



Forever Entertainment SA

PREZENTACJA DLA INWESTORÓW

Gdynia, 27 września 2022

NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA 2022



**WIODĄCA
POZYCJA
WYDAWCY
NA
NINTENDO
SWITCH**

**TRYLOGIA
FRONT MISSION
REMAKE
OD
SQUARE ENIX
JAPAN**

**PORTFOLIO
REMAKE OD:
SEGA
G-MODE
SQUARE ENIX**

**WSPÓŁPRACA
FOREVER SEED
FUND
Z
NINTENDO Co., Ltd**

**DYNAMICZNY
ROZWÓJ
GRUPY FE**

**NEGOCJACJE
UMÓW
NA KOLEJNE
PRODUKCJE I
WYDANIA GIER**

**BEZPIECZNA
SYTUACJA
FINANSOWA**
przed nadchodzącymi
premierami

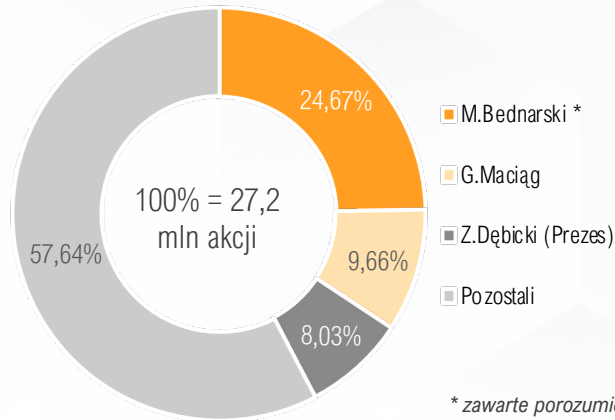
PODSTAWOWE METRYKI SPÓŁKI

INFORMACJE O SPÓŁCE

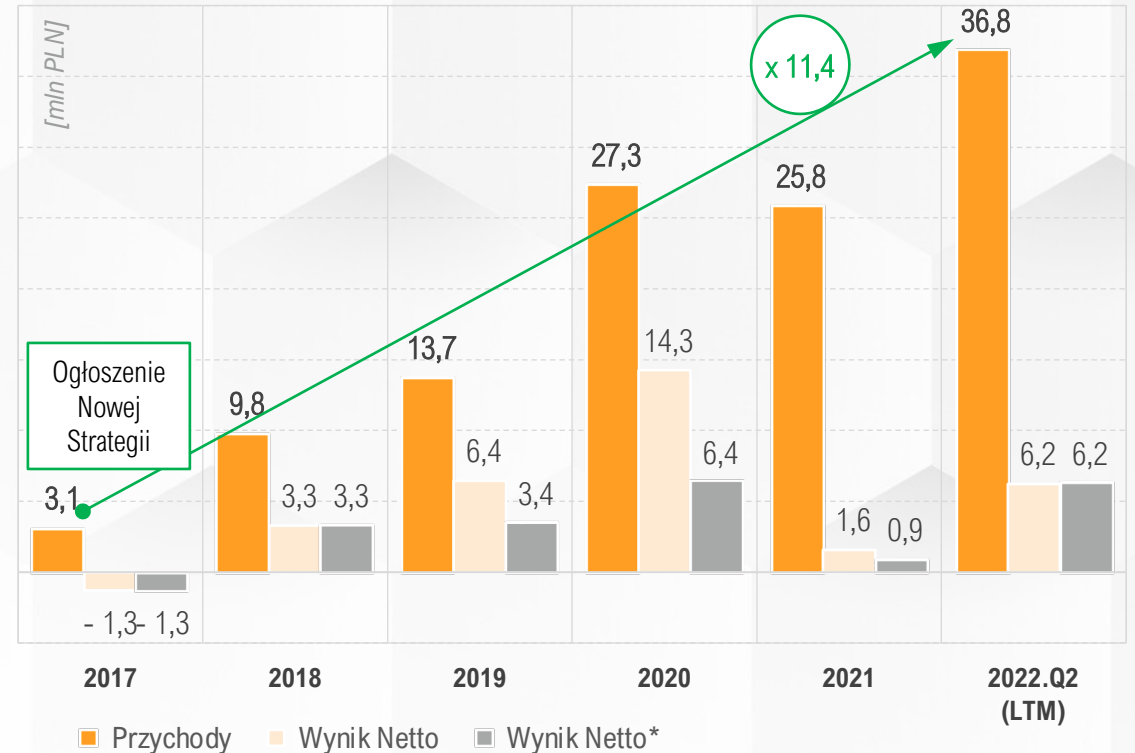
FOREVER ENTERTAINMENT S.A.

GRY WIDEO - branża
 FOREVEREN - skrót
 FOR - ticker na GPW
 FOR:WA - ticker Reuters
 NCIndex - indeks rynku NewConnect
 2,44% - udział pakietu FOR w NCIndex [No. 5]
 27,2 m - liczba wszystkich akcji (100% w obrocie)
 132,2 m - wartość rynkowa na dzień 23.09.2022
 15,7 m - liczba akcji we free-float
 76,2 m - wartość rynkowa free-float
 KONTAKT IR - Zenit Management

AKCJONARIAT



WYNIKI ROCZNE ZA LATA 2017 – 2022.Q2 (LTM)



* Wynik netto, skorygowany o zdarzenia jednorazowe

Źródła: Infostrefa.com, Spółka

METRYKI RYNKOWE

DANE RYNKOWE

4,86	kurs zamknięcia na 23.09.2022 [PLN]
4,01 7,45	min max 52 tyg. [PLN]
27 200	liczba akcji [tys. szt.]
15 679	Free-Float [tys. szt.]
132 192	Market Cap. [tys. PLN]
76 198	Free-Float [tys. PLN]
11,4	1D obrót, śr. za 3M [tys. szt.]
56,21	1D wartość obrotu, śr. za 3M [tys. PLN]
1,35	sprzedaż/akcję [PLN]
0,29	EBITDA / akcję [PLN]
0,23	zysk/akcję [PLN]
1,23	kapitały własne/akcję (śr. 12M) [PLN]
3,6	cena/sprzedaż (P/S) [x]
16,2	EV/EBITDA [x]
21,2	cena/zysk (P/E) [x]
3,9	cena/kapitały własne (P/BV) [x]
18,5%	rentowność kapitałów własnych (ROE)

