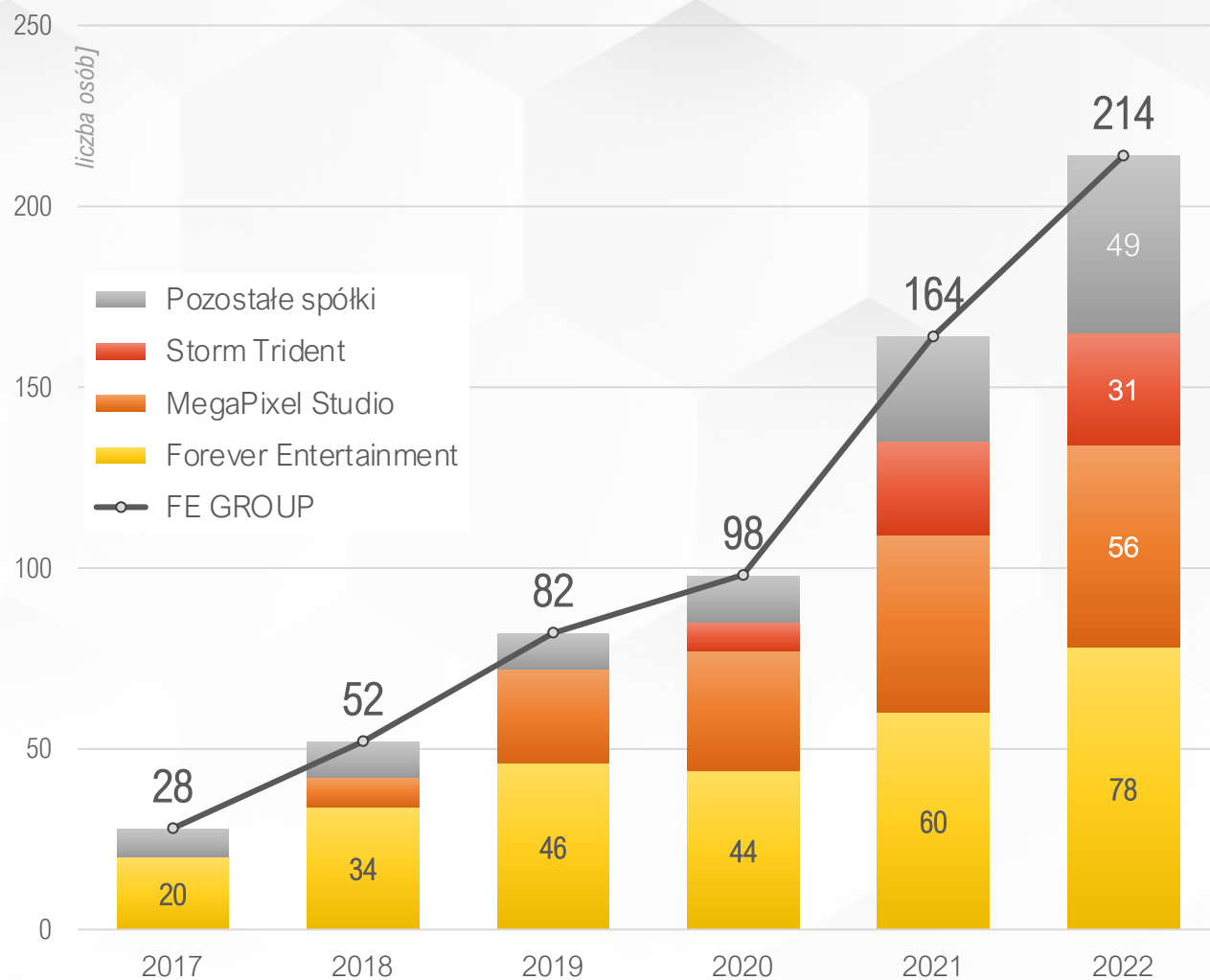


	2017	2018	2019	2020	2021	2022.Q3 LTM
<span style="color: orange;">■</span> Pozostałe	1,5	1,1	0,7	0,3	0,3	0,6
<span style="color: gray;">■</span> Amortyzacja	0,2	0,2	1,0	1,1	1,2	0,8
<span style="color: red;">■</span> Wynagrodzenia i narzuty	1,5	2,2	2,7	3,7	5,6	6,5
<span style="color: yellow;">■</span> Usługi obce	0,6	3,2	6,4	14,8	18,0	25,8
<span style="color: black;">—</span> Koszty operacyjne	3,8	6,8	10,8	19,8	25,1	33,6

\* za 2022 rok, to koszty FESA za 4-y kwartały krocząco (LTM) na koniec 2022Q3

Źródło: Spółka

# FE GROUP



# ZATRUDNIENIE\*

## STRUKTURA ZATRUDNIENIA W FE GROUP



\* dane nie uwzględniają władz spółek (Zarządy i RN)

