

**Powiadomienie o transakcji/transakcjach*, o którym mowa
w art. 19 ust. 1 rozporz dzenia MAR**

1	Dane osoby pełni cej obowi zki zarz dcze/osoby blisko z ni zwi zanej		
a)	Nazwa/Nazwisko	Mateusz Wcze niak	
2	Powód powiadomienia		
a)	Stanowisko/status	Prezes Zarz du	
b)	Pierwotne powiadomienie/zmiana	Powiadomienie pierwotne	
3	Dane emitenta, uczestnika rynku uprawnie do emisji, platformy aukcyjnej, prowadz cego aukcje lub monitoruj cego aukcje		
a)	Nazwa	Movie Games Spółka Akcyjna	
b)	LEI	259400TODCDQK13R0R74	
4	Szczegółowe informacje dotycz ce transakcji: rubryk t nale y wypełni dla (i) ka dego rodzaju instrumentu; (ii) ka dego rodzaju transakcji; (iii) ka dej daty; oraz (iv) ka dego miejsca, w którym przeprowadzono transakcje		
a)	Opis instrumentu finansowego, rodzaj instrumentu Kod identyfikacyjny	Akcje zwykłe na okaziciela PLMVGMS00011	
b)	Rodzaj transakcji	Zbycie	
c)	Cena i wolumen	Cena	Wolumen
		120 PLN	2231
d)	Informacje zbiorcze - Ł czny wolumen - Cena	2231	
		120 PLN	
e)	Data transakcji	2020-08-20	
f)	Miejsce transakcji	poza systemem obrotu	
a)	Opis instrumentu finansowego, rodzaj instrumentu Kod identyfikacyjny	Akcje zwykłe na okaziciela PLMVGMS00011	
b)	Rodzaj transakcji	Zbycie	
c)	Cena i wolumen	Cena	Wolumen
		115 PLN	5000
d)	Informacje zbiorcze - Ł czny wolumen - Cena	5000	
		115 PLN	

e)	Data transakcji	2020-08-20	
f)	Miejsce transakcji	poza systemem obrotu	
a)	Opis instrumentu finansowego, rodzaj instrumentu Kod identyfikacyjny	Akcje zwykłe na okaziciela PLMVGMS00011	
b)	Rodzaj transakcji	Zbycie	
c)	Cena i wolumen	Cena	Wolumen
		115 PLN	8000
d)	Informacje zbiorcze - Ł czny wolumen - Cena		8000 115 PLN
e)	Data transakcji	2020-08-20	
f)	Miejsce transakcji	poza systemem obrotu	
a)	Opis instrumentu finansowego, rodzaj instrumentu Kod identyfikacyjny	Akcje zwykłe na okaziciela PLMVGMS00011	
b)	Rodzaj transakcji	Zbycie	
c)	Cena i wolumen	Cena	Wolumen
		115 PLN	17000
d)	Informacje zbiorcze - Ł czny wolumen - Cena		17000 115 PLN
e)	Data transakcji	2020-08-20	
f)	Miejsce transakcji	poza systemem obrotu	

* Niepotrzebne skreśli