



Forever Entertainment SA

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
ZA ROK OBROTOWY 2023**

20.03.2024

Spis treści

1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI	3
1.1. INFORMACJE PODSTAWOWE	3
1.1.1. DANE JEDNOSTKI	3
1.1.2. PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI	3
1.1.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY	4
1.1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU	5
1.1.5. ZESTAWIENIE STANU POSIADANA AKCJI I OPCJI SPÓŁKI PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE	6
1.1.6. ZARZĄD SPÓŁKI	6
1.1.7. RADA NADZORCZA SPÓŁKI	7
1.1.8. POSIADANE AKCJE / UDZIAŁY W INNYCH PODMIOTACH	7
1.2. ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	12
1.2.1. PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	12
1.2.2. PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY	12
1.2.3. PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY	14
1.2.4. SKLEP INTERNETOWY FOREVER LIMITED	15
2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W OKRESIE OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA SPORZĄDZENIA NINIEJSZEGO SPRAWOZDANIA	16
3. BADANIA I ROZWÓJ	17
4. AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI	18
5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI	19
6. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	21
7. POZOSTAŁE INFORMACJE	27

1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI

1.1. INFORMACJE PODSTAWOWE

1.1.1. DANE JEDNOSTKI

Forever Entertainment Spółka Akcyjna („Forever Entertainment S.A.”, „Spółka”, „Emitent”) 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 23 43
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, zarówno w kraju, jak i za granicą.

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

Spółka pełni funkcję twórcy począwszy od stworzenia koncepcji i scenariusza gry, a skończywszy na jej produkcji finalnej. Wykonywanie konkretnych elementów gier opracowywanych przez Spółkę w 2023 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 są produkowane lub dostosowywane wskazanym platformom sprzedaży i wprowadzane do sprzedaży we wszystkich kanałach dystrybucji Spółki, ze szczególnym uwzględnieniem sprzedaży na konsole 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 produkcji i wydania gotowego produktu.

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

Tytuły wydawane przez spółkę są także dystrybuowane w formie fizycznej za pośrednictwem zagranicznych firm i dzięki temu są dostępne w wersji pudełkowej w większości krajów na świecie. Wraz z inwestycją Emitenta w spółkę *Rainy Frog Ltd.* (10% udział) istotnie wzrosła sprzedaż gier w wydaniach fizycznych w Japonii.

Obecnie Spółka prowadzi pełną działalność produkcyjno-wydawniczą produkcji własnych i pozyskanych od innych studiów developerskich na podstawie umów inwestycyjnych czy wydawniczych. Emitent 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 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 10.800.000,00 zł (słownie: dziesięć milionów osiemset tysięcy złotych) 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 2023 nie doszło do żadnych zmian w strukturze kapitału zakładowego Emitenta.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2023 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

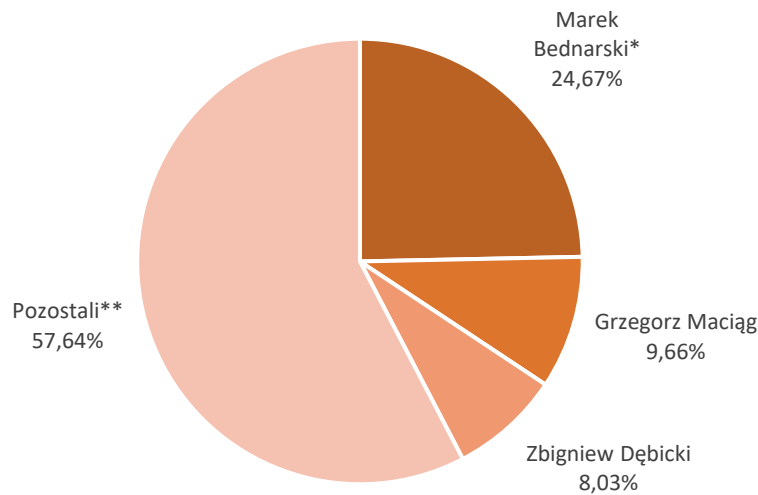
Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Marek Bednarski*	6 709 665	6 709 665	24,67%	24,67%
Grzegorz Maciąg	2 627 000	2 627 000	9,66%	9,66%
Zbigniew Dębicki	2 184 768	2 184 768	8,03%	8,03%
Pozostali**	15 678 567	15 678 567	57,64%	57,64%
Suma	27 200 000	27 200 000	100,00%	100,00%

* wraz z osobami powiązаныmi (w ramach zawartego porozumienia)

** w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

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



* wraz z osobami powiązаныmi (w ramach zawartego porozumienia)

** w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

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

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

1.1.6. ZARZĄD SPÓŁKI

Na dzień 1 stycznia 2023 r. skład Zarządu Spółki był następujący:

- Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

W roku obrotowym 2023 w składzie Zarządu Emitenta nie zaszły żadne zmiany, w związku z czym na dzień 31 grudnia 2023 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 2023 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.

