



Forever Entertainment SA

**RAPORT ROCZNY
ZA ROK OBROTOWY 2025**

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

19.03.2026

Spis treści

1. CHARAKTERYSTYKA SPÓŁKI	3
1.1. INFORMACJE PODSTAWOWE	3
1.1.1. DANE JEDNOSTKI	3
1.1.2. PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI	3
1.1.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY	4
1.1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU	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	11
PODSTAWOWE INFORMACJE	11
DZIAŁALNOŚĆ PRODUKCYJNA	12
1.2.1. PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY	13
1.2.2. PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY	14
1.2.3. 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	18
4. AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI	18
5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI	19
6. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	20
7. POZOSTAŁE INFORMACJE	31

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

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

Aktualnie głównymi obszarami działalności Spółki jest świadczenie usług produkcji gier w modelu „work for hire”, a także produkcja oraz wydawanie gier typu remake.

Poza wymienionymi wyżej głównymi obszarami działalności Spółka prowadzi działalność produkcyjną oraz wydawniczą własnych i pozyskanych gier od studiów deweloperskich 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) – głównie przez zewnętrznych dystrybutorów – na wszystkie główne rynki świata.

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 deweloperskimi: Storm Trident S.A., a także TA Publishing S.A. i High Ball EURL (obie spółki z siedzibą we Francji), w zakresie pozyskiwania nowych tytułów oraz produkcji gier na wszystkie najbardziej popularne platformy. Dodatkowo w ostatnich miesiącach współpraca z TA Publishing S.A. obejmowała rozpoznanie możliwości potencjalnej współpracy z zespołami deweloperskimi poza rynkiem europejskim. 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. W ostatnich miesiącach Forever Seed Fund S.A. pozyskał do działalności wydawniczej takie tytuły jak *Cassette Boy* (premiera 14.01.2026) oraz *Tower Dominion* (planowana premiera w 2026) i *Eyes Of The ElderWood*.

Forever Entertainment S.A., celem zwiększenia sprzedaży na rynku japońskim, zainwestowała 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 aktywną promocję i 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.

1.1.3. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Na dzień 31 grudnia 2025 r. 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.

9 lutego 2026 r. została podjęta Uchwała nr 5 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki w sprawie połączenia Emitenta z MegaPixel Studio S.A., określenia warunków tego połączenia, podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, zmian w Statucie Emitenta oraz w sprawie ubiegania się o wprowadzenie akcji serii Q do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu, na mocy której kapitał zakładowy Spółki został podwyższony o kwotę 194.060,00 zł (słownie: sto dziewięćdziesiąt cztery tysiące sześćdziesiąt złotych zero groszy) do wartości 11.074.060,00 zł (słownie: jedenaście milionów siedemdziesiąt cztery tysiące sześćdziesiąt złotych zero groszy) w drodze emisji 485 150 (słownie: czterysta osiemdziesiąt pięć tysięcy sto pięćdziesiąt) akcji serii Q o wartości nominalnej 0,40 zł (słownie: czterdzieści groszy). Rejestracja podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta w drodze emisji akcji serii Q miała miejsce dnia 27.02.2026 r.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Emitenta wynosi 11.074.060,00 zł (słownie: jedenaście milionów siedemdziesiąt cztery tysiące sześćdziesiąt złotych zero groszy) i dzieli się na 27.685.150

(słownie: dwadzieścia siedem milionów sześćset osiemdziesiąt pięć tysięcy sto pięćdziesiąt) akcji o wartości nominalnej 0,40 zł (słownie: czterdzieści groszy) każda.

Akcje serii A-P Spółki notowane są w Alternatywnym Systemie Obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. na rynku NewConnect. Emitent prowadzi obecnie proces związany z wprowadzeniem akcji serii Q do obrotu na rynku NewConnect.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	375 000	1,35%	375 000	1,35%
B	47 508	0,17%	47 508	0,17%
C	5 000	0,02%	5 000	0,02%
D	108 192	0,39%	108 192	0,39%
E	3 749 900	13,54%	3 749 900	13,54%
F	2 571 360	9,29%	2 571 360	9,29%
G	73 500	0,27%	73 500	0,27%
H	98 000	0,35%	98 000	0,35%
I	303 775	1,10%	303 775	1,10%
J	1 167 765	4,22%	1 167 765	4,22%
K	1 500 000	5,42%	1 500 000	5,42%
L	9 960 997	35,98%	9 960 997	35,98%
M	1 539 003	5,56%	1 539 003	5,56%
N	460 997	1,67%	460 997	1,67%
O	3 139 003	11,34%	3 139 003	11,34%
P	2 100 000	7,59%	2 100 000	7,59%
Q	485 150	1,75%	485 150	1,75%
Suma	27 685 150	100,00%	27 685 150	100,00%

1.1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU ORAZ STRUKTURA GŁOSÓW NA WALNYM ZGROMADZENIU

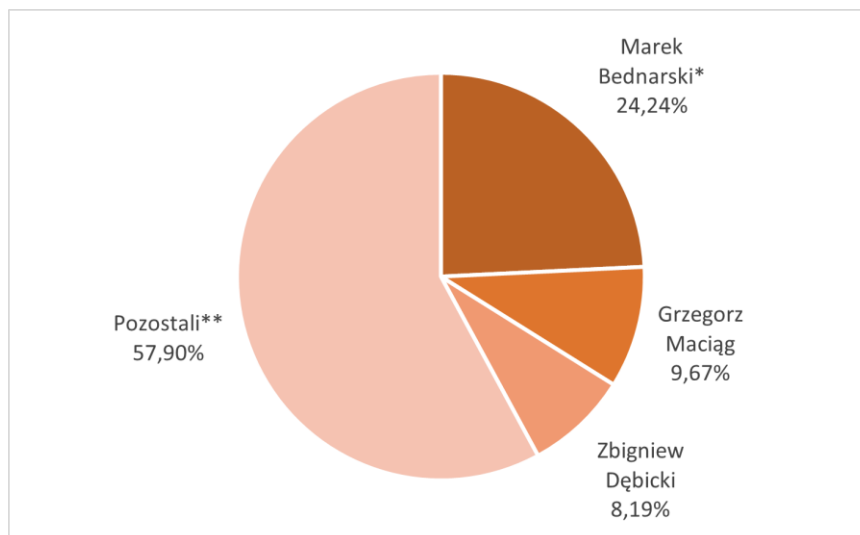
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na Walnym Zgromadzeniu

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	Udział w kapitale zakładowym	Udział w ogólnej liczbie głosów
Marek Bednarski*	6 709 665	6 709 665	24,24%	24,24%
Grzegorz Maciąg	2 676 565	2 676 565	9,67%	9,67%
Zbigniew Dębicki	2 268 015	2 268 015	8,19%	8,19%
Pozostali**	16 030 905	16 030 905	57,90%	57,90%
Suma	27 685 150	27 685 150	100,00%	100,00%

* wraz z osobami powiązanymi (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 powiązanymi (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	2 268 015	n/d

1.1.6. ZARZĄD SPÓŁKI

Na dzień 1 stycznia 2025 r. skład Zarządu Spółki był następujący:

- Zbigniew Dębicki – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza Spółki, w dniu 26 czerwca 2025 r., powołała dotychczasowy skład Zarządu Emitenta na kolejną kadencję. Na dzień 31 grudnia 2025 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 2025 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.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, w dniu 26 czerwca 2025 r., powołało dotychczasowy skład Rady Nadzorczej Emitenta na kolejną kadencję. Na dzień 31 grudnia 2025 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. 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., 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.

III. 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”, czy też koprodukcja „FRONT MISSION 2: Remake”. W 2025 r. miały miejsce dwie istotne premiery gry wyprodukowane przez Storm Trident S.A. na platformy mobilne: pt. „Night Slashers: Remake” oraz „Magical Drop VI”.

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

IV. 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 horror) 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.

V. 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 2025.

VI. 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.

Ponadto, w wyniku połączenia ze spółką MegaPixel Studio S.A., Emitent wstąpił w prawa Spółki MegaPixel Studio S.A. i nabył przysługujące jej akcje w spółce Mechano Games S.A. i obecnie posiada łącznie 40% udziału w kapitale zakładowym Mechano Games S.A. w likwidacji.

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

VII. 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 2025 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

PODSTAWOWE INFORMACJE

Forever Entertainment S.A. jest wiodącym wydawcą pod względem liczby gier wprowadzonych na konsolę Nintendo Switch. Plany Spółki obejmują dalsze intensywne rozwijanie katalogu gier na wskazaną konsolę oraz jej następców. Sprzedaż konsoli Nintendo Switch od dnia premiery osiągnęła łączną liczbę ponad 155 milionów sprzedanych urządzeń. W czerwcu 2025 roku miała miejsce również wyjątkowo udana premiera konsoli Nintendo Switch 2, która do końca 2025 roku sprzedała się w liczbie ponad 17 milionów egzemplarzy. Czyni to ją najszybciej sprzedającą się konsolą w historii Nintendo – dla porównania konsola Nintendo Switch od swojej premiery w marcu do końca 2017 roku sprzedał się w liczbie ok. 13 milionów sztuk.

