



**SKONSOLIDOWANY RAPORT PÓŁROCZNY  
GRUPY KAPITAŁOWEJ MOVIE GAMES S.A.**



**Movie  
Games**

# **SKONSOLIDOWANY RAPORT PÓŁROCZNY GRUPY KAPITAŁOWEJ MOVIE GAMES S.A.**

**zawierający**

- **skrótowe śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. za 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 r. sporządzone według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej,**
- **skrótowe śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Movie Games S.A. za 6 miesięcy zakończonych 30 czerwca 2024 r. sporządzone według Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej,**
- **półroczne sprawozdanie Zarządu z działalności Emitenta i Grupy kapitałowej.**

**Warszawa, dnia 26 września 2024 roku**

**Spis treści**

<b>I.</b>	<b>Wybrane skonsolidowane dane finansowe .....</b>	<b>5</b>
<b>II.</b>	<b>Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe .....</b>	<b>6</b>
1.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	6
2.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	7
3.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	8
4.	Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	10
<b>III.</b>	<b>Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. za I półrocze 2024 roku.....</b>	<b>11</b>
1.	Informacje ogólne o Emitencie.....	11
2.	Informacje o Grupie kapitałowej.....	12
2.1.	Jednostki zależne.....	12
2.2.	Jednostki stowarzyszone.....	12
3.	Podstawa sporządzenia skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności.....	12
4.	Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.....	12
5.	Przyjęte zasady rachunkowości.....	13
6.	Wpływ zmian standardów MSSF na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe .....	13
7.	Segmenty operacyjne .....	14
7.1.	Informacje dotyczące segmentów operacyjnych.....	14
7.2.	Informacje dotyczące obszarów geograficznych .....	14
7.3.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym .....	15
8.	Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym .....	15
9.	Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość .....	15
10.	Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych.....	15
11.	Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych .....	15
12.	Informacja o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje .....	15
13.	Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Grupy .....	16
14.	Instrumenty finansowe.....	17
14.1.	Aktywa finansowe .....	17
14.2.	Zobowiązania finansowe.....	18
14.3.	Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych.....	19
15.	W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia.....	20
16.	Informacja dotycząca zmiany klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów.....	20
17.	Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu.....	20
18.	Informacje o odpisach aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów oraz odwróceniu takich odpisów.....	20
19.	Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw.....	20
20.	Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego .....	20
21.	Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	21
22.	Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.....	21
23.	Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych.....	21
24.	Informacja o korektach błędów poprzednich okresów .....	21
25.	Informacja o transakcjach z podmiotami powiązаныmi .....	21
25.1.	Transakcje z osobami powiązаныmi Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. ....	21
25.2.	Transakcje w Grupie Kapitałowej Movie Games S.A. ....	21
25.3.	Transakcje Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. z jednostkami stowarzyszonyimi w I półroczu 2024 r.....	22

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

26.	Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe.....	22
27.	Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Grupy .....	22
28.	Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub naruszeniu istotnych postanowień umowy kredytu lub pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego .....	22
29.	Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego .....	22
30.	Wpływ zmian w składzie Grupy w trakcie okresu śródrocznego, w tym połączeń jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, restrukturyzacji, a także zaniechania działalności	22
31.	Wybrane informacje objaśniające .....	22
31.1.	Wartości niematerialne .....	22
31.2.	Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe .....	23
31.3.	Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych .....	24
<b>IV.</b>	<b>Wybrane jednostkowe dane finansowe .....</b>	<b>25</b>
<b>V.</b>	<b>Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe .....</b>	<b>26</b>
1.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów .....	26
2.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej.....	27
3.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym.....	28
4.	Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych .....	29
<b>VI.</b>	<b>Pozostałe informacje do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego .....</b>	<b>30</b>
1.	Podstawa sporządzenia skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego .....	30
2.	Zasady przyjęte przy sporządzeniu skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego .....	30
3.	Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości .....	30
4.	Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych .....	30
<b>VII.</b>	<b>Półroczne sprawozdanie z działalności Emitenta i Grupy kapitałowej.....</b>	<b>30</b>
1.	Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związane z pozostałymi miesiącami roku obrotowego .....	30
2.	Opis zmian organizacji Grupy kapitałowej Emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji .....	34
3.	Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie okresowym w stosunku do wyników prognozowanych .....	34
4.	Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu okresowego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji Emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego .....	34
5.	Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta (i jednostek zależnych) lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób .....	35
6.	Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych .....	36
7.	Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca.....	36
8.	Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału.....	36
9.	Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących .....	36
10.	Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe.....	37
11.	Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązanymi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe.....	37
12.	Inne informacje, które są istotne, zdaniem Emitenta, do oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta .....	37
<b>VIII.</b>	<b>Oświadczenie Zarządu .....</b>	<b>37</b>

**Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**I. Wybrane skonsolidowane dane finansowe**

Wyszczególnienie	od 01.01.2024	od 01.01.2023	od 01.01.2024	od 01.01.2023
	do 30.06.2024	do 30.06.2023	do 30.06.2024	do 30.06.2023
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	7 462	1 756	1 731	381
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	2 575	(2 493)	597	(540)
EBITDA*	5 182	(1 518)	1 202	(329)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	1 743	345	404	75
Zysk (strata) netto	1 863	(150)	432	(32)
- przypadający na Jednostkę dominującą	2 099	329	487	71
- przypadający na udziały niedające kontroli	(236)	(478)	(55)	(104)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	260	1 836	60	398
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 838)	(2 259)	(426)	(490)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	371	(112)	86	24
Przepływy pieniężne netto – razem	(1 207)	(534)	(280)	(116)
Średnioważona liczba akcji w okresie	2 827 617	2 573 132	2 827 617	2 573 132
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą przypadający akcjonariuszom Jednostki dominującej (w zł/EUR)	0,74	0,13	0,17	0,03

\*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację

Wyszczególnienie	Na dzień	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	39 830	38 920	9 235	8 951
Aktywa trwałe	28 475	30 266	6 602	6 961
Aktywa obrotowe	11 354	8 654	2 633	1 990
Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	27 432	24 766	6 360	5 696
Kapitał mniejszości	3 468	3 704	804	852
Zobowiązania razem	8 930	10 450	2 071	2 403
Zobowiązania długoterminowe	5 822	6 491	1 350	1 493
Zobowiązania krótkoterminowe	3 108	3 959	721	911
Liczba akcji na dzień bilansowy	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Wartość księgową na jedną akcję (w zł/EUR)	12,01	11,06	2,79	2,40

Powyższe dane finansowe zostały przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2024 r. – 4,3130 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2023 r. – 4,3480 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 r. – 4,3109 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r. – 4,6130 PLN/EUR.

Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**II. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe**

**1. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów**

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	I półrocze od 01.01.2024 do 30.06.2024 PLN'000	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 PLN'000
<b>Działalność kontynuowana</b>		
<b>Przychody</b>		
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	7 462	1 756
Pozostałe przychody	102	10
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>		
Amortyzacja	2 607	974
Zużycie materiałów i energii	47	55
Usługi obce	1 722	2 073
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	526	655
Pozostałe koszty według rodzaju	27	85
Inne koszty operacyjne	61	417
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>2 575</b>	<b>(2 493)</b>
Przychody finansowe	83	1 797
Koszty finansowe	703	280
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(212)	(543)
Wynik na utracie kontroli w spółkach zależnych	-	1 865
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>1 743</b>	<b>345</b>
Podatek dochodowy	(119)	495
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>1 863</b>	<b>(150)</b>
<b>Działalność zaniechana</b>		
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto, w tym:</b>	<b>1 863</b>	<b>(150)</b>
- przypisany Jednostce dominującej	2 099	329
- przypisany udziałom niedającym kontroli	(236)	(478)
Udział w innych całkowitych dochodach jednostek stowarzyszonych rozliczanych zgodnie z metodą praw własności, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku finansowego, przed opodatkowaniem	65	34
<b>Ogółem inne dochody całkowite, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku przed opodatkowaniem</b>	<b>65</b>	<b>34</b>
<b>Inne dochody całkowite przed opodatkowaniem</b>	<b>65</b>	<b>34</b>
Podatek dochodowy związany z udziałem w innych całkowitych dochodach jednostek stowarzyszonych rozliczanych zgodnie z metodą praw własności, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku finansowego	(12)	(6)
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>53</b>	<b>27</b>
<b>Całkowite dochody ogółem, w tym:</b>	<b>1 915</b>	<b>(122)</b>
- przypadające na Jednostkę dominującą	2 152	356
- przypadające na udziały niedające kontroli	(236)	(478)

**Zysk (strata) netto na jedną akcję przypadający akcjonariuszom Jednostki dominującej (zł)**

<b>Podstawowy, w tym:</b>	<b>0,74</b>	<b>(0,13)</b>
- z działalności kontynuowanej	0,74	(0,13)
- z działalności zaniechanej	-	-
<b>Rozwodniony, w tym:</b>	<b>0,74</b>	<b>(0,13)</b>
- z działalności kontynuowanej	0,74	(0,13)
- z działalności zaniechanej	-	-

**Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**2. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z sytuacji finansowej**

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>28 475</b>	<b>30 266</b>	<b>34 110</b>
Wartość firmy	250	250	250
Wartości niematerialne	17 157	17 796	16 820
Rzeczowe aktywa trwałe	53	80	99
Prawo do użytkowania składnika aktywów	225	348	471
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wyceniane metodą praw własności	8 130	7 825	12 255
Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej przez wynik finansowy	1 844	2 494	3 810
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	816	1 473	405
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>11 354</b>	<b>8 654</b>	<b>11 043</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	8 218	4 037	4 520
Należność z tytułu podatku dochodowego	131	131	458
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	1 515	2 722	3 761
Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej przez wynik finansowy	317	326	259
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	1 173	1 438	2 045
<b>Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży</b>	<b>11 354</b>	<b>8 654</b>	<b>11 043</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>39 830</b>	<b>38 920</b>	<b>45 152</b>

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>30 899</b>	<b>28 470</b>	<b>35 833</b>
<b>Kapitały przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>	<b>27 432</b>	<b>24 766</b>	<b>32 091</b>
Kapitał akcyjny	2 573	2 573	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	3 421	3 421	3 421
Pozostały kapitał rezerwowy	3 946	3 379	986
Zyski zatrzymane	17 491	15 393	25 111
<b>Kapitał przypadający udziałom niedającym kontroli</b>	<b>3 468</b>	<b>3 704</b>	<b>3 742</b>
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>5 822</b>	<b>6 491</b>	<b>5 560</b>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	4 159	5 022	5 307
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	118	254
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	1 663	1 351	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>3 108</b>	<b>3 959</b>	<b>3 759</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	254	267	256
Pożyczki otrzymane	246	240	269
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	2 603	3 452	3 233
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	5	-	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży</b>	<b>3 108</b>	<b>3 959</b>	<b>3 759</b>
<b>Zobowiązania razem</b>	<b>8 930</b>	<b>10 450</b>	<b>9 319</b>
<b>Pasywa razem</b>	<b>39 830</b>	<b>38 920</b>	<b>45 152</b>

Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Na dzień 30 czerwca 2024 r.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwy	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2024 roku	2 573	3 421	3 379	15 393	24 766	3 704	28 470
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2024 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	3 379	15 393	24 766	3 704	28 470
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	53	2 099	2 152	(236)	1 915
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	2 099	2 099	(236)	1 863
Inne całkowite dochody	-	-	53	-	53	-	53
Emisja akcji	-	-	515	-	515	-	515
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	567	2 099	2 666	(236)	2 430
Stan na 30 czerwca 2024 roku	2 573	3 421	3 946	17 491	27 432	3 468	30 899

Na dzień 31 grudnia 2023 r.