W dniu 27 listopada 2023 r. Emitent powziął informację o śmierci p. Małgorzaty Grali, Członka Rady Nadzorczej Spółki, w związku z czym, do składu Rady Nadzorczej Emitenta, na podstawie § 19 ust. 3 Statutu Emitenta, p. Zbigniew Dębicki, Prezes Zarządu Spółki, powołał p. Łukasza Napiórkowskiego.

W wyniku powyższej zmiany, na dzień 31 grudnia 2023 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki jest następujący:

- Zbigniew Szachniewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Dębicka – Członek Rady Nadzorczej,
- Mirosław Grala – Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Kodroń – Członek Rady Nadzorczej,
- Łukasz Napiórkowski – 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 50,00% przez Spółkę i w 50,00% przez Ultimate Games S.A.

W czerwcu 2020 r. NWZA UF GAMES S.A. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego UF GAMES S.A. z kwoty 330.000,00 zł do kwoty nie niższej niż 330.000,10 zł i nie wyższej niż 345.000,00 zł, tj. o kwotę nie niższą niż 0,10 zł i nie wyższą niż 15.000,00 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 S.A. została w pełni objęta przez akcjonariuszy innych niż założyciele. Rejestracja podwyższenia kapitału UF GAMES S.A. w drodze emisji akcji serii C nastąpiła w październiku 2020 r., a udział Emitenta w kapitale zakładowym tej spółki wynosi obecnie 45,22% i tyle samo w ogólnej liczbie głosów.

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. Po debiucie UF GAMES S.A. Emitent

zachował 45,22% w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka w dalszym ciągu posiada 45,22% w kapitale zakładowym UF GAMES S.A. i tyle samo udziału w ogólnej liczbie głosów.

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 S.A. i Pan Artur Grzegorzczyn założyli spółkę MegaPixel Studio S.A. z siedzibą w Gdyni. Kapitał założycielski MegaPixel Studio S.A. wyniósł 100.000,00 zł i dzielił się na 1.000.000 akcji o wartości nominalnej 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 zakładowego spółki MegaPixel Studio S.A. 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 niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy MegaPixel Studio S.A. dzieli się na 1.240.000 akcji. Forever Entertainment posiada 38,70% udziału w kapitale zakładowym oraz w 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 tytułów, takich jak "Panzer Dragoon: Remake", „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake”, czy „Hollow 2”. Kolejne tytuły są w trakcie realizacji i będą 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 wraz ze Makee Sarl z siedzibą w Lannion-Francja założyła spółkę TA Publishing S.A. Kapitał zakładowy TA Publishing S.A. początkowo wynosił 20.000 ,00 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 Sarl. TA Publishing S.A. to francuska firma specjalizująca się zarówno w oferowaniu wsparcia w dystrybucji gier *Indie* niezależnych studiów deweloperskich z Europy Zachodniej, jak i w produkcji gier (poprzez spółkę zależną High Ball Games EURL) opartych o pozyskane IP (np. „Magical Drop VI”, „Shadowgate II”).

TA Publishing S.A. pozyskała do wydawnictwa Emitenta 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 Emitenta i przez spółki stowarzyszone z Forever Entertainment S.A.

W dniu 17 lutego 2022 r. TA Publishing S.A. zawarła umowę na sporządzenie Dokumentu Informacyjnego z Domem Maklerskim Q Securities S.A. z siedzibą w Warszawie w celu wprowadzenia akcji TA Publishing S.A. do obrotu w ramach Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect.

10 marca 2023 r. Emitent powziął informację o dokonaniu przez właściwy sąd rejestrowy w dniu 17 listopada 2022 r. rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego spółki stowarzyszonej z Emitentem, tj. 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. Niniejsza informacja została podana za pośrednictwem raportu ESPI nr 7/2023 z dnia 10 marca 2023 r.

W dniu 17 listopada 2022 r., na mocy uchwały Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy TA Publishing S.A., wraz z przekształceniem formy prawnej, został podwyższony kapitał zakładowy TA Publishing S.A. o kwotę 17.000,00 EUR, tj. 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 TA Publishing S.A. poprzez potrącenie części wcześniej opłaconego kapitału zwrotnego. Emitent objął 166.600 akcji niniejszej emisji (za kwotę 24.990,00 EUR). Po podwyższeniu kapitału zakładowego i jego rejestracji przez właściwy sąd rejestrowy Emitent, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, posiada 362.600 akcji TA Publishing S.A. Dzięki udziałowi w nowej emisji akcji Emitent zachował 49% głosów na walnym zgromadzeniu oraz 49% udziału w kapitale zakładowym TA Publishing S.A..

