



Forever Entertainment SA

**RAPORT ROCZNY
ZA ROK OBROTOWY 2016**

Sprawozdanie Zarządu

31 maja 2017 roku

SPIS TREŚCI

PISMO DO AKCJONARIUSZY	3
1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE	4
2. ZNACZĄCE WYDARZENIA	8
3. BADANIA I ROZWÓJ	10
4. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI	10
5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI W ROKU 2017	10
6. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ	11
7. INFORMACJA O STOSOWANIU PRZEZ SPÓŁKĘ ZASAD DOBRYCH PRAKTYK	15
8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU	18

PISMO DO AKCJONARIUSZY

Szanowni Państwo,

przekazujemy Państwu raport roczny Spółki Forever Entertainment S.A. za rok obrotowy 2016.

W 2016 roku miało miejsce kilka znaczących wydarzeń w historii Spółki, ale bez wątpienia najbardziej przełomowym było to niżej opisane.

Fear Effect Sedna - 23 września 2016 została podpisana istotna trójstronna umowa, pomiędzy Forever Entertainment S. A., Square Enix Limited z Wielkiej Brytanii i Sushee z Francji. Na mocy tej umowy FE stało się koproducentem Fear Effect Sedna co w ocenie Zarządu będzie miało znaczący wpływ na wynik Spółki w roku 2017 i kolejnych latach. Współpraca na równych warunkach z tak dużym partnerem jak Square Enix przełoży się na większą rozpoznawalność FE na rynku, a także powinno to zaowocować podpisaniem kolejnych, równie istotnych umów.

W minionym roku kontynuowaliśmy działania w kierunku modyfikacji i rozbudowy istniejących produktów, jak również nowych produkcji. Skupialiśmy się także na dywersyfikacji kanałów sprzedaży i pozyskiwaniu nowych gier od developerów, czego efekty widoczne są poprzez zawieranie licznych umów wydawniczych.


Ważną kwestią już w roku 2017 było podpisanie pod koniec pierwszego kwartału 2017 umowy o dofinansowanie w ramach programu sektorowego GameInn.

Przedmiotem umowy jest realizacja projektu "Narzędzia i metodyka digitalizacji rzeczywistej scenografii nieożywionej dla potrzeb grafiki 3D w grach wideo w oparciu o techniki stereofotogrametrii" (STERIO). Kwota dofinansowania, jaką Spółka otrzyma w transzach wyniesie łącznie 1,788 mln PLN.

Rezultat projektu będzie umożliwiać wierne odwzorowanie scenografii świata realnego w wirtualnym świecie gier wideo. Przy zastosowaniu proponowanej technologii stanie się możliwe sprawniejsze i tańsze umiejscawianie gier w miejscach rzeczywistych.

W 2017 roku zamierzamy kontynuować przyjęty kierunek rozwoju Spółki, który w naszej ocenie spowoduje wzrost jej wartości oraz przysporzy satysfakcji i korzyści jej Akcjonariuszom.

Z wyrazami szacunku



Zbigniew Dębicki
PREZES ZARZĄDU

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Forever Entertainment Spółka Akcyjna („Forever Entertainment S.A.”, „Spółka”) została założona w dniu 04 sierpnia 2010 roku, zgodnie z polskim prawem aktem notarialnym sporządzonym przez notariusza Jacka Warońskiego w Gdyni (Rep. A Nr 8298/2010). Spółka działa na obszarze Rzeczypospolitej i poza jej granicami. Czas trwania Spółki jest nieoznaczony. Założycielami Spółki są osoby fizyczne, które objęły akcje serii A i B.

Numer właściwego rejestru

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

Siedziba i Centrala

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

FOREVER ENTERTAINMENT S.A.

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

Relacje inwestorskie

Joanna Prus – Asystentka Zarządu

Kontakt dla mediów

Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

Oddziały, filie, zakłady i przedstawicielstwa

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

Przedmiot działalności

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

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

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

Podstawowe produkty oraz rynki

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

Wykonanie konkretnych elementów gier opracowywanych przez Spółkę w 2016 roku odbywało się częściowo w strukturach Spółki, a częściowo podzlecane było kontrahentom zewnętrznym oraz innym niezależnym specjalistom.

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

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

Ważną informacją dotyczącą rozwoju działalności Spółki na rynku azjatyckim, a w szczególności chińskim, było podpisanie w dniu 15 maja 2015 roku umowy Joint Venture pomiędzy Forever Entertainment S.A. i spółką China Smart

Holding Company Limited. Zamiarem obu stron umowy jest przeprowadzenie upublicznienia spółki CSHFEHK na giełdzie w Azji po osiągnięciu zakładanych celów biznesowych.

Głównym działaniem utworzonej spółki w Hong Kongu jest koordynowanie procesu wydawania gier spółki Forever Entertainment oraz innych deweloperów z Europy i USA na terenie Chin i Azji Południowej, a także wydawanie gier z Chin i Azji Południowej na terenie Europy i USA (poprzez kanały dystrybucyjne Forever Entertainment SA).