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwy	Zyski zatrzymane	Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej	Przypadające udziałom niedającym kontroli	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2023 roku	2 573	3 421	959	24 746	31 699	4 051	35 750
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	959	24 746	31 699	4 051	35 750
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	28	(9 002)	(8 974)	(3 039)	(12 013)
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	(9 002)	(9 002)	(3 039)	(12 041)
Inne całkowite dochody	-	-	28	-	28	-	28
Wycena programu motywacyjnego	-	-	2 392	-	2 392	2 116	4 508
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	212	212
Zwiększenie (zmniejszenie) udziałów własnościowych w jednostkach zależnych nie powodujące utraty kontroli	-	-	-	(351)	(351)	364	13
Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego	-	-	2 420	(9 353)	(6 933)	(347)	(7 280)
Stan na 31 grudnia 2023 roku	2 573	3 421	3 379	15 393	24 766	3 704	28 470



**Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Na dzień 30 czerwca 2023 r.

<b>SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM</b>	<b>Kapitał zakładowy</b>	<b>Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów</b>	<b>Pozostały kapitał rezerwy</b>	<b>Zyski zatrzymane</b>	<b>Przypadające akcjonariuszom jednostki dominującej</b>	<b>Przypadające udziałom niedającym kontroli</b>	<b>Kapitał własny razem</b>
<b>Stan na 1 stycznia 2023 roku</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>959</b>	<b>24 746</b>	<b>31 699</b>	<b>4 051</b>	<b>35 750</b>
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-	-	-
<b>Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>959</b>	<b>24 746</b>	<b>31 699</b>	<b>4 051</b>	<b>35 750</b>
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	<b>27</b>	<b>329</b>	<b>356</b>	<b>(478)</b>	<b>(122)</b>
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	329	329	(478)	(150)
Inne całkowite dochody	-	-	27	-	27	-	27
Utrata kontroli w jednostkach zależnych	-	-	-	-	-	212	212
Zwiększenie (zmniejszenie) udziałów własnościowych w jednostkach zależnych nie powodujące utraty kontroli	-	-	-	36	36	(43)	(7)
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	<b>27</b>	<b>365</b>	<b>392</b>	<b>(309)</b>	<b>83</b>
<b>Stan na 30 czerwca 2023 roku</b>	<b>2 573</b>	<b>3 421</b>	<b>986</b>	<b>25 111</b>	<b>32 091</b>	<b>3 742</b>	<b>35 833</b>

**Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**4. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie z przepływów pieniężnych**

SKONSOLIDOWANE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2024 do 30.06.2024	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023
	PLN`000	PLN`000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>		
<b>Zysk / strata brutto</b>	<b>1 743</b>	<b>345</b>
<b>Korekty</b>	<b>(1 389)</b>	<b>1 096</b>
Amortyzacja	2 607	974
Przychody z tytułu odsetek	(43)	(55)
Koszty z tytułu odsetek	22	51
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	212	543
Wynik na utracie kontroli w spółce zależnej	-	(1 865)
Odpisy aktualizujące z tytułu utraty wartości	-	68
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	(5)
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	659	(1 587)
Zmiana stanu rezerw	-	(5)
Zmiana stanu należności	(3 878)	1 439
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(816)	1 537
Inne korekty	(152)	-
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>354</b>	<b>1 442</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(94)	394
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>260</b>	<b>1 836</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>		
Wpływy ze sprzedaży udziałów i akcji jednostek zależnych	-	33
Spłata pożyczek udzielonych pozostałym stronom	-	150
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(9)	(4)
Nabycie udziałów i akcji jednostek pozostałych	-	(13)
Pożyczki udzielone stronom powiązanym	-	(19)
Nabycie wartości niematerialnych i rzeczowych aktywów trwałych	(1829)	(2 410)
Zbycie wartości niematerialnych i rzeczowych aktywów trwałych	-	4
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(1 838)</b>	<b>(2 259)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
Wpływy z emisji akcji	515	-
Pożyczki otrzymane	-	37
Spłata otrzymanych pożyczek	-	(1)
Płatności zobowiązań z tytułu leasingu	(131)	(121)
Odsetki zapłacone	(13)	(23)
Inne wpływy (wydatki) finansowe	-	(4)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>371</b>	<b>(112)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM bez zmian z tytułu różnic kursowych</b>	<b>(1 207)</b>	<b>(534)</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(1 207)</b>	<b>(534)</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>2 722</b>	<b>4 295</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM</b>	<b>1 515</b>	<b>3 761</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

### III. Informacja dodatkowa do skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. za I półrocze 2024 roku

#### 1. Informacje ogólne o Emitencie

Movie Games Spółka Akcyjna (dalej: „Jednostka dominująca”, "Emitent") powstała w wyniku uchwalenia statutu Spółki w dniu 20 października 2014 roku, w formie aktu notarialnego (Rep. A. 7860/2014) sporządzonego przed notariuszem Danutą Kosim – Kruszewską w Kancelarii Notarialnej Kancelaria Notarialna Danuta Kosim-Kruszewska, Magdalena Witkowska s.c. w Warszawie.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony. Rokiem obrotowym jednostki dominującej jest rok kalendarzowy.

Na dzień zatwierdzenia skonsolidowanych informacji finansowych do publikacji siedziba Spółki mieści się w Polsce, w Warszawie, przy ul. Wernyhory 29a, w lokalu użytkowanym na podstawie umowy najmu. Postanowieniem Sądu Rejonowego dla Miasta Stołecznego Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego Spółka została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000529853.

Spółka działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o Statut.

Biuro Jednostki dominującej mieści się przy ul. Wernyhory 29 a w Warszawie.

Movie Games S.A. zarejestrowana jest w Polsce.

Jednostka dominująca posiada numer NIP 5272723755 oraz symbol REGON 360126430.

Podstawowym przedmiotem działalności jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych.

Działalność gospodarcza prowadzona jest na terenie Polski.

Na dzień 30 czerwca 2024 roku skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

- **Zarząd:**
  - Mateusz Wcześniak - Prezes Zarządu,
  - Agnieszka Hałasińska - Wiceprezes Zarządu.
  
- **Rada Nadzorcza:**
  - Kamil Gemra - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
  - Maciej Miąsik - Członek Rady Nadzorczej,
  - Wacław Szary - Członek Rady Nadzorczej,
  - Waldemar Rogowski - Członek Rady Nadzorczej,
  - Agata Chyczewska - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień publikacji niniejszego raportu skład organów zarządczych i nadzorujących Jednostki dominującej był następujący:

- **Zarząd:**
  - Mateusz Wcześniak - Prezes Zarządu,
  - Agnieszka Hałasińska - Wiceprezes Zarządu.
  
- **Rada Nadzorcza:**
  - Kamil Gemra - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
  - Maciej Miąsik - Członek Rady Nadzorczej,
  - Wacław Szary - Członek Rady Nadzorczej,
  - Waldemar Rogowski - Członek Rady Nadzorczej,
  - Agata Chyczewska - Członek Rady Nadzorczej.

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 2. Informacje o Grupie kapitałowej

#### 2.1. Jednostki zależne

Na dzień 30 czerwca 2024 roku Jednostka dominująca tworzyła grupę kapitałową (dalej: „Grupa”; „Grupa Emitenta”; „Grupa kapitałowa”) z poniższymi jednostkami zależnymi:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2024	31.12.2023
Mill Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	41,30 %	41,30 %
Road Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	46,14 %	46,14 %
Movie Games VR S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	35,82 %	35,82 %
Detalion Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	30,84%	30,84 %
Black Cage Games S.A.*	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	99,00 %	99,00 %

\*Spółka pośrednio zależna przez Mill Games S.A.

Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej Emitenta jest nieograniczony.

Wszystkie spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

#### 2.2. Jednostki stowarzyszone

Na dzień 30 czerwca 2024 r. Grupa wywiera znaczący wpływ na poniższe jednostki stowarzyszone, które w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności.

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			30.06.2024	31.12.2023
Brave Lamb Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,72 %	22,72 %
MD Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,57 %	28,57 %
True Games Syndicate S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	27,27 %	27,27 %
Movie Games Mobile S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	23,50 %	23,50 %
Goat Gomez S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	22,61 %	22,61 %
Image Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	28,78 %	20,24 %

### 3. Podstawa sporządzenia skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz oświadczenie o zgodności

Zarząd Jednostki dominującej oświadcza, iż skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2024 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Grupy w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

### 4. Okres objęty sprawozdaniem i danymi porównywalnymi dla prezentowanego skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe zostało sporządzone na dzień 30 czerwca 2024 roku i obejmuje okres pierwszych 6 miesięcy 2024 roku.

Dla danych prezentowanych w:

- skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z sytuacji finansowej zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2023 roku oraz 30 czerwca 2023 roku,
- skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu ze zmian w kapitale własnym oraz pozycjach pozabilansowych zaprezentowano porównywalne dane finansowe na dzień 31 grudnia 2023 roku oraz 30 czerwca 2023 roku,

- w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów oraz w skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu z przepływów pieniężnych zaprezentowano porównywalne dane finansowe za okres od 1 stycznia 2023 roku do 30 czerwca 2023 roku.

## **5. Przyjęte zasady rachunkowości**

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym (za wyjątkiem zmian MSSF omówionych poniżej) i należy te dane czytać łącznie (patrz punkt III. 3.4. „*Stosowane zasady rachunkowości*” skonsolidowanego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r., opublikowanego 29 kwietnia 2024 r.). Dla omówionych pozycji skróconego śródrocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego z sytuacji finansowej w punkcie III.31.. „*Wybrane informacje objaśniające*” przedstawiono szczegółowe zasady rachunkowości.

Rokiem obrotowym Jednostki dominującej oraz spółek zależnych jest rok kalendarzowy.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe nie zawiera wszystkich informacji, których ujawnienie wymagane jest w rocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym sporządzonym zgodnie z MSSF.

Sprawozdanie finansowe prezentowane jest w tysiącach PLN (chyba, że w nocie informacji dodatkowej wskazano inaczej).

Niektóre liczby wykazane sumarycznie w niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym mogą nie stanowić dokładnych sum arytmetycznych wartości wchodzących w ich skład z uwagi na prezentację sprawozdania w tysiącach PLN i stosowane zaokrąglenia.

## **6. Wpływ zmian standardów MSSF na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe**

### **Nowe lub zmienione regulacje MSSF/MSR oraz interpretacje KIMSF**

Sporządzając skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2024 r. do 30 czerwca 2024 r. Grupa stosuje takie same zasady rachunkowości, jak przy sporządzaniu rocznego skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2023, z wyjątkiem zmian do standardów i nowych standardów i interpretacji zatwierdzonych przez Unię Europejską, które obowiązują dla okresów sprawozdawczych rozpoczynających się w dniu lub po 1 stycznia 2024 roku:

- Zmiany do MSSF 16 „*Leasing – zobowiązanie z tytułu leasingu przy sprzedaży i leasingu zwrotnym*”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 7 „*Rachunek przepływów pieniężnych*” oraz MSSF 7 „*Instrumenty finansowe. Ujawnienia: ustalenia dotyczące finansowania dostawców*”, zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie,
- Zmiany do MSR 1 „*Prezentacja sprawozdań finansowych*”
  - Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe i długoterminowe;
  - Klasyfikacja zobowiązań jako krótkoterminowe i długoterminowe – odroczenie daty wejścia w życie;
  - Zobowiązania długoterminowe z zobowiązaniami;zatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2024 roku lub po tej dacie.

Zmiany nie mają istotnego wpływu na stosowane przez Grupę zasady (politykę) rachunkowości w odniesieniu do działalności Grupy lub jej wyników finansowych.

### **Standardy i interpretacje oczekujące na zatwierdzenie przez Unię Europejską**

MSSF/MSR w kształcie zatwierdzonym przez Unię Europejską nie różnią się obecnie w znaczący sposób od regulacji wydanych przez Radę Międzynarodowych Standardów Rachunkowości (RMSR), z wyjątkiem poniższych standardów, zmian standardów i interpretacji, które na dzień publikacji niniejszego raportu nie zostały jeszcze zatwierdzone do stosowania w Unii Europejskiej (poniższe daty wejścia w życie odnoszą się do standardów w wersji pełnej):

- Zmiany do MSR 21 „*Skutki zmian kursów wymiany walut obcych – brak możliwości wymiany*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2025 roku lub po tej dacie,

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

- Zmiany do MSSF 9 oraz MSSF 7 „*Instrumenty finansowe: zmiany w klasyfikacji i wyceny instrumentów finansowych*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- Roczne poprawki do Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej (wersja 11), niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2026 roku lub po tej dacie,
- MSSF 18 „*Prezentacja i ujawnianie informacji w sprawozdaniach finansowych*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie,
- MSSF 19 „*Jednostki zależne bez odpowiedzialności publicznej: ujawnienia*”, niezatwierdzone w UE, obowiązujące w odniesieniu do okresów rocznych rozpoczynających się 1 stycznia 2027 roku lub po tej dacie.

Zarząd Jednostki dominującej jest w trakcie analizy powyższych zmian i oceny ich wpływu na skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy.

## 7. Segmenty operacyjne

### 7.1. Informacje dotyczące segmentów operacyjnych

W oparciu o definicję zawartą w MSSF 8, działalność Grupy oparta jest o produkcję i sprzedaż gier na komputery typu PC, oraz porty gier na konsole PlayStation oraz Xbox.

