

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
SPÓŁKI FOREVER ENTERTAINMENT S.A. ZA
ROK 2014.

Spis treści

Podstawowe informacje o spółce.....	2
Znaczące wydarzenia	7
Badania i rozwój.....	9
Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa spółki	9
Przewidywany rozwój Spółki	13
Czynniki ryzyka i zagrożeń.....	13
Instrumenty finansowe.....	17

PODSTAWOWE INFORMACJE O SPÓŁCE FOREVER ENTERTAINMENT S.A.

Forever Entertainment Spółka Akcyjna („Forever Entertainment S.A.”, „Spółka”) została założona w dniu 04 sierpnia 2010 roku, zgodnie z polskim prawem, a zapis o jej powstaniu znajduje się w akcie notarialnym sporządzonym przez notariusza Jacka Warońskiego w Gdyni (Rep. A Nr 8298/2010). Spółka działa na obszarze Rzeczypospolitej i poza jej granicami. Czas trwania Spółki jest nieoznaczony. Założycielami Spółki są osoby fizyczne – Akcjonariusze akcji serii A i B.

Numer właściwego rejestru

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

Siedziba i Centrala

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

FOREVER ENTERTAINMENT S.A.

Al. Zwycięstwa 96/98
81-451 Gdynia
tel. +48 58 728 2343
fax: +48 58 712 6259

e-mail: office@forever-entertainment.com
www.forever-entertainment.com

Relacje inwestorskie
Joanna Pruś – Asystentka Zarządu

Kontakt dla mediów
Zbigniew Dębicki – Wiceprezes Zarządu

Oddziały, filie, zakłady i przedstawicielstwa

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

Przedmiot działalności

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

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

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

Podstawowe produkty oraz rynki

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

Wykonanie konkretnych elementów gier opracowywanych przez Spółkę w 2014 roku

podzlecane było spółce Madman Theory Games S.A. oraz innym niezależnym specjalistom.

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

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

Należy zauważyć, że spółka zamierza w najbliższym okresie rozwijać się najbardziej dynamicznie na rynku chińskim, o czym Zarząd wspominał na konferencji z mediami oraz akcjonariuszami, która odbyła się 19.12.2014.

Ważną informacją dotyczącą rozwoju na rynku azjatyckim, a w szczególności chińskim, było podpisanie w dniu 15 maja 2015 roku umowy Joint Venture pomiędzy Forever Entertainment S.A. i Spółką China Smart Holding Company Limited. Na mocy powyższej umowy rozpoczął się proces rejestracji Spółki China Smart Forever Entertainment Holdings (Hong Kong) Company Limited z siedzibą w Hong Kongu. Zamiarem obu stron umowy jest przeprowadzenie upublicznienia Spółki CSHFEHK na giełdzie w Azji po osiągnięciu zakładanych celów biznesowych.

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

Struktura organizacyjna i zmiany w podstawowych zasadach zarządzania

W okresie sprawozdawczym nastąpiło połączenie poprzez przejęcie spółki z Madman Theory Games S.A. i w związku z powyższym nastąpiły nieznaczne zmiany w strukturze organizacyjnej spółki oraz podstawowych zasadach zarządzania.

Zatrudnienie z tytułu umowy o pracę zmniejszyło się ze średniej 17 osób w roku 2013 do średniej 3 osoby w roku 2014, a przed połączeniem Spółka zlecała przygotowanie poszczególnych komponentów gier głównie Madman Theory Games S.A.

Po połączeniu w dniu 10.12.2014, spółka przejęła wszystkie projekty spółki przejmowanej i współpracuje ze specjalistami na zasadach umów zlecenie oraz umów o dzieło pod stałą kontrolą Forever Entertainment SA.

Skład Zarządu na dzień 31 grudnia 2014

Skład Zarządu Spółki jest dwuosobowy i przedstawia się następująco:

Członek Zarządu	Funkcja	Kadencja / okres pełnienia funkcji
Krzysztof Rogaliński	Prezes Zarządu	od 30.04.2014 do 29.04.2016
Zbigniew Dębicki	Wiceprezes Zarządu	od 30.04.2014 do 29.04.2016

Zgodnie ze Statutem Spółki (par. 10 i 11) Zarząd składa się z jednego do trzech członków. Zarząd składa się z jednego do trzech członków. Pierwszy Zarząd jest powoływany przez założycieli Spółki na okres dwóch lat, a członków każdego następnego Zarządu powołuje Rada Nadzorcza na indywidualne

kadencje. Okres indywidualnej kadencji każdego członka Zarządu uzależniony jest od rodzaju pełnionej przez niego funkcji i wynosi dla Prezesa i Wiceprezesa dwa lata, zaś dla członków Zarządu jeden rok. Każdorazowo przy powoływaniu Zarządu organ powołujący ustala liczbę członków Zarządu. Odwołanie członków Zarządu następuje w drodze uchwały Rady Nadzorczej.