W roku 2023 TA Publishing SA po raz pierwszy w historii wypłacił dla Forever Entertainment dywidendę za zysk wypracowany w roku 2022. Wypłacona kwota dywidendy to: 49.313,60 EUR.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent, poprzez spółkę TA Publishing S.A. z siedzibą w Lannion, posiada udziały w spółce Highball Games EURL z siedzibą w Saint-Quay-Perros. Kapitał zakładowy Highball Games EURL wynosi 2.000,00 EUR i dzieli się na 2.000 akcji o wartości nominalnej 1,00 EUR 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, przez Forever Entertainment S.A. i Blue Sunset Games sp. z o.o., została założona spółka Storm Trident S.A. (założyciele objęli akcje serii A). Jednocześnie przeprowadzono emisję akcji serii B dla akcjonariuszy również innych niż założyciele. Forever Entertainment S.A. objęła 50,00% akcji serii A, a po uwzględnieniu objętych akcji serii B, udział Emitenta w kapitale zakładowym i w liczbie głosów w Storm Trident S.A. 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 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego do kwoty 127.500,00 zł, tj. o kwotę 12.500,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Storm Trident S.A. 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 S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, posiada 33,82% udziału kapitale zakładowym i w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Storm Trident S.A.

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.

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 m.in. „Tiny Hands Adventure”, „Ultimate Fishing Simulator”, „No Thing”, „Sparkle 4 Tales”, „Assault on Metaltron”. W 2023 r. miały miejsce dwie istotne premiery gry Storm Trident S.A. pt. „Magical Drop VI” oraz „FRONT MISSION 2: Remake”.

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, przez Forever Entertainment S.A., Bloober Team S.A. oraz inwestorów indywidualnych spółka, została założona spółka Fearful Entertainment S.A. Emitent w momencie założenia Fearful Entertainment S.A. objął 45,00% akcji w kapitale zakładowym i w ogólnej liczbie głosów. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania udział Spółki w Fearful Entertainment S.A. pozostaje bez zmian. Główną działalnością Fearful Entertainment S.A. jest 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 horrory) 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 100,00% udziału w kapitale zakładowym Forever Seed Fund S.A. Spółka ta specjalizuje się w poszukiwaniu dla Emitenta 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 2023.

VII. Mechano Games S.A. z siedzibą w Gdyni (w likwidacji)

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.

Dnia 10 listopada 2023 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Mechano Games S.A., które podjęło uchwałę o rozwiązaniu Spółki i otwarciu jej likwidacji. Dnia 11 grudnia Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku wydał postanowienie o wpisie w rejestrze przedsiębiorców otwarcia likwidacji Mechano Games S.A.. Akcjonariusze Mechano Games S.A. podczas NWZA 23 stycznia 2024 roku podjęli uchwałę w sprawie zatwierdzenia bilansu otwarcia likwidacji.

Powodem decyzji o likwidacji były rosnące koszty produkcji gier oraz wydłużające się terminy ukończenia projektów, co znacząco wpłynęło na sytuację finansową Spółki.

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 Rainy Frog.

Przedmiotem działalności Rainy Frog jest pozyskiwanie tytułów z rynku japońskiego do wydania przez Emitenta na rynku europejskim i Ameryki Północnej. Rainy Frog zajmuje się również dystrybucją pudełkowych wersji gier Spółki 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 grudnia 2023 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, Forever Entertainment S.A. posiada 35,00% akcji w spółce China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited z siedzibą w Hong Kongu oraz posiada 35,98% udziałów w Pastel Games sp. z o.o., która jest w likwidacji. Obie spółki, China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited oraz Pastel Games sp. z o.o. w likwidacji nie podlegają konsolidacji na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

1.2. ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

1.2.1. PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. jest w czołówce największych na świecie wydawców 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, najbardziej urosła od dnia premiery i na koniec 2023 roku osiągnęła łączną liczbę blisko 140 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, produkuje i wydaje gry na PC i konsole: PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, Steam Deck oraz Nintendo Switch. Emitent rozpocznie w 2024 roku wydawanie gier na urządzeniach mobilnych. Spółka otrzymuje ustalony udział w przychodach ze sprzedaży wydawanych gier.

Kolejnym filarem działalności Emitenta jest wydawanie gier typu remake. Forever Entertainment S.A. 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. Jak wskazują dotychczas osiągnięte wyniki Spółki, ich sprzedaż powinna determinować wzrost przychodów w 2024 roku i w latach kolejnych. W 2023 roku Emitent wydał grę „FRONT MISSION 2: Remake” jako nową wersję klasycznego tytułu na konsolę Nintendo Switch. Spółka sukcesywnie wydawała na pozostałych platformach gry ramake: „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake” oraz „FRONT MISSION 1st: Remake” (zarówno wersje cyfrowe, jak i fizyczne). Emitent planuje wydanie „FRONT MISSION 3: Remake” w 2024 roku.

Emitent w najbliższych latach będzie koncentrował się na wydaniu większej produkcji remake oraz opartych na znanych obcych IP w nowych formach współpracy. Są to gry o większym potencjale sprzedaży, które minimalizują ryzyko braku sukcesu niż np. produkcja gier własnych.