Działalność ta została zaprezentowana w niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym w ramach jednego segmentu operacyjnego, ponieważ:

- przychody ze sprzedaży oraz realizowane zyski z tej działalności przekraczają łącznie 75% wartości generowanych przez Grupę,
- nie są sporządzane oddzielne informacje finansowe dla poszczególnych kanałów sprzedażowych, co jest związane z charakterystyką branży,
- w związku z brakiem wydzielonych segmentów, tj. brakiem dostępności odrębnych informacji finansowych dla poszczególnych typów gier, decyzje operacyjne podejmowane są na podstawie wielu szczegółowych analiz i wyników finansowych osiągniętych na sprzedaży wszystkich produktów we wszystkich kanałach dystrybucji,
- Zarząd Jednostki dominującej z uwagą na specyfikę dystrybucji, dokonuje decyzji o alokowaniu zasobów na podstawie osiągniętych i przewidywanych wyników Grupy, jak również planowanych zwrotów z zaalokowanych zasobów oraz analiz otoczenia.
- Grupa planuje dynamiczny rozwój. W jego skład wchodzi poszerzenie kompetencji wydawniczych o platformy konsolowe (PlayStation, Xbox) Grupa współpracuje z kolejnymi platformami dystrybucji: Epic Game Store, GOG.com, a także podejmuje współpracę z partnerami w celu zbudowania świadomości swoich produktów na rynku chińskim.

### 7.2. Informacje dotyczące obszarów geograficznych

Grupa sprzedaje swoje produkty przede wszystkim za pośrednictwem internetowych platform sprzedaży takich jak Steam, Humble Bundle, Plug In Digital, Focus Multimedia Ltd, Muve S.A. Sprzedaż odbywa się na rynku globalnym, a raporty dostarczane przez poszczególne platformy nie dają możliwości ustalenia struktury sprzedaży według obszarów geograficznych, bez konieczności ponoszenia znaczących kosztów związanych z analizą danych. W związku z powyższym, mając na uwadze postanowienia par 33 MSSF 8, Grupa odstąpiła od prezentacji przychodów ze sprzedaży z podziałem na obszary geograficzne. Wszelkie aktywa trwałe Grupy kapitałowej (inne niż instrumenty finansowe, aktywa z tytułu podatku odroczonego, aktywa z tytułu świadczeń pracowniczych po okresie zatrudnienia oraz prawa wynikające z umów ubezpieczeniowych) zlokalizowane są w krajach, w których Jednostka dominująca i jednostki zależne mają swoją siedzibę, tj. w Polsce.

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 7.3. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym

Produkty i usługi	Przychód w okresie od 01.01.2024 do 30.06.2024	Udział %	Przychód w okresie od 01.01.2023 do 30.06.2023	Udział %
Drug Dealer Simulator	5 296	71,0%	734	41,8%
Alaskan Road Truckers PC Steam	981	13,1%	-	-
Lust from Beyond	353	4,7%	266	15,2%
Gas Stations Simulator Steam	229	3,1%	159	9,1%
Pozostałe (poniżej 10%)	603	8,10%	597	33,9%
<b>Razem:</b>	<b>7 462</b>	<b>100,0%</b>	<b>1 756</b>	<b>100,0%</b>

### 8. Komentarz objaśniający, dotyczący sezonowości lub cykliczności działalności w okresie śródrocznym

Sezonowość w działalności Grupy nie występuje.

### 9. Rodzaj oraz kwoty pozycji wpływających na aktywa, zobowiązania, kapitał własny, zysk netto lub przepływy pieniężne, które są nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość

W I półroczu 2024 r. nie wystąpiły pozycje nietypowe ze względu na ich rodzaj, wielkość lub częstotliwość.

### 10. Rodzaj oraz kwoty zmian wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich okresach śródrocznych bieżącego roku obrotowego, lub zmiany wartości szacunkowych kwot, które były prezentowane w poprzednich latach obrotowych

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2023	Zmiana	Na dzień 30 czerwca 2024
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 473	(657)	816
Odpisy wartości akcji/udziałów jednostek stowarzyszonych	4 184	-	4 184
Przeszacowanie do wartości godziwej udziałów/akcji na moment utraty kontroli	15 139	-	15 139
Wycena pozostałych akcji/udziałów do wartości godziwej	2 820	(659)	2 161
Pozostałe rezerwy	15	(15)	-
Rezerwy na przychody (zawieszono do rozliczenia w przyszłości)	3 326	(570)	2 755
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	5 022	(863)	4 159

### 11. Informacja o emisji, wykupie i spłacie dłużnych i kapitałowych papierów wartościowych

W kwietniu 2024 r. w Movie Games S.A. miała miejsce emisja 514 626 szt. akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 1,00 zł każda akcja. Cena emisyjna równa się wartości nominalnej (1,00 zł). Sprzedaż wszystkich wyemitowanych akcji została pokryta wkładem pieniężnym. W wyniku emisji kapitał akcyjny spółki wzrośnie o 514 626,00 zł.

Emisja akcji serii I miała miejsce w celu realizacji Programu motywacyjnego przyjętego Uchwałą nr 3 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Movie Games S.A. z dnia 2 kwietnia 2024 roku, który miał być realizowany w okresie od dnia przyjęcia do 30 kwietnia 2026 r. Umowy objęcia Akcji serii I zawarte zostały od dnia 23 maja 2024 r. do dnia 31 maja 2024 r.

Na dzień 30 czerwca 2024 r. oraz na dzień zatwierdzenia niniejszego raportu do publikacji podwyższenie kapitału nie zostało zarejestrowane.

### 12. Informacja o wypłaconej lub zadeklarowanej dywidendzie (łącznie lub w przeliczeniu na jedną akcję), w podziale na akcje zwykłe i pozostałe akcje

W I półroczu 2024 r. nie dokonano oraz nie deklarowano wypłaty dywidendy.

**13. Informacja o zdarzeniach następujących po zakończeniu okresu śródrocznego, które nie zostały uwzględnione w sprawozdaniu finansowym za dany okres śródroczny, które mogą w znaczący sposób wpłynąć na przyszłe wyniki finansowe Grupy**

W dniu 21 sierpnia 2024 roku Emitent zawarł z Road Studio S.A. Road Studio umowę wydawniczą dotyczącą sfinansowania produkcji o roboczym tytule „Road Truckers 2” [„Gra”] stanowiącej kolejną grę w uniwersum „Road Truckers”

Na mocy umowy Road Studio S.A. zostanie udzielone przez Emitenta finansowanie do łącznej kwoty nie wyższej niż 4.000.000,00 zł brutto, które przeznaczone będzie na wykonanie przez Road Studio S.A. gry wraz z dodatkiem – DLC na platformę PC jak również na konsolę PlayStation 5 oraz możliwością platformy Xbox Series X.

W ramach umowy Road Studio S.A. zobowiązuje się do wykonania 22 Milestone’ów, przy czym zaakceptowanie przez Emitenta każdego z kamieni milowych będzie podstawą do otrzymania finansowania za dany etap. Średni koszt każdego z Milestone’ów wynosi niespełna 155 tys. złotych brutto.

Na podstawie umowy Road Studio S.A. będzie uprawniona do otrzymania wynagrodzenia prowizyjnego w wysokości 10% zysku netto- (Emitent 90%) rozumianego, jako przychód ze sprzedaży gry pomniejszony o należne podatki oraz prowizje związane ze sprzedażą gry na platformach wskazanych powyżej do czasu zwrotu równowartości kosztów poniesionych przez Movie Games S.A. tj. kosztów produkcji, marketingu związanego z produkcją i wydaniem, QA, itp.

Road Studio w raporcie bieżącym ESPI o numerze 11/2024 z dnia 21 sierpnia 2024 roku wskazało iż otrzymywane wpływy od GMG Label Limited z siedzibą w Londynie związane z udziałem w zyskach „Alaskan Road Truckers” również w wersji konsolowej będzie przeznaczał na produkcję gry pomniejszając kwotę wpłaty za dany kamień milowy, zmniejszając tym samym kwotę otrzymanego finansowania i recoup po stronie Emitenta.

Za działania obejmujące marketing związany z produkcją i wydaniem gry, kontrolę jakości QA (Quality Assurance) dotyczącą gry oraz sprzedaż gry na platformach dystrybucji wskazanych powyżej odpowiedzialna będzie spółka Movie Games S.A.

Po zwrocie kosztów poniesionych przez Emitenta, Road Studio S.A. przysługiwał będzie następujący udział w zysku netto:

- a) 35% zysku netto ze sprzedaży gry w wersji PC (nie włączając w to dodatku (DLC) – Emitent 65%
- b) 60% zysku netto ze sprzedaży dodatku (DLC) do gry w wersji na PC – Emitent 40%
- c) 50% zysku netto ze sprzedaży gry wraz z dodatkiem – DLC w wersji na konsolę PlayStation 5 oraz na konsolę Xbox Series X i Xbox Series S w przypadku, gdy port na Xbox zostanie wykonany – Emitent 50%.

W dniu 20 sierpnia 2024 roku nastąpiła prezentacja zapowiedzi płatnego dodatku tzw. DLC do gry Drug Dealer Simulator 2 o nazwie "Drug Dealer Simulator 2: Casino" poprzez opublikowanie karty produktu na platformie Steam.

W dniu 20 sierpnia 2024 roku Emitent zawarł z True Games Syndicate S.A umowę wydawniczą, na mocy której True Games Syndicate S.A będzie podmiotem odpowiedzialnym za produkcję Casino. Dodatek stworzy perspektywę rozwoju kariery i zarabiania bazującą zarówno o granie w kasynie jak również posiadanie go na własność oraz umożliwi graczom zanurzenie się w świat hazardu. W grze pojawi się nowa lokalizacja w postaci starej platformy wiertniczej, na której zostanie otwarte kasyno. Do lokalizacji będzie można się dostać jedynie za pomocą łódek i motorówek. Na miejscu na graczy będą czekały gry hazardowe:

- automaty do gier w stylu jednorękiego bandyty,
- blackjack,
- ruletka,
- poker all-in,
- wieloosobowy Texas Hold'em.

Poza możliwością korzystania z usług kasyna, gracz otrzyma nowe zadanie, którego zwieńczeniem, będzie możliwość przejęcia całego biznesu i wejście w skórę właściciela intratnego biznesu. Spółka wskazuje, że po zwrocie kosztów poniesionych przez Emitenta tj. kosztów produkcji, marketingu związanego z produkcją, wydaniem Casino, kontrolą jakości ["QA"] itp. True Games Syndicate S.A przysługiwał będzie 20% udział w zysku netto rozumiany, jako przychód ze sprzedaży Casino pomniejszony o należne podatki oraz prowizje związane ze sprzedażą Casino na platformie dystrybucji cyfrowej. Za działania obejmujące marketing związany z produkcją i wydaniem Casino, QA dotyczącą Casino oraz sprzedaż odpowiedzialny będzie Emitent.

Zarząd Spółki przekazał również do publicznej informacji, iż Casino jest pierwszy płatnym dodatkiem do gier z tzw. IP DDS. Zgodnie z przyjętą strategią Emitent planuje wykonanie 4 płatnych DLC do gry Drug Dealer Simulator 2.



## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

W dniu 29 sierpnia 2024 roku Emitent zawarł z Ultimate Games S.A umowę współpracy zakresie wykonywania przez Ultimate Games wersji konsolowej gry Drug Dealer Simulator na platformy Xbox Series X i Xbox Series S oraz Xbox One. Na podstawie wyżej wskazanej umowy Emitent udzielił licencji do gry na podstawie której Ultimate Games S.A. zobowiązała się do bezpłatnego dostosowania gry na platformę Xbox, w tym do prowadzenia procesu certyfikacji i submisji, poniesienia kosztów QA [Quality Assurance], działalności marketingowej oraz promocyjnej gry na koszt własny. Emitentowi z tytułu udzielenia Ultimate Games S.A. licencji do gry przysługiwać będzie 50% udział w dochodach pomniejszonych o należne podatki oraz prowizje osiągniętych ze sprzedaży gry na każdej z ww. platform od chwili rozpoczęcia sprzedaży tj. od pierwszego sprzedanego egzemplarza Gry bez wcześniejszej spłaty jakichkolwiek kosztów poniesionych przez Ultimate Games S.A.

Spółka wskazuje, iż na mocy podpisanej umowy - w zakresie premiery gry na ww. platformy - Ultimate Games S.A. będzie odpowiadała za produkcję oraz marketing gry, w związku z czym ww. działania nie będą wymagały od Emitenta zaangażowania kapitałów własnych.

