



**Forever Entertainment SA**

**RAPORT ROCZNY  
ZA ROK OBROTOWY 2018**

**Sprawozdanie Zarządu**

16 maja 2019 roku

## SPIS TREŚCI

PISMO DO AKCJONARIUSZY .....	3
WYBRANE DANE FINANSOWE .....	4
1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE.....	5
2. ZNACZĄCE WYDARZENIA.....	9
3. BADANIA I ROZWÓJ .....	13
4. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI.....	14
5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI W ROKU 2019.....	14
6. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ .....	14
7. INFORMACJA O STOSOWANIU PRZEZ SPÓŁKĘ ZASAD DOBRYCH PRAKTYK .....	18
8. OŚWIADCZENIE ZARZĄDU .....	21

## PISMO DO AKCJONARIUSZY

Szanowni Państwo,

mam zaszczyt przedstawić Wam raport roczny Forever Entertainment za 2018 rok.

Był to przełomowy rok w wieloletniej historii Forever Entertainment, w którym to zanotowaliśmy ponad trzykrotny wzrost przychodów ze sprzedaży i osiągnęliśmy wysokie zyski. Dzięki temu istotnie poprawiła się sytuacja gotówkowa Spółki dając jej solidne podstawy do dalszego dynamicznego rozwoju w najbliższych latach.

Wzrost ten był efektem konsekwentnie wdrażanej strategii Spółki od 2015 roku, w tym dopracowania modelu współpracy z firmą Nintendo. Obecnie Forever Entertainment jest trzecim największym na świecie dostawcą gier na konsolę Nintendo Switch. Nintendo Switch zrewolucjonizowała rynek gier i była najlepiej sprzedającą się konsolą do gier na świecie w 2018 roku.

Forever Entertainment, zgodnie z prowadzoną polityką dywersyfikacji działalności przygotowuje się do produkowania i wprowadzenia gier na konsole kolejnej generacji, które powinny być równie dobrze odebrane przez graczy jak konsola Nintendo Switch. Oczywiście oprócz konsol będziemy mieli także tytuły dla graczy na rynku PC.

Forever Entertainment poza wydawaniem własnych produkcji współpracuje z czołowymi deweloperami gier w Polsce oraz z wieloma producentami i studiami na całym świecie. Współpraca ta zaowocowała zbudowaniem szerokiego portfolio ponad 50 gier, których premiery odbędą się w 2019 i 2020 roku. Oczekiwany sukces sprzedaży przygotowywanych tytułów jak Panzer Dragoon Remake czy Fear Effect Reinvented będzie stanowić kolejny przełomowy krok w rozwoju Spółki.

Dziękuję wszystkim, a zwłaszcza pracownikom i kooperantom, za wkład wniesiony w sukcesy Forever Entertainment w 2018 roku. Jednocześnie oczekuję, iż nasza dalsza współpraca będzie korzystna nie tylko dla nas, ale i dla wszystkich akcjonariuszy Spółki, którym życzę wiele satysfakcji z inwestycji w akcje Forever Entertainment S.A.

Z wyrazami szacunku



Zbigniew Dębicki  
PREZES ZARZĄDU

WYBRANE DANE FINANSOWE

	w tys. PLN		w tys. EUR	
	2018	2017	2018	2017
<b>I. Przychody ze sprzedaży</b>	6.831	1.257	1.589	301
<b>II. Zysk z działalności operacyjnej</b>	3.356	-1.262	780	-303
<b>III. Zysk przed opodatkowaniem</b>	3.287	-1.293	764	-310
<b>IV. Zysk netto</b>	3.287	-1.293	764	-310
<b>V. Przepływy netto z działalności operacyjnej</b>	692	-2.284	161	-548
<b>VI. Przepływy netto z działalności inwestycyjnej</b>	-1.004	-66	-233	-16
<b>VII. Przepływy netto z działalności finansowej</b>	670	2.438	156	585
<b>VIII. Przepływy netto, razem</b>	358	88	83	21
<b>IX. Aktywa razem</b>	13.286	8.504	3.090	2.039
<b>X. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	2.887	1.392	671	334
<b>XI. Zobowiązania długoterminowe</b>	74	71	17	17
<b>XII. Zobowiązania krótkoterminowe</b>	1.311	705	305	169
<b>XIII. Kapitał własny</b>	10.399	7.112	2.418	1.705
Kurs średni EUR w NBP na 31 grudnia	4,3	4,1709		

## 1. PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE

Forever Entertainment Spółka Akcyjna („Forever Entertainment S.A.”, „Spółka”) 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. 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](mailto:office@forever-entertainment.com)  
[www.forever-entertainment.com](http://www.forever-entertainment.com)

**Relacje inwestorskie**  
Joanna Pruś – Biz Dev  
Piotr Woźniak – Zenit Management sp. z o.o.

**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 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, 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 twórcy począwszy od stworzenia koncepcji i scenariusza gry, a skończywszy na jej produkcji finalnej.