1.2.2. PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży w okresie od dnia 1 stycznia 2023 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2023 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Data premiery	Zakres prac
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	PS5	20.01.2023	produkcja remake’u gry, wydawca
Criminal Expert	PC	13.01.2023	gra własna, wydawca
Blocky Farm	NS	16.03.2023	portowanie, wydawca
Fishing: North Atlantic	NS	23.03.2023	portowanie, wydawca
Alekon	NS	06.04.2023	wydawca

Magical Drop VI	NS, PC	25.04.2023	produkcja kolejnej części gry, wydawca
Baby Storm	PS4, Xbox One, PC	12.05.2023	portowanie, wydawca
Binarystar Infinity	Xbox One	12.05.2023	portowanie, wydawca
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake Cero Z	PS4, PS5 (Japonia)	15.06.2023	produkcja remake'u gry, wydawca
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake Cero Z	NS (Japonia)	15.06.2023	produkcja remake'u gry, wydawca
FRONT MISSION 1 st : Remake	PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S	30.06.2023	produkcja remake'u gry, wydawca
Timberman VS	NS Chiny	20.07.2023	portowanie, wydawca
FRONT MISSION 2: Remake	NS	05.10.2023 (preorder 28.09.2023)	produkcja remake'u gry, wydawca
Timberman VS	WeGame (PC Chiny)	20.10.2023	portowanie, wydawca
Flooded	NS	09.11.2023	portowanie, wydawca
Until Last Bullet	NS	16.11.2023	gra własna, wydawca
Timberman The Big Adventure	PS4, Xbox One, PC	24.11.2023	portowanie, wydawca
Aircraft Carrier Survival	PS4, Xbox One	08.12.2023	portowanie, wydawca
Criminal Expert	PS4, Xbox One	15.12.2023	gra własna, wydawca
Until Last Bullet	PC	19.01.2024	gra własna, wydawca
Flooded	PS4, Xbox One	23.02.2024	portowanie, wydawca
Unables	NS, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X	14.03.2024	portowanie, wydawca
VIRUS: The Outbreak	PS4	15.03.2024	portowanie, wydawca

Źródło: Emitent

Produkty w wersji fizycznej (retail) przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2023 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma (wersja fizyczna gry)	Data premiery	Zakres prac
FRONT MISSION 1 st : Remake	NS	21.04.2023	produkcja remake'u gry
FRONT MISSION 1 st : Remake	NS (Japonia)	15.06.2023	produkcja remake'u gry
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	PS4/PS5/Xbox One	15.06.2023	produkcja remake'u gry
THE HOUSE OF THE DEAD: Remake	NS (Japonia)	15.06.2023	produkcja remake'u gry
Magical Drop VI	NS (Japonia)	28.09.2023	produkcja gry,
FRONT MISSION 1 st : Remake	PS4/Xbox One	05.12.2023	produkcja remake'u gry,
FRONT MISSION 1 st : Remake	PS4/PS5 (Japonia)	14.12.2023	produkcja remake'u gr,

FRONT MISSION 2: Remake

NS (Japonia)

15.02.2024

produkcja remake'u gry

Źródło: Emitent

1.2.3. PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan premier gier na 2024 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	iOS/Android	Nintendo Switch – Content Update
FRONT MISSION 1st: Remake	-	-	-	-	-	-	2024	2024
FRONT MISSION 3: Remake	2024	-	-	-	-	-	-	-
Night Slashers: Remake	2024	2024	2024	2024	2024	2024	-	-
Thief Simulator 2	2024	-	-	-	-	-	-	-
Shadowgate II	2024	-	-	2024	-	-	-	-
Magical Drop VI	-	2024	2024	-	2024	2024	-	-
Haunted Memories: The Return	-	-	-	2024	-	-	-	-
Rise Eterna War	2024	-	-	2024	-	-	-	-
Green Hell	-	-	-	-	-	-	-	b/d
House Flipper City	b/d	-	-	-	-	-	-	-
Uboat	b/d	-	-	-	-	-	-	-
Hero's Hour	2024	-	-	-	-	-	-	-
Overboss	2024	-	-	-	-	-	-	-
Iesabel Remake	b/d	-	-	-	-	-	-	-
Professional Fishing	-	b/d	b/d	-	-	-	-	-
Tiara Deceiving Crown	b/d	-	-	-	-	-	-	-
Sparkle 2 EVO	-	-	b/d	-	-	-	-	-
Virus - The Outbreak	-	-	b/d	-	b/d	-	-	-
The Mansion	b/d	-	-	b/d	-	-	-	-

Rise Eterna 2	b/d	-	-	-	-	-	-	-
---------------	-----	---	---	---	---	---	---	---

Źródło: Emitent

Tytuł (pogrubiony): Duży potencjał w opinii Zarządu

Tytuły gier bez podanych dat premier i bez podanych platform:

- Panzer Dragoon II Zwei: Remake,
- THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake,
- Tytuł nieujawniony 1
- Tytuł nieujawniony 2

Liczba tytułów bez podanych platform, mających planowaną premierę w 2024 roku:

- Tytuł 1
- Tytuł 2
- Remake 1
- Remake 2

Liczba tytułów realizowanych lub do realizacji przez Forever Entertainment S.A.

