



**Risposte alle domande poste prima
dell'Assemblea**

ai sensi dell'art.127-ter del D. Lgs. N. 58/1998

Assemblea Ordinaria degli azionisti 28 ottobre 2020

ALLEGATO A - DOMANDE PERVENUTE DAL DOTT. DEMETRIO RODINÒ

ALLEGATO B - DOMANDE PERVENUTE DALLA DOTT.SSA GERMANA LOIZZI

ALLEGATO A

DOMANDE PERVENUTE DAL DOTT. DEMETRIO RODINÒ

DOMANDE PERVENUTE DAL SOCIO DEMETRIO RODINÒ PER SAPERE:

Ai sensi dell'art.127-ter (D. Lgs. N.56/1998) (Diritto di porre domande prima dell'assemblea):

1. I soci possono porre domande sulle materie all'ordine del giorno anche prima dell'assemblea. Alle domande pervenute prima dell'assemblea è data risposta al più tardi durante la stessa. La società può fornire una risposta unitaria alle domande aventi lo stesso contenuto.
2. Non è dovuta una risposta quando le informazioni richieste siano già disponibili in formato "domanda e risposta" in apposita sezione del sito Internet della società. Articolo inserito dall'art. 3 del d.lgs. n. 27 del 27.1.2010. L'art. 7 del d.lgs. n. 27 del 27.1.2010 dispone che tale modifica si applica alle assemblee il cui avviso di convocazione sia pubblicato dopo il 31 ottobre 2010. Fino a tale data continuano ad applicarsi le disposizioni sostituite od abrogate dalle corrispondenti disposizioni del d.lgs. n. 27 del 27.1.2010.

1) I risultati di bilancio 2019/2020 hanno confermato la validità della strategia e la solidità finanziaria della Digital Bros, in un contesto macroeconomico che non ha precedenti. Nell'anno della pandemia di Covid-19, uno dei peggiori degli ultimi decenni, Digital Bros chiude il bilancio, con un utile a 14,9 milioni rispetto a una perdita di 1,5 milioni dell'esercizio 2018-2019. Un risultato che sale a 16,3 milioni al netto delle poste non ricorrenti. Consentitemi di affermare che il traguardo eccellente raggiunto dalla nostra società è il risultato di un grande lavoro di squadra e per questo mi sento di ringraziare tutte le persone che lavorano per questa grande realtà. Tra i settori operativi (Premium Games, Distribuzione Italia, Free to Play e Altre Attività), quello che in termini di ricavi lordi ha avuto il maggior incremento è stato Premium Games, con +102,4%. Quali i principali videogiochi che hanno determinato questo risultato? Quali caratteristiche hanno per essere così apprezzati dal pubblico? Quale scia positiva prevedete avranno anche nell'attuale esercizio in termini di ricavi?

Il settore operativo Premium Games, che ha realizzato l'88% dei ricavi lordi consolidati, ha presentato una significativa crescita dei ricavi grazie ai risultati di vendita del videogioco Control, uscito il 27 agosto 2019, che ha realizzato nell'esercizio ricavi per 34,4 milioni di euro, del videogioco Journey to the Savage Planet, lanciato nel corso del mese di gennaio 2020 che ha realizzato ricavi per 12,1 milioni di euro e del videogioco Bloodstained, lanciato al termine dello scorso esercizio, che ha realizzato ricavi per 11,8 milioni di euro nell'esercizio. Inoltre, l'esercizio ha beneficiato dei ricavi derivanti dai titoli di back catalogue del portafoglio di Digital Bros tra cui, in particolare, Terraria, la cui versione Switch è stata lanciata al termine dello scorso esercizio, il videogioco Assetto Corsa Competizione, gioco ufficiale del campionato automobilistico Blancpain GT Series, che nel corso del quarto trimestre dell'esercizio è stato

lanciato anche nelle versioni console e, infine, le versioni console di Payday 2 (+15,9%), videogioco sviluppato dalla svedese Starbreeze AB.

L'apprezzamento da parte del pubblico e della critica (505 Games, controllata di Digital Bros, si è classificata come miglior editore internazionale di videogiochi del 2019, secondo la classifica di Metacritic) deriva da un impegno e lavoro costante da parte del Gruppo che ha permesso lo sviluppo, negli ultimi anni, di un portafoglio di titoli diversificato e con un livello di qualità molto elevato.