Wykonywanie konkretnych elementów gier opracowywanych przez Spółkę w 2018 roku odbywało się częściowo w strukturach Spółki, a częściowo podzlecane było kontrahentom 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, ze szczególnym uwzględnieniem Nintendo Switch.

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

### 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
Prezes Zarządu	Zbigniew Dębicki	Aktualna kadencja od 20.04.2018 - 19.04.2020

### Opis zmian w składzie Zarządu

Dnia 20 kwietnia 2018 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
Małgorzata Grała	Członek Rady Nadzorczej
Andrzej Kodroń	Członek Rady Nadzorczej

Zgodnie ze Statutem Spółki, Rada Nadzorcza składa się z pięciu członków (§18), przy czym przynajmniej dwóch członków powinno być niezależnych (§19 ust. 6). Członkowie pierwszej Rady Nadzorczej powoływani są na okres jednego roku, a członkowie każdej następnej Rady Nadzorczej powoływani są na okres wspólnej dwuletniej kadencji.

Ponadto, prawo powoływania i odwoływania po jednym członku Rady Nadzorczej posiadają Zbigniew Dębicki i Marek Bednarski (§19 ust. 3). 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

Dnia 28.06.2018 ZWZA dokonało powołania członków Rady Nadzorczej na wspólną kadencję.

Uchwałą nr 15 ZWZA powołało następujące osoby:

1. Zbigniewa Szachniewicza
2. Kamilę Dębicką
3. Andrzeja Kodroń

Pan Prezes Zarządu, korzystając ze swojego uprawnienia, wyznaczył na Przewodniczącego Rady Nadzorczej Pana Zbigniewa Szachniewicza.

Pan Marek Bednarski działając na podstawie § 19 ust. 3 Statutu Spółki, powołał na Członka Rady Nadzorczej Pana Mirosława Grała.

Pan Prezes Zarządu, działając na podstawie § 19 ust. 3 Statutu Spółki, powołał na Członka Rady Nadzorczej Panią Małgorzatę Grała.

Aktualny skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

Obecny skład Rady Nadzorczej	Funkcja
Zbigniew Szachniewicz	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Kamila Dębicka	Członek Rady Nadzorczej
Małgorzata Grała	Członek Rady Nadzorczej
Mirosław Grała	Członek Rady Nadzorczej
Andrzej Kodroń	Członek Rady Nadzorczej

#### Kapitał zakładowy na 31 grudnia 2018 roku

Kapitał zakładowy:	10 800 000,00 PLN
Łączna liczba akcji:	27 200 000 o wartości nominalnej 0,40 PLN każda
Ogólna liczba głosów na WZA:	27 200 000

#### Kapitał zakładowy na 16 maja 2019 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	16 maja 2019 roku	31 grudnia 2018 roku	31 grudnia 2017 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	460 997
Akcje serii O	3 139 003	3 139 003	3 139 003

Seria emisji	16 maja 2019 roku	31 grudnia 2018 roku	31 grudnia 2017 roku
Akcje serii P	2 100 000	2 100 000	2 100 000
<b>łącznie</b>	<b>27 200 000</b>	<b>27 200 000</b>	<b>27 200 000</b>

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, O i P 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 umarzone 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).

### Akcjonariat Spółki (powyżej 5%) na dzień 31 grudnia 2018 roku

Akcjonariat	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 Concept Lab Sp. z o.o.	1 870 000	6,88	6,88
Zbigniew Dębicki	1 795 803	6,60	6,60
Pozostali akcjonariusze	12 789 322	47,02	47,02
<b>łącznie</b>	<b>27 200 000</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>

### Akcjonariat Spółki (powyżej 5%) na dzień 16 maja 2019 roku

Akcjonariat	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 Concept Lab Sp. z o.o.	1 870 000	6,88	6,88
Zbigniew Dębicki	1 795 803	6,60	6,60
Pozostali akcjonariusze	12 789 322	47,02	47,02
<b>łącznie</b>	<b>27 200 000</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>

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

Stan na dzień 31.12.2018

Osoby zarządzające	Liczba akcji	Liczba opcji
Zbigniew Dębicki	1 795 803	---

Stan na dzień 16.05.2019

Osoby zarządzające	Liczba akcji	Liczba opcji
Zbigniew Dębicki	1 795 803	---

### Wynagrodzenia osób zarządzających i nadzorujących

łącznie wysokość wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej wypłaconych w roku 2018 to 581.704 zł



## Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy

Wynagrodzenie Future Capital Sp. z o.o. w 2018 roku z tytułu wszystkich świadczonych usług na rzecz Spółki wynosiło 18.000 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](http://www.newconnect.pl).