	Tytuły istotne	Tytuły pozostałe	Tytuły razem
Liczba tytułów ujawnionych w Harmonogramie Premier	13	9	22
Liczba tytułów nieujawnionych* w Harmonogramie Premier	6	7	13
Razem	19	16	35

* zgodnie z przyjętą polityką informacyjną

1.2.4. SKLEP INTERNETOWY FOREVER LIMITED

Forever Limited to marka sklepu internetowego utworzona przez Forever Entertainment 18 grudnia 2020 r., który 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 2023 r. i do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Zestaw kolekcjonerski	Platforma	Data premiery
FRONT MISSION 2: Remake UN_LTD	Nintendo Switch	28.09.2023 r. (preorder)

Źródło: Emitent

2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W OKRESIE OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA SPORZĄDZENIA NINIEJSZEGO SPRAWOZDANIA

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,
- odpis oraz brak premiery tytułu "Fear Effect Reinvented" (opisany w pkt. 5)
- działalność Forever Seed Fund S.A.
- działalność sklepu Forever Limited
- Ulga B+R
- wzrost wynagrodzeń,
- wzrost zatrudnienia o blisko 14% w ciągu roku, związany z pozyskiwaniem nowych gier do produkcji.

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).

Ponadto Spółka zawarła w 2022 łącznie 9 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.

Najważniejszym aspektem działalności Forever Seed Fund w 2023 roku było zacieśnianie współpracy z innymi deweloperami.

Spółka Forever Seed Fund S.A. w roku 2023 roku kontynuowała poszukiwanie deweloperów, którzy posiadają, realizują lub planują wykonanie wysokiej jakości gier krajowych i zagranicznych. W ramach tej działalności, Forever Seed Fund uczestniczyła w kilku konferencjach i targach, zarówno w Polsce, jak i za granicą. Efektem tego są zaawansowane rozmowy dot. pozyskania kolejnych kilku gier do dystrybucji przez Forever Entertainment S.A.

Forever Seed Fund S.A. pełniła rolę sponsora (obok Partnera Strategicznego – Forever Entertainment S.A.) w Hackerspace Game Jam, które odbyło się w lutym 2023 r. w Gdańsku. Wydarzenie polegało na pracy młodych talentów nad prototypami gier przez cały weekend. Projekty te następnie były przedstawiane do oceny jury. Forever Seed Fund S.A. wyróżniła 8 zespołów, którym przyznała nagrody specjalne i zaproponowała dalszą współpracę przy rozwoju swoich gier.

Dzięki działalności Forever Seed Fund S.A. w 2023 r., Forever Entertainment S.A. podpisała umowy na wydanie gier: „Unables”, „Hero’s Hour” i „Overboss”. Pierwszy z nich miał premierę w dniu 14 marca 2024 na konsolach: Nintendo Switch, PlayStation 4 i Xbox One.

Działalność Forever Limited

Forever Entertainment w 2023 roku rozwijała sklep internetowy pod marką Forever Limited założony w grudniu 2020 roku. Działalność na polu e-commerce jest kapitałochłonna i wymaga dłuższego czasu inwestycji celem zbudowania silnej marki i stałej bazy klientów. Forever Limited stopniowo rozszerza ofertę gier w wydaniach pudełkowych i kolekcjonerskich. Obecnie w ofercie Forever Limited znajduje się 9 tytułów w różnych wersjach. Wartość stanu zapasów Forever Limited wyniosła 1,82 mln PLN na koniec 2023 r. i była wyższa o 13,9% w porównaniu do stanu na koniec 2022 roku.

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. Zgodnie z prowadzoną polityką przyjętą przez Emitenta od stycznia 2023 roku rozlicza koszty B+R w Rachunku Zysków i Strat dla danego tytułu przez 60 miesięcy liczonych od miesiąca jego premiery. W 2023 roku Forever Entertainment S.A. rozliczyła koszty B+R w kwocie 1.125.508,25 PLN.

Wzrost zatrudnienia o blisko 14% w ciągu roku, związany z pozyskiwaniem nowych gier do produkcji

Rok 2023 Forever Entertainment kontynuował inwestycje w gry wymagających większych nakładów pracy, i tym samym o budżetach większych od realizowanych w poprzednich latach. W ramach tych inwestycji Spółka zwiększyła zatrudnienie o 13,9% w ubiegłym roku obrotowym. Wzrost zatrudnienia w Spółce oraz wynagrodzeń, wpłynęły na wzrost kosztów wynagrodzeń wraz z narzutami do 8,20 mln PLN za 2023, tj. o 19,2% w porównaniu do poprzedniego roku.

3. BADANIA I ROZWÓJ

W 2023 r. w Spółce realizowano prace badawcze nad:

(a) wprowadzeniem do narzędzi automatyzujących procesy portowania gier kolejnych urządzeń (konsol) starszych generacji, celem umożliwienia przeniesienia na inne platformy wszystkich funkcjonalności portowanych w Spółce remake'ów gier.