Struktura organizacyjna i zmiany w podstawowych zasadach zarządzania

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

Skład Zarządu

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

Funkcja	Członek Zarządu	Okres pełnienia funkcji
Wiceprezes Zarządu	Zbigniew Dębicki	od 30.04.2014 do 14.01.2016
Prezes Zarządu	Zbigniew Dębicki	od 15.01.2016

Opis zmian w składzie Zarządu

W dniu 21 grudnia 2015 roku Pan Krzysztof Rogaliński złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu z dniem 21 grudnia 2015 roku. Z dniem 15 stycznia 2016 Rada Nadzorcza powierzyła funkcję Prezesa Zarządu Panu Zbigniewowi Dębickiemu.

Dnia 28 kwietnia 2016 roku Rada Nadzorcza podjęła Uchwałę o powołaniu Pana Zbigniewa Dębickiego na kolejną 2-letnią kadencję Prezesa Zarządu.

Skład Rady Nadzorczej

Skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

Członek Rady Nadzorczej	Funkcja
Zbigniew Szachniewicz	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Kamila Dębicka	Członek Rady Nadzorczej
Mirosław Grała	Członek Rady Nadzorczej
Andrzej Kodroń	Członek Rady Nadzorczej
Łukasz Kokornacki	Członek Rady Nadzorczej

Zgodnie ze Statutem Spółki Rada Nadzorcza składa się z pięciu członków (par. 18), przy czym przynajmniej dwóch członków powinno być niezależnych (par. 19.6). Członkowie pierwszej Rady Nadzorczej powoływani są na okres jednego roku, a członkowie każdej następnej Rady Nadzorczej powoływani są na okres wspólnej dwuletniej kadencji.

Podczas WZA, które odbyło się 30.06.2015 dokonano zmiany par. 19 ust. 3 Statutu Spółki, który przed zmianą brzmiał:

„Prawo powoływania i odwoływania po jednym członku Rady Nadzorczej posiadają Zbigniew Dębicki i Marek Bednarski. W przypadku gdy Rada Nadzorcza liczy co najmniej cztery osoby prawo powoływania i odwoływania jednego członka Rady Nadzorczej zyskuje także Maciej Skórkiewicz. Przewodniczącego Rady Nadzorczej wyznacza Zbigniew Dębicki.”

a po zmianie brzmi:

„Prawo powoływania i odwoływania po jednym członku Rady Nadzorczej posiadają Zbigniew Dębicki i Marek Bednarski. Przewodniczącego Rady Nadzorczej wyznacza Zbigniew Dębicki.”

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

przed Walnym Zgromadzeniem Akcjonariuszy. Członkowie Rady Nadzorczej są odwoływani w trybie, w jakim zostali powołani.

Opis zmian w składzie Rady Nadzorczej

W 2016 roku nie było zmian w składzie Rady Nadzorczej.

Kapitał zakładowy na 31 grudnia 2016 roku

Kapitał zakładowy:	10 040 000,00 PLN
Łączna liczba akcji:	25 100 000 o wartości nominalnej 0,40 PLN każda
Ogólna liczba głosów na WZA:	25 100 000

Kapitał zakładowy na 31 maja 2017 roku

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

Liczba akcji z podziałem na emisje

Seria emisji	31 maja 2017 roku	31 grudnia 2016 roku	31 grudnia 2015 roku
Akcje serii A	375 000	375 000	375 000
Akcje serii B	47 508	47 508	47 508
Akcje serii C	5 000	5 000	5 000
Akcje serii D	108 192	108 192	108 192
Akcje serii E	3 749 900	3 749 900	3 749 900
Akcje serii F	2 571 360	2 571 360	2 571 360
Akcje serii G	73 500	73 500	73 500
Akcje serii H	98 000	98 000	98 000
Akcje serii I	303 775	303 775	303 775
Akcje serii J	1 167 765	1 167 765	1 167 765
Akcje serii K	1 500 000	1 500 000	1 500 000
Akcje serii L	9 960 997	9 960 997	9 960 997
Akcje serii M	1 539 003	1 539 003	1 539 003
Akcje serii N	460 997	460 997	---
Akcje serii O	3 139 003	3 139 003	---
Akcje serii P	2 100 000	---	---
łączna liczba akcji	27 200 000	25 100 000	21 500 000

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

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

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

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

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

Akcyonariat Spółki (powyżej 5%) na dzień 31 grudnia 2016 roku

Akcyonariat	Liczba akcji	Udział w kapitale [%]	Udział w głosach [%]
Marek Bednarski	8 022 835	31,96	31,96
MBM Seed Fund Sp. z o.o.	2 424 200	9,66	9,66
Grzegorz Maciąg	1 944 875	7,75	7,75
Zbigniew Dębicki	1 725 955	6,88	6,88
Pozostali akcjonariusze	10 982 135	43,75	43,75
łącznie	25 100 000	100,00	100,00

Akcyonariat Spółki (powyżej 5%) na dzień 31 maja 2017 roku

Akcyonariat	Liczba akcji	Udział w kapitale [%]	Udział w głosach [%]
Marek Bednarski	8 500 000	31,25	31,25
Grzegorz Maciąg	2 244 875	8,25	8,25
MBM Seed Fund Sp. z o.o.	1 870 000	6,88	6,88
Zbigniew Dębicki	1 725 955	6,35	6,35
Pozostali akcjonariusze	12 859 170	47,28	47,28
łącznie	27 200 000	100,00	100,00

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

Stan na dzień 31.12.2016

Osoby zarządzające	Liczba akcji	Liczba opcji
Zbigniew Dębicki	1 725 955	---

Stan na dzień 31.05.2017

Osoby zarządzające	Liczba akcji	Liczba opcji
Zbigniew Dębicki	1 725 955	---

Wynagrodzenia osób zarządzających i nadzorujących

Łączna wysokość wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej wypłaconych w roku 2016 to 415 478 zł.

Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy

Wynagrodzenie Future Capital Sp. z o.o. w 2016 roku z tytułu wszystkich świadczonych usług na rzecz Spółki wynosiło 24 850 zł netto.

Notowania akcji

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

Posiadane udziały w innych podmiotach

Na dzień 31 grudnia 2016 roku Spółka posiadała 199 udziałów spółki Pastel Games Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, co stanowiło 35,99 % w kapitale zakładowym i w głosach w Zgromadzeniu Wspólników spółki Pastel Games Sp. z o.o.

Na dzień 31.12.2016 roku Forever Entertainment S.A. posiada 35% akcji w spółce China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited z siedzibą w Hong Kongu.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania stan posiadanych udziałów w innych podmiotach nie uległ zmianie.

2. ZNACZĄCE WYDARZENIA

- 21 marca 2016 r. - umowa z Dark Day Interactive LLC z Australii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji dwóch gier (The Final Take i Secluded) Dark Day Interactive LLC na następujących platformach: Steam, iOS, Google Play i Xbox One.
- 29 marca 2016 r. - umowa z Digital Melody poszerzająca pola eksploatacji licencji Timberman na platformę Xbox One.
- 31 marca 2016 r. - umowa z Naughty Shinobi Game Studio z USA. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Shadow Over Isolation na następujących platformach: Steam, iOS, Google Play i Xbox One.
- 4 kwietnia 2016 r. - umowa z Villainous Games z USA Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry The Dweller na następujących platformach: Steam, iOS, Google Play i Xbox One.
- 13 kwietnia 2016 r. - umowa z MMEU. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Barberian na następujących platformach: Steam, iOS, Google Play i Xbox One.
- 14 kwietnia 2016 r.- umowa z HUSH Interactive LLC z Australii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry The Dolls na następujących platformach: Steam, iOS, Google Play i Xbox One.
- 13 maja 2016 r.- umowa z Nawia Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Mahjong Huntress na platformie Steam.
- 17 maja 2016 r.– umowa z Microsoft. Na mocy tej umowy FE ma dostęp do narzędzi developerskich i umożliwia wydanie gry Timberman na konsoli Xbox One.
- 18 maja 2016 r. - umowa z MMEU. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Project Talos na następujących platformach: Steam, iOS, Google Play i Xbox One.
- 1 czerwca 2016 r. - umowa z Digital Melody. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję na dystrybucje gry Fly O'Clock na platformie Steam.
- 8 lipca 2016 r. - umowa z ENTERi. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję na dystrybucje gry BlackSmith Hit na platformie Steam, a także na rynku chińskim.
- 18 lipca 2016 r. - umowa z HUSH Interactive LLC z Australii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Shut Eye na następujących platformach: Steam, iOS, Google Play i Xbox One.
- 6 września 2016 r. - umowa z ENTERi. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry 8Infinity na platformie Steam, a także na rynku chińskim i południowoazjatyckim.
- 9 września 2016 r. – podpisanie umowy z Shanghai Linshu Network Technology Company Limited z Szanghaju. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Best Veggies na platformie Steam.
- 30 września 2016 r. – podpisanie umowy z Shanghai Linshu Network Technology Company Limited z Szanghaju. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Not Dying Today na platformie Steam, Apple App Store, Google Play i Amazon.
- 10 października 2016 r. – podpisanie umowy z Mogila Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Grimind na platformie Steam.
- 11 października 2016 r. – podpisanie umowy z Arkhouse z Litwy. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Ghostdream na platformie Steam, Apple App Store, Google Play, Xbox One.
- 14 października 2016 r. – dodanie Shadow Over Isolation do Humble Store.
- 25 października 2016 r. – podpisanie umowy z Retrogames z Włoch. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Mastema: Out of Hell na platformie Steam, Apple App Store, Google Play, Xbox One.

- 4 listopada 2016 r. – podpisanie umowy z Digital Melody Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Masky na platformie Steam.

Na szczególną uwagę zasługuje umowa licencyjna zawarta 16 czerwca 2016 r. pomiędzy Forever Entertainment S. A. i Taito Corporation. Na mocy powyższej umowy FE otrzymała licencję na dystrybucję gry Wizroque: Labirynt of Wizardry na następujących platformach/rynkach:

Steam: *cały świat*

Apple App Store:

Ameryka Północna: USA i Kanada

Unia Europejska: Austria, Belgia, Bułgaria, Chorwacja, Cypr, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Niemcy, Grecja, Węgry, Irlandia, Włochy, Łotwa, Litwa, Luksemburg, Malta, Holandia, Polska, Portugalia, Rumunia, Słowacja, Słowenia, Hiszpania, Szwecja, Wielka Brytania.