## Posiadane udziały w innych podmiotach

Na dzień 31.12.2018 roku Forever Entertainment S.A. posiada 35% akcji w spółce China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited z siedzibą w Hong Kongu oraz posiada także 36 % udziałów w Pastel Games Sp. z o.o.

Ponadto w 2018 roku powstały 3 kolejne spółki, w których Forever Entertainment posiada akcje.

Forever Entertainment S.A. i Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie podpisały akt zawiązania spółki UF GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie. Forever Entertainment posiada obecnie 47,27 % akcji. Z kolei spółka Ultimate Games S.A. posiada 50%.

Pozostałe 2,73% akcji są w posiadaniu indywidualnych akcjonariuszy.

Drugą utworzoną spółką jest MegaPixel Studio S.A. Kapitał zakładowy MegaPixel Studio S.A. wynosi 100 tys. zł i dzieli się na 1mln akcji o wartości po 0,1 zł każda. Akcje w kapitale zakładowym zostały objęte w 50% przez spółkę i w 50% przez Pana Artura Grzegorzczyna.

Dnia 5.09.2018 roku Spółka założyła wraz ze Makee SARL z siedzibą w Lannion- Francja, spółkę TA Publishing również z siedzibą w Lannion we Francji.

Kapitał zakładowy TA Publishing SARL wynosi 20 tys. Euro i dzieli się na 200.000 udziałów o wartości po 0,1 Euro każda. Udziały w kapitale zakładowym zostały objęte w 49% przez Spółkę i w 51% przez Makee.

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

## 2. ZNACZĄCE WYDARZENIA

- 20 lutego 2018 roku - podpisanie umowy z Sushee z Lannion. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Goetia na następujących platformach: Xbox One, PS4, PSVita, Nintendo 3DS, Apple Mac App Store, Apple App Store, Google Play.
- 22 marca 2018 roku – podpisanie umowy z EvilCoGames z Moskwy. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Star Story: The Horizon Escape na platformie Nintendo Switch.
- 4 kwietnia 2018 roku – podpisanie umowy ze Stupid Stupid Games z Helsinek. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry NoReload Heroes na platformie Nintendo Switch.
- 9 kwietnia 2018 roku – podpisanie umowy z Nawia Games z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry The Mahjong Huntress na platformie Nintendo Switch.
- 19 kwietnia 2018 roku - podpisanie umowy z Jujubee S.A. z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Realpolitiks wraz z dodatkiem Realpolitiks: New Power na platformie Nintendo Switch
- 26 kwietnia 2018 roku – podpisanie umowy z Makee z Francji. Na mocy tej umowy FE została koproducentem i wyłącznym wydawcą gry Rise Eterna na następujących platformach: Nintendo Switch, PC, Xbox One, Playstation 4, PS Vita, Nintendo 3DS, iOS i Andorid.
- 27 kwietnia 2018 roku – podpisanie umowy z MMEU. Na mocy tej umowy FE została koproducentem i wyłącznym wydawcą gry Sparkle 4 na następujących platformach: Nintendo Switch, PC, Xbox One, Playstation 4, PS Vita, Nintendo 3DS, iOS i Andorid.

