



Forever Entertainment SA

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
ZA ROK OBROTOWY 2024**

21.03.2025

Spis treści

1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI	3
1.1. INFORMACJE PODSTAWOWE	3
1.1.1. DANE JEDNOSTKI	3
1.1.2. PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI	3
1.1.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY	5
1.1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU	6
1.1.5. ZESTAWIENIE STANU POSIADANA AKCJI I OPCJI SPÓŁKI PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE	7
1.1.6. ZARZĄD SPÓŁKI	7
1.1.7. RADA NADZORCZA SPÓŁKI	7
1.1.8. POSIADANE AKCJE / UDZIAŁY W INNYCH PODMIOTACH	7
1.2. ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	12
1.2.1. PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	12
1.2.2. PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY	12
1.2.3. PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY	14
1.2.4. SKLEP INTERNETOWY FOREVER LIMITED	15
2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI, JAKIE NASTĄPIŁY W OKRESIE OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIU, DO DNIA SPORZĄDZENIA NINIEJSZEGO SPRAWOZDANIA	15
3. BADANIA I ROZWÓJ	17
4. AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI	17
5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI	18
6. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	19
7. POZOSTAŁE INFORMACJE	24

1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI

1.1. INFORMACJE PODSTAWOWE

1.1.1. DANE JEDNOSTKI

Forever Entertainment Spółka Akcyjna („Forever Entertainment S.A.”, „Spółka”, „Emitent”) została założona w dniu 4 sierpnia 2010 roku na podstawie aktu notarialnego, za Rep. A Nr 8298/2010, sporządzonego przez notariusza J. Warońskiego w Kancelarii Notarialnej w Gdyni. Forever Entertainment S.A., na mocy postanowienia Sądu Rejonowego Gdańsk-Północ w Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, o sygn. akt GD.VII NS-REJ.KRS/15704/10/674, została zarejestrowana w dniu 21 września 2010 r. Spółka działa na obszarze Rzeczypospolitej i poza jej granicami. Założycielami Spółki są osoby fizyczne, które objęły akcje serii A i B.

Zgodnie z § 3 Statutu Emitenta czas trwania Spółki jest nieoznaczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz. U. z 2000 r., Nr 94, poz. 1037, z późn. zm.).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Forever Entertainment S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Gdynia
Adres:	Al. Zwycięstwa 96/98, 81-451 Gdynia
Telefon:	+48 58 728 23 43
Adres poczty elektronicznej:	office@forever-entertainment.com
Adres strony internetowej:	www.forever-entertainment.com
NIP:	5833112205
REGON:	221122120
KRS:	0000365951
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

1.1.2. PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI

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

Podstawowym przedmiotem działalności Spółki, według działów Polskiej Klasyfikacji Działalności (PKD-58.21.Z), jest „działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych”. Niniejsza klasa 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 dla wszystkich platform, zabawki i gadżety, zarówno w kraju, jak i zagranicą.

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

Spółka pełni funkcję twórcy gier własnych i w koprodukcji, począwszy od stworzenia koncepcji i scenariusza gry, a skończywszy na jej produkcji ostatecznej. Wykonywanie konkretnych elementów gier, opracowywanych przez Spółkę, odbywa się w jej wewnętrznych strukturach, a także jest zlecane kontrahentom oraz innym niezależnym specjalistom.

Obok produkcji gier własnych Forever Entertainment S.A. prowadzi działalność wydawniczą, w ramach której pozyskuje licencje („IP”) na gry od innych producentów. Spółka zawiera różne typy umów na realizację i produkcję gier. Przykładowo przeprowadza porting pozyskanych tytułów na inne platformy, tworzy grę w oparciu o pozyskane IP lub tworzy remake danego tytułu. Gry z pozyskanymi IP, w ramach działalności wydawniczej, są wprowadzane do sprzedaży we wszystkich kanałach dystrybucji Spółki, ze szczególnym uwzględnieniem sprzedaży na konsolę Nintendo Switch.

Dzięki oferowaniu produktów na dedykowanych platformach dystrybucyjnych, gry Spółki są dostępne na rynkach większości państw świata, przy czym najwięcej odbiorców produktów Spółki jest na rynku amerykańskim, azjatyckim i europejskim.

Spółka współpracuje z następującymi zespołami developerskimi: MegaPixel Studio S.A., Storm Trident S.A., a także TA Publishing S.A. i High Ball EURL (obie spółki z siedzibą we Francji), w zakresie produkcji gier na wszystkie najbardziej popularne platformy. Forever Entertainment S.A. kładzie duży nacisk na działalność wydawniczą, czego efektem jest między innymi powołanie w 2021 roku nowej spółki Forever Seed Fund S.A., odpowiedzialnej za wyszukiwanie potencjalnych gier do wydania/portowania przez Spółkę.

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

Forever Entertainment S.A. celem zwiększenia sprzedaży na rynku japońskim zainwestował w spółkę Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Japonii. Spółka zawiera umowy z Rainy Frog Co. Ltd., na mocy których Rainy Frog Co. Ltd. prowadzi dystrybucję wersji pudełkowych gier wydanych wcześniej przez Emitenta i z tytułu świadczenia tych usług Rainy Frog Co. Ltd. otrzymuje wynagrodzenie. Dzięki tej współpracy istotnie wzrosła sprzedaż gier wydawanych przez Emitenta w wydaniach fizycznych na rynku japońskim.

Obecnie Spółka prowadzi działalność produkcyjną oraz wydawniczą własnych i pozyskanych gier od studiów developerskich na podstawie umów inwestycyjnych czy wydawniczych. Forever Entertainment S.A. oferuje pełen wachlarz wydawniczy na wszystkie platformy do dystrybucji gier w formie elektronicznej, a także w formie fizycznej (pudełkowej) na wszystkie główne rynki świata.

1.1.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosił 10.880.000,00 zł (słownie: dziesięć milionów osiemset tysięcy złotych) i dzielił się na 27.200.000 (słownie: dwadzieścia siedem milionów dwieście tysięcy) akcji o wartości nominalnej 0,40 zł (słownie: czterdzieści groszy) każda.

Wszystkie akcje Spółki notowane są w Alternatywnym Systemie Obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. na rynku NewConnect.