W dniu 26 lipca 2024 roku Road Studio S.A. poinformowała, iż Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej, którego premiera miała miejsce w dniu 11 lipca 2024 roku zgodnie z informacjami otrzymanymi od wydawcy GMG Label Limited z siedzibą w Londynie w dniu 25 lipca 2024 w godzinach popołudniowych wygenerował poniższy przychód brutto:

- \$297,905 poprzez sprzedaż 10.556 egzemplarzy gry na platformach Xbox Series X i Xbox Series S,
- \$390,705 poprzez sprzedaż 12.961 egzemplarzy gry na platformie PlayStation 5.

Łączny przychód brutto ze sprzedaży Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej od dnia premiery tj. 11 lipca 2024 do dnia 25 lipca roku wyniósł 668,610 dolarów.

W dniu 12 sierpnia 2024 roku Road Studio S.A. zgodnie z otrzymanymi od wydawcy GMG Label raportami wskazała sprzedaż wersji konsolowej w okresie 28 dni od dnia premiery na poziomie:

- \$351,398 poprzez sprzedaż 13.642 egzemplarzy gry na platformach Xbox Series X i Xbox Series S,
- \$498,648 poprzez sprzedaż 17.032 egzemplarzy gry na platformie PlayStation 5.

Łączny przychód brutto ze sprzedaży Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej od dnia premiery tj. 11 lipca 2024 do dnia 8 sierpnia 2024 wyniósł \$ 850,046 znacznie przewyższając koszty jej produkcji.

W dniu 27 czerwca doszło do podpisania umowy sprzedaży akcji Image Games S.A. przez Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie na rzecz AGIO SMART MONEY Fundusz Inwestycyjny Zamknięty z siedzibą w Warszawie. Przedmiotowa zmiana została zarejestrowana Dom Maklerski Navigator S.A. w dniu 11.07.2024 roku. Na dzień zatwierdzenia niniejszego raportu do publikacji zaangażowanie w kapitał zakładowy Image Games S.A. przez Movie Games S.A. wynosi 1,44%.

W dniu 30 sierpnia Spółka przekazała, iż zdecydowała o przesunięciu daty premiery gry Beyond Sunset. Zgodnie z pierwotnymi założeniami premiera Gry miała odbyć się do 30 sierpnia 2024 r. Przesunięcie daty premiery gry spowodowane jest bieżącym skupieniem Spółki na rozwoju produkcji związanych z IP Drug Dealer Simulator.

### 14. Instrumenty finansowe

#### 14.1. Aktywa finansowe

Aktywa finansowe	Na dzień 30 czerwca 2024 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Aktywa trwałe</b>	-	<b>1 844</b>	-	<b>1 844</b>
Udziały/akcje	-	1 844	-	1 844
<b>Aktywa obrotowe</b>	-	<b>317</b>	<b>10 906</b>	<b>11 223</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	8 218	<b>8 218</b>
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	1 515	<b>1 515</b>
Udzielone pożyczki	-	-	1 173	<b>1 173</b>
Udziały/akcje	-	317	-	<b>317</b>
<b>Razem:</b>	-	<b>2 161</b>	<b>10 906</b>	<b>13 067</b>

**Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Aktywa finansowe	Na dzień 31 grudnia 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Aktywa trwałe</b>	-	2 494	-	2 494
Udziały/akcje	-	2 494	-	2 494
<b>Aktywa obrotowe</b>	-	326	8 196	8 522
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	4 037	4 037
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	2 722	2 722
Udzielone pożyczki	-	-	1 438	1 438
Udziały/akcje	-	326	-	326
<b>Razem:</b>	-	2 820	8 196	11 016

Aktywa finansowe	Na dzień 30 czerwca 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Aktywa obrotowe</b>	-	259	10 326	10 585
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	4 520	4 520
Udziały/akcje	-	259	-	259
Udzielone pożyczki	-	-	2 045	2 045
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-	-	3 761	3 761
<b>Razem:</b>	-	259	10 326	10 585

**14.2. Zobowiązania finansowe**

Zobowiązania finansowe	Na dzień 30 czerwca 2024 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	-	-	1 663	1 663
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	1 663	1 663
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	-	-	3 103	3 103
Otrzymane pożyczki	-	-	246	246
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	254	254
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	2 603	2 603
<b>Razem:</b>	-	-	4 766	4 766

Zobowiązania finansowe	Na dzień 31 grudnia 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	-	-	118	118
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	118	118
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	-	-	3 959	3 959
Otrzymane pożyczki	-	-	240	240
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	267	267
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	3 453	3 453
<b>Razem:</b>	-	-	4 077	4 077

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Zobowiązania finansowe	Na dzień 30 czerwca 2023 roku			
	W wartości godziwej przez pozostałe całkowite dochody	W wartości godziwej przez wynik finansowy	Według zamortyzowanego kosztu	Razem
<b>Zobowiązania długoterminowe</b>	-	-	254	254
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	254	254
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	-	-	3 759	3 759
Otrzymane pożyczki	-	-	269	269
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	-	256	256
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	-	-	3 233	3 233
<b>Razem:</b>	-	-	4 013	4 013

### 14.3. Hierarchia wartości godziwej instrumentów finansowych

Klasy instrumentów finansowych	Na dzień 30 czerwca 2024 roku			Wartość bilansowa
	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	
Akcje notowane	1 871	-	-	1 871
Akcje/udziały nienotowane	-	-	290	290
<b>Razem:</b>	<b>1 871</b>	-	<b>290</b>	<b>2 161</b>

Klasy instrumentów finansowych	Na dzień 31 grudnia 2023 roku			Wartość bilansowa
	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	
Akcje notowane	2 530	-	-	2 530
Akcje/udziały nienotowane	-	-	290	290
<b>Razem:</b>	<b>2 530</b>	-	<b>290</b>	<b>2 820</b>

Klasy instrumentów finansowych	Na dzień 30 czerwca 2023 roku			Wartość bilansowa
	Poziom 1	Poziom 2	Poziom 3	
Akcje notowane	4 068	-	-	4 068
<b>Razem:</b>	<b>4 068</b>	-	-	<b>4 068</b>

#### Poziom 1

##### Akcje notowane

Akcje wyceniono w oparciu o notowania GPW w Warszawie S.A lub New Connect.

#### Poziom 3

##### Akcje/udziały nienotowane

30 czerwca 2024 r. oraz 31 grudnia 2023 r.: od dnia nabycia udziałów/akcji nie dochodziło do podwyższenia kapitału w pozostałych jednostkach, w których Grupa posiada zaangażowanie oraz nie występowały istotne transakcje na udziałach danych spółek, co stanowiło podstawę do ustalenia wartości godziwej posiadanych przez Grupę udziałów/akcji na poziomie ceny nabycia.

Grupa nie ujawnia wartości godziwej instrumentów finansowych wycenianych w sprawozdaniu z sytuacji finansowej w zamortyzowanym koszcie, ponieważ korzysta ze zwolnienia wynikającego z MSSF 7.29, który wskazuje, że „ujawnianie informacji o wartości godziwej nie jest wymagane, gdy wartość bilansowa jest zasadniczo zbliżona do wartości godziwej, np. w przypadku instrumentów finansowych takich jak krótkoterminowe należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług” .

W bieżącym okresie sprawozdawczym w Grupie nie dokonano przesunięć między poszczególnymi poziomami hierarchii wartości godziwej instrumentów finansowych.

**15. W przypadku instrumentów finansowych wycenianych w wartości godziwej – informacje o zmianie sposobu (metody) jej ustalenia**

W I półroczu 2024 r. nie miały miejsca zmiany metod ustalania wartości godziwej.

**16. Informacja dotycząca zmiany klasyfikacji aktywów finansowych w wyniku zmiany celu lub wykorzystania tych aktywów**

W I półroczu 2024 r. Grupa nie dokonywała zmiany klasyfikacji aktywów finansowych.

**17. Informacje o odpisach aktualizujących wartość zapasów do wartości netto możliwej do uzyskania i odwróceniu odpisów z tego tytułu**

W I półroczu 2023 r. Grupa nie dokonywała oraz nie odwracała odpisów aktualizujących wartość zapasów.

**18. Informacje o odpisach aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych, rzeczowych aktywów trwałych, wartości niematerialnych i prawnych lub innych aktywów oraz odwróceniu takich odpisów**

W prezentowanym okresie śródrocznym Grupa nie dokonywała i nie odwracała odpisów aktualizujących z tytułu utraty wartości aktywów finansowych.

**19. Informacje o utworzeniu, zwiększeniu, wykorzystaniu i rozwiązaniu rezerw**

W prezentowanym okresie śródrocznym wystąpiły poniższe zmiany stanu rezerw:

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2023	Zmniejszenie	Zwiększenie	Na dzień 30 czerwca 2024
Pozostałe rezerwy	15	(15)	-	-
Rezerwy na przychody (zawieszono do rozliczenia w przyszłości)	3 326	(570)	-	2 755
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	5 022	(863)	-	4 159

Szczegółowe zmiany dotyczące rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego przedstawiono w punkcie poniżej („Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego”).

Zmniejszenie w ramach pozycji „Prezerwy na przychody” wynikają z rozliczenia wspólnie do bieżącego okresu przychodów przypadających na I półrocze 2024 r.

**20. Informacje o rezerwach i aktywach z tytułu odroczonego podatku dochodowego**

Poniżej przedstawiono zmiany w I półroczu 2024 r. dotyczące aktywów oraz rezerw z tytułu odroczonego podatku dochodowego:

Wyszczególnienie	Na dzień 31 grudnia 2023	Zmiany w bieżącym okresie		Na dzień 30 czerwca 2024
		Podatek odroczonego ujęty w wyniku finansowym	Podatek odroczonego ujęty w innych całkowitych dochodach	
<b>Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</b>	<b>1 473</b>	<b>(657)</b>	-	<b>816</b>
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	92	(59)	-	34
Udział w wyniku finansowym jednostek stowarzyszonych	484	40	-	524
Różnica związana z aktywami i zobowiązaniami wynikającymi z leasingu	5	(1)	-	4
Różnica między bilansowymi i podatkowymi stawkami amortyzacyjnymi	145	110	-	255
Odpisy aktualizujące wartość udziałów i akcji	747	(747)*	-	-

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

<b>Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego</b>	<b>5 022</b>	<b>(875)</b>	<b>12</b>	<b>4 159</b>
Udział w zmianie aktywów netto jednostek stowarzyszonych	231	-	12	244
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	477	(125)	-	352
Podwyższenie kapitału podstawowego w spółkach zależnych	1 367	-	-	1 367
Sprzedaż udziałów/akcji jednostek zależnych nie powodująca utraty kontroli	460	-	-	460
Utrata kontroli w spółkach zależnych	2 483	(747)*	-	1 736
Pozostałe	3	(3)	-	-

\*zmiana nie wynika z odwrócenia odpisów aktualizujących, a zmniejszenia rezerw z tytułu podatku odroczonego od udziałów i akcji, dla których dokonano dodatniej wyceny do wartości godziwej w momencie utraty kontroli

### 21. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych

W I półroczu 2024 r. Grupa nie dokonywała istotnych rozliczeń z tytułu spraw sądowych.

### 22. Informacje o istotnych transakcjach nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych

W I półroczu 2024 r. nie wystąpiły istotne transakcje nabycia i sprzedaży rzeczowych aktywów trwałych.

### 23. Informacje o istotnym zobowiązaniu z tytułu dokonania zakupu rzeczowych aktywów trwałych

Na dzień 30 czerwca 2024 r. nie wystąpiły istotne zobowiązania z tytułu zakupu rzeczowych aktywów trwałych.

### 24. Informacja o korektach błędów poprzednich okresów

W okresie objętym niniejszym skróconym śródrocznym skonsolidowanym sprawozdaniem korekty błędów nie wystąpiły.

### 25. Informacja o transakcjach z podmiotami powiązanymi

#### 25.1. Transakcje z osobami powiązanymi Grupy Kapitałowej Movie Games S.A.

W I półroczu 2024 r. nie występowały inne niż dotyczące wynagrodzeń transakcje z osobami powiązanymi.