- 27 kwietnia 2018 roku – podpisanie umowy z MMEU. Na mocy tej umowy FE została koproducentem i wyłącznym wydawcą gry Shimmering Lagoon na następujących platformach: Nintendo Switch, PC, Xbox One, Playstation 4, PS Vita, Nintendo 3DS, iOS i Andorid.
- 19 lipca 2018 roku – podpisanie umowy z Digital Melody Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Diggerman na platformie Nintendo Switch.
- 19 lipca a 2018 roku – podpisanie umowy z Digital Melody Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Grab Lab na platformie Nintendo Switch.
- 13 sierpnia 2018 roku – podpisanie umowy wydawniczej ze spółką Ultimate Games S.A. oraz spółką PlayWay S.A. Na mocy powyższej umowy wszystkie wyżej wymienione spółki podjęły współpracę w zakresie sprzedaży i promocji pełnego wydania Prodigy Tactics na platformie Steam.
- 2 października 2018 roku – podpisanie umowy z Hann Made Studio z Australii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Bedtime Blues na platformie Nintendo Switch, a także PS4, Xbox One, PC, Mac, Linux, iOS i Android.
- 11 października 2018 roku – podpisanie umowy z Digital Melody Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Risky Rescue na platformie Nintendo Switch.
- 11 października 2018 roku – podpisanie umowy z Digital Melody Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Surfingers na platformie Nintendo Switch.
- 28 października 2018 roku – podpisanie umowy z Makee z Francji. Na mocy tej umowy FE została koproducentem i wyłącznym wydawcą gry Tiara na platformach: Nintendo Switch, PC, Xbox One, Playstation 4, PS Vita, Nintendo 3DS, iOS i Android.
- 14 listopada 2018 roku – podpisanie umowy z Asteristic Game Studio z Brazylii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Dandy & Randy na platformie Nintendo Switch, a także na Xbox One, PS4, iOS and Android.
- 30 listopada 2018 roku - podpisanie umowy z Digital Melody Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry TapSkater na platformie Nintendo Switch.
- 4 grudnia 2018 roku - podpisanie umowy z MGP Studios. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Sinless na platformie Nintendo Switch.
- 5 grudnia 2018 roku – podpisanie umowy z Hann Made Studio z Australii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Bedtime Blues 2 na platformie Nintendo Switch, a także PS4, Xbox One, PC, Mac, Linux, iOS i Android.
- 5 grudnia 2018 roku – podpisanie umowy z Hann Made Studio z Australii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Childs Sight na platformie Nintendo Switch, a także PS4, Xbox One, PC, Mac, Linux, iOS i Android.
- 7 grudnia 2018 roku - podpisanie umowy z Blue Sunset. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Tiny Hands Adventure na platformie Nintendo Switch.
- 7 grudnia 2018 roku - podpisanie umowy z Sebastianem Kijaczko. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Glaive: Brick Breaker na platformie Nintendo Switch.
- 10 stycznia 2019 roku - podpisanie umowy z Digital Melody Games. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Find The Balance na platformie Nintendo Switch na rynku japońskim.
- 31 stycznia 2019 roku – podpisanie umowy z Team Robot Black Hat z Meksyku. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Q-YO Blaster na platformie Nintendo Switch, a także PS4 i Xbox One
- 22 marca 2019 – podpisanie umowy z Route 5 Games z Chile. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Gematombe na platformie Nintendo Switch
- 28 marca 2019 – podpisanie umowy z Kool2Play z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry iHUGu na platformie Nintendo Switch
- 28 marca 2019 – podpisanie umowy z Kool2Play z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Hyperide na platformie Nintendo Switch

- 28 marca 2019 – podpisanie umowy z Kool2Play z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Clock Simulator na platformie Nintendo Switch
- 29 marca 2019 – podpisanie umowy z Gunpowder Team z Rosji. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Gun Powder on the Teeth na platformie Nintendo Switch
- 16 kwietnia 2019 – podpisanie umowy z Arts Alliance GK z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Dungeon And Aliens na platformie Nintendo Switch
- 16 kwietnia 2019 – podpisanie umowy z Arts Alliance GK z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Hyperide VR na platformie Nintendo Switch
- 16 kwietnia 2019 – podpisanie umowy z Arts Alliance GK z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Estiman na platformie Nintendo Switch
- 23 kwietnia 2019 – podpisanie umowy z Artifex Mundi z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Persian Nights: Sands of Wonders na platformie Nintendo Switch
- 23 kwietnia 2019 – podpisanie umowy z Artifex Mundi z Polski. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry My Brother Rabbit na platformie Nintendo Switch
- 23 kwietnia 2019 – podpisanie umowy z EvolCoGames z Rosji. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Therrorhythm na platformie Nintendo Switch
- 25 kwietnia 2019 – podpisanie umowy z Tiny Bull Studios z Włoch. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Omen Exitio: Plague na platformie Nintendo Switch

Ważnym elementem strategii Spółki w 2018 roku było tworzenie grupy kapitałowej.

W III kwartale 2018 r. zawarto umowę inwestycyjną z Ultimate Games S.A. w sprawie utworzenia spółki UF GAMES S.A.

Przedmiotem działalności nowopowstałego podmiotu jest portowanie gier z portfolio Ultimate Games na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One oraz ich wydawanie. Ultimate Games zakłada także portowanie gier z portfolio Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. oraz podmiotów trzecich. Podstawową platformą docelową w nowej spółce jest Nintendo Switch.

UF Games S.A. została zawiązana 02 lipca 2018 roku. Siedziba spółki mieści się w Warszawie.

Skutkiem współpracy trzech podmiotów są zawarte umowy ramowe:

- 11 lipca 2018 roku – podpisanie przez UF GAMES S.A. umowy ramowej z Forever Entertainment S.A. Zgodnie z zawartą umową Forever Entertainment S.A. zobowiązała się do współwydawania gier portowanych przez UF GAMES na konsolę Nintendo Switch oraz do nadzoru nad procesem portowania.
- 11 lipca 2018 roku – podpisanie przez UF GAMES S.A. umowy ramowej z Ultimate Games S.A. Zgodnie z zawartą umową UF Games zobowiązała się do portowania gier Ultimate Games S. A. m.in. na konsolę Nintendo Switch, a Ultimate Games S. A. zobowiązał się do udzielania licencji na poszczególne gry oraz do pozyskiwania kolejnych licencji.
- 12 lipca 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Fishing Universe Simulator. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Fishing Universe Simulator na platformie Nintendo Switch.
- 13 lipca 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Pro Fishing Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Pro Fishing na platformie Nintendo Switch.
- 23 lipca 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Phantaruk. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Phantaruk na platformie Nintendo Switch.
- 31 lipca 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Agony. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Agony na platformie Nintendo Switch.
- 2 sierpnia 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Hard West. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Hard West na platformie Nintendo Switch.