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 ze szczególnym uwzględnieniem platformy Nintendo Switch oraz jej następcy tj. Nintendo Switch 2.

Aktualnie głównymi obszarami działalności Spółki jest świadczenie usług produkcji gier w modelu „work for hire” a także produkcja oraz wydawanie gier typu remake.

Spółka, przy produkcji gier typu remake współpracuje z następującymi zespołami developerskimi: Storm Trident S.A., a także TA Publishing S.A. i High Ball EURL (obie spółki z siedzibą we Francji). Poza wymienionymi wyżej głównymi obszarami działalności, 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.

DZIAŁALNOŚĆ PRODUKCYJNA

Działalność produkcyjna Spółki w omawianym okresie opierała się na trzech głównych filarach: świadczeniu usług produkcji gier na zlecenie w modelu „work for hire”, produkcji remake'ów oraz publishingu.

Wykonanie na zlecenie Nintendo Co. Ltd Donkey Kong Country Returns HD oraz jej aktualizacji (patcha) na konsolę Nintendo Switch 2 zaowocowało otrzymaniem kolejnego zlecenia do realizacji w modelu "work for hire" i w konsekwencji zawarcia umowy z jednym z wiodących światowych wydawców na wykonanie prototypu gry opisanym w raportach bieżących ESPI 15/2025 oraz 06/2026, co pozwoliło Spółce na strategiczne zwiększenie zaangażowania w tym modelu w odpowiedzi na wymagające otoczenie rynkowe w segmencie wydawnictwa gier. Model „work for hire”, którego udział w strukturze przychodów systematycznie rośnie, zapewnia Spółce stabilne i przewidywalne przychody oraz dodatnie przepływy finansowe, minimalizując ryzyko biznesowe. W raportowanym okresie, tj. w 2025 roku, Spółka z powodzeniem kontynuowała realizację prac w ramach tego segmentu i spodziewa się utrzymania tej tendencji w kolejnych kwartałach. Zgodnie z obowiązującymi na rynku standardami umowy na produkcję gier w modelu „work for hire” mogą zawierać dodatkowe wynagrodzenia ustalane jako udział w sprzedaży gier, po spełnieniu określonych w nich warunków.

Jednocześnie Spółka nie rezygnuje z działalności w obszarze produkcji i wydawania gier, w tym remake'ów, czego dowodem były tegoroczne premiery gier Front Mission 3: Remake (dnia 26.06.2025) na platformie Nintendo Switch oraz pozostałych wiodących platformach (30.01.2026), a także THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake (dnia 07.08.2025 na platformie Nintendo Switch i PC (Steam i GOG) oraz 24.10.2025 r. na platformach PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One i Xbox Series S|X). Ten segment działalności stanowi istotny element dywersyfikacji biznesu. Model wydawniczy Emitenta, oparty na publikacji większej liczby mniejszych i średnich tytułów zamiast koncentracji na pojedynczych, wysokobudżetowych produkcjach, dodatkowo zabezpiecza stabilność finansową

Spółki. Dzięki takiemu podejściu ewentualne niepowodzenie komercyjne pojedynczego tytułu ma ograniczony wpływ na stabilność finansową Emitenta.

W ramach bieżącej działalności operacyjnej Spółka nieustannie pracuje nad utrzymaniem jakości wydanych już gier poprzez przygotowywanie i publikację aktualizacji (tzw. patchy). Prowadzone są także aktywne działania w kierunku pozyskiwania nowych nowych IP (w tym na platformę Nintendo Switch 2) oraz nowych projektów wydawniczych, przy czym Emitent zakłada, że ich finansowanie będzie realizowane głównie przy udziale partnerów zewnętrznych.

1.2.1. PRODUKTY PRZEZNACZONE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży w okresie od dnia 1 stycznia 2025 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2025 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Data premiery	Zakres prac
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
Magical Drop VI	iOS/Android	27 marca 2025 r.	portowanie
Night Slashers: Remake	iOS/Android	26 maja 2025 r.	portowanie, wydawca
FRONT MISSION 3: Remake	Nintendo Switch	26 czerwca 2025 r.	Producent, wydawca
Fiz and the Rainbow Planet	Nintendo Switch	10 lipca 2025 r.	portowanie, wydawca
THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake	Nintendo Switch, PC	7 sierpnia 2025 r.	koprodukcja remake'u gry, wydawca
Thief Simulator Master Mind Edition	Nintendo Switch	28 sierpnia 2025 r.	portowanie, wydawca
Rise Eterna 2	PC, Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X	9 października 2025 r.	portowanie, koprodukcja, wydawca
THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake	Xbox One, Xbox Series S/X, PS4, PS5	24 października 2025 r.	koprodukcja remake'u gry, wydawca

Ski Jumping World Cup	PC	21 listopada 2025 r.	gra własna, wydawca gry
Thief Simulator 2	Nintendo Switch	27 listopada 2025 r.	portowanie, wydawca
Cassette Boy	Nintendo Switch	15 stycznia 2026 r.	wydawca
FRONT MISSION 3: Remake	PC, , PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X	30 stycznia 2026 r.	producent, wydawca

Produkty w wersji fizycznej (retail) przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2025 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma (wersja fizyczna gry)	Data premiery	Zakres prac
Magical Drop VI	Nintendo Switch, PlayStation 5	10 stycznia 2025 r. (pre-order)	koprodukcja gry
FRONT MISSION 2: Remake	Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox	17 stycznia 2025 r. (pre-order)	koprodukcja remake'u gry
Night Slashers: Remake	Nintendo Switch (JAP), PlayStation 4 (JAP), PlayStation 5 (JAP)	20 stycznia 2025 r.	koprodukcja remake'u gry,
THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake	Nintendo Switch,	19 sierpnia 2025 r. (pre-order)	koprodukcja remake'u gry
FRONT MISSION 3: Remake	Nintedo Switch (JAP)	18 września 2025 r.	koprodukcja remake'u gry

1.2.2. PRODUKTY PLANOWANE DO SPRZEDAŻY

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan premier gier na 2026 r. przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej.

Planowane premiery gier (elektroniczne) wydawanych przez Emitenta

Lp.	Gra	Platforma	Rola Emitenta	Planowany termin wydania*
2.	Panzer Dragoon Zwei: Remake	nieujawniona	produkcja remake'u gry, wydawca	2026
3.	FRONT MISSION 1st: Remake	iOS, Android	produkcja remake'u gry, wydawca	2026
4.	Uboat	Nintendo Switch	porting, wydawca	2026
5.	Haunted Memories: The Return	PC	koprodukcja gry, wydawca	2026
6.	Tower Dominion	Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series S/X, PS4 i PS5	porting, wydawca	2026

Źródło: Emitent

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Tytuł (pogrubiony): duży potencjał sprzedażowy tytułu w opinii Zarządu Emitenta.

Platformy i planowane tytuły gier bez podanej daty premiery (elektroniczne)

Lp.	Gra:	Platforma:					
		Nintendo Switch	PlayStation 4	Xbox One	PC	Xbox Series S/X	PlayStation 5
1.	House Flipper City	b/d	-	-	-	-	-
2.	The Mansion	b/d	-	-	-	-	-
3.	Iesabel Remake	b/d	-	-	-	-	-
4.	Eyes of the ElderWood	b/d	b/d	-	b/d	b/d	b/d
5.	Tiara Deceiving Crown	b/d	-	-	-	-	-

Źródło: Emitent

b/d – brak daty premiery

Tytuł (pogrubiony): duży potencjał sprzedażowy tytułu w opinii Zarządu Spółki.

1.2.3. 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 grami w zestawach kolekcjonerskich. Zestawy gier są dostępne w wariantach nielimitowanym (UN_LTD), limitowanym (LTD) i/lub w ekskluzywnym (EXCL).

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 w 2025 r., 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,
- spadek kosztów wynagrodzeń,
- produkcja gry pt. „Donkey Kong Country Returns HD” oraz aktualizacji (patcha) tej gry na konsolę Nintendo Switch 2,

- wykonywanie prototypu gry w modelu „work for hire” z jednym z wiodących światowych wydawców (komunikat ESPI 15/2025).

