

Prognozowane przepływy finansowe w Grupie Kapitałowej CI Games w okresie od IV kwartału 2018 roku do III kwartału 2019 roku

		stan na 30.09.2018	IV kwartał 2018	I kwartał 2019	II kwartał 2019	III kwartał 2019
<b>A. Przychody z dystrybucji cyfrowej</b>			<b>3 260</b>	<b>3 310</b>	<b>2 890</b>	<b>3 170</b>
B. Działalność operacyjna, z tego:						
	i) koszty sprzedaży		1 450	2 450	2 450	1 950
	ii) koszty zarządu		1 360	1 360	1 360	1 360
C. Działalność inwestycyjna sfinansowana środkami własnymi, w tym głównie „Sniper Ghost Warrior Contracts” oraz nowe tytuły w ramach działalności wydawniczej						
D. Działalność inwestycyjna sfinansowana kredytem, w tym głównie „Lords of the Fallen 2” oraz zewnętrzni podwykonawcy „Sniper Ghost Warrior Contracts”						
<b>E. Poniesione nakłady finansowe ogółem</b>						
F. Środki własne (gotówka) na koniec danego okresu		11 406	10 046	6 926	3 386	1 125
G. Dostępne środki w ramach kredytu w rachunku bieżącym (5 mln zł) na koniec danego okresu		4 150	4 150	4 150	4 150	4 150
H. Dostępne środki w ramach kredytu odnawialnego (30 mln zł) na koniec danego okresu		23 526	16 656	12 186	7 066	2 131
<b>I. Dostępne środki na koniec danego okresu ogółem</b>		<b>39 082</b>	<b>30 852</b>	<b>23 262</b>	<b>14 602</b>	<b>7 406</b>

dane wyrażone w tys. zł

Posiadane przez Grupę Kapitałową CI Games środki pieniężne w kwocie w wysokości 11,4 mln zł (na dzień 30 września 2018 r.), dostępne finansowanie bankowe w wysokości 27,7 mln zł (na dzień 30 września 2018 r.) oraz zakładane wpływy z cyfrowej sprzedaży gier z dotychczasowego portfolio Grupy CI Games zostaną wykorzystane na pokrycie wydatków operacyjnych i inwestycyjnych Grupy. Prognoza zakłada bezpieczny margines w postaci ponad 7 mln zł środków pieniężnych i dostępnego finansowania na koniec okresu prognozy. W ocenie Zarządu Spółki do realizacji prezentowanej prognozy nie jest wymagane pozyskanie środków pieniężnych ze źródeł zewnętrznych ponad to, które zostało udzielone Spółce przez mBank S.A. w formie kredytu. Zarząd Spółki zakłada, że dalsza działalność Grupy CI Games w IV kwartale roku 2019 oraz w kolejnych kwartałach będzie finansowana z dodatknych przepływów pieniężnych pochodzących m.in. ze sprzedaży gry „Sniper Ghost Warrior Contracts”, której premiera nastąpi najpóźniej w III kwartale 2019 r.

Przedstawiona prognoza obejmuje wyłącznie wpływy ze sprzedaży cyfrowej dotychczasowego portfolio Grupy CI Games i nie obejmuje wpływów ze sprzedaży gry „Sniper Ghost Warrior Contracts”, nowych gier wydawanych w ramach działalności wydawniczej Grupy CI Games ani ze sprzedaży gier z dotychczasowego portfolio Grupy CI Games wydanych na nośnikach fizycznych.

Środki z bieżącej działalności operacyjnej Spółki oraz dostępne finansowanie bankowe pokryją wydatki operacyjne oraz inwestycyjne związane z funkcjonowaniem Grupy CI Games, produkcją gier – zarówno przez zespół CI Games, jak i przez zewnętrznych deweloperów, w tym produkcję gry „Lords of the Fallen 2”, oraz z marketingiem – w części finansowanej przez Spółkę. Prognoza zakłada, że część wydatków marketingowych będzie finansowana przez dystrybutorów odpowiedzialnych za poszczególne regiony oraz ze środków pochodzących ze sprzedaży tych gier. Główną pozycją finansowaną ze środków dostępnych w ramach kredytu odnawialnego jest produkcja „Lords of the Fallen 2”.