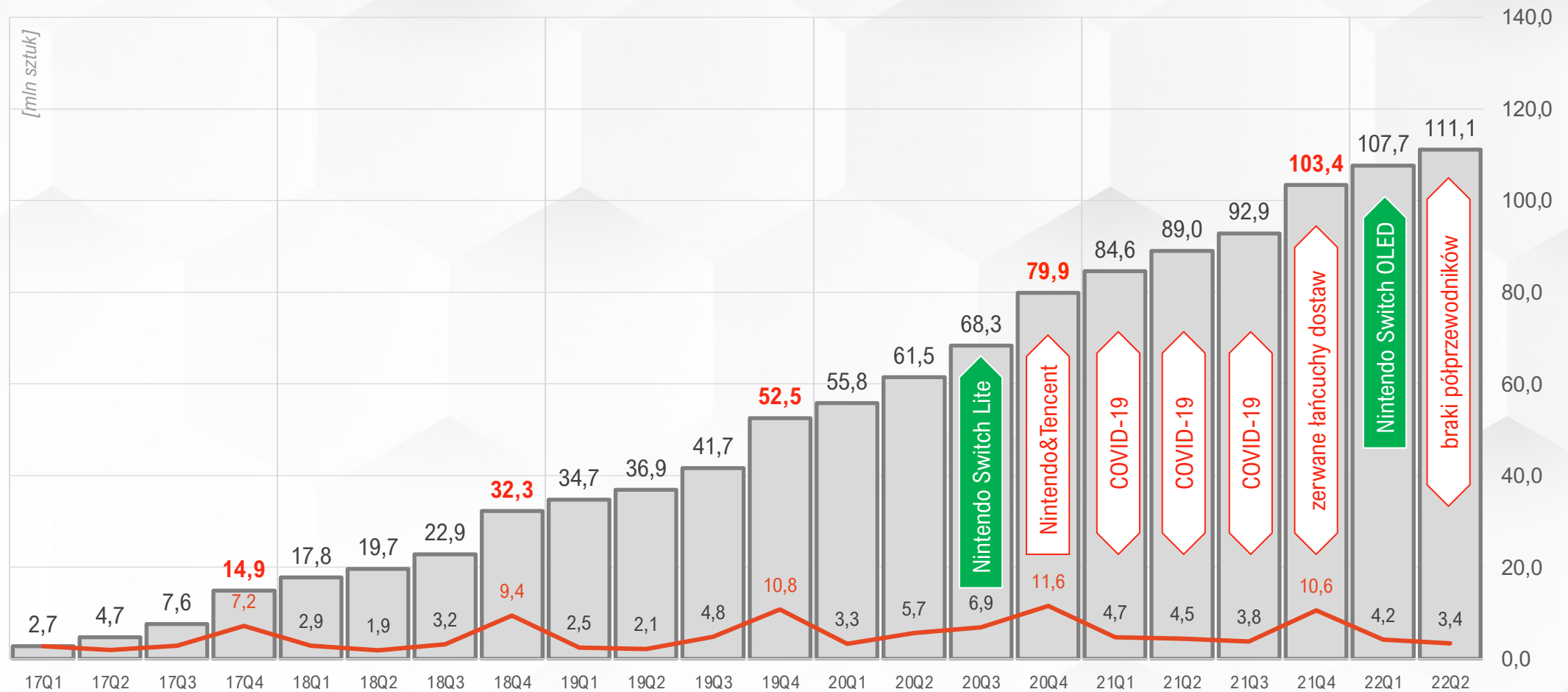
NOTOWANIA 24.09.2021 - 23.09.2022



Źródła: Infostrefa.com, Spółka

SPRZEDAŻ NINTENDO SWITCH *LIFETIME*

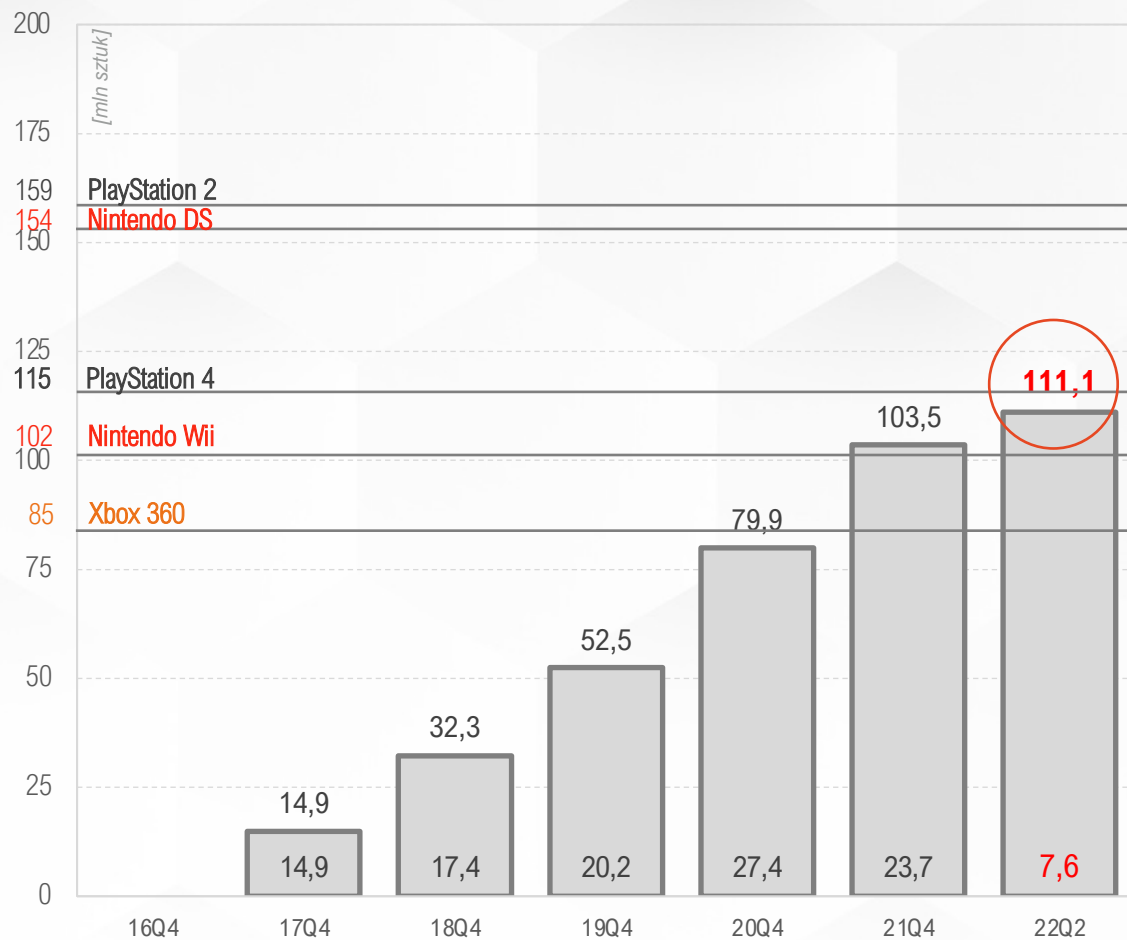
SPRZEDAŻ KONSOL NS KWARTALNIE / NARASTAJĄCO