- 4 września 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Bad Dream: Coma. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Bad Dream: Coma na platformie Nintendo Switch.
- 10 października 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Woodzone. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Woodzone na platformie Nintendo Switch.
- 26 października 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Phantom Doctrine. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Phantom Doctrine na platformie Nintendo Switch.
- 12 listopada 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Bad Dream: Fever. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Bad Dream: Fever na platformie Nintendo Switch.
- 19 listopada 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Thief Simulator. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Thief Simulator na platformie Nintendo Switch.
- 20 grudnia 2018 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Hard West. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Hard West na konsoli Playstation 4 i Xbox One.
- 28 grudnia 2018 roku - - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na SpyHack. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę SpyHack na platformie Nintendo Switch.
- 30 stycznia 2019 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Cooking Simulator Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Cooking Simulator na platformie Nintendo Switch.
- 7 lutego 2019 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Grave Keeper. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Grave Keeper na platformie Nintendo Switch.
- 16 maja 2019 roku - uzyskanie od UF Games S.A. licencji na Professional Fishing. Na mocy powyższej umowy UF GAMES i Forever Entertainment S. A. wspólnie wydadzą grę Professional Fishing na konsoli PS4 i Xbox One.

Drugą utworzoną spółką wchodzącą w skład grupy kapitałowej jest - MegaPixel Studio S.A. Utworzenie miało miejsce 16 lipca 2018 roku. Przedmiotem jej działalności jest portowanie gier z portfolio FE na konsole: Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One, a także tworzenie własnych produkcji.

Zespół developerski w MegaPixel Studio S. A. to doświadczeni twórcy gier, którzy od lat współpracują z Forever Entertainment S. A.

Kolejnym spółką jest TA Publishing SARL z siedzibą w Lannion we Francji. Forever Entertainment utworzyła ją wraz ze Makee SARL z Francji.

Przedmiotem działalności tego podmiotu jest pozyskiwanie gier z rynku francuskiego do wydania przez FE, a także współfinansowanie nowych produkcji.

Kluczowym wydarzeniem w 2018 r. było zawarcie umowy z Sega Holding Co., Ltd. Z siedzibą w Japonii.

Celem umowy jest stworzenie i wydanie gry Panzer Dragoon: Remake i Panzer Dragoon II Zwei: Remake.

Panzer Dragoon: Remake to odświeżona wersja Panzer Dragoon. Oryginalna wersja gry miała swoją premierę na konsoli Sega Saturn w roku 1995 i została doskonale przyjęta zarówno przez graczy jak i krytyków i ma aktualnie status kultowej pozycji. Cała seria gier Panzer Dragoon była wielokrotnie wznawiana i wydawana na wielu platformach. Ostatnie wznowienie miało miejsce w kwietniu 2018 na Xbox One, gdzie w ramach wstecznej kompatybilności gracze mogą zagrać w Panzer Dragoon Orta. Nowa wersja gry będzie charakteryzowała się całkowicie nową grafiką (adekwatną do dzisiejszych standardów) i kilkoma modyfikacjami rozgrywki, dzięki czemu gra stanie się atrakcyjna dla współczesnych graczy, jednocześnie pozostanie wierna oryginałowi pod względem fabularnym.

Panzer Dragoon: Remake jest koprodukowany przy współpracy z MegaPixel Studio S. A. i TA Publishing SARL.

Za swój udział w projekcie FE otrzyma znaczącą część przychodu (ponad 50%) z każdego sprzedanego egzemplarza gry na każdej z platform.

Kolejnym istotnym wydarzeniem było podpisanie w kwietniu umowy z Sunny Sarl ze Szwajcarii. Na mocy tej umowy FE otrzymała wyłączną licencję do dystrybucji gry Towaga 2 na platformie Nintendo Switch.

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

- 22 sierpnia 2018 roku Spółka powzięła informację, iż wniosek złożony przez Spółkę w ramach programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, Poddziałanie POIR.03.03.03 Wsparcie MŚP w promocji marek produktowych – Go to Brand został pozytywnie rozpatrzony i został wybrany do dofinansowania. W styczniu 2019 została podpisana umowa o dofinansowanie.

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 pozaunijnych. Przedmiotem projektu są gry "Hollow 2" oraz "Rise Eterna", które są 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.