Opis zmian w składzie Zarządu w 2014 roku

Rada Nadzorcza Forever Entertainment S.A. powołała z dniem 30.04.2014 Pana Krzysztofa Rogalińskiego na stanowisko Prezesa Zarządu, natomiast Pan Zbigniew Dębicki pełni funkcję Wiceprezesa Zarządu od dnia 30.04.2014.

Skład Rady Nadzorczej na dzień 31 grudnia 2014 roku

Skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

Członek Rady	Funkcja
Tomasz Onichowski	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Kamila Dębicka	Członek Rady Nadzorczej
Miroslaw Grala	Członek Rady Nadzorczej
Łukasz Kokornacki	Członek Rady Nadzorczej
Józef Wojeński	Członek Rady Nadzorczej

Zgodnie ze Statutem Spółki Rada Nadzorcza składa się z pięciu członków (par. 18), przy czym przynajmniej dwóch członków powinno być niezależnych (par.19.6). Członkowie pierwszej Rady Nadzorczej powoływani są na okres jednego roku, a członkowie każdej następnej Rady Nadzorczej powoływani są na okres wspólnej dwuletniej kadencji (par. 20).

Zgodnie z par. 19 Statutu Spółki członków Rady Nadzorczej na pierwszą kadencję powołują Założyciele Spółki, zaś na następne kadencje Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy, przy czym prawo powoływania i odwoływania po jednym członku Rady Nadzorczej posiadają Zbigniew Dębicki, Marek Bednarski i Maciej Skórkiewicz. Przewodniczącego Rady Nadzorczej wyznacza Zbigniew Dębicki. Kandydatów na członków Rady Nadzorczej niepowołanych w trybie określonym powyżej mogą zgłosić, w drodze pisemnego zawiadomienia Zarządu, Akcjonariusze posiadający oddzielnie lub łącznie, co najmniej 10% kapitału zakładowego Spółki, uprawnieni do głosowania na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy, co najmniej na siedem dni przed Walnym Zgromadzeniem Akcjonariuszy. Członkowie Rady Nadzorczej są odwoływani w trybie, w jakim zostali powołani.

Opis zmian w składzie Rady Nadzorczej w 2014 roku

W dniu 20 stycznia 2014 roku Spółka otrzymała oświadczenie Pana Andrzeja Kodroń o rezygnacji z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej Forever Entertainment S.A. ze skutkiem na dzień 21 stycznia 2014 roku.

W dniu 28.02.2014 z funkcji Przewodniczącego oraz Członka Rady Nadzorczej zrezygnował Pan Andrzej Retman.

Dnia 7.04.2014 NWZA dokonało wyboru członków Rady Nadzorczej w osobach:

1. Tomasz Onichowski
2. Mirosław Grała

Pan Zbigniew Dębicki korzystając z przysługującego mu uprawnienia wynikającego ze Statutu Spółki wskazał Pana Tomasza Onichowskiego do pełnienia funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

Kapitał zakładowy na 31 grudnia 2014 roku

Kapitał zakładowy:	7.984.398,80 PLN
Łączna liczba akcji:	19.960.997 o wartości nominalnej 0,40 PLN każda
Ogólna liczba głosów na WZA:	19.960.997

Liczba akcji z podziałem na emisje

Seria emisji	31 grudzień 2014 roku	31 grudzień 2013 roku
Akcje serii A	375.000	375.000
Akcje serii B	47.508	47.508
Akcje serii C	5.000	5.000
Akcje serii D	108.192	108.192
Akcje serii E	3.749.900	3.749.900
Akcje serii F	2.571.360	2.571.360
Akcje serii G	73.500	73.500
Akcje serii H	98.000	98.000
Akcje serii I	303.775	303.775
Akcje serii J	1.167.765	1.167.765
Akcje serii K	1.500.000	
Akcje serii L	9.960.997	
łączna liczba akcji	19.960.997	8.500.000