Źródło: www.nintendo.co.jp, obliczenia własne

SPRZEDAŻ KONSOL NINTENDO SWITCH *LIFETIME*

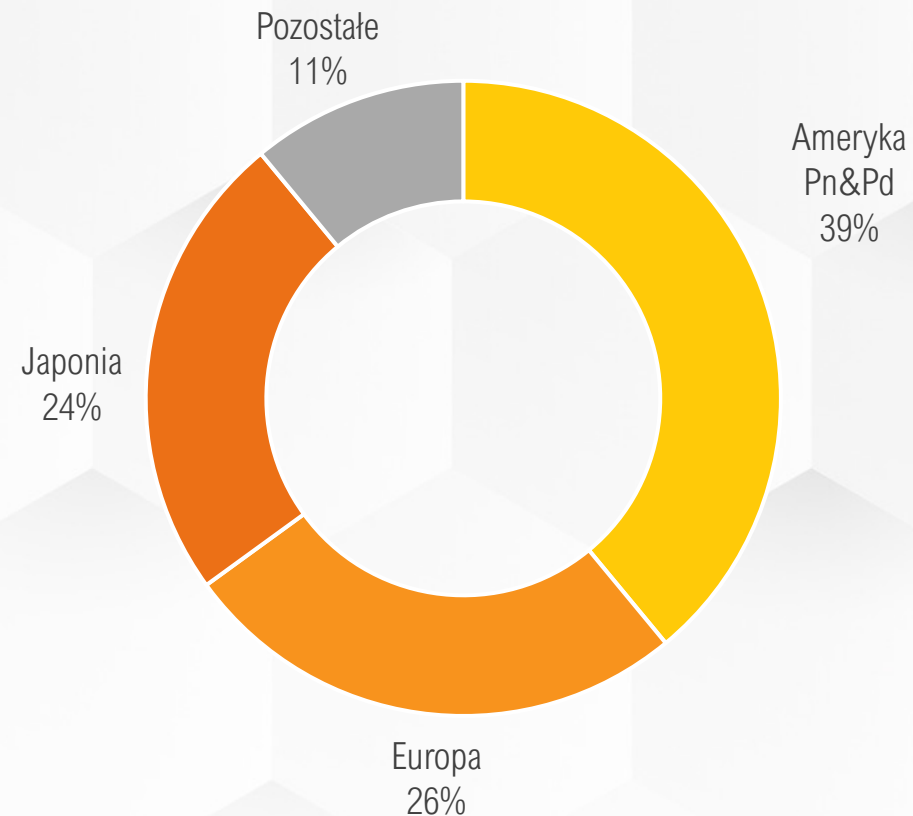
SPRZEDAŻ KONSOL NS YTD / NARASTAJĄCO *



* Dane wg lat kalendarzowych

** Dane Life-Time do końca 2021 roku

STRUKTURA SPRZEDAŻY KONSOL NS WG REGIONÓW **



Źródło: www.nintendo.co.jp, obliczenia własne

NINTENDO SWITCH VS PC

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

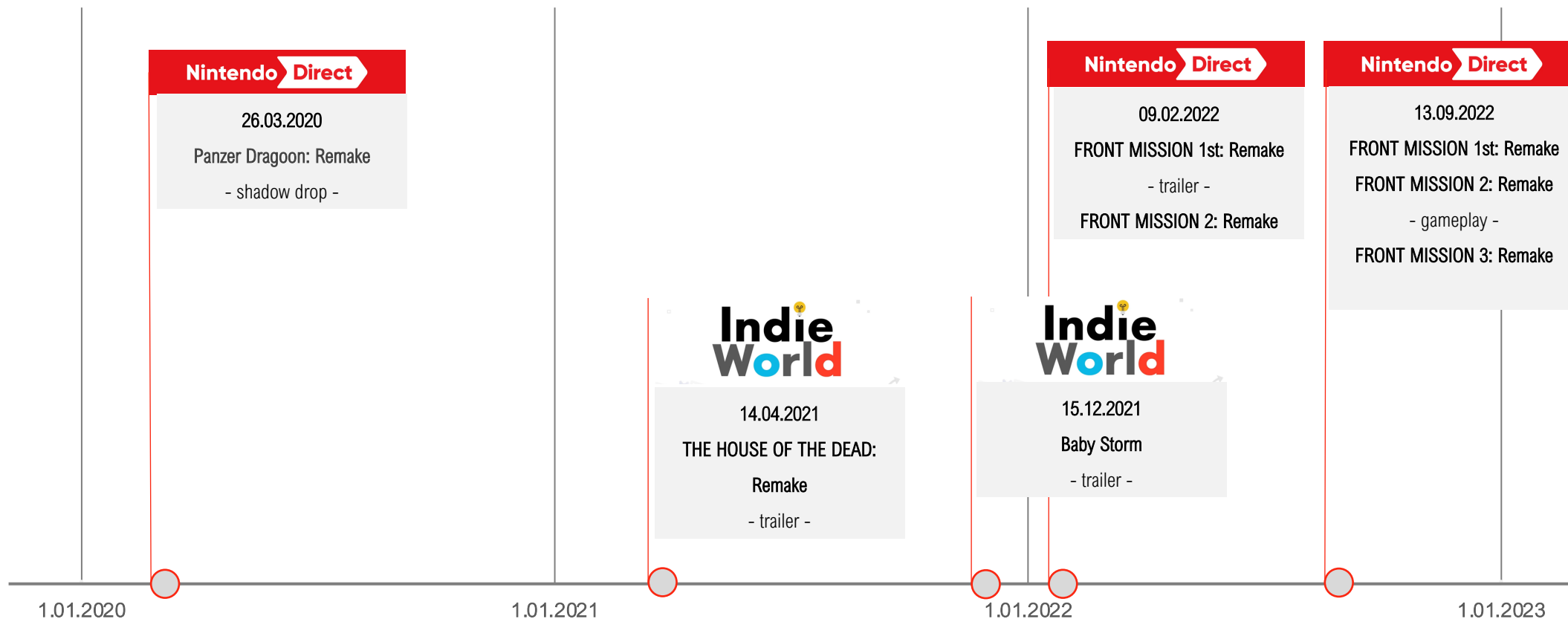
* obliczenia własne uwzględniające rok obrotowy Nintendo Co., Ltd za okres od 2020.Q2 do 2021.Q1, Przychody z sprzedaży (software, hardware i pozostałe) wyniosły 15.990 mln USD