(b) poszerzeniem wewnętrznego narzędzia "Wrapper" o funkcjonalności semi-automatycznego przygotowania usługi tzw. "Activities" i „Game Help” na platformie Sony PlayStation 5.

4. AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. w 2023 roku kontynuował intensywne prace produkcyjne nad istotnymi tytułami, w tym tytułami nieujawnionymi, oraz rozszerzał zasięgi sprzedaży gier remake wprowadzając je do sprzedaży na kolejnych platformach. Premierą gry „FRONT MISSION 2: Remake” była najważniejsza dla Spółki w 2023 roku. Ze względu na tzw. długi ogon sprzedażowy, Zarząd oczekuje, że wszystkie gry z serii FRONT MISSION będą miały pozytywny wpływ na wyniki spółki w perspektywie kilku najbliższych lat. Zarząd Spółki planuje wydanie najbardziej oczekiwanej „FRONT MISSION 3: Remake” w 2024 roku.

Emitent w sposób ciągły prowadzi poszukiwania, negocjacje i pozyskuje nowe IP od studiów zewnętrznych do produkcji oraz IP gier gotowych w ramach prowadzonej działalności wydawniczej. Każda premiera gry remake zwiększa możliwości Spółki w zakresie pozyskiwania kolejnych tytułów o coraz większym potencjale sprzedaży.

Spółka oferowała na koniec 2023 roku 158 tytułów, w tym: (1) 118 tytułów na konsolę Nintendo Switch, (2) 63 tytuły na PC, (3) 26 tytułów na konsolę PlayStation 4, (4) 26 tytułów na konsolę Xbox One, (5) 2 tytuły na konsolę Xbox Series S/X oraz (6) 7 tytułów na platformę PlayStation 5. Ponadto, wszystkie gry wydane na Xbox One są kompatybilne z konsolami Xbox Series S/X. Spółka udostępnia grę Panzer Dragoon: Remake na konsoli streamingowej Amazon Luna. Poza wymienionymi platformami konsolowymi i PC, Spółka oferuje gry na kilkunastu 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.

Emitent poszukuje kolejnych możliwości zwiększenia sprzedaży w ramach działalności produkcyjno-wydawniczej na nowych rynkach i platformach. W 2023 roku miała miejsce pierwsza premiera na rynku Chińskiej Republiki Ludowej, na którym wprowadzono do sprzedaży tytuł „Timberman VS” na platformę PC (WeGames) oraz do sklepu oferującego gry konsolę Nintendo Switch w tym kraju.

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 2024, a najważniejsze z nich prezentuje w hemogramie premier aktualizowanym na stronie <https://forever-entertainment.com/premiery,4,pl>.

Poza działalnością produkcyjno-wydawniczą, FE prowadzi działalność inwestycyjną w obszarze gamingu.

W 2022 roku Spółka powiększyła inwestycje kapitałowe o Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Kanagawa-ken, Japonia, w której posiada 10% udział. Współpraca z Rainy Frog Co. Ltd. przyniosła Emitentowi korzyści w 2023 roku w postaci wzrostu sprzedaży gier w formie fizycznej w Japonii.

Spółka także wzięła udział w podwyższeniu kapitału zakładowego TA Publishing SA z siedzibą w Lannion we Francji i objęła 166.600 akcji za kwotę 24.990 EUR poprzez potrącenie części wcześniej opłaconego kapitału zwrotnego.

Po podwyższeniu kapitału zakładowego i jego rejestracji przez właściwy sąd rejestrowy Emitent posiada 362.600 akcji. Dzięki udziałowi w nowej emisji akcji Emitent zachował 49% głosów na walnym zgromadzeniu oraz 49% udziału w kapitale zakładowym TA Publishing.

W roku 2023 TA Publishing SA po raz pierwszy w historii wypłacił dla Forever Entertainment dywidendę za zysk wypracowany w roku 2022. Wypłacona kwota dywidendy to: 49.313,60 EUR.

Ponadto dwie spółki w których Emitent ma akcje, tj. 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.

W 2023 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 i na nowych rynkach. Nowością w ofercie Emitenta było przygotowanie tytułów i rozpoczęcie ich sprzedaży na konsolę Steam Deck.

W roku 2024 Spółka kontynuuje rozwój działalności produkcyjno-wydawniczej i pozyskuje coraz bardziej atrakcyjne tytuły gier do produkcji i do wydawania w kolejnych latach, dzięki współpracy z właścicielami kultowych oraz najbardziej rozpoznawalnych IP z szerokiej branży entertainment z całego świata. Oczekiwane sukcesy premier tytułów zaplanowanych na rok 2024 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

Na koniec 2023 roku wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi wyniosła 36.733 tys. zł i była niższa o 18,55% w porównaniu do roku 2022. Przychody ze sprzedaży produktów wynosiły 31.173 tys. zł i zmalały o 8.935 tys. zł w porównaniu do roku poprzedniego.

