



Risposte alle domande poste prima dell'Assemblea

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

Assemblea Ordinaria degli azionisti 27 ottobre 2021

ALLEGATO A - DOMANDE PERVENUTE DAL SOCIO DAVIDE GIORGIO MARIA REALE

ALLEGATO B - DOMANDE PERVENUTE DAL SOCIO RODINO' DEMETRIO

ALLEGATO C- DOMANDE PERVENUTE DAL SOCIO LOIZZI GERMANA

ALLEGATO A

DOMANDE per l'assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2021 da parte dell'azionista **Davide Giorgio Maria Reale**

1. Quali sono le ragioni che hanno portato il Consiglio a proporre una distribuzione di dividendo della capogruppo di circa la metà di quanto portato a nuovo pur in presenza di risultanze di bilancio molto positive?

La nostra strategia di autofinanziamento volta a aumentare le future capacità di investimento senza ricorso necessariamente a fonti esterne di finanziamento ,come anche riportata sia nel comunicato stampa che nella relazione sulla gestione.

2. E' in fase di sviluppo il videogioco Eiyuden Chronicle di prossimo lancio per il quale si rivestono discrete aspettative. Quanti sono i costi di sviluppo sin ora sostenuti e quanti sono ulteriormente previsti?

Non sono informazioni che possiamo rendere disponibili

3. Starbreeze, pur non essendo una partecipazione di controllo, ma avendone sottoscritto una parte di inoptato nell'aumento di capitale del settembre 2020, quali sono i piani di rilancio oltre alla futura uscita del videogioco Payday 3?

Non è una partecipazione di controllo per Digital Bros S.p.A. rimane un investimento finanziario. Non abbiamo accesso ad informazioni di Starbreeze per poter rispondere alla seconda parte della domanda

4. Come funziona la remunerazione delle nostre IA presenti sui marketplaces a canone di abbonamento valido a tempo prefissato?

Di norma è una somma fissa concordata operazione per operazione che varia in funzione delle potenzialità del prodotto, della lunghezza del periodo e del ciclo di vita del prodotto.

5. Quali possono essere le implicazioni per l'attività aziendale della lenta diffusione al pubblico (per motivi di approvvigionamento) dell'ultima generazione di console?

Una minor penetrazione delle nuove console ed una prolungata resilienza delle console di vecchia generazione, sicuramente è più invasiva per i publisher globali. Noi riusciamo a adattarci in misura più rapida alle disruption di mercato.

6. Analogamente quali possono essere le ripercussioni anche indirette in un mercato dove scarseggiano semiconduttori e componenti elettronici?

La carenza dei semiconduttori sta impattando tutte le attività microprocessori, alche il nostro settore ne risente.

ALLEGATO B

DOMANDE per l'assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2021 da parte dell'azionista **Rodinò Demetrio**

In questo particolare periodo storico caratterizzato dal perdurare dell'emergenza sanitaria la Digital Bros ha rappresentato e rappresenta un caposaldo per tutti i suoi stakeholder, siano essi azionisti, investitori, dipendenti, fornitori e clienti.

Ricavi lordi +8,4%, ricavi netti +12%, Ebitda +66,7%, utile netto più che raddoppiato, dividendo che passa da 15 a 18 centesimi di euro per azione.

I risultati dall'esercizio 2020/2021 costituiscono l'ulteriore conferma della bontà delle scelte strategiche adottate negli anni passati, nonché l'efficacia delle azioni messe in campo dal nostro management per fronteggiare la crisi pandemica, ed è per questo che anticipo il mio voto favorevole su tutti i punti all'ODG, ringraziandoVi per l'ottimo lavoro svolto.

Passo ora ad alcune domande:

1. Quali sono gli elementi chiave di questo balzo in avanti?

Il lancio di nuovi giochi quali Death Stranding e Ghostrunner, oltre alle buone vendite del catalogo in generale e più in particolare di Assetto Corsa e Control.

2. Nel 2020 la pandemia ha spinto verso l'alto i conti dell'industria del gaming, con un giro d'affari di circa 2 miliardi. In Italia si consumano sempre più videogiochi, ma se ne producono ancora troppo pochi. Guardando al medio-lungo periodo, come prevedete evolverà il mercato del game entertainment - videogame e qual è la vostra strategia di medio-lungo termine per intercettare e trarre profitto dai cambiamenti attesi?

In effetti in Italia non si producono abbastanza giochi di successo. Abbiamo investito in 3 studi di sviluppo in Italia e siamo sempre alla ricerca di progetti e talenti qui in Italia interessanti. Crediamo che ci sia una grande opportunità di crescita per i team di sviluppo in Italia, anche in assenza di contributi all'industria come invece avviene in molti altri paesi.

3. In particolare, quali prospettive ci sono per le vendite digitali, visto che l'aumento dei ricavi netti di Digital Bros nell'esercizio 2021-2021 è stato più consistente (+12%) rispetto alla crescita dei ricavi lordi (+8,4%) come effetto del maggior peso percentuale delle vendite digitali rispetto alle vendite sul canale tradizionale retail, oltre al fatto che l'88% dei ricavi viene realizzato sui marketplace digital?

I ricavi digitali saranno sempre più preponderanti, grazie alla banda internet sempre più veloce, e nuovi canali digitali.