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

Statut Spółki nie przewiduje żadnych ograniczeń dotyczących zbywalności wprowadzanych do obrotu akcji. Akcje Spółki serii A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L 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 oraz L 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 umarzane 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 na dzień 31.12.2014

Akcjonariat	Liczba akcji	Udział w kapitale [%]	Udział w głosach [%]
Marek Bednarski	6.552.332	32,83	32,83
MBM Seed Fund Sp. z o.o.	2.024.200	10,14	10,14
Zbigniew Dębicki	1.275.456	6,39	6,39
Pozostali akcjonariusze	10.109.009	50,64	50,64
łącznie	19.960.997	100	100

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

Stan na dzień 31.12.2014

Osoby Zarządzające	Liczba akcji	Liczba opcji
Krzysztof Rogaliński	466.996	-
Zbigniew Dębicki	1.275.456	-

Wynagrodzenia osób zarządzających i nadzorujących.

Łączna wysokość wynagrodzeń członków Zarządu i Rady Nadzorczej wypłacone w 2014:

160.274,00 zł

Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy

Wynagrodzenie M&M Doradztwo Gospodarcze (obecnie Future Capital) w 2014 roku wynosiło: 32.000,00 zł netto, w tym wynagrodzenia z tytułu doradztwa w wypełnianiu obowiązków informacyjnych oraz wprowadzenia do obrotu na rynku NewConnect akcji serii G, H, I, J oraz K.

Notowania akcji

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

Posiadane udziały w innych podmiotach

Na dzień 31 grudnia 2014 roku Spółka posiadała 199 udziałów spółki Pastel Games Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, co stanowiło 35,99 % w kapitale zakładowym i w głosach w Zgromadzeniu Wspólników spółki Pastel Games Sp. z o.o..

Na dzień 31 grudnia 2014 roku Spółka posiadała 100.000 udziałów spółki Aiton Caldwell S.A. z siedzibą w Gdańsku. Stanowi to 0,90% w kapitale zakładowym i głosach w Zgromadzeniu Akcjonariuszy.

ZNACZĄCE WYDARZENIA

W roku 2014 Spółka Forever Entertainment S. A. kontynuowała prace w kierunku dalszego rozwoju własnych produktów oraz pozyskiwania nowych kanałów sprzedaży dla swoich gier. Dwie najważniejsze produkcje Spółki które miały swoją premierę w 2014 to *Merchants of Kaidan*, *Frederic 2: Evil Strikes Back*. Również istotnym wydarzeniem była premiera konwersji gry *Frederic: Resurrection of Music* na platformie Nintendo WiiU. W roku 2015 Spółka planuje kolejne premiery na tej platformie.

Poniżej przedstawiamy sytuację dotyczącą produktów Spółki, jak również kluczowych produktów których jest dystrybutorem:

Merchants of Kaidan

Merchants of Kaidan to rozbudowana wersja gry 16bit Trader. Jest to gra handlowo-kupiecka. Premiera gry *Merchants of Kaidan* miała miejsce dnia 25 lipca 2014 roku na największej platformie graczy- na Steam. W kolejnych miesiącach premiery odbywały się na takich platformach jak: MacGameStore, MacAppStore, a w 2015 roku w pozostałych kanałach sprzedaży Spółki.

Millie

Millie to gra z gatunku puzzle.

Millie zadebiutowała 3 kwietnia 2014 roku w następujących sklepach: Amazon, MacAppStore, AppleStore, Google oraz AppStore.

Najbardziej wyczekiwana była jednak premiera na platformie Steam, która miała miejsce kilka dni później, tj. 18 kwietnia 2014 roku. Tego samego dnia gra pojawiła się w sklepie MacGameStore.

Fryderyk-Zło Powraca

Zgodnie z zapowiedziami, po sukcesie pierwszej części, Spółka wyprodukowała drugą część przygód Fryderyka: *Fryderyk – Zło Powraca*. 8 maja 2014 roku gra pojawiła się w sklepie AppStore, a 23 maja 2015 premiera miała wersja PC na platformie Steam. 30 maja 2015 roku odbył się jej debiut w sklepie Google Play, a w następnych tygodniach w sklepie MacAppStore oraz Amazon.