#### 25.2. Transakcje w Grupie Kapitałowej Movie Games S.A.

Sprzedający	Nabywca	Wartość transakcji	Opis transakcji
Movie Games S.A.	Mill Games S.A.	3	Najem lokalu
Movie Games S.A.	Road Studio S.A.	200	Rozliczenie przychodów z dystrybucji gier za I półrocze 2024 r. (przychód rozliczany w czasie)
Movie Games S.A.	Road Studio S.A.	36	Podnajem lokalu oraz dodatkowe świadczenia zdrowotne
Movie Games S.A.	Movie Games VR S.A.	6	Najem lokalu
Road Studio S.A.	Movie Games S.A.	196	Finansowanie gry Alaskan Truck Simulator konsola (rozliczane w czasie)
Road Studio S.A.	Movie Games S.A.	3	Usługi zgodnie z umową z dnia 5 maja 2022 r.
Detalion Games S.A.	Movie Games S.A.	10	Usługi dotyczące Nemezis: Mysterious Journey
Movie Games VR S.A.	Movie Games S.A.	28	Usługi zgodnie z umową z dnia 13 marca 2024 r. - Drug Dealer Simulator, rewizja kodu oraz testy Alaskan Road Truckers
<b>Razem:</b>		<b>482</b>	

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 25.3. Transakcje Grupy Kapitałowej Movie Games S.A. z jednostkami stowarzyszonymi w I półroczu 2024 r.

Sprzedający	Nabywca	Wartość transakcji	Opis transakcji
Movie Games S.A.	Movie Games Mobile S.A.	6	Najem lokalu
Movie Games S.A.	True Games Syndicate S.A.	7	Dodatkowe świadczenia zdrowotne dla pracowników oraz czynsz
Movie Games S.A.	Brave Lamb Studio S.A.	5	Dodatkowe świadczenia zdrowotne dla pracowników
Movie Games S.A.	Image Games S.A.	112	Usługi doradztwa, koszty domeny
Movie Games S.A.	Goat Gomez S.A.	1	Najem lokalu
Goat Gomez S.A.	Road Studio S.A.	4	Usługi profilingu gry Alaskan Road Truckers
True Games Syndicate S.A.	Movie Games S.A.	346	Finansowanie Narcos
Goat Gomez S.A.	Movie Games S.A.	23	Wykonanie polishingu warstwy graficznej
<b>Razem:</b>		<b>503</b>	

### 26. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe

W I półroczu 2024 r. nie występowały transakcje z podmiotami powiązаныmi na warunkach innych niż rynkowe.

### 27. Informacje na temat zmian sytuacji gospodarczej i warunków prowadzenia działalności, które mają istotny wpływ na wartość godziwą aktywów finansowych i zobowiązań finansowych Grupy

W I półroczu 2024 r. nie wystąpiły.

### 28. Informacje o niespłaceniu kredytu lub pożyczki lub naruszeniu istotnych postanowień umowy kredytu lub pożyczki, w odniesieniu do których nie podjęto żadnych działań naprawczych do końca okresu sprawozdawczego

W I półroczu 2024 r. nie wystąpiły zdarzenia dotyczące niespłacenia kredytu, pożyczki lub naruszenia postanowień umowy pożyczki.

### 29. Informacja o zmianach zobowiązań warunkowych i aktywów warunkowych, które nastąpiły od czasu zakończenia ostatniego roku obrotowego

Nie wystąpiły.

### 30. Wpływ zmian w składzie Grupy w trakcie okresu śródrocznego, w tym połączeń jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, restrukturyzacji, a także zaniechania działalności

W I półroczu 2024 r. nie doszło do zmian w składzie Grupy kapitałowej.

### 31. Wybrane informacje objaśniające

#### 31.1. Wartości niematerialne

Wartości niematerialne stanowią najistotniejszą pozycję majątku Grupy kapitałowej (na dzień 30 czerwca 2024 r. udział w sumie bilansowej stanowił 43,1%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2023
Wytworzone gry komputerowe	8 174	7 871	1 662
Gry komputerowe w toku wytwarzania	8 916	9 875	15 101
Inne wartości niematerialne	67	50	56
<b>Razem:</b>	<b>17 157</b>	<b>17 796</b>	<b>16 820</b>

**Zasady rachunkowości:**

Wartości niematerialne są ujmowane, jeżeli jest prawdopodobne, że w przyszłości spowodują one wpływ do Grupy korzyści ekonomicznych, które mogą być powiązane z tymi aktywami. Początkowe ujęcie wartości niematerialnych następuje według cen nabycia lub kosztu wytworzenia. Po ujęciu początkowym wartości niematerialne są wyceniane według cen nabycia lub kosztu wytworzenia pomniejszonych o umorzenie i odpisy z tytułu utraty wartości.

Wartości niematerialne są amortyzowane liniowo w okresie odpowiadającym szacowanemu okresowi ich ekonomicznej użyteczności. Wartość amortyzacji wartości niematerialnych odnosi się w skonsolidowanym sprawozdaniu z całkowitych dochodów do pozycji „Amortyzacja”.

Stawki amortyzacji odpowiadające okresowi ekonomicznej użyteczności wartości niematerialnych:

- Oprogramowanie komputerowe: od 2 lat do 5 lat,
- Prace rozwojowe: do 5 lat.

Grupa zalicza nakłady na tworzenie gier do pozycji „Nakłady na prace rozwojowe” w ramach Aktywów niematerialnych. Koszty tworzenia gier poniesione przed rozpoczęciem sprzedaży lub zastosowaniem nowych rozwiązań ujmowane są jako „Nakłady na prace rozwojowe w toku”. Nakłady te obejmują wydatki pozostające w bezpośrednim związku z danym projektem. W momencie zakończenia prac i ujmowania nakładów związanych z realizacją danego projektu następuje przeksięgowanie nakładów z pozycji „Nakłady na prace rozwojowe w toku” na „Nakłady na prace rozwojowe ukończone”. Grupa amortyzuje wartość projektów metodą liniową przy zastosowaniu stawki 50%.

Amortyzację rozpoczyna się w momencie, gdy składnik aktywów jest gotowy do użycia, tj. w momencie w którym gra komputerowa jest kompletna i zakończona (potwierzeniem czego jest protokół zakończenia produkcji gry) oraz może zostać udostępniona do sprzedaży. Odpisy amortyzacyjne za każdy okres ujmuje się w ciężar sprawozdania z całkowitych dochodów. Grupa przyjmuje, iż wartość końcowa aktywów niematerialnych wynosi 0 zł. Okres i metodę amortyzacji składnika wartości niematerialnych o określonym okresie użytkowania weryfikuje się co najmniej na koniec każdego roku obrotowego. Jeśli oczekiwany okres użytkowania składnika aktywów różni się znacząco od poprzednich szacunków, odpowiednio zmienia się okres amortyzacji. Jeśli nastąpiła zmiana oczekiwanego sposobu czerpania korzyści ekonomicznych ze składnika aktywów, zmienia się metodę amortyzacji, aby odzwierciedlić tę zmianę. Tego typu zmiany ujmuje się jako zmiany wartości szacunkowych zgodnie z MSR 8.

**31.2. Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe**

Drugą co do wielkości pozycją majątku Grupy są należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe (na dzień 30 czerwca 2024 r. udział w sumie bilansowej stanowił 20,6%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2023
Należności z tytułu dostaw i usług	6 416	2 248	2 764
Należności publicznoprawne (inne niż podatek CIT)	599	895	782
Rozliczenia międzyokresowe kosztów	948	616	563
Należności inne	255	277	411
<b>Razem:</b>	<b>8 218</b>	<b>4 037</b>	<b>4 520</b>

**Zasady rachunkowości:**

Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe zaliczają się do kategorii aktywów finansowych wycenianych wg zamortyzowanego kosztu. Należności z tytułu dostaw i usług to należności od odbiorców usług Grupy, utrzymywane do czasu ich spłaty. Na dzień bilansowy należności wycenia się według zamortyzowanego kosztu, uwzględniając odpisy z tytułu utraty wartości. Należności o terminie zapadalności poniżej 12 miesięcy (licząc od daty ich ujęcia) nie podlegają dyskontowaniu. W ramach pozostałych należności ujmowane są głównie należności publicznoprawne (inne niż dotyczące podatku dochodowego), krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe kosztów oraz zaliczki.

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

### 31.3. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wyceniane metodą praw własności

Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych rozliczane zgodnie z metodą praw własności stanowią trzecią co do wielkości pozycję majątku Grupy (na dzień 30 czerwca 2024 r. udział w sumie bilansowej stanowił 20,4%).

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2023
Brave Lamb Studio S.A.	172	199	300
MD Games S.A.	-	-	-
True Games Syndicate S.A.	4 148	4 255	4 702
Movie Games Mobile S.A.	372	378	4 362
Goat Gomez S.A.	2 742	2 752	2 681
Image Games S.A.	696	241	210
<b>Razem:</b>	<b>8 130</b>	<b>7 825</b>	<b>12 255</b>

#### Zasady rachunkowości:

Jednostki stowarzyszone to wszystkie jednostki, na które Grupa wywiera znaczący wpływ, ale nie sprawuje nad nimi kontroli, co wiąże się zazwyczaj z udziałem w wysokości od 20% do 50% praw głosu. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wykazuje się metodą praw własności i w początkowym ujęciu ujmuje się je według ceny nabycia. Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych obejmują wartość firmy ustaloną w momencie przejęcia. Udział Jednostki dominującej w zyskach lub stratach jej jednostek stowarzyszonych po dacie przejęcia ujmuje się w rachunku zysków i strat oraz innych całkowitych dochodów. Skumulowane zmiany po dacie nabycia korygują wartość bilansową inwestycji. Jeżeli udział Grupy w stratach jednostki stowarzyszonej jest równy lub wyższy niż jej udział w tej jednostce stowarzyszonej, włącznie z innymi niezabezpieczonymi należnościami, wówczas Grupa nie ujmuje dalszych strat, chyba że zaciągnęła zobowiązania lub dokonała płatności w imieniu jednostki stowarzyszonej. Niezrealizowane straty z transakcji pomiędzy Grupą, a jej jednostkami stowarzyszonymi są wyłączone do wysokości udziału Grupy w tych jednostkach stowarzyszonych.



**Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.**  
Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**IV. Wybrane jednostkowe dane finansowe**

Wyszczególnienie	od 01.01.2024 do 30.06.2024	od 01.01.2023 do 30.06.2023	od 01.01.2024 do 30.06.2024	od 01.01.2023 do 30.06.2023
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	6 702	1 747	1 555	379
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 138	(1 741)	728	(377)
EBITDA*	4 560	(1 101)	1 058	(239)
Zysk (strata) brutto przed opodatkowaniem	2 332	1 505	541	326
Zysk (strata) netto	2 506	937	581	203
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(307)	585	(71)	127
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(1 211)	(1 010)	(281)	(219)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	371	(144)	86	(31)
Przepływy pieniężne netto – razem	(1 148)	(569)	(266)	(123)
Średnioważona liczba akcji w okresie	2 827 617	2 573 132	2 827 617	2 573 132
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,89	0,36	0,21	0,08

\*EBITDA liczona jako zysk z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację

Wyszczególnienie	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023	Na dzień 30 czerwca 2024	Na dzień 31 grudnia 2023
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Aktywa / Pasywa razem	28 848	26 103	6 689	6 003
Aktywa trwałe	18 594	19 066	4 311	4 385
Aktywa obrotowe	10 254	7 037	2 377	1 618
Kapitał własny	25 602	22 529	5 936	5 181
Zobowiązania razem	3 246	3 574	753	822
Zobowiązania długoterminowe	1 504	1 599	349	368
Zobowiązania krótkoterminowe	1 743	1 975	404	454
Liczba akcji na dzień bilansowy	2 573 132	2 573 132	2 573 132	2 573 132
Wartość księgową na jedną akcję (w zł/EUR)	9,95	8,76	2,31	1,90

Powyższe dane finansowe przeliczone na EUR według następujących zasad:

- pozycje aktywów i pasywów – według średniego kursu określonego przez NBP na dzień 30 czerwca 2024 r. – 4,3130 PLN/EURO oraz na dzień 31 grudnia 2023 r. – 4,3480 PLN/EURO,

- pozycje skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z całkowitych dochodów oraz skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania z przepływów pieniężnych – według kursu stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów określonych przez NBP na ostatni dzień każdego miesiąca okresu sprawozdawczego: od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 r. – 4,3109 PLN/EUR oraz od 1 stycznia do 30 czerwca 2023 r. – 4,6130 PLN/EUR.