Źródło: Spółka

# FE GROUP

# ZESPOŁY DEV W POLSCE



**GDYNIA**



**GDAŃSK**



**WARSZAWA**



**MEGAPIXEL**

**WROCLAW**

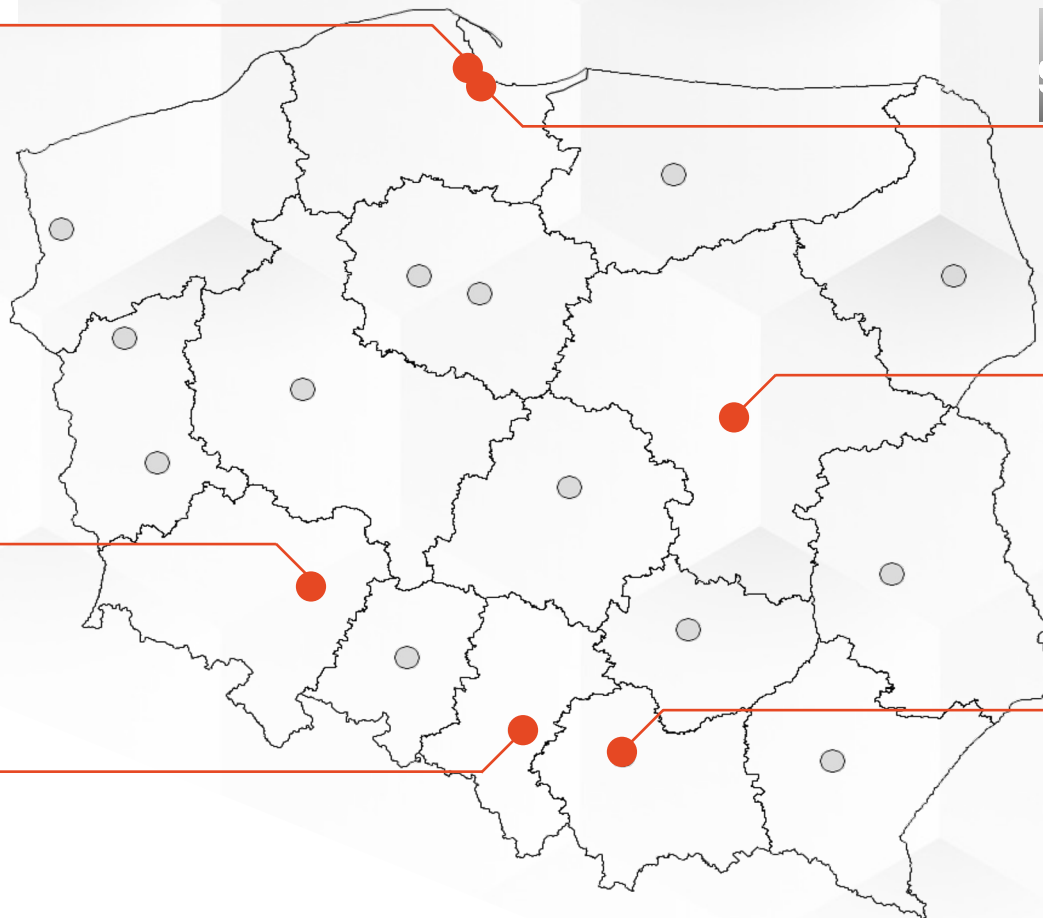


**Mechano Games SA**

**KATOWICE**



**KRAKÓW**  
*plan 2023*



Źródło: Spółka

# FE GROUP

# TRYLOGIA FRONT MISSION

**FRONT MISSION 1st**  
REMAKE

Forever  
Entertainment  
2022 Q4

**FRONT MISSION 2**  
REMAKE

Storm  
Trident  
2023

**front mission 3**  
REMAKE

MegaPixel  
Studio  
TBA

WSPÓŁPRACA WEWNĄTRZ FE GROUP

## KORZYŚCI DLA FESA

- wzrost liczby fanów Trylogii
- kolejny tytuł Trylogii zwiększa sprzedaż poprzedniego/-nich z serii
- Trylogia ma dłuższy okres zainteresowania i promowania w mediach niż jeden tytuł
- 23 godziny - długi czas grania jednego tytułu FM
- 35,00 € - cena sprzedaży FM1st:R, najwyższa wśród gier FE na NS