Gra Iesabel

Gra należy do gatunku Action-RPG i jest pierwszą tego typu produkcją Forever Entertainment. Jednym z istotnych wydarzeń mających znaczący wpływ na przychody Spółki było połączenie ze spółką Madman Theory Games S.A., poprzez które Forever Entertainment nabyła pełne prawa do gry lesabel, a tym samym otrzymuje 100% przychodów ze sprzedaży tego produktu.

Sparkle 2: Evo

Po debiucie w 2013 gry Sparkle na platformie Steam, jak i na innych platformach sprzedaż wciąż przynosi wymierne przychody spółce. Warto zaznaczyć, iż w porównaniu z rokiem 2013, w roku 2014 sprzedaż wzrosła o ponad 50%.

Violet

W grudniu 2013r. gra zadebiutowała na platformach: Steam, AppStore, Amazon i MacGameStore, a w pierwszych miesiącach 2014r. w Google, BigFishGames, Samung, Ubuntu oraz WindowsPhone. Przychody ze sprzedaży tej gry stanowiły największe źródło przychodów spółki w 2014 roku.

Fryderyk-Muzyczne Odrodzenie

Fryderyk Muzyczne Odrodzenie w roku 2014 zadebiutowała na platformie Steam. Dzięki temu sprzedaż tej gry wzrosła ponad 4,5-krotnie w porównaniu z rokiem ubiegłym.

Gra miała również premierę na platformie Nintendo Wii.

W raportowanym okresie działania Spółka koncentrowała się również na produkcji takich gier jak:

- Merchants of Kaidan
- Millie
- Sparkle 3: Genesis
- oraz dwóch nowych produkcjach spółki tj. grach Dom i Tales of the DragonLand

Gry Merchands of Kaidan i Millie miały swoje premiery jeszcze w 2014 roku (o czym zostało napisane powyżej), natomiast premiera gry Sparkle 3: Genesis miała miejsce 24 kwietnia 2015 na platformie Steam.

Pozostałe produkcje są w toku i ich premiery są planowane na przełomie 2015/2016 roku.

Istotnym wydarzeniem w 2014 roku było połączenie ze spółką Madman Theory Games S.A. Połączenie obu spółek zostało zarejestrowane przez Sąd dnia 10 grudnia 2014 roku.

Celem połączenia jest maksymalizacja zysków łączących się spółek i zmniejszenie kosztów prowadzenia ich działalności, w tym kosztów zarządzania oraz promocji oferowanych produktów. Połączenie ma umożliwić osiągnięcie efektu synergii dzięki możliwości koncentracji oraz wykorzystania know-how, potencjału i doświadczenia spółki przejmowanej związanego z produkcją gier komputerowych oraz posiadanych kanałów dystrybucji gier komputerowych przez spółkę Przejmującą. Ma to wpłynąć na poprawę płynności finansowej połączonego podmiotu, wzmocnienie zasięgu jego działania i jego pozycję rynkową.



Połączenie z Madman Theory Games S.A. będzie miało pozytywny wpływ na poziom przychodów osiągniętych przez Forever Entertainment S.A. w roku 2015.

BADANIA I ROZWÓJ

W pierwszym kwartale 2014 roku Spółka kontynuowała prace nad rozwojem, modyfikacją i dostosowaniem narzędzi deweloperskich tak, by automatyzacja procesów programistycznych związanych z tzw. "portowaniem" gier na różne platformy w jak największym stopniu objęła stosunkowo nowe na rynku urządzenia (np. WiiU, PS4), które by ułatwiły od strony technicznej implementację gier do takich systemów jak: PS Vita, Windows Phone, Windows 8.

W II kwartale 2014 spółka kontynuowała prace nad dostosowaniem wewnętrznych narzędzi programistycznych do współpracy z nową na rynku konsolą do gier PlayStation Vita. W związku z produkcją gry "Merchants of Kaidan" rozwijane były również narzędzia do produkcji i balansowania gier ekonomicznych.

W III kwartale 2014 w związku z promocją gier na nowe urządzenia hybrydowe z ekranami dotykowymi z nowymi procesorami firmy Intel, spółka prowadziła prace dostosowujące tworzone oprogramowanie do nowych platform. Mając na względzie najbliższe plany produkcyjne, odświeżeniu i optymalizacji poddane zostały wewnętrzne narzędzia wspierające tworzenie gier typu adventure point & click.