Na dzień 31.12.2023 r. zmiana stanu produktów w RZIS Spółki wyniosła 5.560 tys. zł i była wyższa o 11,47% w porównaniu do jej wartości za 2022 rok. Tak wysoki poziom zmiany stanu produktów wskazuje na ciągle rosnący poziom inwestycji w produkcję gier, których większa część będzie miała premiery w 2024 roku.

Na dzień bilansowy koszty działalności operacyjnej Spółki wyniosły 27.907 tys. zł. I zmalały o 17,40% r/r (5.879 tys. zł) w porównaniu do roku poprzedniego. Spadek kosztów operacyjnych Spółki związany był głównie z obniżeniem kosztów usług obcych o 26,68% r/r (6.828 tys. zł) do kwoty 18.759 tys. zł na koniec 2023 roku. Ma to głównie związek z obniżeniem wartości rozliczeń z właścicielami IP oraz ze studiami developerskimi, co spowodowane jest mniejszymi przychodami ze sprzedaży gier. Znaczącym kosztem operacyjnym w omawianym okresie były koszty wynagrodzeń wraz z narzutami w wysokości 8.197 tys. zł (wzrost o 1.320 tys. zł r/r) i miały prawie 30% udział w strukturze kosztów działalności operacyjnej za cały 2023 rok.

Forever Entertainment S.A. osiągnęła zysk operacyjny za 2023 rok w wysokości 7.243 tys. zł, i jest niższy o 38,15% r/r w porównaniu do zysku z działalności operacyjnej wykazanego w poprzednim roku obrotowym. Zysk EBITDA za 2023 rok wyniósł 7.525 tys. zł i był niższy o 4.760 tys. zł (38,75%) od zysku EBITDA za 2022 rok. Zysk netto Spółki za 2023 rok wyniósł 5.892 tys. zł i był niższy o 39,24% r/r w porównaniu do zysku za poprzedni rok obrotowy. Na koniec 2023 roku wskaźniki rentowności Spółki spadły do: EBITDA do 20,5% w porównaniu do 27,2% z roku poprzedniego, a także odpowiednio rentowności operacyjnej do 19,7% z 26% oraz rentowności netto do 16,0% z 21,5%.

Istotnym wydarzeniem obniżającym wynik Spółki było dokonanie odpisu wartości aktywa ujętego w RMK, co było skutkiem rozwiązania umowy na produkcję i wydanie gry „Fear Effect Reinvented”, w III kwartale 2023 roku. Wartość utworzonego odpisu wyniosła 1.465.017,18 zł i obniżyła wynik netto Spółki o 1.186.663,92 zł.

Nie uwzględniając ww. opisanego odpisu, Forever Entertainment S.A. osiągnęłaby zysk operacyjny za 2023 rok w wysokości 8.708 tys. zł, który byłby niższy o 26,64% r/r w porównaniu do zysku z działalności operacyjnej wykazanego w poprzednim roku obrotowym. Skorygowany zysk EBITDA za 2023 rok wyniósłby 8.990 tys. zł i byłby niższy o 3.295 tys. zł (26,82%) od zysku EBITDA za 2022 rok. Zysk netto Spółki za 2023 rok, skorygowany o powyższy odpis, wyniósłby 7,078 tys. zł i byłby niższy o 26,99% r/r w porównaniu do zysku netto za poprzedni rok obrotowy.

Suma bilansowa Spółki wzrosła do 50.085 tys. zł na koniec 2023 roku, tj. o 1.715 tys. zł (3,54%) w porównaniu do sumy bilansowej z końca 2022 roku. Po stronie aktywów, aktywa trwałe o wartości 35.883 tys. zł mają największy udział (71,64%) w sumie bilansowej na koniec omawianego roku obrotowego. Po stronie pasywów kapitały własne wyniosły 42,749 tys. zł (wzrost o 2.899 tys. zł, +7,27%) i miały 85,35% udział w sumie bilansowej na koniec 2023 roku.

Zarząd Forever Entertainment S.A. oczekuje, że wysoki poziom nakładów prac w 2023 roku, wiele planowanych premier zaowocuje wzrostem przychodów ze sprzedaży i dodatnich przepływów operacyjnych. Emitent w 2024 roku zapowiedział premiery kilku tytułów gier, w tym istotnych: „FRONT MISSION 3: Remake”, „Night Slashers: Remake”, „Haunted Memories: The Return”, „Shadowgate II” oraz „Thief Simulator 2” oraz wejście na rynek mobile (iOS/Android) z grą „FRONT MISSION 1st: Remake”.