Successivamente al lancio dei nuovi videogiochi, sono finalizzate le strategie di lancio di DLC, o contenuti aggiuntivi, che vengono distribuiti sui marketplace digitali sia in forma gratuita che a pagamento e l'esercizio 2020/2021 beneficerà di tale fonte di ricavi.

2) Restando all'andamento dei vari settori operativi c'è solo un segno meno, quello relativo a Distribuzione Italia, dove i ricavi lordi sono calati di 5,088 milioni, segnando -37%. Quali i fattori specifici che hanno determinato questa flessione e che invece non sono stati così incisivi in altri Paesi di distribuzione?

La flessione registrata nel settore distribuzione Italia è in parte dovuta all'emergenza sanitaria da COVID-19 che ha causato la chiusura delle attività di vendita al dettaglio determinando l'impossibilità di recarsi fisicamente nei negozi. Anche la vendita di carte collezionabili, rientrante nel settore operativo Distribuzione Italia, ha subito una diminuzione del 55,1%. Il calo delle vendite retail a favore delle vendite digitali è stato registrato anche negli altri Paesi, soprattutto a partire dal terzo trimestre dell'esercizio a seguito del diffondersi della pandemia da COVID-19.

3) Prevedete ricavi ancora in aumento durante l'esercizio in corso grazie al lancio di vari nuovi videogiochi. Tra questi, qual è quello da cui vi attendete le migliori performances e, più in generale, quali specifici settori operativi mostreranno gli incrementi maggiori?

Entrambi i settori Premium e Free to Play beneficeranno nell'esercizio 2020/2021 di un piano di lanci di videogiochi di elevata qualità e molto attesi dalla community dei videogiocatori. In particolare, la versione per personal computer del videogioco Death Stranding è già stata lanciata nel primo trimestre dell'esercizio e sarà seguita dall'uscita del nuovo videogioco Ghostrunner in ottobre e dalle versioni per le console di nuova generazione (Sony PlayStation 5 e Microsoft Xbox Serie X) di Control entro il terzo trimestre dell'esercizio. Inoltre, per quanto riguarda il settore operativo Free to Play, si pensa perdurerà il successo di Gems of War e si prevede il lancio mondiale di numerosi nuovi videogiochi già in fase di sviluppo da diversi anni.

4) Quali gli impatti più rilevanti che la pandemia da Covid-19 ha creato sul mercato dei videogiochi? In quest'ambito, che ritardi la pandemia ha comportato per Digital Bros nella produzione e sviluppo di videogiochi?

Gli impatti più rilevanti che la pandemia ha creato sul mercato dei videogiochi sono riassumibili in:

- una maggiore propensione all'utilizzo di videogiochi durante il periodo di lockdown, in particolare per prodotti mass market, per giocatori casual e prodotti oggetto di particolari promozioni;
- una generale crescita dei ricavi digitali;
- un azzeramento dei ricavi derivanti da distribuzione tradizionale, con l'eccezione di quella quota marginale rappresentata dalle vendite e-commerce.

Per quanto concerne Digital Bros, sul fronte dello sviluppo di videogiochi, che vengono realizzati da team di sviluppo localizzati in tutto il mondo, la modalità di lavoro agile ha inevitabilmente comportato dei ritardi nella produzione, ritardi che sono stati maggiormente evidenti per i team di sviluppo particolarmente numerosi o negli ultimi mesi antecedenti al lancio del prodotto, dove solitamente il team è chiamato ad una maggior cooperazione.

Proprio per questo motivo, il Gruppo ha dovuto posticipare di sei settimane il lancio della versione per personal computer del videogioco Death Stranding, fissandola dopo la chiusura dell'esercizio, ovvero al 14 luglio 2020, quando invece inizialmente il lancio era previsto ai primi di giugno. Per quanto concerne gli altri processi di sviluppo, il Gruppo non ha ravvisato particolari problematiche posto che la maggior parte di questi sono svolti da team di dimensioni che consentono comunque una notevole efficienza anche in regime di lavoro da remoto.