** dotyczy Nintendo Switch Online

*** szacunek własny; 4.300 mln USD za 2017

Źródła: www.nintendo.co.jp,
<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

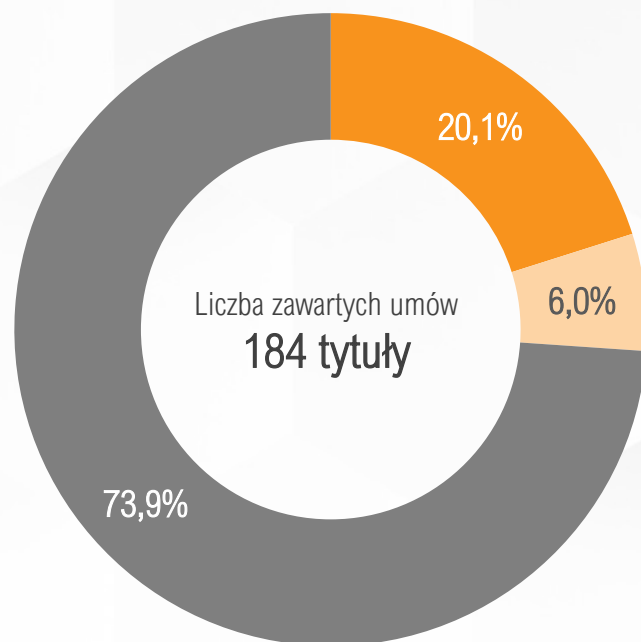
GRY FE NA POKAZACH NINTENDO



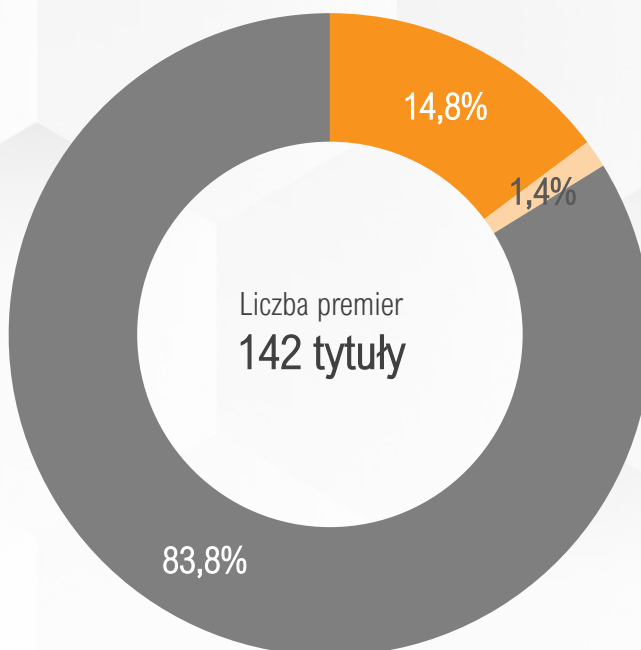
Źródło: Spółka