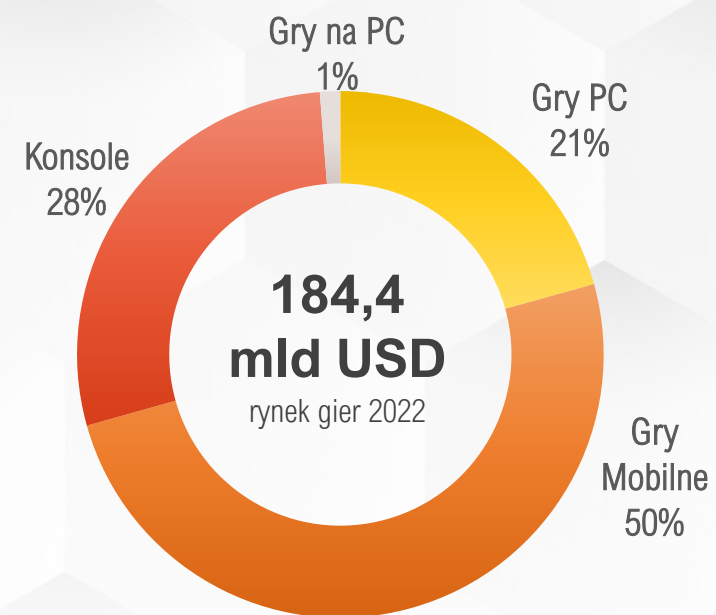
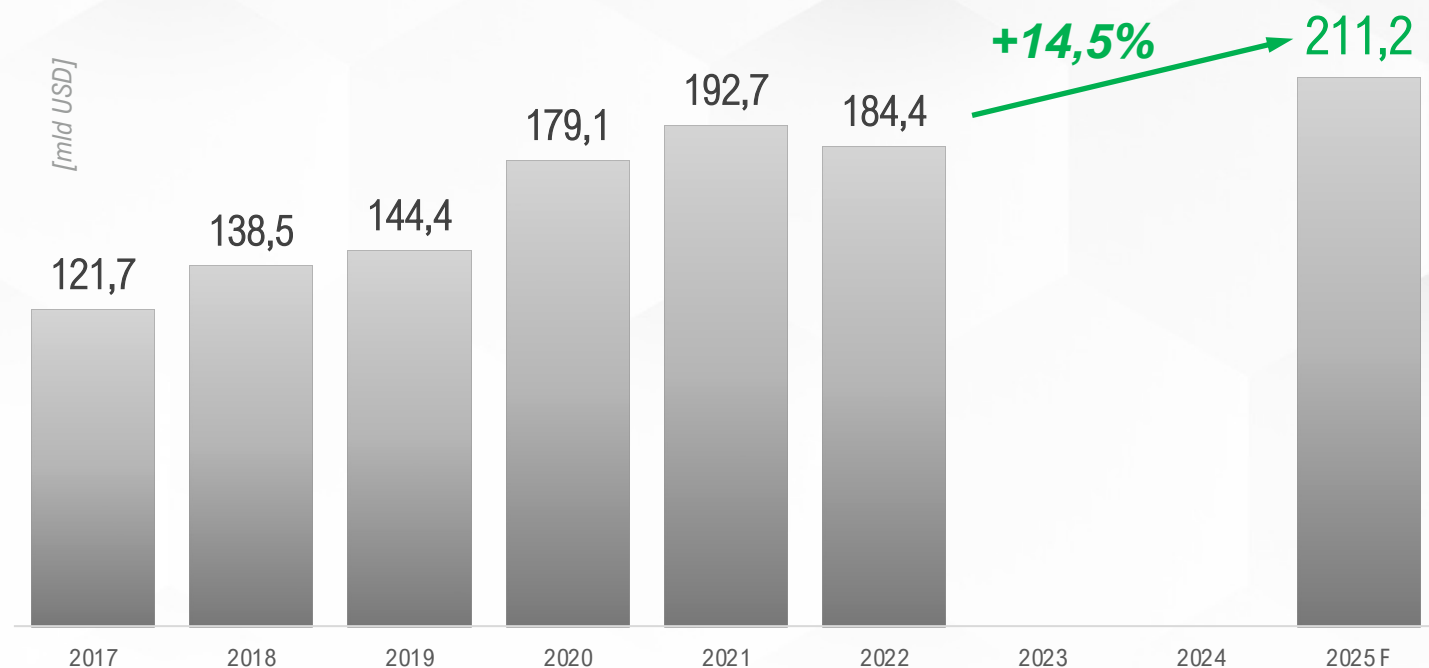
TYTUŁ	PREMIERA	FOREVER ENTERTAINMENT*	MEGAPIXEL STUDIO	STORM TRIDENT	TA PUBLISHING
Panzer Dragoon: Remake	2020.03		developer		
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	2022.04		developer		
FRONT MISSION 1st: Remake	2022.11	developer			
FRONT MISSION 2: Remake	2023			developer	
Fear Effect Reinvented	soon		developer		
Panzer Dragoon II ZWEI: Remake	TBA		developer		
THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake	TBA		developer		
Shadowgate 2	TBA				developer
Magical Drop VI	TBA			developer	
Night Slashers: Remake	TBA			developer	
FRONT MISSION 3: Remake	TBA		developer		

\* Forever Entertainment S.A. jest wydawcą wszystkich tytułów

Źródło: Spółka

„Jak widać na poniższym wykresie, **spodziewamy się znacznego wzrostu liczby konsol w 2025 roku**, wyznaczając piąty rok obecnej generacji konsol i **zakładając, że Nintendo wyda następcę swojej konsoli Switch**. Sukces modelu Switch OLED i nieustająca popularność starszego oprogramowania Switch podkreślają zapotrzebowanie konsumentów na więcej IP (tytułów gier) i sprzętu Nintendo.”

- Newzoo „Global Games Market Report 2022”



Źródło: Newzoo, obliczenia własne



# ***DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ***

**ZBIGNIEW DĘBICKI**

PREZES ZARZĄDU - FOREVER ENTERTAINMENT S.A.

**PIOTR WOŹNIAK**

CFO - FOREVER ENTERTAINMENT S.A.