Kraje hiszpańskojęzyczne: Meksyk, Kolumbia, Argentyna, Peru, Wenezuela, Chile, Ekwador, Gwatemala, Kuba, Boliwia, Dominikana, Honduras, Paragwaj, Salwador, Nikaragua, Kostaryka, Portoryko, Panama, Urugwaj, Gwinea Równikowa.

Pozostałe regiony: Chiny (wraz z Hong Kongiem), Tajwan, Tajlandia, Brazylia, Rosja.

Google Play:

Ameryka północna: USA i Kanada

Unia Europejska: Austria, Belgia, Bułgaria, Chorwacja, Cypr, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Niemcy, Grecja, Węgry, Irlandia, Włochy, Łotwa, Litwa, Luksemburg, Malta, Holandia, Polska, Portugalia, Rumunia, Słowacja, Słowenia, Hiszpania, Szwecja, Wielka Brytania.

Kraje hiszpańskojęzyczne: Meksyk, Kolumbia, Argentyna, Peru, Wenezuela, Chile, Ekwador, Gwatemala, Kuba, Boliwia, Dominikana, Honduras, Paragwaj, Salwador, Nikaragua, Kostaryka, Portoryko, Panama, Urugwaj, Gwinea Równikowa.

Pozostałe regiony: Chiny (wraz z Hong Kongiem), Tajwan, Tajlandia, Brazylia, Rosja.

Windows Phone: *cały świat*

Tencent: *Chiny (wraz z Hong Kongiem)*

China Mobile: *Chiny (wraz z Hong Kongiem)*

China Telecom: *Chiny (wraz z Hong Kongiem)*

Bez wątpienia najważniejszym wydarzeniem minionego roku było podpisanie w dniu 23 września 2016 trójstronnej umowy ze Square Enix oraz Sushee. Umowa została zawarta w celu stworzenia i wydania gry Fear Effect: Sedna na PC oraz konsolach PS4 i Xbox One. Premiera gry planowana jest w II-giej połowie 2017 roku. FE jest zobowiązana do częściowego sfinansowania gry, a w zamian FE otrzyma około 1/3 przychodów uzyskanych ze sprzedaży gry.

Kolejnym bardzo ważnym wydarzeniem był fakt podpisania w dniu 18 kwietnia 2017 roku istotnej umowy z Hanakaj Studio z Francji. Na mocy powyższej umowy FE została wyłącznym wydawcą elektronicznej wersji gry Prodigy na platformie PC. Planowany termin premiery na platformie Steam to IV kwartał 2017 roku. FE posiada również wyłączną opcję na wydanie gry na innych platformach.

FE otrzyma znaczącą część przychodu (około 1/3) z każdego sprzedanego egzemplarza gry w wersji elektronicznej.

W opinii Zarządu, sprzedaż Prodigy będzie miała znaczący wpływ na wyniki Spółki w roku 2017 i w kolejnych latach.

Spółka podjęła również poniższe działania mające na celu pozyskanie środków unijnych:

- 13 marca 2017 roku Spółka złożyła wniosek w Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości o dofinansowanie projektu w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, Poddziałanie POIR.03.03.03 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych - Go To Brand.

Przedmiotem Projektu jest uczestnictwo wnioskodawcy w targach międzynarodowych branży IT/ICT. Głównym jego celem jest promocja przedmiotu eksportu na rynkach zagranicznych, w tym na rynkach poza unijnych, Przedmiotem projektu jest gra "Hollow", która jest aktualnie w fazie przygotowawczej do wprowadzenia na rynek. Zakres rzeczowy projektu wiąże się przede wszystkim z promocją na międzynarodowych targach IT/ICT oraz rozpoznaniem rynków zagranicznych, a także możliwością nawiązania nowych kontaktów biznesowych.

- Pod koniec pierwszego kwartału 2017 roku Spółka zawarła umowę o dofinansowanie w ramach programu sektorowego Gameln.

Przedmiotem umowy jest realizacja projektu "Narzędzia i metodyka digitalizacji rzeczywistej scenografii nieożywionej dla potrzeb grafiki 3D w grach wideo w oparciu o techniki stereofotogrametrii" (STERIO).

Projekt polega na opracowaniu technologii i stworzeniu prototypu narzędzia programistycznego przeznaczonego do efektywnego tworzenia grafiki 3D z wykorzystaniem fotografii stereoskopowej. Rezultat projektu będzie umożliwiać wierne odwzorowanie scenografii świata realnego w wirtualnym świecie gier wideo. Przy zastosowaniu proponowanej technologii stanie się możliwe sprawniejsze i tańsze umiejscawianie gier w miejscach rzeczywistych.

Dodatkowo Spółka podpisała poniższe umowy. Zarząd dokonując oceny tych umów uznał je za mniej istotne, a informacje o nich opublikowano na stronie internetowej Spółki.