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 31.12.2023 r.	Stan na dzień 31.12.2022 r.
Aktywa trwałe	7 420,92	10 287,94
Aktywa obrotowe	31 280,25	23 403,11
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	30 497,25	22 862,11
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00

Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Kapitał własny	34 697,19	24 233,64
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	3 805,91	9 457,41
Suma bilansowa	38 701,17	33 691,05

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

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2023 r. do 31.12.2023 r.	Za okres od 01.01.2022 r. do 31.12.2022 r.
Przychody netto ze sprzedaży	129 640,40	132 460,80
Koszty działalności operacyjnej	119 963,47	136 959,89
Zysk/strata na sprzedaży	9 676,93	-4 499,09
Zysk/strata na działalności operacyjnej	9 680,14	-5 595,35
Zysk/strata brutto	10 911,55	-4 676,18
Zysk/strata netto	10 463,55	-4 362,18

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 osiąganych przychodów, w tym zwiększenie nacisku na działalność wydawniczą oraz na dywersyfikację kosztową, poprzez współpracę różnymi producentami, co uzyskuje dzięki rosnącym możliwościom finansowym oraz rosnącej pozycji rynkowej Spółki. Przedmiotowe działania pozostawały aktualne w 2023 roku.

Realizacja strategii wiąże się także ze zdolnością Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta mogą okazać się nietrafne w wyniku złej oceny zmian w otoczeniu rynkowym, bądź braku dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, i tym samym mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Wieloletnie doświadczenie Zarządu Spółki i bliska w współpraca z czołowymi podmiotami z branży gier wideo, pozwala na skuteczne ograniczanie przedmiotowego ryzyka.

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 także 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.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu dotyczącego 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.

W opinii Zarządu Emitenta, Spółka posiada zasoby finansowe i potencjał sprzedażowy gier wprowadzonych przez nią na rynek, które pozwalają jej na dalsze finansowanie jej działalności z bieżących przychodów i przewidywanych zysków, bez konieczności pozyskiwania dodatkowego kapitału, np. w wyniku kolejnych emisji akcji.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalności produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką między innymi na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym 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 zaintrygować 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 posiada umowę kredytową opartą na zmiennej stopie kredytowej. Wzrost stóp procentowych może spowodować 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 odmiennej 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 Na oferowane przez Spółkę usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23% na sprzedaż krajową. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 19%.

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.

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 50 pracowników oraz doraźnie 28 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 zdyweryfikowane kanały dystrybucji. Bardzo ważnym elementem w ostatnim roku stała się działalność wydawnicza Spółki.

Ryzyko wpływu znaczących akcjonariuszy na decyzje Organów Spółki

Pan Marek Bednarski (wraz z osobami powiązanymi), oraz Pan Zbigniew Dębicki posiadają obecnie odpowiednio 19,94% (24,67%) i 8,03% akcji Spółki dających prawo do takiej samej liczby głosów na jej WZA. Indywidualne uprawnienia związane z możliwością powoływania członków Rady Nadzorczej, zgodnie ze Statutem Spółki otrzymali: Pan Marek Bednarski i Pan Zbigniew Dębicki (możliwość powoływania i odwoływania po jednym Członku Rady). Dodatkowo Przewodniczącym Rady Nadzorczej wyznacza Pan Zbigniew Dębicki. Zgodnie ze Statutem Spółki, w Radzie Nadzorczej złożonej z pięciu członków zasiada co najmniej dwóch członków niezależnych. W związku z powyższym, Pan Marek Bednarski oraz Pan Zbigniew Dębicki mogą mieć 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 lub udziały w spółkach zagranicznych, 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 produkcje 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, tak jak w przypadku „FRONT MISSION 1st: Remake” oraz „FRONT MISSION 2: Remake”, czy też „FRONT MISSION 3: Remake” oraz kilku jeszcze nieujawnionych tytułów.

Realizacja przedmiotowych produkcji wymaga ponoszenia 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, znaczącego opóźnienia ich realizacji, 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 wystąpienia globalnych pandemii i zdarzeń losowych

W dniu 1 lipca 2023 r. na terenie Polski zniesiony został stan zagrożenia epidemicznego spowodowany zakażeniami wirusem SARS-CoV-2. Zarząd Spółki w trakcie trwania pandemii na bieżąco monitorował rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa SARS-CoV-2 i jego wpływu na działalność Spółki. Zarząd zaznacza, że pomimo zakończenia stanu zagrożenia epidemicznego nadal kontynuuje monitorowanie czynników globalnych, które mogłyby wskazywać na kolejne, potencjalnie niebezpieczne zdarzenia mogące negatywnie wpłynąć na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki. Jednocześnie zaznaczyć należy, że w trakcie pandemii COVID-19 Emitent nie odnotowywał istotnych skutków związanych z jej wpływem na swoją bieżącą działalność. Niemniej, Zarząd Emitenta przykłada także uwagę do czynników mogących wskazywać na zdarzenia losowe o charakterze innym, niż pandemiczny, których potencjalnymi skutkami mogłyby być m.in. przerwy w dostawach lub globalnych łańcuchach logistycznych. Na moment obecny Zarząd nie identyfikuje zagrożeń dla działalności Spółki wynikających ze zdarzeń losowych.

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 ich 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 Ustawy o rachunkowości 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 2023 r. 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 01.01.2023 r. do 31.12.2023 r. 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. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”, stanowi element raportu rocznego Spółki za rok obrotowy 2023, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu (według stanu prawnego na dzień 21 sierpnia 2023 r.).

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.

Zbigniew Dębicki

Prezes Zarządu

Forever Entertainment S.A.