**V. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe****1. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe z całkowitych dochodów**

<b>JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW</b>	<b>I półrocze od 01.01.2024 do 30.06.2024 PLN`000</b>	<b>I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023 PLN`000</b>
<b><i>Działalność kontynuowana</i></b>		
<b>Przychody</b>		
Przychody netto ze sprzedaży produktów i usług	6 702	1 747
Pozostałe przychody	33	-
<b>Koszty działalności operacyjnej</b>		
Amortyzacja	1 422	640
Usługi obce	1 571	1 926
Zużycie materiałów i energii	47	53
Wynagrodzenia i świadczenia pracownicze	488	581
Pozostałe koszty według rodzaju	19	41
Inne koszty operacyjne	51	248
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>3 138</b>	<b>(1 741)</b>
Przychody finansowe	79	3 866
Koszty finansowe	673	77
Zysk (strata) z udziału w jednostkach stowarzyszonych	(212)	(543)
<b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>	<b>2 332</b>	<b>1 505</b>
Podatek dochodowy	(173)	568
<b>Zysk (strata) netto z działalności kontynuowanej</b>	<b>2 506</b>	<b>937</b>
<b><i>Działalność zaniechana</i></b>		
<b>Zysk (strata) netto z działalności zaniechanej</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>2 506</b>	<b>937</b>
Udział w innych całkowitych dochodach jednostek stowarzyszonych rozliczanych zgodnie z metodą praw własności, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku finansowego, przed opodatkowaniem	65	34
<b>Ogółem inne dochody całkowite, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku przed opodatkowaniem</b>	<b>65</b>	<b>34</b>
<b>Inne dochody całkowite przed opodatkowaniem</b>	<b>65</b>	<b>34</b>
Podatek dochodowy związany z udziałem w innych całkowitych dochodach jednostek stowarzyszonych rozliczanych zgodnie z metodą praw własności, które nie zostaną przeklasyfikowane do wyniku finansowego	(12)	(6)
<b>Inne całkowite dochody</b>	<b>53</b>	<b>27</b>
<b>Całkowite dochody ogółem</b>	<b>2 558</b>	<b>964</b>
<b>Zysk (strata) netto na jedną akcję (zł)</b>		
<b>Podstawowy, w tym:</b>	<b>0,89</b>	<b>0,36</b>
- z działalności kontynuowanej	0,89	0,36
- z działalności zaniechanej	-	-
<b>Rozwodniony, w tym:</b>	<b>0,89</b>	<b>0,36</b>
- z działalności kontynuowanej	0,89	0,36
- z działalności zaniechanej	-	-

Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

2. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z sytuacji finansowej

AKTYWA	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>18 594</b>	<b>19 066</b>	<b>20 758</b>
Wartości niematerialne	9 434	9 575	9 571
Rzeczowe aktywa trwałe	38	50	53
Prawo do użytkowania składnika aktywów	225	348	471
Inwestycje w jednostkach zależnych	2 469	2 469	2 469
Inwestycje w jednostkach stowarzyszonych wyceniane metodą praw własności	3 950	3 646	4 144
Aktywa finansowe wyceniane wg wartości godziwej przez wynik finansowy	1 844	2 494	3 810
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	634	485	240
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>10 254</b>	<b>7 037</b>	<b>9 058</b>
Należności z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	7 776	3 246	3 698
Należność z tytułu podatku dochodowego	131	131	458
Środki pieniężne i ich ekwiwalenty	1 493	2 641	3 330
Aktywa finansowe wyceniane wg zamortyzowanego kosztu	853	1 018	1 572
<b>Aktywa obrotowe inne niż aktywa zakwalifikowane jako przeznaczone do sprzedaży</b>	<b>10 254</b>	<b>7 037</b>	<b>9 058</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>28 848</b>	<b>26 103</b>	<b>29 816</b>

PASywa	Na dzień	Na dzień	Na dzień
	30 czerwca 2024	31 grudnia 2023	30 czerwca 2023
	PLN'000	PLN'000	PLN'000
<b>Razem kapitał własny</b>	<b>25 602</b>	<b>22 529</b>	<b>25 948</b>
Kapitał akcyjny	2 573	2 573	2 573
Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	3 421	3 421	3 421
Pozostały kapitał rezerwowy	4 876	4 310	4 309
Zyski zatrzymane	14 731	12 226	15 645
<b>Zobowiązanie długoterminowe</b>	<b>1 504</b>	<b>1 599</b>	<b>1 995</b>
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 370	1 481	1 741
Zobowiązania z tytułu leasingu	-	118	254
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	133	-	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>1 743</b>	<b>1 975</b>	<b>1 873</b>
Zobowiązania z tytułu leasingu	254	267	256
Pożyczki otrzymane	44	-	-
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług oraz pozostałe	1 440	1 708	1 617
Zobowiązania z tytułu podatku dochodowego	5	-	-
<b>Zobowiązania krótkoterminowe inne niż związane z aktywami przeznaczonymi do sprzedaży</b>	<b>1 743</b>	<b>1 975</b>	<b>1 873</b>
<b>Zobowiązania razem</b>	<b>3 246</b>	<b>3 574</b>	<b>3 868</b>
<b>Pasywa razem</b>	<b>28 848</b>	<b>26 103</b>	<b>29 816</b>

Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

3. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie ze zmian w kapitale własnym

Na dzień 30 czerwca 2024 r.

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2024 roku	2 573	3 421	4 310	12 226	22 529
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2024 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	4 310	12 226	22 529
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	53	2 506	2 558
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	2 506	2 506
Inne całkowite dochody	-	-	53	-	53
Emisja akcji	-	-	515	-	515
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	567	2 506	3 073
Stan na 30 czerwca 2024 roku	2 573	3 421	4 876	14 731	25 602

Na dzień 31 grudnia 2023 r.

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2023 roku	2 573	3 421	4 282	14 708	24 984
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	4 282	14 708	24 984
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	27	937	964
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	937	937
Inne całkowite dochody	-	-	27	-	27
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	28	(2 483)	(2 455)
Stan na 31 grudnia 2023 roku	2 573	3 421	4 310	12 226	22 529

Na dzień 30 czerwca 2023 r.

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE ZE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	Kapitał zakładowy	Nadwyżka ceny emisyjnej powyżej wartości nominalnej udziałów	Pozostały kapitał rezerwowy	Zyski zatrzymane	Kapitał własny razem
Stan na 1 stycznia 2023 roku	2 573	3 421	4 282	14 708	24 984
Korekta błędów lat poprzednich	-	-	-	-	-
Stan na 1 stycznia 2023 roku po korektach błędów lat poprzednich	2 573	3 421	4 282	14 708	24 984
<b>Całkowite dochody:</b>	-	-	27	937	964
Zysk/strata netto roku obrotowego	-	-	-	937	937
Inne całkowite dochody	-	-	27	-	27
<b>Zwiększenie (zmniejszenie) wartości kapitału własnego</b>	-	-	27	937	964
Stan na 30 czerwca 2023 roku	2 573	3 421	4 309	15 645	25 948

**Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

**4. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie z przepływów pieniężnych**

JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE Z PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	I półrocze od 01.01.2024 do 30.06.2024	I półrocze od 01.01.2023 do 30.06.2023
	PLN'000	PLN'000
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI OPERACYJNEJ</b>		
<b>Zysk / strata brutto</b>	<b>2 332</b>	<b>1 505</b>
<b>Korekty</b>	<b>(2 546)</b>	<b>(1 314)</b>
Amortyzacja	1 422	640
Przychody z tytułu odsetek	(45)	(43)
Koszty z tytułu odsetek	22	23
Udział w wyniku jednostek stowarzyszonych wycenianych metodą praw własności	212	543
Przeszacowanie aktywów finansowych do wartości godziwej	649	(3 796)
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	-	(27)
Zmiana stanu rezerw	-	(5)
Zmiana stanu należności	(4 530)	1 624
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych, z wyjątkiem pożyczek i kredytów	(109)	(273)
Inne korekty	(168)	-
<b>Środki pieniężne wygenerowane na działalności operacyjnej</b>	<b>(214)</b>	<b>191</b>
Podatek dochodowy zapłacony	(94)	394
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>	<b>(307)</b>	<b>585</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI INWESTYCYJNEJ</b>		
Wpływy ze sprzedaży udziałów i akcji jednostek zależnych	-	33
Nabycie udziałów w jednostkach stowarzyszonych	(9)	(4)
Nabycie udziałów i akcji jednostek pozostałych	-	(13)
Splata pożyczek udzielonych stronom pozostałym	-	150
Pożyczki udzielone stronom powiązanym	(45)	(19)
Nabycie wartości niematerialnych i rzeczowych aktywów trwałych	(1 157)	(1 158)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b>	<b>(1 211)</b>	<b>(1 010)</b>
<b>PRZEPŁYWY ŚRODKÓW PIENIĘŻNYCH Z DZIAŁALNOŚCI FINANSOWEJ</b>		
Wpływy z emisji akcji	515	-
Płatności zobowiązań z tytułu leasingu	(131)	(121)
Odsetki zapłacone	(13)	(23)
<b>Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>	<b>371</b>	<b>(144)</b>
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM bez zmian z tytułu różnic kursowych</b>	<b>(1 148)</b>	<b>(569)</b>
- zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	-	-
<b>PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE NETTO RAZEM</b>	<b>(1 148)</b>	<b>(569)</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA POCZĄTEK OKRESU</b>	<b>2 641</b>	<b>3 900</b>
<b>ŚRODKI PIENIĘŻNE NA KONIEC OKRESU, W TYM</b>	<b>1 493</b>	<b>3 300</b>
- o ograniczonej możliwości dysponowania	-	-

## **VI. Pozostałe informacje do skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego**

### **1. Podstawa sporządzenia skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego**

Zarząd Spółki oświadcza, iż skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe Movie Games S.A. zostało sporządzone wedle najlepszej wiedzy, według stanu na dzień 30 czerwca 2024 roku, zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości. Skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe odzwierciedla sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Spółki w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny.

Prezentowane skrócone śródroczne jednostkowe sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej (MSSF) w szczególności w zgodności z MSR 34 „Śródroczne sprawozdania finansowe” przyjętymi przez Unię Europejską, opublikowanymi i obowiązującymi w czasie przygotowywania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego.

### **2. Zasady przyjęte przy sporządzeniu skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego**

Podczas sporządzania skróconego śródrocznego jednostkowego sprawozdania finansowego za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2024 roku przestrzegano tych samych zasad (polityki) rachunkowości i metod obliczeniowych co w ostatnim rocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym (za wyjątkiem zmian MSSF, które weszły w życie pomiędzy datami sporządzenia poszczególnych jednostkowych sprawozdań) i należy te dane czytać łącznie.

### **3. Informacje o zmianach stosowanych zasad (polityki) rachunkowości**

W I półroczu 2024 r. nie dokonano zmian zasad rachunkowości.

### **4. Informacje o istotnych zmianach wielkości szacunkowych**

W I półroczu 2024 r. dokonano zmian wielkości szacunkowych zgodnie z poniższym zestawieniem:

<b>Wyszczególnienie</b>	<b>Na dzień 31 grudnia 2023</b>	<b>Zmiana</b>	<b>Na dzień 30 czerwca 2024</b>
Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	485	149	634
Odpisy wartości posiadanych akcji jednostek powiązanych	422	-	422
Odpisy wartości akcji/udziałów jednostek stowarzyszonych	252	-	252
Wycena do wartości godziwej	2 494	(649)	1 844
Pozostałe rezerwy	25	-	25
Rezerwy na przychody (zawieszane do rozliczenia w przyszłości)	1 104	(200)	904
Rezerwa z tytułu odroczonego podatku dochodowego	1 481	(111)	1 370

## **VII. Półroczne sprawozdanie z działalności Emitenta i Grupy kapitałowej**

### **1. Opis podstawowych zagrożeń i ryzyka związane z pozostałymi miesiącami roku obrotowego**

#### **Ryzyko finansowe**

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta lub których udziela Jednostka dominująca i jej Grupa należą pożyczki, środki pieniężne. Głównym celem tych instrumentów finansowych jest zapewnienie środków finansowych na działalność Jednostki dominującej lub podmiotów z Grupy. Grupa posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności. Główne rodzaje ryzyka wynikającego z instrumentów finansowych Grupy obejmują ryzyko stopy procentowej, ryzyko związane z płynnością, ryzyko walutowe oraz ryzyko kredytowe. Zarząd Jednostki dominującej weryfikuje i uzgadnia zasady zarządzania każdym z tych rodzajów ryzyka – zasady te zostały w skrócie omówione poniżej.

### **Ryzyko stopy procentowej**

Oprocentowanie instrumentów finansowych o zmiennym oprocentowaniu jest aktualizowane w okresach poniżej jednego roku. Ze względu na bardzo niski poziom występowania instrumentów finansowych obarczonych ryzykiem stopy procentowej nie przeprowadzono analizy wrażliwości w tym zakresie.

### **Ryzyko walutowe**

Jednostka oraz Grupa ponosi koszty wytworzenia w PLN. Przychody Grupy w zdecydowanej większości są realizowane w walutach obcych. Ryzyko walutowe wynika z różnic kursowych, w szczególności między PLN a USD oraz EUR – znaczna część transakcji Grupy wykonywana jest w tych dwóch obcych walutach. Wahania walut mogą mieć znaczący wpływ na wynik finansowy Grupy.