W roku obrotowym 2024 nie doszło do żadnych zmian w strukturze kapitału zakładowego Emitenta.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2024 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	375 000	1,38%	375 000	1,38%
B	47 508	0,17%	47 508	0,17%
C	5 000	0,02%	5 000	0,02%
D	108 192	0,40%	108 192	0,40%
E	3 749 900	13,79%	3 749 900	13,79%
F	2 571 360	9,45%	2 571 360	9,45%
G	73 500	0,27%	73 500	0,27%
H	98 000	0,36%	98 000	0,36%
I	303 775	1,12%	303 775	1,12%
J	1 167 765	4,29%	1 167 765	4,29%
K	1 500 000	5,51%	1 500 000	5,51%
L	9 960 997	36,62%	9 960 997	36,62%
M	1 539 003	5,66%	1 539 003	5,66%
N	460 997	1,69%	460 997	1,69%
O	3 139 003	11,54%	3 139 003	11,54%
P	2 100 000	7,72%	2 100 000	7,72%
Suma	27 200 000	100,00%	27 200 000	100,00%

1.1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

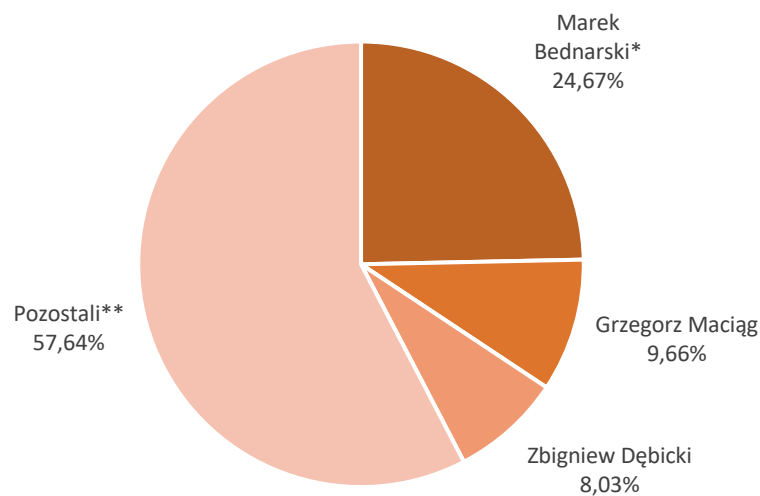
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu

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

* wraz z osobami powiązаныmi (w ramach zawartego porozumienia)

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

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



* wraz z osobami powiązаныmi (w ramach zawartego porozumienia)

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

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

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

1.1.6. ZARZĄD SPÓŁKI

Na dzień 1 stycznia 2024 r. skład Zarządu Spółki był następujący:

- Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

W roku obrotowym 2024 w składzie Zarządu Emitenta nie zaszły żadne zmiany, w związku z czym na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu.

1.1.7. RADA NADZORCZA SPÓŁKI

Na dzień 1 stycznia 2024 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Zbigniew Szachniewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Dębicka – Członek Rady Nadzorczej,
- Mirosław Grała – Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Kodroń – Członek Rady Nadzorczej,
- Łukasz Napiórkowski – Członek Rady Nadzorczej.

W roku obrotowym 2024 w składzie Rady Nadzorczej Emitenta nie zaszły żadne zmiany, w związku z czym na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki jest następujący:

- Zbigniew Szachniewicz – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Dębicka – Członek Rady Nadzorczej,
- Mirosław Grała – Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Kodroń – Członek Rady Nadzorczej,
- Łukasz Napiórkowski – Członek Rady Nadzorczej.

1.1.8. POSIADANE AKCJE / UDZIAŁY W INNYCH PODMIOTACH

Forever Entertainment posiada akcje / udziały w niżej wymienionych spółkach:

I. UF GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie

W dniu 2 lipca 2018 r. Forever Entertainment S.A. i Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie podpisały akt zawiązania spółki UF GAMES S.A. Akcje w kapitale założycielskim zostały objęte w 50,00% przez Spółkę i w 50,00% przez Ultimate Games S.A.

W czerwcu 2020 r. NWZA UF GAMES S.A. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego UF GAMES S.A. z kwoty 330.000,00 zł do kwoty nie niższej niż 330.000,10 zł i nie wyższej niż 345.000,00 zł, tj. o kwotę nie niższą niż 0,10 zł i nie wyższą niż 15.000,00 zł z wyłączeniem prawa poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy, w drodze emisji do 150.000 nowych akcji serii C. Emisja akcji serii C spółki UF GAMES S.A. została w pełni objęta przez akcjonariuszy innych niż założyciele. Rejestracja podwyższenia kapitału UF GAMES S.A., w drodze emisji akcji serii C, nastąpiła w październiku 2020 r., a udział Emitenta w kapitale zakładowym tej spółki wynosi obecnie 45,22% i tyle samo w ogólnej liczbie głosów.

Spółka UF GAMES S.A. w dniu 5 grudnia 2022 r. zadebiutowała na rynku NewConnect. Do Alternatywnego Systemu Obrotu wprowadzonych zostało 3.450.000 akcji zwykłych na okaziciela, tj. wszystkie akcje składające się na kapitał zakładowy UF GAMES S.A. Po debiucie UF GAMES S.A. Emitent zachował 45,22% w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka w dalszym ciągu posiada 45,22% w kapitale zakładowym UF GAMES S.A. i tyle samo udziału w ogólnej liczbie głosów.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec UF GAMES S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

II. MegaPixel Studio S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 16 lipca 2018 r. Forever Entertainment S.A. i Pan Artur Grzegorzczyn założyli spółkę MegaPixel Studio S.A. z siedzibą w Gdyni. Kapitał założycielski MegaPixel Studio S.A. wyniósł 100.000,00 zł i dzielił się na 1.000.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Akcje w kapitale zakładowym zostały objęte w 50,00% przez Spółkę i w 50,00% przez Pana Artura Grzegorzczyna. W lipcu 2019 roku nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego spółki MegaPixel Studio S.A. o 111.111 sztuk akcji serii B, które w całości objęli nowi akcjonariusze. W styczniu 2020 roku NWZA MegaPixel Studio S.A. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego spółki o 128.889 akcji serii C, które w całości objęli akcjonariusze inni niż założyciele.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy MegaPixel Studio S.A. dzieli się na 1.240.000 akcji. Forever Entertainment posiada 38,70% udziału w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów.

W dniu 1 lipca 2021 r. spółka MegaPixel Studio S.A. zadebiutowała na rynku NewConnect.

MegaPixel Studio S.A. zajmuje się produkcją gier wideo, a także portowaniem gier na konsole, w tym na konsolę Nintendo Switch. W swoim portfolio ma ukończone produkcje i portowanie tytułów, takich jak "Panzer Dragoon: Remake", „THE HOUSE OF THE DEAD: Remake” . Kolejne tytuły są w trakcie realizacji i będą sukcesywnie wydawane.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec MegaPixel Studio S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

III. TA Publishing S.A. z siedzibą w Lannion we Francji

W dniu 5 września 2018 roku Spółka wraz ze Makee Sarl z siedzibą w Lannion-Francja założyła spółkę TA Publishing S.A. Kapitał zakładowy TA Publishing S.A. początkowo wynosił 20.000 ,00 EUR i dzielił się na 200.000 udziałów o wartości nominalnej po 0,10 EUR każda.