ALLEGATO B

DOMANDE PERVENUTE DALLA DOTT.SSA GERMANA LOIZZI

DOMANDE PERVENUTE DALLA SOCIA GERMANA LOIZZI PER SAPERE:

*** * ***

- 1) Al 30 giugno 2020 la Capogruppo Digital Bros S.p.A. ha registrato ricavi lordi pari a 13,9 milioni di euro, in diminuzione del 6,9% rispetto ai 14,9 milioni di euro realizzati nell'esercizio precedente. La perdita netta è pari a 273 mila euro, in diminuzione rispetto all'utile netto di 840 mila euro dell'esercizio precedente. Dati che non sembrano in linea con quelli del Gruppo, assai più brillanti. Da cosa deriva questa discrasia?**

La Digital Bros S.p.A. effettua la distribuzione sul territorio italiano, attraverso il marchio Halifax, di videogiochi acquistati da publisher internazionali. La Società effettua inoltre la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio italiano. I ricavi lordi dell'esercizio della Capogruppo sono diminuiti del 6,9% attestandosi a 13.881 mila euro rispetto ai 14.905 mila euro del passato esercizio per effetto di un significativo calo delle vendite derivante anche dal periodo di chiusura degli esercizi commerciali a seguito dell'emergenza derivante dalla pandemia da COVID-19. La repentina diminuzione dei ricavi da distribuzione tradizionale ha tuttavia accelerato un processo già in atto da alcuni anni a favore della distribuzione digitale, comportando, inoltre, una riduzione dei prezzi dei prodotti in giacenza con una crescita dell'obsolescenza delle rimanenze di prodotti finiti.

- 2) Il CdA di Digital Bros S.p.A. propone all'Assemblea degli azionisti di distribuire un dividendo unitario di 15 centesimi di euro per azione, pari ad un ammontare totale di 2,139 milioni di euro, mediante l'utilizzo degli utili portati a nuovo, e annuncia "un maggior flusso di dividendi nel prossimo esercizio". Potete, ad oggi, offrire una "guidance", quantificando un range di questo maggior flusso di utili relativamente all'esercizio in corso?**

No, non forniamo "guidance".

- 3) La Posizione finanziaria netta è in deciso miglioramento, passando da -16.2 milioni di euro al 30 giugno 2019 a +2,6 milioni al 30 giugno 2020, nonostante gli investimenti effettuati dal Gruppo. Cosa prevedete su questo fronte nell'attuale esercizio e cosa significa in concreto, nell'ambito degli equilibri finanziari del Gruppo Digital Bros, passare da una posizione finanziaria netta negativa a una positiva?**

Si prevede un costante miglioramento della posizione finanziaria netta.

- 4) Come detto, per l'attuale esercizio è previsto un ulteriore incremento dei ricavi, mentre per i margini operativi - a differenza di quanto avvenuto nell'esercizio 2019-2020 - si prevede una sostanziale stabilità. Quali tipologie di costi sono previsti in aumento per determinare la stabilità dei margini?**

Si prevede una sostanziale stabilità dei margini operativi, nonostante l'incremento dei ricavi derivante dal continuo lancio di nuovi prodotti e dai prodotti già usciti (back catalogue), principalmente per effetto dei costi da sostenere per le campagne marketing a supporto del lancio dei nuovi prodotti Free to Play.

- 5) A ottobre è partito il nuovo anno accademico (2020-2021) della Digital Bros Game Academy, l'accademia dedicata alla formazione dei futuri sviluppatori di videogiochi del Gruppo Digital Bros. Come sono andate le iscrizioni al nuovo anno accademico e come state gestendo l'emergenza sanitaria?**

L'anno accademico 2020/2021 della Game Academy (6° ciclo formativo della DBGA) è stato inaugurato il 13 ottobre 2020. Le lezioni si svolgeranno nel pieno rispetto dei protocolli anti Covid-19. DBGA ha infatti adottato tutti i dispositivi e le misure di prevenzione necessarie per garantire la sicurezza e la salute di tutti. Gli studenti iscritti provengono da 17 regioni d'Italia e le classi sono composte dall'85% di uomini e dal 15% di donne. L'età media degli studenti è di 24 anni e il 25% è laureato o in corso di laurea.