### **Ryzyko kredytowe**

Grupa, zawiera transakcje wyłącznie z renomowanymi firmami o dobrej zdolności kredytowej. Ponadto, dzięki bieżącemu monitorowaniu stanów należności, narażenie Grupy, na ryzyko nieściągalnych należności jest nieznaczne.

W odniesieniu do innych aktywów finansowych Grupy, takich jak środki pieniężne i ich ekwiwalenty, ryzyko kredytowe powstaje w wyniku niemożności dokonania zapłaty przez drugą stronę umowy, a maksymalna ekspozycja na to ryzyko równa jest wartości bilansowej tych instrumentów.

W Grupie nie występują istotne koncentracje ryzyka kredytowego.

### **Ryzyko związane z płynnością**

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

Kierownictwo Jednostki monitoruje ryzyko braku funduszy jednak ze względu na silną pozycję finansową Spółki oraz Grupy ryzyko to jest minimalne.

### **Ryzyko nałożenia dodatkowych opłat bankowych związanych ze środkami zdeponowanymi na kontach bankowych**

Część banków wprowadziła opłaty od środków pieniężnych zgromadzonych na depozytach bankowych. Podmioty z Grupy mogą dysponować środkami pieniężnymi zgromadzonymi na depozytach. W przypadku wprowadzenia dodatkowych opłat bankowych od zdeponowanych środków pieniężnych będzie to miało bezpośredni wpływ na wynik finansowy Grupy.

### **Ryzyko związane z dokonywaniem transakcji w ramach Grupy**

Rozliczenia transakcji wewnątrz Grupy powinny być zawierane na zasadach rynkowych. Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, zarówno Spółka, jak i pozostałe podmioty z Grupy, w rozliczeniach wewnątrzgrupowych stosują ceny odpowiadające cenom rynkowym dla tego typu transakcji. Nie można jednak w sposób jednoznaczny wykluczyć, że analiza przeprowadzona przez organy podatkowe będzie skutkować odmienną od stanowiska Spółki czy innych spółek z Grupy interpretacją podatkową zaistniałych zdarzeń gospodarczych. Odmienna interpretacja przepisów przez organy podatkowe może prowadzić do powstania dodatkowych zobowiązań podatkowych, a tym samym wpłynąć negatywnie na osiągnięte wyniki finansowe Spółki oraz Grupy. Na dzień sporządzenia sprawozdania, w dotychczasowej działalności Spółki, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka.

### **Ryzyko związane ze zmianami prawa oraz prawa podatkowego**

Istotne znaczenie dla Spółki, jak i Grupy, mają zmiany w zakresie prawa i prawa podatkowego zarówno krajowego, jak i unijnego. Praktyka organów państwowych oraz organów skarbowych, jak również orzecznictwo sądowe w zakresie prawa lub prawa podatkowego nie są jednolite. Powyższe, w szczególności w odniesieniu do prawa podatkowego, rodzi potencjalne

ryzyko przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej interpretacji przepisów, co w konsekwencji może prowadzić do powstania zaległości płatniczych wobec organów skarbowych. Dodatkowe ryzyko stanowią dla Grupy zmiany stawek podatków pośrednich, które mogą negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki, jak i całej Grupy. Ewentualne zmiany w wysokości podatku VAT mogą niekorzystnie wpływać na rentowność sprzedawanych produktów w związku z obniżeniem popytu ze strony finalnych odbiorców. Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania, w dotychczasowej działalności Grupy, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka.

#### **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Liczba osób zajmujących się zawodowo produkcją gier komputerowych na rynku polskim jest stosunkowo mała, a duża część z nich jest już zatrudniona lub współpracuje z podmiotami z branży. Doświadczony pracownik lub współpracownik, stanowi dla Jednostki oraz Grupy bardzo dużą wartość, zapewniając produkcję gier na poziomie umożliwiającym generowanie przychodów. Duża konkurencja na rynku może doprowadzić do utraty kluczowych członków zespołu. Zmiana trendów na rynku pracy (powszechna praca zdalna) oraz charakter pracy ludzi zajmujących się produkcją gier komputerowych może prowadzić do utraty kluczowych członków zespołów także na rzecz podmiotów zagranicznych. Grupa stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych o revenue share, przekazywania udziałów w spółkach i programów motywacyjnych adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

#### **Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych jest bardzo nieprzewidywalny, a proces produkcji gier wymaga czasu i nakładów finansowych. Gra przynosi dochody dopiero od chwili rozpoczęcia jej odpłatnej dystrybucji. Szacunkowe estymacje sprzedaży na podstawie analizy zainteresowania grą przez graczy na etapie jej produkcji są obarczone nieprzewidywalnością. Brak sukcesu rynkowego gry przekłada się niski dochód z jej dystrybucji, co może powodować zmniejszenie dochodów Jednostki oraz Grupy, a w niektórych przypadkach stratę, jeżeli koszty produkcji gry nie zostaną pokryte z osiągniętych zysków. Ryzyko to może wpływać na wynik finansowy Jednostki oraz Grupy. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Grupa zakłada dywersyfikację produkcji, która jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Grupy.

#### **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Grupa w ramach swojej działalności współpracuje z wewnętrznymi jak i zewnętrznymi zespołami deweloperów, którzy zawierają odpowiednie postanowienia dotyczące przejścia autorskich praw majątkowych na Grupę. Umowy zawierają szczegółowy opis pól eksploatacji związanych z utrwalaniem gier i ich rozpowszechnianiem. Mimo to, ze względu na szczególnie charakter i stopień skomplikowania zobowiązań wynikających z takich umów, istnieje ryzyko podnoszenia roszczeń prawno-autorskich przez deweloperów pracujących nad daną grą czy też deweloperów lub podmiotów pracujących nad inną podobną grą. Może to wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Ryzyko to minimalizowane jest przez analizę dokonywaną przez prawników świadczących usługi prawne na rzecz Spółki.

#### **Ryzyko z pojawieniem się nowych technologii**

Nieodłącznym elementem funkcjonowania Spółki oraz Grupy w branży gamedev jest konieczność prowadzenia ciągłego monitoringu nowych technologii i rozwiązań informatycznych. Brak analizy i wdrażania nowych technologii w ramach działalności Spółki oraz Grupy może spowodować utratę konkurencyjności Spółki oraz Grupy w stosunku do innych podmiotów z branży. Utrata konkurencyjności na rynku może spowodować wystąpienie ryzyka niedostosowania się przez Spółkę oraz Grupę do globalnych zmian, będących efektem rozwoju nowych technologii. Brak odpowiedniego wdrażania i dostosowywania się do zmian na rynku w związku z funkcjonowaniem nowych technologii może mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną Spółki oraz Grupy i ich przychody. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

#### **Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów**

Branża, w której działa Spółka oraz Grupa, charakteryzuje się dużą zmiennością trendów i oczekiwań odbiorców. Przewidywalność na tym rynku jest bardzo ograniczona. Rozpoczęte produkcje mogą w krótkim czasie stać się produkcjami nieprzystającymi do aktualnie panujących trendów. Jednocześnie, zbyt duża innowacyjność produktu może być również



negatywnie odebrana przez potencjalnych odbiorców. Może to negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną Spółki oraz Grupy i w efekcie na ich wyniki finansowe. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

#### **Ryzyko związane z naruszeniem bezpieczeństwa i cyber-zagrożeniami**

Spółka oraz Grupa funkcjonuje w zaawansowanym technologicznie środowisku, w którym cyfrowy obieg informacji ma kluczowe znaczenie dla sprawnego funkcjonowania Spółki, Grupy oraz zespołów deweloperskich. Rozwój technologiczny i informatyczny wiąże się także z rozwojem strategii i metod dokonywania przestępstw i naruszeń praw przedsiębiorców w środowisku internetowym. Niesie to ze sobą ryzyko utraty kluczowych danych lub dokumentów takich jak tajemnica przedsiębiorstwa, co może mieć wpływ na wynik finansowy Spółki oraz Grupy.

#### **Ryzyko związane z ochroną konsumentów i postępowaniem UOKiK**

Produkcje Spółki oraz Grupy mogą podlegać kontroli UOKiK w zakresie kontroli naprawy błędów w grze („bugów”), które uniemożliwiały konsumentom korzystanie z gry na zadeklarowanym przez Spółkę oraz Grupę poziomie. Prezes UOKiK jest uprawniony do nakładania kar finansowych na podmioty prowadzące działalność z naruszeniem praw konsumentów. Dla Spółki oraz Grupy ryzykowne mogą być także skutki polityki zwrotów gier zawierających błędy. Należy także uwzględnić, że sama kontrola wykonywana przez UOKiK może mieć negatywny wpływ na działania Spółki oraz Grupy. Zwykle wiąże się ona z zaangażowaniem zarządu oraz innych osób, wykonujących swoje obowiązki na rzecz Spółki oraz Grupy. Wymienione powyżej uprawnienia kontrolne Prezesa UOKiK, mogą mieć bezpośredni wpływ na wyniki finansowe Spółki oraz Grupy. Kontrola UOKiK i jej ewentualny negatywny wynik mogą nieść ze sobą także ryzyko utraty dobrej reputacji dla samej Spółki oraz Grupy.

#### **Ryzyko związane ze zmianami zapowiadania nowych tytułów STEAM**

Platforma STEAM jest jedną z największych i najbardziej popularnych platform sprzedaży cyfrowej gier komputerowych na świecie. Zmiana polityki funkcjonowania tej platformy może spowodować utrudnienia dla Grupy.

#### **Ryzyko błędów i usterek w udostępnianych produktach**

Gry komputerowe mogą zawierać błędy i usterek, które nie zostały znalezione przez deweloperów lub zespół testerów na etapie produkcji i testów gry. Może to wpłynąć na niską jakość gry, a co za tym idzie na negatywny odbiór przez odbiorców. Istnieje zatem ryzyko, że dobrze zapowiadająca się gra zostanie negatywnie oceniona na wstępnym etapie jej dystrybucji, co może rzutować na jej ogólną ocenę przez środowisko graczy i spadek sprzedaży w przyszłości. Ryzyko to może spowodować zmniejszenie przewidywanych zysków z danej produkcji, co wpłynie na ogólny wynik Spółki oraz Grupy w danym okresie rozliczeniowym.

#### **Ryzyko pojawienia się opóźnień w wydawaniu nowych tytułów**

Produkcja gier komputerowych to proces, który mimo rozplanowania tworzenia kolejnych milestone, może ulec zmianom i modyfikacjom, wywołanych czynnikami, które nie mogły być przewidziane na etapie planowania produkcji gry. Środowisko graczy często z niecierpliwością oczekuje na konkretną grę komputerową. Jednocześnie stopień skomplikowania produkcji, a w szczególności dbałość o jakość gry komputerowej może prowadzić do przesunięcia terminu jej wydania. Może mieć to negatywny wpływ na potencjalnych nabywców gry. Przesuwanie terminu premiery gry zniechęca ich, co może spowodować szerszą utratę zainteresowania danym tytułem. Przez to powstaje ryzyko, że Grupa nie osiągnie dochodu z danej produkcji, co bezpośrednio przełoży się na jej wynik. Spółka oraz Grupa przedkłada jakość dostarczanej produkcji nad termin jej publikacji.

#### **Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy**

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Grupy oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Grupy. Jednostka nie

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Grupy. Jednostka przeanalizowała również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznała, że sektor gamingowy, w szczególności Jednostka i jej Grupa, nie jest bezpośrednio narażony na potencjalne ataki hakerskie związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Jednostki i jej Grupy.

### 2. Opis zmian organizacji Grupy kapitałowej Emitenta, w tym w wyniku połączenia jednostek, uzyskania lub utraty kontroli nad jednostkami zależnymi oraz inwestycjami długoterminowymi, a także podziału, restrukturyzacji lub zaniechania działalności oraz wskazanie jednostek podlegających konsolidacji

Na dzień 30 czerwca 2024 r. konsolidacji metodą pełną podlegały poniższe jednostki:

Nazwa	% udziałów w kapitale		Zmiana
	30.06.2024	31.12.2023	
Mill Games S.A.	41,30%	41,30%	-
Road Studio S.A.	46,14%	46,14%	-
Movie Games VR S.A.	35,82%	35,82%	-
Detalion Games S.A.	30,84%	30,84%	-
Black Cage Games S.A.*	99,00%	99,00%	-

\* Spółka pośrednio zależna przez Mill Games S.A.

W I półroczu 2024 r. nie wystąpiły zmiany w organizacji Grupy Kapitałowej Emitenta.