KONTAKT IR:

**JOANNA PRUŚ**

- JOANNA.PRUS@FOREVER-ENTERTAINMENT.COM

**PIOTR WOŹNIAK**

- PWOZNIAK@ZENIT.COM.PL

# ZASTRZEŻENIE

Niniejsze opracowanie zostało przygotowane przez **Forever Entertainment S.A.** („Spółka”, „FESA”) i zostało sporządzone wyłącznie w celach informacyjnych i nie ma na celu nakłaniania do nabycia lub zbycia jakichkolwiek instrumentów finansowych. Opracowanie nie zawiera kompletnej ani całościowej analizy finansowej **Spółki**, jak również nie przedstawia jej pozycji i perspektyw w kompletny, ani w całościowy sposób. Zostały w nim wykorzystane źródła informacji, które **Spółka** uznaje za wiarygodne i dokładne, jednak nie ma gwarancji, że są one wyczerpujące i w pełni odzwierciedlają stan faktyczny.

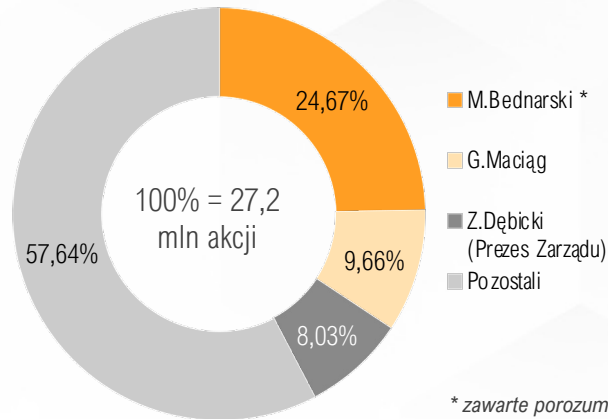
Opracowanie może zawierać stwierdzenia dotyczące przyszłości, jednak nie mogą być one odbierane jako prognozy, a zwłaszcza dotyczące przyszłych wyników **Spółki**. Opracowanie może zawierać stwierdzenia dotyczące przyszłości, które stanowią ryzyko inwestycyjne lub źródło niepewności i mogą istotnie różnić się od faktycznych rezultatów. **Forever Entertainment S.A.** nie ponosi odpowiedzialności za efekty decyzji, które zostały podjęte na podstawie powyższego opracowania. Opracowania nie należy traktować jako źródła wiedzy wystarczającej do podjęcia decyzji inwestycyjnej. Odpowiedzialność za sposób wykorzystania informacji zawartych w opracowaniu spoczywa wyłącznie na korzystającym z opracowania. Opracowanie podlega ochronie wynikającej z ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Powielanie, publikowanie lub jego rozpowszechnianie wymaga pisemnej zgody **Forever Entertainment S.A.**.

**Spółka**, jej członkowie kierownictwa, doradcy i przedstawiciele takich osób nie ponoszą żadnej odpowiedzialności z jakiegokolwiek powodu wynikającego z dowolnego wykorzystania niniejszego Opracowania. Ponadto, żadne informacje zawarte w Opracowaniu nie stanowią zobowiązania ani oświadczenia ze strony **Spółki**, jej kierownictwa, doradców lub przedstawicieli takich osób. Stwierdzenia zawarte w Opracowaniu wyrażają stanowisko **Spółki** na dzień sporządzenia Opracowania. Nie muszą być prawdziwe dla kolejnych okresów. **Spółka** nie podejmuje żadnego zobowiązania do publikowania korekt czy aktualizacji stwierdzeń zawartych w Opracowaniu w celu odzwierciedlenia zmian zaistniałych po dacie sporządzenia Opracowania.