Podstawy prawne i istotne założenia dotyczące prognozowanych danych odnośnie do przepływów finansowych w okresie od IV kwartału 2018 do III kwartału 2019 roku:

- 1) Przy sporządzaniu prognozy założono, że w objętym prognozą okresie nie zmienią się istotnie uregulowania prawne, podatkowe i administracyjne dotyczące działalności Spółki;
- 2) Prognoza została przygotowana z uwzględnieniem zasad rachunkowości, jakie Spółka stosowała w latach ubiegłych;
- 3) Prognoza została sporządzona przy założeniu braku nadzwyczajnych zdarzeń jednorazowych, związanych z ryzykiem prowadzonej przez Spółkę działalności;
- 4) Spółka będzie dokonywała oceny możliwości realizacji prognozowanych wyników oraz będzie dokonywała ewentualnych korekt przedstawionej prognozy w cyklach kwartalnych. Zarząd Spółki informuje, że niniejsza prognoza nie została poddana weryfikacji przez biegłego rewidenta;
- 5) Przepływy generowane ze sprzedaży dotyczą wyłącznie przychodów ze sprzedaży cyfrowej. Zarząd Spółki zakłada, że pozytywne przepływy finansowe pochodzące z przychodów ze sprzedaży fizycznych nośników będą stanowiły znacząco mniejszy udział w łącznych przepływach gotówki. Przepływy ze sprzedaży fizycznych nośników nie zostały ujęte w prognozie;
- 6) W I oraz w II kwartale 2019 r. założono 1 mln zł wydatków na marketing w każdym z tych kwartałów. Zostaną one pokryte z własnych środków Spółki;
- 7) W prognozie przepływów nie została ujęta sprzedaż gry „Sniper Ghost Warrior Contracts” ani premiery innych gier (tytułów), które odbędą się przed końcem III kwartału 2019 roku;
- 8) Prognoza zakłada wydatki na produkcję gry „Sniper Ghost Warrior Contracts” oraz gry „Lords of the Fallen 2”, zgodnie z umową zawartą przez Spółkę z Defiant Studios LLC, o której Spółka poinformowała w raporcie bieżącym nr 18/2018 z dnia 4 czerwca 2018 r.;
- 9) Wydatki na promocję gier, w tym „Sniper Ghost Warrior Contracts”, poza założonymi wydatkami, o których mowa w pkt 6, zostaną pokryte przez dystrybutorów odpowiedzialnych za poszczególne regiony oraz ze środków pochodzących ze sprzedaży tych gier. Nie zostały one ujęte w niniejszej prognozie;
- 10) W działalności inwestycyjnej prowadzonej z własnych środków Spółki zostały uwzględnione wydatki na finansowanie nowych, nieogłoszonych na dzień publikacji niniejszego raportu bieżącego tytułów wydawniczych, które zostaną opublikowane pod nową marką stworzoną przez Spółkę;
- 11) Przedstawiona prognoza powstała na podstawie danych historycznych (raportów okresowych Spółki) oraz wiedzy Zarządu Spółki i jego profesjonalnych osądów;
- 12) Prognoza dotycząca sprzedaży cyfrowej została oparta na danych historycznych dotyczących sprzedaży prowadzonej przez Spółkę w kanałach cyfrowych za rok 2018 oraz za lata ubiegłe oraz na wiedzy Zarządu Spółki i osób odpowiedzialnych za sprzedaż; prognoza ta uwzględni

dalszą sprzedaż produktów Spółki realizowaną w znacznym stopniu z uwzględnieniem ich udziału w promocjach cenowych w kanałach cyfrowych (na PC oraz na konsole).