### 3. Stanowisko Zarządu Emitenta odnośnie możliwości zrealizowania wcześniej publikowanych prognoz wyników na dany rok, w świetle wyników zaprezentowanych w raporcie okresowym w stosunku do wyników prognozowanych

Jednostka dominująca nie podawała do publicznej wiadomości prognozy wyników finansowych na rok 2024 Spółki ani Grupy Kapitałowej Movie Games S.A.

### 4. Wskazanie akcjonariuszy posiadających bezpośrednio lub pośrednio przez podmioty zależne co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu emitenta na dzień przekazania raportu okresowego wraz ze wskazaniem liczby posiadanych przez te podmioty akcji, ich procentowego udziału w kapitale zakładowym, liczby głosów z nich wynikających i ich procentowego udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu oraz wskazanie zmian w strukturze własności znacznych pakietów akcji Emitenta w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego

Stan na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 26 września 2024 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Wcześniak*	257 942	10,02 %	257 942	10,02%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Maciej Miąsik	19 647	0,76%	19 647	0,76%
Wacław Szary	5 000	0,19%	5 000	0,19%
Kamil Gemra	500	0,02%	500	0,02%
Waldemar Rogowski	463	0,02%	463	0,02%
Pozostali	2 092 405	81,32%	2 092 405	81,32 %
<b>Razem:</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>

\* z podmiotami zależnymi

**Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Stan na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 19 maja 2024 r.:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Mateusz Wcześniak*	386 240	15,01%	386 240	15,01%
Jakub Trzebiński	197 175	7,66%	197 175	7,66%
Maciej Miąsik	19 647	0,76%	19 647	0,76%
Wacław Szary	7 500	0,29%	7 500	0,29%
Kamil Gemra	500	0,02%	500	0,02%
Waldemar Rogowski	300	0,01%	300	0,01%
Pozostali	1 961 770	76,24%	1 961 770	76,24%
<b>Razem:</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>	<b>2 573 132</b>	<b>100,00%</b>

\* z podmiotami zależnymi

**5. Zestawienie stanu posiadania akcji Emitenta (i jednostek zależnych) lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące Emitenta na dzień przekazania raportu okresowego, wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania, w okresie od przekazania poprzedniego raportu okresowego, odrębnie dla każdej z osób**

Ilość akcji posiadanych przez Członków i Rady Nadzorczej Jednostki dominującej na dzień zatwierdzenia do publikacji niniejszego raportu, tj. na dzień 26 września 2024 r.:

Akcjonariusz	Jednostka z Grupy kapitałowej	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów
Maciej Miąsik	Movie Games S.A.	19 647	0,76%	19 647
Kamil Gemra	Movie Games S.A.	500	0,02%	500
Maciej Miąsik	Brave Lamb Studio S.A.	5 000	0,47%	5 000
Mateusz Wcześniak	Brave Lamb Studio S.A.	35 000	3,28%	35 000
Mateusz Wcześniak*	Movie Games S.A.	257 942	10,02 %	257 942
Wacław Szary	Movie Games S.A.	5000	0,19%	5000
Waldemar Rogowski	Movie Games S.A.	463	0,02%	463
Waldemar Rogowski	Road Studio S.A.	1 500	0,10%	1 500
Kamil Gemra	Road Studio S.A.	259	0,02%	259

\* z podmiotami zależnymi

Ilość akcji posiadanych przez Członków Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego, tj. na dzień 19 maja 2024 r.:

Akcjonariusz	Jednostka z Grupy kapitałowej	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów
Maciej Miąsik	Movie Games S.A.	19 647	0,76%	19 647
Kamil Gemra	Movie Games S.A. S.A.	500	0,02%	500
Maciej Miąsik	Brave Lamb Studio S.A.	5 000	0,47%	5 000
Mateusz Wcześniak	Brave Lamb Studio S.A.	35 000	3,28%	35 000
Mateusz Wcześniak*	Movie Games S.A.	386 240	15,01%	386 240
Wacław Szary	Movie Games S.A.	7 500	0,29%	7 500
Wacław Szary	Road Studio S.A.	1 281	0,09%	1 281
Waldemar Rogowski	Movie Games S.A.	300	0,01%	300
Waldemar Rogowski	Road Studio S.A.	1 500	0,10%	1 500
Kamil Gemra	Road Studio S.A.	800	0,05%	800

\*wraz z Fundusz Stabilnego Rozwoju sp. z o.o.

**6. Wskazanie istotnych postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej. Informacje o istotnych rozliczeniach z tytułu spraw sądowych**

W I półroczu 2024 r. nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

**7. Informacje o udzieleniu przez emitenta lub przez jednostkę od niego zależną poręczeń kredytu lub pożyczki lub udzieleniu gwarancji - łącznie jednemu podmiotowi lub jednostce zależnej od tego podmiotu, jeżeli łączna wartość istniejących poręczeń lub gwarancji jest znacząca**

W I półroczu 2024 r. Emitent lub jednostka od niego zależna nie udzieliła poręczeń kredytów lub poręczeń pożyczki, ani też gwarancji.

**8. Wskazanie czynników, które w ocenie Emitenta będą miały wpływ na osiągnięte przez niego wyniki w perspektywie co najmniej kolejnego kwartału**

**Ryzyko walutowe**

Jednostka oraz Grupa ponosi koszty wytworzenia w PLN. Przychody Grupy w zdecydowanej większości są realizowane w walutach obcych. Ryzyko walutowe wynika z różnic kursowych, w szczególności między PLN a USD oraz EUR – znaczna część transakcji Grupy wykonywana jest w tych dwóch obcych walutach. Wahania walut mogą mieć znaczący wpływ na wynik finansowy Grupy.

**Ryzyko związane ze zmianami zapowiadania nowych tytułów STEAM**

Platforma STEAM jest jedną z największych i najbardziej popularnych platform sprzedaży cyfrowej gier komputerowych na świecie. Zmiana polityki funkcjonowania tej platformy może spowodować utrudnienia dla Grupy

**9. Zwięzły opis istotnych dokonań lub niepowodzeń Grupy w okresie, którego dotyczy raport, wraz z wykazem najważniejszych zdarzeń ich dotyczących**

W dniu 11 marca 2024 roku Emitent raportem bieżącym ESPI nr 4/2024 przekazał do publicznej wiadomości, iż ustalił ramy czasowe premiery Drug Dealer Simulator 2. Gra zostanie wydana w wersji PC na platformie Steam w drugim kwartale 2024 r., w dniu przypadającym pomiędzy 20 maja a 20 czerwca br. Dokładna data premiery zostanie podana w dniu 1 maja 2024 roku. Zarząd Emitenta zdecydował się na podanie ram czasowych, ze względu na fakt, iż na dzień publikacji raportu nie posiadał wszystkich kluczowych informacji niezbędnych do ustalenia dokładnego dnia premiery w tym m.in. kalendarza wydawniczego spółek konkurencyjnych z branży gamedev. Emitent jednocześnie poinformował, iż w dniu 11 marca 2024 roku rozpoczęła się kampanię marketingową dotyczącą gry. Przyjęta strategia dotycząca działań promocyjnych skupiać się będzie na trzech filarach tj.: community, zabawa, hype. Zaplanowana kampania marketingowa zgodnie z szacunkami zaangażuje środki pieniężne Emitenta w kwocie 500.000,00 zł

W dniu 1 maja 2024 Emitent raportem bieżącym ESPI o numerze 13/2024 przekazał, iż ustalił datę premiery gry Drug Dealer Simulator 2 w wersji PC na platformie Steam na dzień 20 czerwca 2024 roku.

Kolejno Emitent raportem bieżącym ESPI o numerze 18/2024 z dnia 20 czerwca 2024 przekazał do publicznej wiadomości iż zgodnie z danymi sprzedażowymi otrzymanymi od Valve Corporation- platforma Steam, sprzedaż gry Drug Dealer Simulator 2 w wersji PC, której premiera miała miejsce 20 czerwca 2024 r. o godzinie 17:00 osiągnęła w około 3 godziny poziom, który według wyliczeń Emitenta pokrył koszty produkcji gry. Następnie raportem bieżącym ESPI 24/2024 z dnia 28 czerwca 2024 roku poinformował, iż sprzedaż gry Drug Dealer Simulator 2 została sprzedana w ilości ponad 83,5 tys. sztuk.

Jednocześnie Emitent wskazał iż cena gry była wyższa o 25% od ceny gry Drug Dealer Simulator 1 w dniu premiery, co przyczyniło się do wygenerowania przez grę dla Spółki najwyższego od chwili jej zawiązania przychodu w terminie 7 dni od dnia premiery produkcji tworzonej przez Spółkę. Spółka podkreśliła również, iż premiera gry przyczyniła się w znaczący sposób do rozpoznawalności IP DDS poprzez sprzedaż pierwszej części Drug Dealer Simulator w ilości ponad 57 tys. sztuk od dnia 20 czerwca 2024 roku. W dniu 19 sierpnia 2024 Spółka przekazała iż gra została sprzedana w liczbie przekraczającej 150 tys. sztuk natomiast część pierwsza gry Drug Dealer Simulator w liczbie ponad 92,5 tys. sztuk.

## Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Raportem bieżącym ESPI o numerze 2/2024 z dnia 7 lutego 2024 roku Road Studio S.A. przekazała przyjętą strategię na rok 2024 oraz plany na kolejne lata.

W dniu 16 maja 2024 roku Road Studio S.A. poinformowała o ustaleniu daty premiery Alaskan Road Truckers w wersji konsolowej na platformy PlayStation 5, Xbox Series X i Xbox Series S na dzień 11 lipca 2024 roku. Kolejno 17 maja 2024 roku Road Studio S.A. poinformowała o pozytywnym zakończeniu procesu certyfikacji Alaskan Road Truckers na konsole Xbox Series X oraz Xbox Series S.

True Games Syndicate S.A. uzyskała zgodę od jednej najstarszych wytwórni filmowych na świecie Gaumont - będącej producentem serialu "Narcos" oraz od Pedro Pascala zgodę na bezpłatne wykorzystanie wizerunku aktora w "DDS x Narcos".

Pedro Pascal jest obecnie jednym z najbardziej znanych nazwisk Hollywood, związany z największymi serialowymi franczyzami ostatnich lat, jak m.in. "Mandalorian" z uniwersum "Gwiezdnych Wojen", "Gra o Tron", "Narcos" czy "The Last of Us". Aktor był trzykrotnie nominowany do prestiżowej nagrody Emmy, ma na swoim koncie również nominację do Złotych Globów. W Grze Pedro Pascal ponownie wcieli się w rolę Javiera Peny, którą zagrał w serialu "Narcos". To autentyczna postać amerykańskiego agenta DEA, który badał i rozpracowywał kartel Medellin Pablo Escobara.

### **10. Wskazanie czynników i zdarzeń, w tym o nietypowym charakterze, mających istotny wpływ na skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe**

Nie wystąpiły zdarzenia o charakterze nietypowym, inne niż opisane w niniejszym sprawozdaniu, które wpływałyby w istotny sposób na wynik z działalności Jednostki dominującej oraz Grupy w roku obrotowym.

### **11. Informacje o zawarciu przez emitenta lub jednostkę od niego zależną jednej lub wielu transakcji z podmiotami powiązаныmi, jeżeli zostały zawarte na warunkach innych niż rynkowe**

W bieżącym okresie sprawozdawczym Emitent oraz Grupa kapitałowa nie zawierali transakcji na warunkach innych niż rynkowe.

### **12. Inne informacje, które są istotne, zdaniem Emitenta, do oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian, oraz informacje, które są istotne dla oceny możliwości realizacji zobowiązań przez Emitenta**

Emitent wszystkie istotne informacje przekazał w niniejszym raporcie.

## **VIII. Oświadczenie Zarządu**

Oświadczamy, że wedle naszej najlepszej wiedzy półroczne skrócone jednostkowe sprawozdanie finansowe, półroczne skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe i dane porównywalne zostały sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową oraz wynik finansowy Emitenta i Grupy kapitałowej oraz że półroczne sprawozdanie z działalności Emitenta i Grupy kapitałowej zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji Emitenta i Grupy kapitałowej, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyka.

**Grupa Kapitałowa Movie Games S.A.**

Skrócone śródroczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe za I półrocze 2024 roku  
(wszystkie kwoty w tabelach wyrażone w tysiącach PLN, o ile nie podano inaczej)

Za Zarząd:

**Mateusz Wcześniak**

Prezes Zarządu  
Jednostki dominującej

**Agnieszka Hałasińska**

Wiceprezes Zarządu  
Jednostki dominującej