Udziały w kapitale zakładowym zostały objęte w 49% przez Spółkę i w 51% przez Makee Sarl. TA Publishing S.A. to francuska firma specjalizująca się zarówno w oferowaniu wsparcia w dystrybucji gier *Indie* niezależnych studiów deweloperskich z Europy Zachodniej, jak i w produkcji gier (poprzez spółkę zależną High Ball Games EURL) opartych o pozyskane IP (np. „Magical Drop VI”, „Shadowgate 2”).

TA Publishing S.A. pozyskała do wydawnictwa Emitenta już kilkanaście gier, w tym takie tytuły jak: „Goetia 2”, „Frontline ZED”, czy „Towaga: Among Shadows”, a także uczestniczy w koprodukcji wszystkich remaków realizowanych przez Emitenta i przez spółki stowarzyszone z Forever Entertainment S.A.

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

10 marca 2023 r. Emitent powziął informację o dokonaniu przez właściwy sąd rejestrowy w dniu 17 listopada 2022 r. rejestracji podwyższenia kapitału zakładowego spółki stowarzyszonej z Emitentem, tj. TA Publishing Société Anonyme Conseil d'Administration z siedzibą w Lannion we Francji wraz z przekształceniem jej formy prawnej z S.a.r.l. w S.A. Niniejsza informacja została podana za pośrednictwem raportu ESPI nr 7/2023 z dnia 10 marca 2023 r.

W dniu 17 listopada 2022 r., na mocy uchwały Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy TA Publishing S.A., wraz z przekształceniem formy prawnej, został podwyższony kapitał zakładowy TA Publishing S.A. o kwotę 17.000,00 EUR, tj. do kwoty 37.000,00 EUR, poprzez emisję 340.000 nowych akcji o wartości nominalnej 0,05 EUR każda i po cenie emisyjnej 0,15 EUR każda. Emitent opłacił zakup nowych akcji TA Publishing S.A. poprzez potrącenie części wcześniej opłaconego kapitału zwrotnego. Emitent objął 166.600 akcji niniejszej emisji (za kwotę 24.990,00 EUR). Po podwyższeniu kapitału zakładowego i jego rejestracji przez właściwy sąd rejestrowy Emitent, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, posiada 362.600 akcji TA Publishing S.A. Dzięki udziale w nowej emisji akcji Emitent zachował 49% głosów na walnym zgromadzeniu oraz 49% udziału w kapitale zakładowym TA Publishing S.A.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent, poprzez spółkę TA Publishing S.A. z siedzibą w Lannion, pośrednio posiada udziały w spółce Highball Games EURL z siedzibą w Saint-Quay-Perros we Francji. Kapitał zakładowy Highball Games EURL wynosi 2.000,00 EUR i dzieli się na 2.000 akcji o wartości nominalnej 1,00 EUR każda. Akcje w kapitale zakładowym zostały objęte w 100% przez TA Publishing S.A. Forever Entertainment S.A. posiada 49% akcji w TA Publishing S.A.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec TA Publishing S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

IV. Storm Trident S.A. z siedzibą w Gdańsku

W styczniu 2020 roku, przez Forever Entertainment S.A. i Blue Sunset Games sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku, została założona spółka Storm Trident S.A. (założyciele objęli akcje serii A). Jednocześnie przeprowadzono emisję akcji serii B dla akcjonariuszy również innych niż założyciele. Forever Entertainment S.A. objęła 50,00% akcji serii A, a po uwzględnieniu objętych akcji serii B, udział Emitenta w kapitale zakładowym i w liczbie głosów w Storm Trident S.A. wyniósł 42,50%.

W sierpniu 2020 roku NWZA Storm Trident S.A. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego spółki o 150.000 akcji serii C, które w całości objęli akcjonariusze inni niż założyciele.

W dniu 18 czerwca 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Storm Trident S.A. z siedzibą w Gdańsku podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego do kwoty 127.500,00 zł, tj. o kwotę 12.500,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Storm Trident S.A. nastąpiło w wyniku emisji 125.000 akcji na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Akcje serii D zostały objęte po cenie emisyjnej równej 4,00 zł.

Forever Entertainment S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, posiada 33,77% udziału w kapitale zakładowym i w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Storm Trident S.A.

W dniu 9 grudnia 2021 r. Storm Trident zawarła umowę o świadczenie usług w zakresie wprowadzenia akcji Storm Trident do Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect z Domem Maklerskim Q Securities S.A. z siedzibą w Warszawie.

Storm Trident S.A. zajmuje się produkcją gier wideo, a także portowaniem gier na konsole, w tym na konsolę Nintendo Switch. W swoim portfolio ma ukończone portowanie wielu tytułów, w tym m.in. „Tiny Hands Adventure”, „Ultimate Fishing Simulator”, „No Thing”, „Sparkle 4 Tales”, „Assault on Metaltron”. W 2024 r. miały miejsce dwie istotne premiery gry Storm Trident S.A. pt. „Night Slashers: Remake” oraz „FRONT MISSION 2: Remake” na następujących platformach: PC, Xbox One, Xbox Series S/X, PlayStation4 i PlayStation5.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Storm Trident S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

V. Fearful Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 1 października 2020 roku, przez Forever Entertainment S.A., Bloober Team S.A. z siedzibą w Krakowie oraz inwestorów indywidualnych, została założona spółka Fearful Entertainment S.A. Emitent, w momencie założenia Fearful Entertainment S.A., objął 45,00% akcji w kapitale zakładowym i w ogólnej liczbie głosów. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania udział Spółki w Fearful Entertainment S.A. pozostaje bez zmian. Główną działalnością Fearful Entertainment S.A. jest produkcja gier typu remake z gatunku horrorów, głównie na platformę Nintendo Switch. Dzięki połączeniu kompetencji Forever Entertainment S.A. (remake’i) i Bloober Team S. A. (gry typu horrory) możliwe jest pozyskiwanie najbardziej znanych IP z gatunku horrorów oraz wspólne tworzenie ich remake’ów.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Fearful Entertainment S.A., dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

VI. Forever Seed Fund S.A. z siedzibą w Gdyni

W dniu 24 lutego 2021 r. Emitent podpisał akt zawiązania spółki Forever Seed Fund S.A. Kapitał zakładowy Forever Seed Fund S.A. wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął i pokrył wkładem pieniężnym akcje stanowiące 100,00% udziału w kapitale zakładowym Forever Seed Fund S.A. Spółka ta specjalizuje się w poszukiwaniu dla Emitenta zespołów developerskich posiadających interesujące pomysły na gry oraz ciekawy potencjał rozwojowy.