Zawarte umowy:

- Dnia 13 sierpnia 2025 r. Emitent podpisał aneks do umowy ramowej z dnia 11 lipca 2018 r. zawartej z UF GAMES S.A. na portowanie i wydanie gry: „Thief Simulator Master Mind Edition”. Gra miała swoją premierę na konsoli Nintendo Switch dnia 28 sierpnia 2025 r.
- 11 września 2025 r., pomiędzy Emitentem a MegaPixel Studio S.A. z siedzibą w Gdyni (MPS, Spółka Przejmowana), zostało zawarte porozumienie (Porozumienie) w sprawie połączenia Emitenta z MPS.
- 12 grudnia 2025 r. miało miejsce zawarcie umowy z Limited Run Games z siedzibą w Stanach Zjednoczonych. Umowa dotyczy globalnego wydania pudełkowej wersji gry pt. FRONT MISSION 3: Remake. Na podstawie przedmiotowej Umowy Partner otrzymał prawa do dystrybucji pudełkowej wersji ww. Gry na wskazanych w umowie terytoriach z wyłączeniem Japonii, gdzie za dystrybucję fizyczną Gry odpowiada spółka powiązana z Emitentem, tj. Rainy Frog Co. Ltd. z siedzibą w Japonii.
- 5 września 2025 r. Spółka poinformowała o zawarciu umowy z jednym z wiodących światowych wydawców (Wydawca), której przedmiotem jest wykonanie prototypu gry w modelu "work for hire". W przypadku akceptacji prototypu przez Wydawcę, Wydawca zleci Spółce realizację całego projektu.

06 lutego 2026 r. miało miejsce zawarcie aneksu do umowy z jednym z wiodących światowych wydawców, o której Spółka informowała raportem bieżącym nr 15/2025 z dnia 05.09.2025. Przedmiotem aneksu jest wykonanie dodatkowego etapu prototypu gry w modelu "work for hire". W przypadku zaakceptowania prototypu przez Wydawcę, Wydawca może zlecić Spółce przejście do etapu produkcji.

11 września 2025 r., pomiędzy Emitentem a MegaPixel Studio S.A. z siedzibą w Gdyni (MPS, Spółka Przejmowana), zostało zawarte porozumienie w sprawie połączenia Emitenta z MPS (Połączenie). Połączenie nastąpiło w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych, tj. przez przeniesienie całego majątku MPS za akcje Spółki Przejmującej, które Emitent wyda akcjonariuszom MPS według ustalonego parytetu wymiany (odpowiednio: Akcje Połączeniowe, Parytet Wymiany). Parytet Wymiany akcji został ustalony na poziomie 0.7825 Akcji Połączeniowej za jedną akcję MPS. Podstawą wskazanego parytetu jest wartość rynkowa Spółek, ustalona na dzień 1 sierpnia 2025 r. w oparciu o średnie 6-miesięczne kursy notowań ważone wolumenem akcji Spółek liczone za okres od 3 lutego do 31 lipca 2025 r. (włącznie). Akcje Połączeniowe są akcjami zwykłymi na okaziciela. Spółki dołożą należytej staranności w celu wprowadzenia Akcji Połączeniowych do obrotu na rynku NewConnect. W wyniku Połączenia MPS, jako Spółka Przejmowana, została rozwiązana bez przeprowadzenia postępowania likwidacyjnego, w dniu wykreślenia jej z KRS, tj. 10 marca 2026 r. Sąd zarejestrował w Krajowym Rejestrze Sądowym Połączenie Spółek dnia 27.02.2026 r. Emitent, jako Spółka Przejmująca, wstąpił z mocy prawa we wszystkie prawa i obowiązki Spółki Przejmowanej. Liczba Akcji Połączeniowych wyniosła 485 150 akcji serii Q i stanowi 1,75% udziału w kapitale zakładowym i głosach na walnym zgromadzeniu Emitenta.

Dodatkowo Zarząd Emitenta podaje, iż Połączenie przyniesie następujące korzyści:

- a. uzyskanie synergii oszczędnościowych-kosztowych wynikających z integracji obszarów administracyjnych i działów wsparcia dla obszarów biznesowych, a tym samym zwiększenie rentowności połączonych Spółek,
- b. połączenie kompetencji, co udoskonali transfer wiedzy specjalistycznej, doświadczenia związanego z tworzeniem gier,
- c. sprawowanie lepszej kontroli jakości w procesie produkcji gier,

- d. zwiększenie skali działalności i zasobów, a tym samym poprawę pozycji konkurencyjnej na rynku,
- e. zwiększenie płynności akcji Emitenta, co przełoży się na większą atrakcyjność dla inwestorów.

9 lutego 2026 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta podjęło Uchwałę nr 5 w sprawie połączenia Forever Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni z MegaPixel Studio S.A. z siedzibą w Gdyni, określenia warunków tego połączenia, podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, zmian w Statucie Spółki oraz w sprawie ubiegania się o wprowadzenie akcji serii Q do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu. Rejestracja Połączenia w KRS miała miejsce 27.02.2026 r.

Działalność Forever Seed Fund S.A.

Spółka Forever Seed Fund S.A. w roku 2025 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 oraz Game Acces w Brnie w Czechach).

Efektem działań Spółki w 2025 roku jest pozyskanie jednego tytułu „Cassette Boy”, który został wydany w styczniu 2026 r. przez Forever Entertainment S.A.

Działalność Forever Limited

Forever Entertainment S.A. w 2025 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. Obecnie w ofercie Forever Limited znajduje się 10 tytułów w różnych wersjach. Wartość stanu zapasów Forever Limited wyniosła 1,71 mln PLN na koniec 2025 r. i był niższa o 8,43% w porównaniu do stanu na koniec 2024 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 2025 roku rozlicza koszty B+R w Rachunku Zysków i Strat dla danego tytułu przez 60 miesięcy liczonych od miesiąca jego premiery. W 2025 roku Forever Entertainment S.A. rozliczyła koszty B+R w kwocie 1,065 mln. PLN.

Spadek kosztów wynagrodzeń

W 2025 r. nastąpił spadek kosztów wynagrodzeń do kwoty 8.482 tys. PLN, tj. o 4,98% w porównaniu do kosztów wynagrodzeń poniesionych w poprzednim roku obrotowym. Spadek wynagrodzeń wynikał z mniejszej liczby osób zatrudnionych do realizacji produkcji. Zarząd ściśle kontroluje koszty działalności, w tym wynagrodzeń, dostosowując je na bieżąco do potrzeb produkcyjnych.

Produkcja gry pt. „Donkey Kong Country Returns HD”

Dnia 21.01.2026, o godz. 2:00 czasu polskiego, Nintendo ogłosiło wydanie aktualizacji (patcha) do gry Donkey Kong Country Returns HD na konsolę Nintendo Switch 2 (dalej również "Gra", "Tytuł"). Aktualizacja jest dostępna bezpłatnie dla obecnych właścicieli gry Donkey Kong Country Returns HD. Gra została wyprodukowana przez Emitenta na zlecenie Nintendo Co. Ltd. na podstawie umowy, o której Emitent informował w raporcie bieżącym numer 7/2024 z dnia 18 czerwca 2024 r., a jej wydawcą jest Nintendo. Warunki finansowe umowy zawartej pomiędzy Emitentem a Nintendo dotyczącej produkcji Gry nie odbiegają od standardów rynkowych powszechnie

stosowanych w umowach tego typu i mogą obejmować dodatkowe wynagrodzenie uzależnione od liczby sprzedanych egzemplarzy Gry.

3. BADANIA I ROZWÓJ

W 2025 r. w Spółce realizowano główne prace badawcze nad:

- (a) uzupełnieniem wewnętrznych narzędzi programistycznych o funkcjonalności przewidywane w nowej, nadchodzącej generacji konsolowej.
- (b) dostosowaniu funkcjonalności wewnętrznych narzędzi deweloperskich do platformy Switch 2.

4. AKTUALNY I PRZEWIDYWANY ROZWÓJ SPÓŁKI

Forever Entertainment S.A. w 2025 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 3 Remake”: na NS, „Care Bears: To The Rescue” na Xbox One, Xbox Series S/X, PS4 i PS5, „Night Slashers: Remake” na iOS i Android, „THE HOUSE OF THE DEAD 2:Remake” na NS, PC, Xbox One, Xbox Series S/X, PS4 i PS5 oraz „Thief Simulator 2” na NS były najważniejsze dla Spółki w 2025 roku. Zarząd Spółki planuje wydanie bardzo oczekiwanych gier: „Panzer Dragoon Zwei: Remake” oraz „FRONT MISSION 1st:Remake” na iOS i Android w 2026 roku.

Emitent w sposób ciągły prowadzi poszukiwania, negocjacje w celu pozyskania nowych kontraktów „work for hire” od wiodących światowych wydawców oraz IP od studiów zewnętrznych do produkcji oraz IP gier gotowych w ramach prowadzonej działalności wydawniczej. Każda premiera gry wykonanej przez Spółkę czy to w formule „work for hire” czy jako remake zwiększa możliwości Spółki w zakresie pozyskiwania kolejnych tytułów o coraz większym potencjale sprzedaży. Również każdy nowy tytuł w działalności wydawniczej zwiększa możliwości Spółki pozyskiwania kolejnych projektów w tym segmencie. W ostatnich miesiącach Emitent pozyskał do działalności wydawniczej takie tytuły jak Cassette Boy (premiery 14.01.2026) oraz Tower Dominion (planowana premiera w 2026) i Eyes Of The ElderWood.