PORTFOLIO GIER FE

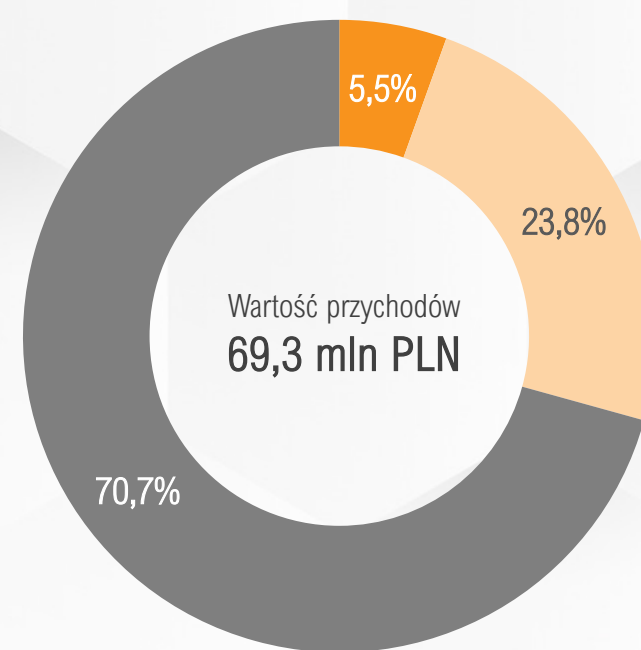
ZAWARTE UMOWY NA 06.2022



GRY W SPRZEDAŻY NA 06.2022



PRZYCHODY 2020-2022.06



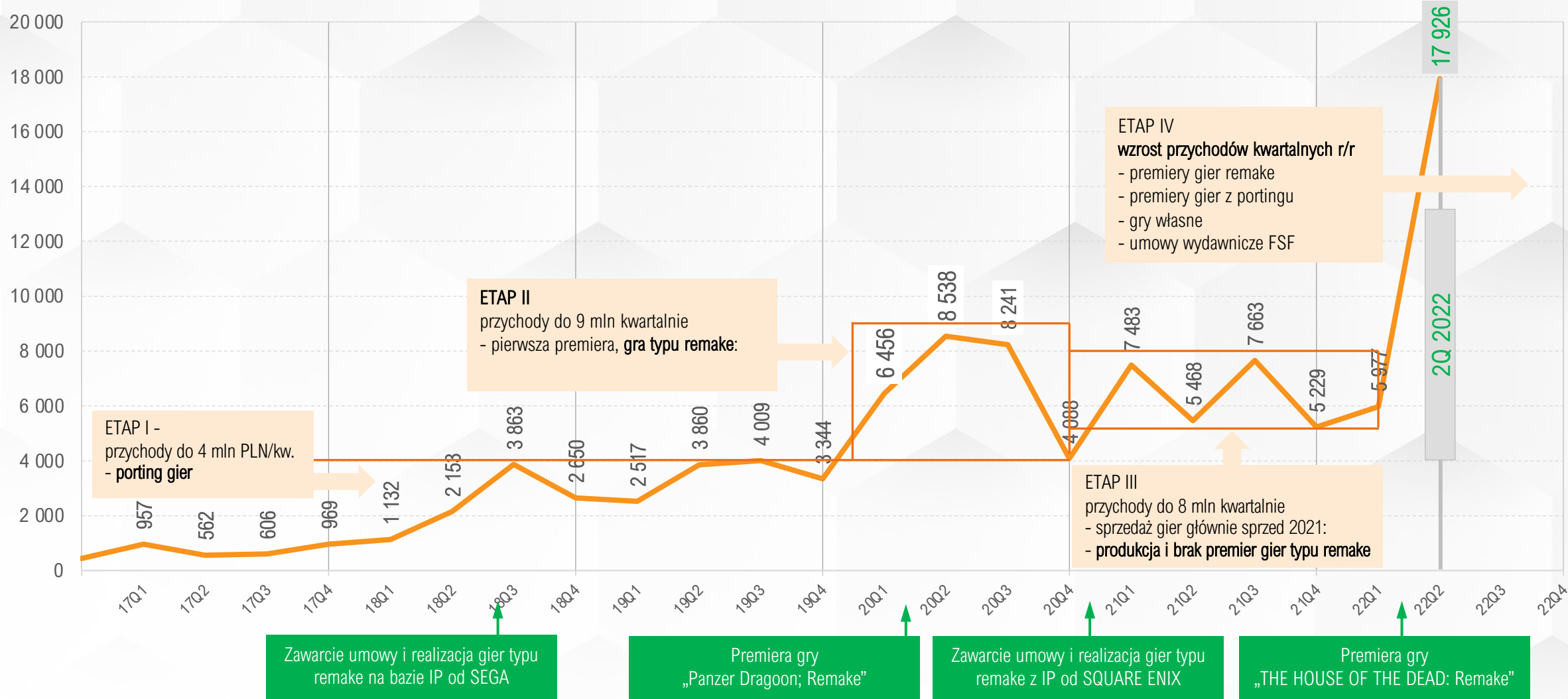
Gry własne & Koprodukcje

Remake

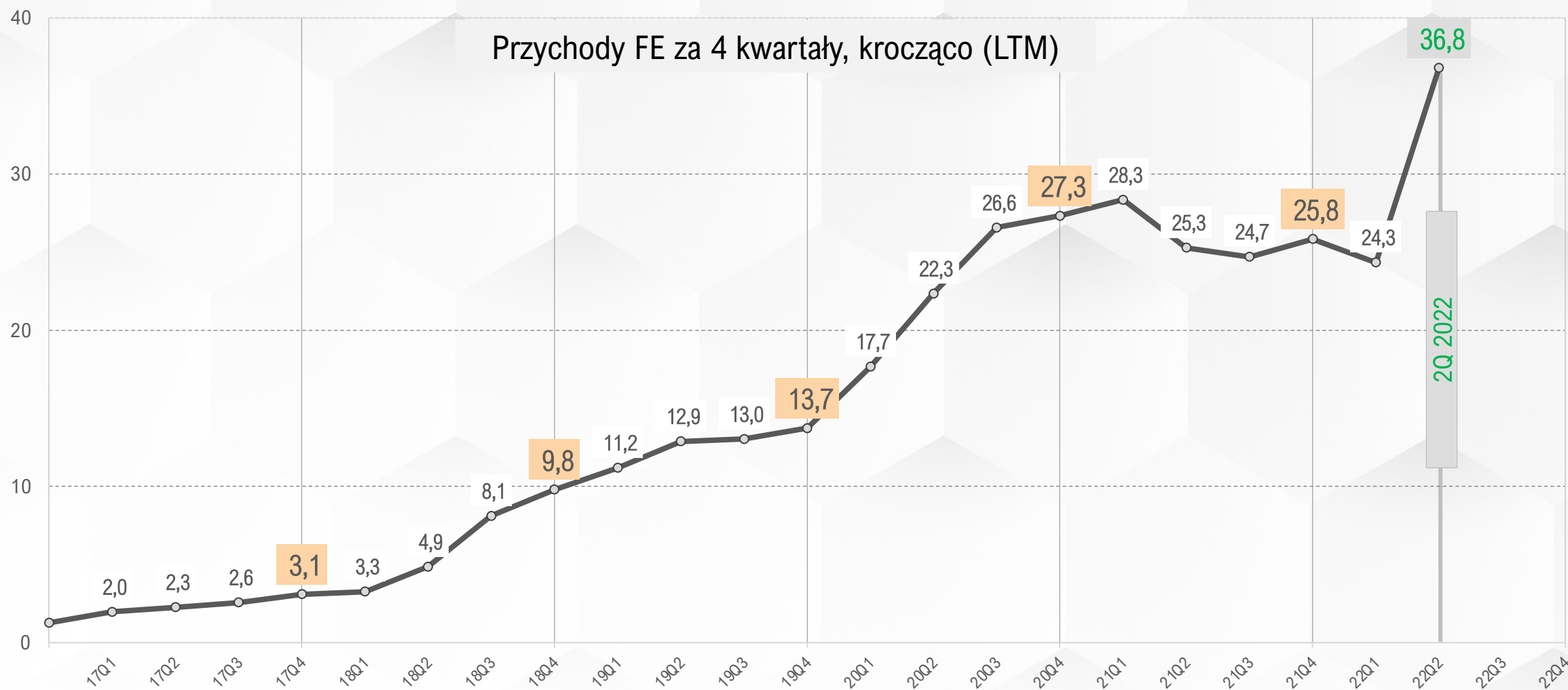
Porting & Publishing