Emitent jest spółką dominującą w stosunku do spółki Forever Seed Fund S.A. Na podstawie art. 58 Ustawy o rachunkowości, tj. ze względu na nieistotność danych finansowych spółki zależnej, Spółka korzysta ze zwolnienia w zakresie sporządzania skonsolidowanych danych finansowych za rok obrotowy 2024.

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

W dniu 13 lipca 2021 r., Emitent wraz z MegaPixel Studio S.A. oraz z siedmioma osobami fizycznymi, podpisał akt zawiązania spółki Mechano Games S.A. w likwidacji z siedzibą w Gdyni. Kapitał zakładowy Mechano Games S.A. w likwidacji wynosi 125.000,00 zł i dzieli się na 1.250.000 akcji serii A i B o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął i pokrył wkładem pieniężnym akcje stanowiące 20% udziału w kapitale zakładowym Mechano Games S.A. w likwidacji.

Dnia 10 listopada 2023 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Mechano Games S.A. w likwidacji, które podjęło uchwałę o rozwiązaniu Spółki i otwarciu jej likwidacji. Dnia 11 grudnia 2023 r. Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku wydał postanowienie o wpisie w rejestrze przedsiębiorców otwarcia likwidacji Mechano Games S.A. w likwidacji. Akcjonariusze Mechano Games S.A. w likwidacji, podczas NWZA 23 stycznia 2024 roku, podjęli uchwałę w sprawie zatwierdzenia bilansu otwarcia likwidacji. Powodem decyzji o likwidacji były rosnące koszty produkcji gier oraz wydłużające się terminy ukończenia projektów, co znacząco wpłynęło na sytuację finansową spółki.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Mechano Games S.A. w likwidacji, dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

VIII. Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Kanagawa-ken w Japonii

W dniu 11 maja 2022 r. Emitent otrzymał potwierdzenie od partnera o skutecznym objęciu przez Emitenta 63.750 akcji spółki Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Kanagawa-ken Japan („Rainy Frog”) za łączną kwotę 5.036.250,00 jenów japońskich (171.243,00 PLN). Ww. akcje stanowią 10% udziału w kapitale zakładowym Rainy Frog.

Przedmiotem działalności Rainy Frog jest pozyskiwanie tytułów z rynku japońskiego do ich wydania przez Emitenta na rynku europejskim i Ameryki Północnej. Rainy Frog zajmuje się również dystrybucją pudełkowych wersji gier Spółki na rynku japońskim.

Forever Entertainment S.A. nie jest podmiotem dominującym wobec Rainy Frog, dlatego spółka ta nie podlega konsolidacji.

Oprócz wyżej wymienionych udziałów, na dzień 31 grudnia 2024 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, Forever Entertainment S.A. posiada 35,00% akcji w spółce China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited z siedzibą w Hong Kongu. China Smart Forever Entertainment Holdings Company Limited nie podlega konsolidacji na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania.

1.2. ZAKRES DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI PROFIL DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. jest w czołówce największych na świecie wydawców pod względem liczby gier wprowadzonych na konsolę Nintendo Switch. Plany Spółki obejmują dalsze intensywne rozwijanie katalogu gier na wskazaną konsolę, której sprzedaż, w porównaniu do sprzedaży innych konsol, najbardziej urosła od dnia premiery i na koniec 2024 roku osiągnęła łączną liczbę ponad 150 milionów sprzedanych urządzeń.

Emitent wydaje gry na konsole w oparciu o IP (licencje gier) własne i w oparciu o IP pozyskanych od zewnętrznych deweloperów. Spółka, będąc partnerem *indie* deweloperów, inwestuje, współtworzy, portuje, produkuje i wydaje gry na PC i konsole: PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, Steam Deck oraz Nintendo Switch. Emitent powrócił w 2024 roku do wydawania gier na urządzeniach mobilnych. Spółka otrzymuje ustalony udział w przychodach ze sprzedaży wydawanych gier.

Kolejnym filarem działalności Emitenta jest wydawanie gier typu remake. Forever Entertainment S.A. zawarła szereg umów, na bazie których produkuje i wydaje gry remake w oparciu o kultowe tytuły z poprzednich generacji konsol i automatów do gier. To ważna nisza rynku gier, która cieszy się rosnącą popularnością wśród graczy na całym świecie. Jak wskazują dotychczas osiągnięte wyniki Spółki, ich sprzedaż powinna determinować wzrost przychodów w 2025 roku i w latach kolejnych. W latach 2023 -2024 roku Emitent wydał na kolejne platformy gry: „FRONT MISSION 1st: Remake” oraz „FRONT MISSION 2: Remake”. Emitent planuje wydanie „THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake” oraz „FRONT MISSION 3: Remake” w 2025 roku.

1.2.2. PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży w okresie od dnia 1 stycznia 2024 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2024 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Data premiery	Zakres prac
Until Last Bullet	PC	19.01.2024	gra własna, wydawca
Flooded	PS4, Xbox One	23.02.2024	portowanie, wydawca
Unables	NS, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X	14.03.2024	portowanie, wydawca
VIRUS: The Outbreak	PS4	15.03.2024	portowanie, wydawca
Hero's Hour	Nintendo Switch	11.04.2024	portowanie, wydawca
FRONT MISSION 2: Remake	PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X	30.04.2024	koprodukcja remake'u gry, wydawca
Magical Drop VI	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X	14.06.2024	koprodukcja gry na kolejne platformy, wydawca

Rise Eterna War	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X, PC, Nintendo Switch	22.08.2024	koprodukcja gry, wydawca
Overboss	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X, Nintendo Switch	22.08.2024	porting, wydawca
Blocky Farm	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X, PC	30.08.2024	porting, wydawca
Sparkle 2 EVO	Xbox One, Xbox Series S/X	30.08.2024	gra własna, porting, wydawca
Night Slashers: Remake	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X, PC, Nintendo Switch	26.09.2024	koprodukcja remake'u gry, wydawca
FRONT MISSION 1 ST : Remake	Nintendo Switch – Content Update	30.10.2024	produkcja remake'u gry, wydawca
Care Bears: To The Rescue	Nintendo Switch, PC	24.10.2024	koprodukcja gry, wydawca
Shadowgate 2	PC	14.02.2025	koprodukcja gry, wydawca
Care Bears: To The Rescue	PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X	06.03.2025	koprodukcja gry, wydawca
Hero's Hour	PS5	14.03.2025	portowanie, wydawca
Sparkle 2 EVO	iOS/Android	18.03.2025	gra własna, wydawca
Hero's Hour	Xbox Series S/X	21.03.2025	portowanie, wydawca
Blue Wednesday	Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X	27.03.2025	portowanie, wydawca