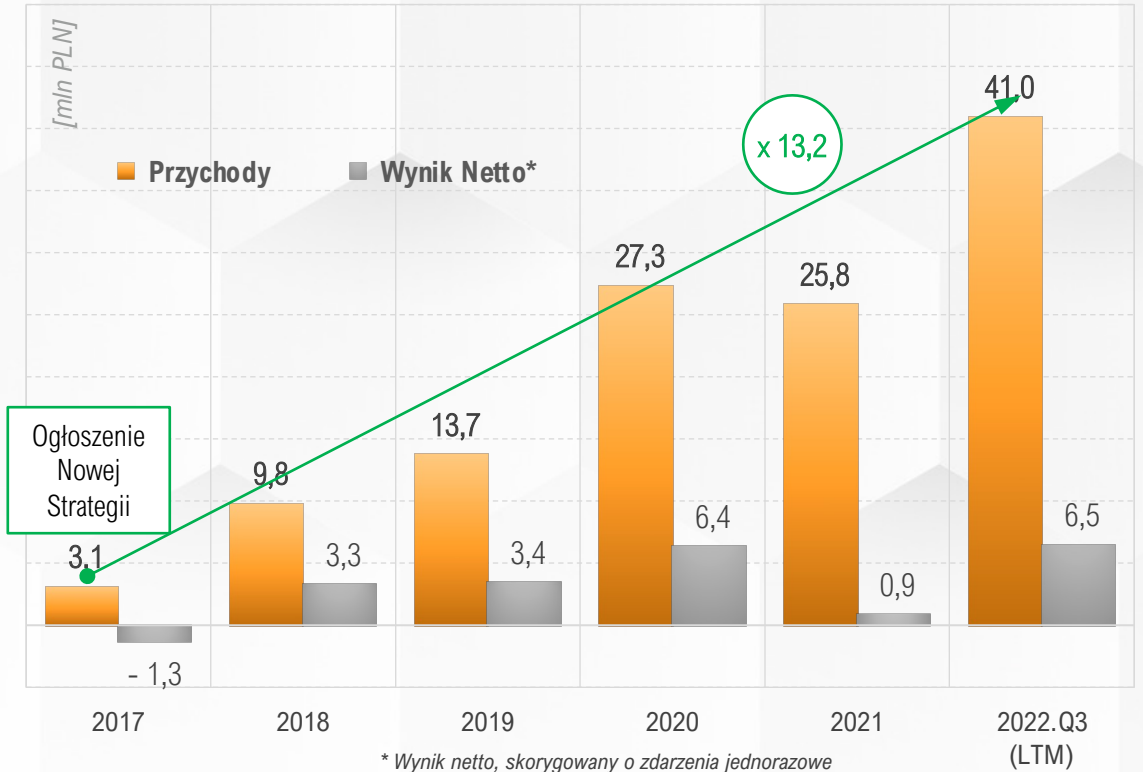
## INFORMACJE O SPÓŁCE

FOREVER ENTERTAINMENT S.A.
GRY WIDEO - branża
FOREVEREN - skrót
FOR - ticker na GPW
FOR:WA - ticker Reuters
NCIndex - indeks rynku NewConnect
2,50% - udział pakietu FOR w NCIndex [No. 5]
27,2 m - liczba wszystkich akcji (100% w obrocie)
149,6 m PLN - wartość rynkowa na dzień 11.01.2023
15,7 m - liczba akcji we free-float
86,2 m PLN - wartość rynkowa free-float
KONTAKT IR - Zenit Management