Spółka oferowała na koniec 2025 roku 169 tytułów, w tym: 130 tytułów na konsolę Nintendo Switch, 71 tytułów na PC, 38 tytułów na konsolę PlayStation 4, 37 tytułów na konsolę Xbox One, 16 tytułów na konsolę Xbox Series S/X oraz 19 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.

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 gier, o większych budżetach, ale jednocześnie o większym potencjale sprzedaży niż dotychczas oferowane tytuły (ze szczególnym uwzględnieniem gier typu remake). Emitent informacje o najważniejszych premierach prezentuje w harmonogramie premier aktualizowanym na stronie <https://forever-entertainment.com/premiery,4.pl>.

W kolejnych latach Spółka zamierza pozyskiwać coraz bardziej atrakcyjne kontrakty „work for hire” oraz tytuły gier do produkcji lub wydawania, dzięki współpracy z właścicielami kultowych oraz najbardziej rozpoznawalnych IP z szerokiej branży entertainment z całego świata. Oczekiwane premiery tytułów zaplanowanych na rok 2026 i na lata kolejne, powinny przełożyć się na dalszą poprawę wyników Spółki. Bliska współpraca ze światowymi potentatami branży gamingu umacnia także pozycję Spółki jako producenta oraz niezależnego wydawcy.

5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

Na dzień 31.12.2025 roku wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi wyniosła 27.184 tys. zł i była niższa o 12,60% r/r w porównaniu do roku 2024. Przychody ze sprzedaży produktów wynosiły 26.899 tys. zł i zmalały o 3,34% r/r w porównaniu do wartości 27.828 tys. zł za rok poprzedni. Na koniec 2025 r. zmiana stanu produktów w RZiS Spółki wyniosła 285 tys. zł i była niższa o 91,31% r/r (tj o 2.992 tys zł) w porównaniu do jej wartości za 2024 rok i miała istotny wpływ na zmianę wyniku netto Spółki.

Na dzień bilansowy koszty działalności operacyjnej Spółki wyniosły 19.496 tys. zł i zmalały o 17,47% r/r (4.127 tys. zł) w porównaniu do roku poprzedniego. Spadek kosztów operacyjnych Spółki związany był głównie z obniżeniem kosztów usług obcych, których wartość na 31.12.2025 r. wyniosła 8.709 tys. zł i była mniejsza o 30,23% r/r (3.774 tys. zł) od 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. Na koniec 2025 r. koszty wynagrodzeń wraz z narzutami wyniosły 9.856 tys. zł (spadek o 281 tys. zł, tj. o 2,77% r/r) i miały ponad 50% udział w strukturze kosztów działalności operacyjnej za cały 2024 rok.

Forever Entertainment S.A. osiągnęła zysk z działalności operacyjnej za 2025 rok w wysokości 7.768 tys. zł, i był wyższy o 4,24% r/r w porównaniu do zysku z działalności operacyjnej wykazanego w poprzednim roku obrotowym. Zysk EBITDA za 2025 rok wyniósł 8.061 tys. zł i był wyższy o 4,27% r/r od zysku EBITDA za 2024 rok. Zysk netto Spółki za 2025 rok wyniósł 7.146 tys. zł i był wyższy o 6,20% r/r w porównaniu do zysku netto w wysokości 6.729 tys. zł za poprzedni rok obrotowy. Na koniec 2025 roku wskaźniki rentowności Spółki wzrosły, w przypadku EBITDA do 29,65% w porównaniu do 24,86% z roku poprzedniego, a przypadku rentowności operacyjnej do 28,58% z 23,96% oraz rentowności netto odpowiednio do 26,29% z 21,63%.

Na zmiany poziomu zysków spółki (zysku operacyjnego, EBITDA i netto) w porównaniu z 2024 rokiem istotny wpływ miała kategoria przychodowa – zmiana stanu produktów. Jej wartość w 2025 roku wyniosła 285 tys. zł i była niższa o 91,31% (tj o 2.992 tys. zł) w porównaniu do jej wartości za 2024 rok. Znaczny spadek w tej kategorii przychodów jest wypadkową cyklu produkcyjnego tytułów z kategorii Remake, nad którymi pracuje i które wydawane są przez Emitenta. W 2025 roku Spółka zakończyła prace nad dwoma istotnymi projektami: FRONT MISSION 3: Remake oraz THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake. Wiąże się to z zaprzestaniem budowy aktywów na bilansie (brak wpływu in plus na zmianę stanu produktów), rozpoczynając jednocześnie proces ich systematycznej amortyzacji (wpływ in minus na zmianę stanu produktów). Pozycja zmiany stanu produktów opiera się na dwóch przeciwstawnych procesach:

- Wpływ dodatni: kapitalizacja nakładów ponoszonych na produkcję gier (w tym kosztów wynagrodzeń) w okresie ich tworzenia.
- Wpływ ujemny: amortyzacja aktywów powstałych z tych nakładów, rozliczana w standardowym dla Spółki okresie 5 lat od momentu premiery.

Pozycja zmiany stanu produktów ma neutralny wpływ na zdolność Spółki do generowania przepływów pieniężnych (z wyłączeniem efektu podatkowego), niemniej niemal bezpośrednio wpływa na jej wynik operacyjny oraz wynik netto (również z wyłączeniem efektu podatkowego). Zmniejszająca się wartość zmiany stanu produktów, wynikająca z obecnej fazy cyklu produkcyjnego i wydawniczego, była kluczowym czynnikiem determinującym dynamikę zmian rok do roku zysku netto

W 2025 roku nastąpiło istotne zmniejszenie wydatków z działalności inwestycyjnej w sprawozdaniu z przepływów pieniężnych Spółki. Wyniosły one 1.891 tys. zł w porównaniu z 4.031 tys. zł w 2024 (spadek o 53% r/r).. W związku z powyższym w 2025 roku przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej wyniosły -1.811 tys. zł wobec - 4.031 tys. zł w 2024 roku. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej w 2025 roku wyniosły 4.207 tys. zł wobec 4.030 tys. zł w 2024 (wzrost o 4% r/r). Suma wartości przepływów netto z działalności operacyjnej i działalności inwestycyjnej wyniosła w 2025 roku 2.395 tys. zł wobec 0,1 tys. zł w 2024 i była najwyższa od 2020 roku.

Suma bilansowa Spółki zmalała do 47.933 tys. zł na koniec 2025 roku, tj. o 16,40% r/r (9.406 tys. zł) w porównaniu do sumy bilansowej z końca 2024 roku. Zmiana ta wynika głównie z korekty pozycji długoterminowych aktywów finansowych, o której Emitent informował raportem ESPI 19/2025 w dniu 30 września 2025. Raport ten dotyczy istotnej korekty wyceny długoterminowych aktywów finansowych Forever Entertainment S.A., obejmujących akcje w spółkach MegaPixel Studio S.A., UF Games S.A. oraz Storm Trident S.A. Błąd polegał na wycenianiu tych aktywów według wartości godziwej zamiast ceny nabycia w latach 2023–2024, co było niezgodne z przyjętą w 2023 roku polityką rachunkowości. Korekta została ujęta w sprawozdaniu finansowym sporządzonym na dzień 1 sierpnia 2025 roku na potrzeby połączenia ze spółką Megapixel Studio S.A. oraz sprawozdaniu finansowym Spółki na dzień 30 września 2025 roku. Po stronie aktywów wartość udziałów i akcji została pomniejszona o 14 319 160,00 zł, osiągając poziom 734 923,89 zł. W pasywach odnotowano ujemną korektę kapitału własnego (zysk/strata z lat ubiegłych) w kwocie 11 598 379,00 zł oraz zmniejszono rezerwę na podatek odroczone o 2 720 781,00 zł. Dokonana zmiana ma charakter wyłącznie księgowy i nie wpływa na bieżący rachunek zysków i strat, przepływy pieniężne ani płynność finansową Spółki. Zgodnie z ustawą o rachunkowości, zatwierdzone już sprawozdania za lata 2023–2024 nie będą podlegały korekcie. Po stronie aktywów, aktywa obrotowe o wartości 24.336 tys. zł miały największy udział (50,77%) w sumie bilansowej na koniec omawianego roku obrotowego. Po stronie pasywów kapitały własne wyniosły 41.762 tys. zł i miały 87,13% udziału w sumie bilansowej na koniec 2025 roku.