Produkty w wersji fizycznej (retail) przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2024 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma (wersja fizyczna gry)	Data premiery	Zakres prac
FRONT MISSION 2: Remake	NS (Japonia)	15.02.2024	koprodukcja remake'u gry
FRONT MISSION 2: Remake	PlayStation4, PlayStation5 (Japonia)	29.08.2024	koprodukcja remake'u gry
Care Bears: To The Rescue	NS (Japonia)	05.12.2024	koprodukcja gry
Magical Drop VI	NS, PlayStation 5	10.01.2025 (pre-order)	koprodukcja gry
FRONT MISSION 2: Remake	NS, PlayStation4, PlayStation5, Xbox	17.01.2025 (pre-order)	koprodukcja remake'u gry

1.2.3. PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan premier gier na 2025 r. przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto Zarząd Spółki informuje, że, z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi, nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier

Tytuł:	Platforma:							
	Nintendo Switch	PlayStation 4	Xbox One	PC	Xbox Series X	PlayStation 5	iOS/Android	Nintendo Switch – Content Update
FRONT MISSION 1st: Remake	-	-	-	-	-	-	2025	
FRONT MISSION 3: Remake	2025	-	-	-	-	-	-	-
THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake	2025	2025	2025	2025	2025	2025	-	-
Night Slashers: Remake	-	-	-	-	-	-	2025	-
Thief Simulator 2	2025	-	-	-	-	-	-	-
Magical Drop VI	-	-	-	-	-	-	2025	-
House Flipper City	b/d	-	-	-	-	-	-	-
Uboat	b/d	-	-	-	-	-	-	-
Shadowgate 2	2025	-	-	-	-	-	-	-
Haunted Memories: The Return	-	-	-	2025	-	-	-	-
Fiz and the Rainbow Planet	2025	2025	2025	-	2025	2025	-	-
Cassette Boy	2025	-	-	-	-	-	-	-
Iesabel Remake	b/d	-	-	-	-	-	-	-
Tiara Deceiving Crown	b/d	-	-	-	-	-	-	-
Virus - The Outbreak	-	-	b/d	-	b/d	-	-	-
The Mansion	b/d	-	-	b/d	-	-	-	-
Rise Eterna 2	b/d	-	-	b/d	-	-	-	-

Tytuł (pogrubiony): Duży potencjał w opinii Zarządu

Tytuły gier bez podanych dat premier i bez podanych platform:

- Panzer Dragoon II Zwei: Remake.

1.2.4. SKLEP INTERNETOWY FOREVER LIMITED

Forever Limited to marka sklepu internetowego utworzona przez Forever Entertainment S.A. 18 grudnia 2020 r., który oferuje wersje gier w pudełkach oraz unikalne gadżety z gramami w zestawach kolekcjonerskich. Zestawy gier są dostępne w wariacie nielimitowanym (UN_LTD), limitowanym (LTD) i/lub w ekskluzywnym (EXCL).

Spółka pracuje nad nowymi tytułami oraz zestawami, które sukcesywnie będą wprowadzane do sprzedaży.

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

W opinii Zarządu na wyniki finansowe Spółki wpływ miały następujące zdarzenia:

- premiery gier (opisane w pkt. 1.2.2),
- realizacja zawartych umów produkcyjnych oraz wydawniczych,
- umocnienie PLN względem walut USD i EUR,
- działalność Forever Seed Fund S.A.,
- działalność sklepu Forever Limited,
- współpraca ze studiami developerskimi,
- Ulga B+R,
- wzrost kosztów wynagrodzeń,
- produkcja gry pt. „Donkey Kong Country Returns HD”.

Zawarte umowy:

- W dniu 14 marca 2024 r. Spółka zawarła umowę licencyjną z Creepy Jar S.A. w Warszawie. Celem niniejszej umowy jest wykonanie portu i wydanie gry pt. Green Hell na kolejnej generacji konsoli Nintendo.
- 14 maja 2024 r. Spółka podpisała umowę z Crunchyroll LLC z siedzibą w Stanach Zjednoczonych na stworzenie i wydanie mobilnej wersji gry pt. Magical Drop VI. Umowa zobowiązuje Spółkę do dostarczenia mobilnej wersji gry, która następnie zostanie wydana przez Crunchyroll na platformy mobilne iOS oraz Android. Z tytułu realizacji umowy Spółka otrzyma wynagrodzenie ryczałtowe, a po wydaniu gry Spółce przysługiwać będzie udział w przychodach ze sprzedaży gry.
- 1 sierpnia 2024 r. Emitent zawarł umowę z Limited Run Games z siedzibą w Stanach Zjednoczonych. Umowa dotyczy wydania pudełkowej wersji gry pt. „FRONT MISSION 2: Remake”. Na podstawie przedmiotowej umowy Limited Run Games otrzymała prawa do dystrybucji pudełkowej wersji gry na wielu rynkach świata, z wyłączeniem Japonii, gdzie za dystrybucję fizyczną gry odpowiada spółka powiązana z Emitentem, tj. Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Japonii.
- Dnia 10 października 2024 r. Spółka poinformowała o zawarciu umowy z Limited Run Games z siedzibą w Stanach Zjednoczonych. Umowa dotyczy wydania pudełkowej wersji gry pt. „Magical Drop VI”. Na podstawie przedmiotowej umowy Limited Run Games otrzymał prawa do dystrybucji wersji pudełkowej (fizycznej) ww. gry na całym świecie z wyłączeniem Japonii, gdzie za jej dystrybucję fizyczną odpowiada spółka, w której Emitent jest zaangażowany kapitałowo, tj. Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Japonii. Gra

dystrybuowana przez Limited Run Games jest oferowana w wersji na konsole Nintendo Switch i PlayStation 5.

Ponadto Spółka zawarła w 2024 r. i do dnia sporządzenia mniejszego sprawozdania, łącznie 3 umowy na produkcje/wydawnictwo o mniejszym znaczeniu, o których nie informowała w raportach bieżących, a także na produkcje i wydanie gier głównie na konsolę Nintendo Switch.

Działalność Forever Seed Fund S.A.

Spółka Forever Seed Fund S.A. w roku 2024 roku kontynuowała poszukiwanie deweloperów, którzy posiadają, realizują lub planują wykonanie wysokiej jakości gier. W ramach tej działalności, Forever Seed Fund uczestniczyła w kilku konferencjach i targach, zarówno w Polsce, jak i za granicą (m.in. w targach Gamescom w Kolonii w Niemczech, a także w Game Industry Conference w Poznaniu).

W 2024 r. Forever Seed Fund S.A. pozyskała do wydania przez Forever Entertainment S.A. dwa tytuły: „Blue Wednesday” oraz „Fiz and the Rainbow Planet”.