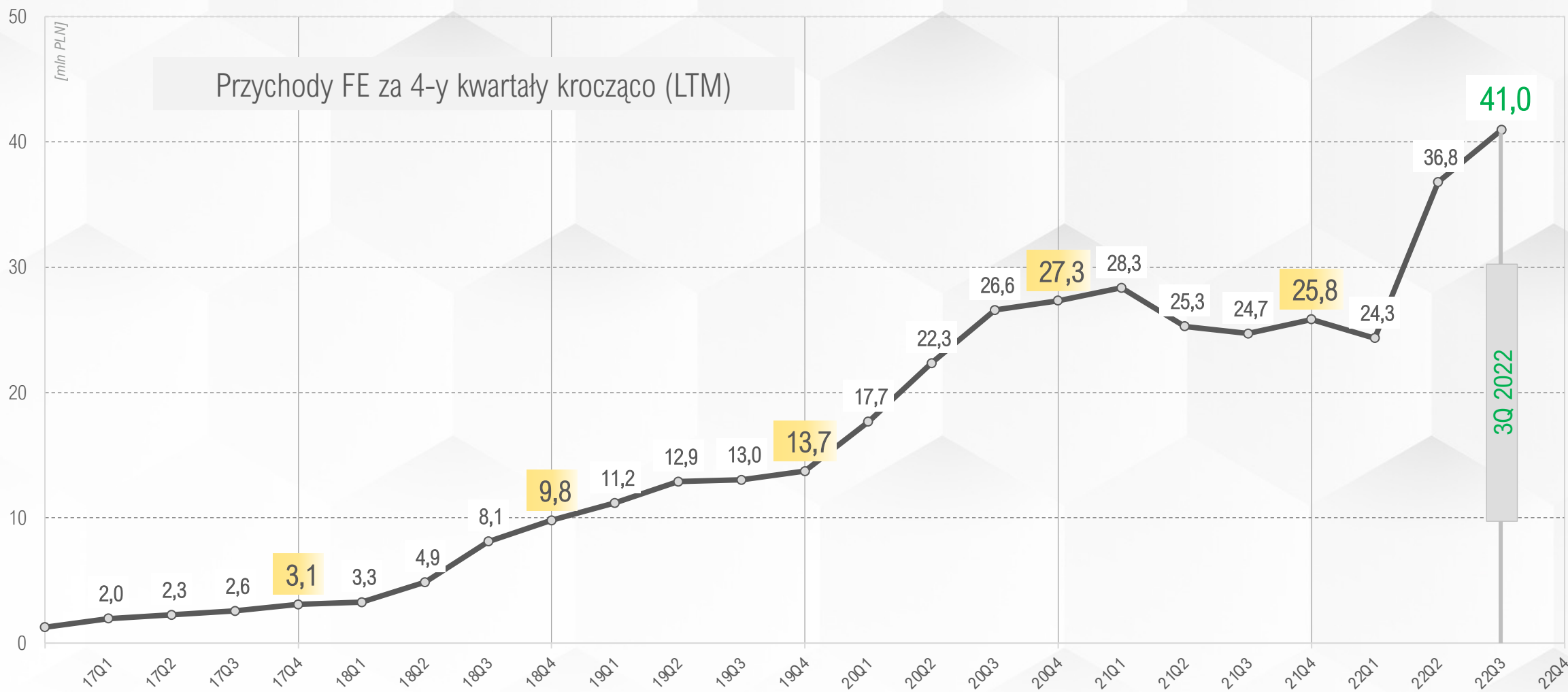
## AKCJONARIAT



## WYNIKI ROCZNE ZA LATA 2017 – 2022.Q3 (LTM)



Źródła: Infostrefa.com, Spółka

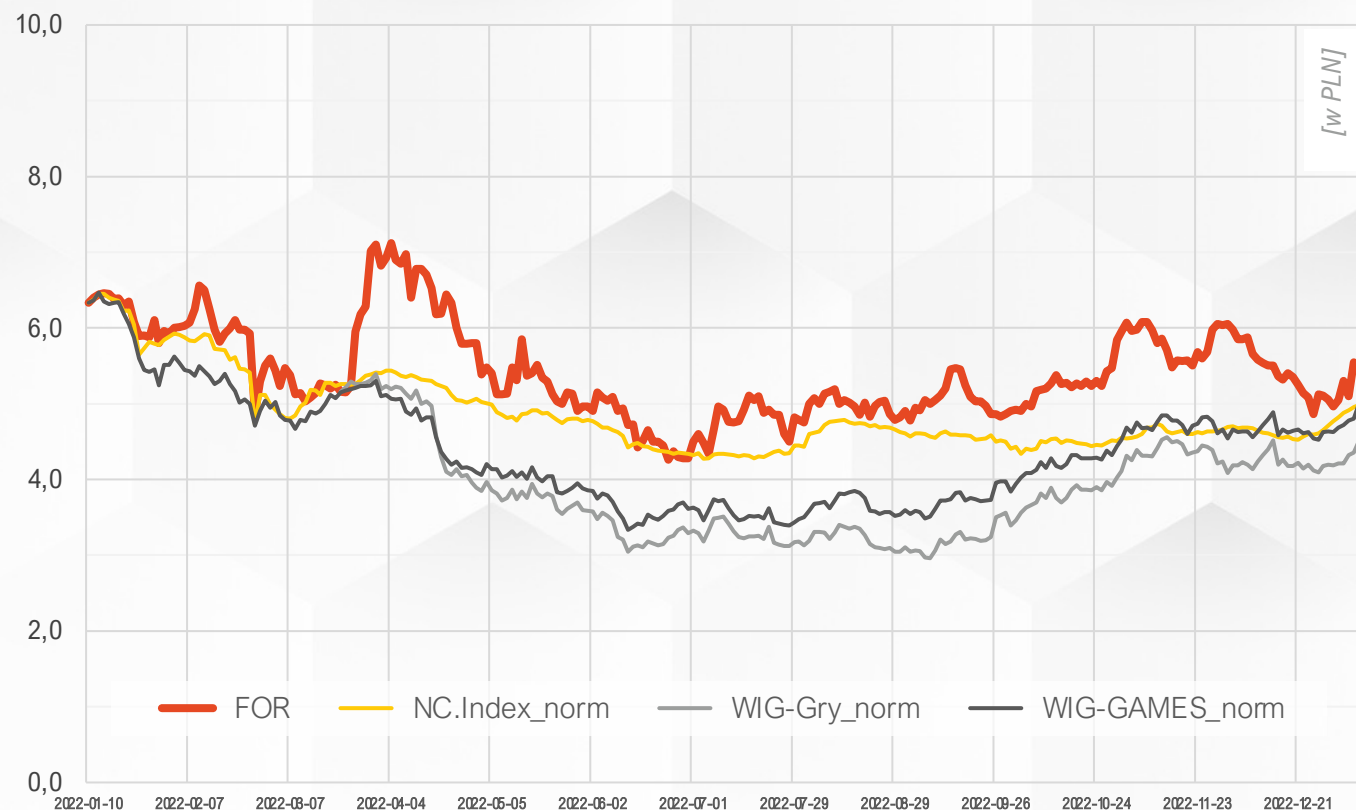


Źródło: Spółka

## DANE RYNKOWE

5,50 kurs zamknięcia na 11.01.2023 [PLN]
4,26   7,12 min (22.06.24)   max (22.04.04) 52 tyg. [PLN]
27 200 liczba akcji [tys. szt.]
15 679 Free-Float [tys. szt.]
149 600 Market Cap. [tys. PLN]
86 232 Free-Float [tys. PLN]
30,0 1D obrót, śr. za 3M [tys. szt.]
157,9 1D wartość obrotu, śr. za 3M [tys. PLN]
1,51 sprzedaż/akcję [PLN]
0,31 EBITDA / akcję [PLN]
0,24 zysk/akcję [PLN]
1,29 kapitały własne/akcję (śr. 12M) [PLN]
3,7 cena/sprzedaż (P/S) [x]
17,9 EV/EBITDA [x]
23,1 cena/zysk (P/E) [x]
4,3 cena/kapitały własne (P/BV) [x]
18,5% rentowność kapitałów własnych (ROE)