Zarząd Forever Entertainment S.A. oczekuje, że nakłady na prace nad projektami, premiery gier w tym m.in. „FRONT MISSION 3: Remake” oraz „THE HOUSE OF THE DEAD 2: Remake”, które miały miejsce w 2025 roku oraz planowane premiery w tym m.in. Panzer Dragoon Zwei: Remake, zaowocują wzrostem przychodów ze sprzedaży i dodatnimi przepływami operacyjnymi w 2026 roku i w latach kolejnych.

6. CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI

Ryzyko związane z celami strategicznymi

1. Opis ryzyka: Działalność Spółki opiera się na trzech filarach: usługach („work for hire”), produkcji remake'ów oraz wydawnictwie. Ryzyko strategiczne polega na możliwości przyjęcia błędnych założeń, co do rozwoju rynku gier lub niedostosowania modelu biznesowego do zmian technologicznych i preferencji graczy. Błędna ocena otoczenia może skutkować nieosiągnięciem zakładanych wyników finansowych lub koniecznością kosztownej zmiany profilu działalności.

2. Wystąpienie ryzyka w przeszłości: W ocenie Zarządu Spółki w przeszłości nie doszło do istotnej materializacji ryzyka, która zachwiałaby stabilnością finansową Spółki. Ewentualne korekty działań miały charakter ewolucyjny i wynikały z bieżącego monitoringu rynku.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka mityguje ryzyko poprzez dywersyfikację źródeł przychodów (łączenie działalności usługowej z wydawniczą) oraz budowę szerokiego portfela gier o zróżnicowanych budżetach, co ogranicza wpływ niepowodzenia pojedynczego tytułu. Decyzje strategiczne wspierane są wieloletnim doświadczeniem Zarządu Spółki i współpracą z globalnymi liderami branży.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka:** Wysoka – ze względu na fakt, że błędna strategia wpływa na całościowe przychody i zyskowność Spółki.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia:** Niskie – biorąc pod uwagę obecną stabilną pozycję Spółki i dywersyfikację przychodów.

Ryzyko związane z realizacją procesu produkcyjnego oraz dywersyfikacją portfela gier

1. Opis ryzyka: Strategia Spółki zakłada budowę zdywersyfikowanego portfela gier o niższych budżetach, jednak okazjonalnie realizowane są projekty o wyższych nakładach (głównie remake'i). Ryzyko wiąże się z możliwością opóźnień, przekroczenia budżetu lub niesatysfakcjonującej sprzedaży takiego kluczowego tytułu. Ze względu na skumulowane nakłady, niepowodzenie większego projektu może mieć bardziej zauważalny, negatywny wpływ na wynik finansowy okresu niż w przypadku mniejszych produkcji.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: W przeszłości zdarzały się przypadki opóźnień lub nieosiągnięcia zakładanych stóp zwrotu przez pojedyncze tytuły. Dzięki dywersyfikacji przychodów (przychody z innych gier oraz z segmentu usługowego), zdarzenia te były kompensowane i nie wpłynęły istotnie na stabilność finansową Spółki.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka aktywnie zarządza ryzykiem produkcyjnym poprzez:

- **Dywersyfikację portfela:** Koncentrację na większej liczbie projektów o niskich i średnich budżetach, unikając ryzykownych produkcji typu AAA.
- **Specyfikę remake'ów:** Realizację droższych projektów w oparciu o sprawdzone IP, co obniża ryzyko rynkowe.
- **Finansowanie bieżące:** Pokrywanie nakładów na gry własne z bieżących, stabilnych przepływów generowanych przez segment usługowy („work for hire”).

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka:** Średnia – dzięki dywersyfikacji portfela, wpływ pojedynczego projektu na wynik całościowy jest ograniczony.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia:** Średnie – ryzyko odchylen od harmonogramu dotyczy każdego projektu deweloperskiego.

Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

1. Opis ryzyka: Specyfika branży wiąże się z ryzykiem opóźnień wynikających z czynników technicznych (certyfikacja), strategicznych (dobór okna wydawniczego) lub decyzyjnych (wydłużone akceptacje ze strony właścicieli IP przy remake'ach). Przesunięcie premiery, choć często celowe dla podniesienia jakości, skutkuje przesunięciem przychodów na kolejne okresy sprawozdawcze oraz potencjalnym wzrostem kosztów produkcji i marketingu.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: Spółka dokonywała w przeszłości korekt dat premier (np. *Front Mission 2: Remake*). Decyzje te miały na celu maksymalizację potencjału sprzedażowego i nie zachwiały stabilnością finansową Spółki ani relacjami z partnerami biznesowymi.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka mityguje skutki opóźnień poprzez:

- stosowanie buforów czasowych w harmonogramach i monitoring kalendarza premier konkurencji;
- ścisłe konsultacje z właścicielami IP na każdym etapie produkcji;
- dywersyfikację portfela (opóźnienie jednego tytułu jest amortyzowane przez inne źródła przychodów).

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka:** Wysoka – opóźnienie kluczowego tytułu może mieć duży wpływ na wynik finansowy danego roku.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia:** Średnie – w branży gamedev opóźnienia zdarzają się.

Ryzyko związane z procesem certyfikacji gier na platformach dystrybucyjnych (certyfikacja techniczna)

1. Opis ryzyka: Warunkiem dystrybucji gier na platformach konsolowych (Nintendo, PlayStation, Xbox, Steam) jest pomyślne przejście procesu certyfikacji technicznej. Istnieje ryzyko odrzucenia zgłoszonej gry przez właściciela platformy z powodu błędów lub niezgodności z wytycznymi. Konieczność wprowadzenia poprawek i ponownego zgłoszenia może skutkować opóźnieniem premiery, przesunięciem przychodów oraz dodatkowymi kosztami, a w przypadku wielokrotnych problemów – utratą reputacji u partnerów biznesowych.

2. Wystąpienie ryzyka w przeszłości: W przeszłości zdarzały się sytuacje zgłaszania uwag certyfikacyjnych przez właścicieli platform, co wymagało prac poprawkowych. Były to jednak standardowe procedury rynkowe, które nigdy nie doprowadziły do trwałego zablokowania premiery ani zerwania umów dystrybucyjnych.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka minimalizuje ryzyko poprzez:

- **Wewnętrzne QA:** Utrzymywanie w strukturach Spółki dedykowanego działu kontroli jakości (QA) oraz zespołu publishingu. Zespoły te przeprowadzają rygorystyczne testy wstępne (pre-certification) przed właściwym zgłoszeniem gry, eliminując błędy na wczesnym etapie
- **Doświadczenie: dział publishingu funkcjonujący w Spółce** posiada wieloletnią praktykę w procesach certyfikacji na wszystkich kluczowych platformach, potwierdzoną skutecznym wprowadzaniem na rynek tytułów własnych oraz na zlecenie partnerów.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka:** Wysoka – brak certyfikacji oznacza brak możliwości sprzedaży produktu na danej platformie.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia:** Średnie – wystąpienie uwag w procesie certyfikacji jest zjawiskiem częstym, jednak są one uwzględniane i ryzyko całkowitego, trwałego nieuzyskania zgody na publikację jest oceniane jako niskie.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

1. Opis ryzyka: Działalność produkcyjna i wydawnicza obarczona jest wysokim ryzykiem inwestycyjnym. Istnieje ryzyko, że gry Emitenta – mimo jakości technicznej – nie spotkają się z oczekiwanym zainteresowaniem odbiorców ze względu na zmiany preferencji graczy, nasycenie rynku, błędną ocenę grupy docelowej lub negatywne recenzje. Materializacja ryzyka skutkuje brakiem realizacji zakładanych przychodów, pogorszeniem wyników finansowych, a w skrajnych przypadkach koniecznością dokonania odpisów aktualizujących wartość aktywów.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: Spółka odnotowała przypadki premier gier, których sprzedaż premierowa była niższa od prognoz Zarządu. Mimo słabszego startu, te gry generują stabilne przychody w modelu „długiego

ogona" (*long tail*). Doświadczenia te posłużyły do wypracowania metodologii planowania przyszłych budżetów i prognoz sprzedaży.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka ogranicza ryzyko poprzez:

- **Dywersyfikację:** Równoważenie filarów działalności (usługi, gry własne, publishing) oraz strategię wydawania większej liczby gier o mniejszej i średniej skali budżetowej, co rozprasza ryzyko inwestycyjne.
- **Analiza rynku i wsparcie:** Poprzedzanie produkcji analizą rynkową oraz stosowanie działań naprawczych (promocje, aktualizacje) dla tytułów o słabszej sprzedaży premierowej w celu wydłużenia cyklu ich życia.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Wysoka** – przychody ze sprzedaży gier stanowią istotne źródło wpływów Emitenta.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Wysokie** – ryzyko to jest immanentną cechą branży rozrywkowej, gdzie sukces produktu zależy od gustów odbiorców, które są trudne do precyzyjnego przewidzenia.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