Planowana premiera obu tytułów ma się odbyć w 2025 r.

Działalność Forever Limited

Forever Entertainment S.A. w 2024 roku rozwijała sklep internetowy pod marką Forever Limited założony w grudniu 2020 roku. Działalność na polu e-commerce jest kapitałochłonna i wymaga dłuższego czasu inwestycji celem zbudowania silnej marki i stałej bazy klientów. Forever Limited stopniowo rozszerza ofertę gier w wydaniach pudełkowych i kolekcjonerskich. Obecnie w ofercie Forever Limited znajduje się 9 tytułów w różnych wersjach. Wartość stanu zapasów Forever Limited wyniosła 1,87 mln PLN na koniec 2024 r. i był wyższy o 2,48% w porównaniu do stanu na koniec 2023 roku.

Ulga B+R

Ulga B+R pozwala na odliczanie od podstawy obliczenia podatku CIT kosztów uzyskania przychodów poniesionych na działalność B+R, czyli tzw. kosztów kwalifikowanych. Zgodnie z prowadzoną polityką przyjętą przez Emitenta od stycznia 2024 roku rozlicza koszty B+R w Rachunku Zysków i Strat dla danego tytułu przez 60 miesięcy liczonych od miesiąca jego premiery. W 2024 roku Forever Entertainment S.A. rozliczyła koszty B+R w kwocie 265,2 tys. PLN.

Wzrost kosztów wynagrodzeń

W 2024 r. nastąpił wzrost kosztów wynagrodzeń do kwoty 8 927 tys. PLN, tj. o 26,2% w porównaniu do kosztów wynagrodzeń poniesionych w poprzednim roku obrotowym. Wzrost wynagrodzeń wynikał z większej liczby osób zatrudnionych do realizacji produkcji oraz wzrostu wynagrodzeń ogółem. Zarząd ściśle kontroluje koszty działalności, w tym wynagrodzeń, dostosowując je na bieżąco do potrzeb produkcyjnych.

Produkcja gry pt. „Donkey Kong Country Returns HD”

W dniu 18 czerwca 2024 r., o godzinie 16:00 czasu polskiego, podczas konferencji Nintendo Direct, przedstawiono pierwszy materiał marketingowy zapowiadający premierę gry "Donkey Kong Country Returns HD". Gra została wyprodukowana przez Emitenta na zlecenie Nintendo i została wydana przez Nintendo.

3. BADANIA I ROZWÓJ

W 2024 r. w Spółce realizowano prace badawcze nad:

- (a) rozwojem narzędzi do automatyzacji procesów przenoszenia usług pomiędzy docelowymi platformami przeznaczonymi do dystrybucji produktów Emitenta,
- (b) opracowywaniem systemu wspierającego integrację API EPIC, Steam i GOG w jednym procesie programistyczno-wydawniczym,
- (c) modyfikowaniem systemu semi-automatyzacji przenoszenia funkcjonalności pomiędzy platformami z uwzględnieniem antycypowanych parametrów nowych i planowanych na rynku konsol.

4. AKTUALNY I PRZEWDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. w 2024 roku kontynuowała intensywne prace produkcyjne nad istotnymi tytułami, a także rozszerzała zasięgi sprzedaży gier remake wprowadzając je do sprzedaży na kolejnych platformach, ze szczególnym uwzględnieniem gier w wersji fizycznej. Premiery gier „FRONT MISSION 2: Remake” na PC, PS4/PS5, Xbox One, Xbox Series S/X, „Magical Drop VI” na PS4/PS5, Xbox One, Xbox Series S/X, „Night Slanders: Remake” na NS, PC, PS4/PS5, Xbox One, Xbox Series S/X, „Rise Eterna War” na NS PC, PS4/PS5, Xbox One, Xbox Series S/X oraz „Care Bears: To The Rescue” na NS i PC były najważniejsze dla Spółki w 2024 roku. Zarząd Spółki planuje wydanie bardzo oczekiwanych gier: „FRONT MISSION 3: Remake” oraz „THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake” w 2025 roku. Ponadto w istotnych planach wydawniczych znajduje się gra: „Thief Simulator 2” na NS.

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

Spółka oferowała na koniec 2024 roku 153 tytuły, w tym: (a) 123 tytuły na konsolę Nintendo Switch, (b) 68 tytułów na PC, (c) 35 tytułów na konsolę PlayStation 4, (c) 34 tytuły na konsolę Xbox One, (d) 12 tytułów na konsolę Xbox Series S/X oraz (e) 15 tytułów na platformę PlayStation 5. Ponadto wszystkie gry wydane na Xbox One są kompatybilne z konsolami Xbox Series S/X. Poza wymienionymi platformami konsolowymi i PC, Spółka oferuje gry na kilkunastu innych mniejszych platformach.

Forever Entertainment S.A. rozpoczęła w 2020 roku rozwój sklepu internetowego pod marką Forever Limited (link: www.forever-limited.com), poprzez który oferuje gry w wydaniach fizycznych nielimitowanych i kolekcjonerskich do ponad 100 krajów. Rozszerzenie działalności o sprzedaż gier fizycznych jest istotnym wzmocnieniem pozycji konkurencyjnej FE jako wydawcy dla jej obecnych i przyszłych kontrahentów.

Emitent poszukuje kolejnych możliwości zwiększenia sprzedaży w ramach działalności produkcyjno-wydawniczej na nowych rynkach i platformach.

Emitent od kilku lat koncentruje się na produkcjach bardziej wymagających, o większych budżetach, ale jednocześnie o większym potencjale sprzedaży niż dotychczas oferowane tytuły (ze szczególnym uwzględnieniem gier typu remake). Emitent zapowiedział szereg premier na 2025 r., a najważniejsze z nich prezentuje w harmonogramie premier aktualizowanym na stronie <https://forever-entertainment.com/premiery,4,pl>.

Forever Entertainment S.A. prowadzi działalność wydawniczą, w ramach której pozyskuje licencje („IP”) na gry od innych producentów. Spółka zawiera różne typy umów na realizację i produkcję gier. Przykładowo przeprowadza porting pozyskanych tytułów na inne platformy, tworzy grę w oparciu o pozyskane IP lub tworzy

remake danego tytułu. Gry z pozyskanymi IP, w ramach działalności wydawniczej, są wprowadzane do sprzedaży we wszystkich kanałach dystrybucji Spółki, ze szczególnym uwzględnieniem sprzedaży na konsolę Nintendo Switch.

W 2024 roku Forever Entertainment S.A. kładła nacisk na wzrost jakości wydawanych gier głównie na konsolę Nintendo Switch, ale także poprzez działania marketingowe zwiększała sprzedaż na innych platformach do dystrybucji gier w wersji elektronicznej i na nowych rynkach.