- 3 lutego 2017 r. – podpisanie umowy z Crisis Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Crisis Earth na platformie Steam, Apple App Store, Google Play, Xbox One.
- 27 lutego 2017 r. – podpisanie umowy z Arkhouse z Litwy. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Mirage of Dragon na platformie Steam, Apple App Store, Google Play, Xbox One.
- 17 marca 2017 r. – podpisanie umowy z ENTERi. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Mr Blaster na platformie Steam, a także na rynku chińskim i południowo azjatyckim.
- 17 marca 2017 r. – podpisanie umowy z Shanghai Linshu Network Technology Company Limited. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Mecha Agent na platformie Steam.
- 28 marca 2017 r. – podpisanie umowy licencyjnej. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Qbik na platformie Steam, iOS, Android, a także na rynku chińskim i południowo azjatyckim.

3. BADANIA I ROZWÓJ

W pierwszym kwartale 2016 roku prace badawczo-rozwojowe w spółce koncentrowały się na modyfikacjach i dostosowaniu narzędzi wewnętrznych firmy (zarządzanie danymi wewnątrz aplikacji, automatyzacja rozwiązań typu multi-player i inne) do środowisk konsol nowej generacji (np. Xbox ONE).

W drugim kwartale 2016 roku spółka w ramach prac badawczo-rozwojowych kontynuowała dostosowanie narzędzi wewnętrznych firmy (zarządzanie danymi wewnątrz aplikacji, automatyzacja rozwiązań typu multi-player i inne) do środowisk konsol nowej generacji (np. Xbox ONE), jak też pracowała nad analogicznymi rozwiązaniami dla nowej platformy rozrywkowej: Apple TV.

W trzecim kwartale 2016 roku prace badawczo-rozwojowe w spółce koncentrowały się na narzędziach do semi-automatycznego wsparcia lokalizacji (wersji językowych) głównie dla aplikacji z Azji. Ponadto kontynuowaliśmy doskonalenie narzędzi do portowania aplikacji na środowisko np. Xbox ONE.

W czwartym kwartale 2016 roku w ramach prac badawczo-rozwojowych spółka kontynuowała optymalizację wewnętrznych narzędzi pod kątem portowania istniejących aplikacji w nowe środowiska, w szczególności w konsole Xbox O i PS4. Głównym przedmiotem prac były funkcje sieciowe (multiplayer) i wspierające korzystanie przez sieć z baz danych.

W pierwszym kwartale 2017 roku, w związku z przygotowaniem do prac nad projektem STERIO, działania badawczo-rozwojowe koncentrowały się nad przygotowaniem teoretycznym z zagadnień związanych z wykorzystaniem (stereo)fotogrametrii do rekonstrukcji obiektów 3D. W szczególności analizowane były poszczególne algorytmy i ich efektywność w ww. procesie.

4. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

W roku 2016 sytuacja finansowa Spółki była stabilna. Aktualnie realizowana strategia wydawnicza gwarantuje stabilny wzrost przychodów, a długoterminowe inwestycje w większe produkcje powinny przynieść skokowy wzrost przychodów.

5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI W ROKU 2017

Szybki rozwój działalności wydawniczej zaowocował podpisaniem wielu umów z deweloperami z całego świata, w tym na dwie duże i dobrze rozpoznawalne produkcje (Fear Effect Sedna, Prodigy). W roku 2017 Spółka planuje

kontynuować rozwój tej części swojej działalności i pozyskiwać kolejne gry do dystrybucji. Aktualnie prowadzone są rozmowy z kilkunastoma developerami z całego świata i Zarząd spodziewa się, że część z nich zakończy się podpisaniem umów. Dzięki dużej aktywności FE na rynku wydawniczym, usługami Spółki zainteresowali się też duzi developerzy.

W 2017 roku Zarząd planuje dalej rozwijać działalność na rynkach azjatyckich. Powinno to zaowocować zarówno wydaniem kolejnych gier w Chinach jak i wydaniem gier azjatyckich przez FE na platformie Steam.

Również w 2017 roku planowana jest ekspansja Spółki na konsole.

Ważnym elementem rozwojowym 2017 roku będzie realizacja projektu w ramach programu GameInn. Realizacja projektu nastąpi w terminie kwiecień 2017-marzec 2019.

Rezultat projektu będzie umożliwiać wierne odwzorowanie scenografii świata realnego w wirtualnym świecie gier wideo. Przy zastosowaniu proponowanej technologii stanie się możliwe sprawniejsze i tańsze umiejscawianie gier w miejscach rzeczywistych.

6. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ

Szczegółowe czynniki ryzyka i zagrożeń Spółka przedstawiła w Dokumencie Informacyjnym z dnia 20 marca 2017 roku na potrzeby wprowadzenia do obrotu akcji serii O.

Poniżej Emitent przedstawia opisane aktualne czynniki ryzyka i zagrożeń.

Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Emitent prowadzi swoją działalność

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w kraju i na świecie

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

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

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

Ryzyko związane z konkurencją

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

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

Istotne atuty Emitenta w walce o miejsce na rynku stanowią następujące czynniki: znaczący akcjonariusz i jednocześnie Członek Zarządu jest osobą dysponującą wieloletnim doświadczeniem i dogłębną znajomością rynku gier, Spółka zdywersyfikowała swoje kanały sprzedaży oraz dysponuje własnymi innowacyjnymi narzędziami technologicznymi i graficznymi. Dodatkowo firma poprzez zawiązanie spółki w Hongkongu będzie miała możliwość dystrybucji gier na rynku chińskim który ze względu na specyfikę charakteryzuje się mniejszą konkurencyjnością.