1. Opis ryzyka: Produkty Emitenta (gry wideo) są złożonymi utworami multimedialnymi, na które składają się kod źródłowy, grafika, muzyka, scenariusz oraz inne elementy twórcze. W proces ich powstawania zaangażowanych jest wiele osób fizycznych i podmiotów, współpracujących ze Spółką na podstawie różnych stosunków prawnych (umowy o pracę, umowy cywilnoprawne, kontrakty B2B). Istnieje ryzyko prawne związane z potencjalną z nieskutecznym nabyciem majątkowych praw autorskich (w tym praw zależnych) od poszczególnych twórców.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: W dotychczasowej historii operacyjnej Spółka nie była stroną sporów sądowych ani postępowań arbitrażowych dotyczących naruszenia praw autorskich lub kwestionowania skuteczności ich nabycia.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka przykładą najwyższą wagę do prawnego zabezpieczenia posiadanych praw autorskich stosując następujące środki bezpieczeństwa:

- **Standardyzacja umów:** W relacjach ze współpracownikami (B2B/umowy cywilnoprawne) Spółka stosuje rygorystyczne wzorce umowne, przygotowane przez kancelarie prawne. Zawierają one wymagane klauzule dotyczące przeniesienia praw autorskich.
- **Procedury odbioru:** Spółka stosuje sformalizowany proces odbioru prac (tzw. protokoły zdawczo-odbiorcze), zabezpieczające odpowiednie przeniesienie praw autorskich.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Wysoka** – prawa autorskie stanowią kluczowe aktywo Spółki; ich utrata może stanowić istotną negatywną zmianę w sytuacji majątkowej Spółki.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Niskie** – ze względu na wdrożone procedury prawne i wprowadzone procedury produkcji gier.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

1. Opis ryzyka: Branża gier cechuje się cyklicznością i nieregularnością przychodów (zależnych od dat premier i sukcesu komercyjnego) przy stałym poziomie kosztów operacyjnych. Istnieje ryzyko wystąpienia luki płynnościowej w przypadku opóźnienia premiery lub niższej sprzedaży, co mogłoby utrudnić terminowe regulowanie zobowiązań.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: W historii Spółki występowały okresy napięć budżetowych typowe dla cyklu produkcyjnego (przed premierami), jednak Emitent nie utracił zdolności do terminowego regulowania wymagalnych zobowiązań, zachowując ciągłość operacyjną.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Podstawowym narzędziem mitygacji jest hybrydowy model biznesowy:

- **Segment usługowy („work for hire”):** Zapewnia stabilne, przewidywalne przepływy pieniężne (płatności za kamienie milowe), które pokrywają większość stałych kosztów operacyjnych Spółki, tworząc bezpieczną bazę finansową.
- **Segment wydawniczy:** Generuje przychody nieregularne, ale o wysokim potencjale marżowym (nadwyżki finansowe).
- Dodatkowo Zarząd prowadzi rygorystyczny monitoring przepływów pieniężnych (cash-flow).

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka:** **Wysoka** – utrata płynności jest zagrożeniem dla egzystencji każdego podmiotu gospodarczego.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia:** **Średnie** – Średnie (ograniczone dzięki stabilizującej roli przychodów z segmentu usługowego).

Ryzyko czynnika ludzkiego

1. Opis ryzyka: Działalność Spółki jest ściśle uzależniona od wiedzy, talentu i doświadczenia specjalistów (programistów, grafików, projektantów). Istnieje ryzyko odejścia kluczowych pracowników do konkurencji, co może skutkować utratą cennego *know-how*, opóźnieniami w realizacji projektów oraz kosztami rekrutacji. Dodatkowym czynnikiem jest ryzyko błędów ludzkich, mogących wpłynąć na jakość gry.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: W Spółce występowało zjawisko naturalnej rotacji kadr, typowe dla sektora IT. Odejścia pracowników nie doprowadziły jednak do zakłócenia ciągłości prac nad kluczowymi projektami, a wakaty były skutecznie uzupełniane dzięki procesom rekrutacyjnym.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka ogranicza rotację i buduje lojalność zespołu poprzez:

- **Atrakcyjność projektową:** Realizacja prestiżowych zleceń dla globalnych liderów (np. Nintendo) stanowi silny czynnik motywacyjny, umożliwiający pracownikom rozwój przy produkcjach o światowym zasięgu.
- **Warunki pracy:** Oferowanie konkurencyjnych warunków zatrudnienia i dbałość o kulturę organizacyjną.
- **Zarządzanie wiedzą:** Promowanie wymiany informacji wewnątrz zespołów, aby uniknąć uzależnienia procesów od wiedzy jednostek.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka:** Wysoka – w branży kreatywnej ludzie są najważniejszym aktywem przedsiębiorstwa.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia:** Średnie – rynek pracy w sektorze IT pozostaje konkurencyjny, co jest stałym wyzwaniem dla wszystkich podmiotów w branży.

Ryzyko związane z postępem technologicznym i presją konkurencyjną (Generatywna Sztuczna Inteligencja)

1. Opis ryzyka: Gwałtowny rozwój generatywnej sztucznej inteligencji (AI) obniża bariery wejścia na rynek, umożliwiając produkcję gier przy niższych nakładach. Prowadzi to do nadpodaży produktów (nasycenia rynku) i utrudnia walkę o uwagę gracza, co może wymuszać zwiększenie budżetów marketingowych lub presję cenową. Ponadto, brak adaptacji Spółki do nowych standardów technologicznych mógłby osłabić jej przewagę konkurencyjną.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: Spółka historycznie skutecznie adaptowała się do zmian technologicznych. Mimo obserwowanego wzrostu liczby premier gier (wspieranego popularyzacją AI), Emitent nie odnotował dotychczas spadku popytu na swoje usługi lub produkty, który wynikałby bezpośrednio z działań konkurencji wykorzystującej te technologie.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Ograniczenie ryzyk w tym zakresie opiera się na budowaniu barier jakościowych:

- **Rozwój usług na zlecenie („work for hire”):** Współpraca z renomowanymi partnerami (np. Nintendo) wymaga specyficznej wiedzy inżynierskiej i standardów bezpieczeństwa IP, których obecna generacja AI nie jest w stanie zapewnić.
- **Specjalizacja w remake'ach:** Precyzyjne odwzorowanie "ducha" i mechaniki oryginału wymaga doświadczenia i czynnika ludzkiego.
- **Monitoring i adaptacja:** Spółka na bieżąco analizuje dostępne narzędzia AI i wdraża wybrane rozwiązania jako wsparcie procesów twórczych (np. w celu przyspieszenia prac koncepcyjnych), traktując technologię jako szansę na optymalizację kosztów własnych, a nie tylko jako zagrożenie.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Wysoka** – długoterminowe zmiany w strukturze rynku mogą wpłynąć na marżowość całej branży.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Wysokie** – powszechność technologii AI jest faktem, a nasycenie rynku grami stale rośnie.

Ryzyko konkurencji

1. Opis ryzyka: Niskie bariery wejścia (obniżane przez rozwój AI) powodują trwałą nadpodaż gier na rynku. Rodzi to ryzyko spadku widoczności produktów Emitenta, trudności w dotarciu do graczy oraz presji na obniżanie cen lub zwiększanie budżetów marketingowych.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: Jest to stałe uwarunkowanie rynkowe. Zdarzały się okresowe zbiegi dat premier z tytułami konkurencji, co wpływało na dynamikę bieżącej sprzedaży.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka aktywnie zarządza ryzykiem poprzez:

- **Rozwój działalności wydawniczej:** Spółka traktuje aktywność niezależnych twórców jako szansę biznesową. Poprzez wydawanie ich gier, Emitent czerpie korzyści z sukcesów szerokiego rynku, zamiast wyłączać z nim konkurować.
- **Renoma i zaufanie:** Współpraca z Nintendo (m.in. przy *Donkey Kong Country Returns HD*) buduje wizerunek wiarygodnego partnera, co ułatwia Spółce pozyskiwanie do współpracy najbardziej utalentowanych twórców zewnętrznych.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Wysoka** – konkurencja bezpośrednio wpływa na poziom przychodów ze sprzedaży.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Wysokie** – nasycenie rynku jest faktem, a liczba debiutujących gier jest niezmiennie wysoka.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej i nielegalną dystrybucją (piractwo komputerowe)