W roku 2025 Spółka kontynuuje rozwój działalności produkcyjnej, także w modelu "work for hire". Spółka zamierza pozyskiwać coraz bardziej atrakcyjne tytuły gier do produkcji lub wydawania w kolejnych latach, dzięki współpracy z właścicielami kultowych oraz najbardziej rozpoznawalnych IP z szerokiej branży entertainment z całego świata. Oczekiwane premiery tytułów zaplanowanych na rok 2025 i na lata kolejne, powinny przetożyć się na dalszą poprawę wyników Spółki. Bliska współpraca ze światowymi potentatami branży gamingu umacnia także pozycję Spółki jako producenta oraz niezależnego wydawcy.

5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

Na dzień 31.12.2024 roku wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi wyniosła 31.104 tys. zł i była niższa o 15,32% w porównaniu do roku 2023. Przychody ze sprzedaży produktów wyniosły 27.828 tys. zł i zmalały o 10,73% w porównaniu wartości 31.173 tys. zł. za rok poprzedni. Na koniec 2024 r. zmiana stanu produktów w RZiS Spółki wyniosła 3.277 tys. zł i była niższa o 41,07% w porównaniu do jej wartości za 2023 rok.

Na dzień bilansowy koszty działalności operacyjnej Spółki wyniosły 23.623 tys. zł. i zmalały o 15,35% r/r (4.284 tys. zł) w porównaniu do roku poprzedniego. Spadek kosztów operacyjnych Spółki związany był głównie z obniżeniem kosztów usług obcych o 33,46% r/r (6.277 tys. zł) do kwoty 12.482 tys. zł na koniec 2024 roku. Wynikało to głównie z obniżenia wartości rozliczeń z właścicielami IP oraz ze studiami developerskimi, co z kolei spowodowane było mniejszymi przychodami ze sprzedaży gier. Znaczącym kosztem operacyjnym w omawianym okresie były koszty wynagrodzeń wraz z narzutami w wysokości 10.137 tys. zł (wzrost o 1.940 tys. zł, tj. o 23,7% r/r) i miały ponad 40% udział w strukturze kosztów działalności operacyjnej za cały 2024 rok.

Forever Entertainment S.A. osiągnęła zysk z działalności operacyjnej za 2024 rok w wysokości 7.452 tys. zł, i był wyższy o 2,89% r/r w porównaniu do zysku z działalności operacyjnej wykazanego w poprzednim roku obrotowym. Zysk EBITDA za 2024 rok wyniósł 7.731 tys. zł i był wyższy o 207 tys. zł (2,74% r/r) od zysku EBITDA za 2023 rok. Zysk netto Spółki za 2024 rok wyniósł 6.729 tys. zł i był wyższy o 14,21% r/r w porównaniu do zysku netto w wysokości 5.892 tys. zł za poprzedni rok obrotowy. Na koniec 2024 roku wskaźniki rentowności Spółki wzrosły w przypadku EBITDA do 24,9% w porównaniu do 20,5% z roku poprzedniego, a przypadku rentowności operacyjnej do 24,0% z 19,7% oraz rentowności netto odpowiednio do 21,6% z 16,0%.

Suma bilansowa Spółki wzrosła do 57.338 tys. zł na koniec 2024 roku, tj. o 7.254 tys. zł (14,48% r/r) w porównaniu do sumy bilansowej z końca 2023 roku. Po stronie aktywów, aktywa trwałe o wartości 39.439 tys. zł miały największy udział (68,78%) w sumie bilansowej na koniec omawianego roku obrotowego. Po stronie pasywów kapitały własne wyniosły 47.846 tys. zł (wzrost o 5.097 tys. zł.) i miały 83,45% udziału w sumie bilansowej na koniec 2024 roku.

Zarząd Forever Entertainment S.A. oczekuje, że wysoki poziom nakładów prac w 2024 roku, planowane premiery tytułów zaowocują wzrostem przychodów ze sprzedaży i dodatkimi przepływami operacyjnymi w 2025 roku i w latach kolejnych. Emitent w 2025 roku zapowiedział premiery kilku tytułów gier, w tym istotnych: „THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake”, „FRONT MISSION 3: Remake”, „Haunted Memories: The Return”, „Shadowgate 2” oraz „Thief Simulator 2”. Spółka zaplanowała również powrót na rynek mobile (iOS/Android) z tytułem „FRONT MISSION 1st: Remake” i kilkoma innymi tytułami.

6. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Strategia rozwoju Spółki jest dokumentem o charakterze wewnętrznym, którego elementy zostały ujawnione w Dokumencie Informacyjnym w styczniu 2011 r. oraz w trakcie konferencji prasowych Emitenta, a następnie została skorygowana w roku 2015. Od roku 2017 Zarząd Spółki prowadzi stałe działania w kierunku dalszej dywersyfikacji działalności w zakresie osiągniętych przychodów, w tym zwiększenie nacisku na działalność wydawniczą oraz na dywersyfikację kosztową, poprzez współpracę z różnymi producentami, co uzyskuje dzięki rosnącym możliwościom finansowym oraz rosnącej pozycji rynkowej Spółki. Przedmiotowe działania pozostawały aktualne w 2024 roku.

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

Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki na sukces sprzedażowy danej gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery gry, co pozwoli na: lepsze dopracowanie gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej listy graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku, opóźnienie premiery gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż, co będzie miało wpływ na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z możliwością niezyskania niezbędnych koncesji i licencji

Spółka produkuje różnego typu oprogramowanie i wprowadza je do dystrybucji w wielu krajach oraz poprzez różne kanały dystrybucji. Dodatkowo Spółka planuje produkcję gier na różne platformy sprzętowe, co może powodować konieczność uzyskania niezbędnych licencji oraz inwestycji w niezbędne urządzenia wymagane do tego typu produkcji. W związku z powyższym istnieje ryzyko, że zarówno produkcja, jak i dystrybucja na niektórych rynkach może wymagać uzyskania stosownych koncesji, zezwoleń lub autoryzacji. Przyznanie odpowiednich autoryzacji do dystrybucji w określonych kanałach dystrybucji cyfrowej może się wiązać z koniecznością spełnienia określonych wymagań, co może powodować ryzyko przedłużenia całego procesu i przesunięcia wpływów ze sprzedaży produktów.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Spółka jest producentem i wydawcą własnych gier i aplikacji. Dodatkowo Spółka pozyskuje licencje na gry oraz poszukuje tytułów, dla których będzie pełnił funkcję wydawcy. Działalność Spółki związana z grami wideo obarczona jest znacznym ryzykiem, gdyż trendy na rynku gier mogą ulegać dynamicznym zmianom. Istota zmian dotyczy zarówno tematu produktu, jak i zastosowanych technologii. Tym samym istnieje ryzyko braku realizacji

zakładanych przychodów z produktu, co będzie miało wpływ na planowane zyski Spółki. W celu ograniczenia powyższego ryzyka, Spółka odwołuje się do rozwiązań uniwersalnych i sprawdzonych, kładzie duży nacisk na terminowe realizowanie umów, a także dywersyfikuje tematy realizowanych gier oraz pozyskiwanych licencji.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, realizuje prace także poprzez umowy o dzieło. Umowy te zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