W IV kwartale 2014 Spółka kontynuowała prace nad dostosowaniem wewnętrznych narzędzi programistycznych i metodami portowania produktów spółki do środowiska konsol do gier firmy Sony. Prowadzone były również prace nad rozwojem silnika użytego przy produkcji gry Sparkle 2: Evo, który następnie zostanie wykorzystany w procesie produkcji sequeła (Sparkle 3 - Genesis).

AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

Poniżej znajdują się wybrane wskaźniki finansowe oraz wykres kolumnowy zysków i strat, na podstawie sprawozdań finansowych Spółki, za rok 2014, charakteryzujące stan i bieżącą kondycję przedsiębiorstwa, w porównaniu do danych ze sprawozdania finansowego 2013 oraz 2012:

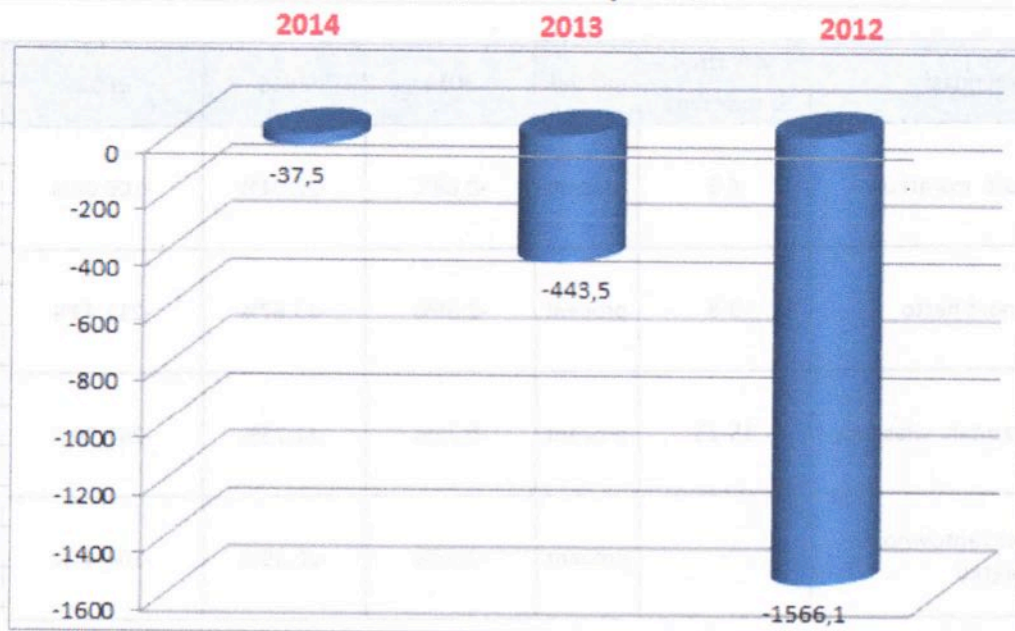
Wskaźniki rentowności	wskaźnik bezpieczny	miernik	2014	2013	2012
Rentowność majątku	6-8	procent	-0,68%	-22,04%	-106,04%
Rentowność netto	3-8	procent	-2,89%	-43,67%	-211,49%
Rentowność kapitału własnego	15-25	procent	-0,75%	-41,75%	-247,90%
Skorygowana rentowność majątku	-	procent	-0,43%	-20,29%	-104,44%

Źródło: Emitent

Wstępna analiza bilansu	wskaźnik bezpieczny	miernik	2014	2013	2012
Złota reguła bilansowania	100-150	procent	148,56%	696,68%	123,65%
Złota reguła bilansowania II	40-80	procent	22,62%	51,07%	87,49%
Złota reguła finansowania	powyżej 100	procent	1046,55%	111,88%	74,75%
Wartość bilansowa jednostki	wskaźnik wzrostowy	tys.zł	5 009,20	1 062,30	631,8