1. Opis ryzyka: Dystrybucja produktów Emitenta odbywa się głównie kanałami cyfrowymi, co wiąże się z ryzykiem nielegalnego kopiowania i udostępniania gier osobom trzecim bez uiszczenia opłaty (tzw. piractwo komputerowe). Mimo stosowania zabezpieczeń technicznych, nie istnieje system całkowicie eliminujący to zjawisko. Skala tego zjawiska może prowadzić do utraty części potencjalnych przychodów, gdyż grupa odbiorców może zdecydować się na pozyskanie gry z nielegalnego źródła zamiast dokonania zakupu.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: Zjawisko naruszania praw autorskich ma charakter globalny i dotyczy całej branży rozrywkowej. W przeszłości Spółka odnotowywała obecność swoich produktów w nielegalnych kanałach dystrybucji (serwisy wymiany plików) krótko po ich premierze. Jest to zjawisko rynkowe, którego całkowita eliminacja nie była możliwa, jednak w ocenie Zarządu skala tego procederu była niewielka w przypadku dotychczasowych gier Emitenta nie wpłynęła w sposób istotny na ogólny wynik finansowy.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka minimalizuje ryzyko nielegalnej dystrybucji poprzez dobór odpowiednich platform i modelu biznesowego:

- **Ekosystem zamknięty (Konsole):** Koncentrację na konsolach Nintendo, które posiadają znacznie szczelniejsze zabezpieczenia systemowe niż otwarty rynek PC.
- **Wsparcie właściciela platformy:** korzystanie z parasola ochronnego Nintendo, które prowadzi bardzo restrykcyjną i skuteczną walkę prawną z twórcami emulatorów i serwisami pirackimi.
- **Aktualizacje i usługi sieciowe:** Regularne aktualizacje i dodatki, które są trudniej dostępne dla użytkowników wersji nielegalnych, co zachęca do legalnego zakupu.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Średnia** – choć każda nielegalna kopia to potencjalna strata, gracze konsolowi wykazują statystycznie wyższą skłonność do płacenia za gry niż użytkownicy komputerów PC.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Wysokie** – pojawienie się gier w nielegalnym obiegu jest niemal pewne, jednak kluczowa jest skala tego zjawiska, którą Emitent ogranicza.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

1. Opis ryzyka: Spółka korzysta z finansowania dłużnego opartego na zmiennych stopach procentowych (zależnych od stawek WIBOR dla PLN i ESTR dla EUR). Ryzyko polega na możliwości wzrostu rynkowych stóp procentowych, co bezpośrednio zwiększy koszty obsługi długu (odsetki) i obciąży wynik finansowy netto. Zmiany te zależą od czynników makroekonomicznych niezależnych od Emitenta.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: W ostatnich latach, w związku z cyklem podwyżek stóp procentowych, koszty obsługi zadłużenia wzrosły. Mimo to Spółka zachowała pełną płynność i terminowo regulowała zobowiązania, a wzrost kosztów nie zachwiał rentownością operacyjną przedsiębiorstwa.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka zarządza ryzykiem poprzez:

- **Elastyczność walutową:** Wykorzystanie limitu kredytowego dostępnego wielowalutowo (PLN i EUR). Pozwala to Zarządowi na optymalizację kosztów poprzez wybór waluty finansowania o korzystniejszym oprocentowaniu w danym momencie.
- **Monitoring otoczenia makroekonomicznego:** Bieżącą analizę polityki banków centralnych (RPP, EBC) i dostosowywanie struktury zadłużenia do prognoz makroekonomicznych.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Niska** – poziom zadłużenia Emitenta jest relatywnie nieduży i jest dostosowany do skali działalności Spółki.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Średnie** – zmienność stóp procentowych jest stałym elementem gospodarki rynkowej, jednak obecne trendy wskazują na potencjalną stabilizację kosztów finansowania.

Ryzyko związane z niestabilnością otoczenia podatkowego i niejednoznacznością przepisów

1. Opis ryzyka: Polski system podatkowy cechuje się dużą zmiennością i niejednoznacznością przepisów, co rodzi ryzyko ich odmiennej interpretacji przez podatnika i organy kontrolne. Istnieje ryzyko zakwestionowania przez urzędy skarbowe przyjętej wykładni (np. w zakresie kosztów uzyskania przychodów lub VAT) podczas kontroli, która może obejmować okres do 5 lat wstecz. Ewentualna niekorzystna decyzja wiąże się z koniecznością zapłaty zaległego podatku wraz z odsetkami oraz sankcjami karnoskarbowymi.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: W okresie objętym informacjami finansowymi Spółka nie była stroną istotnych sporów z organami podatkowymi, które zakończyłyby się nałożeniem istotnych kar finansowych. Funkcjonowanie w zmiennym otoczeniu prawnym wymuszało jednak konieczność ciągłej adaptacji systemów i procedur oraz ponoszenia związanych z tym kosztów administracyjnych i doradczych.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka minimalizuje ryzyko poprzez:

- **Konserwatywna polityka podatkowa:** Unikanie agresywnej optymalizacji podatkowej i skomplikowanych struktur. Rozliczenia dokonywane są w oparciu o bezpieczne i ugruntowane zasady.
- **Wewnętrzne kompetencje:** Utrzymywanie w strukturach Spółki własnego działu finansowo-księgowego, zatrudniającego wykwalifikowanych specjalistów. Pozwala to na bieżący monitoring zmian w przepisach oraz pełną kontrolę nad prawidłowością rozliczeń podatkowych, bez uzależnienia od podmiotów zewnętrznych.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Wysoka** – ewentualne domiary podatkowe wraz z odsetkami za kilka lat wstecz mogą istotnie wpłynąć na płynność finansową.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Średnie** – wynika ono z systemowej nieprzewidywalności polskiego prawa podatkowego, niezależnej od staranności dochowanej przez Spółkę.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych osób (Zarządu oraz kadry technicznej)

1. Opis ryzyka: Sukces Spółki zależy od kompetencji Prezesa Zarządu – Zbigniewa Dębickiego oraz wąskiej grupy specjalistów technicznych. Utrata tych osób mogłaby doprowadzić do przejściowej dezorganizacji pracy, utraty istotnego *know-how* oraz opóźnień w realizacji kluczowych umów.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: Skład Zarządu i kluczowej kadry menedżerskiej charakteryzuje się wysoką stabilnością. W przeszłości nie odnotowano w tej grupie odejść, które zagroziłyby ciągłości biznesowej.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka stosuje szereg mechanizmów mających na celu utrzymanie kluczowego personelu oraz zabezpieczenie ciągłości operacyjnej:

- **Motywacja właścicielska:** Prezes Zarządu jest istotnym akcjonariuszem, co wiąże jego cele osobiste z długoterminowym wzrostem wartości Spółki.
- **Transfer wiedzy:** Kompetencje są sukcesywnie przekazywane na kadrę średniego szczebla, co zmniejsza uzależnienie operacyjne od jednostek.
- **Retencja:** Realizacja prestiżowych projektów (np. dla Nintendo) stanowi silny czynnik motywujący zespół do pozostania w strukturach Spółki.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Wysoka** – rola Prezesa i kluczowych pracowników jest fundamentalna dla obecnego etapu rozwoju Spółki.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Niskie** – ze względu na powiązania właścicielskie Prezesa oraz stabilną historię współpracy z kluczową kadrą techniczną.

Ryzyko związane z koncentracją akcjonariatu i uprawnieniami osobistymi znaczących akcjonariuszy

1. Opis ryzyka: Trzech głównych akcjonariuszy, tj. Pan Marek Bednarski, Pan Grzegorz Maciąg oraz Pan Zbigniew Dębicki, posiadają według najlepszej wiedzy Emitenta obecnie odpowiednio 24,67%, 9,66% i 8,03% akcji dających prawo do takiego samego udziału w liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki, co oznacza iż mogą mieć decydujący wpływ na kluczowe uchwały. Ponadto Statut przyznaje Panu M. Bednarskiemu i Panu Z. Dębickiemu osobiste uprawnienia w zakresie powoływania członków Rady Nadzorczej. Istnieje ryzyko, że decyzje dominujących akcjonariuszy nie zawsze będą w pełni zbieżne z interesami inwestorów mniejszościowych.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: W dotychczasowej działalności nie odnotowano przypadków wykorzystywania przewagi głosów w sposób naruszający interes Spółki lub prawa mniejszości. Podejmowane uchwały służyły budowaniu wartości przedsiębiorstwa.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Równowagę interesów zabezpieczają:

- **Ochrona prawna:** Przepisy Kodeksu Spółek Handlowych umożliwiające zaskarżanie uchwał krzywdzących akcjonariuszy.
- **Tożsamość interesów:** Prezes Zarządu (Pan Zbigniew Dębicki) jest jednocześnie znaczącym akcjonariuszem, co sprawia, że jego nadrzędnym celem jest wzrost wartości Spółki, co jest korzystne dla wszystkich inwestorów.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Średnia** – decyzje strategiczne zależą od woli większości, co jest standardem rynkowym.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Niskie** – w dotychczasowej historii i praktyce Spółki nie odnotowano działań naruszających prawa akcjonariuszy mniejszościowych.