Czas realizacji projektu to czerwiec 2018 - grudzień 2019. W trakcie jego trwania Spółka między innymi weźmie udział w pięciu targach branżowych w charakterze wystawcy, w USA w ramach narodowego stoiska informacyjnego.

Wnioskowana kwota to: 369.740,00 zł i stanowi 76% wydatków kwalifikowalnych.

Pozostałą kwotę Spółka sfinansuje ze środków własnych.

30 listopada roku Spółka złożyła wniosek w Narodowym Centrum Badań i Rozwoju o dofinansowanie projektu o tytule "MARS - Multimodalny system rozpoznawania emocji do tworzenia afektywnych gier wideo ze spersonalizowaną rozgrywką" (Projekt) w ramach działania 4/1.1.1/2018 "Szybka Ścieżka dla MŚP",

Niestety projekt nie został wybrany do dofinansowania. W wyniku oceny projekt otrzymał 20 punktów (na 18 wymaganych), jednak nie spełnił wszystkich wymaganych kryteriów wyboru projektów.

- Luty 2019 – Spółka złożyła wniosek w ramach programu Kreatywna Europa, komponent: Media, obszar dofinansowania: Developer Gier Video. Głównym celem projektu jest produkcja i wydanie gry o tytule: "Violett&Friends".

"Violett&Friends" to gra przygodowa z gatunku point&click adventure.

Gra ma być swego rodzaju tawestacją wątków z popularnych europejskich bajek, legend i klasyki literatury dziecięco - młodzieżowej - braci Grimm, Lewisa Carroll'a czy Naila Gaimana. Całość ma być uwspółcześniona i potraktowana w konwencji lekkiej grozy, bliższej oryginałom prac braci Grimm, niż popularne współczesne ich adaptacje, przy czym prezentowane treści powinny spełniać kryterium wiekowe 7+.

Czas realizacji projektu to marzec 2019 – luty 2021.

Wartość projektu to: 144.485,00 Euro.

Wnioskowana kwota to: 72 242,00 euro zł i stanowi 50% kosztów kwalifikowanych.

W omawianym okresie przedstawiciele Spółki odbyli kilkadziesiąt spotkań z deweloperami z całego świata, co zaowocowało podpisaniem kilkadziesiątu umów licencyjnych.

### 3. BADANIA I ROZWÓJ

W I kwartale 2018 Spółka kontynuowała prace badawczo rozwojowe realizując projekt STERIO. Po zakończeniu badań algorytmów, rozpoczęły się prace programistyczne nad narzędziem umożliwiającym przeprowadzenie całego procesu zamiany sekwencji zdjęć w modele 3D wykorzystywane w tworzeniu gier video.

W II kwartale 2018 Spółka kontynuowała prace badawczo-rozwojowe realizując projekt STERIO. W ramach harmonogramu projektu, opracowywane było narzędzie umożliwiające odtwarzanie assetów 3D do gier z wykonywanych scenografii istniejącej realnie.

W III kwartale 2018 roku prace badawczo-rozwojowe w Spółce ponownie koncentrowały się na zagadnieniach związanych z projektem STERIO. Projekt ten ma zakończyć się powstaniem funkcjonalnego narzędzia do przygotowywania scenografii 3D do Gier z pomocą zdjęć wykonywanych w realnych pomieszczeniach wraz z grą mającą zademonstrować jego praktyczne działanie. Zakończone zostało wprowadzanie fundamentalnych funkcjonalności do narzędzia i obecnie umożliwia skuteczne przeprowadzenie całego procesu odtworzenia scenografii. Rozpoczęta została również produkcja gry referencyjnej.

W IV kwartale 2018 spółka kontynuowała prace badawczo-rozwojowe w ramach projektu STERIO. Projekt, w ramach którego przygotowywane jest narzędzie do fotogrametrycznego skanowania scenografii 3D do gier, wszedł już w końcową fazę. W okresie objętym raportem funkcjonalne już narzędzie zostało wzbogacone o pakiet funkcji umożliwiający semi-automatyczną korektę niedoskonałości modelu i jego prezentacji w warunkach podobnych do gier, w których pozyskane modele mają być wykorzystywane. Spółka kontynuowała też prace nad prototypową grą wykorzystującą technologię STERIO w praktyce.

W I kwartale 2019 działalność badawczo-rozwojowa w Spółce koncentrowała się wokół zakończenia projektu STERIO. W ramach prowadzonych prac doprowadzono narzędzie STERIOSOFT do fazy w pełni funkcjonalnej bety, a następnie odbyły się jego testy funkcjonalne. Po pomyślnym zakończeniu testów narzędzie przygotowywane jest do dystrybucji.

#### 4. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

Rok 2018 był jak dotąd rekordowy pod względem osiągniętego zysku. Aktualnie realizowana strategia wydawnicza gwarantuje stabilny wzrost przychodów, a długoterminowe inwestycje w większe produkcje takie jak Panzer Dragoon Remake, Hollow 2, Fear Effect Reinvented czy The Mansion powinny przynieść skokowy wzrost przychodu.