Ryzyko zmian w przepisach prawnych i podatkowych

Częste zmiany w ustawodawstwie, głównie w zakresie polityki podatkowej narażają Emitenta na ryzyko wystąpienia niekorzystnych uregulowań prawnych, co w konsekwencji może przełożyć się na pogorszenie sytuacji finansowej

Spółki. Zagrożeniem dla działalności Emitenta jest niestabilność i brak spójności przepisów prawnych oraz uznaniowość interpretacyjna. Ewentualne zmiany przepisów prawa, w tym prawa podatkowego, spółek handlowych, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych oraz regulacji prawnych dotyczących funkcjonowania spółek publicznych mogą zmierzać w kierunku negatywnie oddziałującym na działalność Emitenta.

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

Ryzyko związane ze zmiennością kursów walut

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

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

Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta

Ryzyko związane z sytuacją finansową Emitenta

Emitent został utworzony w sierpniu 2010 roku i do końca tego roku nie osiągnął przychodów z działalności operacyjnej ponosząc w roku obrotowym 2010r. stratę netto w wysokości 338,1 tys.zł. Rosnąca w kolejnych latach skala działalności i budowanie pozycji rynkowej nie pozwoliły Spółce na osiągnięcie zysków także w latach 2011-2015.

Na koniec 2016r. Spółka wykazała straty na poziomie wyniku operacyjnego oraz wyniku netto. Rozwój działalności Forever Entertainment S.A. możliwy był w rozpatrywanym okresie dzięki finansowaniu pozyskiwanemu z kolejnych emisji akcji. Sytuacja ta wystąpiła także w przypadku emisji akcji serii O wyemitowanej w 2016 oraz serii P wyemitowanej w 2017 roku. Środki pozyskane z tych emisji posłużą Spółce do sfinansowania jako koproducent współfinansujący (wraz z dwoma podmiotami zagranicznymi) projekt gry „Fear Effect: Sedna” oraz do sfinansowania kosztów prac nad trzema innymi grami, które mają być wprowadzone do sprzedaży w 2017r. tj.: „Hollow”, „Shadow over Isolation” oraz „Prodigy”.

Według Zarządu Spółki, bieżący stan przedsiębiorstwa, posiadane zasoby finansowe oraz potencjał sprzedażowy gier wprowadzonych na rynek przez Emitenta pozwalają na dalsze finansowanie jej działalności z bieżących przychodów i przewidywanych zysków, bez konieczności pozyskiwania dodatkowego kapitału w wyniku kolejnych emisji akcji bądź znaczącego wsparcia długiem zewnętrznym. Nie można jednak wykluczyć, że w perspektywie najbliższych kilku lat proponowane przez Spółkę gry nie będą cieszyć się zakładanym przez nią zainteresowaniem ze strony graczy, co może utrudniać osiągnięcie przez nią zysków i w przypadku poniesienia znaczących strat wymusi konieczność pozyskania przez Emitenta dodatkowych środków finansowych z zewnątrz.

Ponadto, w marcu 2017r. Spółka zawarła umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju dot. dotacji w łącznej kwocie 1.788.525,77 zł. w związku z wnioskiem złożonym przez Emitenta w ramach Programu Sektorowego "GAMEINN" finansowanego ze środków w ramach Działania 1.2 "Sektorowe programy B+R" POIR w 2016 w NCBiR. Projekt będzie realizowany w okresie: kwiecień 2017 – marzec 2019 i polegać będzie na opracowaniu technologii i stworzeniu prototypu narzędzia programistycznego przeznaczanego do efektywnego tworzenia grafiki 3D z wykorzystaniem fotografii stereoskopowej, co będzie umożliwiać wierne odwzorowanie scenografii świata realnego w wirtualnym świecie gier wideo. Poza środkami otrzymanymi z dotacji, realizacja tego zadania będzie wymagać zaangażowania przez Spółkę około 760 tys. zł środków własnych, co w przypadku braku sukcesów rynkowych sprzedawanych i przygotowywanych do wprowadzenia gier może skutkować trudnościami z wypracowaniem przez Emitenta w okresie najbliższych dwóch lat odpowiednich nadwyżek finansowych dla pełnego sfinansowania kosztów projektu.

Ryzyko związane z przyjęciem niewłaściwej strategii

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

skorygowana w roku 2014 na podstawie doświadczeń zdobytych przez Spółkę w latach 2010-2013. W celu minimalizacji zaistnienia tego ryzyka Zarząd Spółki stale monitoruje proces jej wdrażania biorąc pod uwagę w szczególności warunki zewnętrzne mające wpływ na poszczególne jej elementy oraz modyfikując narzędzia realizacji celów strategicznych w odniesieniu do zmieniających się warunków zewnętrznych i bieżących możliwości Emitenta. Zarząd Spółki prowadzi stałe działania w kierunku dalszej dywersyfikacji działalności z uwagi na rosnące możliwości finansowe.