Źródło: Emitent

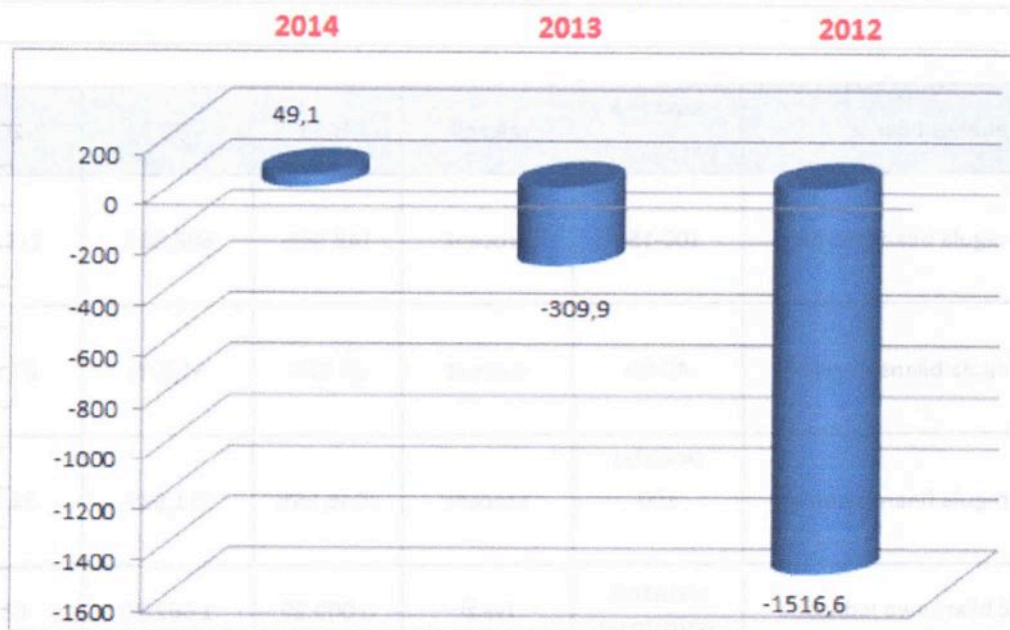
ZYSK/STRATA w tys. PLN.



Źródło:

Emitent

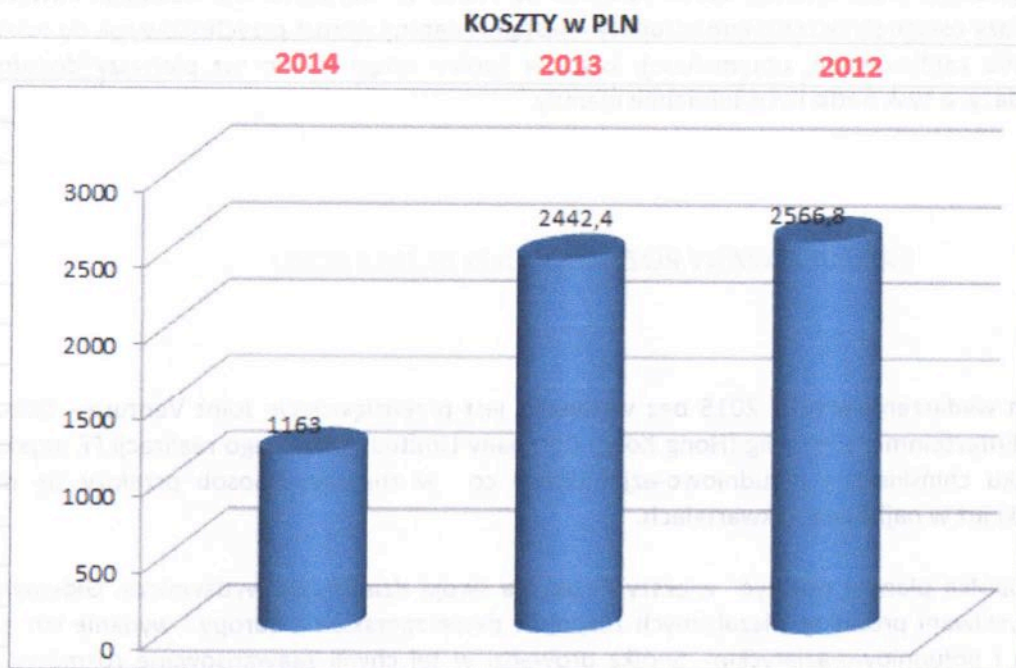
WYNIK NA SPRZEDAŻY



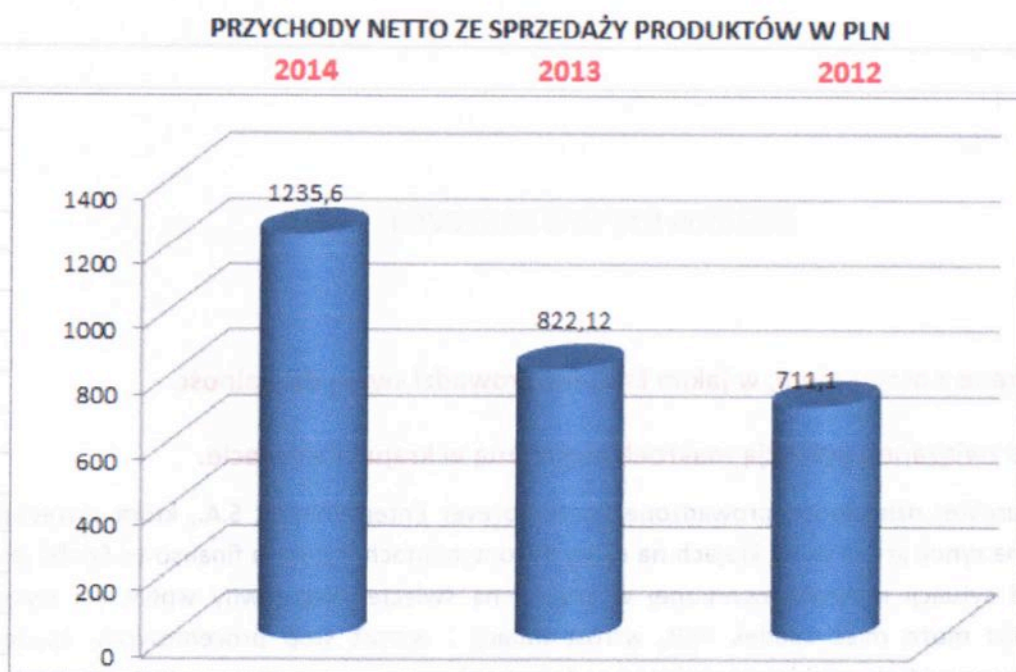
Źródło: Emitent

[Signature]

[Signature]



Źródło: Emitent



Źródło: Emitent

[Handwritten signature]

Jak widać z załączonych tabel sytuacja Spółki polepsza się z roku na rok, prace nad rozwojem nowych kanałów sprzedaży osiągnęły oczekiwane rezultaty i nastąpił znaczny wzrost przychodów rok do roku. Przy realizowaniu zaplanowanej optymalizacji kosztów Spółka osiągnęła po raz pierwszy dodatni wynik na sprzedaży, a zysk netto był minimalnie ujemny.

PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI W 2015 ROKU

Najważniejszym wydarzeniem roku 2015 bez wątpienia jest przedsięwzięcie Joint Venture - China Smart Forever Entertainment Holding (Hong Kong) Company Limited. Dzięki jego realizacji FE uzyska dostęp do rynku chińskiego i południowo-azjatyckiego co w znaczący sposób przełoży się na przychody Spółki już w najbliższych kwartałach.

W 2015 roku Spółka planuje położyć większy nacisk na swoją działalność wydawniczą. Głównym celem jest pozyskiwanie produkcji niezależnych zespołów deweloperskich z Europy i wydanie ich na rynku chińskim i południowo-azjatyckim. Spółka prowadzi w tej chwili zaawansowane rozmowy z deweloperami zainteresowanymi współpracą w tym zakresie.

W 2015 roku Spółka będzie pracowała nad kolejnymi własnymi produkcjami, a także przenosiła dotychczasowe produkcje na kolejne platformy. Szczegółowe daty premier będą przekazywane osobnymi raportami bieżącymi.

CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ

Czynniki związane z otoczeniem, w jakim Emitent prowadzi swoją działalność.

1. 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.

2. Ryzyko związane z konkurencją.

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

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

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

3. 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.

4. Ryzyko związane ze zmiennością kursów walut.

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

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

Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta.