4. Siete diventati, attraverso un percorso di evoluzione continua, una global company. Cosa è cambiato in concreto durante questa evoluzione e quali sono gli sviluppi prevedibili per il futuro su tale fronte?

Avere una presenza globale richiede una continua attenzione sulle tematiche organizzative e tematiche di lavoro.

5. Avete segnalato che il piano di investimenti che ha caratterizzato gli ultimi esercizi continuerà anche nei prossimi anni: attualmente il gruppo ha oltre 76 milioni di euro di investimenti già concordati su 22 proprietà intellettuali. Potete anticipare qualcosa in merito al piano di investimenti futuri?

Non sono informazioni che possiamo rendere disponibili.

ALLEGATO C

DOMANDE per l'assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2021 da parte dell'azionista **Loizzi Germana**

1. Nel bilancio 2020/2021 affermate che l'attuale esercizio 2021/2022 chiuderà con 'i livelli di fatturato già raggiunti nel corrente esercizio per effetto del catalogo di proprietà intellettuali detenute e di nuove uscite' e che un nuovo, forte balzo in avanti avverrà invece nel 2023, quando, cito testualmente, "gran parte degli investimenti già pianificati si concretizzeranno". Quali sono i nuovi prodotti che traineranno questa crescita e in quali settori operativi del vostro business?

Ci aspettiamo un contributo da parte del catalogo di giochi già lanciati (assetto Corsa, Control e Death Stranding in particolare) insieme alle nuove uscite del settore operativo Free to Play.

2. In questo contesto, è vero che solo l'uscita in tutto il mondo del videogioco Eiyuden Chronicle - Hundred Heroes, nelle versioni per personal computer e console, prevista per l'esercizio 2023, potrebbe generare un fatturato minimo di 30 milioni di euro?

Il fatturato di 30 Milioni previsto per Eiyuden Chronicle nelle diverse versioni è quanto prevediamo di realizzare durante la vita del prodotto.

3. Il Gruppo Digital Bros ha effettuato oltre 76 milioni di euro di investimenti su 22 proprietà intellettuali, ai quali vanno aggiunti gli investimenti in produzioni interne, incrementati per effetto dell'acquisizione dello sviluppatore australiano Infinity Plus Two e della costituzione degli studi di sviluppo Chrysalide Jeux et Divertissement (Canada) e Supernova Games Studios (Milano). Con quale ritmo continuerete la politica degli investimenti, visto anche che oggi potete contare su una posizione finanziaria netta positiva per 38,2 milioni di euro (43 milioni al netto dell'effetto Ifrs 16), molto più robusta di quella del passato?

Valuteremo le nuove opportunità di investimento in maniera attenta. Investire in nuove IP e Studi di sviluppo migliora la nostra capacità di uno sviluppo sostenibile del business.

4. Parlando di dividendo, relativamente all'esercizio 2021-2021 è di 18 centesimi ad azione, rispetto ai 15 centesimi dell'esercizio precedente. Cosa prevedete per l'esercizio in corso? E qual è, più in generale, la vostra politica dei dividendi?

Non sono informazioni che possiamo rendere disponibili.

5. La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo ha visto, nell'esercizio 2021-2021 rispetto a quello precedente, il settore Premium Games crescere del 14,5%, il Free To Play fare +42,9%, mentre il settore Distribuzione Italia è arretrato del 47,8% e il settore Altra attività è sceso del 2,5%. Per quanto riguarda il calo dei ricavi del settore operativo

Distribuzione Italia ci sono cenni di recupero con l'allentamento delle misure restrittive anti Covid?

L'attività di distribuzione in Italia sono in costante declino negli anni per effetto della digitalizzazione del prodotto. Non prevediamo che si possa assistere ad un futuro rilancio.

Più in generale, cosa prevedete per l'esercizio in corso sulla distribuzione dei ricavi netti tra i vari settori operativi del Gruppo?

Non sono informazioni che possiamo rendere disponibili.

6. Dall'ultimo bilancio emerge che il 96% dei ricavi di Digital Bros viene realizzato sui mercati internazionali. Una cifra così elevata è un fenomeno congiunturale o è ormai un fattore strutturale?

Strutturale

7. Quali sono, nel vostro settore, le maggiori opportunità che si prospettano e i maggiori rischi da evitare nell'affrontare i mercati internazionali?

Le maggiori opportunità sono quelle di operare su mercati con diverse peculiarità per cui i volumi in caso di successo globali potrebbero essere molto elevati.

I rischi: la continua ricerca di soddisfare i nostri consumatori con prodotti di qualità e il potenziale rincaro dei costi di marketing e acquisizione clienti.

Mitighiamo i rischi con un monitoraggio continuo del potenziale dei nostri prodotti non solo al momento di partenza ma durante tutte le fasi di sviluppo e lancio.

8. Quali le aree del mondo su cui puntare di più per crescere?

Cina, Sud Est Asiatico India e Sud America.

9. Anche nell'esercizio 2020-2021 siete stati molto attivi sia sul fronte acquisizioni che su quello di accordi e sinergie. Cosa c'è da attendersi sia nel presente esercizio che in quello prossimo su tali fronti?

Rimarremo attivi su questi fronti, anche se il mercato sta presentando prezzi crescenti per le società operanti nel settore.