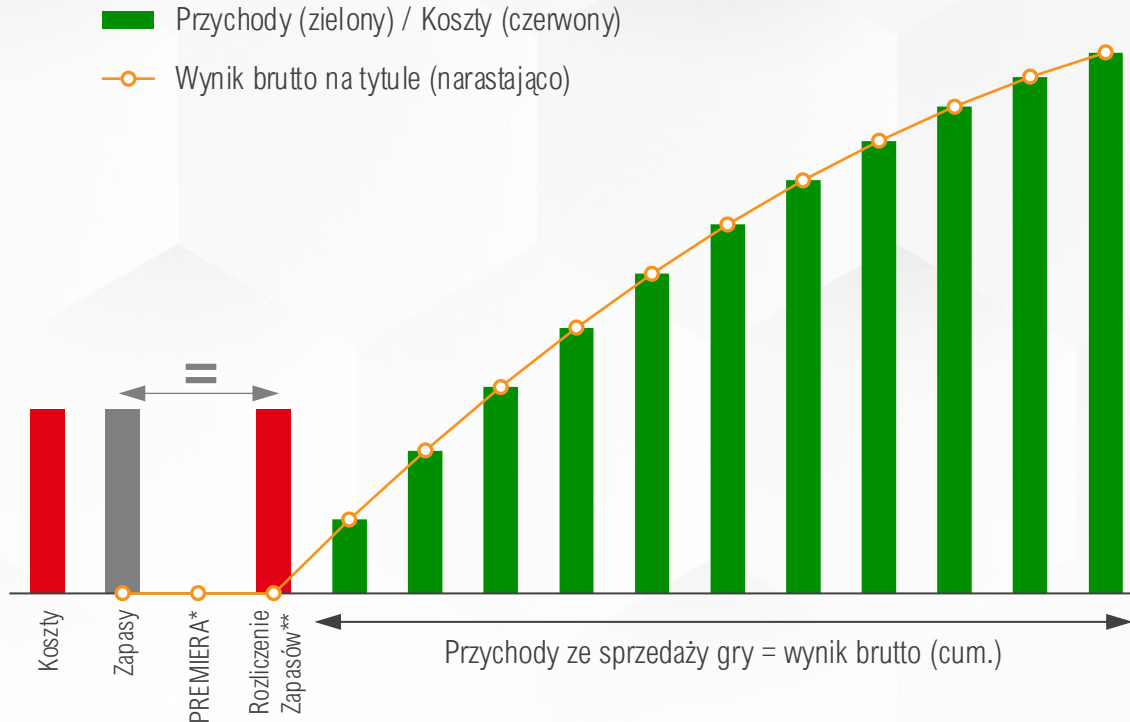
## NOTOWANIA ZA 12 MIESIĘCY



Źródła: Infostrefa.com, Spółka

# MODEL SPRZEDAŻY GIER WŁASNYCH I OBCYCH

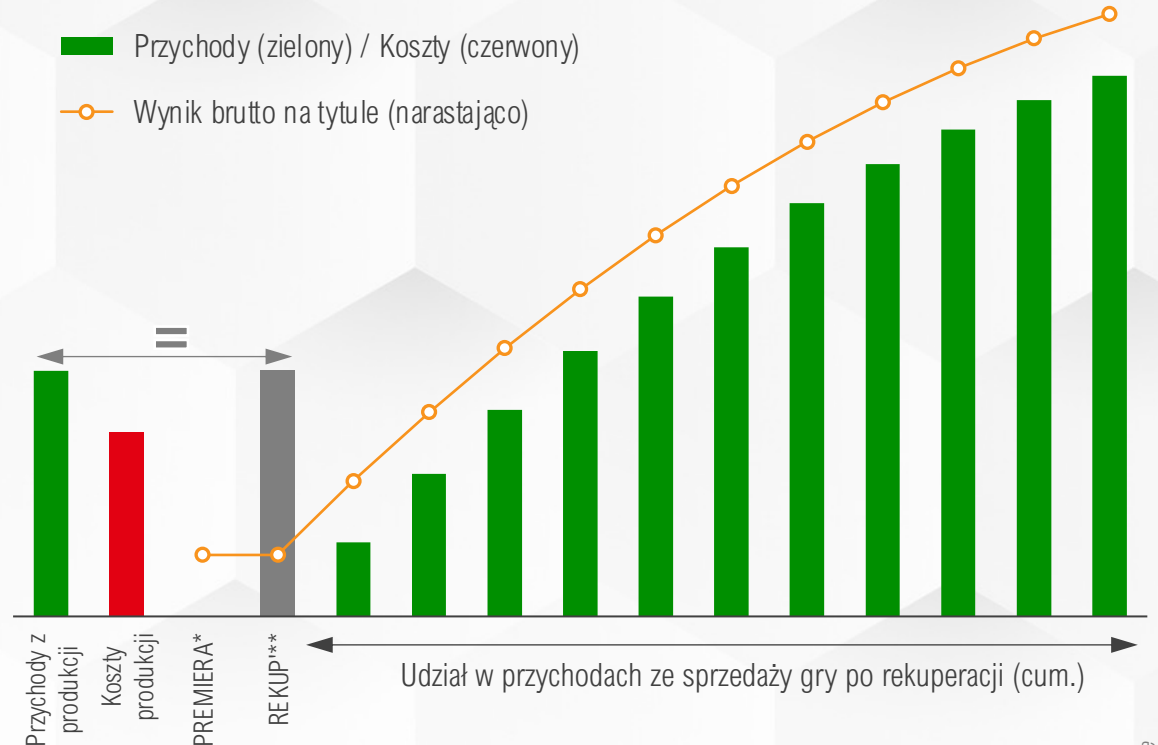
## PRODUKCJA GIER WŁASNYCH \*



- \* Premiera – początek rozliczania kosztów produkcji gry ujętych w bilansie jako produkt gotowy (Zapasy)
- \*\* Rozliczanie zapasów – wszystkie wpływy do momentu rozliczenia 100% zapasów pomniejszają ich wartość

- koszty produkcji zakończonej gry są prezentowane jako Zapasy (produkt gotowy)
- następnie koszty te są rozliczane do momentu kiedy wpływy ze sprzedaży gry zrównają się z nimi
- po rozliczeniu Zapasów wszystkie Przychody prezentowane w RZiS są równe Zyskowi Brutto ze sprzedaży gry.