Ryzyko dotyczące oferowanych produktów

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

Ryzyko związane z możliwością niezyskania niezbędnych koncesji i licencji

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

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

W latach 2012-2016 Emitent kontynuował prace zorientowane na rozbudowę kanałów dystrybucji dla produktów Spółki o nowe platformy dystrybucyjne oraz utrzymywał intensywne kontakty z partnerami zagranicznymi dotyczące strategicznej współpracy w obszarze produkcji i sprzedaży gier.

Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii

Spółka jako producent gier narażona jest na ryzyko niedopasowania zastosowanej technologii do aktualnych trendów rynkowych oraz poniesienia w związku z tym dodatkowych kosztów związanych z wprowadzaniem do produkcji nowych technologii, które pozwolą Spółce na oferowanie produktów zgodnie z oczekiwaniami ich potencjalnych nabywców. Aktualnie, prace Emitenta zorientowane są na tworzenie aplikacji na konsole gier (Wii, Nintendo DS), urządzenia mobilne (iPhone i iPad) oraz na komputery (PC, MAC). W przyszłości Emitent planuje na poszerzenie zakresu dostępnych urządzeń zgodnie z występującymi trendami rynkowymi, jak i zgłaszanym popytem przez konsumentów. Technologie stosowane obecnie przez Spółkę są zgodne z panującymi trendami, a dywersyfikacja urządzeń końcowych, na które dostępne będą oferowane przez nią gry i aplikacje minimalizuje na chwilę obecną możliwość wystąpienia wskazanego ryzyka.

Ryzyko dotyczące możliwości opóźnienia wprowadzenia gier do sprzedaży

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

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

Ryzyko wynikające z aktualnie prowadzonej przez Emitenta polityki zatrudnienia

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w Spółce zatrudnionych na umowę o pracę jest 7 Pracowników oraz doraźnie 5 Pracowników na umowę o dzieło. Zatrudnienie zwiększyło się w związku z realizacją umowy o dofinansowanie podpisanej z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju.

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

Ryzyko wpływu znaczących akcjonariuszy na decyzje Organów Spółki

Czterech największych akcjonariuszy – Pan Marek Bednarski, Grzegorz Maciąg, firma MBM Seed Fund Sp. z o.o. oraz Pan Zbigniew Dębicki posiadają odpowiednio 31,25%, 8,25%, 6,88% oraz 6,35% akcji dających prawo do takiej samej liczby głosów na WZA Spółki (łącznie 52,73%). Dodatkowe, indywidualne uprawnienia związane z możliwością powoływania członków Rady Nadzorczej, zgodnie ze Statutem Spółki otrzymali: Zbigniew Dębicki i Marek Bednarski (możliwość powoływania i odwoływania po jednym Członku Rady). Dodatkowo, Przewodniczącemu Rady Nadzorczej wyznacza Zbigniew Dębicki.

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

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

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

Ryzyko związane z inwestycją w spółkę w Hong-Kongu

W dniu 15 maja 2015 roku Forever Entertainment S.A. wspólnie ze spółką China Smart Holding Company Limited (dalej: CSH) utworzyły spółkę China Smart Forever Entertainment Holdings (Hong Kong) Company Limited (dalej: CSHFEHK) z siedzibą w Hong Kongu. Zgodnie z postanowieniami umowy Joint Venture, Forever Entertainment S.A. objęła 350 akcji o wartości nominalnej 1 Dolar H-K każda, stanowiących 35% kapitału zakładowego China Smart Forever Entertainment Holdings (Hong Kong) Company Limited, a 650 akcji o wartości nominalnej 1 Dolar H-K każda, stanowiących 65% akcji w nowo utworzonym podmiocie objęła spółka China Smart Holding Company Limited (CSH), która w IV kwartale 2015 roku zbyła na rzecz inwestorów indywidualnych 300 akcji CSHFEHK stanowiących 30% jej kapitału zakładowego.

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

W ramach swojej działalności Forever Entertainment będzie otrzymywała opłatę licencyjną (w przypadku gier FE) lub wynagrodzenie (w przypadku gier innych deweloperów) za każdy sprzedany przez CSHFEHK egzemplarz gry na dowolnym rynku.

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

spółkę w Hong-Kongu. Przekazanie przez Emitenta kolejnych środków w ramach ustalonej kwoty pożyczki uzależnione będzie od sytuacji finansowej CSHFEHK, która spodziewa się pierwszych przychodów z tytułu sprzedawanych gier w I kwartale 2017 roku. W przypadku, gdyby rozwój działalności CSHFEHK w roku 2017 roku wymagał dalszego wsparcia finansowego, kolejnej pożyczki w wysokości do 1,5 mln Dolarów H-K udzieli jej strona chińska. Aktualnie, Emitent nie jest w stanie przewidzieć jaka będzie łączna kwota pożyczki, której udzieli CSHFEHK (jednak nie większa niż 1 499 650 Dolarów H-K) oraz czy w roku 2017 roku nastąpi jej całkowita spłata przez pożyczkobiorcę.

