



## Forever Entertainment

### Wyniki finansowe za I kwartał 2021 roku

Forever Entertainment S.A. opublikowała w dniu dzisiejszym tj. 05 maja 2021 roku wyniki finansowe za I kwartał 2021 roku.

W I kw. 2021 roku Spółka wypracowała przychody wyższe o 15,9% r/r głównie dzięki większej sprzedaży gier z dotychczasowego portfela.

**Tabela. 1. Wyniki finansowe Forever Entertainment za I kwartał 2021 r. [w tys. PLN]**

	I kwartał 2021	I kwartał 2020	Zmiana r/r w proc.	Zmiana r/r w tys. PLN
przychody ze sprzedaży, ogółem:	7 483,1	6 455,9	15,9%	+1 027,2
- przychody ze sprzedaży produktów i usług	6 756,2	5 870,8	15,1%	+885,4
EBITDA	2 830,4	4 470,5	-36,7%	-1 640,1
zysk netto	2 111,8	3 642,7	-42,0%	-1 530,9

„Utrzymujemy rosnące przychody i wpływy do Spółki, co pozwala nam realizować ambitny plan inwestycyjny przyjęty na 2021 rok. Zwiększenie tempa inwestycji w tytuły o coraz większych budżetach wpłynęło więc na niższe wyniki pierwszego kwartału bieżącego roku w porównaniu do wyników analogicznego kwartału roku ubiegłego. Przypomnę, że w aktualnym planie wydawniczym mamy więcej produkcji o krotnie większym potencjale sprzedażowym niż zaprezentowaliśmy w całym poprzednim roku.” - podsumował wyniki Prezes Zarządu, Zbigniew Dębicki.

Forever Entertainment zapowiedziała premiery blisko 20 tytułów, które zdaniem jej Zarządu powinny mieć istotny wpływ jej wyniki w najbliższych kwartałach:

- remake'i: **THE HOUSE OF THE DEAD: Remake** (zapowiedź/trailer 14.04.2021 na Nintendo Switch), Panzer Dragoon II Zwei: Remake, Shadowgate 2, Fear Effect: Reinvented, Magical Drop 6, Iesabel Remake,
- gry własne/koprodukcje: **The Mansion** (sprzedaż na platformie Steam w trybie Early Access), **Rise Eterna** (na Nintendo Switch od 13.05.2021), Hollow 2, Tiara: Deceiving Crown,
- gry portowane: **Train Station Renovation** (na Nintendo Switch od 06.05.2021), Thief Simulator 2, AirCRAFT Carrier Simulator, House Flipper City, Uboat, Treasure Hunter Simulator, Professional Fishing.



„W wynikach tego kwartału widoczny jest brak wpływu sprzedaży premierowej gry takiego kalibru jak na przykład Panzer Dragoon: Remake, która weszła do sprzedaży na konsolę Nintendo Switch w marcu 2020 roku. Zgodnie z przyjętą polityką nie opublikowaliśmy terminów premier wszystkich najważniejszych tytułów własnych i remake. Jestem jednak przekonany, że po zakończonym procesie inwestycyjnym premiery tych tytułów diametralnie poprawią wskaźniki rentowości i przepływów pieniężnych w nadchodzących kwartałach.” – dodał Prezes Zarządu, Zbigniew Dębicki.

## O SPÓŁCE:

**Forever Entertainment S.A.** jest producentem i wydawcą gier komputerowych zarówno w formie elektronicznej poprzez wszystkie popularne platformy gamingowe oraz w formie pudełkowej, tj. zestawów kolekcjonerskich. Spółka specjalizuje się w wydawaniu i produkcji gier na konsole. Jako wydawca blisko współpracuje z **Nintendo Co., Ltd.**, dzięki czemu odnotowuje dynamiczny wzrost wyników od drugiej połowy 2017 roku, tj. wraz ze wzrostem sprzedaży konsoli Nintendo Switch. Obecnie spółka dystrybuje już prawie 90 gier na tej konsoli i liczba ta wciąż rośnie. Forever Entertainment plasuje się w ścisłej światowej czołówce wydawców gier na konsolę Nintendo Switch i dąży do dalszego umacniania swojej pozycji, uwzględniając zarówno liczbę jak i jakość wydawanych gier.

Kolejnym ważnym elementem strategii, jest rozwój działalności produkcyjnej i wydawniczej w oparciu o znane IP, czyli w segmencie remake. Do tej pory Spółka zawarła umowy ze światowymi potentatami z branży gamingu jak: **SEGA**, **Square Enix**, czy **G-Mode Corporation**. Każda z tych firm posiada bogate portfolio kultowych gier, które można wydać w postaci remake'ów, spełniając tym samym oczekiwania współczesnych graczy. Spółka zwiększy liczbę wydawania gier typu remake do 3-4 rocznie, do czego będzie wykorzystywała także obecne i nowe studia deweloperskie z Grupy Forever Entertainment.

Obecnie spółki MegaPixel Studio S.A. i UF Games S.A., w które zainwestował Forever Entertainment, są w procesie ich upublicznienia i wprowadzenia na rynek NewConnect. MegaPixel Studio S.A. złożyła Dokument Informacyjny na GPW w Warszawie S.A. w dniu 26 kwietnia 2021 roku.

**Forever Entertainment S.A.** jest jedną z największych spółek gamingowych notowanych na rynku NewConnect, na którym jej akcje zadebiutowały w dniu 21 stycznia 2011 roku.

### Więcej informacji:

na koncie Twitter: @ForeverEntert oraz

na stronie internetowej spółki: [www.forever-entertainment.com](http://www.forever-entertainment.com)

### Kontakt dla mediów:

Piotr Woźniak

[pwozniak@zenit.com.pl](mailto:pwozniak@zenit.com.pl)

+48 694 977 797