#### 5. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI W ROKU 2019

Spółka od drugiej połowy 2017 roku kładzie silny nacisk na wydawanie kolejnych produkcji na Nintendo Switch. Aktualnie Spółka dystrybuje już 40 gier na tej platformie, a do końca roku 2019 planuje wydać kolejne 30-40 pozycji (rynek EU i US). Powyższe fakty sprawiają, że FE jest aktualnie największym polskim wydawcą (pod względem ilości wydanych gier) gier na Nintendo Switch.

W roku 2019 Spółka planuje kontynuować rozwój działalności wydawniczej i pozyskiwać kolejne gry do dystrybucji. Aktualnie prowadzone są rozmowy z kilkudziesięcioma developerami z całego świata, Zarząd spodziewa się, że część z nich zakończy się podpisaniem umów. Dzięki dużej aktywności FE na rynku wydawniczym, usługami Spółki zainteresowani są też duzi developerzy (również krajowi).

#### 6. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ

Szczegółowe czynniki ryzyka i zagrożeń Spółka przedstawiła w Dokumencie Informacyjnym z dnia 10 października 2017 roku na potrzeby wprowadzenia do obrotu akcji serii P.

Poniżej Emitent przedstawia opisane wybrane 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.

### **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 rozwoju Spółki, aktualnie nie jest możliwe efektywne stosowanie wspomnianych instrumentów zabezpieczających. 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**

W 2018 Spółka kontynuowała produkcje nad własnymi produkcjami, kontynuowała współprodukcje gier, a także finansowanie i wydawanie gier.

Według Zarządu Spółki, bieżący stan przedsiębiorstwa, znacząca poprawa finansowa w roku 2018, 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.

### **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 została skorygowana w roku 2015.

Od roku 2015 Zarząd Spółki prowadzi stałe działania w kierunku dalszej dywersyfikacji działalności w zakresie osiągniętych przychodów, w tym zwiększenie nacisku na działalność wydawniczą, oraz kosztowej, poprzez współpracę różnymi producentami, co uzyskuje dzięki rosnącym możliwościom finansowym, a także rosnącej pozycji rynkowej Spółki, którą wypracowała w latach 2017-2018.

### **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, kładzie duży nacisk na terminowe realizowanie umów, a także dywersyfikuje tematy realizowanych gier oraz pozyskiwanych licencji.

### **Ryzyko związane z możliwością nieuzyskania 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 2012-2018 Emitent kontynuował prace zorientowane na rozbudowę kanałów dystrybucji dla produktów Spółki (a także produkcje, których Spółka jest wydawcą) 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., PS4, XBOX, Nintendo Switch), 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 dotrzymywania 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 17 Pracowników oraz doraźnie 53 Pracowników na umowę o dzieło/zlecenie lub inne umowy cywilnoprawne.. Zatrudnienie zwiększyło się w związku ogólnym rozwojem firmy, a także w związku z realizacją umowy o dofinansowanie podpisanej z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju (które miało miejsce w latach 2017-2019).

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 zdywersyfikowane kanały dystrybucji. Bardzo ważnym elementem w ostatnim roku stała się działalność wydawnicza Spółki.

### **Ryzyko wpływu znaczących akcjonariuszy na decyzje Organów Spółki**

Czterech największych akcjonariuszy – Pan Marek Bednarski, Grzegorz Maciąg, firma MBM Concept Lab Sp. z o.o. oraz Pan Zbigniew Dębicki posiadają odpowiednio 31,25%, 8,25% , 6,88 % oraz 6,60% akcji dających prawo do takiej samej liczby głosów na WZA Spółki (łącznie 52,98%). Dodatkowo, 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 Concept Lab 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 Spółek Handlowych.

### **Ryzyko związane z inwestycją w spółkę w Hongkongu**

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 Hongkongu. 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.

W raporcie bieżącym nr 41/2015 z dnia 1 lipca 2015 roku Emitent informował, że zobowiązał się udzielić 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 Hongkongu.

Na podstawie aktualnej wiedzy w ocenie Zarządu Emitenta ewentualna niemożność spłaty przez CSHFEHK pożyczki otrzymanej od Forever Entertainment S.A. nie będzie wynikać z czynników natury biznesowej, nie można jednak wykluczyć nie dających się obecnie przewidzieć zdarzeń losowych, które mogą wpłynąć na możliwość spłaty pożyczki.