## PRODUKCJA GIER NA ZLECENIE (GRY OBCE)



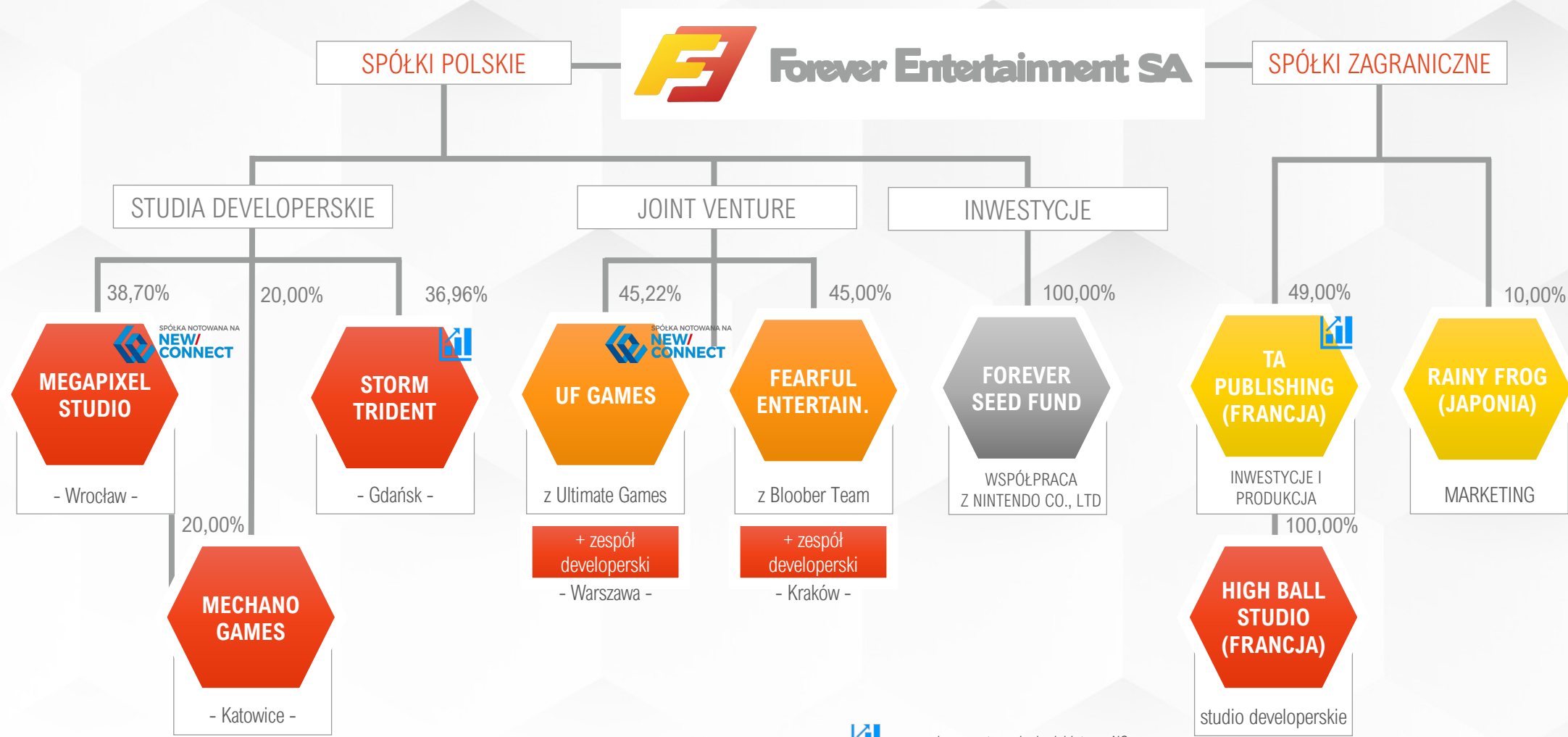
- \* Premiera – początek rozliczania kosztów przez Zleceniodawcę (Rekuperacja)
- \*\* Rekuperacja - wszystkie wpływy do momentu rozliczenia 100% przychodów z produkcji pomniejszają ich wartość dla Zleceniobiorcy (kalkulacja prowadzona pozabilansowo na podstawie raportów sprzedaży)

- spółka rozlicza wynik na realizacji produkcji w dniu Premieri
- w okresie Rekuperacji kosztów przez Zleceniodawcę studio nie odnotowuje żadnych wyników.
- po Rekuperacji Przychody, jako udział w sprzedaży gry w danym okresie są równe Zyskowi Brutto.

Źródło: Opracowanie własne

# FE GROUP

# SCHEMAT GRUPY



 w procesie przygotowania do debiutu na NC

Źródło: Spółka