Źródło: Spółka

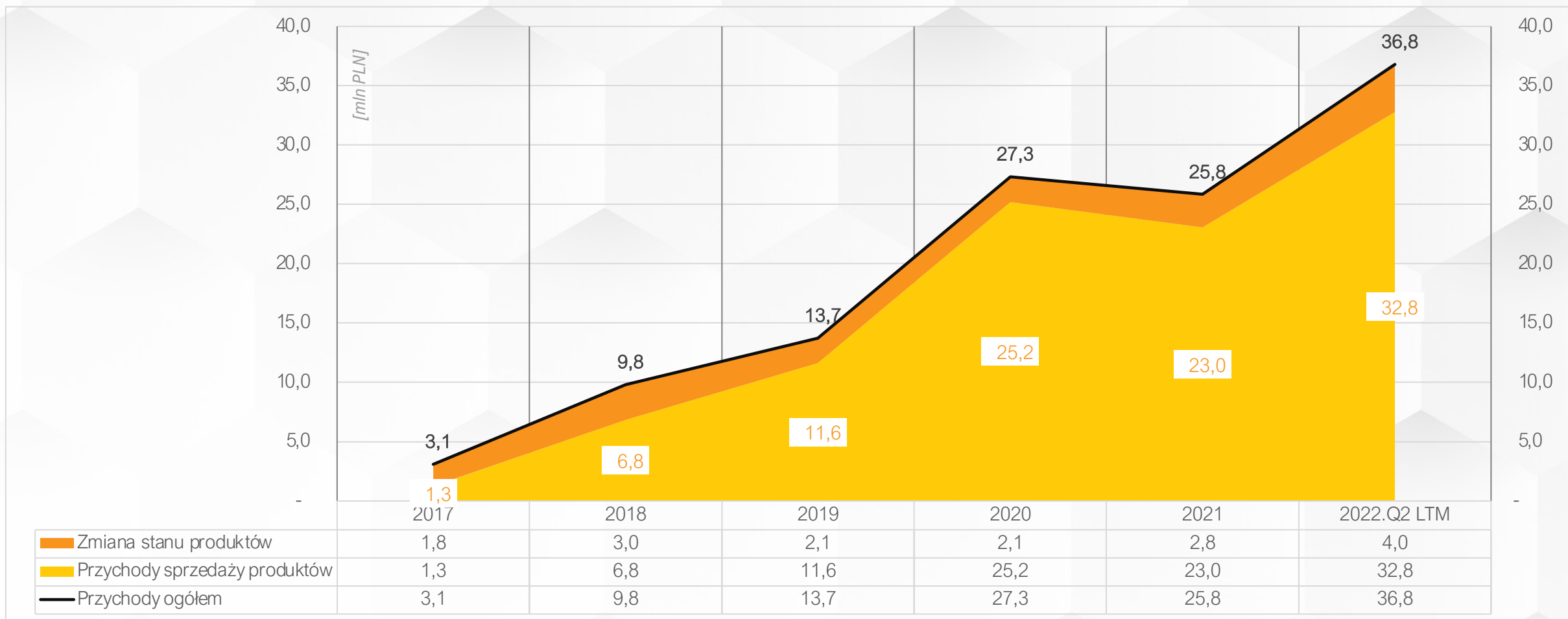
FOREVER ENTERTAINMENT 2017-2022.06



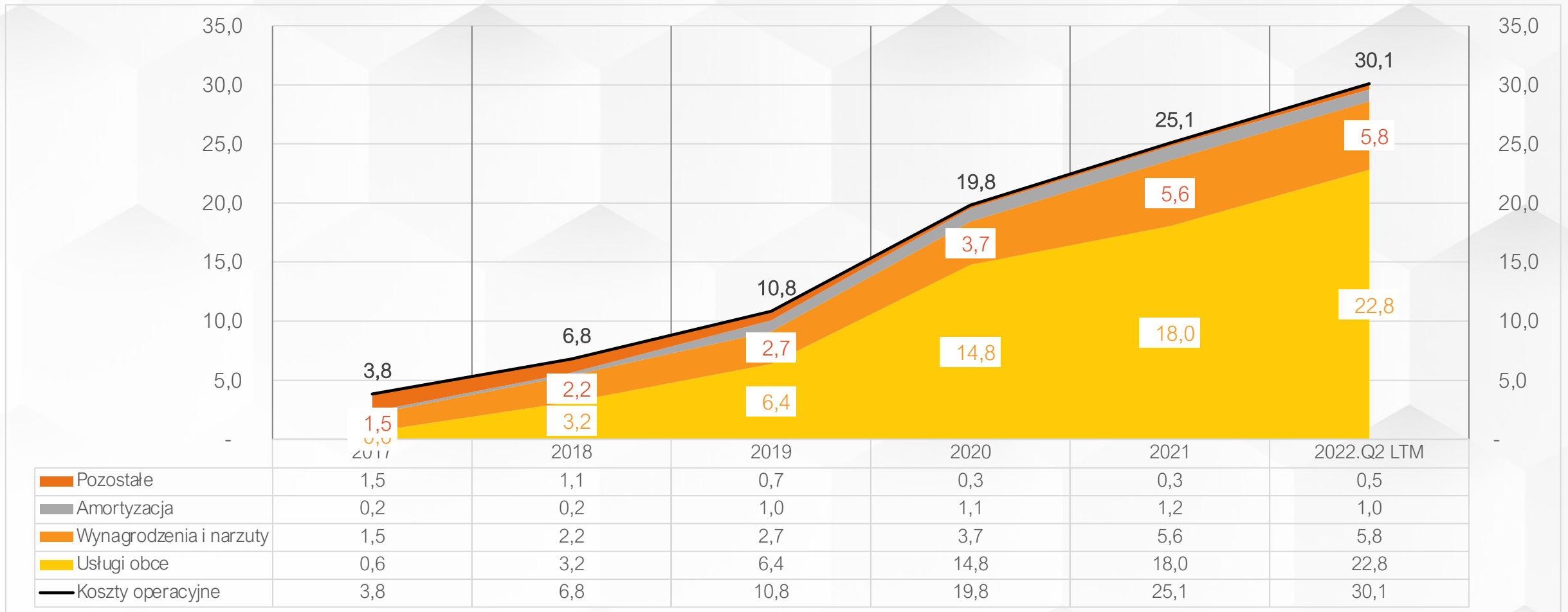
FOREVER ENTERTAINMENT 2017-2022.06



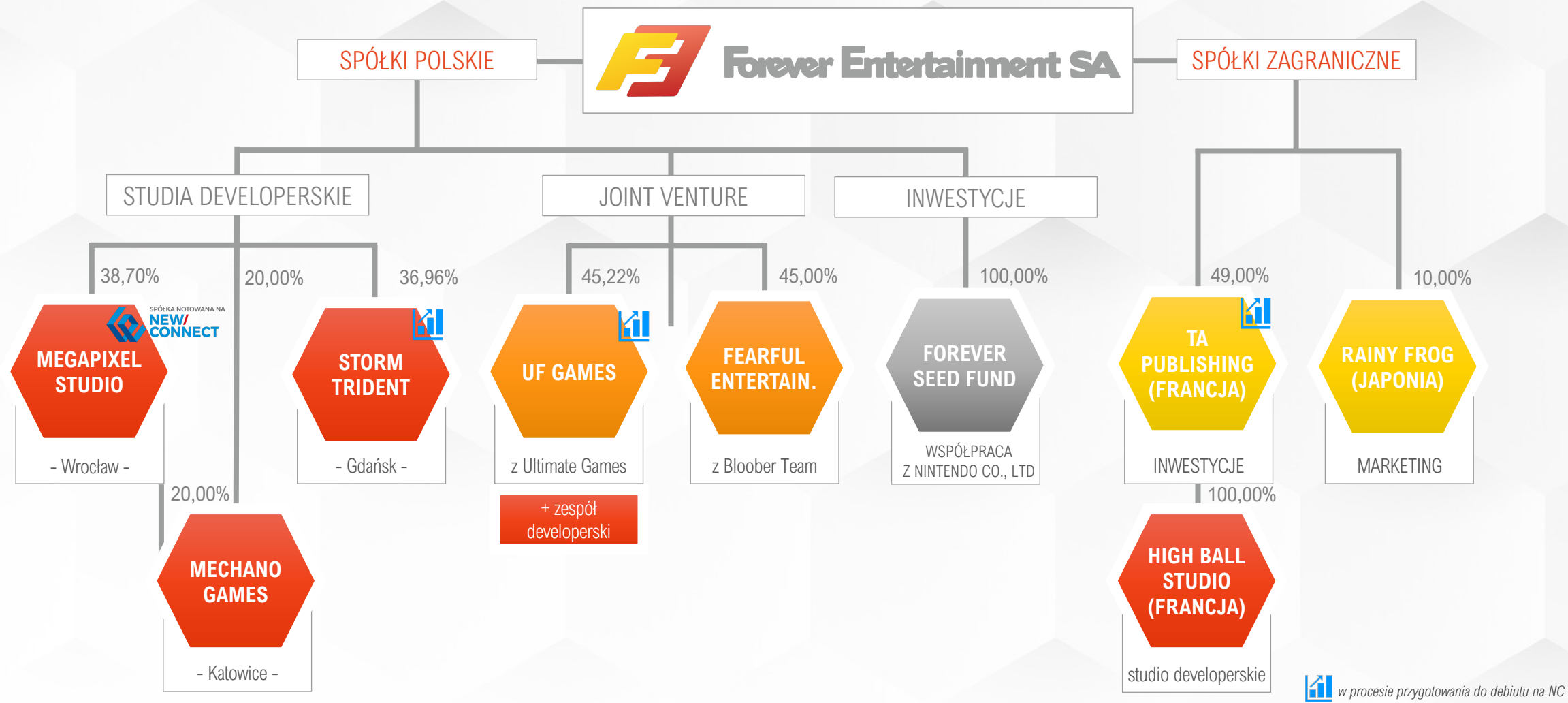
PRZYCHODY ROCZNE 2017-2022.Q2(LTM)



KOSZTY ROCZNE 2017-2022.Q2(LTM)