### Ryzyko związane z tworzeniem nowych, znaczących produkcji

W latach 2016 - 2018 roku Spółka zawarła trójstronne umowy 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 oraz Fear Effect: Reinvented na PC oraz konsolach PS4 i Xbox One oraz Nintendo Switch. Emitent, jako koproducent współfinansujący projekty zobowiązany jest do częściowego sfinansowania tworzenia gier w zamian za udział przychodów uzyskanych z jej sprzedaży. Premiera pierwszej gry odbyła się na początku 2018, a premiera drugiej odbędzie się w ciągu najbliższych 12 miesięcy od momentu sporządzenia niniejszego raportu.

W 2018 roku podpisano umowę z SEGA Holding Co.Ltd. z Japonii. Umowa ta zobowiązuje FE do sfinansowania części realizacji gry „Panzer Dragoon: Remake”. Emitent planuje wprowadzić na rynek „Hollow 2”, „Sparkle 4”, „Shimmering Lagoon” oraz „Rise Eterna”. Na finansowanie prac dotyczących realizacji, promocji i dystrybucji ww. gier Emitent przeznacza środki z bieżącej działalności.

Realizacja przedmiotowych produkcji wymaga poniesienia 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, bądź znaczącego opóźnienia ich realizacji, bądź braku możliwości uzyskania pełnego ich finansowania, bądź wystąpienia kosztów produkcji wyższych w stosunku do zaplanowanych i nie pokrytych przez zaplanowane przychody, to Spółka 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.

## 7. INFORMACJA O STOSOWANIU PRZEZ SPÓŁKĘ ZASAD DOBRYCH 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 oraz z dnia 30 maja 2017 roku, Spółka przestrzega zasad zgodnie ze złożonym oświadczeniem.

DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT	STANOWISKO SPÓŁKI
<b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b>	<b>(odnośnie przestrzegania zasady)</b> <b>Tak/Nie</b>
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, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	<b>Tak</b>


DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT	STANOWISKO SPÓŁKI
<p><b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b></p>	<p><b>(odnośnie przestrzegania zasady)</b> <b>Tak/Nie</b></p>
<p><b>Uwagi Spółki:</b> Za wyjątkiem transmitowania obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet oraz rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej.</p>	
<p>2. Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.</p>	<p><b>Tak</b></p>
<p>3. Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),</li> <li>3.2. opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,</li> <li>3.3. opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,</li> <li>3.4. życiorysy zawodowe członków organów spółki,</li> <li>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,</li> <li>3.6. dokumenty korporacyjne spółki,</li> <li>3.7. zarys planów strategicznych spółki,</li> <li>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),</li> <li>3.9. strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,</li> <li>3.10. dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,</li> <li>3.11. <i>(skreślony)</i>,</li> <li>3.12. opublikowane raporty bieżące i okresowe,</li> <li>3.13. kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,</li> <li>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,</li> <li>3.15. <i>(skreślony)</i>,</li> <li>3.16. pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,</li> <li>3.17. informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,</li> <li>3.18. informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,</li> <li>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,</li> <li>3.20. informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,</li> <li>3.21. dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,</li> <li>3.22. <i>(skreślony)</i>,</li> </ol>	<p><b>Tak</b></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><b>Tak</b></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: <a href="http://www.gpwinfofrefa.pl">www.gpwinfofrefa.pl</a></p> <p><b>Uwagi Spółki:</b> Spółka prowadzi politykę informacyjną za pomocą swojej strony internetowej: <a href="http://www.forever-entertainment.com">www.forever-entertainment.com</a></p>	<p><b>Nie</b></p>

<b>DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT</b>	<b>STANOWISKO SPÓŁKI</b>
<b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b>	<b>(odnośnie przestrzegania zasady) Tak/Nie</b>
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.	<b>Tak</b>
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.	<b>Tak</b>
8. Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	<b>Tak</b>
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.	<b>Tak</b>
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.	<b>Tak</b>
11. Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	<b>Nie</b>
<b>Uwagi Spółki:</b> Spółka na bieżąco odpowiada na pytania inwestorów, analityków i mediów z wykorzystaniem ogólnodostępnych środków komunikacji, w tym czatów inwestorskich, organizując spotkania indywidualne oraz poprzez udział w publicznie dostępnych spotkaniach podczas konferencji rynku kapitałowego. 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.	<b>Tak</b>
13. Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalone są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	<b>Tak</b>
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.	<b>Tak</b>
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.	<b>Tak</b>
15. Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	<b>Tak</b>
16. Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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,</li> <li>• zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>• informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> </ul>	<b>Nie</b>

DOBRE PRAKTYKI SPÓŁEK NOTOWANYCH NA RYNKU NEWCONNECT	STANOWISKO SPÓŁKI
<p><b>Brzmienie zasad zgodne z Załącznikiem do Uchwały Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r.</b></p>	<p><b>(odnośnie przestrzegania zasady)</b> <b>Tak/Nie</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	
<p><b>Uwagi Spółki:</b> 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><b>Tak</b></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 2018, 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