Ryzyko związane z inwestycją w spółki zagraniczne

1. Opis ryzyka: posiadanie przez Emitenta udziałów w podmiotach zagranicznych wiąże się z ryzykiem prawno-regulacyjnym, wynikającym z odmienności systemów prawnych, podatkowych oraz otoczenia biznesowego w innych jurysdykcjach. Specyfika zagranicznego prawa może utrudniać sprawowanie nadzoru korporacyjnego, dochodzenie praw z akcji/udziałów lub transfer zysków do Polski w porównaniu do warunków krajowych.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: W dotychczasowej działalności Emitent nie napotkał na istotne bariery prawne czy administracyjne w obcych jurysdykcjach, które uniemożliwiłyby wykonywanie praw właścicielskich lub zagroziłyby trwałości inwestycji.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka mityguje ryzyka prawne poprzez korzystanie z usług wyspecjalizowanych, lokalnych kancelarii prawnych i doradców w danej jurysdykcji. Zapewnia to bieżącą zgodność działań z miejscowymi przepisami (*compliance*) oraz bezpieczeństwo prawne posiadanych aktywów.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Niskie** – inwestycje te nie stanowią istotnego składnika aktywów Emitenta
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Niskie** – stabilne otoczenie prawne rynków, na których obecna jest Spółka.

Ryzyko uzależnienia od zewnętrznych platform dystrybucyjnych oraz zmian w modelu sprzedaży gier

1. Opis ryzyka: Sprzedaż produktów Emitenta zależy niemal w całości od globalnych platform cyfrowych (Nintendo eShop, Steam, PlayStation/Microsoft Store). Rodzi to ryzyko zmian regulaminów, prowizji lub algorytmów pozycjonowania, co może wpłynąć na widoczność i sprzedaż gier. Dodatkowym zagrożeniem jest trend transformacji rynku w stronę modeli subskrypcyjnych, co w długim terminie może prowadzić do spadku marż producentów i uzależnienia przychodów od stawek narzucanych przez operatorów abonamentów.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: Uzależnienie od platform jest standardem rynkowym. W przeszłości zdarzały się okresowe zmiany algorytmów (np. na Steam), wpływające na dynamikę sprzedaży. Mimo rosnącej popularności subskrypcji u konkurencji, na kluczowych dla Spółki platformach (Nintendo Switch, Steam) tradycyjny model sprzedaży jednostkowej pozostaje dominujący i rentowny.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka stosuje strategię dywersyfikacji, która zabezpiecza ją zarówno przed dyktatem platform, jak i erozją marż w modelach subskrypcyjnych:

- **Model usługowy („work for hire”):** W tym segmencie ryzyko handlowe i dystrybucyjne ponosi wydawca (zleceniodawca). Spółka otrzymuje wynagrodzenie za realizację prac, niezależnie od tego, czy gra trafi do sprzedaży pudełkowej, cyfrowej czy abonamentu.

- **Specjalizacja w ekosystemie Nintendo:** Ekosystem Nintendo charakteryzuje się najsilniejszym przywiązaniem graczy do zakupu pełnych wersji gier i mniejszą presją tanich abonamentów, co pozwala na ochronę marż jednostkowych.
- **Unikalność oferty (Gry niezależne):** Gry typu indie, ze względu na walory artystyczne i kolekcjonerskie, często opierają się trendowi masowej konsumpcji w ramach subskrypcji.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Wysoka** – brak dostępu do kluczowych platform (np. ban konta deweloperskiego) oznaczałby utratę możliwości sprzedaży.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Średnie** (w zakresie negatywnych skutków zmian modelu) – uzależnienie jest faktem, natomiast całkowite wyparcie sprzedaży jednostkowej przez abonamenty jest procesem długofalowym i niepewnym.

Ryzyko walutowe i wpływ zmian kursów na wyniki finansowe

1. Opis ryzyka: Przychody Spółki pochodzą głównie z eksportu i są rozliczane w walutach obcych (USD, EUR), podczas gdy większość kosztów operacyjnych ponoszona jest w złotych polskich (PLN). Taka struktura tworzy stałą ekspozycję na ryzyko walutowe. Umocnienie złotego (aprecjacja) obniża wartość przychodów po przeliczeniu na walutę sprawozdawczą, co negatywnie wpływa na rentowność. Z kolei gwałtowne osłabienie złotego może zwiększać koszty usług obcych oraz obsługi zadłużenia walutowego.

2. Wystąpienia ryzyka w przeszłości: W ostatnich latach rynek walutowy charakteryzował się dużą zmiennością. Spółka doświadczała okresów, w których niekorzystne zmiany kursów walut (umocnienie PLN) obniżały raportowaną dynamikę przychodów i zysków w ujęciu złotówkowym, mimo wzrostu wolumenu sprzedaży gier. Występowały również okresy powstawania ujemnych różnic kursowych, które obciążały wynik finansowy netto. Zjawiska te miały jednak charakter rynkowy i nie zagraziły stabilności finansowej Emitenta.

3. Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji: Spółka zarządza ryzykiem walutowym przede wszystkim poprzez wykorzystanie mechanizmów naturalnych, unikając spekulacyjnych instrumentów pochodnych:

- **Dopasowanie walutowe zadłużenia (Hedging naturalny):** Spółka posiada dostęp do finansowania dłużnego (kredyt obrotowy) denominowanego w walutach obcych (EUR). Spłata rat kapitałowo-odsetkowych następuje bezpośrednio z wpływów walutowych od kontrahentów, co eliminuje konieczność przewalutowania środków i ogranicza ryzyko kursowe w tym obszarze.
- **Gromadzenie rezerw walutowych:** Spółka utrzymuje część środków pieniężnych na rachunkach walutowych, dokonując przewalutowania na PLN tylko w momentach zapotrzebowania na pokrycie kosztów krajowych, starając się wybierać korzystne momenty kursowe.

4. Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:

- **Istotność ryzyka: Wysoka** – ze względu na dominujący udział eksportu w strukturze przychodów.
- **Prawdopodobieństwo wystąpienia: Wysokie** – zmienność kursów jest stałą cechą rynku, więc wahania wyników z tego tytułu są nieuniknione w każdym kwartale.

Ryzyko związane z połączeniem z Megapixel Studio SA oraz wyceną przejętych aktywów (gier)

1. **Opis ryzyka:** W wyniku niedawnego połączenia z Megapixel Studio SA, Emitent przejął do swojego bilansu aktywa. Istnieje ryzyko, że faktyczne wyniki sprzedażowe tytułów składających się na te aktywa okażą się niższe niż pierwotne założenia i prognozy z okresu fuzji. W takiej sytuacji, słabsze przepływy pieniężne z przejętych gier mogą wymusić konieczność dokonania odpisów aktualizujących ich wartość

bilansową (tzw. testy na utratę wartości). Materializacja tego ryzyka skutkowałaby jednorazowym, istotnym obciążeniem wyniku finansowego netto Spółki.

2. **Wystąpienie ryzyka w przeszłości:** Spółka sfinalizowała proces fuzji niedawno, w związku z czym to specyficzne ryzyko w obecnej skali materializuje się po raz pierwszy. Z natury rynku gier wynika, że każda prognoza sprzedaży obarczona jest marginesem błędu, jednak historycznie Spółka nie musiała dokonywać drastycznych odpisów zagrażających stabilności jej wyników.
3. **Działania podjęte przez Emitenta celem eliminacji/prewencji:**
 - **Rzetelne wiedza i konserwatyzm:** Wycena przejmowanych aktywów na etapie fuzji opierała się na ostrożnościowych założeniach i audytach, co minimalizuje ryzyko ich początkowego przeszacowania. Dodatkowo przejmowane aktywa związane są w większości z tytułami wydanymi przez Emitenta w związku z czym jego stan wiedzy o nich był na moment przejęcia rzetelny
 - **Aktywne zarządzanie cyklem życia:** Spółka wdraża własne, sprawdzone strategie wydawnicze (aktualizacje, polityka promocyjna, ewentualne portowanie na nowe platformy) dla przejętych tytułów, aby stymulować ich sprzedaż i maksymalizować zwrot z inwestycji.
 - **Bieżący monitoring:** Zarząd regularnie monitoruje dynamikę sprzedaży przejętego portfela, by z wyprzedzeniem reagować na ewentualne odchylenia od budżetu.
4. **Kwalifikacja istotności oraz prawdopodobieństwa:**
 - **Istotność:** Wysoka (ewentualne odpisy mają bezpośredni, negatywny wpływ na raportowany zysk netto, choć nie uszczuplają bieżących środków pieniężnych).
 - **Prawdopodobieństwo:** Średnie (rynek gier jest trudny do przewidzenia, ale negatywne skutki są mitygowane przez ostrożną wycenę początkową).

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 2025 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 01.01.2025 r. do 31.12.2025 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 2025 (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.