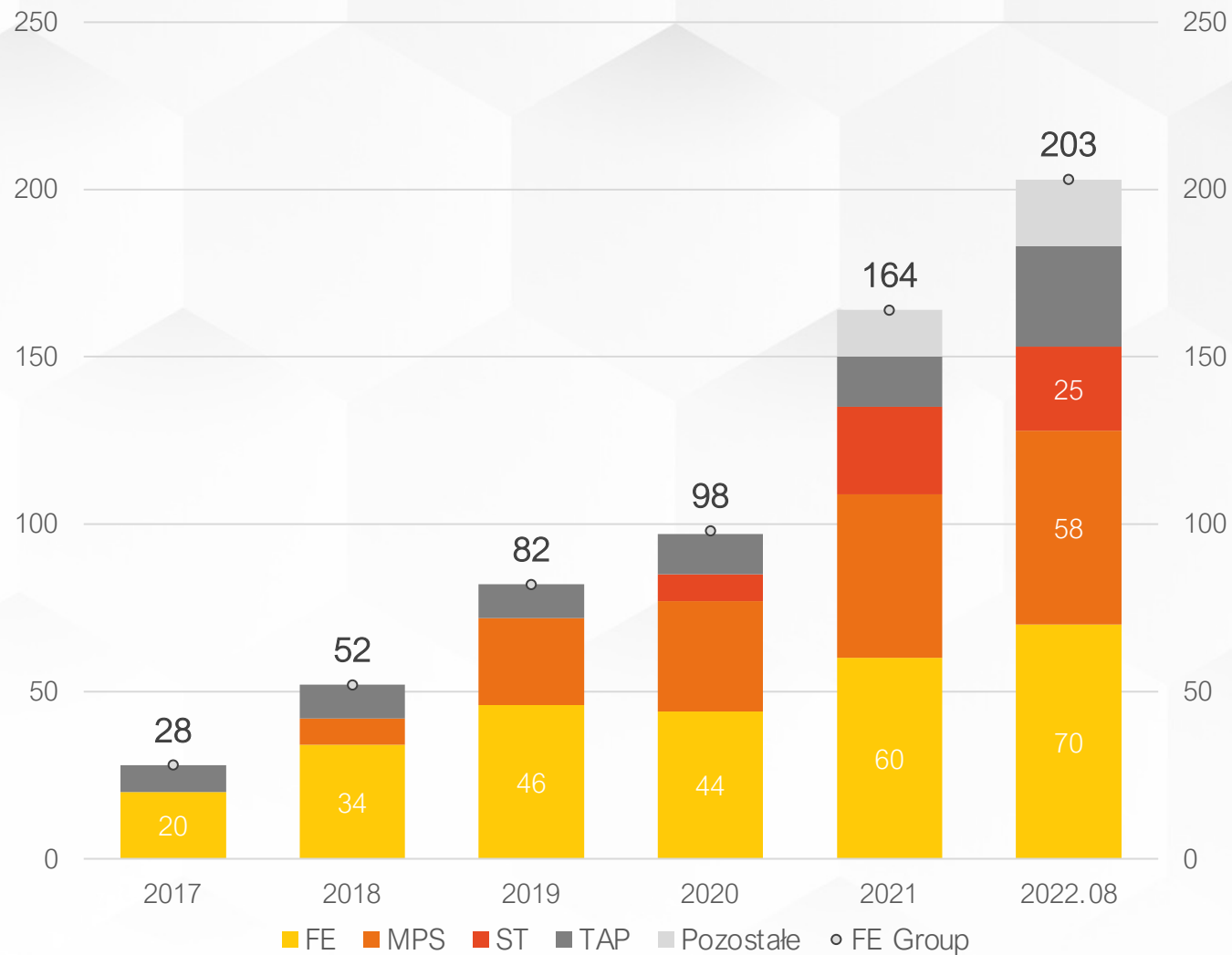
GRUPA FOREVER ENTERTAINMENT



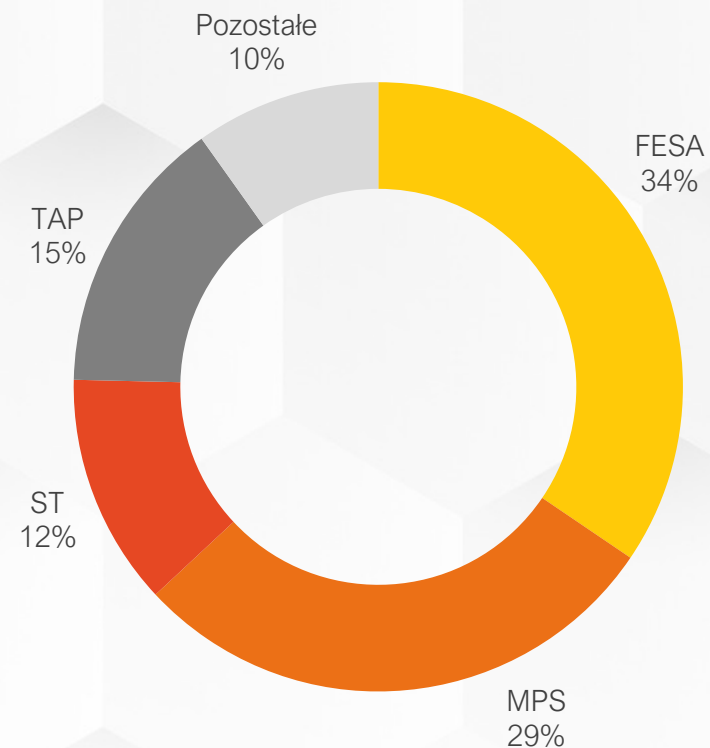
w procesie przygotowania do debiutu na NC

Źródło: Spółka

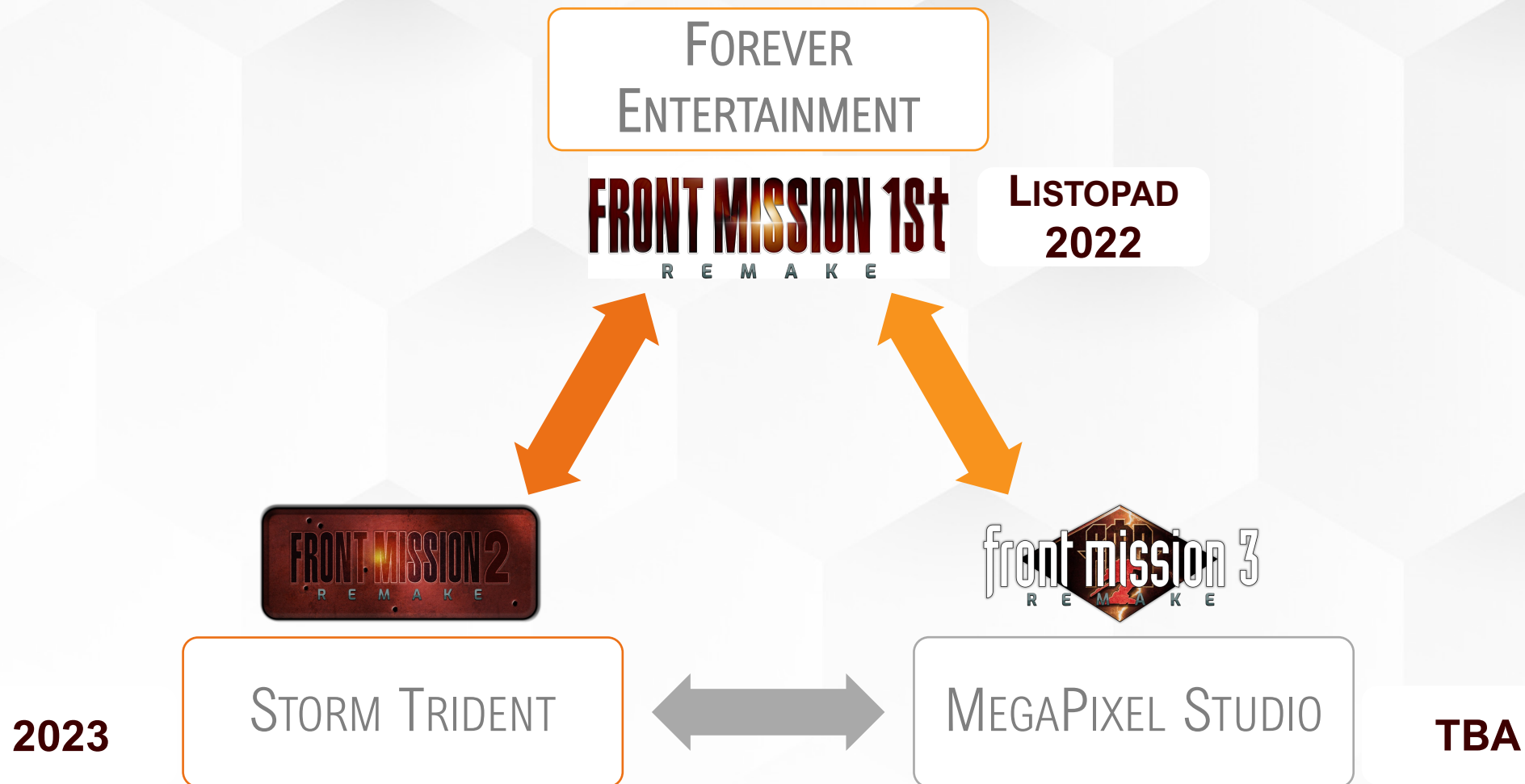
ZATRUDNIENIE FE GROUP 2017-2022.08



STAN ZATRUDNIENIA FEGR NA 31.08.2022



PRODUKCJA TRYLOGII FRONT MISSION (REMAKE)



PLAN PREMIER GIER REMAKE

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

* Forever Entertainment jest wydawcą wszystkich gier remake

DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ

ZBIGNIEW DĘBICKI

PREZES ZARZĄDU 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.