Z uwagi na zawieranie przez Spółkę umów zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie jest stroną żadnego sporu dotyczącego roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

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

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką między innymi na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Spółka, będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jej wyniki finansowe.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka posiada umowę kredytową opartą na zmiennej stopie procentowej. Wzrost stóp procentowych może spowodować wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania

podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania na oferowane przez Spółkę usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23% na sprzedaż krajową. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 19%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Spółki, jednakże wpływ tych zmian na jej przyszłą kondycję należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną i mikroekonomiczną

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Możliwość wystąpienia ryzyka w handlu zagranicznym jest znacznie większe niż w obrocie krajowym. Wiąże się to z faktem wystąpienia większej liczby czynników mikroekonomicznych wpływających na prowadzenie działalności poza granicami jak np. ryzyko walutowo-kursowe, transportowe.

Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko wynikające z aktualnie prowadzonej przez Spółkę polityki zatrudnienia

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu w Spółce zatrudnionych na umowę o pracę jest 50 pracowników oraz doraźnie 28 pracowników na umowę o dzieło/zlecenie i inne umowy cywilnoprawne oraz B2B. Zatrudnienie zwiększyło się w związku ogólnym rozwojem firmy.

Kluczową rolę w działalności Emitenta pełnią obecnie: Prezes Zarządu Pan Zbigniew Dębicki, który jest także jednym z największych akcjonariuszy w Spółce oraz Główny Programista, który koordynuje i nadzoruje realizowane projekty. Bieżąca działalność Emitenta oraz kierunki jego dalszego rozwoju opierają się na wiedzy i doświadczeniu w branży, które posiada jej Zarząd Emitenta 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

Pan Marek Bednarski (wraz z osobami powiązanymi) oraz Pan Zbigniew Dębicki posiadają obecnie odpowiednio 19,94% (24,67%) i 8,03% akcji Spółki dających prawo do takiej samej liczby głosów na jej WZA. Indywidualne uprawnienia związane z możliwością powoływania członków Rady Nadzorczej, zgodnie ze Statutem Spółki otrzymali: Pan Marek Bednarski i Pan Zbigniew Dębicki (możliwość powoływania i odwoływania po jednym Członku Rady Nadzorczej Emitenta). Dodatkowo Przewodniczącym Rady Nadzorczej wyznacza Pan Zbigniew Dębicki. W związku z powyższym, Pan Marek Bednarski oraz Pan Zbigniew Dębicki mogą mieć istotny wpływ na bieżącą działalność Emitenta.

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

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

Ryzyko związane z inwestycją w spółki zagraniczne

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent posiada akcje lub udziały w spółkach zagranicznych, co związane jest z szeregiem dodatkowych czynników ryzyka. Poza ryzykiem walutowym, inwestycja w spółki mające swoją siedzibę poza Polską, wiąże się z dodatkowym ryzykiem wynikającym z różnych uwarunkowań prawnych. Zwiększa się ono w przypadku inwestycji w spółki mające siedzibę rejestrową poza obszarem Unii Europejskiej, bowiem w tym przypadku lokalne prawodawstwo nie jest zharmonizowane z dyrektywami Komisji Europejskiej.

Ryzyko związane z tworzeniem nowych, znaczących produkcji

Spółka tworzy własne gry, zajmuje się portowaniem gier oraz produkcją gier typu remake. Portowanie gier i produkcje gier remake zleca także podmiotom zewnętrznym, w których posiada zaangażowanie kapitałowe, np. MegaPixel Studio S.A. czy Storm Trident S.A. Największe inwestycje wiążą się z produkcjami gier remake, zwłaszcza o dłuższym czasie rozgrywki, tak jak w przypadku „FRONT MISSION 1st: Remake” oraz „FRONT MISSION 2: Remake”, czy też „FRONT MISSION 3: Remake”.

Realizacja przedmiotowych produkcji wymaga ponoszenia przez Emitenta najwyższych nakładów finansowych w historii prowadzonej przez niego działalności. W związku z tym, i biorąc pod uwagę, że istnieje ryzyko: nieukończenia tych projektów, znaczącego opóźnienia ich realizacji, braku możliwości uzyskania pełnego ich finansowania bądź wystąpienia kosztów produkcji wyższych w stosunku do zaplanowanych i nie pokrytych przez zaplanowane przychody to Spółka może ponieść straty istotnie pomniejszające jej wyniki finansowe. Spółka prowadzi stały monitoring realizacji tych tytułów i dokłada wszelkich starań, aby dotrzymać ustalonych terminów ww. premier gier, gdyż są one jednymi z najbardziej oczekiwanych przez graczy na świecie i mogą fundamentalnie zmienić pozycję finansową.

Ryzyko wystąpienia globalnych pandemii i zdarzeń losowych

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

Ryzyko związane z agresją Rosji na Ukrainę

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowała poważnych skutków związanych z wpływem rosyjskiej agresji przeciwko narodowi ukraińskiemu, a także związanymi z tym sankcjami nałożonymi na Federację Rosyjską oraz Republikę Białorusi. W chwili obecnej nie ma problemów związanych z utrzymaniem stabilnego procesu rozwoju gier. Sprzedaż gier odbywa się przez międzynarodowe platformy i brak możliwości sprzedaży na rynki objęte sankcjami będzie miała wpływ na sprzedaż, ale w opinii Spółki w stopniu nieznacznym.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi i ocenia ich potencjalny wpływ na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

7. POZOSTAŁE INFORMACJE

Zgodnie z art. 49 ust. 2 Ustawy o rachunkowości sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust. 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenę nabycia oraz cenę sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2024 r. Spółka nie nabywała ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust. 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust. 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W okresie od 01.01.2024 r. do 31.12.2024 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Art. 49 ust. 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Informacje w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, zawartych w Załączniku do Uchwały Nr 1404/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 18 grudnia 2023 r. w sprawie uchwalenia „Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na NewConnect 2024”, stanowi element raportu rocznego Spółki za rok obrotowy 2024 (zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu).

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

Zbigniew Dębicki

Prezes Zarządu

Forever Entertainment S.A.