1. Ryzyko związane z sytuacją finansową Emitenta.

Emitent został utworzony w sierpniu 2010 roku i do końca tego roku nie osiągnął przychodów z działalności operacyjnej ponosząc w roku obrotowym 2010r. stratę netto w wysokości 338,1 tys. zł. Rosnąca w kolejnych latach skala działalności i budowanie pozycji rynkowej nie pozwoliły Spółce na osiąganie zysków także w latach 2011-2014. Rozwój działalności Forever Entertainment S.A. możliwy był w rozpatrywanym okresie dzięki finansowaniu pozyskiwanemu z kolejnych emisji akcji i pożyczek. Według Zarządu Spółki, bieżący stan przedsiębiorstwa, posiadane zasoby finansowe oraz potencjał sprzedażowy gier wprowadzonych na rynek przez Emitenta oraz spółki w Hong Kongu pozwalają na dalsze finansowanie jej działalności z bieżących przychodów i przewidywanych zysków, bez konieczności pozyskiwania dodatkowego kapitału w wyniku kolejnych emisji akcji bądź zaciągania pożyczek, poza planowaną emisją akcji serii M, która ma być kierowana do inwestorów azjatyckich, z którymi rozwijana będzie współpraca na rynku chińskim.

2. Ryzyko związane z przyjęciem niewłaściwej strategii.

Strategia rozwoju Spółki jest dokumentem o charakterze wewnętrznym, którego elementy zostały ujawnione w Dokumencie Informacyjnym w styczniu 2011 r. oraz w trakcie konferencji prasowych Emitenta, a następnie skorygowana w roku 2014 na podstawie doświadczeń zdobytych przez Spółkę w latach 2010-2013. W celu minimalizacji zaistnienia tego ryzyka Zarząd Spółki stale monitoruje proces jej wdrażania biorąc pod uwagę w szczególności warunki zewnętrzne mające wpływ na poszczególne jej elementy oraz modyfikując narzędzia realizacji celów strategicznych w odniesieniu do zmieniających się warunków zewnętrznych.

3. 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 pełnić 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, a także poprzez dywersyfikację tematów realizowanych gier oraz pozyskiwanych licencji.

4. 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 2012-2014 Emitent kontynuował prace zorientowane na rozbudowę kanałów dystrybucji dla produktów Spółki o nowe platformy dystrybucyjne oraz utrzymywał intensywne kontakty z partnerami zagranicznymi dotyczące strategicznej współpracy w obszarze produkcji i sprzedaży gier.

5. Ryzyko związane z rozwojem nowych technologii.

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

6. 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.

7. Ryzyko wynikające z aktualnie prowadzonej przez Emitenta polityki zatrudnienia.

W wyniku przeprowadzonych dotychczas działań restrukturyzacyjnych, na dzień sporządzenia niniejszego dokumentu w Spółce zatrudnione są 3 osoby. Kluczową rolę w działalności Emitenta pełnią obecnie: jej Prezes Pan Krzysztof Rogaliński i Wiceprezes 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.

Obecny model funkcjonowania Emitenta to głównie działalność deweloperska polegająca na stworzeniu koncepcji gier i zlecaniu ich tworzenia dla Forever Entertainment S.A. przez współpracujące z nią podmioty zewnętrzne.



8. Ryzyko wpływu znaczących akcjonariuszy na decyzje Organów Spółki.

Akcjonariat Spółki jest rozproszony, co ogranicza możliwość wpływu największych akcjonariuszy na funkcjonowanie Spółki. Trzech największych akcjonariuszy – pan Marek Bednarski, MBM Seed Fund sp. z o.o. oraz pan Zbigniew Dębicki posiadają odpowiednio 32,83% akcji, 10,14% oraz 6,39% dających prawo do takiej samej liczby głosów na WZA Spółki. Dodatkowe, indywidualne uprawnienia związane z możliwością powoływania członków Rady Nadzorczej, zgodnie ze Statutem Spółki otrzymali: Zbigniew Dębicki i Marek Bednarski (możliwość powoływania i odwoływania po jednym Członku Rady) oraz w przypadku Rady liczącej minimum czterech członków uprawnienia takie zyskuje również Maciej Skórkiewicz.

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 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu o spółkach oraz Kodeksu Spółek Handlowych.

INSTRUMENTY FINANSOWE

Na obecnym etapie działalności Spółki nie powstała konieczność stosowania instrumentów finansowych w zakresie:

- ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływu środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej i stosowania rachunkowości zabezpieczeń,
- przyjętych celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

03.06.2015

Krzysztof Rogaliński

PREZES ZARZĄDU

PREZES ZARZĄDU

Zbigniew Dębicki

WICEPREZES ZARZĄDU

WICEPREZES ZARZĄDU