Wstępne szacunki poziomu sprzedaży gier dotychczas wprowadzonych na rynek Chin i Azji Południowo-Wschodniej (ich sprzedaż rozliczana jest po upływie kilku miesięcy od zakończenia okresu rozliczeniowego przez poszczególne platformy, stąd przewidywania wpływu pierwszych przychodów CSHFEHK zakładają I kwartał 2017 roku) oraz przewidywania Emitenta dotyczące potencjału sprzedażowego nowych gier przygotowywanych do sprzedaży na tym rynku w roku 2017 pozwalają oczekiwać na osiągnięcie pozytywnych wyników finansowych.

Na podstawie aktualnej wiedzy, w ocenie Zarządu Emitenta ewentualna niemożność spłaty przez CSHFEHK pożyczki otrzymanej od Forever Entertainment S.A. jest bardziej prawdopodobna w wyniku nie dających się obecnie przewidzieć zdarzeń losowych, a w znacznie mniejszym stopniu w wyniku czynników natury biznesowej.

Ryzyko związane z tworzeniem nowych, znaczących produkcji

We wrześniu 2016r. Spółka zawarła trójstronną umowę z Square Enix Limited z siedzibą w Londynie (UK) oraz Sushee z siedzibą w Lannion (Francja) w celu stworzenia i wydania gry Fear Effect: Sedna (Gra) na PC oraz konsolach PS4 i Xbox One. Emitent, jako koproducent współfinansujący projekt zobowiązany jest do częściowego sfinansowania tworzenia gry w zamian za udział na poziomie około 1/3 przychodów uzyskanych z jej sprzedaży. Premiera Gry planowana jest w drugiej połowie 2017 roku. Na rok 2017 Emitent planuje wprowadzić na rynek jeszcze dwa inne duże projekty, które stanowią gry: „Hollow” oraz „Shadow over Isolation”. Na finansowanie prac dotyczących realizacji, promocji i dystrybucji ww. gier Emitent przeznaczy środki pozyskane w wyniku emisji akcji serii O i P. Realizacja przedmiotowych produkcji wymaga poniesienia przez Emitenta najwyższych nakładów finansowych w historii prowadzonej przez niego działalności. W związku z tym, nieukończenie tych projektów, bądź znaczące opóźnienie ich realizacji wskutek np. rozpadu zespołów tworzących te gry (odejścia kluczowych osób), braku możliwości uzyskania pełnego ich finansowania, bądź wystąpienia kosztów produkcji wyższych w stosunku do planowanych może spowodować, iż w roku 2017 Spółka poniesie znaczące straty finansowe.

7. INFORMACJA O STOSOWANIU PRZEZ SPÓŁKĘ ZASAD DOBRZYCH PRAKTYK

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

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: <ul 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 	Tak

DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT	STANOWISKO SPÓŁKI
<p>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</p>	<p>(odnośnie przestrzegania zasady) Tak/Nie</p>
<p>najwięcej przychodów,</p> <p>3.3. opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,</p> <p>3.4. życiorysy zawodowe członków organów spółki,</p> <p>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,</p> <p>3.6. dokumenty korporacyjne spółki,</p> <p>3.7. zarys planów strategicznych spółki,</p> <p>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),</p> <p>3.9. strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,</p> <p>3.10. dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,</p> <p>3.11. <i>(skreślony)</i>,</p> <p>3.12. opublikowane raporty bieżące i okresowe,</p> <p>3.13. kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,</p> <p>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,</p> <p>3.15. <i>(skreślony)</i>,</p> <p>3.16. pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,</p> <p>3.17. informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,</p> <p>3.18. informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,</p> <p>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,</p> <p>3.20. informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,</p> <p>3.21. dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,</p> <p>3.22. <i>(skreślony)</i>,</p>	
<p>4. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.</p>	<p>Tak</p>
<p>5. Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie: www.gpwinfostrefa.pl.</p> <p>Uwagi Spółki: Spółka prowadzi politykę informacyjną za pomocą swojej strony internetowej: www.forever-entertainment.com</p>	<p>Nie</p>
<p>6. Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.</p>	<p>Tak</p>
<p>7. W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.</p>	<p>Tak</p>
<p>8. Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.</p>	<p>Tak</p>

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
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.	Nie
Uwagi Spółki: Spółka na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów, analityków i mediów z wykorzystaniem ogólnodostępnych środków komunikacji oraz organizując spotkania indywidualne. Po publikacji raportu rocznego Spółka przewiduje jedno spotkanie konferencyjne dla inwestorów, analityków oraz mediów, które ma na celu podsumowanie roku poprzedniego oraz przedstawienie planów na rok bieżący.	
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 ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	Tak
13a. W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	Tak
14. Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	Tak
15. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	Tak
16. Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> • informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, • zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, • informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, • kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego. 	Nie

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

8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU

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



Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

Zarząd Spółki oświadcza, iż podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych dokonujący badania rocznego sprawozdania finansowego Forever Entertainment S.A. za rok 2016, został wybrany zgodnie z przepisami prawa. Ponadto oświadczamy, iż podmiot ten oraz biegli rewidenci dokonujący tego badania, spełnia warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badaniu, zgodnie z właściwymi przepisami prawa krajowego.



Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu