Bilancio consolidato e separato
al 30 giugno 2020

Digital Bros S.p.A.
Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia
Partita IVA e codice fiscale 09554160151
Capitale Sociale: Euro 6.024.334,80 di cui Euro 5.704.334,80 sottoscritto
Reg. Soc. Trib. di Milano 290680-Vol. 7394 C.C.I.A.A. 1302132

Il presente documento è disponibile sul sito internet della Società
all'indirizzo www.digitalbros.com nella sezione Investitori

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

	Cariche sociali e organi di controllo	**5**
	Relazione sulla gestione	**7**
1.	**Struttura del Gruppo**	**7**
2.	**Il mercato dei videogiochi**	**11**
3.	**Stagionalità caratteristica del mercato**	**14**
4.	**Eventi significativi del periodo**	**15**
5.	**Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2020**	**20**
6.	**Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2020**	**26**
7.	**Andamento per settori operativi**	**29**
8.	**Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali**	**44**
9.	**Azioni proprie**	**46**
10.	**Attività di ricerca e sviluppo**	**46**
11.	**Gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari**	**46**
12.	**Attività e passività potenziali**	**51**
13.	**Eventi successivi alla chiusura del periodo**	**51**
14.	**Evoluzione prevedibile della gestione**	**52**
15.	**Altre informazioni**	**53**
16.	**Esonero dalla presentazione della Dichiarazione non finanziaria**	**54**
17.	**Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari**	**54**
18.	**Relazione sulla politica di remunerazione e sui compensi corrisposti**	**54**
	Bilancio consolidato al 30 giugno 2020	**55**
	Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2020	**57**
	Conto economico consolidato al 30 giugno 2020	**58**
	Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2020	**59**
	Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2020	**60**
	Movimenti di patrimonio netto consolidato	**61**
	Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	**62**
	Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2020	**65**
1.	**Forma, contenuto e altre informazioni generali**	**66**
2.	**Principi contabili**	**69**
3.	**Valutazioni discrezionali e stime significative**	**86**
4.	**Criteri di consolidamento**	**89**
5.	**Partecipazioni in società collegate e in altre imprese**	**90**
6.	**Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo**	**91**
7.	**Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria**	**93**
8.	**Analisi del conto economico**	**112**
9	**Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)**	**118**
10.	**Proventi ed oneri non ricorrenti**	**127**
11.	**Informativa per settori operativi**	**127**
12.	**Rapporti con parti correlate**	**134**
13.	**Operazioni atipiche o inusuali**	**136**
14.	**Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali**	**136**
15.	**Finanziamenti concessi ai membri di organi di amministrazione, vigilanza e controllo**	**136**
16.	**Compensi alla società di revisione**	**137**
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	**138**

	Bilancio separato	**139**
	Relazione sulla gestione	**140**
1.	**Il mercato dei videogiochi**	**140**
2.	**Stagionalità caratteristica del mercato**	**143**
3.	**Eventi significativi del periodo**	**144**
4.	**Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2020**	**147**
5.	**Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2020**	**150**
6	**Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali**	**152**
7	**Azioni proprie**	**154**
8.	**Attività di ricerca e sviluppo**	**154**
9.	**Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari**	**154**
10.	**Attività e passività potenziali**	**156**
11.	**Eventi significativi successivi alla chiusura dell'esercizio**	**156**
12	**Evoluzione prevedibile della gestione**	**157**
13.	**Altre informazioni**	**158**
	Situazione patrimoniale-finanziaria al 30 giugno 2020	**159**
	Conto economico separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2020	**160**
	Conto economico complessivo separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2020	**161**
	Rendiconto finanziario per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2020	**162**
	Movimenti di patrimonio netto	**163**
	Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	**164**
	Note illustrative al bilancio separato al 30 giugno 2020	**167**
1.	**Forma, contenuto e altre informazioni generali**	**168**
2.	**Principi contabili**	**171**
3.	**Valutazioni discrezionali e stime significative**	**186**
4.	**Analisi della situazione patrimoniale-finanziaria**	**188**
5.	**Analisi del conto economico**	**208**
6.	**Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)**	**214**
7.	**Proventi ed oneri non ricorrenti**	**222**
8.	**Attività e passività potenziali**	**222**
9.	**Rapporti con parti correlate**	**223**
10.	**Operazioni atipiche o inusuali**	**224**
11.	**Altre informazioni**	**225**
12.	**Informazioni sugli assetti proprietari (ex art. 123 bis T.U.F.)**	**226**
13.	**Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali**	**227**
14.	**Finanziamenti concessi ai membri di organi di amm.ne, di vigilanza e controllo**	**227**
15.	**Compensi alla società di revisione**	**227**
16.	**Destinazione del risultato d'esercizio**	**227**
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	**228**

Consiglio di amministrazione

Lidia Florean	Consigliere [2]
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato [1]
Davide Galante	Consigliere [2]
Raffaele Galante	Amministratore delegato [1]
Luciana La Maida	Consigliere [3]
Irene Longhin	Consigliere [3]
Susanna Pedretti	Consigliere [3]
Stefano Salbe	Consigliere [1] [4]
Laura Soifer	Consigliere [3] [5]
Dario Treves	Consigliere [1]

[1] Consiglieri esecutivi
[2] Consiglieri non esecutivi
[3] Consiglieri indipendenti
[4] Dirigente preposto ai sensi art. 154 bis del D. Lgs. 58/98
[5] Lead Indipendent Director

Comitato Controllo e Rischi
Luciana La Maida
Susanna Pedretti
Laura Soifer (Presidente)

Comitato per la Remunerazione e Nomine
Luciana La Maida (Presidente)
Irene Longhin
Susanna Pedretti

Comitato permanente Parti Correlate
Luciana La Maida
Susanna Pedretti
Laura Soifer (Presidente)

Collegio sindacale

Maria Pia Maspes	Sindaco effettivo
Luca Pizio	Sindaco effettivo
Paolo Villa	Presidente
Daniela Delfrate	Sindaco supplente
Christian Sponza	Sindaco supplente

L'Assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2017 ha nominato i componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale. Gli incarichi del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale scadranno con l'Assemblea degli azionisti che approverà il bilancio al 30 giugno 2020.

In data 27 ottobre 2017 il Consiglio di amministrazione ha nominato Abramo Galante Presidente del Consiglio di amministrazione ed Amministratore delegato e Raffaele Galante Amministratore delegato, attribuendo loro adeguati poteri.

L'Assemblea degli Azionisti del 25 ottobre 2019 ha nominato amministratori Paola Carrara e Susanna Pedretti, già cooptate dal Consiglio di amministrazione in data 6 giugno 2019, che resteranno in carica sino scadenza dell'attuale Consiglio di amministrazione.

In data 28 febbraio 2020 l'amministratore Paola Carrara ha rassegnato le dimissioni per motivazioni personali. Fino a tale data ricopriva le cariche di consigliere indipendente, di lead indipendent director, di presidente del Comitato Controllo e Rischi e del Comitato permanente Parti Correlate. Il Consiglio di amministrazione in data 5 marzo 2020 ha cooptato l'amministratore Laura Soifer. Lo stesso Consiglio, dopo averne verificato i requisiti di indipendenza, ha nominato Laura Soifer membro del Comitato Controllo e Rischi e del Comitato permanente Parti Correlate e lead indipendent director.

Con delibera del 7 agosto 2007 il Consiglio di amministrazione ha nominato il consigliere Stefano Salbe Dirigente preposto ai sensi dell'art. 154 bis del D.Lgs. 58/98 conferendogli adeguati poteri.

Società di revisione legale

Deloitte & Touche S.p.A.

L'Assemblea gli azionisti del 26 ottobre 2012 ha conferito l'incarico per la revisione legale del bilancio separato e consolidato della Digital Bros S.p.A. fino all'approvazione del bilancio al 30 giugno 2021 alla società Deloitte & Touche S.p.A., con sede a Milano in via Tortona 25.

Altre informazioni

La pubblicazione del Bilancio consolidato e del Bilancio separato del gruppo Digital Bros al 30 giugno 2020 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 22 settembre 2020.

Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, quotata sul segmento STAR del mercato MTA gestito da Borsa Italiana S.p.A..

RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

1. STRUTTURA DEL GRUPPO

Il gruppo Digital Bros opera nel mercato dello sviluppo, dell'edizione, della distribuzione e della commercializzazione di videogiochi sui mercati internazionali.

Il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

Premium Games: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori e nella loro successiva distribuzione attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale *retail* e la distribuzione sui *marketplace* digitali quali ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live, Epic Game Store e altri.

I videogiochi non realizzati direttamente da società di sviluppo di proprietà del Gruppo vengono prevalentemente acquisiti su licenza esclusiva e con un diritto pluriennale di sfruttamento su scala internazionale. Il marchio utilizzato per la pubblicazione a livello mondiale è 505 Games.

Le attività Premium Games nel periodo sono state svolte dalla controllata 505 Games S.p.A., società che coordina il settore operativo, insieme alle società 505 Games France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge attività di consulenza per conto della 505 Games S.p.A..

La società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa, viene consolidata nel settore operativo.

Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione di due nuove società: il 100% delle quote di AvantGarden S.r.l., originariamente Ovosonico S.r.l., di cui il Gruppo deteneva già il 49% e il 60% della società di diritto olandese Rasplata B.V..

La prima è uno sviluppatore di videogiochi italiano e dispone di un team di circa 25 persone, mentre la seconda è una società di diritto olandese che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo.

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi e/o applicazioni disponibili gratuitamente sui *marketplace* digitali e che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le successive fasi di gioco. I videogiochi Free to Play sono generalmente meno complessi rispetto ai videogiochi Premium Games, e, in caso di successo, possono avere maggiore longevità. Il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere alto l'interesse dei giocatori e allungarne così il ciclo di vita.

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l., dalla società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce servizi di consulenza alle società del Gruppo, dalla società inglese DR Studios Ltd., che si occupa

dello sviluppo di giochi Free to Play, nonché dalla società Hawken Entertainment Inc., che detiene i diritti relativi ai videogiochi della serie Hawken.

Il marchio utilizzato per la pubblicazione a livello mondiale è 505 Games Mobile.

Distribuzione Italia: consiste nella distribuzione sul territorio italiano di videogiochi acquistati da editori internazionali.

L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax, e dalla società controllata Game Entertainment S.r.l. che effettua la distribuzione, principalmente di carte collezionabili, sul canale distributivo edicola.

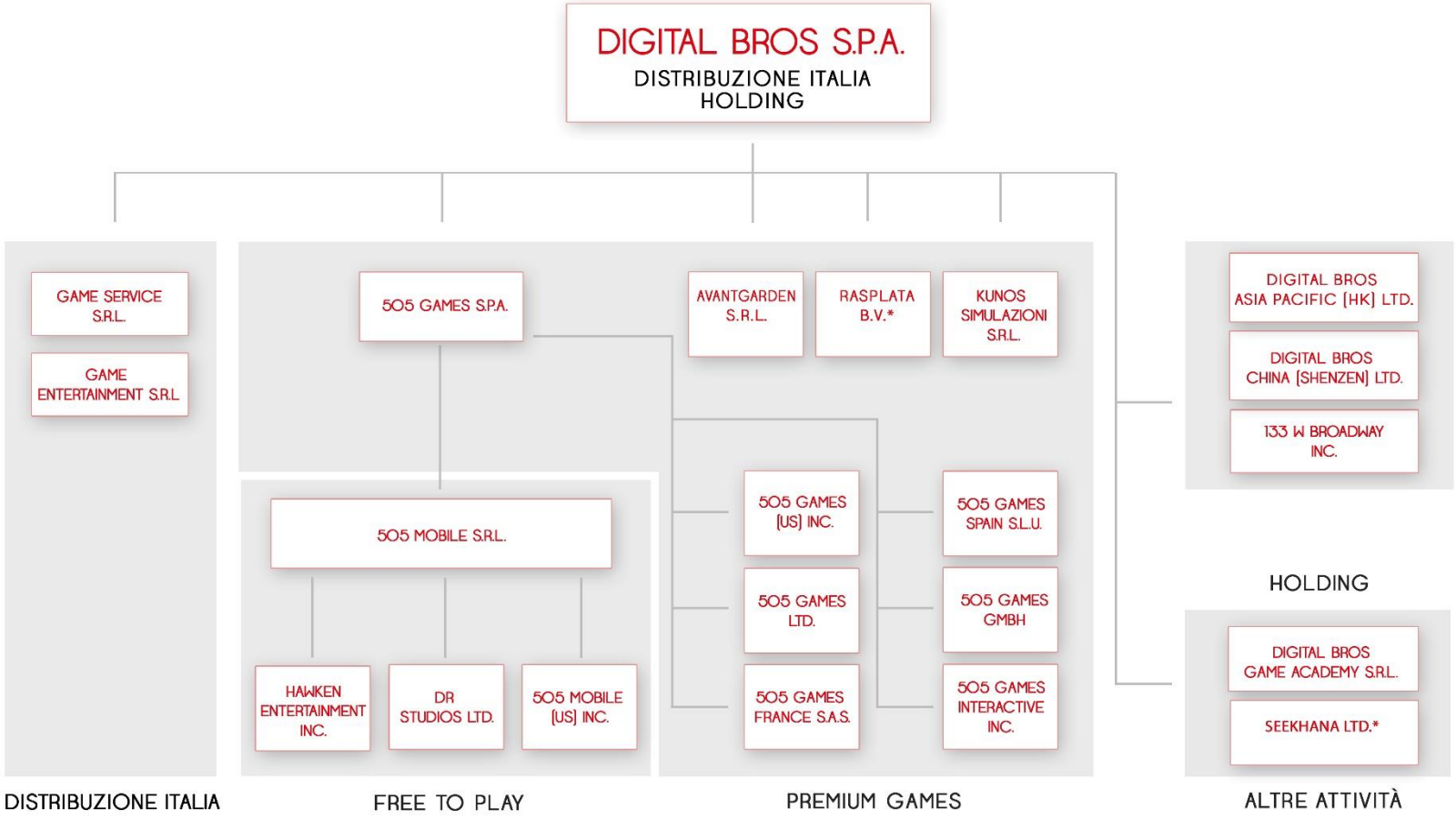
***Altre Attività*:** si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., che organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico, e le attività della controllata Game Network S.r.l. le cui attività sono state interrotte nel corso del mese di giugno 2018 e che è stata posta in liquidazione nel corso del mese di ottobre 2018. Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione del 25,23% delle quote della società inglese Seekhana Ltd., di cui il Gruppo deteneva già il 34,77%, arrivando quindi a possederne il 60%.

***Holding*:** comprende le funzioni di coordinamento dei settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono parte del settore operativo Holding. La Capogruppo si è avvalsa anche dell'apporto delle società Digital Bros China Ltd. e Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd., che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. A queste, nel corso del mese di giugno 2020, si è aggiunta la 505 Games Japan K.K. che diventerà operativa a partire dal prossimo esercizio. La 133 W Broadway Inc. che fino al mese di ottobre 2018 ha detenuto la proprietà dell'immobile sito in Eugene, Oregon, USA, fa parte del settore operativo. La Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100% ad eccezione di quelle detenute in Raspata B.V. e Seekhana Ltd. che sono pari al 60%.

Di seguito l'organigramma societario al 30 giugno 2020 relativamente alle società operative nell'esercizio:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 GIUGNO 2020



(*) PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Boccaccio 95, Trezzano sul Naviglio (MI)	Logistica
AvantGarden S.r.l. (1)	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	33-35 Hillier Street, Sheung Wan, Hong Kong	Uffici
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Wang Hai Road, Nanshan district, Shenzhen 518062, China	Uffici
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Via Labus, 15 Milano	Uffici
Digital Bros Holdings Ltd. (2)	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
DR Studios Ltd.	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Game Entertainment S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games France S.a.s.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Japan K.K. (3)	WeWork Jimbocho, 11-15, Kanda Jimbocho 2-chome Chiyoda-ku, Tokyo	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
505 Games Interactive (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Game Network S.r.l. in liquidazione	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Hawken Entertainment Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
505 Mobile S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Mobile (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Rasplata B.V. (4)	Churchill-laan 131 2, Amsterdam, Olanda	Uffici
Seekhana Ltd. (4)	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
133 W Broadway, Inc.	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici

(1) Consolidata a partire dal mese di marzo 2020
(2) Non operativa nel periodo. In accordo con il paragrafo 479A del "Companies Act 2006", la Società (numero di registrazione 09949560) non è stata sottoposta alla revisione del bilancio d'esercizio in quanto la Digital Bros S.p.A. si è impegnata a garantire tutte le passività della Controllata come da paragrafo 479 C del "Companies Act 2006".
(3) Costituita a giugno 2020, diventerà operativa nel corso del prossimo esercizio
(4) Consolidate al 60%

In data 3 marzo 2020 è stato perfezionato l'acquisto del 51% delle quote residuali di Ovosonico S.r.l. che pertanto è stata consolidata a partire dal mese di marzo dell'esercizio con il metodo di consolidamento integrale. Contestualmente è stata modificata la ragione sociale in AvantGarden S.r.l..

Nel corso dell'esercizio la Capogruppo ha acquisito il 60% delle quote della società di diritto olandese Rasplata B.V.

In data 17 giugno 2020 è stato perfezionato l'acquisto di un ulteriore 25,23% delle quote della società inglese Seekhana Ltd., precedentemente posseduta al 34,77%, arrivando quindi a detenerne il 60%.

Sia Rasplata B.V. che Seekhana Ltd. sono state pertanto consolidate con il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione attribuibile ai soci di minoranza.

Al 30 giugno 2020 il Gruppo non detiene partecipazioni in società collegate poiché, oltre a quanto già evidenziato relativamente ad Avangarden S.r.l. e Seekhana Ltd., nel corso del periodo è stata perfezionata la cessione della partecipazione detenuta nella Delta DNA Ltd..

2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

Il mercato dei videogiochi è un settore rilevante del più ampio mercato dell'entertainment. Cinema, editoria, videogiochi e giocattoli sono settori che hanno in comune i medesimi personaggi, marchi, caratteri distintivi e proprietà intellettuali.

Il mercato dei videogiochi presenta mutamenti e tassi di crescita legati alla continua evoluzione tecnologica. L'esperienza di gioco oggi non avviene più solamente sulle console di gioco tradizionali, Sony Playstation e Microsoft Xbox nelle diverse versioni, ma anche su dispositivi mobili come telefoni cellulari e tablet e console ibride come la Nintendo Switch. La diffusione della connettività a costi sempre più ridotti e la disponibilità di reti in fibra ottica e cellulari sempre più performanti permettono ai videogiochi di essere sempre più diversificati, sofisticati ed interattivi. La diffusione degli smartphone alla popolazione di ogni genere ed età ha permesso poi un ampliamento della popolazione dei videogiocatori e la pubblicazione di giochi adatti ad un pubblico adulto ed al pubblico femminile.

Il mercato dei videogiochi per le console, come prassi dei mercati tecnologici, presenta un andamento ciclico in funzione della fase di sviluppo dell'hardware per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, i prezzi di vendita della piattaforma e dei videogiochi ad essa destinati sono elevati e le quantità vendute sono relativamente basse; passando dalla fase di introduzione alla fase di maturità, si assiste ad un progressivo abbassamento dei prezzi, sia dell'hardware che dei videogiochi, e un continuo innalzamento delle quantità vendute con il contestuale incremento della qualità dei videogiochi.

I videogiochi di elevata qualità e che presentano potenziali di vendita significativi, oltre ad essere commercializzati sui *marketplace* digitali, vengono prodotti fisicamente e distribuiti attraverso reti di vendita tradizionali. In tal caso la catena del valore è la seguente:

Sviluppatori o developer

Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulazioni di attività sportive, etc.. Gli sviluppatori, pur rimanendo spesso detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi che sono quindi l'elemento della catena del valore essenziale per completare il gioco, farlo apprezzare e distribuirlo su base internazionale grazie alla loro rete commerciale internazionale, diretta e indiretta.

Editori o publisher

L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, determina la politica di prezzo e la politica commerciale a livello mondiale, studia il posizionamento del prodotto, la grafica

della confezione ed assume tutti i rischi e, congiuntamente allo sviluppatore, beneficia di tutte le opportunità che il videogioco può generare in caso di successo. Gli editori solitamente finanziano le fasi di sviluppo del gioco. Molto spesso i diritti vengono acquisiti in via permanente.

Produttori della console

Il produttore della console è la società che progetta, ingegnerizza, produce e commercializza l'hardware, o piattaforma, attraverso il quale il videogioco viene utilizzato da parte dei consumatori finali. Sony è il produttore delle console Sony Playstation 4, Microsoft è il produttore delle console Microsoft Xbox One, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo Switch. Il produttore della console riproduce il supporto fisico per conto degli editori. Il produttore della console spesso è anche editore di videogiochi.

Distributori

Il ruolo del distributore varia da mercato a mercato. Più il mercato è frammentato, come ad esempio il mercato italiano, più il ruolo del distributore si integra con il ruolo dell'editore, con l'implementazione di politiche di comunicazione per il mercato locale e con lo svolgimento di attività locali di pubbliche relazioni. In alcuni mercati, come ad esempio quello inglese e americano, a causa dell'elevata concentrazione del mercato dei rivenditori, solitamente gli editori detengono una presenza diretta. A seguito della crescente digitalizzazione del mercato, i publisher di videogiochi di più recente costituzione non hanno ravvisato la necessità di costituire una struttura internazionale di vendita al pubblico per il canale *retail*, avvalendosi a tal fine delle strutture distributive di altri editori.

Rivenditori

Il rivenditore è il punto vendita dove il consumatore finale acquista il videogioco. I rivenditori possono essere catene internazionali specializzate nella vendita di videogiochi, punti vendita della grande distribuzione organizzata, ma anche negozi specializzati indipendenti, così come portali Internet che operano la vendita diretta per corrispondenza.

I produttori delle console hanno realizzato dei *marketplace* per la vendita diretta ai consumatori finali dei videogiochi in formato digitale evitando così l'intermediazione del distributore e del rivenditore. In questo caso, come per videogiochi per personal computer, smartphone e tablet, la catena del valore è meno articolata ed è la seguente:

I principali *marketplace* attraverso i quali i videogiochi per console vengono venduti al consumatore finale sono: PlayStation Store di Sony, Xbox Live di Microsoft e eShop di Nintendo. Il leader mondiale nel campo della distribuzione digitale di videogiochi per personal computer è il *marketplace* Steam. Nello scorso esercizio è stato annunciato il lancio di un nuovo *marketplace*, Epic Games Store, per i videogiochi per personal computer gestito dalla società americana Epic, sulla scia del successo riscontrato dal videogioco di loro proprietà Fortnite.

La progressiva digitalizzazione del mercato ha determinato che sia Microsoft, con Microsoft Xbox Game Pass e Microsoft Xbox Games with Gold, che Sony, con Sony PlayStation Now, creassero delle piattaforme digitali dove il giocatore, invece di acquistare il singolo gioco, può usufruire di tutti i giochi presenti sul *marketplace* pagando un canone di abbonamento valido per un tempo prefissato. Il riconoscimento dei ricavi all'editore avviene in forma direttamente o indirettamente legata all'utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali. Google con la piattaforma Stadia e Apple con Apple Arcade hanno realizzato, più recentemente, strutture similari.

I videogiochi Free to Play sono disponibili al pubblico esclusivamente in formato digitale. I *marketplace* utilizzati sono l'AppStore per i videogiochi per Iphone e Ipad, e PlayStore per i videogiochi Android sui mercati occidentali ed un numero elevatissimo di differenti *marketplace* per i mercati orientali. Alcuni giochi Free to play sono altresì disponibili sui marketplace di Sony e di Microsoft per i videogiochi console e Steam per i videogiochi per personal computer.

La digitalizzazione del canale distributivo ha permesso un notevole allungamento del ciclo di vita dei singoli videogiochi. La disponibilità del prodotto non è infatti limitata strettamente al periodo di lancio come avviene sul canale *retail,* ma il prodotto rimane disponibile sui singoli *marketplace* anche successivamente, permettendo così un flusso continuo di vendite, che può essere influenzato, anche in misura significativa, da temporanee politiche di comunicazione e di promozione di prezzi. L'allungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì influenzato dalla politica di prodotto definita dall'editore quando, successivamente al lancio del gioco principale, vengono creati episodi e/o funzionalità aggiuntive del gioco disponibili sia a pagamento che in forma gratuita sui *marketplace* digitali (i cosiddetti DLC, ovvero *Downloadable Contents*).

3. STAGIONALITÁ CARATTERISTICA DEL MERCATO

La stagionalità del mercato è influenzata dal lancio di prodotti di grande popolarità. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un determinato periodo comporta una volatilità dei ricavi tra i diversi trimestri. Il lancio di nuovi prodotti determina infatti una concentrazione delle vendite nei primi giorni di commercializzazione del prodotto.

L'edizione e la commercializzazione dei videogiochi sui *marketplace* digitali mitiga la volatilità dei risultati di un editore tra i diversi trimestri. Infatti, nel caso della distribuzione digitale, i ricavi vengono riconosciuti nel momento in cui i consumatori finali acquistano il videogioco dai *marketplace.* Tale processo avviene in misura più graduale nel tempo, e non nei giorni immediatamente seguenti al lancio, a differenza della distribuzione tradizionale *retail* dove invece i ricavi vengono riconosciuti all'atto della consegna del prodotto finito al distributore/rivenditore indipendentemente dall'acquisto da parte del consumatore finale.

La possibilità di effettuare campagne promozionali dei propri prodotti sui principali *marketplace* digitali in maniera piuttosto rapida ed efficace tende a concentrare i ricavi durante questi brevi periodi. Risulta evidente che gli editori cerchino di pianificare le campagne promozionali durante le fasi di mercato più favorevoli, come, ad esempio, il periodo natalizio per i mercati europei, oppure il *black friday* per il mercato americano.

L'andamento dei ricavi dei videogiochi Free to Play presenta invece fattori di stagionalità sensibilmente inferiori rispetto ai videogiochi Premium Games in quanto i videogiochi Free to Play di successo presentano ricavi in crescita nel tempo senza particolari picchi nel periodo di lancio, salvo rare eccezioni legate a videogiochi particolarmente attesi e con marchi distintivi estremamente noti. L'effetto delle promozioni sull'andamento dei ricavi è sensibile, ma, a differenza del mercato dei videogiochi Premium Games, le promozioni sono molto più ripetute nel tempo e con lassi di tempo ravvicinati tali da non creare eccessiva volatilità dell'andamento dei ricavi tra i diversi trimestri.

La struttura patrimoniale è strettamente collegata all'andamento dei ricavi. La distribuzione fisica di un prodotto in un trimestre comporta la concentrazione degli investimenti in capitale circolante che vengono momentaneamente riflessi nella posizione finanziaria netta almeno fino a che i ricavi derivanti dalla relativa vendita non vengano incassati. La diminuzione significativa della componente dei ricavi da distribuzione fisica sul totale dei ricavi consolidati permette una minore volatilità delle grandezza patrimoniali.

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati i seguenti:

- in data 28 ottobre 2019 è stato annunciato il contratto tra la controllata 505 Games S.p.A. e lo studio Kojima Productions per i diritti di pubblicazione in tutto il mondo della versione per personal computer del videogioco Death Stranding da cui il Gruppo si aspetta un fatturato prospettico di oltre 50 milioni di Euro. In data 2 marzo 2020 la controllata 505 Games S.p.A. ha poi annunciato che la versione per personal computer del videogioco Death Stranding sarebbe uscita il 2 giugno 2020. In data 21 aprile 2020, la 505 Games S.p.A. ha poi posticipato l'uscita del videogioco al 14 luglio 2020, a seguito della chiusura temporanea dello studio Kojima Productions per l'emergenza COVID-19;
- in data 28 febbraio 2020 l'Amministratore indipendente Paola Carrara ha rassegnato le dimissioni per motivazioni personali;
- in data 3 marzo 2020 Digital Bros S.p.A. ha acquisito il 51% delle quote della società Ovosonico S.r.l., di cui già possedeva il 49%, per un controvalore di 210 mila euro. La Società, che sta sviluppando un videogioco per conto del Gruppo, ha mutato ragione sociale in AvantGarden S.r.l.;
- in data 5 marzo 2020 il Gruppo ha sottoscritto un accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate relativamente alla definizione del contenzioso tributario relativo agli anni dal 2011 al 2015. Tale contenzioso ha riguardato alcune operazioni della controllata 505 Games S.p.A. che, sulla base delle valutazioni condotte dall'Agenzia delle Entrate, sarebbero da considerare come royalty e pertanto da assoggettare a ritenuta. Sebbene le valutazioni dell'Agenzia delle Entrate non siano condivise dal Gruppo, sia nel merito che nel diritto, che ritiene che le operazioni siano acquisti di beni e/o prestazioni di servizi, ai meri fini conciliatori e per evitare un lungo e oneroso contezioso, il Gruppo ha deciso di sottoscrivere l'accordo conciliativo.
  La definizione ha comportato un aggiornamento della stima della passività fiscale al 31 dicembre 2019 attraverso l'iscrizione di oneri non ricorrenti per 1.398 mila Euro. Tale ammontare include, oltre a interessi per 580 mila Euro e sanzioni per 224 mila Euro, la stima delle perdite sui crediti per 594 mila Euro, che il Gruppo ha ritenuto di iscrivere tra gli anticipi a fornitori a titolo di rivalsa sulle ritenute versate all'Erario per loro conto;
- in data 5 marzo 2020 Il Consiglio di Amministrazione ha cooptato l'amministratore Laura Soifer. Lo stesso Consiglio, dopo averne verificato i requisiti di indipendenza, ha nominato Laura Soifer membro del Comitato Controllo e Rischi e del Comitato permanente Parti Correlate e Lead Indipendent Director.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

Tra il gruppo Digital Bros ed il gruppo Starbreeze sono intercorsi in esercizi precedenti numerosi rapporti commerciali e finanziari di seguito sintetizzati:

- nel mese di maggio 2016 i diritti che il Gruppo vantava sul videogioco PAYDAY 2 sono stati retrocessi a Starbreeze a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale earn out di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti del videogioco di futura pubblicazione PAYDAY 3;

- nell'aprile 2015 i due gruppi avevano sottoscritto un contratto finalizzato allo sviluppo e pubblicazione della versione console di un videogioco ispirato alla serie televisiva The Walking Dead. Il contratto prevedeva un budget di sviluppo a carico della controllata 505 Games S.p.A. di 10 milioni di Dollari Statunitensi. Alla data odierna, la controllata 505 Games S.p.A. ha pagato 4,8 milioni di Dollari Statunitensi per lo sviluppo di tale videogioco. Nel corso del mese di novembre 2018, Starbreeze ha lanciato la versione per personal computer del videogioco con vendite inferiori alle attese. In considerazione di ciò, in data 27 febbraio 2019, Skybound, detentore dei diritti di The Walking Dead, ha comunicato a Starbreeze la risoluzione del contratto in essere per i diritti del videogioco OVERKILL's The Walking Dead e – conseguentemente - in data 8 aprile 2019 la controllata 505 Games S.p.A. ha richiesto la risoluzione del contratto in essere con Starbreeze per lo sviluppo e la pubblicazione della versione console del videogioco;

- a partire dal mese di novembre 2018, Digital Bros ha acquistato sul mercato 4.096.809 azioni Starbreeze STAR A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, ad un prezzo medio di 2,14 SEK per azione. A seguito di ciò, in data 4 giugno 2019, l'Amministratore esecutivo del Gruppo Stefano Salbe è entrato a far parte del Consiglio di Amministrazione della società svedese in qualità di Amministratore non esecutivo;

- in data 21 novembre 2018, Digital Bros S.p.A. ha concesso un finanziamento di 2 milioni di Euro a Varvtre AB. Varvtre AB è una società di diritto svedese posseduta dal precedente amministratore delegato di Starbreeze AB che deteneva, in tale data, nr. 19.021.541 azioni Starbreeze A e nr. 1.305.142 azioni Starbreeze B che corrispondono alla data del 30 giugno 2020 al 5,61% del capitale e al 16,92% dei diritti di voto di Starbreeze AB.

A seguito delle difficoltà finanziarie legate all'insuccesso del videogioco OVERKILL's The Walking Dead, in data 3 dicembre 2018, Starbreeze AB e cinque controllate avevano presentato la domanda per essere ammesse ad un piano di ristrutturazione aziendale alla *District Court* svedese, richiesta approvata dalla Corte svedese e più volte prorogata fino al 3 dicembre 2019. In data 6 dicembre 2019, Starbreeze AB ha completato con successo il processo di ristrutturazione aziendale proponendo ai creditori un piano di pagamenti.

Nel corso dei mesi di gennaio e febbraio 2020, il Gruppo ha posto in essere le seguenti operazioni:

- in data 15 gennaio 2020, Digital Bros S.p.A. ha acquistato n. 18.969.395 azioni Starbreeze A detenute dalla società svedese Varvtre AB per un corrispettivo di circa 25,8 milioni di Corone Svedesi al prezzo unitario di 1,36 Corone Svedesi per azione più un potenziale earn-out nel caso di plusvalenza realizzata nei 60 mesi successivi all'acquisto. Il corrispettivo è stato pagato, in parte, con il finanziamento concesso a Varvtre AB. Le azioni acquistate corrispondono al 5,24% del capitale sociale e al 16,76% dei diritti di voto.

- in data 26 febbraio 2020, Digital Bros S.p.A. ha finalizzato l'acquisto di tutte le attività detenute dalla società coreana Smilegate Holdings in Starbreeze AB al prezzo di 19,2 milioni di Euro. Le attività acquistate hanno un controvalore nominale di circa 35,3 milioni di Euro, come di seguito specificato:

  a) un prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore di 215 milioni di Corone Svedesi (circa 19,7 milioni di Euro) per complessivi 16,9 milioni di Euro. L'eventuale conversione del prestito comporterebbe l'emissione di n. 95.578.667 nuove azioni Starbreeze B corrispondenti, al 30 giugno 2020, al 20,87% del capitale sociale ed al 7,79% dei diritti di voto;
  b) un credito per circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi (circa 14,8 milioni di Euro) per un corrispettivo di 100 mila Euro. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese e comunque non oltre il mese di dicembre 2024;
  c) n. 3.601.083 azioni Starbreeze A e n. 6.018.948 azioni Starbreeze B che alla data del 30 giugno 2020 corrispondono al 2,66% del capitale sociale di Starbreeze AB ed al 3,71% dei diritti di voto, per un controvalore totale di 2,2 milioni di Euro.

  Il corrispettivo totale della transazione è stato pagato per 9,2 milioni di Euro all'atto della finalizzazione mentre il residuo di 10 milioni di Euro sarà versato entro il 28 febbraio 2021.

Al fine di mantenere inalterata la propria quota nel capitale e nel capitale votante, il Gruppo in data 23 giugno 2020 ha firmato un accordo vincolante per la sottoscrizione pro-quota dell'aumento di capitale oggetto di futura delibera assembleare di Starbreeze. Aumento di capitale poi finalizzato nel corso del mese di settembre 2020.

Anche a seguito di marginali acquisti successivi, alla data del 30 giugno 2020, il Gruppo detiene nr. 26.695.287 azioni Starbreeze A e nr. 9.733.948 azioni Starbreeze B pari 10,05% del capitale sociale e al 24,45% dei diritti di voto.

Il Gruppo, nonostante i rapporti contrattuali tuttora in essere e la quota detenuta nel capitale della società svedese, ritiene di non avere influenza sulla società partecipata ed ha pertanto ritenuto di mantenere la classificazione tra le altre partecipazioni utilizzata anche nei periodi precedenti. L'amministratore non esecutivo Stefano Salbe non è stato confermato nell'incarico. Qualora per effetto di modificazioni sostanziali nelle relazioni tra i due gruppi, tale valutazione dovesse mutare, la classificazione patrimoniale verrebbe conseguentemente adeguata.

COVID-19

A seguito dell'insorgere della pandemia da COVID-19 e sulla base delle disposizioni ministeriali emanate a partire dal mese di marzo 2020 ed attualmente ancora in corso di validità, al fine di garantire la sicurezza e la salute del proprio personale dipendente e dei collaboratori, il Gruppo ha anticipato il ricorso alla modalità di lavoro definita agile, permettendo alla gran parte di tutti i dipendenti e collaboratori sia in Italia che presso le sedi estere di svolgere l'attività lavorativa dal proprio domicilio. Tale modalità è attualmente ancora prevalente, anche se in forma mitigata rispetto alle prime settimane di cosiddetto *lockdown*. Da un punto di vista operativo, il lavoro agile non ha avuto particolari impatti sull'operatività delle principali aree di attività del Gruppo.
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.

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.
La progressiva digitalizzazione del mercato è stata accentuata dall'impossibilità dei consumatori di recarsi fisicamente nei punti vendita ed ha comportato che i ricavi realizzati dal Gruppo nell'ultimo trimestre siano stati in larga misura realizzati su marketplace digitali, con un conseguente forte incremento della marginalità operativa, data sia da una maggior marginalità unitaria, ma anche dai notevoli risparmi in termini di costi di produzione e di logistica.
La maggior incidenza dei ricavi digitali comporta una concentrazione dei ricavi su un minor numero di clienti, che tuttavia presentano caratteristiche di solidità patrimoniale e finanziaria ben superiori ai clienti che svolgono attività di distribuzione tradizionale dei prodotti e che presentano termini di pagamento mediamente più brevi. Pertanto, il Gruppo non ha dovuto registrare impatti significativi derivanti da aggiustamenti nella stima delle perdite attese sui crediti commerciali (IFRS 9). Anche nell'applicazione degli impairment test sulle licenze di videogiochi già in fase di commercializzazione o in fase di sviluppo, l'impatto è stato pressoché nullo e benché le svalutazioni nell'esercizio siano state pari a 2.206 mila Euro, non sono diretta conseguenza degli effetti da COVID-19, e sono in linea con quanto effettuato negli scorsi

esercizi.

La repentina diminuzione dei ricavi da distribuzione tradizionale ha tuttavia accelerato un processo già in atto da alcuni anni, pertanto il drastico calo registrato da marzo ha di fatto comportato una riduzione dei prezzi dei prodotti in giacenza con una crescita dell'obsolescenza delle rimanenze di prodotti finiti. Questo fattore è stato tenuto in considerazione dal Gruppo che ha provveduto a rettificare la valutazione delle rimanenze a fine esercizio per 4.772 mila Euro, pari al 40% del valore di carico delle rimanenze.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2020

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020		30 giugno 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	139.033	104,4%	81.317	105,6%	57.716	71,0%
2	Rettifiche ricavi	(5.810)	-4,4%	(4.309)	-5,6%	(1.501)	34,8%
3	**Totale ricavi netti**	**133.223**	**100,0%**	**77.008**	**100,0%**	**56.215**	**73,0%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.743)	-12,6%	(14.675)	-19,1%	(2.068)	14,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(8.857)	-6,6%	(6.586)	-8,6%	(2.271)	34,5%
6	Royalties	(34.600)	-26,0%	(20.671)	-26,8%	(13.929)	67,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(5.920)	-4,4%	(1.150)	-1,5%	(4.770)	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(66.120)**	**-49,6%**	**(43.082)**	**-55,9%**	**(23.038)**	**53,5%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**67.103**	**50,4%**	**33.926**	**44,1%**	**33.177**	**97,8%**
10	Altri ricavi	3.458	2,6%	3.406	4,4%	52	1,5%
11	Costi per servizi	(13.559)	-10,2%	(9.070)	-11,8%	(4.489)	49,5%
12	Affitti e locazioni	(247)	-0,2%	(1.460)	-1,9%	1.213	-83,1%
13	Costi del personale	(20.908)	-15,7%	(17.903)	-23,2%	(3.005)	16,8%
14	Altri costi operativi	(1.169)	-0,9%	(1.223)	-1,6%	54	-4,5%
15	**Totale costi operativi**	**(35.883)**	**-26,9%**	**(29.656)**	**-38,5%**	**(6.227)**	**21,0%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**34.678**	**26,0%**	**7.676**	**10,0%**	**27.002**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(13.266)	-10,0%	(6.970)	-9,1%	(6.296)	90,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(2.206)	-1,7%	(2.051)	-2,7%	(155)	7,5%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	849	0,6%	0	0,0%	849	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(14.623)**	**-11,0%**	**(9.021)**	**-11,7%**	**(5.602)**	**62,1%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**20.055**	**15,1%**	**(1.345)**	**-1,7%**	**21.400**	**n.s.**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	4.037	3,0%	1.438	1,9%	2.599	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.409)	-2,6%	(1.406)	-1,8%	(2.003)	n.s.
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**628**	**0,5%**	**32**	**0,0%**	**596**	**n.s.**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**20.683**	**15,5%**	**(1.313)**	**-1,7%**	**21.996**	**n.s.**
27	Imposte correnti	(6.363)	-4,8%	28	0,0%	(6.391)	n.s.
28	Imposte differite	629	0,5%	(228)	-0,3%	857	n.s.
29	**Totale imposte**	**(5.734)**	**-4,3%**	**(200)**	**-0,3%**	**(5.534)**	**n.s.**
30	**Risultato netto (26+29)**	**14.949**	**11,2%**	**(1.513)**	**-2,0%**	**16.462**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**14.970**	**11,2%**	**(1.513)**	**-2,0%**	**16.484**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**(21)**	**0,0%**	**0**	**0,0%**	**(21)**	**n.s.**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**1,05**		**(0,11)**		**1,16**	**n.s.**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**1,03**		**(0,11)**		**1,14**	**n.s.**

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza è relativa al 40% della società olandese Rasplata B.V. e della società inglese Seekhana Ltd. detenute da altri soci.

Come descritto negli eventi significativi del periodo, in data 5 marzo 2020, il Gruppo ha sottoscritto un accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate relativamente alla definizione del contenzioso tributario relativo agli anni dal 2011 al 2015. Tale contenzioso riguarda alcune operazioni della controllata 505 Games S.p.A. che, sulla base delle valutazioni condotte dall'Agenzia delle Entrate, sarebbero da considerare come royalty e pertanto da assoggettare a ritenuta. La definizione ha comportato il fatto che al 30 giugno 2020 il Gruppo abbia dovuto registrare costi non ricorrenti per 1.398 mila Euro. L'ammontare è costituito dalla stima delle perdite su crediti che il Gruppo realizzerà a fronte delle ritenute che sarà tenuta a versare per conto dei fornitori, degli interessi e delle sanzioni in eccesso al fondo rischi già accantonato in esercizi precedenti per 856 mila Euro.

Tale fattispecie ha determinato la necessità di rappresentare il conto economico al netto delle poste non ricorrenti ai fini di una migliore chiarezza e rappresentazione dell'andamento gestionale.

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020		
		Totale	Di cui non ricorrenti	Totale al netto delle poste non ricorrenti
1	Ricavi lordi	139.033	0	139.033
2	Rettifiche ricavi	(5.810)	0	(5.810)
3	**Totale ricavi netti**	**133.223**	**0**	**133.223**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.743)	0	(16.743)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(8.857)	0	(8.857)
6	Royalties	(34.600)	0	(34.600)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(5.920)	0	(5.920)
8	**Totale costo del venduto**	**(66.120)**	**0**	**(66.120)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**67.103**	**0**	**67.103**
10	Altri ricavi	3.458	0	3.458
11	Costi per servizi	(13.559)	0	(13.559)
12	Affitti e locazioni	(247)	0	(247)
13	Costi del personale	(20.908)	0	(20.908)
14	Altri costi operativi	(1.169)	0	(1.169)
15	**Totale costi operativi**	**(35.883)**	**0**	**(35.883)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**34.678**	**0**	**34.678**
17	Ammortamenti	(13.266)	0	(13.266)
18	Accantonamenti	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(2.206)	(594)	(1.612)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	849	0	849
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(14.623)**	**(594)**	**(14.029)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**20.055**	**(594)**	**20.649**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	4.037	0	4.037
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.409)	(580)	(2.829)
25	**Totale risultato della gestione finanziaria**	**628**	**(580)**	**1.208**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**20.683**	**(1.174)**	**21.857**
27	Imposte correnti	(6.363)	(224)	(6.139)
28	Imposte differite	629	0	629
29	**Totale imposte**	**(5.734)**	**(224)**	**(5.510)**
30	**Risultato netto (26+29)**	**14.949**	**(1.398)**	**16.347**
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**14.970**	**(1.398)**	**16.368**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**(21)**	**0**	**(21)**

Nel corso dell'esercizio sono stati lanciati i videogiochi Control, Indivisible e Journey to the Savage Planet in tutti i formati. I lanci completano il piano di uscite di videogiochi cominciato con Bloodstained nel corso dell'ultimo trimestre del passato esercizio. Il piano di uscite ha permesso un forte incremento dei ricavi e dei margini reddituali.

A partire dal mese di gennaio 2020 si è assistito alla diffusione della pandemia da virus COVID-19 su scala nazionale ed internazionale. Le misure precauzionali definite dalle autorità governative per il contenimento del contagio hanno costretto le persone in casa e hanno comportato la chiusura di numerosi punti vendita e catene commerciali. Il tempo libero dal lavoro e dalla scuola ha contribuito ad incrementare in misura significativa l'utilizzo dei videogiochi in formato digitale, comportando un aumento del peso percentuale dei ricavi del Gruppo derivanti dalla distribuzione digitale e, conseguentemente, una maggiore marginalità operativa.

I ricavi lordi sono aumentati del 71% nell'esercizio passando da 81.317 mila Euro a 139.033 mila Euro. La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 30 giugno 2020 comparata con l'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	**Ricavi lordi**				**Ricavi netti**			
	2020	**2019**	**Variazioni**		**2020**	**2019**	**Variazioni**	
Premium Games	122.287	60.432	61.855	102,4%	116.521	57.883	58.638	101,3%
Distribuzione Italia	8.653	13.741	(5.088)	-37,0%	8.609	11.981	(3.372)	-28,1%
Free to Play	7.476	6.573	903	13,7%	7.476	6.573	903	13,7%
Altre Attività	617	571	46	8,0%	617	571	46	8,0%
Totale ricavi lordi	**139.033**	**81.317**	**57.716**	**71,0%**	**133.223**	**77.008**	**56.215**	**73,0%**

Il settore operativo Premium Games, che ha realizzato l'88% dei ricavi lordi consolidati, ha presentato una significativa crescita dei ricavi nel periodo di 61.855 mila Euro, grazie ai risultati di vendita del videogioco Control, uscito il 27 agosto 2019, del videogioco Bloodstained, lanciato al termine dello scorso esercizio, e del videogioco Journey to the Savage Planet, lanciato nel corso del mese di gennaio.

Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**	
Control	34.357	9.490	24.867	n.s.
Journey to the Savage Planet	12.082	0	12.082	n.s.
Bloodstained	11.781	13.888	(2.107)	-15,2%
Terraria	14.969	5.379	9.590	n.s.
Assetto Corsa	16.500	7.020	9.480	n.s.
Indivisible	4.775	0	4.775	n.s.
PAYDAY 2	5.188	4.477	711	15,9%
Altri prodotti	18.172	9.806	8.366	85,3%
Prodotti retail	4.463	10.372	(5.909)	-57,0%
Totale ricavi lordi Premium Games	**122.287**	**60.432**	**61.855**	**102,4%**

Il videogioco Control, considerato il migliore gioco dell'anno da numerosi esperti del settore, ha permesso di realizzare ricavi lordi pari a 34.357 mila Euro. Si tratta di un prodotto sviluppato dalla società finlandese quotata sul Nasdaq First North Growth, Remedy Entertainment. Il gioco è disponibile sul *marketplace* per

videogiochi per personal computer Epic Games Store e sulle console Sony Playstation 4 e Microsoft XboX, sia in formato digitale che come prodotto fisico.

Il videogioco Bloodstained, che aveva già realizzato nello scorso esercizio ricavi per 13.888 mila Euro, ha contribuito ai ricavi del periodo per 11.781 mila Euro, con il lancio del gioco sui mercati orientali e nella versione per Nintendo Switch.

Il videogioco Journey to the Savage Planet, realizzato dallo sviluppatore canadese Typhoon Studios, ha visto il suo esordio nelle versioni per personal computer, PlayStation 4 e Microsoft XboX nel mese di gennaio, mentre la versione per la console Nintendo Switch è stata disponibile a partire dal mese di maggio 2020.

Il videogioco Terraria ha beneficiato del lancio della versione per la console Nintendo Switch al termine del passato esercizio e ha realizzato ricavi nel periodo per 14.969 mila Euro per effetto di campagne di marketing di particolare successo.

Il videogioco Assetto Corsa Competizione, gioco ufficiale del campionato automobilistico Blancpain GT Series, che era stato lanciato nella sola versione per personal computer nel corso dell'ultimo trimestre dello scorso esercizio, ha visto nel quarto trimestre del corrente esercizio il lancio delle versioni per console, ha realizzato ricavi per 16.500 Euro.

In crescita del 15,9% anche ricavi derivanti dalla versione console del videogioco PAYDAY2, pubblicato nella versione per personal computer dallo sviluppatore svedese Starbreeze.

Il periodo di chiusura delle attività di vendita al dettaglio imposto dalle autorità a seguito dell'emergenza sanitaria da COVID-19 ha contribuito ad accentuare la riduzione del fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia. La contrazione è stata pari a 5.088 mila Euro registrando una riduzione del 37% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Gems of War, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa, costantemente aggiornato e migliorato ha dato segnali di forte resilienza continuando a mostrare ricavi in crescita. Il settore operativo del Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 13,7%.

I ricavi netti, in linea con l'andamento dei ricavi lordi, aumentano rispetto all'esercizio precedente del 73% passando a 133.223 mila Euro.

Il costo del venduto si è incrementato di 23.038 mila Euro, pari al 53,5%, in misura meno che proporzionale rispetto all'andamento dei ricavi, per effetto di maggiori royalty relative ai nuovi prodotti per 13.929 mila Euro e di una variazione negativa delle rimanenze di 4.770 mila Euro. L'incremento dell'utile lordo è stato di 33.177 mila Euro.

Sostanzialmente invariati e pari a 3.458 mila Euro gli altri ricavi che nel periodo sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio. In particolare nel periodo è proseguito lo sviluppo della nuova versione Free to Play del videogioco Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd..

I costi operativi aumentano di 6.227 mila Euro, in misura decisamente meno che proporzionale all'incremento dei ricavi, per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio di nuovi prodotti e all'incremento dei costi del personale a fronte del riconoscimento della quota variabile ai dipendenti contrariamente allo scorso esercizio. La diminuzione degli affitti e locazioni è dovuta all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Il margine operativo lordo è cresciuto di 27.002 mila Euro ed è stato pari al 26,9% dei ricavi lordi.

Gli ammortamenti sono in aumento di 6.296 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 per effetto sia di maggiori costi legati alle proprietà intellettuali detenute dal Gruppo, ma anche dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 per 1.259 mila Euro. La svalutazione di attività ammonta a 2.206 mila Euro, rispetto a 2.051 mila Euro del 30 giugno 2019, a seguito della cancellazione di alcune commesse di sviluppo per 1.096 mila Euro, alla svalutazione di 594 mila Euro applicata sui crediti iscritti dalla 505 Games S.p.A. verso gli sviluppatori a seguito dell'accordo di conciliazione sottoscritto con l'Agenzia delle Entrate e, per la parte residuale, ad altre svalutazioni.

Il margine operativo è positivo per 20.055 mila Euro rispetto a una perdita di 1.345 mila Euro registrata al 30 giugno 2019. Il margine operativo al netto delle poste non ricorrenti è stato invece pari a 20.649 mila Euro, pari al 14,9% dei ricavi lordi.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 628 mila Euro, contro i 32 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio a seguito di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 2.599 mila Euro. Tale incremento è effetto principalmente, per 1.032 mila Euro, dell'adeguamento del credito di circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro e, per 864 mila Euro, di maggiori differenze cambi attive.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 3.409 mila Euro, in aumento di 2.003 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019, per effetto principalmente della valutazione a patrimonio netto delle partecipazioni nelle società collegate Avantgarden S.r.l. e Seekhana Ltd. per 656 mila Euro sino alla data di consolidamento, della contabilizzazione di 580 mila Euro di interessi verso l'erario, a seguito dell'accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate e di maggiori differenze passive su cambi. Il saldo della gestione finanziaria al netto delle poste non ricorrenti è stato positivo per 1.208 mila Euro.

L'utile ante imposte al 30 giugno 2020 è stato pari a 20.683 mila Euro, in miglioramento di 21.996 mila Euro rispetto alla perdita di 1.313 mila Euro realizzata al 30 giugno 2019.

L'utile netto consolidato è pari a 14.949 mila Euro rispetto alla perdita netta di 1.513 mila Euro realizzata al 30 giugno 2019, mentre l'utile netto rettificato delle poste non ricorrenti è stato di 16.347 mila Euro.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 14.970 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono rispettivamente pari a 1,05 Euro e 1,03 Euro per azione contro la perdita netta per azione di 0,11 Euro del 30 giugno 2019.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2020

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.837	3.584	5.253	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	33.248	18.341	14.907	81,3%
4	Partecipazioni	5.488	1.706	3.782	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	6.744	9.322	(2.578)	-27,7%
6	Imposte anticipate	3.482	2.745	737	26,8%
7	Attività finanziarie non correnti	17.251	1.942	15.309	n.s.
	Totale attività non correnti	**75.050**	**37.640**	**37.410**	**99,4%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	7.989	13.909	(5.920)	-42,6%
9	Crediti commerciali	28.168	27.660	508	1,8%
10	Crediti tributari	3.100	6.076	(2.976)	-49,0%
11	Altre attività correnti	32.816	29.078	3.738	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.527	4.767	3.760	78,9%
13	Altre attività finanziarie	0	2.277	(2.277)	n.s.
	Totale attività correnti	**80.600**	**83.767**	**(3.167)**	**-3,8%**
	TOTALE ATTIVITA'	***155.650***	***121.407***	***34.243***	***28,2%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(20.960)	(21.223)	263	-1,2%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(52.288)	(37.298)	(14.990)	40,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(78.952)**	**(64.225)**	**(14.727)**	**22,9%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(979)**	**0**	**(979)**	**n.s.**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(79.931)**	**(64.225)**	**(15.706)**	**24,5%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(659)	(573)	(86)	15,0%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,7%
20	Altri debiti e passività non correnti	(469)	(923)	454	-49,2%
21	Passività finanziarie	(6.369)	(4.302)	(2.067)	48,0%
	Totale passività non correnti	**(7.578)**	**(5.879)**	***(1.699)***	***28,9%***
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(41.140)	(24.631)	(16.509)	67,0%
23	Debiti tributari	(5.473)	(1.138)	(4.335)	n.s.
24	Fondi correnti	(0)	(856)	856	n.s.
25	Altre passività correnti	(4.721)	(3.761)	(960)	n.s.
26	Passività finanziarie	(16.807)	(20.917)	4.110	-19,6%
	Totale passività correnti	**(68.141)**	**(51.303)**	**(16.838)**	**32,8%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(75.719)**	**(57.182)**	**(18.537)**	**32,4%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(155.650)***	***(121.407)***	***(34.243)***	***28,2%***

Il Gruppo per meglio rappresentare i profondi cambiamenti avvenuti nella struttura patrimoniale a seguito della progressiva crescita di significatività dei settori operativi del Premium Games e del Free to Play ha deciso di modificare la struttura di esposizione dello stato patrimoniale adottando la più classica struttura a sezioni contrapposte, riclassificando con il medesimo criterio l'esercizio precedente. Maggiori chiarimenti si trovano in Nota Integrativa.

Le attività non correnti si incrementano di 37.410 mila Euro.

Gli immobili impianti e macchinari si incrementano di 5.253 mila Euro, principalmente a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di fabbricati per 5.432 mila Euro al netto dell'ammortamento di competenza del periodo. Le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 14.907 mila Euro a seguito degli investimenti in nuovi videogiochi, al netto degli ammortamenti e rettifiche di valore effettuati nel periodo.

Le attività correnti si decrementano di 3.167 mila Euro.

Le rimanenze diminuiscono di 5.920 mila Euro, a seguito della rettifica di 4.772 mila Euro effettuata per adeguare il valore dei prodotti finiti a seguito della pandemia da COVID-19 che ha comportato una drastica riduzione dei prezzi di vendita dei prodotti in giacenza.

Le passività non correnti si incrementano di 1.699 mila Euro, mentre le passività correnti di 16.838 mila Euro.

I debiti verso fornitori, pari a 41.140 mila Euro al 30 giugno 2020, aumentano di 16.509 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 per effetto di maggiori debiti per royalty e per la produzione fisica dei videogiochi della 505 Games S.p.A. in linea con l'incremento dei ricavi del settore operativo Premium Games.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2019 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.527	4.767	3.760	78,9%
13	Altre attività finanziarie correnti	0	2.277	(2.277)	n.s.
26	Passività finanziarie correnti	(16.807)	(20.917)	4.110	-19,6%
	Posizione finanziaria netta corrente	**(8.280)**	**(13.873)**	**5.593**	**-40,3%**
7	Attività finanziarie non correnti	17.251	1.942	15.309	n.s.
21	Passività finanziarie non correnti	(6.369)	(4.302)	(2.067)	48,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	**10.882**	**(2.360)**	**13.242**	**n.s.**
	Totale posizione finanziaria netta	***2.602***	***(16.233)***	***18.835***	***n.s.***

In significativo miglioramento la posizione finanziaria netta che è positiva per 2.602 mila Euro rispetto a un indebitamento di 16.233 mila Euro 30 giugno 2019 nonostante gli investimenti effettuati dal Gruppo nell'esercizio. Il miglioramento è stato di 18.835 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019, tenuto conto che l'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 ha comportato l'iscrizione di un debito finanziario di

5.336 mila Euro. La riduzione dell'indebitamento finanziario nel periodo, al netto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16, sarebbe stata pari a 24.171 mila Euro.

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 giugno 2020		30 giugno 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	122.287	104,9%	60.432	104,4%	61.855	102,4%
2	Rettifiche ricavi	(5.766)	-4,9%	(2.549)	-4,4%	(3.217)	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**116.521**	**100,0%**	**57.883**	**100,0%**	**58.638**	**101,3%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(11.291)	-9,7%	(6.141)	-10,6%	(5.150)	83,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.528)	-5,6%	(3.812)	-6,6%	(2.716)	71,2%
6	Royalties	(34.207)	-29,4%	(20.180)	-34,9%	(14.027)	69,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	425	0,4%	(435)	-0,8%	860	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(51.601)**	**-44,3%**	**(30.568)**	**-52,8%**	**(21.033)**	**68,8%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**64.920**	**55,7%**	**27.315**	**47,2%**	**37.605**	**n.s.**
10	Altri ricavi	1.336	1,1%	1.344	2,3%	(8)	**-0,6%**
11	Costi per servizi	(10.352)	-8,9%	(5.875)	-10,1%	(4.477)	76,2%
12	Affitti e locazioni	(81)	-0,1%	(623)	-1,1%	542	-86,9%
13	Costi del personale	(11.144)	-9,6%	(8.760)	-15,1%	(2.384)	27,2%
14	Altri costi operativi	(398)	-0,3%	(394)	-0,7%	(4)	1,0%
15	**Totale costi operativi**	**(21.975)**	**-18,9%**	**(15.652)**	**-27,0%**	**(6.323)**	**40,4%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**44.281**	**38,0%**	**13.007**	**22,5%**	**31.274**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(11.025)	-9,5%	(4.693)	-8,1%	(6.332)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.860)	-1,6%	(1.565)	-2,7%	(295)	18,8%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	259	0,2%	0	0,0%	259	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(12.626)**	**-10,8%**	**(6.258)**	**-10,8%**	**(6.368)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**31.655**	**27,2%**	**6.749**	**11,7%**	**24.906**	**n.s.**

Nel corso dell'esercizio sono stati lanciati i videogiochi Control, Indivisible e Journey to the Savage Planet in tutti i formati. I lanci completano il piano di uscite di videogiochi cominciato con Bloodstained nel corso dell'ultimo trimestre del passato esercizio. Il piano di uscite ha permesso un forte incremento dei ricavi e dei margini reddituali.

Il settore operativo Premium Games ha presentato una significativa crescita dei ricavi lordi nel periodo di 61.855 mila Euro, grazie ai risultati di vendita del videogioco Control, uscito il 27 agosto 2019, del videogioco Bloodstained, lanciato al termine dello scorso esercizio e del videogioco Journey to the Savage Planet, lanciato nel corso del terzo trimestre dell'attuale esercizio.

Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
Control	34.357	9.490	24.867	n.s.
Journey to the Savage Planet	12.082	0	12.082	n.s.
Bloodstained	11.781	13.888	(2.107)	-15,2%
Terraria	14.969	5.379	9.590	n.s.
Assetto Corsa	16.500	7.020	9.480	n.s.
Indivisible	4.775	0	4.775	n.s.
PAYDAY 2	5.188	4.477	711	15,9%
Altri prodotti	18.172	9.806	8.366	85,3%
Prodotti retail	4.463	10.372	(5.909)	-57,0%
Totale ricavi lordi Premium Games	**122.287**	**60.432**	**61.855**	**102,4%**

Il videogioco Control, considerato il migliore gioco dell'anno da numerosi esperti del settore, ha permesso di realizzare ricavi lordi pari a 34.357 mila Euro. Si tratta di un prodotto sviluppato dalla società finlandese quotata sul Nasdaq First North Growth, Remedy Entertainment. Il gioco è disponibile sul *marketplace* per videogiochi per personal computer Epic Games Store e sulle console Sony Playstation 4 e Microsoft XboX, sia in formato digitale che come prodotto fisico.

Il videogioco Bloodstained, che aveva già realizzato nello scorso esercizio ricavi per 13.888 mila Euro, ha contribuito ai ricavi del periodo per 11.781 mila Euro, con il lancio del gioco sui mercati orientali e nella versione per Nintendo Switch.

Il videogioco Journey to the Savage Planet, realizzato dallo sviluppatore canadese Typhoon Studios, ha visto il suo esordio nelle versioni per personal computer, PlayStation 4 e Microsoft XboX nel mese di gennaio, mentre la versione per la console Nintendo Switch è stata disponibile a partire dal mese di maggio 2020.

Il videogioco Terraria ha beneficiato del lancio della versione per la console Nintendo Switch al termine del passato esercizio e ha realizzato ricavi nel periodo per 14.969 mila Euro per effetto di campagne di marketing di particolare successo.

Il videogioco Assetto Corsa Competizione, gioco ufficiale del campionato automobilistico Blancpain GT Series, che era stato lanciato nella sola versione per personal computer nel corso dell'ultimo trimestre dello scorso esercizio, ha visto nel quarto trimestre del corrente esercizio il lancio delle versioni per console, ha realizzato ricavi per 16.500 Euro.

In crescita del 15,9% anche ricavi derivanti dalla versione console del videogioco PAYDAY2, pubblicato nella versione per personal computer dallo sviluppatore svedese Starbreeze.

La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**	
Ricavi da distribuzione *retail*	33.250	19.080	14.170	74,3%
Ricavi da distribuzione digitale	80.048	35.766	44.282	n.s.
Ricavi da sublicensing	8.760	5.586	3.174	56,8%
Ricavi da servizi	229	0	229	n.s.
Totale ricavi Premium Games	**122.287**	**60.432**	**61.855**	**102,4%**

I ricavi da distribuzione *retail* crescono nel periodo di 14.170 mila Euro, scendendo però come peso percentuale dal 32% dell'esercizio passato all'attuale 27%. La crescita dei ricavi da distribuzione digitale è stata pari a 44.282 mila Euro, passati dal 59% al 65% del fatturato totale del settore operativo.

I ricavi da sublicensing sono effetto dell'attività di cessione dei diritti dei giochi a editori nei mercati nei quali il Gruppo non opera direttamente, in particolare i mercati dell'estremo oriente.

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 giugno 2020 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**	
Sony Playstation	24.132	7.118	17.014	n.s.
Microsoft XboX	14.336	4.502	9.834	n.s.
Nintendo Switch	7.133	2.391	4.742	n.s.
Totale console	**45.601**	**14.011**	**31.590**	**n.s.**
Personal computer	25.258	20.051	5.207	26,0%
Mobile	9.189	1.703	7.486	n.s.
Totale ricavi da distribuzione digitale	**80.048**	**35.766**	**44.282**	**n.s.**

In notevole crescita i ricavi da distribuzione digitale su tutte le piattaforme.

I ricavi netti, in linea con l'andamento dei ricavi lordi, sono raddoppiati rispetto all'esercizio precedente passando a 116.521 mila Euro.

Il totale del costo del venduto è stato in crescita di 21.033 mila Euro per effetto di maggiori royalty relative ai nuovi prodotti per 14.027 mila Euro. L'incremento dell'utile lordo è stato di 37.605 mila Euro.

Sostanzialmente invariati e pari a 1.336 mila Euro gli altri ricavi che nel periodo sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio.

I costi operativi aumentano di 6.323 mila Euro, in misura meno che proporzionale all'incremento dei ricavi, per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio di nuovi prodotti e all'incremento dei costi del personale a fronte del riconoscimento ai dipendenti della quota variabile, non avvenuto nello scorso esercizio. La diminuzione degli affitti e locazioni è dovuta all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Il margine operativo lordo è cresciuto di 31.274 mila Euro. Si è attestato nel periodo al 38% dei ricavi netti rispetto al 22,5% dell'esercizio precedente.

Il margine operativo è stato pari a 31.655 mila Euro in aumento di 24.906 mila Euro rispetto ai 6.749 mila Euro realizzati al 30 giugno 2019 e pari al 27,2% dei ricavi netti.

Le attività e passività allocabili al settore operativo Premium Games sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	1.168	569	599	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	25.943	13.172	12.771	97,0%
4	Partecipazioni	(0)	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	186	186	0	0,0%
6	Imposte anticipate	1.639	1.710	(71)	-4,2%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**28.936**	**15.637**	**13.299**	**85,0%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	3.267	2.842	425	15,0%
9	Crediti commerciali	22.914	24.419	(1.505)	-6,2%
10	Crediti tributari	242	971	(729)	-75,1%
11	Altre attività correnti	27.095	27.616	(521)	-1,9%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	7.093	4.333	2.760	63,7%
13	Altre attività finanziarie	0	2.277	(2.277)	n.s.
	Totale attività correnti	**60.611**	**62.458**	**(1.847)**	**-3,0%**
	TOTALE ATTIVITA'	**89.547**	**78.095**	**11.452**	**14,7%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(214)	(123)	(91)	73,7%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie non correnti	(1.292)	(4.293)	3.001	-69,9%
	Totale passività non correnti	**(1.506)**	**(4.416)**	**2.910**	**-65,9%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(37.855)	(22.645)	(15.210)	67,2%
23	Debiti tributari	(5.207)	(824)	(4.383)	n.s.
24	Fondi correnti	0	(856)	856	n.s.
25	Altre passività correnti	(3.363)	(2.952)	(411)	13,9%
26	Passività finanziarie	(4.508)	(9.071)	4.563	-50,3%
	Totale passività correnti	**(50.933)**	**(36.348)**	**(14.585)**	**40,1%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(52.439)**	**(40.765)**	**(11.674)**	**28,6%**

L'incremento delle immobilizzazioni immateriali è effetto degli investimenti in nuovi videogiochi al netto degli ammortamenti e rettifiche di valore effettuati nel periodo, mentre l'incremento dei debiti verso fornitori è relativo a maggiori debiti per royalty e per la produzione fisica dei videogiochi della 505 Games S.p.A. in linea con l'incremento dei ricavi del settore operativo.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		30 giugno 2020		30 giugno 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	7.476	100,0%	6.573	100,0%	903	13,7%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**7.476**	**100,0%**	**6.573**	**100,0%**	**903**	**13,7%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.189)	-29,3%	(2.088)	-31,8%	(101)	4,8%
6	Royalties	(363)	-4,9%	(464)	-7,1%	101	-21,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(2.552)**	**-34,1%**	**(2.552)**	**-38,8%**	**(0)**	**0,0%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**4.924**	**65,9%**	**4.021**	**61,2%**	**903**	**22,5%**
10	Altri ricavi	2.039	27,3%	1.829	27,8%	210	11,5%
11	Costi per servizi	(271)	-3,6%	(240)	-3,7%	(31)	12,7%
12	Affitti e locazioni	(19)	-0,3%	(49)	-0,7%	30	-61,3%
13	Costi del personale	(4.440)	-59,4%	(3.609)	-54,9%	(831)	23,0%
14	Altri costi operativi	(82)	-1,1%	(190)	-2,9%	108	-56,8%
15	**Totale costi operativi**	**(4.812)**	**-64,4%**	**(4.088)**	**-62,2%**	**(724)**	**17,7%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**2.151**	**28,8%**	**1.762**	**26,8%**	**389**	**22,1%**
17	Ammortamenti	(1.127)	-15,1%	(1.760)	-26,8%	633	-36,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(346)	-4,6%	(286)	-4,4%	(60)	20,9%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(1.473)**	**-19,7%**	**(2.046)**	**-31,1%**	**573**	**-28,0%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**678**	**9,1%**	**(284)**	**-4,3%**	**962**	**n.s.**

Gems of War, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa, costantemente aggiornato e migliorato ha dato segnali di forte resilienza continuando a mostrare ricavi in crescita. Il settore operativo del Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 13,7%. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
Gems of War	5.687	4.674	1.013	21,7%
Battle Islands	872	1.162	(290)	-25,0%
Prominence Poker	849	666	183	27,5%
Altri prodotti	68	71	(3)	-4,2%
Totale ricavi Free to Play	**7.476**	**6.573**	**903**	**13,7%**

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita aumentano di 101 mila Euro per effetto di maggiori spese sulle attività di live support. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Live support	1.341	1.262	79
Quality assurance	115	188	(73)
Hosting	548	491	57
Altro	185	147	38
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	**2.189**	**2.088**	**101**

Il live support consiste nell'attività di sviluppo e di miglioramento del gioco successivamente al lancio iniziale ed è propedeutico a mantenere alto l'interesse dei giocatori attraverso contenuti aggiuntivi che vengono mano a mano aggiunti.

Gli altri ricavi, in aumento di 210 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente, sono rappresentati principalmente dai costi interni di sviluppo che il Gruppo sta sostenendo per lo sviluppo della futura versione del videogioco Free to Play della serie Hawken, il cui lancio è previsto nel prossimo esercizio.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 724 mila Euro per effetto di un incremento dei costi del personale per 831 mila Euro a fronte del riconoscimento ai dipendenti della quota variabile, non avvenuto nello scorso esercizio.

Il margine operativo lordo è stato pari a 2.151 mila Euro, in aumento di 389 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del passato esercizio.

Gli ammortamenti si riducono di 633 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcuni prodotti. Le svalutazioni di attività per 346 mila Euro fanno riferimento alla decisione di interrompere lo sfruttamento commerciale del videogioco Chef Emma, ritenuto non remunerativo, successivamente al lancio.

L'utile operativo del settore operativo è stata quindi pari a 678 mila Euro in miglioramento di 962 mila Euro rispetto alla perdita di 284 mila Euro realizzata nel precedente esercizio.

Le attività e passività allocabili al settore operativo Free to Play sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	174	74	100	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	6.061	4.657	1.404	30,1%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	0	0	0	0,0%
6	Imposte anticipate	490	329	161	48,7%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**6.725**	**5.060**	**1.665**	**32,9%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	1.737	1.449	288	n.s.
10	Crediti tributari	98	142	(44)	-30,5%
11	Altre attività correnti	1.767	58	1.709	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	318	284	34	12,1%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**3.920**	**1.933**	**1.987**	**n.s.**
	TOTALE ATTIVITA'	**10.645**	**6.993**	**3.652**	**52,2%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	0	0	0	0,0%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie non correnti	(62)	0	(62)	n.s.
	Totale passività non correnti	**(62)**	**0**	**(62)**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(1.023)	(447)	(576)	n.s.
23	Debiti tributari	(91)	(147)	56	-37,9%
24	Fondi correnti	(0)	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(42)	(40)	(2)	6,8%
26	Passività finanziarie	(54)	0	(54)	n.s.
	Totale passività correnti	**(1.210)**	**(634)**	**(576)**	**91,1%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(1.272)**	**(634)**	**(638)**	**n.s.**

L'incremento delle attività non correnti è stato di 1.665 mila Euro.

L'incremento delle immobilizzazioni immateriali è effetto della capitalizzazione dei costi interni che il Gruppo sta sostenendo per lo sviluppo della futura versione del videogioco Free to Play della serie Hawken, l'incremento sia dei crediti commerciali che dei debiti verso fornitori è in linea con l'incremento dei ricavi del settore operativo mentre l'aumento delle altre attività correnti è relativo alle spese sostenute anticipatamente, soprattutto per la programmazione, per i videogiochi che verranno lanciati in futuro.

L'incremento delle attività correnti è stato di 1.987 mila Euro.

Le altre attività correnti sono composte dei costi di produzione anticipati sostenuti per i videogiochi che saranno lanciati nel corso del prossimo esercizio.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		30 giugno 2020		30 giugno 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	8.653	100,5%	13.741	114,7%	(5.088)	-37,0%
2	Rettifiche ricavi	(44)	-0,5%	(1.760)	-14,7%	1.716	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**8.609**	**100,0%**	**11.981**	**100,0%**	**(3.372)**	**-28,1%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(5.452)	-63,3%	(8.534)	-71,2%	3.082	-36,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(128)	-1,5%	(657)	-5,5%	529	-80,6%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(6.345)	-73,7%	(715)	-6,0%	(5.630)	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(11.925)**	**-138,5%**	**(9.906)**	**-82,7%**	**(2.019)**	**20,4%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**(3.316)**	**-38,5%**	**2.075**	**17,3%**	**(5.391)**	**n.s.**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
11	Costi per servizi	(1.208)	-14,0%	(1.252)	-10,4%	44	-3,5%
12	Affitti e locazioni	(29)	-0,3%	(34)	-0,3%	5	-15,7%
13	Costi del personale	(1.365)	-15,9%	(1.370)	-11,4%	5	-0,4%
14	Altri costi operativi	(188)	-2,2%	(218)	-1,8%	30	-13,7%
15	**Totale costi operativi**	**(2.790)**	**-32,4%**	**(2.874)**	**-24,0%**	**84**	**-2,9%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(6.106)**	**-70,9%**	**(799)**	**-6,7%**	**(5.307)**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(173)	-2,0%	(262)	-2,2%	89	-33,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(67)	-0,6%	67	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(173)**	**-2,0%**	**(329)**	**-2,7%**	**156**	**-47,6%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(6.279)**	**-72,9%**	**(1.128)**	**-9,4%**	**(5.151)**	**n.s.**

Il periodo di chiusura delle attività di vendita al dettaglio imposto dalle autorità a seguito dell'emergenza sanitaria da COVID-19 ha contribuito ad accentuare la riduzione del fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia. La contrazione dei ricavi lordi è stata pari a 5.088 mila Euro registrando una riduzione del 37% rispetto all'esercizio precedente.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	6.165	8.440	(2.275)	-27,0%
Distribuzione carte collezionabili	2.076	4.624	(2.548)	-55,1%
Distribuzione altri prodotti e servizi	412	677	(265)	-39,1%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	**8.653**	**13.741**	**(5.088)**	**-37,0%**

L'andamento dei ricavi lordi suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2020		30 giugno 2019		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	163.768	5.158	196.348	6.637	-16,6%	-22,3%
Microsoft Xbox One	20.996	687	29.758	1.032	-29,4%	-33,4%
Nintendo Switch	12.894	300	21.705	709	-40,6%	-57,7%
Altre console	12.790	19	20.109	62	-36,4%	-69,1%
Totale ricavi console	**210.448**	**6.165**	**267.920**	**8.440**	**-21,5%**	**-27,0%**

In linea con l'andamento del ciclo di vita delle console sono quasi azzerati i ricavi da distribuzione dei videogiochi per le console Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox 360, ora classificati tra le altre console.

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono in diminuzione del 55,1%.

Il costo del venduto si attesta a 11.925 mila Euro in diminuzione di 2.019 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019, anche a seguito della rettifica del valore delle rimanenze di prodotti finiti di 4.248 mila Euro derivante da una drastica crescita dell'obsolescenza delle rimanenze.

I costi operativi sono stati pari a 2.790 mila Euro in lieve diminuzione rispetto a quelli al 30 giugno 2019 quando erano stati 2.874 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 6.106 mila Euro, in peggioramento di 5.307 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel passato esercizio, mentre il margine operativo netto peggiora di 5.151 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, attestandosi a 6.279 mila Euro negativi.

Le attività e passività allocabili al settore operativo Distribuzione Italia sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	2.352	2.381	(29)	-1,2%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	0	0	0	0,0%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	6	5	1	21,3%
6	Imposte anticipate	1.346	695	651	93,8%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**3.704**	**3.081**	**623**	**20,2%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.722	11.067	(6.345)	-57,3%
9	Crediti commerciali	1.904	1.782	122	6,8%
10	Crediti tributari	986	1.041	(55)	-5,2%
11	Altre attività correnti	238	330	(92)	-27,8%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	865	93	772	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**8.715**	**14.313**	**(5.598)**	**-39,1%**
	TOTALE ATTIVITA'	**12.419**	**17.394**	**(4.795)**	**-13,2%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(429)	(436)	7	-1,6%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	**(510)**	**(517)**	**7**	**-1,4%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(698)	(918)	220	-24,0%
23	Debiti tributari	(158)	(145)	(13)	9,0%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(868)	(609)	(259)	42,5%
26	Passività finanziarie	(568)	(98)	(470)	479,9%
	Totale passività correnti	**(2.292)**	**(1.770)**	**(522)**	**29,4%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(2.802)**	**(2.287)**	**(515)**	**22,5%**

La variazione più significativa è la diminuzione delle rimanenze per 6.345 mila Euro, effetto della svalutazione precedentemente descritta e di un calo delle giacenze in linea con la riduzione delle attività del settore operativo.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 giugno 2020		30 giugno 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	617	100,0%	571	100,0%	46	8,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**617**	**100,0%**	**571**	**100,0%**	**46**	**8,1%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,1%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(12)	-1,9%	(29)	-5,1%	17	-60,1%
6	Royalties	(30)	-4,9%	(27)	-4,8%	(3)	66,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(42)**	**-6,8%**	**(56)**	**-9,8%**	**14**	**-24,7%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**575**	**93,2%**	**515**	**90,3%**	**60**	**11,5%**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(163)	-26,4%	(154)	-27,0%	(9)	5,9%
12	Affitti e locazioni	(1)	-0,2%	(5)	-0,8%	4	-66,6%
13	Costi del personale	(324)	-52,6%	(543)	-95,2%	219	-40,3%
14	Altri costi operativi	(32)	-5,1%	(38)	-6,7%	6	-17,2%
15	**Totale costi operativi**	**(520)**	**-84,3%**	**(740)**	**-129,7%**	**220**	**-29,7%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**55**	**9,0%**	**(225)**	**-39,5%**	**280**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(110)	-17,8%	(85)	-14,9%	(25)	29,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(110)**	**-17,8%**	**(85)**	**-14,9%**	**(25)**	**29,2%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(55)**	**-8,9%**	**(310)**	**-54,4%**	**255**	**-82,2%**

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 46 mila Euro passando da 571 mila Euro a 617 mila Euro realizzati al 30 giugno 2020.

I costi operativi si decrementano di 220 mila Euro soprattutto per minori costi del personale che, nello scorso esercizio, includevano degli oneri una tantum per la messa in liquidazione della società Game Network S.r.l..

La perdita operativa è pertanto pari a 55 mila Euro, in significativa riduzione rispetto alla perdita operativa di 310 mila Euro del 30 giugno 2019.

Le attività e passività allocabili al settore operativo Altre Attività sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	83	123	(40)	-32,4%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	1.048	254	794	n.s.
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	0	0	0	0,0%
6	Imposte anticipate	7	11	(4)	-37,3%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**1.138**	**388**	**750**	**n.s.**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	5	10	(5)	-43,9%
10	Crediti tributari	7	9	(2)	-26,1%
11	Altre attività correnti	230	262	(32)	-12,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	131	27	104	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**373**	**308**	**65**	**21,2%**
	TOTALE ATTIVITA'	**1.511**	**696**	**815**	**n.s.**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(16)	(14)	(2)	14,9%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale passività non correnti	**(16)**	**(14)**	**(2)**	**14,9%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(136)	(136)	0	0,0%
23	Debiti tributari	(17)	(22)	5	-22,7%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(105)	(138)	33	-23,9%
26	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività correnti	**(258)**	**(296)**	**38**	**-12,9%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(274)**	**(310)**	**36**	**-11,7%**

L'incremento delle immobilizzazioni immateriali è effetto della contabilizzazione dei costi di sviluppo su videogiochi in corso di realizzazione da parte della Seekhana Ltd..

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 giugno 2020		30 giugno 2019		Variazioni	
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**
10	Altri ricavi	83	0,0%	233	0,0%	(150)	-64,3%
11	Costi per servizi	(1.565)	0,0%	(1.549)	0,0%	(16)	1,0%
12	Affitti e locazioni	(117)	0,0%	(749)	0,0%	632	-84,4%
13	Costi del personale	(3.635)	0,0%	(3.621)	0,0%	(14)	0,4%
14	Altri costi operativi	(469)	0,0%	(383)	0,0%	(86)	22,7%
15	**Totale costi operativi**	**(5.786)**	**0,0%**	**(6.302)**	**0,0%**	**516**	**-8,2%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(5.703)**	**0,0%**	**(6.069)**	**0,0%**	**366**	**-6,0%**
17	Ammortamenti	(831)	0,0%	(171)	0,0%	(660)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(132)	0,0%	132	n.s.
20	Riprese di valore di attività	590	0,0%	0	0,0%	590	0,0%
21	**Totale costi operativi non monetari**	**(241)**	**0,0%**	**(303)**	**0,0%**	**62**	**-20,7%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(5.944)**	**0,0%**	**(6.372)**	**0,0%**	**428**	**-6,7%**

In diminuzione di 150 mila Euro gli altri ricavi che, nello scorso esercizio, avevano beneficiato per 169 mila Euro della plusvalenza realizzata sulla cessione dell'immobile detenuto dalla controllata 133 W Broadway Inc..

I costi operativi sono stati pari a 5.786 mila Euro, in diminuzione di 516 mila Euro rispetto a quelli registrati al 30 giugno 2019. La diminuzione degli affitti e locazioni, compensati dall'incremento degli ammortamenti, è effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

La ripresa di valore di attività è effetto dell'aggiornamento delle percentuali utilizzate in applicazione del principio contabile IFRS 9 sul credito di 10 milioni di Dollari Statunitensi, incrementato degli interessi, per la cessione della Pipeworks Inc..

Il margine operativo è stato negativo per 5.944 mila Euro rispetto ai 6.372 mila Euro negativi del 30 giugno 2019.

Le attività e passività allocabili al settore operativo Holding sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.060	437	4.623	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	196	258	(62)	-24,3%
4	Partecipazioni	5.488	1.706	3.782	n.s.
5	Crediti e altre attività non correnti	6.552	9.131	(2.579)	-28,2%
6	Imposte anticipate	0	0	0	0,0%
7	Attività finanziarie non correnti	17.251	1.942	15.309	0,0%
	Totale attività non correnti	**34.547**	**13.474**	**21.073**	**n.s.**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	0	0	0	0,0%
10	Crediti tributari	1.767	3.913	(2.146)	-54,8%
11	Altre attività correnti	5.094	812	4.282	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	120	30	90	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	n.s.
	Totale attività correnti	**6.981**	**4.755**	**2.226**	**46,8%**
	TOTALE ATTIVITA'	**41.528**	**18.229**	**23.299**	**n.s.**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	0	0	0	0,0%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(469)	(923)	454	-49,2%
21	Passività finanziarie non correnti	(5.015)	(9)	(5.006)	n.s.
	Totale passività non correnti	**(5.484)**	**(932)**	**(4.552)**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(1.428)	(485)	(943)	n.s.
23	Debiti tributari	0	0	0	0,0%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(343)	(22)	(321)	n.s.
26	Passività finanziarie	(11.677)	(11.748)	71	-0,6%
	Totale passività correnti	**(13.448)**	**(12.254)**	**(1.194)**	**9,7%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(18.932)**	**(13.186)**	**(5.746)**	**43,6%**

L'incremento delle immobilizzazioni materiali e delle passività finanziarie non correnti è effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16, mentre l'incremento delle partecipazioni è dovuto all'acquisto delle azioni della società svedese Starbreeze AB. L'incremento delle attività finanziarie non correnti è effetto dell'acquisto dalla società coreana Smilegate Holdings del prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB, come descritto nel paragrafo Eventi significativi del periodo.

L'incremento delle altre attività correnti è effetto della contabilizzazione in questa voce della porzione del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della società americana Pipeworks Inc., maggiorato degli interessi con scadenza entro i dodici mesi.

L’incremento delle passività finanziarie non correnti è dovuto all’iscrizione del debito a seguito dell’applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

8. RAPPORTI INFRAGRUPPO E CON PARTI CORRELATE E OPERAZIONI ATIPICHE E/O INUSUALI

Con riferimento ai rapporti infragruppo e con parti correlate, le società del Gruppo hanno regolato i relativi interscambi di beni e servizi alle normali condizioni di mercato.

Transazioni infragruppo

Le principali transazioni infragruppo riguardano la vendita di videogiochi tra la 505 Games S.p.A. e le società europee che svolgono la distribuzione sui mercati locali.

La 505 Games S.p.A. fattura alla controllata americana 505 Games (US) Inc. le spese per royalty per i prodotti distribuiti localmente sui mercati americani.

La 505 Games Ltd. e la 505 Games (US) Inc. fatturano alla 505 Games S.p.A. i costi del personale e parte delle spese generali relativamente ai dipendenti che si occupano della produzione e del marketing internazionale del settore operativo Premium Games.

La 505 Games Interactive Inc. fattura alla 505 Games S.p.A. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano del product management del settore operativo Premium Games.

La 505 Games Mobile (US) Inc. fattura alla 505 Mobile S.r.l. e alla 505 Games S.p.A. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano della produzione e del marketing del settore operativo Free to Play.

La DR Studios Ltd. vantava, già all'atto dell'acquisizione, contratti di sviluppo e live support per diversi videogiochi con le controllate 505 Games S.p.A. e 505 Mobile S.r.l. che sono rimasti immutati. I nuovi contratti di sviluppo successivi all'integrazione sono stati regolati attraverso un contratto quadro che prevede il riconoscimento alla controllate dei costi diretti di progetto maggiorati di una percentuale di mark-up.

La Digital Bros China Ltd. e la Digital Bros Asia Pacific Ltd. fatturano alla 505 Games S.p.A. i costi relativi alle attività di business development per i mercati asiatici.

La Kunos Simulazioni S.r.l. vantava, già all'atto dell'acquisizione, un contratto di sviluppo per il videogioco Assetto Corsa con la controllata 505 Games S.p.A. che è rimasto immutato.

La Avantgarden S.r.l. vantava, già all'atto dell'acquisizione, un contratto di sviluppo per il videogioco Rebound con la controllata 505 Games S.p.A. che è rimasto immutato.

La Digital Bros S.p.A., la 505 Games Ltd., la 505 Games France, la 505 Games Spain Slu e la 505 Games GmbH fatturano alla 505 Games S.p.A. un importo pari al 15% dei ricavi digitali realizzati nei rispettivi paesi quale riconoscimento dell'attività indiretta di marketing e pubbliche relazioni svolta dalle società locali e non direttamente imputabile ai singoli prodotti.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla 505 Games S.p.A. i costi direttamente sostenuti per suo conto e, in misura percentuale rispetto al totale dei costi di holding, i costi indiretti per il coordinamento delle attività

per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali, di logistica e di information technology.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla Digital Bros Game Academy S.r.l. i costi per i servizi amministrativi, di finanza, legali e di information technology sostenuti per suo conto e la locazione dell'immobile sito in Via Labus a Milano che è la sede operativa della controllata.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla Avantgarden S.r.l. i costi per la locazione di una porzione dell'immobile di Via Tortona a Milano che è la sede operativa della controllata.

La 505 Games S.p.A. addebita alla società americana 505 Games (US) Inc. i costi sostenuti per il coordinamento delle attività per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali e di information technology sostenuti per suo conto.

La Digital Bros S.p.A. ha concesso un finanziamento a Rasplata B.V. che matura interessi addebitati trimestralmente.

Sono state effettuate altre transazioni di servizi di modesto impatto di carattere amministrativo, finanziario, di consulenza legale e nell'area dei servizi generali che sono solitamente svolte dalla Capogruppo per conto delle altre società del Gruppo. La Capogruppo effettua inoltre la gestione accentrata delle disponibilità finanziarie del Gruppo tramite conti correnti di corrispondenza su cui vengono riversati i saldi attivi e passivi in essere tra le diverse società del Gruppo, anche attraverso cessioni di crediti. Tali conti correnti non sono remunerati.

Vanno segnalati i rapporti delle società di diritto italiano del Gruppo con la controllante Digital Bros S.p.A. relativamente ai trasferimenti a quest'ultima di posizioni fiscali a credito e debito, nell'ambito del consolidato fiscale nazionale.

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2020 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

- l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov Imm. S.r.l. verso la Capogruppo e verso la controllata 505 Games France S.a.s.;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov LLC verso la controllata 505 Games (US) Inc.;
- l'attività di sviluppo di videogiochi svolta dalla Ovosonico S.r.l. a favore della 505 Games S.p.A..

Sia la Matov Imm. S.r.l. che la Matov LLC sono di proprietà di Abramo e Raffaele Galante.

Gli effetti economico patrimoniali delle operazioni con parti correlate sono evidenziati nella Note illustrative al paragrafo 12.

9. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2020 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato transazioni nell'esercizio.

10. ATTIVITÁ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nell'esercizio attività di sviluppo per 2.933 mila Euro rispetto ai 2.982 mila Euro del 30 giugno 2019. Tali attività sono state svolte dalle controllate DR Studios Ltd., 505 Mobile (US) Inc., Kunos Simulazioni S.r.l. e Avantgarden S.r.l. e sono relative allo sviluppo dei videogiochi Assetto Corsa, Rebound e la nuova versione del videogioco della serie Hawken.

11. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI

Il Gruppo utilizza un processo di identificazione dei rischi che coinvolge il Consiglio di amministrazione insieme alle strutture organizzative in riunioni di coordinamento che si tengono periodicamente durante l'anno. La sintesi di tale lavoro è riprodotta in una matrice dei rischi che viene predisposta e revisionata in via continuativa dall'Amministratore esecutivo designato al controllo che prende parte alle riunioni di coordinamento. La predisposizione delle schede per ogni singolo rischio prevede che vengano descritti i rischi, il grado di rischio lordo in funzione di una matrice probabilità/impatto, i fattori mitiganti e/o i presidi messi in atto per ridurre e monitorare i rischi, il grado di rischio netto. Nella preparazione e nella valutazione circa la completa mappatura l'Amministratore esecutivo viene assistito dal Comitato Controllo e rischi e dal Collegio Sindacale.

Le singole schede di rischio evidenziano gli effetti che un mancato raggiungimento degli obiettivi di controllo avrebbe in termini operativi e, ove sia determinabile, sull'informativa finanziaria.

La completezza della mappatura dei rischi e l'assegnazione del grado di rischio netto viene svolta congiuntamente dai due Amministratori delegati. Sull'efficacia di tale processo vigila il Collegio sindacale.

I rischi possono essere riassunti in due tipologie: rischi operativi e rischi finanziari.

Rischi operativi

I rischi operativi più rilevanti sono:

- rischio legato alla capacità di prevedere la domanda dei prodotti;
- disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale;
- rischio di obsolescenza dei prodotti;
- rischio di dipendenza da personale chiave;
- gestione delle commesse di sviluppo.

Rischio legato alla capacità di prevedere la domanda dei prodotti

Il mercato dei videogiochi è soggetto, come tutto il mercato dell'entertainment, a molteplici rischi che sono al di fuori del controllo del Gruppo, ma che sono legati al gradimento da parte del pubblico dei prodotti pubblicati. L'eventuale incapacità di incontrare le preferenze dei consumatori ed assecondarne i rapidi cambiamenti con i propri prodotti può incidere significativamente sui ricavi e margini del Gruppo, rendendo i piani prospettici di difficile realizzazione.

Tale rischio è mitigato dall'esperienza del management e dalla procedura di acquisizione dei contratti di licenza e di sviluppo implementata che seleziona i prodotti successivamente ad un'accurata analisi dei conti economici prospettici, anche attraverso opportune analisi di mercato, che viene svolta in via continuativa durante tutta la fase di sviluppo del videogioco. Il Gruppo si avvale altresì, per gli investimenti di dimensioni più elevate, di ricerche di mercato e/o di specifiche analisi sul potenziale dei prodotti svolte da esperti indipendenti. I piani previsionali sono rivisti con frequenza trimestrale in modo da poter porre in atto eventuali azioni correttive.

Disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale

La progressiva digitalizzazione della distribuzione dei videogiochi ha comportato un accorciamento della catena del valore. La possibilità che nel prossimo futuro si generi un ulteriore accorciamento potrebbe mettere in discussione il ruolo dell'editore, nel momento in cui quest'ultimo non possedesse proprietà intellettuali e/o non le controllasse contrattualmente.

Per mitigare questo rischio il Gruppo ha perseguito una strategia di acquisizione di quote di maggioranza di sviluppatori al fine di aumentare il livello di controllo delle proprietà intellettuali. Oltre a questo, il Gruppo ha costituito delle unità organizzative volte all'identificazione di nuove proprietà intellettuali ed è proattivo nella costituzione di start-up. Il rischio comunque è ritenuto alto e pertanto il Gruppo mette in atto tutte le misure volte a far sì che questo rischio venga mitigato dagli assetti contrattuali con i quali acquisisce i diritti di sfruttamento dei nuovi giochi.

Rischio di obsolescenza dei prodotti

I videogiochi presentano un grado di obsolescenza elevato. Il videogioco che viene venduto sul mercato ad un determinato prezzo viene riposizionato a prezzi via via decrescenti nel corso del tempo. Il prezzo di lancio dei videogiochi è solitamente elevato nella fase di lancio dell'hardware a cui è destinato e presenta una curva decrescente durante tutto il ciclo di vita della macchina.

Le decisioni di investimento su un determinato prodotto avvengono spesso anche anni prima dell'effettivo lancio del gioco sul mercato. Il management pertanto deve necessariamente stimare i prezzi ai quali il videogioco verrà venduto al pubblico in momenti successivi. Una repentina variazione dell'obsolescenza dei prodotti e dell'hardware potrebbe comportare minori prezzi di vendita al pubblico di quelli originariamente previsti e conseguentemente minori ricavi e margini rispetto ai piani previsionali così come accaduto per effetto della pandemia da COVID-19 al cui paragrafo si rimanda.

Rischio di dipendenza da personale chiave

Il successo del Gruppo dipende dalle prestazioni di alcune figure chiave che hanno contribuito in maniera concreta allo sviluppo e che hanno maturato una solida esperienza nel settore in cui l'azienda opera.

Il Gruppo è dotato di dirigenti (Presidente, Amministratore Delegato e CFO), in possesso di una pluriennale esperienza nel settore e aventi un ruolo determinante nella gestione dell'attività del Gruppo. L'eventuale perdita delle prestazioni delle suddette figure senza un'adeguata sostituzione potrebbe avere effetti negativi sui risultati economici e finanziari del Gruppo, ma in particolare nel processo di comprensione, apprezzamento e monitoraggio dei rischi.

Tale rischio è mitigato dal fatto che i due amministratori delegati sono anche azionisti di riferimento del Gruppo e dal fatto che è stato previsto un piano di incentivazione a lungo termine per il CFO.

Gestione delle commesse di sviluppo

Il processo di sviluppo dei giochi è gestito da parte del Gruppo, in larga misura, attraverso sviluppatori esterni i quali garantiscono contrattualmente i termini di rilascio dei giochi. L'eventuale incapacità del Gruppo di gestire la tempistica dei processi di sviluppo dei giochi potrebbe causare ritardi nel lancio degli stessi sul mercato che, nel caso di prodotti legati ad eventi e/o vincoli contrattuali con eventuali licenziatari, creerebbero effetti significativi sulle potenzialità di vendita del gioco e sui costi di sviluppo stessi.

L'eventuale ritardo nel lancio dei prodotti potrebbe comportare il raggiungimento di risultati economici differenti da quelli preventivati. Il ritardo potrebbe essere accentuato per effetto della pandemia da COVID-19 come descritto nel relativo paragrafo.

Il Gruppo si sta focalizzando su prodotti non legati ad eventi e ha adottato una procedura di acquisizione dei contratti che impone, per i progetti significativi, una valutazione accurata del curriculum vitae dello studio di sviluppo da parte del Consiglio di Amministrazione; è stata altresì adottata una procedura di gestione della commessa che prevede un monitoraggio continuo del processo di sviluppo attraverso figure organizzative interne (brand manager e producer).

Gestione dei rischi finanziari

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)
- Contratti di locazione finanziaria
- Finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti.

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative del Gruppo.

Le linee di fido cui dispone il Gruppo con i relativi utilizzi al 30 giugno 2020 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	**Fidi**	**Utilizzi**	**Disponibilità**
Scoperti di conto corrente bancario	2.650	0	2.650
Finanziamenti all'importazione	11.750	0	11.750
Anticipo fatture, anticipo contratti e ricevute s.b.f.	20.567	547	20.020
Factoring	15.280	21	15.259
Finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti	8.378	7.059	1.319
Totale	**58.625**	**7.627**	**50.998**

La capogruppo Digital Bros S.p.A. e la 505 Games S.p.A. accentrano la gestione di tutti i rischi finanziari anche per conto delle altre società controllate, ad eccezione degli altri strumenti finanziari non elencati sopra, ovvero dei debiti e crediti commerciali derivanti dalle attività operative il cui rischio finanziario rimane in capo alle singole società controllate.

Il Gruppo cerca di mantenere un bilanciamento tra strumenti finanziari a breve termine e strumenti finanziari a medio-lungo termine in linea con l'andamento prospettico. L'attività svolta principalmente dal Gruppo, ovvero la commercializzazione di videogiochi, comporta investimenti prevalentemente in capitale circolante netto, che vengono finanziati attraverso linee di credito a breve termine. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine dedicate spesso al singolo investimento, anche attraverso contratti di locazione finanziaria.

Per effetto di quanto esposto sopra non sussistono particolari concentrazioni di scadenze di debiti finanziari a medio e lungo termine.

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

- rischio di cambio
- rischio di tasso di interesse
- rischio di liquidità
- rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi.

Rischi di fluttuazione dei tassi di cambio

L'esposizione del Gruppo in dollari americani per effetto delle attività delle controllate statunitensi è mitigata dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta per cui eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero un maggior esborso per i costi di licenza, ma contemporaneamente un apprezzamento dei margini realizzati dalle controllate, e viceversa.

Il Gruppo è indirettamente esposto a possibili fluttuazioni del Renminbi cinese. Le vendite realizzate nei marketplace digitali vengono convertite in dollari americani giornalmente. Una notevole fluttuazione del tasso di cambio USD/CNY potrebbe comportare una perdita significativa sui ricavi. Il rischio è limitato grazie alla possibilità di intervenire tempestivamente sul prezzo listino del prodotto in valuta locale.

Il rischio è mitigato dal fatto che i pagamenti in valuta sono spesso anticipati. Il Gruppo rileva anticipatamente i costi effettivi delle royalty riuscendo a riflettere gli eventuali maggiori oneri legati alla variabilità dei tassi di cambio sui prezzi di vendita. Inoltre, il Gruppo può intervenire tempestivamente sui

prezzi di vendita in modo da controbilanciare eventuali variazioni del tasso di cambio. Un altro fattore mitigante è rappresentato dalla stipula dei contratti con la medesima valuta in modo da poter mitigare eventuali variazioni negative del tasso di cambio.

Rischi di fluttuazione dei tassi di interesse

Il rischio di innalzamento dei tassi di interesse sugli strumenti finanziari a breve termine è effettivo in quanto il Gruppo non riesce a trasferire immediatamente sui prezzi di vendita eventuali rialzi dei tassi di interesse.

Tali rischi sono mitigati dallo scarso indebitamento e dall'adozione di una procedura di cash flowing a breve termine.

Rischio di liquidità

Il rischio di liquidità è collegato alle difficoltà di accesso al mercato del credito.

I tempi di sviluppo dei videogame sono spesso pluriennali. Questo fattore comporta la necessità eventuale di trovare linee di credito addizionali per coprire il lasso di tempo tra l'investimento e il ritorno del capitale investito successivamente al lancio del prodotto.

Si riepilogano di seguito i fattori mitiganti in grado di ridurre tale rischio:

- i flussi di cassa, le necessità di finanziamenti e di liquidità sono monitorati centralmente dalla Tesoreria del Gruppo con l'obiettivo di garantire un'efficace ed efficiente gestione delle risorse finanziarie e di garantire un adeguato livello di liquidità disponibile;
- il livello di patrimonializzazione del Gruppo permette la possibilità di utilizzare la leva finanziaria oggi utilizzata in misura solo marginale.

Si ritiene che attraverso le risultanze della pianificazione a breve e a medio-lungo termine, i fondi attualmente disponibili, unitamente a quelli che saranno generati dall'attività operativa, consentiranno al Gruppo di soddisfare i suoi fabbisogni derivanti dalle attività di investimento, di gestione del capitale circolante e di rimborso dei debiti alla loro naturale scadenza e comunque di essere in grado di determinare i fabbisogni finanziari per le attività del Gruppo con congruo anticipo.

Rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi

Nel corso dell'attuale esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello mondiale è stato pari a circa il 74% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 98%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto la vendita avviene attraverso *marketplace* che operano su scala globale. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità sia sugli scaffali dei punti vendita, nel caso di distribuzione fisica, ma anche sulle piattaforme digitali, e conseguentemente perdere le potenzialità di vendita previste, o al contrario, acquisirne nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole.

La concentrazione delle vendite su un numero inferiore di clienti comporta oltremodo un maggior rischio di credito.

Tale rischio è mitigato attraverso l'utilizzo estensivo dell'assicurazione crediti che permette di ridurre le potenziali perdite su crediti, dal potenziale ingresso di nuovi marketplace sul mercato della distribuzione digitale di videogiochi e dalla concentrazione dei ricavi digitali su pochi marketplace con score creditizi elevati (i.e. Sony, Microsoft, Apple, etc).

12. ATTIVITÁ E PASSIVITÁ POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016 prevede la possibilità per il Gruppo di ottenere sino a un massimo di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti che Starbreeze realizzerà dalle vendite di PAYDAY3. Alla data di chiusura del periodo il Gruppo ha considerato questa una componente contrattuale come un'attività potenziale, così come nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

13. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi significativi successivi alla chiusura del periodo.

14. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il prossimo esercizio vedrà il lancio della versione per personal computer del videogioco Death Stranding nel primo trimestre seguita dall'uscita del nuovo gioco Ghostrunner in ottobre e le versioni per le console di nuova generazione di Control (Sony PlayStation 5 e Microsoft Xbox Serie X) entro il terzo trimestre dell'esercizio. Il settore operativo Free to Play vedrà il lancio mondiale di Puzzle Quest 3 e della versione massive multiplayer del videogioco Portal Knights nel corso del terzo trimestre, mentre le prospettive per la nuova versione del gioco Hawken prevedono il completamento del processo di sviluppo nel quarto trimestre dell'esercizio.

Il continuo lancio di nuovi prodotti, insieme alle vendite dei prodotti recentemente usciti, permette di prevedere una crescita dei ricavi per il prossimo esercizio anche se in misura più contenuta rispetto alla significativa crescita realizzata nel passato esercizio.

L'incremento dei ricavi non dovrebbe però produrre effetti sui margini operativi che si stima rimangano pressoché stabili, in particolare per effetto dell'incremento dei costi da sostenere per le campagne marketing a supporto del lancio dei nuovi prodotti Free to Play.

Si prevede un costante miglioramento della posizione finanziaria netta già positiva alla fine dell'esercizio.

Il Gruppo continuerà a monitorare gli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19 adottando opportuni strumenti di mitigazione, qualora fossero necessari, e comunicando al mercato eventuali fattori non adeguatamente già considerati.

15. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2020 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2019 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Dirigenti	7	7	0
Impiegati	206	184	22
Operai e apprendisti	6	4	2
Totale dipendenti	**219**	**195**	**24**

L'incremento del numero degli impiegati è effetto dell'acquisizione della Avantgarden S.r.l. avvenuto il 3 marzo 2020.

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2020 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2019 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Dirigenti	2	2	0
Impiegati	129	119	10
Totale dipendenti esteri	**131**	**121**	**10**

Il numero medio di dipendenti del periodo, calcolato come media semplice dei dipendenti in essere al termine di ciascun mese, confrontato con i medesimi dati dell'esercizio precedente è stato:

Tipologia	Numero medio 2020	Numero medio 2019	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	189	174	15
Operai e apprendisti	6	4	2
Totale dipendenti	**202**	**186**	**16**

Il numero medio di dipendenti delle società estere del periodo è stato:

Tipologia	Numero medio 2020	Numero medio 2019	Variazioni
Dirigenti	2	3	(1)
Impiegati	124	112	12
Totale dipendenti esteri	**126**	**115**	**11**

Per le società di diritto italiano il Gruppo adotta il contratto collettivo nazionale del commercio terziario distribuzione e servizi della Confcommercio in vigore. Per le due società di sviluppo italiane attualmente consolidate, Kunos Simulazioni S.r.l. e AvantGarden S.r.l., il Gruppo utilizza invece il contratto collettivo nazionale Metalmeccanico.

AMBIENTE

Al 30 giugno 2020 non esistono problematiche di tipo.

16. ESONERO DALLA PRESENTAZIONE DELLA DICHIARAZIONE NON FINANZIARIA

Il Gruppo non rientra nell'ambito di applicazione del Decreto Legislativo numero 254 del 30 dicembre 2016, ai sensi dell'articolo 2 e pertanto non ha predisposto la Dichiarazione non finanziaria.

17. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI

La Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari contenente le informazioni sull'adesione da parte del Gruppo Digital Bros alle raccomandazione del Codice di Autodisciplina della società quotate promosso da Borsa Italiana S.p.A. nonché le ulteriori informazioni di cui all'art. 123-bis del Testo Unico della Finanza è pubblicata in lingua italiana ed inglese sul sito internet www.digitalbros.com alla sezione Investitori.

18. RELAZIONE SULLA POLITICA DI REMUNERAZIONE E SUI COMPENSI CORRISPOSTI

La Relazione sulla politica in materia di remunerazione e sui compensi corrisposti contenente le informazioni di cui all'art. 123-ter del Testo Unico della Finanza è pubblicata in lingua italiana ed inglese sul sito internet www.digitalbros.com alla sezione Investitori

Bilancio consolidato
al 30 giugno 2020

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2020

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.837	3.584	5.253	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	33.248	18.341	14.907	81,3%
4	Partecipazioni	5.488	1.706	3.782	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	6.744	9.322	(2.578)	-27,7%
6	Imposte anticipate	3.482	2.745	737	26,8%
7	Attività finanziarie non correnti	17.251	1.942	15.309	n.s.
	Totale attività non correnti	**75.050**	**37.640**	**37.410**	**99,4%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	7.989	13.909	(5.920)	-42,6%
9	Crediti commerciali	28.168	27.660	508	1,8%
10	Crediti tributari	3.100	6.076	(2.976)	-49,0%
11	Altre attività correnti	32.816	29.078	3.738	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.527	4.767	3.760	78,9%
13	Altre attività finanziarie	0	2.277	(2.277)	n.s.
	Totale attività correnti	**80.600**	**83.767**	**(3.167)**	**-3,8%**
	TOTALE ATTIVITA'	***155.650***	***121.407***	***34.243***	***28,2%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(20.960)	(21.223)	263	-1,2%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(52.288)	(37.298)	(14.990)	40,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(78.952)**	**(64.225)**	**(14.727)**	**22,9%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(979)**	**0**	**(979)**	**n.s.**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(79.931)**	**(64.225)**	**(15.706)**	**24,5%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(659)	(573)	(86)	15,0%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,7%
20	Altri debiti e passività non correnti	(469)	(923)	454	-49,2%
21	Passività finanziarie	(6.369)	(4.302)	(2.067)	48,0%
	Totale passività non correnti	**(7.578)**	**(5.879)**	***(1.699)***	***28,9%***
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(41.140)	(24.631)	(16.509)	67,0%
23	Debiti tributari	(5.473)	(1.138)	(4.335)	n.s.
24	Fondi correnti	(0)	(856)	856	n.s.
25	Altre passività correnti	(4.721)	(3.761)	(960)	n.s.
26	Passività finanziarie	(16.807)	(20.917)	4.110	-19,6%
	Totale passività correnti	**(68.141)**	**(51.303)**	**(16.838)**	**32,8%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(75.719)**	**(57.182)**	**(18.537)**	**32,4%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(155.650)***	***(121.407)***	***(34.243)***	***28,2%***

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 giugno 2020

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020		30 giugno 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	139.033	104,4%	81.317	105,6%	57.716	71,0%
2	Rettifiche ricavi	(5.810)	-4,4%	(4.309)	-5,6%	(1.501)	34,8%
3	**Totale ricavi netti**	**133.223**	**100,0%**	**77.008**	**100,0%**	**56.215**	**73,0%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.743)	-12,6%	(14.675)	-19,1%	(2.068)	14,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(8.857)	-6,6%	(6.586)	-8,6%	(2.271)	34,5%
6	Royalties	(34.600)	-26,0%	(20.671)	-26,8%	(13.929)	67,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(5.920)	-4,4%	(1.150)	-1,5%	(4.770)	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(66.120)**	**-49,6%**	**(43.082)**	**-55,9%**	**(23.038)**	**53,5%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**67.103**	**50,4%**	**33.926**	**44,1%**	**33.177**	**97,8%**
10	Altri ricavi	3.458	2,6%	3.406	4,4%	52	1,5%
11	Costi per servizi	(13.559)	-10,2%	(9.070)	-11,8%	(4.489)	49,5%
12	Affitti e locazioni	(247)	-0,2%	(1.460)	-1,9%	1.213	-83,1%
13	Costi del personale	(20.908)	-15,7%	(17.903)	-23,2%	(3.005)	16,8%
14	Altri costi operativi	(1.169)	-0,9%	(1.223)	-1,6%	54	-4,5%
15	**Totale costi operativi**	**(35.883)**	**-26,9%**	**(29.656)**	**-38,5%**	**(6.227)**	**21,0%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**34.678**	**26,0%**	**7.676**	**10,0%**	**27.002**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(13.266)	-10,0%	(6.970)	-9,1%	(6.296)	90,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(2.206)	-1,7%	(2.051)	-2,7%	(155)	7,5%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	849	0,6%	0	0,0%	849	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(14.623)**	**-11,0%**	**(9.021)**	**-11,7%**	**(5.602)**	**62,1%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**20.055**	**15,1%**	**(1.345)**	**-1,7%**	**21.400**	**n.s.**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	4.037	3,0%	1.438	1,9%	2.599	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.409)	-2,6%	(1.406)	-1,8%	(2.003)	n.s.
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**628**	**0,5%**	**32**	**0,0%**	**596**	**n.s.**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**20.683**	**15,5%**	**(1.313)**	**-1,7%**	**21.996**	**n.s.**
27	Imposte correnti	(6.363)	-4,8%	28	0,0%	(6.391)	n.s.
28	Imposte differite	629	0,5%	(228)	-0,3%	857	n.s.
29	**Totale imposte**	**(5.734)**	**-4,3%**	**(200)**	**-0,3%**	**(5.534)**	**n.s.**
30	**Risultato netto (26+29)**	**14.949**	**11,2%**	**(1.513)**	**-2,0%**	**16.462**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**14.970**	**11,2%**	**(1.513)**	**-2,0%**	**16.484**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**(21)**	**0,0%**	**0**	**0,0%**	**(21)**	**n.s.**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**1,05**		**(0,11)**		**1,16**	**n.s.**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**1,03**		**(0,11)**		**1,14**	**n.s.**

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2020

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	**14.949**	**(1.513)**	**16.462**
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	**0**	**0**	**0**
Utile (perdita) attuariale	11	(32)	43
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	8	(10)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(46)	91	(137)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sale"	(706)	(350)	(356)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sale"	169	84	85
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	**(574)**	**(199)**	**(375)**
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	**(574)**	**(199)**	**(375)**
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	**14.375**	**(1.712)**	**16.087**
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	**14.396**	**(1.712)**	**16.087**
Azionisti di minoranza	**(21)**	**0**	**(21)**

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2020

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019
A.	**Disponibilità monetarie e mezzi equivalenti iniziali**	**4.767**	**4.282**
B.	**Flussi finanziari da attività d'esercizio**		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	14.949	(1.513)
	Accantonamenti e costi non monetari:		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	2.206	2.051
	Ammortamenti immateriali	11.400	4.778
	Ammortamenti materiali	1.866	528
	Variazione netta delle imposte anticipate	(737)	(380)
	Variazione netta degli altri fondi	0	1
	Variazione netta del fondo TFR	86	57
	Variazione netta delle altre passività non correnti	(454)	22
	SUBTOTALE B.	**29.316**	**5.544**
C.	**Variazione del capitale circolante netto**		
	Rimanenze	5.920	1.150
	Crediti commerciali	(588)	(20.089)
	Crediti tributari	2.976	(1.760)
	Altre attività correnti	(4.768)	1.932
	Debiti verso fornitori	16.509	3.820
	Debiti tributari	4.335	117
	Fondi correnti	(856)	2
	Altre passività correnti	960	2.520
	SUBTOTALE C.	**24.488**	**(12.308)**
D.	**Flussi finanziari da attività di investimento**		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(27.403)	(9.035)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(7.119)	1.888
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(1.204)	(364)
	SUBTOTALE D.	**(35.726)**	**(7.511)**
E.	**Flussi finanziari da attività di finanziamento**		
	Aumenti di capitale	0	0
	Variazione delle passività finanziarie	(2.043)	18.580
	Variazione delle attività finanziarie	(13.032)	(2.945)
	SUBTOTALE F.	**(15.075)**	**15.635**
F.	**Movimenti del patrimonio netto consolidato**		
	Dividendi distribuiti	0	0
	Variazione azioni proprie detenute	0	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	757	(875)
	SUBTOTALE G.	**757**	**(875)**
G.	**Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F+G)**	**3.760**	**485**
H.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)**	**8.527**	**4.767**

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1 luglio 2018	**5.704**	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	**20.624**	**0**	31.110	9.174	**40.284**	**66.612**	**0**	**66.612**
Applicazione IFRS 9							**0**		(1.473)		**(1.473)**	**(1.473)**	**0**	**(1.473)**
Destinazione utile d'esercizio							**0**		9.174	(9.174)	**0**	**0**	**0**	**0**
Altre variazioni						798	**798**				**0**	**798**	**0**	**798**
Utile (perdita) complessiva					91	(290)	**(199)**			(1.513)	**(1.513)**	**(1.712)**	**0**	**(1.712)**
Totale al 30 giugno 2019	**5.704**	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	**21.223**	**0**	38.811	(1.513)	**37.298**	**64.225**	**0**	**64.225**
Totale al 1 luglio 2019	**5.704**	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	**21.223**	**0**	38.811	(1.513)	**37.298**	**64.225**	**0**	**64.225**
Destinazione perdita d'esercizio							**0**		(1.513)	1.513	**0**	**0**	**0**	**0**
Altre variazioni					(20)	331	**311**			20	**20**	**331**	**1.000**	**1.331**
Utile (perdita) complessiva					(46)	(528)	**(574)**			14.970	**14.970**	**14.396**	**(21)**	**14.375**
Totale al 30 giugno 2020	**5.704**	18.486	1.141	1.367	(1.416)	1.382	**20.960**	**0**	37.298	14.990	**52.288**	**78.952**	**979**	**79.931**

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020		30 giugno 2019	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	139.033	0	81.317	0
2	Rettifiche ricavi	(5.810)	0	(4.309)	0
3	**Totale ricavi netti**	**133.223**	**0**	**77.008**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.743)	0	(14.675)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(8.857)	0	(6.586)	0
6	Royalties	(34.600)	0	(20.671)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(5.920)	0	(1.150)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(66.120)**	**0**	**(43.082)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**67.103**	**0**	**33.926**	**0**
10	Altri ricavi	3.458	36	3.406	29
11	Costi per servizi	(13.559)	(348)	(9.070)	(262)
12	Affitti e locazioni	(247)	(85)	(1.460)	(1.148)
13	Costi del personale	(20.908)	0	(17.903)	0
14	Altri costi operativi	(1.169)	0	(1.223)	0
15	**Totale costi operativi**	**(35.883)**	**(433)**	**(29.656)**	**(1.410)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**34.678**	**(397)**	**7.676**	**(1.381)**
17	Ammortamenti	(13.266)	(1.029)	(6.970)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(2.206)	0	(2.051)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	849	0	0	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(14.623)**	**(1.029)**	**(9.021)**	**0**
22	**Margine operativo (16+21)**	**20.055**	**(1.426)**	**(1.345)**	**(1.381)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	4.037	0	1.438	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.409)	(65)	(1.406)	0
25	**Totale risultato della gestione finanziaria**	**628**	**(65)**	**32**	**0**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**20.683**	**(1.491)**	**(1.313)**	**(1.381)**
27	Imposte correnti	(6.363)	0	28	0
28	Imposte differite	629	0	(228)	0
29	**Totale imposte**	**(5.734)**	**0**	**(200)**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**14.949**	**(1.491)**	**(1.513)**	**(1.381)**
	Risultato netto	**(1.513)**	**(1.381)**	**9.174**	**(1.441)**

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale-finanziaria redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020		30 giugno 2019	
	Attività non correnti		**di cui con parti correlate**		**di cui con parti correlate**
1	Immobili impianti e macchinari	8.837	0	3.584	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	33.248	0	18.341	0
4	Partecipazioni	5.488	0	1.706	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	6.744	767	9.322	765
6	Imposte anticipate	3.482	0	2.745	0
7	Attività finanziarie non correnti	17.251	0	1.942	0
	Totale attività non correnti	**75.050**	**767**	**37.640**	**765**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	7.989	0	13.909	0
9	Crediti commerciali	28.168	0	55.070	21
10	Crediti tributari	3.100	0	6.076	0
11	Altre attività correnti	32.816	0	1.668	210
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.527	0	4.767	0
13	Altre attività finanziarie	0	0	2.277	0
	Totale attività non correnti	**80.600**	**0**	**83.767**	**231**
	TOTALE ATTIVITA'	***155.650***	**767**	***121.407***	***996***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	0	(5.704)	0
15	Riserve	(20.960)	0	(21.223)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(52.288)	0	(37.298)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(78.952)**	**0**	**(64.225)**	**0**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(979)**	**0**	**0**	**0**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(79.931)**	**0**	**(64.225)**	**0**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(659)	0	(573)	0
19	Fondi non correnti	(81)	0	(81)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(469)	0	(923)	0
21	Passività finanziarie	(6.369)	(3.889)	(4.302)	0
	Totale passività non correnti	**(7.578)**	**(3.889)**	**(5.879)**	**0**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(41.140)	(88)	(24.631)	(127)
23	Debiti tributari	(5.473)	0	(1.138)	0
24	Fondi correnti	0	0	(856)	0
25	Altre passività correnti	(4.721)	0	(3.761)	0
26	Passività finanziarie	(16.807)	(803)	(20.917)	0
	Totale passività correnti	**(68.141)**	**(891)**	**(51.303)**	**(127)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(75.719)**	**(4.780)**	**(57.182)**	**(127)**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(155.650)***	**(4.780)**	***(121.407)***	***(127)***

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020		30 giugno 2019	
		totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	139.033	0	81.317	0
2	Rettifiche ricavi	(5.810)	0	(4.309)	0
3	**Totale ricavi netti**	**133.223**	**0**	**77.008**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.743)	0	(14.675)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(8.857)	0	(6.586)	0
6	Royalties	(34.600)	0	(20.671)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(5.920)	0	(1.150)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(66.120)**	**0**	**(43.082)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**67.103**	**0**	**33.926**	**0**
10	Altri ricavi	3.458	0	3.406	0
11	Costi per servizi	(13.559)	0	(9.070)	0
12	Affitti e locazioni	(247)	0	(1.460)	0
13	Costi del personale	(20.908)	0	(17.903)	0
14	Altri costi operativi	(1.169)	0	(1.223)	0
15	**Totale costi operativi**	**(35.883)**	**0**	**(29.656)**	**0**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**34.678**	**0**	**7.676**	**0**
17	Ammortamenti	(13.266)	0	(6.970)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(2.206)	(594)	(2.051)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	849	0	0	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(14.623)**	**(594)**	**(9.021)**	**0**
22	**Margine operativo (16+21)**	**20.055**	**(594)**	**(1.345)**	**0**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	4.037	0	1.438	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.409)	(580)	(1.406)	0
25	**Totale risultato della gestione finanziaria**	**628**	**(580)**	**32**	**0**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**20.683**	**(1.174)**	**(1.313)**	**0**
27	Imposte correnti	(6.363)	(224)	28	0
28	Imposte differite	629		(228)	0
29	**Totale imposte**	**(5.734)**	**(224)**	**(200)**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**14.949**	**(1.398)**	**(1.513)**	**0**
	- di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**14.970**	**(1.398)**	**(1.513)**	**0**
	- di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**(21)**	**0**	**0**	**0**

Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2020

1. FORMA, CONTENUTE E ALTRE INFORMAZIONI GENERALI

Le principali attività svolte anche da società controllate sono descritte nella Relazione sulla Gestione.

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2020 è stato redatto sul presupposto della continuità aziendale. Il Gruppo ha valutato che le incertezze ed i rischi a cui è soggetto, commentati nella Relazione sulla gestione, non determinino incertezze sulla sua capacità di operare in continuità aziendale. Il Gruppo continuerà a monitorare gli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19, che alla data attuale non ha determinato effetti sulla capacità di operare in continuità aziendale, adottando opportuni strumenti di mitigazione, qualora fossero necessari, e comunicando al mercato eventuali fattori non adeguatamente già considerati.

Principi contabili adottati e dichiarazione di conformità agli IAS/IFRS

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2020 del gruppo Digital Bros è redatto ai sensi dell'art. 154-ter del Decreto Legislativo del 24 febbraio 1998 n. 58 e successive modifiche e integrazioni. Tale bilancio consolidato al 30 giugno 2020 è stato redatto in conformità agli *International Financial Reporting Standards* — IFRS emessi dall'*International Accounting Standards Board* (IASB), in base al testo pubblicato nella Gazzetta Ufficiale delle Comunità Europee (G.U.C.E.). Con IFRS si intendono anche gli International Accounting Standards (IAS) tuttora in vigore, nonché tutti i documenti interpretativi emessi dall'International Financial Reporting Interpretations Committee (IFRIC). Tutti gli ammontari contenuti nel bilancio consolidato al 30 giugno 2020 sono espressi in migliaia di Euro, se non diversamente specificato.

Schemi di bilancio

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2020 è stato predisposto secondo i Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS ed i relativi principi interpretativi (SIC/IFRIC) omologati dalla Commissione Europea in vigore a tale data.

I prospetti di bilancio e le note illustrative sono state predisposte fornendo anche le informazioni integrative previste in materia di schemi e informativa di bilancio dalla Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 e dalla Comunicazione Consob n. 6064293 del 28 luglio 2006.

Il Gruppo per meglio rappresentare i profondi cambiamenti avvenuti nella struttura patrimoniale a seguito della progressiva crescita di significatività dei settori operativi del Premium Games e del Free to Play ha deciso di modificare la struttura di esposizione dello stato patrimoniale adottando la più classica struttura a sezioni contrapposte, riclassificando con il medesimo criterio l'esercizio precedente.

Le attività non correnti costituiscono gli investimenti in diritti su nuovi videogiochi e sono diventati in larga misura la porzione più significativa delle attività di Gruppo. La struttura adottata sino allo scorso esercizio meglio si addiceva ad una società distributiva con una forte attenzione alle dinamiche del capitale circolante.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- situazione patrimoniale–finanziaria consolidata al 30 giugno 2020 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2019, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1 luglio 2019 al 30 giugno 2020 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2018 al 30 giugno 2019;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1 luglio 2019 al 30 giugno 2020 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2018 al 30 giugno 2019;
- rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2019 al 30 giugno 2020 comparato con il rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2018 al 30 giugno 2019;
- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1 luglio 2019 al 30 giugno 2020 e dal 1 luglio 2018 al 30 giugno 2019.

Nella prima colonna del prospetto della situazione patrimoniale–finanziaria si trovano i riferimenti numerici relativi al rinvio all'informativa contenuta nelle note illustrative.

Lo schema della situazione patrimoniale – finanziaria adottato è suddiviso in cinque categorie:

- attività non correnti;
- attività correnti
- patrimonio netto;
- passività correnti
- passività non correnti.

Le attività non correnti sono costituite dalle voci che per loro natura hanno carattere di lunga durata, quali immobilizzazioni destinate all'utilizzo pluriennale, partecipazioni in imprese collegate e crediti che si prevede avranno manifestazione finanziaria in esercizi successivi. Tra le attività non correnti sono altresì classificate le imposte anticipate, indipendentemente dalla presunta manifestazione finanziaria.

Le attività correnti sono costituite dalle voci che hanno carattere di breve durata, quali rimanenze, crediti commerciali, disponibilità liquide e altre attività finanziarie correnti.

Il patrimonio netto si compone del capitale, delle riserve, degli utili a nuovo (utile dell'esercizio insieme agli utili di esercizi precedenti non destinati a particolari tipologie di riserva da parte della assemblea degli azionisti) con evidenza della quota attribuibile ai soci di minoranza.

Le passività non correnti raggruppano i fondi che si prevede non avranno utilizzi nel corso dell'esercizio immediatamente successivo insieme ai benefici ai dipendenti, in particolare il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato per la Capogruppo e le altre società controllate di diritto italiano ed in generale i debiti che hanno una scadenza oltre il 30 giugno 2021.

Le passività correnti raggruppano i debiti che hanno una scadenza entro il 30 giugno 2021, principalmente i debiti verso fornitori, i debiti tributari e le passività finanziarie correnti.

Nella prima colonna del prospetto del conto economico consolidato e del conto economico per settori operativi si trovano i riferimenti numerici relativi al rinvio all'informativa contenuta nelle note illustrative.

Gli schemi di conto economico sono stati preparati in forma scalare adottando il criterio della natura delle singole componenti ed evidenziando quattro tipologie di margini intermedi:

- utile lordo, differenza tra i ricavi netti ed il totale del costo del venduto;
- margine operativo lordo, differenza tra l'utile lordo ed il totale dei costi operativi, aumentata degli altri ricavi;
- margine operativo, differenza tra il margine operativo lordo ed il totale dei costi operativi non monetari;
- utile prima delle imposte, differenza tra il margine operativo ed il totale degli interessi netti.

In calce al risultato netto determinato come somma del risultato netto delle attività continuative, che è la differenza tra l'utile prima delle imposte ed il totale delle imposte, vengono evidenziati l'utile netto per azione e l'utile netto per azione diluito.

Il rendiconto finanziario è stato predisposto secondo lo schema del metodo indiretto, per mezzo del quale l'utile d'esercizio è stato depurato dagli effetti delle operazioni di natura non monetaria, dagli effetti derivanti dalla variazioni del capitale circolante netto, dai flussi finanziari derivanti dall'attività finanziaria e di investimento e dai movimenti di patrimonio netto consolidato.

La variazione totale del periodo è data dalla somma delle seguenti voci:

- flussi finanziari da attività d'esercizio;
- variazione del capitale circolante netto;
- flussi finanziari da attività di investimento;
- flussi finanziari da attività di finanziamento;
- movimenti del patrimonio netto consolidato.

Il prospetto dei movimenti di patrimonio netto è stato predisposto secondo le indicazioni dei Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS, con evidenza delle movimentazioni intercorse dall'1 luglio 2018 sino alla data del 30 giugno 2020 con evidenziazione di pertinenze e interessi di terzi.

2. PRINCIPI CONTABILI

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2020 sono stati applicati i principi contabili internazionali e le loro interpretazioni in vigore a tale data.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 30 giugno 2020 predisposte dalle società del Gruppo consolidate e rettificate, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

I criteri di valutazione adottati per la redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2020 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2019, salvo quanto di seguito indicato per i nuovi principi applicati dall'1 luglio 2019.

Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari sono iscritti al costo di acquisto o di produzione e successivamente contabilizzati al netto degli ammortamenti e delle eventuali perdite di valore. Il valore dei beni non è stato oggetto di rivalutazioni in precedenti esercizi. Gli eventuali oneri finanziari non vengono capitalizzati.

Le migliorie su beni di terzi e i costi sostenuti successivamente all'acquisto sono capitalizzati solo se incrementano i benefici economici futuri correlati ai beni a cui si riferiscono. Tutti gli altri costi sono rilevati a conto economico quando sostenuti.

Gli ammortamenti sono calcolati in base ad un criterio a quote costanti sulla vita utile stimata delle attività o sulla durata del contratto di locazione, come segue:

Fabbricati	2,56%-3%
Impianti e macchinari	12%-25%
Attrezzatura industriale e commerciale	20%
Altri beni	20%-25%
Migliorie su beni di terzi	17%

Le attività acquistate con contratti di locazione finanziaria in corso, quando tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà sono trasferiti al Gruppo, vengono iscritte tra le attività al loro valore corrente o, se inferiore, al valore attuale dei pagamenti minimi dovuti per l'intero contratto di locazione finanziaria. La corrispondente passività verso il locatore è rappresentata in bilancio tra i debiti finanziari. I beni sono ammortizzati applicando il criterio delle quote costanti sulla vita utile stimata per ciascuna categoria di beni.

Le locazioni nelle quali il locatore mantiene sostanzialmente tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà dei beni sono classificate come leasing operativi. I costi riferiti a leasing operativi sono rilevati a conto economico in relazione alla durata del contratto di locazione ed iscritti tra gli affitti e locazioni.

I terreni non vengono ammortizzati, ma vengono svalutati qualora il valore recuperabile, maggiore tra *fair value* e valore d'uso, sia inferiore al costo iscritto in bilancio.

Attività immateriali

Le attività immateriali acquistate o prodotte internamente sono iscritte all'attivo, secondo quanto disposto dallo IAS 38 – Attività immateriali, quando è probabile che l'uso dell'attività genererà benefici economici futuri e quando il costo dell'attività può essere determinato in modo attendibile.

Tali attività sono valutate al costo di acquisto o di produzione ed ammortizzate, in caso di vita utile definita, a quote costanti lungo la vita utile stimata.

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

- proprietà intellettuali, diritti d'uso e licenze pluriennali in base alla vita utile dell'attività relativa;
- licenze Microsoft Dynamics Navision e altre licenze pluriennali / diritti d'uso 20%;
- marchi 20%.

Le attività immateriali con vita utile definita sono ammortizzate sistematicamente a partire dal momento in cui il bene è disponibile per l'utilizzo per il periodo della loro prevista utilità. La recuperabilità del loro valore è verificata secondo i criteri previsti dallo IAS 36, illustrati nel paragrafo Perdite di valore delle attività.

Il criterio adottato dal gruppo è lineare (calcolato sulla base della durata contrattuale e comunque per un periodo non superiore a cinque anni).

L'ammortamento relativo è stato classificato nella voce di conto economico ammortamenti.

Aggregazioni aziendali

Le aggregazioni aziendali sono contabilizzate utilizzando il metodo dell'acquisizione. Il costo di un'acquisizione è valutato come somma del corrispettivo trasferito, misurato al fair value (valore equo) alla data di acquisizione, e dell'importo di qualsiasi partecipazione di minoranza nell'acquisita. Per ogni aggregazione aziendale, il Gruppo definisce se misurare la partecipazione di minoranza nell'acquisita al fair value (valore equo) oppure in proporzione alla quota della partecipazione di minoranza nelle attività nette identificabili dell'acquisita. I costi di acquisizione sono spesati e classificati tra le spese amministrative.

Quando il Gruppo acquisisce un business, classifica o designa le attività finanziarie acquisite o le passività assunte in accordo con i termini contrattuali, le condizioni economiche e le altre condizioni pertinenti in essere alla data di acquisizione.

Se l'aggregazione aziendale è realizzata in più fasi, l'acquirente deve ricalcolare il fair value della partecipazione precedentemente detenuta e valutata con il metodo del patrimonio netto (equity method) e rilevare nel conto economico l'eventuale utile o perdita risultante.

Ogni corrispettivo potenziale è rilevato dall'acquirente al fair value alla data di acquisizione. La variazione del fair value del corrispettivo potenziale classificato come attività o passività, sarà rilevata nel conto economico o nel prospetto delle altre componenti di conto economico complessivo. Se il corrispettivo potenziale è classificato nel patrimonio netto, il suo valore non deve essere ricalcolato sino a quando la sua estinzione sarà contabilizzata contro patrimonio netto. La transazione successiva sarà contabilizzata nel patrimonio netto.

L'avviamento è inizialmente valutato al costo che emerge come eccedenza tra la sommatoria del corrispettivo corrisposto e l'importo riconosciuto per le quote di minoranza rispetto alle attività nette identificabili acquisite e le passività assunte dal Gruppo. Se il corrispettivo è inferiore al fair value delle attività nette della controllata acquisita, la differenza è rilevata nel conto economico.

Nel caso in cui i fair value delle attività, delle passività e delle passività potenziali possano determinarsi solo provvisoriamente, l'aggregazione aziendale è rilevata utilizzando tali valori provvisori. Le eventuali rettifiche, derivanti dal completamento del processo di valutazione, sono rilevate entro dodici mesi a partire dalla data di acquisizione, rideterminando i dati comparativi.

Dopo la rilevazione iniziale, l'avviamento è valutato al costo al netto delle perdite di valore accumulate. Al fine della verifica per riduzione di valore (impairment), l'avviamento acquisito in un'aggregazione aziendale deve, dalla data di acquisizione, essere allocato a ogni unità generatrice di flussi di cassa del Gruppo che si prevede benefici delle sinergie dell'aggregazione, a prescindere dal fatto che altre attività o passività dell'entità acquisita siano assegnate a tali unità.

Se l'avviamento è stato allocato a un'unità generatrice di flussi finanziari e l'entità dismette parte delle attività di tale unità, l'avviamento associato all'attività dismessa deve essere incluso nel valore contabile dell'attività quando si determina l'utile o la perdita derivante dalla dismissione. L'avviamento associato con l'attività dismessa deve essere determinato sulla base dei valori relativi dell'attività dismessa e della parte mantenuta dell'unità generatrice di flussi finanziari.

Le aggregazioni di imprese sono contabilizzate utilizzando il metodo dell'acquisizione previsto dall'IFRS 3. Alla data di efficacia dell'acquisizione, le attività e le passività oggetto della transazione sono rilevate al fair value a tale data, a eccezione delle imposte anticipate e differite, delle attività e passività per benefici ai dipendenti valutate secondo il principio di riferimento. Gli oneri accessori alle transazioni sono rilevati a conto economico.

Le attività identificabili acquisite e le passività assunte sono rilevate al *fair value* alla data di acquisizione; costituiscono un'eccezione le seguenti poste che sono invece valutate secondo il loro principio di riferimento:

- imposte differite attive e passive;
- attività e passività per benefici ai dipendenti;
- passività o strumenti di capitale relativi a pagamenti basati su azioni dell'impresa acquisita o pagamenti basati su azioni relativi al Gruppo emessi in sostituzione di contratti dell'impresa acquisita;
- attività operative cessate;

- attività e passività discontinue.

Partecipazioni in imprese collegate e altre imprese

Le partecipazioni in imprese collegate sono iscritte inizialmente al costo rettificato in presenza di perdite di valore.

La differenza positiva, quando emergente all'atto dell'acquisto con parti terze, tra il costo di acquisizione e la quota di patrimonio netto a valori correnti della partecipata di competenza del Gruppo è, pertanto, inclusa nel valore di carico della partecipazione.

I risultati economici e le attività e passività delle imprese collegate sono rilevati, nel bilancio consolidato, utilizzando il metodo del Patrimonio netto, ad eccezione dei casi in cui siano classificate come detenute per la vendita.

Secondo tale metodo, le partecipazioni nelle imprese collegate sono rilevate inizialmente al costo. Il bilancio consolidato comprende la quota di pertinenza del Gruppo degli utili o delle perdite delle partecipate rilevate secondo il metodo del Patrimonio netto fino alla data in cui l'influenza notevole cessa.

Secondo quanto previsto dal principio IFRS 9 le partecipazioni in società diverse dalle controllate e dalle collegate, costituenti attività finanziarie non correnti e non destinate ad attività di trading, sono classificate come attività finanziarie disponibili per la vendita (held to collect and sell) e sono valutate al fair value salvo le situazioni in cui il fair value non risulti attendibilmente determinabile: in tale evenienza si ricorre all'adozione del metodo del costo.

Gli utili e le perdite derivanti da adeguamenti di valore vengono riconosciuti in una specifica riserva degli utili (perdite) complessivi fintanto che non siano cedute o abbiano subito una perdita di valore; nel momento in cui l'attività è venduta, gli utili o le perdite complessivi precedentemente rilevati negli utili (perdite) complessivi sono imputati al conto economico del periodo. Nel momento in cui l'attività è svalutata, le perdite accumulate sono incluse nel conto economico alla voce Interessi passivi e oneri finanziari.

Ai fini di una più compiuta trattazione dei principi riguardanti le attività finanziarie si rimanda alla nota specificatamente predisposta (attività finanziarie) inclusa nel paragrafo relativo alla posizione finanziaria netta.

Perdita di valore delle attività

Lo IAS 36 richiede di valutare l'esistenza di perdite di valore sulle immobilizzazioni immateriali, sugli immobili, impianti e macchinari, partecipazioni in società collegate ed altre imprese sulla base dell'attualizzazione di piani economico-finanziari che determinino tale fattispecie, se inferiore al *fair value*.

Il Gruppo verifica pertanto, almeno una volta all'anno, la recuperabilità del valore contabile delle attività sopraelencate. Nel caso di determinazioni di un'eventuale perdita di valore, viene stimato il valore recuperabile dell'attività per determinare l'entità della svalutazione. Quando non è possibile stimare il valore recuperabile di un singolo bene, il Gruppo stima il valore recuperabile dell'unità generatrice di flussi

finanziari cui il bene appartiene.

Il valore recuperabile di un'attività è il maggiore tra il valore di mercato al netto dei costi di vendita ed il suo valore d'uso. Il valore d'uso di un'attività viene stimato attualizzando il valore attuale dei flussi finanziari futuri stimati, al netto delle imposte e applicando un tasso di sconto che rifletta le valutazioni correnti di mercato del valore temporale del denaro e dei rischi specifici dell'attività.

Una perdita di valore è iscritta se il valore recuperabile è inferiore al valore contabile. Quando, successivamente, una perdita su attività, viene meno o si riduce, il valore contabile dell'attività o dell'unità generatrice di flussi finanziari è incrementato sino alla nuova stima del valore recuperabile e non può eccedere il valore che sarebbe stato determinato se non fosse stata rilevata alcuna perdita per riduzione di valore, ad eccezione dell'avviamento il cui valore non può essere ripristinato. Il ripristino di una perdita di valore viene immediatamente iscritto a conto economico.

Rimanenze di magazzino

Le rimanenze di prodotti finiti sono iscritte al minore tra costo di acquisto, comprensivo degli oneri accessori, ed il valore di realizzo desumibile dall'andamento del mercato. Il criterio usato per la determinazione del costo è il costo specifico.

La svalutazione delle rimanenze, iscritta quando il valore di realizzo risulta inferiore al costo di acquisto, viene effettuata direttamente sul valore unitario di carico del singolo articolo.

Crediti e debiti

I crediti sono valutati secondo l'amortized cost che coincide con il presumibile valore di realizzo. L'adeguamento del valore nominale dei crediti al valore presunto di realizzo è ottenuto mediante apposito fondo svalutazione crediti, costituito tenendo in considerazione la situazione specifica dei singoli debitori.

I crediti verso clienti in procedura concorsuale sono portati integralmente a perdita o svalutati nella misura in cui le azioni legali in corso ne facciano presupporre una parziale recuperabilità.

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti verso clienti

Il Gruppo cede i crediti commerciali attraverso contratti stipulati con diverse società di factoring per cessioni pro-soluto. L'eliminazione dal bilancio delle attività cedute può avvenire, sulla base dei requisiti previsti dallo IFRS 9, solo nel momento in cui sono stati sostanzialmente trasferiti i relativi rischi e benefici connessi alle attività cedute. Pertanto i crediti oggetto di cessioni pro-soluto che includano clausole limitative del trasferimento dei suddetti rischi e benefici all'atto della cessione quali pagamenti differiti, franchigie da parte del cedente o che implichino il mantenimento di una significativa esposizione all'andamento dei flussi finanziari derivanti dai crediti ceduti, rimangono iscritti nel bilancio consolidato sebbene siano stati trasferiti. Viene pertanto contabilizzata nel bilancio consolidato tra le altre passività finanziarie a breve termine una passività finanziaria di importo equivalente alle anticipazioni finanziarie ricevute a fronte delle cessioni di crediti non ancora incassati.

Benefici ai dipendenti

Il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato (TFR), obbligatorio per le imprese italiane ai sensi dell'art. 2120 del Codice Civile, ha natura di retribuzione differita ed è correlato alla durata della vita lavorativa dei dipendenti ed alla retribuzione percepita nel periodo di servizio prestato.

A partire dal 1 gennaio 2007 la Legge Finanziaria ed i relativi decreti attuativi hanno introdotto modifiche rilevanti nella disciplina del TFR, tra cui la scelta del lavoratore in merito alla destinazione del proprio TFR maturando (ai fondi di previdenza complementare oppure al Fondo di Tesoreria gestito dall'INPS). Ne deriva che l'obbligazione nei confronti dell'INPS, così come le contribuzioni alle forme pensionistiche complementari, assume la natura di piani a contribuzione definita, mentre le quote iscritte al TFR mantengono, ai sensi dello IAS 19, la natura di piani a prestazioni definite.

Gli utili e perdite attuariali in conformità all'emendamento allo IAS 19 sono rilevate nel patrimonio netto alla voce Altre riserve.

Fondi correnti e non correnti

Il Gruppo rileva fondi rischi ed oneri quando ha un'obbligazione, legale o implicita, nei confronti di terzi, di ammontare e/o scadenza incerti, e/o è probabile che si renderà necessario l'impiego di risorse del Gruppo per adempiere l'obbligazione e quando può essere effettuata una stima attendibile dell'ammontare dell'obbligazione stessa. I fondi sono periodicamente aggiornati per riflettere eventuali variazioni di stima dei maggiori o minori costi relativi alle passività.

Le variazioni di stima sono riflesse nel conto economico del periodo in cui tale variazione è avvenuta.

Attività e passività finanziarie

Le attività finanziarie correnti, così come le attività finanziarie non correnti e le passività finanziarie correnti e non correnti sono contabilizzate secondo quanto stabilito dallo IFRS 9 – Strumenti finanziari.

La voce disponibilità liquide include il denaro in cassa, i depositi bancari, quote di fondi comuni di investimento, altri titoli ad elevata negoziabilità e altre attività finanziarie valutate come attività disponibili per la vendita.

Le attività finanziarie correnti e i titoli detenuti sono contabilizzati sulla base della data di negoziazione e, al momento della prima iscrizione in bilancio, sono valutati al costo di acquisizione comprensivi dei costi accessori. Successivamente alla prima rilevazione, gli strumenti finanziari disponibili per la vendita e quelli di negoziazione sono valutati al valore corrente. Qualora il prezzo di mercato non sia disponibile, il valore corrente degli strumenti finanziari disponibili per la vendita è misurato con le tecniche di valutazione più appropriate, quali, ad esempio, l'analisi dei flussi di cassa attualizzati effettuata con le informazioni di mercato disponibili alla data di chiusura del periodo.

Le passività finanziarie includono i debiti finanziari nonché le altre passività finanziarie, ivi incluse le passività derivanti dalla valutazione a valori di mercato degli strumenti derivati, se negativo.

Attività finanziarie valutate al fair value direttamente a conto economico

In accordo con quanto previsto dallo IFRS 9 la categoria si compone delle seguenti fattispecie:

- attività finanziarie detenute per specifico scopo di trading;
- attività finanziarie da considerare al fair value fin dal loro acquisto.

Al momento della rilevazione iniziale le attività finanziarie detenute per la negoziazione vengono rilevate al fair value, non includendo i costi o proventi di transazioni connessi allo strumento stesso che sono registrati a conto economico.

Tutte le attività di tale categoria sono classificate come correnti se sono detenute per trading o se il loro realizzo è previsto essere effettuato entro 12 mesi dalla data di chiusura del bilancio.

Gli utili o le perdite relativi alle attività finanziare valutate al fair value direttamente a conto economico vengono immediatamente rilevati a conto economico.

Il valore equo (fair value) rappresenta il corrispettivo al quale un'attività potrebbe essere scambiata o che si dovrebbe pagare per trasferire la passività (exit price), in una libera transazione fra parti consapevoli e indipendenti. In caso di titoli negoziati nei mercati regolamentati il fair value è determinato con riferimento alla quotazione di borsa rilevata (bid price) al termine delle negoziazioni alla data di chiusura del periodo.

Gli acquisti o le vendite regolate secondo i prezzi di mercato sono rilevati secondo la data di negoziazione che corrisponde alla data in cui il Gruppo si impegna ad acquistare o vendere l'attività. Nel caso in cui il fair value non possa essere attendibilmente determinato, l'attività finanziaria viene valutata al costo, con indicazione in nota integrativa della sua tipologia e delle relative motivazioni.

Gli investimenti in attività finanziarie possono essere eliminati contabilmente (processo di derecognition) solo quando sono scaduti i diritti contrattuali a ricevere i flussi finanziari derivanti dagli investimenti (es. rimborso finale di obbligazioni sottoscritte) o quando la Società trasferisce l'attività finanziaria e con essa tutti i rischi e benefici connessi alla stessa.

Strumenti finanziari derivati

I nuovi requisiti previsti dall'IFRS 9 in termini di contabilizzazione delle operazioni di copertura ("hedge accounting") hanno confermato l'esistenza delle tre tipologie di copertura. Tuttavia, è stata introdotta un maggiore flessibilità nel tipo di transazioni che si qualificano per la contabilizzazione delle operazioni di copertura, nello specifico ampliando le tipologie di strumenti che si qualificano come strumenti di copertura e le tipologie di componenti di rischio relative ad elementi non finanziari che sono eleggibili per l'hedge accounting. In aggiunta, il test di efficacia è stato sostituito con un principio di "rapporto economico". Non è inoltre più richiesta la determinazione retrospettiva dell'efficacia della copertura.

L'IFRS 9 richiede che gli oneri e i proventi derivanti dalle coperture siano riconosciuti come un aggiustamento al valore di carico iniziale degli elementi non-finanziari coperti (basis adjustment). In aggiunta, i trasferimenti dalla riserva di copertura al valore di carico iniziale dell'elemento coperto non sono rettifiche da riclassificazione in base allo IAS 1 Presentation of Financial Statements. I proventi e le perdite da copertura assoggettati al basis adjustment sono categorizzati come importi che non saranno

successivamente riclassificati nell'utile (perdita) d'esercizio o negli altri elementi del conto economico complessivo. Questo è coerente con la pratica del Gruppo antecedente all'adozione dell'IFRS 9.

In coerenza con i precedenti esercizi, quando un contratto forward è utilizzato in un rapporto di cash flow hedge o di fair value hedge, il Gruppo ha designato la variazione nel fair value dell'intero contratto forward, includendo i punti forward, quale strumento di copertura.

Quando dei contratti di opzione sono utilizzati per coprire delle operazioni programmate altamente probabili, il gruppo designa solo il valore intrinseco delle opzioni quale strumento di copertura. In base allo IAS 39 le variazioni nel fair value del valore temporale dell'opzione (la parte non designata) erano immediatamente rilevate nell'utile (perdita) d'esercizio. In base all'IFRS 9, le variazioni nel valore temporale di opzioni relative all'elemento coperto sono riconosciute negli altri elementi del conto economico complessivo e sono cumulate nella riserva di copertura nel patrimonio netto. Gli importi cumulati nel patrimonio netto sono o riclassificati nell'utile (perdita) di periodo quando l'elemento coperto influenza l'utile (perdita) di periodo o rimossi direttamente dal patrimonio netto e inclusi nel valore di carico dell'elemento non-finanziario. L'IFRS 9 richiede che il trattamento contabile relativo al valore temporale non designato di un'opzione sia applicato in maniera retrospettiva. Questo si applica solamente ai rapporti di copertura che esistevano al 1 luglio 2018.

Quando gli strumenti finanziari hanno le caratteristiche per essere contabilizzati in hedge accounting, si applicano i seguenti trattamenti contabili:

- *Fair value hedge* – Se uno strumento finanziario derivato è designato come di copertura dell'esposizione alle variazioni del valore corrente di una attività o di una passività di bilancio attribuibili ad un particolare rischio che può determinare effetti sul conto economico, l'utile o la perdita derivante dalle successive valutazioni del valore corrente dello strumento di copertura sono rilevati a conto economico. L'utile o la perdita sulla posta coperta, attribuibile al rischio coperto, modificano il valore di carico di tale posta e vengono rilevati a conto economico.

- *Cash flow hedge* – Se uno strumento finanziario è designato come di copertura dell'esposizione alla variabilità dei flussi di cassa di un'attività o di una passività iscritta in bilancio o di una operazione prevista altamente probabile e che potrebbe avere effetti sul conto economico, la porzione efficace degli utili o delle perdite sullo strumento finanziario è rilevata nel patrimonio netto. L'utile o la perdita cumulati sono stornati dal patrimonio netto e contabilizzati a conto economico nello stesso periodo in cui viene rilevata l'operazione oggetto di copertura. L'utile o la perdita associati ad una copertura o a quella parte della copertura diventata inefficace, sono iscritti a conto economico immediatamente. Se uno strumento di copertura o una relazione di copertura vengono chiusi, ma l'operazione oggetto di copertura non si è ancora realizzata, gli utili e le perdite cumulati, fino quel momento iscritti nel patrimonio netto, sono rilevati a conto economico nel momento in cui la relativa operazione si realizza. Se l'operazione oggetto di copertura non è più ritenuta probabile, gli utili o le perdite non ancora realizzati sospesi a patrimonio netto sono rilevati immediatamente a conto economico.

Se l'hedge accounting non può essere applicato, gli utili o le perdite derivanti dalla valutazione al valore corrente dello strumento finanziario derivato sono iscritti immediatamente a conto economico all'interno

della voce interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari.

Ricavi

In data 28 maggio 2014 lo IASB ha pubblicato il principio IFRS 15 – Revenue from Contracts with Customers. Il principio stabilisce un nuovo modello di riconoscimento dei ricavi che prevede:

- l'identificazione del contratto con il cliente;
- l'identificazione delle performance obligations del contratto;
- la determinazione del prezzo;
- l'allocazione del prezzo alle performance obligations del contratto;
- i criteri di iscrizione del ricavo quando l'entità soddisfa ciascuna performance obligations.

In tal contesto, i ricavi dalla vendita e i costi di acquisto di merci sono valutati al fair value del corrispettivo ricevuto o spettante tenendo conto del valore di eventuali resi, abbuoni, sconti commerciali e premi legati alla quantità.

I ricavi sono rilevati nel momento in cui (o mano a mano che) viene adempiuta l'obbligazione di fare trasferendo al cliente il bene promesso e l'importo dei ricavi può essere valutato attendibilmente. Se è probabile che saranno concessi sconti e l'importo può essere valutato attendibilmente, lo sconto viene rilevato a riduzione dei ricavi in concomitanza con la rilevazione delle vendite.

Il bene è trasferito quando la controparte ne acquisisce il controllo, ovvero ha la capacità di decidere dell'uso dell'attività e di trarne i benefici. Nel caso di vendita al dettaglio, il trasferimento si identifica generalmente con il momento della consegna dei beni o delle merci e la contestuale corresponsione del corrispettivo da parte del consumatore finale. Nel caso delle vendite di prodotti all'ingrosso, il trasferimento, di norma, coincide con l'arrivo dei prodotti nel magazzino del cliente.

I ricavi e i costi derivanti da prestazioni di servizi sono rilevati in base allo stato di avanzamento della prestazione alla data di chiusura dell'esercizio. Lo stato di avanzamento viene determinato sulla base delle valutazioni del lavoro svolto. Quando i servizi previsti da un unico contratto sono resi in esercizi diversi, il corrispettivo viene ripartito tra i singoli servizi in base al relativo *fair value*.

I riaddebiti a terzi di costi sostenuti per loro conto sono rilevati a riduzione del costo a cui si correlano.

Costi

I costi e gli altri oneri operativi sono rilevati in bilancio nel momento in cui sono sostenuti in base al principio della competenza temporale e della correlazione con i ricavi, quando non producono futuri benefici economici o questi ultimi non hanno i requisiti per la contabilizzazione come attività nello stato patrimoniale.

I costi pubblicitari sono regolati a conto economico all'atto del ricevimento del servizio.

Costo del venduto

Il costo del venduto comprende il costo di produzione o di acquisto dei prodotti, delle merci e/o dei servizi destinati alla vendita. Include tutti i costi di materiali e di lavorazione.

La voce variazione delle rimanenze è la variazione del valore lordo delle rimanenze a fine periodo rispetto al periodo precedente.

Le royalty relative all'utilizzo dei diritti di sfruttamento delle licenze internazionali e nazionali vengono classificate come componente del costo del venduto.

Nel caso di un utilizzo completo delle anticipazioni per royalty, il metodo di calcolo prevede la determinazione del grado di utilizzo moltiplicando la royalty unitaria per le quantità vendute nel periodo. Nel caso in cui sussista un utilizzo parziale delle anticipazioni per royalty, il metodo di calcolo del grado di utilizzo delle royalty viene svolto analiticamente per singolo contratto sulla base del presunto utilizzo futuro.

Dividendi percepiti

I dividendi ricevuti dalle società partecipate sono riconosciuti a conto economico nel momento in cui è stabilito il diritto a riceverne il pagamento e solo se derivanti dalla distribuzione di utili successivi all'acquisizione della partecipata. Qualora, invece, derivino dalla distribuzione di riserve della partecipata generate prima dell'acquisizione, tali dividendi sono iscritti a riduzione del valore di carico della partecipazione.

Interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari

Gli interessi attivi e passivi vengono rilevati per competenza ed iscritti direttamente in conto economico nelle voci interessi attivi ed interessi passivi senza effettuare compensazioni.

Imposte correnti

Le imposte sul reddito includono tutte le imposte calcolate sul reddito imponibile delle società del Gruppo. Le imposte sul reddito sono rilevate nel conto economico, ad eccezione di quelle relative a voci direttamente addebitate o accreditate a patrimonio netto, nei cui casi l'effetto fiscale è riconosciuto direttamente a patrimonio netto.

Le altre imposte non correlate al reddito, come le tasse sugli immobili e sul capitale, sono esposte tra gli altri costi operativi.

Imposte differite

La fiscalità differita è calcolata secondo il metodo dello stanziamento globale della passività. Esse sono calcolate su tutte le differenze temporanee che emergono tra la base imponibile di una attività o passività ed il valore contabile nel bilancio consolidato, con l'eccezione dell'avviamento non deducibile fiscalmente e di quelle differenze derivanti da investimenti in società controllate per le quali non si prevede l'annullamento nel prevedibile futuro.

Le imposte differite attive sulle perdite fiscali e crediti di imposta non utilizzati riportabili a nuovo sono riconosciute nella misura in cui è probabile che si possa generare un reddito imponibile nel futuro a fronte del quale possano essere recuperate. Le attività e le passività fiscali differite sono determinate con le aliquote fiscali che si prevede saranno applicabili, nei rispettivi ordinamenti dei paesi in cui il Gruppo

opera, negli esercizi nei quali si prevede che le differenze temporanee saranno realizzate o estinte.

Le attività e le passività per imposte differite sono classificate tra le attività e le passività non correnti, indipendentemente dall'esercizio in cui si prevede l'utilizzo.

Utile per azione

L'utile per azione base è calcolato dividendo il risultato del periodo per il numero di azioni in circolazione al netto delle azioni proprie. L'utile per azione diluito corrisponde all'utile per azione base in quanto non vi sono in circolazione, nell'esercizio in corso, strumenti finanziari convertibili in azioni.

Operazioni in valuta estera

Le operazioni in valuta estera sono registrate al tasso di cambio in vigore alla data dell'operazione. Le attività e le passività monetarie denominate in valuta estera alla data di riferimento del bilancio sono convertite al tasso di cambio in essere a quella data. Sono rilevate a conto economico le differenze cambio generate dall'estinzione di poste monetarie o dalla loro conversione a tassi di cambio differenti da quelli ai quali erano state convertite al momento della rilevazione iniziale nell'esercizio o in periodi precedenti.

Attività operative cessate

Un'attività operativa cessata è un componente del Gruppo le cui operazioni e i cui flussi finanziari sono chiaramente distinguibili dal resto del Gruppo e che:

- rappresenta un importante ramo autonomo di attività o area geografica di attività;
- fa parte di un unico programma coordinato di dismissione di un importante ramo autonomo di attività o un'area geografica di attività;
- è una società controllata acquisita esclusivamente con l'intenzione di rivenderla.

Un'attività operativa viene classificata come cessata al momento della vendita oppure quando soddisfa le condizioni per la classificazione nella categoria definita come posseduta per la vendita, se antecedente.

Quando un'attività operativa viene classificata come cessata, il conto economico comparativo viene rideterminato come se l'operazione fosse cessata a partire dall'inizio dell'esercizio comparativo.

Le attività relative a gruppi in dismissione sono classificate come operative cessate se il loro valore contabile è stato o sarà recuperato principalmente con un'operazione di vendita, anziché tramite il loro utilizzo continuato. Successivamente alla classificazione delle attività come operative cessate, il relativo valore contabile è valutato al minore tra il loro valore contabile e il relativo fair value al netto dei costi di vendita.

Nei prospetti contabili di bilancio il risultato netto delle attività operative cessate viene esposto separatamente nel conto economico, al netto degli effetti fiscali e, in caso di avvenuta cessione, dei costi di cessione, unitamente alla plusvalenza o minusvalenza eventualmente realizzata.

Nuovi principi contabili

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS applicati dall'1 luglio 2019

Si riportano di seguito i principi contabili, emendamenti e interpretazioni emessi dallo IASB e omologati dall'Unione Europea da adottare obbligatoriamente nel bilancio dell'esercizio che inizia a partire dal 1° luglio 2019:

- *IFRS 16: Leases*

In data 13 gennaio 2016 lo IASB ha pubblicato il principio IFRS 16 – Leases che ha sostituito il principio IAS 17 – *Leases*, nonché le interpretazioni IFRIC 4 *Determining whether an Arrangement contains a Lease*, SIC-15 *Operating Leases—Incentives* e SIC-27 *Evaluating the Substance of Transactions Involving the Legal Form of a Lease*.
Il nuovo principio fornisce una nuova definizione di *lease* ed introduce un criterio basato sul controllo (*right of use*) di un bene per distinguere i contratti di *lease* dai contratti per la fornitura di servizi, individuando quali discriminanti: l'identificazione del bene, il diritto di sostituzione dello stesso, il diritto ad ottenere sostanzialmente tutti i benefici economici rivenienti dall'uso del bene e, da ultimo, il diritto di dirigere l'uso del bene sottostante il contratto.

Il principio stabilisce un modello unico di riconoscimento e valutazione dei contratti di *lease* per il locatario che prevede l'iscrizione del bene oggetto di *lease* anche operativo nell'attivo con contropartita un debito finanziario. Al contrario, il principio non comprende modifiche significative per i locatori.

La tabella seguente riporta gli impatti derivanti dall'adozione dell'IFRS 16 alla data di transizione:

Migliaia di Euro	**Impatti alla data di transizione (1 luglio 2019)**
1) Immobili impianti e macchinari	6.374
Totale attività non correnti	**6.374**
21) Passività finanziarie non correnti	(5.133)
26) Passività finanziarie correnti	(1.241)
Totale debiti finanziari	**(6.374)**

Parimenti, il Gruppo si è avvalso dell'esenzione concessa dell'IFRS 16:5(b) concernente i contratti di lease per i quali l'attività sottostante si configura come low-value asset (vale a dire, il singolo bene sottostante al contratto di lease non supera il valore di 5 mila Euro, quando nuovo). I contratti per i quali è stata applicata l'esenzione ricadono principalmente all'interno delle seguenti categorie:

- computer, telefoni e tablet;
- stampanti.

Il Gruppo ha analizzato la totalità dei contratti di lease, andando a definire per ciascuno di essi il lease term, dato dal periodo "non cancellabile" unitamente agli effetti di eventuali clausole di estensione o terminazione anticipata il cui esercizio è stato ritenuto ragionevolmente certo. Nello specifico, per gli immobili tale valutazione ha considerato i fatti e le circostanze specifiche di ciascuna attività;

- in data 12 dicembre 2017 lo IASB ha pubblicato il documento **"*Annual Improvements to IFRSs 2015-2017 Cycle*"** che recepisce le modifiche ad alcuni principi nell'ambito del processo annuale di miglioramento degli stessi. Le principali modifiche riguardano:
    - IFRS 3 *Business Combinations* e IFRS 11 *Joint Arrangements*: l'emendamento chiarisce che nel momento in cui un'entità ottiene il controllo di un *business* che rappresenta una *joint operation*, deve rimisurare l'interessenza precedentemente detenuta in tale *business*. Tale processo non è, invece, previsto in caso di ottenimento del controllo congiunto.
    - IAS 12 *Income Taxes*: l'emendamento chiarisce che tutti gli effetti fiscali legati ai dividendi (inclusi i pagamenti sugli strumenti finanziari classificati all'interno del patrimonio netto) dovrebbero essere contabilizzati in maniera coerente con la transazione che ha generato tali profitti (conto economico, OCI o patrimonio netto).
    - IAS 23 *Borrowing costs*: la modifica chiarisce che in caso di finanziamenti che rimangono in essere anche dopo che il *qualifying asset* di riferimento è già pronto per l'uso o per la vendita, gli stessi divengono parte dell'insieme dei finanziamenti utilizzati per calcolare i costi di finanziamento.

  L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo.

- in data 7 febbraio 2018 lo IASB ha pubblicato il documento "***Plant Amendment, Curtailment or Settlement (Amendments to IAS 19)***. Il documento chiarisce come un'entità debba rilevare una modifica (i.e. un *curtailment* o un *settlement*) di un piano a benefici definiti. Le modifiche richiedono all'entità di aggiornare le proprie ipotesi e rimisurare la passività o l'attività netta riveniente dal piano. Gli emendamenti chiariscono che dopo il verificarsi di tale evento, un'entità utilizzi ipotesi aggiornate per misurare il *current service cost* e gli interessi per il resto del periodo di riferimento successivo all'evento. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 12 ottobre 2017 lo IASB ha pubblicato il documento "***Long-term Interests in Associates and Joint Ventures (Amendments to IAS 28)***". Tale documento chiarisce la necessità di applicare l'IFRS 9, inclusi i requisiti legati all'*impairment*, alle altre interessenze a lungo termine in società collegate e joint venture per le quali non si applica il metodo del patrimonio netto. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 7 giugno 2017 lo IASB ha pubblicato l'intepretazione "***Uncertainty over Income Tax Treatments (IFRIC Interpretation 23)***". L'interpretazione affronta il tema delle incertezze sul trattamento fiscale da adottare in materia di imposte sul reddito. In particolare, l'Interpretazione richiede ad un'entità di analizzare gli *uncertain tax treatments* (individualmente o nel loro insieme, a seconda delle caratteristiche) assumendo sempre che l'autorità fiscale esamini la posizione fiscale in oggetto, avendo piena conoscenza di tutte le informazioni rilevanti. Nel caso in cui l'entità ritenga non probabile che l'autorità fiscale accetti il trattamento fiscale seguito, l'entità deve riflettere l'effetto dell'incertezza nella misurazione delle proprie imposte sul reddito correnti e differite. Inoltre, il documento non contiene alcun nuovo obbligo d'informativa ma sottolinea che l'entità dovrà stabilire se sarà necessario fornire informazioni sulle considerazioni fatte dal management e relative all'incertezza inerente alla contabilizzazione delle imposte, in accordo con

quanto prevede lo IAS 1. La nuova interpretazione è stata applicata dal 1° luglio 2019. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 12 ottobre 2017 lo IASB ha pubblicato un emendamento all'**IFRS 9** "***Prepayment Features with Negative Compensation***. Tale documento specifica che gli strumenti che prevedono un rimborso anticipato potrebbero rispettare il test *Solely Payments of Principal and Interest* ("SPPI") anche nel caso in cui la "*reasonable additional compensation"* da corrispondere in caso di rimborso anticipato sia una *"negative compensation"* per il soggetto finanziatore. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC omologati dall'Unione Europea, non ancora obbligatoriamente applicabili e non adottati in via anticipata dal Gruppo al 30 giugno 2020:

- in data 31 ottobre 2018 lo IASB ha pubblicato il documento ***"Definition of Material (Amendments to IAS 1 and IAS 8)"***. Il documento ha introdotto una modifica nella definizione di "rilevante" contenuta nei principi IAS 1 – *Presentation of Financial Statements* e IAS 8 – *Accounting Policies, Changes in Accounting Estimates and Errors*. Tale emendamento ha l'obiettivo di rendere più specifica la definizione di "rilevante" e introdotto il concetto di "*obscured information*" accanto ai concetti di informazione omessa o errata già presenti nei due principi oggetto di modifica. L'emendamento chiarisce che un'informazione è "*obscured*" qualora sia stata descritta in modo tale da produrre per i primari lettori di un bilancio un effetto simile a quello che si sarebbe prodotto qualora tale informazione fosse stata omessa o errata.
  Le modifiche introdotte sono state omologate in data 29 Novembre 2019 e si applicano a tutte le transazioni successive al 1° gennaio 2020.

  Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di tale emendamento.

- in data 29 marzo 2018, lo IASB ha pubblicato un emendamento al "***References to the Conceptual Framework in IFRS Standards***". L'emendamento è efficace per i periodi che iniziano il 1° gennaio 2020 o successivamente, ma è consentita un'applicazione anticipata.
  Il Conceptual Framework definisce i concetti fondamentali per l'informativa finanziaria e guida il Consiglio nello sviluppo degli standard IFRS. Il documento aiuta a garantire che gli Standard siano concettualmente coerenti e che transazioni simili siano trattate allo stesso modo, in modo da fornire informazioni utili a investitori, finanziatori e altri creditori.

  Il *Conceptual Framework* supporta le aziende nello sviluppo di principi contabili quando nessuno standard IFRS è applicabile ad una particolare transazione e, più in generale, aiuta le parti interessate a comprendere ed interpretare gli Standard.

- lo IASB, in data 26 settembre 2019, ha pubblicato l'emendamento denominato "***Amendments to IFRS 9, IAS 39 and IFRS 7: Interest Rate Benchmark Reform***". Lo stesso modifica l'IFRS 9 - *Financial Instruments* e lo IAS 39 - *Financial Instruments: Recognition and Measurement* oltre

che l'IFRS 7 - *Financial Instruments: Disclosures*. In particolare, l'emendamento modifica alcuni dei requisiti richiesti per l'applicazione dell'*hedge accounting*, prevedendo deroghe temporanee agli stessi, al fine di mitigare l'impatto derivante dall'incertezza della riforma dell'IBOR (tuttora in corso) sui flussi di cassa futuri nel periodo precedente il suo completamento. L'emendamento impone inoltre alle società di fornire in bilancio ulteriori informazioni in merito alle loro relazioni di copertura che sono direttamente interessate dalle incertezze generate dalla riforma e a cui applicano le suddette deroghe. Le modifiche entrano in vigore dal 1 gennaio 2020, ma le società possono scegliere l'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono effetti sul bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di tale emendamento.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS non ancora omologati dall'Unione Europea

Alla data di riferimento del presente documento, gli organi competenti dell'Unione Europea non hanno ancora concluso il processo di omologazione necessario per l'adozione degli emendamenti e dei principi sotto descritti.

- in data 22 ottobre 2018 lo IASB ha pubblicato il documento ***"Definition of a Business (Amendments to IFRS 3)"***. Il documento fornisce alcuni chiarimenti in merito alla definizione di business ai fini della corretta applicazione del principio IFRS 3. In particolare, l'emendamento chiarisce che mentre un business solitamente produce un output, la presenza di un output non è strettamente necessaria per individuare in business in presenza di un insieme integrato di attività/processi e beni. Tuttavia, per soddisfare la definizione di business, un insieme integrato di attività/processi e beni deve includere, come minimo, un input e un processo sostanziale che assieme contribuiscono in modo significativo alla capacità di creare un output. A tal fine, lo IASB ha sostituito il termine "capacità di creare output" con "capacità di contribuire alla creazione di output" per chiarire che un business può esistere anche senza la presenza di tutti gli input e processi necessari per creare un output.

  L'emendamento ha inoltre introdotto un test (*"concentration test"*), opzionale, che permette di escludere la presenza di un business se il prezzo corrisposto è sostanzialmente riferibile ad una singola attività o gruppo di attività. Le modifiche si applicano a tutte le *business combination* e acquisizioni di attività successive al 1° gennaio 2020, ma è consentita un'applicazione anticipata.

  Gli amministratori non si attendono effetti sul bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di tale emendamento.

- in data 18 maggio 2017 lo IASB ha pubblicato il principio **IFRS 17 – *Insurance Contracts*** che è destinato a sostituire il principio IFRS 4 – *Insurance Contracts*.
  L'obiettivo del nuovo principio è quello di garantire che un'entità fornisca informazioni pertinenti che rappresentano fedelmente i diritti e gli obblighi derivanti dai contratti assicurativi emessi. Lo IASB ha sviluppato lo standard per eliminare incongruenze e debolezze delle politiche contabili esistenti, fornendo un quadro unico *principle-based* per tenere conto di tutti i tipi di contratti di assicurazione, inclusi i contratti di riassicurazione che un assicuratore detiene.

Il nuovo principio prevede inoltre dei requisiti di presentazione e di informativa per migliorare la comparabilità tra le entità appartenenti a questo settore.

Il nuovo principio misura un contratto assicurativo sulla base di un *General Model* o una versione semplificata di questo, chiamato *Premium Allocation Approach* ("PAA").

Le principali caratteristiche del *General Model* sono:

- le stime e le ipotesi dei futuri flussi di cassa sono sempre quelle correnti;
- la misurazione riflette il valore temporale del denaro;
- le stime prevedono un utilizzo estensivo di informazioni osservabili sul mercato;
- esiste una misurazione corrente ed esplicita del rischio;
- il profitto atteso è differito e aggregato in gruppi di contratti assicurativi al momento della rilevazione iniziale; e,
- il profitto atteso è rilevato nel periodo di copertura contrattuale tenendo conto delle rettifiche derivanti da variazioni delle ipotesi relative ai flussi finanziari relativi a ciascun gruppo di contratti.

L'approccio PAA prevede la misurazione della passività per la copertura residua di un gruppo di contratti di assicurazione a condizione che, al momento del riconoscimento iniziale, l'entità preveda che tale passività rappresenti ragionevolmente un'approssimazione del General Model. I contratti con un periodo di copertura di un anno o meno sono automaticamente idonei per l'approccio PAA. Le semplificazioni derivanti dall'applicazione del metodo PAA non si applicano alla valutazione delle passività per i *claims* in essere, che sono misurati con il *General Model*. Tuttavia, non è necessario attualizzare quei flussi di cassa se ci si attende che il saldo da pagare o incassare avverrà entro un anno dalla data in cui è avvenuto il *claim*.

L'entità deve applicare il nuovo principio ai contratti di assicurazione emessi, inclusi i contratti di riassicurazione emessi, ai contratti di riassicurazione detenuti e anche ai contratti di investimento con una *discrectonary partecipation feature* (DPF).

Il principio si applica a partire dal 1° gennaio 2021 ma è consentita un'applicazione anticipata, solo per le entità che applicano l'IFRS 9 – *Financial Instruments* e l'IFRS 15 – *Revenue from Contracts with Customers*. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di questo principio.

- in data 11 settembre 2014 lo IASB ha pubblicato un emendamento all'***IFRS 10 e IAS 28 Sales or Contribution of Assets between an Investor and its Associate or Joint Venture***. Il documento è stato pubblicato al fine di risolvere l'attuale conflitto tra lo IAS 28 e l'IFRS 10.
  Secondo quanto previsto dallo IAS 28, l'utile o la perdita risultante dalla cessione o conferimento di un *non-monetary asset* ad una *joint venture* o collegata in cambio di una quota nel capitale di quest'ultima è limitato alla quota detenuta nella *joint venture* o collegata dagli altri investitori estranei alla transazione. Al contrario, il principio IFRS 10 prevede la rilevazione dell'intero utile o perdita nel caso di perdita del controllo di una società controllata, anche se l'entità continua a detenere una quota non di controllo nella stessa, includendo in tale fattispecie anche la cessione o

conferimento di una società controllata ad una *joint venture* o collegata. Le modifiche introdotte prevedono che in una cessione/conferimento di un'attività o di una società controllata ad una *joint venture* o collegata, la misura dell'utile o della perdita da rilevare nel bilancio della cedente/conferente dipenda dal fatto che le attività o la società controllata cedute/conferite costituiscano o meno un *business*, nell'accezione prevista dal principio IFRS 3. Nel caso in cui le attività o la società controllata cedute/conferite rappresentino un business, l'entità deve rilevare l'utile o la perdita sull'intera quota in precedenza detenuta; mentre, in caso contrario, la quota di utile o perdita relativa alla quota ancora detenuta dall'entità deve essere eliminata. Al momento lo IASB ha sospeso l'applicazione di questo emendamento. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;

- in data 30 gennaio 2014 lo IASB ha pubblicato il principio ***IFRS 14 – Regulatory Deferral Accounts*** che consente solo a coloro che adottano gli IFRS per la prima volta di continuare a rilevare gli importi relativi alle attività soggette a tariffe regolamentate ("*Rate Regulation Activities*") secondo i precedenti principi contabili adottati. Non essendo il Gruppo un *first-time adopter*, tale principio non risulta applicabile.

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2020 e delle relative note illustrative ha richiesto alcune valutazioni discrezionali che sono servite per la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività del bilancio consolidato abbreviato e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio consolidato abbreviato. Tali valutazioni sono effettuate sulla base di piani previsionali a breve e medio/lungo termine continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio di Amministrazione preliminarmente all'approvazione di tutte le relazioni finanziarie.

Le stime si basano su dati che riflettono lo stato attuale delle conoscenze disponibili, sono riesaminate periodicamente e gli effetti sono riflessi a conto economico. I dati a consuntivo potrebbero differire anche significativamente da tali stime a seguito di possibili mutamenti dei fattori considerati nella determinazione delle stime stesse. In particolare le stime sono utilizzate per rilevare gli accantonamenti per rischi su crediti, la valutazione delle rimanenze, gli ammortamenti, le partecipazioni, le svalutazioni dell'attivo, i benefici ai dipendenti, le imposte differite e gli altri accantonamenti e fondi.

Le principali fonti di incertezza nell'effettuazione delle stime hanno riguardato il valore recuperabile delle attività immateriali, i rischi su crediti, le svalutazioni delle rimanenze, i benefici a dipendenti, i fondi rischi, la determinazione delle rettifiche ricavi, la determinazione delle royalty e la stima delle imposte differite.

Valore recuperabile delle attività immateriali

Le attività immateriali sono svalutate quando eventi o modifiche delle circostanze facciano ritenere che il valore di iscrizione in bilancio non sia recuperabile. Gli eventi che possono determinare una svalutazione di attività sono variazioni nel piano strategico e variazioni nei prezzi di mercato che possono determinare minori performance operative e un ridotto sfruttamento delle licenze e dei marchi. La decisione se procedere a una svalutazione e la quantificazione della stessa dipendono dalle valutazioni su fattori complessi e altamente incerti, tra i quali l'andamento futuro dei prezzi e le condizioni della domanda su scala globale o regionale.

Rischi su crediti

Non sussistono particolari problematiche di valutazione dei rischi per quanto concerne i crediti verso clienti delle controllate estere, in quanto la politica seguita è di non oltrepassare i plafond assicurativi dei singoli clienti.

Valutazione delle rimanenze

Il Gruppo valuta le rimanenze su base trimestrale in considerazione della rapida obsolescenza che caratterizza i prodotti commercializzati. Un'eventuale svalutazione viene effettuata per tenere in considerazione un minor valore di mercato che i singoli prodotti possono avere rispetto al costo storico. Eventuali differenze che vengano riscontrate tra la valutazione di mercato del prodotto in rimanenza, tenuto

anche conto della fascia prezzo di appartenenza, e il relativo costo storico vengono riflesse a conto economico nel periodo in cui vengono riscontrate.

Per i prodotti Premium Games la valutazione è più agevole sia considerando il minor numero di prodotti distribuiti e quindi soggetti a valutazione sia per il minore costo unitario dei prodotti che è composto esclusivamente dal costo di produzione fisica del videogioco e presenta pertanto costi unitari più contenuti riducendo così le possibilità di dover ricorrere a svalutazioni.

Benefici a dipendenti

La stima del trattamento di fine rapporto è resa complessa dalla valutazione dei futuri esborsi finanziari che possano derivare da interruzioni volontarie e non volontarie dei dipendenti rispetto alla loro anzianità aziendale ed ai tassi di rivalutazione che tale beneficio determina per legge.

La disciplina del trattamento di fine rapporto è stata modificata nel corso dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2006. Tuttavia le considerazioni sulla complessità permangono comunque per effetto di una residua quota rimasta a carico delle società del Gruppo. Per effettuare tale stima il Gruppo è assistito da un attuario iscritto all'Albo per la definizione dei parametri attuariali necessari per la preparazione della stima.

A seguito dell'approvazione del Piano di stock option 2016-2026 si reso necessario effettuare la valutazione attuariale dello stesso in base alle indicazioni contenute nell'IFRS2 – Pagamenti basati su azioni. Tale valutazione è stata affidata ad un professionista indipendente.

Rettifiche ricavi

Una componente significativa di costo denominata rettifiche ricavi comporta valutazioni analitiche per effettuare le quali il Gruppo si è dotato di adeguate procedure.

La voce rettifiche ricavi è composta da costi di natura diversa. Una prima tipologia, di più facile determinazione, è costituita dagli sconti riconosciuti alla clientela alla conclusione del periodo contrattuale, solitamente annuale, ovvero i cosiddetti premi di fine anno. Una seconda tipologia è invece costituita dalle potenziali note credito che il Gruppo dovrà emettere alla clientela per effetto dei prodotti invenduti. Per effettuare tale stima vengono predisposte dal management opportune analisi sia per singolo cliente che per singolo prodotto che evidenziano i rischi suddividendoli tra differenze prezzo e potenziali resi da clienti. La previsione viene effettuata trimestralmente e viene svolta analiticamente per ciascun prodotto confrontando i volumi di venduto ai clienti con i volumi di vendita dei clienti ai consumatori finali. La disponibilità delle classifiche di vendita rende la stima attendibile nel tempo. Molti clienti forniscono su base settimanale le proprie vendite e le rimanenze agevolando così il processo di stima.

Royalty e anticipi a sviluppatori per licenze

Il metodo di determinazione delle royalty varia da rapporto a rapporto in funzione delle differenti tipologie contrattuali. Il numero di contratti che prevedono royalty variabili con un minimo garantito e/o i contratti che prevedono una quota fissa di sviluppo sono aumentati nel tempo. Per queste ultime due tipologie occorre valutare il beneficio futuro che il contratto genererà nei trimestri successivi per rispettare il principio

della correlazione dei costi e ricavi e si basa sulla stima delle quantità che si prevede verranno vendute nei periodi successivi al momento della valutazione. La stima delle quantità di vendite future si basano su di un processo di pianificazione a medio-lungo termine (cinque anni) che viene aggiornato con cadenza semestrale. Nel caso della determinazione delle royalty per prodotti con distribuzione digitale e/o Free to Play, la revisione della pianificazione a cinque anni dei ricavi avviene con cadenza almeno mensile.

Imposte differite e anticipate

La determinazione della voce imposte differite a anticipate crea due distinte aree di incertezza. La prima consiste nella recuperabilità delle imposte anticipate per mitigare la quale il Gruppo confronta le imposte differite registrate dalle singole società con i relativi piani previsionali. La seconda è la determinazione dell'aliquota da applicare che è stata ipotizzata costante nel tempo e pari alle aliquote fiscali attualmente utilizzate nei diversi paesi in cui il Gruppo opera e/o modificate nel caso in cui si abbia già la certezza che tali modifiche entreranno in vigore.

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato abbreviato a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

Le situazioni contabili delle società controllate utilizzate ai fini del consolidamento sono predisposte alla medesima data di chiusura e sono convertite dai principi contabili nazionali utilizzati ai principi contabili che utilizza il Gruppo.

Le società collegate sono inizialmente iscritte al costo sostenuto per il relativo acquisto e successivamente sono valutate con il metodo del patrimonio netto.

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

La valuta di presentazione adottata dal Gruppo è l'Euro che è anche la valuta funzionale della Capogruppo. Alla data di chiusura i prospetti contabili delle società estere con valuta funzionale diversa dall'Euro vengono convertiti nella valuta di presentazione secondo le seguenti modalità:

- le attività e le passività sono convertite utilizzando il tasso di cambio in essere alla data di chiusura del bilancio consolidato abbreviato;
- le voci di conto economico sono convertite utilizzando il cambio medio del periodo;
- le voci di patrimonio netto sono convertite ai cambi storici.

Le differenze cambio emergenti da tale processo di conversione sono rilevate direttamente a patrimonio netto e sono esposte nella riserva di conversione ricompresa nella voce riserve del patrimonio netto.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2020 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

Perimetro di consolidamento

Nelle tabelle successive si dettagliano le società consolidate, rispettivamente secondo il metodo del consolidamento integrale e secondo il metodo del patrimonio netto. I rispettivi capitali sociali sono espressi nelle valute locali.

Metodo di consolidamento integrale:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
133 W Broadway	Eugene	USA	$ 100.000	100%
Avantgarden S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	€ 5.704.334,80	Capogruppo
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	Hong Kong	Hong Kong	€ 100.000	100%
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	€ 100.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	€ 300.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	€ 10.000.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	$ 100.000	100%
505 Games Japan K.K.	Tokyo	Giappone	¥ 6.000.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	$ 100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	€ 100.000	100%
Game Network in liquidazione S.r.l.	Milano	Italia	€ 10.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Hawken Entertainment Inc.	Calabasas (CA)	USA	$ 100.000	100%
Kunos Simulazioni S.r.l.	Roma	Italia	€ 10.000	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	$ 100.000	100%
Rasplata B.V.	Amsterdam	Olanda	€ 1.750	60%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 18.500	60%

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' COLLEGATE

Alla data di chiusura del bilancio il Gruppo non detiene partecipazioni in società collegate.

6. RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DEL GRUPPO

La tabella seguente riporta il raccordo tra il risultato dell'esercizio ed il patrimonio netto della controllante Digital Bros S.p.A. e quelli di Gruppo:

	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2020	**30 giugno 2019**	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	**(273)**	**840**	**47.068**	**47.539**
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	15.084	973	59.805	43.645
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(30.666)	(27.281)
Rettifiche di consolidamento				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	3.038	1.101	3.294	828
Eliminazioni utili infragruppo	(67)	(113)	(1.678)	(1.611)
Dividendi	(2.500)	(4.000)	0	0
Altre rettifiche	(333)	(314)	2.108	1.105
Utile di periodo e patrimonio netto del Gruppo	**14.949**	**(1.513)**	**79.931**	**64.225**

Il dettaglio delle rettifiche di consolidamento al 30 giugno 2020 confrontato con il periodo precedente è la seguente:

	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2020	**30 giugno 2019**	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	34	274	35	1
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	93	0	93	0
Svalutazione 505 Games S.p.A. in 505 Mobile S.r.l.	1.296	0	1.296	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 133 W Broadway	62	255	317	255
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	1.553	572	1.553	572
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	**3.038**	**1.101**	**3.294**	**828**
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	112	43	(353)	(465)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(179)	(156)	(1.325)	(1.146)
Totale eliminazione utili infragruppo	**(67)**	**(113)**	**(1.678)**	**(1.611)**
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(2.500)	(4.000)	0	0
Totale dividendi	**(2.500)**	**(4.000)**	**0**	**0**
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(516)	(500)	1.048	1.265
Allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	0	0	1.011	0
Applicazione IFRS 9	197	257	(323)	(520)
Altre rettifiche	(14)	(71)	372	360
Totale altre rettifiche	**(333)**	**(314)**	**2.108**	**1.105**

Totale rettifiche di consolidamento	**138**	**(3.326)**	**3.724**	**322**

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2020 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2019 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.837	3.584	5.253	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	33.248	18.341	14.907	81,3%
4	Partecipazioni	5.488	1.706	3.782	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	6.744	9.322	(2.578)	-27,7%
6	Imposte anticipate	3.482	2.745	737	26,8%
7	Attività finanziarie non correnti	17.251	1.942	15.309	n.s.
	Totale attività non correnti	**75.050**	**37.640**	**37.410**	**99,4%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	7.989	13.909	(5.920)	-42,6%
9	Crediti commerciali	28.168	27.660	508	1,8%
10	Crediti tributari	3.100	6.076	(2.976)	-49,0%
11	Altre attività correnti	32.816	29.078	3.738	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.527	4.767	3.760	78,9%
13	Altre attività finanziarie	0	2.277	(2.277)	n.s.
	Totale attività correnti	**80.600**	**83.767**	**(3.167)**	**-3,8%**
	TOTALE ATTIVITA'	***155.650***	***121.407***	***34.243***	***28,2%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(20.960)	(21.223)	263	-1,2%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(52.288)	(37.298)	(14.990)	40,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(78.952)**	**(64.225)**	**(14.727)**	**22,9%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(979)**	**0**	**(979)**	**n.s.**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(79.931)**	**(64.225)**	**(15.706)**	**24,5%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(659)	(573)	(86)	15,0%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,7%
20	Altri debiti e passività non correnti	(469)	(923)	454	-49,2%
21	Passività finanziarie	(6.369)	(4.302)	(2.067)	48,0%
	Totale passività non correnti	**(7.578)**	**(5.879)**	***(1.699)***	***28,9%***
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(41.140)	(24.631)	(16.509)	67,0%
23	Debiti tributari	(5.473)	(1.138)	(4.335)	n.s.
24	Fondi correnti	(0)	(856)	856	n.s.
25	Altre passività correnti	(4.721)	(3.761)	(960)	n.s.
26	Passività finanziarie	(16.807)	(20.917)	4.110	-19,6%
	Totale passività correnti	**(68.141)**	**(51.303)**	**(16.838)**	**32,8%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(75.719)**	**(57.182)**	**(18.537)**	**32,4%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(155.650)***	***(121.407)***	***(34.243)***	***28,2%***

ATTIVITA' NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 3.584 mila Euro a 8.837 mila Euro, principalmente a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di fabbricati per 5.320 mila Euro al netto dell'ammortamento di competenza del periodo.

Le tabelle seguenti illustrano i movimenti dell'esercizio corrente e precedente:

Migliaia di Euro	1 luglio 2019	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2020
Fabbricati industriali	2.033	6.587	0	0	(1.363)	0	**7.257**
Terreni	635	0	0	0	0	0	**635**
Attrezz. industriali e comm.	543	219	(141)	0	(266)	138	**493**
Altri beni	373	292	(206)	24	(237)	206	**452**
Totale	**3.584**	**7.098**	**(347)**	**24**	**(1.866)**	**344**	**8.837**

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incrementi	Decrementi	Differenze di conversione cambi	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2019
Fabbricati industriali	4.140	0	(2.087)	(55)	(119)	154	**2.033**
Terreni	600	35	0	0	0	0	**635**
Attrezz. industriali e comm.	688	173	(102)	0	(311)	95	**543**
Altri beni	572	75	0	(17)	(257)	0	**373**
Totale	**6.000**	**283**	**(2.189)**	**(72)**	**(687)**	**249**	**3.584**

La voce fabbricati industriali che all'1 luglio 2019 includeva esclusivamente il magazzino di Trezzano sul Naviglio e l'immobile di proprietà con destinazione ad uso uffici e laboratori sito in via Labus a Milano e sede operativa della Digital Bros Game Academy S.r.l., si è incrementato di 6.587 mila Euro, di cui 6.579 mila Euro a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16. Tale contabilizzazione ha comportato maggiori ammortamenti per 1.259 mila Euro.

L'incremento è costituito dall'attualizzazione dei canoni di locazione futuri dei contratti relativi agli immobili siti principalmente a Milano in via Tortona 37, a Calabasas (USA) e a Milton Keynes (Regno Unito).

La voce Terreni è relativa al terreno pertinente al magazzino di Trezzano sul Naviglio, valutato in 635 mila Euro.

Gli investimenti effettuati nel periodo relativamente alle attrezzature industriali e commerciali sono stati pari a 219 mila Euro e sono relativi principalmente ad arredamenti per gli uffici ed attrezzature per office automation, mentre l'incremento di 292 mila Euro della voce altri beni è dovuto all'acquisto di cinque autovetture in leasing finanziario.

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2019	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione in valuta	30 giugno 2020
Fabbricati industriali	3.258	6.587	0	0	9.845
Terreni	635	0	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	4.537	219	(141)	0	4.615
Altri beni	2.555	292	(206)	24	2.665
Totale	**11.009**	**7.098**	**(347)**	**24**	**17.784**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2019	Amm.to	Utilizzo	30 giugno 2020
Fabbricati industriali	(1.225)	(1.363)	0	(2.588)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(3.994)	(266)	138	(4.122)
Altri beni	(2.182)	(237)	206	(2.213)
Totale	**(7.425)**	**(1.866)**	**344**	**(8.947)**

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione in valuta	30 giugno 2019
Fabbricati industriali	5.400	0	(2.087)	(55)	3.258
Terreni	600	35	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	4.466	173	(102)	0	4.537
Altri beni	2.497	75	0	(17)	2.555
Totale	**12.987**	**283**	**(2.189)**	**(72)**	**11.009**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Amm.to	Utilizzo	30 giugno 2019
Fabbricati industriali	(1.260)	(119)	154	(1.225)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(3.778)	(311)	95	(3.994)
Altri beni	(1.925)	(257)	0	(2.182)
Totale	**(6.987)**	**(687)**	**249**	**(7.425)**

3. Immobilizzazioni immateriali

Le immobilizzazioni immateriali passano da 18.341 mila Euro a 33.248 mila Euro. Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

Le tabelle seguenti illustrano i movimenti dell'esercizio corrente e precedente:

Migliaia di Euro	1 luglio 2019	Incr.	Decr.	Ricl.	Svalut.	Diff. da cambio di conv.	Amm.to	30 giugno 2020
Concessioni e licenze	8.369	6.595	(15)	7.589	(683)	35	(10.678)	11.212
Marchi e dir.simili	1.736	432	0	0	0	0	(713)	1.455
Altro	25	18	0	0	0	0	(9)	34
Immobilizzazioni in corso	8.211	20.351	0	(7.589)	(426)	0	0	20.547
Totale	**18.341**	**27.396**	**(15)**	**0**	**(1.110)**	**35**	**(11.400)**	**33.248**

Migliaia di Euro	1 luglio 2018	Incr.	Decr.	Ricl.	Svalut.	Diff. da cambio di conv.	Amm.to	30 giugno 2019
Concessioni e licenze	9.978	6.021	(6)	0	(2.053)	16	(5.587)	8.369
Marchi e dir.simili	2.425	3	0	0	0	0	(692)	1.736
Altro	8	21	0	0	0	0	(4)	25
Immobilizzazioni in corso	2.720	7.343	(1.680)	0	(172)	0	0	8.211
Totale	**15.131**	**13.388**	**(1.686)**	**0**	**(2.225)**	**16**	**(6.283)**	**18.341**

Le svalutazioni ammontano a 1.110 mila Euro e sono relative a commesse il cui sviluppo è stato interrotto dal Gruppo nel corso del periodo e ad altri prodotti per i quali si prevede non saranno recuperabili i valori dell'attivo iscritto per effetto di risultati attesi inferiori alle aspettative si prevede non saranno in grado di mantenere l'attuale iscrizione del costo.

La voce Immobilizzazioni in corso include sia i costi sostenuti dal Gruppo per l'acquisto di proprietà intellettuali da terzi, sia i costi sostenuti dalla DR Studios Ltd., dalla 505 Mobile US, dalla Kunos Simulazioni S.r.l. e dalla Avantgarden S.r.l. relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi destinati alle altre società del Gruppo e non ancora terminati alla chiusura del periodo.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali, comparati con quelli dell'esercizio precedente, sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019
Diritti di utilizzo Premium Games	6.427	5.888
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	168	133
Totale incrementi concessioni e licenze	**6.595**	**6.021**
Totale incrementi marchi	**432**	**3**
Totale incrementi altre immobilizzazioni immateriali	**18**	**21**
Commesse interne di sviluppo in corso	1.945	1.709
Immobilizzazioni in corso	18.406	5.308
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	**20.351**	**7.343**
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	**27.396**	**13.388**

4. Partecipazioni

Le partecipazioni detenute dal Gruppo al 30 giugno 2020, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2019, sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Delta Dna Ltd.	0	60	(60)
Ovosonico S.r.l.	0	768	(768)
Seekhana Ltd.	0	378	(378)
Totale società collegate	**0**	**1.206**	**(1.206)**
Starbreeze AB azioni A	3.676	500	3.176
Starbreeze AB azioni B	1.363	0	1.363
Unity Software Inc.	167	0	167
Noobz from Poland S.A.	282	0	282
Totale altre partecipazioni	**5.488**	**500**	**4.988**
Totale partecipazioni	**5.488**	**1.706**	**3.782**

Le movimentazioni intervenute nel corso dell'esercizio relativamente alle società collegate sono state descritte nella Relazione sulla gestione.

L'incremento delle Altre partecipazioni è effetto di:

- valutazione a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2020 delle n. 26.695.287 Starbreeze A e n. 9.733.948 Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sale;

- acquisto ad un prezzo unitario di 16 Sterline di 9.211 azioni della società Unity Software Inc. che costituiscono una parte del pagamento del prezzo di cessione della partecipazione in Delta DNA Ltd.;

- acquisto del 5,08% del capitale della società Noobz from Poland S.A..

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività correnti sono pari a 6.744 mila Euro e si sono incrementati di 2.578 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Credito per la cessione di Pipeworks Inc.	4.770	8.485	(3.715)
Credito verso Starbreeze AB	1.132	0	1.132
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	202	197	5
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	**6.744**	**9.322**	**(2.578)**

Sono composti principalmente, per 4.770 mila Euro, dalla porzione con scadenza oltre i dodici mesi del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc.

avvenuta nel mese di febbraio 2018. Tale ammontare è esposto al netto del fondo svalutazione crediti ed aumentato del rateo di interessi maturati sino al 30 giugno 2020.

I crediti ed altre attività non correnti includono per 1.132 mila Euro il credito acquistato dalla società Smilegate Holdings verso la Starbreeze AB. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi, è stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro. Il valore al 30 giugno 2020 è stato adeguato con il valore del costo ammortizzato. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese e comunque non oltre il mese di dicembre 2024.

6. Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 30 giugno 2020 è pari a 3.482 mila Euro e si è incrementata di 737 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019.

La tabella seguente riporta la suddivisione dei crediti per imposte anticipate del Gruppo tra società italiane, società estere e delle rettifiche di consolidamento:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**
Società italiane	1.675	763	912
Società estere	1.732	1.600	132
Rettifiche di consolidamento	75	382	(307)
Totale imposte anticipate	**3.482**	**2.745**	**737**

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2020 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2019:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**
Fondo svalutazione crediti tassato	648	654	(6)
Altre passività	4.214	197	4.017
Differenze attuariali	58	75	(17)
Costi non dedotti in precedenti esercizi	317	118	199
Perdite fiscali anni precedenti	396	0	0
Deduzione per "aiuto alla crescita economica" (ACE)	13	754	(742)
Riserva da svalutazione titoli	1.058	350	708
Riserva da applicazione IFRS 9	245	1.000	(755)
Totale differenze	**6.949**	**3.148**	**3.405**
Aliquota fiscale	24,0%	24,0%	
Imposte anticipate IRES	**1.668**	**756**	**912**
Imposte anticipate IRAP	**7**	**7**	**0**
Totale imposte anticipate	**1.675**	**763**	**912**

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019
Imposte anticipate per perdite 505 Games Spain Sl	17	0
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	1.583	1.534
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Interactive	29	14
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Mobile US	59	52
Imposte anticipate per differenze temporanee Hawken Inc.	32	0
Imposte anticipate per perdite 133 W Broadway	12	0
Totale imposte anticipate controllate estere	**1.732**	**1.600**

La porzione di imposte anticipate delle controllate estere è relativa a differenze temporanee valutate recuperabili in quanto si ritiene probabile che ciascuna di esse, sulla base dei piani approvati, genererà imponibili fiscali nell'orizzonte temporale sufficiente a far fronte al loro recupero.

ATTIVITA' CORRENTI

8. Rimanenze

Le rimanenze sono composte da prodotti finiti destinati alla rivendita. Di seguito si riporta la suddivisione delle rimanenze per tipologia di canale distributivo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	4.722	11.067	(6.345)
Rimanenze Premium Games	3.267	2.842	425
Totale Rimanenze	**7.989**	**13.909**	**(5.920)**

Le rimanenze passano da 13.909 mila Euro al 30 giugno 2019 a 7.989 mila Euro al 30 giugno 2020, con un decremento di 5.920 mila Euro. La diminuzione delle rimanenze è dovuta alla necessità di rettificare le rimanenze a fine esercizio per 4.772 mila Euro, pari al 40% del valore delle rimanenze ante svalutazione, a seguito della pandemia da COVID-19, che ha ulteriormente accentuato la diminuzione dei prezzi e l'obsolescenza dei prodotti.

9. Crediti commerciali

I crediti verso clienti presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	2.473	2.508	(35)
Crediti verso clienti UE	2.752	2.736	16
Crediti verso clienti resto del mondo	23.786	23.412	374
Totale crediti verso clienti	**29.011**	**28.656**	**355**
Fondo svalutazione crediti	(843)	(996)	153
Totale crediti commerciali	**28.168**	**27.660**	**508**

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 30 giugno 2020, pari a 28.168 mila Euro mostra un incremento di 508 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019, quando erano stati pari a 27.660 mila Euro.

I crediti verso clienti sono esposti al netto della stima delle potenziali note di credito che il Gruppo dovrà emettere per riposizionamenti prezzi o per resi di merce.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2020 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2019:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	% su totale	30 giugno 2019	% su totale
Non scaduto	27.976	96%	27.016	94%
0 > 30 giorni	132	0%	495	2%
30 > 60 giorni	35	0%	70	0%
60 > 90 giorni	6	0%	5	0%
> 90 giorni	862	4%	1.070	4%
Totale crediti verso clienti	**29.011**	**100%**	**28.656**	**100%**

Il fondo svalutazione crediti diminuisce rispetto al 30 giugno 2019 di 153 mila Euro, passando da 996 mila Euro a 843 mila Euro. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto sia di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità, che della applicazione del principio contabile IFRS 9.

10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	1.766	3.914	(2.148)
Credito IVA	694	815	(121)
Credito per ritenute estere	114	851	(737)
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	0
Altri crediti	407	377	30
Totale crediti tributari	**3.100**	**6.076**	**(2.976)**

I crediti tributari passano da 6.076 mila Euro al 30 giugno 2019 a 3.100 mila Euro al 30 giugno 2020, con un decremento di 2.976 mila Euro. Sia il decremento del credito da consolidato fiscale nazionale che quello del credito da ritenute estere relativo alla ritenute subite dalla controllata 505 Games S.p.A. sugli incassi di royalty attive, sono effetto della maggior base imponibile dell'esercizio delle società italiane che ha permesso la compensazione delle partite attive.

11. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 29.078 mila Euro al 30 giugno 2019 a 32.816 mila Euro al 30 giugno 2020. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	10.371	15.769	(5.398)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	14.651	11.641	3.010
Credito per cessione Pipeworks Inc.	4.770	0	4.770
Anticipi a fornitori	2.686	799	1.887
Anticipi a dipendenti	112	187	(75)
Anticipi ad agenti	14	15	(1)
Altri crediti	212	667	(455)
Totale altre attività correnti	**32.816**	**29.078**	**3.738**

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono costituiti da acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si decrementano nel periodo di 5.398 mila Euro attestandosi a 10.371 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura	0	4.886	(4.886)
Anticipi a sviluppatori per licenze parzialmente utilizzate	10.371	10.883	(512)
Totale crediti per licenze d'uso videogiochi	**10.371**	**15.769**	**(5.398)**

Non ci sono anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura in quanto, per una maggiora chiarezza espositiva, tutti gli anticipi pagati per i nuovi contratti vengono ora classificati tra le immobilizzazioni immateriali. Anche se gli anticipi vengono versati senza che ci sia un passaggio della proprietà intellettuale al Gruppo, ma esclusivamente un diritto di sfruttamento limitato nel tempo, questo diritto è pluriennale e pertanto più correttamente esposto tra le immobilizzazioni immateriali.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 14.651 mila Euro, sono composti da spese sostenute anticipatamente, in particolare riferiti ai servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi. Tale voce include l'ammontare 4,8 milioni di Dollari Statunitensi versati a Starbreeze come costi di programmazione relativi al videogioco OVERKILL's The Walking Dead in relazione al quale il Gruppo ha chiesto il rimborso.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Programmazione	11.729	8.204	3.525
Quality assurance	2.307	2.298	9
Altri costi operativi	615	1.139	(524)
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	**14.651**	**11.641**	**3.010**

Il credito per cessione Pipeworks Inc. include la porzione con scadenza entro i dodici mesi del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della società americana aumentato degli interessi maturati al 30 giugno 2020.

La voce anticipi a fornitori si incrementa di 1.887 mila Euro principalmente per effetto dell'iscrizione di 1.870 mila Euro relativi alle quote di ritenute oggetto dell'accordo con l'Agenzia delle Entrate che saranno chieste a rimborso ai fornitori e che si prevede di poter recuperare.

PATRIMONIO NETTO

Le movimentazioni dettagliate di patrimonio netto sono riportate nel prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato. In sintesi possono così riassumersi:

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1 luglio 2019	**5.704**	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	**21.223**	**0**	38.811	(1.513)	**37.298**	**64.225**	**0**	**64.225**
Destinazione perdita d'esercizio							**0**		(1.513)	1.513	**0**	**0**	**0**	**0**
Altre variazioni					(20)	331	**311**			20	**20**	**331**	**1.000**	**1.331**
Utile (perdita) complessiva					(46)	(528)	**(574)**			14.970	**14.970**	**14.396**	**(21)**	**14.375**
Totale al 30 giugno 2020	**5.704**	18.486	1.141	1.367	(1.416)	1.382	**20.960**	**0**	37.298	14.990	**52.288**	**78.952**	**979**	**79.931**

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 giugno 2020 è invariato rispetto al 30 giugno 2019 ed è suddiviso in numero 14.260.837 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.704.334,80 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni. Non esistono diritti, privilegi e vincoli sulle azioni ordinarie.

15. Riserve

La variazione delle Altre riserve è relativa per 331 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option, per 537 mila Euro negativi all'adeguamento della riserva valutazione titoli e per 9 mila Euro positivi all'adeguamento della riserva attuariale.

Non esistono particolari destinazioni ed obiettivi per le singole riserve patrimoniali ad esclusione di quelli definiti dalla legge.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

18. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rispecchia il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente e mostra un incremento rispetto all'esercizio precedente pari a 86 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 30 giugno 2020 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con durata superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

- proiezione, per ciascun dipendente in forza alla data di valutazione, del TFR già accantonato al 31 dicembre 2006 e rivalutato;
- determinazione per ciascun dipendente dei pagamenti probabilizzati di TFR che dovranno essere effettuati dalla Società in caso di uscita del dipendente causa licenziamento, dimissioni, inabilità, morte e pensionamento, nonché a fronte di richiesta di anticipi;
- attualizzazione di ciascun pagamento probabilizzato.

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 88 persone.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 1,05%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari all'1%;
- tasso annuo di inflazione pari all'1,20%.

La tabella seguente riporta la movimentazione del semestre del trattamento di fine rapporto lavoro subordinato confrontata con quella del corrispondente periodo dell'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio 2019	**573**	**516**
Utilizzo del fondo per dimissioni	(12)	(18)
Accantonamenti dell'esercizio	304	226
Adeguamento per previdenza complementare	(194)	(183)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(12)	32
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2020	**659**	**573**

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

19. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 30 giugno 2020 pari a 81 mila Euro è invariato rispetto al 30 giugno 2019.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 30 giugno 2020 la voce è pari a 469 mila Euro ed è relativa esclusivamente ai debiti per le consulenze utilizzate nell'ambito della cessione della Pipeworks Inc. e che verranno pagate contestualmente all'incasso della porzione con scadenza oltre i dodici mesi del credito complessivo di 10 milioni di dollari, già commentati tra le altre attività non correnti.

PASSIVITA' CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 41.140 mila Euro al 30 giugno 2020, aumentano di 16.509 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(3.119)	(2.713)	(406)
Debiti verso fornitori UE	(21.050)	(11.181)	(9.869)
Debiti verso fornitori resto del mondo	(16.971)	(10.737)	(6.234)
Totale debiti verso fornitori	**(41.140)**	**(24.631)**	**(16.509)**

L'incremento dei debiti verso fornitori UE e resto del mondo è relativo a maggiori debiti per royalty e per la produzione fisica dei videogiochi della 505 Games S.p.A. in linea con l'incremento dei ricavi del settore operativo Premium Games.

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 1.138 mila Euro al 30 giugno 2019 a 5.473 migliaia di Euro al 30 giugno 2020, con un incremento di 4.335 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Imposte sul reddito	(569)	(220)	(349)
Debito IVA	(226)	(268)	42
Altri debiti tributari	(4.678)	(650)	(4.028)
Totale debiti tributari	**(5.473)**	**(1.138)**	**(4.335)**

L'incremento degli altri debiti tributari è effetto dell'iscrizione da parte della 505 Games S.p.A. del debito per ritenute estere, incrementato di sanzioni e interessi, oggetto della transazione con l'Agenzia delle Entrate descritta nella Relazione sulla gestione negli eventi significativi del periodo.

24. Fondi correnti

Al 30 giugno 2020 non esistono fondi correnti. L'importo contabilizzato al 30 giugno 2019, pari a 856 mila Euro, era costituito dalla stima del rischio derivante dal processo verbale di costatazione notificato alla controllata 505 Games S.p.A. nel corso del mese di luglio 2017 e poi ripreso nell'avviso di accertamento notificato nel mese di dicembre 2017 è stato riclassificato tra i debiti tributari a seguito dell'accordo di conciliazione intervenuto con l'Agenzia delle Entrate.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 4.721 mila Euro in aumento di 960 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(448)	(341)	(107)
Debiti verso dipendenti	(988)	(573)	(415)
Debiti verso collaboratori	(42)	(47)	5
Altri debiti	(3.243)	(2.800)	(443)
Totale altre passività correnti	**(4.721)**	**(3.761)**	**(960)**

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al temine dell'esercizio, al futuro pagamento della quattordicesima mensilità e all'accantonamento di competenza dell'esercizio relativo alla quota variabile delle retribuzioni.

Gli altri debiti includono principalmente gli anticipi ricevuti dalla 505 Games S.p.A. da alcuni clienti per 2.817 mila Euro, con particolare riferimento ai contratti di licenza su alcuni territori in cui il Gruppo non è presente direttamente e per i quali il riconoscimento dei ricavi è posticipato.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 giugno 2020 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2019 è la seguente:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.527	4.767	3.760
13	Altre attività finanziarie correnti	0	2.277	(2.277)
26	Passività finanziarie correnti	(16.807)	(20.917)	4.110
	Posizione finanziaria netta corrente	**(8.280)**	**(13.873)**	**5.593**
7	Attività finanziarie non correnti	17.251	1.942	15.309
21	Passività finanziarie non correnti	(6.369)	(4.302)	(2.067)
	Posizione finanziaria netta non corrente	**10.882**	**(2.360)**	**13.242**
	Totale posizione finanziaria netta	***2.602***	***(16.233)***	***18.835***

La posizione finanziaria netta è positiva per 2.602 mila Euro, con una diminuzione dell'indebitamento finanziario di 18.835 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019. Al netto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di un debito finanziario di 5.336 mila Euro la riduzione dell'indebitamento finanziario nel periodo, al netto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16, sarebbe stata pari a 24.171 mila Euro.

La diminuzione dell'indebitamento finanziario è principalmente dovuto all'aumento delle attività finanziarie non correnti per 15.309 mila Euro, alla diminuzione delle passività finanziarie correnti per 4.110 mila Euro e all'aumento delle disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 3.760 mila Euro, solo parzialmente compensati dalla diminuzione delle altre attività finanziarie correnti per 2.277 mila Euro e dall'aumento delle passività finanziarie non correnti per 2.067 mila Euro.

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.527	4.767	3.760
13	Altre attività finanziarie correnti	0	2.277	(2.277)
26	Passività finanziarie correnti	(16.807)	(20.917)	4.110
	Posizione finanziaria netta corrente	**(8.280)**	**(13.873)**	**5.593**

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2020, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 8.527 mila Euro, in aumento di 3.760 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019, e sono costituite esclusivamente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

13. Altre attività finanziarie correnti

Le altre attività finanziarie correnti sono azzerate al 30 giugno 2020 per effetto della riclassifica del credito di 873 mila Euro verso la società americana Lab Zero Inc. e del credito di 1.404 mila verso la società giapponese Shinshuppatsu Junbi Co. Ltd. rispettivamente tra le concessioni e licenze e tra le immobilizzazioni in corso, a seguito rispettivamente del lancio del videogioco Indivisible e dell'annuncio del lancio del videogioco Death Stranding.

26. Passività finanziarie correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite da anticipi fatture e salvo buon fine, finanziamenti rateali entro i 12 mesi e altre passività finanziarie correnti per l'importo di 16.807 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**
Debiti verso banche relativi a conti correnti	0	(1.588)	1.588
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	0	(8.938)	8.938
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(547)	(2.055)	1.508
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(5.153)	(7.924)	2.771
Altre passività finanziarie correnti	(11.107)	(122)	(10.985)
Debiti verso banche per mutui chirografari	0	(290)	(290)
Totale debiti verso banche a breve termine	**(16.807)**	**(20.917)**	**4.110**

I finanziamenti rateali che sono pari a 5.153 mila Euro sono costituiti dalle quota a con scadenza entro i 12 mesi di:

- il finanziamento per 2.378 mila Euro concesso da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. per la parziale copertura finanziaria del piano di investimenti relativo al sostegno dei costi di sviluppo del videogioco Bloodstained e del videogioco Control e che prevedeva una o più erogazioni parziali fino all'importo massimo di 5 milioni di Euro, da restituire mediante rimborso in due rate semestrali posticipate di cui la prima rata è stata pagata il 31 marzo 2020 mentre la seconda rata scadrà il 30 settembre 2020; la 505 Games S.p.A. corrisponderà trimestralmente gli interessi relativi a ciascuna erogazione calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 3 punti percentuali;

- la quota a breve termine di 1.781 mila Euro di un finanziamento di complessivi 4 milioni di Euro, concesso da Mediocredito Italiano S.p.A. alla 505 Games S.p.A. che prevede un rimborso capitale in quote crescenti con periodicità trimestrale con inizio dal 31/12/2019 e termine al 31/12/2021; la 505 Games S.p.A. pagherà gli interessi trimestralmente calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread 1,85 punti percentuali.

Tale finanziamento è soggetto a due covenants finanziari calcolati sul bilancio consolidato del Gruppo:

1) il rapporto tra la posizione finanziaria netta e il patrimonio netto deve essere inferiore o uguale a 0,35;
2) il rapporto tra la posizione finanziaria netta e il margine operativo lordo (ebitda) deve essere inferiore o uguale 2.

Entrambi i covenants sono soddisfatti al 30 giugno 2020;

- la quota a breve termine di 994 mila Euro di un finanziamento di complessivi 2 milioni di Euro, concesso da Intesa SanPaolo S.p.A. alla Digital Bros S.p.A. con finalità di sostegno del circolante e supporto finanziario; il contratto di finanziamento prevede un rimborso capitale in n. 8 rate trimestrali posticipate con inizio dal 24/09/2020 e termine al 24/06/2022; la Digital Bros S.p.A. pagherà gli interessi trimestralmente calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread 1,40 punti percentuali.

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(21)	(106)	85
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(63)	(16)	(47)
Applicazione IFRS 16	(1.023)	0	(1.023)
Debito Smilegate Holdings	(10.000)	0	(10.000)
Totale passività finanziarie correnti	**(11.107)**	**122**	**(10.985)**

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 21 mila Euro sono diminuite di 85 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019.

L'incremento dei debiti per canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi è effetto dell'acquisto di cinque nuove autovetture. La passività corrente al 30 giugno è relativa per 5 mila Euro a tutto il debito per l'acquisto di un server e per 58 mila Euro alla porzione con scadenza entro i 12 mesi di cinque contratti per l'acquisto di autovetture. Il contratto di locazione finanziaria stipulati con Unicredit Leasing per l'acquisto di un server prevede un valore finanziato pari a 54 mila Euro e il pagamento di cinquantanove canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 5 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 29 dicembre 2020. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 3 punti percentuali.

L'effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 è già stato descritto in precedenza.

Il debito di 10 milioni di Euro verso Smilegate Holdings è relativo alla porzione del prezzo di acquisto delle attività detenute dalla società coreana in Starbreeze AB con scadenza 28 febbraio 2021 e descritto nella Relazione sulla Gestione negli eventi significativi del periodo.

I debiti verso banche per mutui chirografari al 30 giugno 2019 erano costituiti dalla quota a breve termine del finanziamento concesso dalla Intesa Sanpaolo S.p.A. New York Branch alla 133 W. Broadway Inc. che è stato estinto in data 25/06/2020.

7. Attività finanziarie non correnti

Le attività finanziarie non correnti includono esclusivamente la valutazione a fair value del prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore nominale di 215 milioni di Corone Svedesi con scadenza dicembre 2024, descritto nella Relazione sulla Gestione al paragrafo Eventi significativi del periodo.

21. Passività finanziarie non correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite finanziamenti rateali oltre i 12 mesi e altre passività finanziarie non correnti per l'importo di 6.369 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(1.906)	(4.293)	2.387
Altre passività finanziarie non correnti	(4.463)	(9)	(4.454)
Totale debiti verso banche a breve termine	**(6.369)**	**(4.302)**	**(2.067)**

I debiti verso banche non correnti al 30 giugno 2020 includono:

- per 1.005 mila Euro la quota con scadenza oltre i 12 mesi del finanziamento concesso da Intesa SanPaolo S.p.A. alla Digita Bros S.p.A., già precedentemente descritto;
- per 901 mila Euro la quota con scadenza oltre i 12 mesi del finanziamento concesso da Mediocredito S.p.A. alla 505 Games S.p.A., già precedentemente descritto.

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 4.463 mila Euro e sono relative ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi per 149 mila Euro e all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 per 4.314 mila Euro.

Il debito per canoni leasing è composto da:

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 84 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 8 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 10 agosto 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 19 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 42 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,26%;

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 89 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 9 mila Euro ed un prezzo per

l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 10 agosto 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 20 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 44 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,26%;

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con BMW Group Segment Financial Services per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 22 mila Euro e il pagamento di quarantotto canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 2 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è l'11 novembre 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 4 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 13 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 5,85%;

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con BMW Group Segment Financial Services per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 22 mila Euro e il pagamento di quarantotto canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 2 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è l'11 novembre 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 4 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 13 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 5,85%;

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con Volkswagen Bank per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 58 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 12 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 21 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 15 dicembre 2024. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 6 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 37 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 3,99%.

La tabella seguente riporta la scadenza temporale del totale dei canoni di locazione finanziaria e operativa:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2019**	**Variazioni**
Entro 1 anno	1.086	16	1.070
1-5 anni	4.463	9	4.454
Oltre 5 anni	0	0	0
Totale	**4.549**	**25**	**5.524**

A fini meramente espositivi si riporta la posizione finanziaria netta come DEM/6064293 del 28 luglio 2006:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
A.	Cassa	5	8	(3)	-41,1%
B.	Altre disponibilità liquide (dettagli)	8.522	4.759	3.763	n.s.
C.	**Liquidità (A) + (B)**	**8.527**	**4.767**	**3.760**	**78,9%**
D.	**Crediti finanziari correnti e non correnti**	**17.251**	**4.219**	**13.032**	n.s.
E.	Debiti bancari correnti	547	12.581	(12.034)	n.s.
F.	Parte corrente dell'indebitamento non corrente	5.153	8.214	(3.061)	-37,3%
G.	Altri debiti finanziari correnti	11.107	122	10.985	n.s.
H.	**Indebitamento finanziario corrente (E)+(F)+(G)**	**16.807**	**20.917**	**(4.110)**	-19,6%
I.	**Indebitamento finanziario corrente netto (H) – (D) – (C)**	**(8.971)**	**11.931**	**(20.902)**	**n.s.**
J.	Debiti bancari non correnti	1.906	4.293	(2.387)	-55,6%
K	Altri debiti non correnti	4.463	9	4.454	n.s.
L.	**Indebitamento finanziario non corrente (J) + K)**	**6.369**	**4.302**	**2.067**	48,0%
M.	***Indebitamento finanziario netto (I) + (L)***	***(2.602)***	***16.233***	***(18.835)***	***n.s.***

IMPEGNI E RISCHI

La tabella seguente riporta gli impegni del Gruppo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Impegni per contratti sottoscritti	48.042	31.165	16.877
Impegni per sottoscrizione capitale Seekhana Ltd.	0	1.177	(1.177)
Impegni per sottoscrizione capitale Starbreeze	2.395	0	2.395

Gli impegni per contratti sottoscritti si riferiscono ai futuri esborsi che il Gruppo dovrà sostenere in particolare in relazione a licenze e diritti d'uso di videogiochi non ancora completati o la cui produzione non risulta ancora iniziata alla data di chiusura del periodo.

Gli impegni per la sottoscrizione del capitale della società Seekhana Ltd. sono venuti meno a seguito nuovi accordi che hanno portato il Gruppo a detenere il 60% del capitale della società inglese.

L'impegno a sottoscrivere l'aumento di capitale in Starbreeze è effetto di un accordo vincolante per la sottoscrizione pro-quota dell'aumento di capitale oggetto di futura delibera assembleare, poi finalizzato nel corso del mese di settembre. L'ammontare esposto rappresenta l'effettivo impegno di 25,1 milioni di Corone Svedesi, convertite al tasso di cambio al 30 giugno 2020, che il Gruppo ha poi liquidato nel corso del mese di settembre ed equivalente ad un prezzo medio di 0,69 Corone Svedesi per azioni detenuta sia di classe A che di classe B.

8. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

Di seguito si riporta la suddivisione dei ricavi al 30 giugno 2020 per settori operativi tenendo in considerazione che il settore operativo Holding non genera ricavi:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	7.476	122.287	8.653	617	139.033
2	Rettifiche ricavi	0	(5.766)	(44)	0	(5.810)
3	**Totale ricavi netti**	**7.476**	**116.521**	**8.609**	**617**	**133.223**

La suddivisione al 30 giugno 2019 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	6.573	60.432	13.741	571	81.317
2	Rettifiche ricavi	0	(2.549)	(1.760)	0	(4.309)
3	**Totale ricavi netti**	**6.573**	**57.883**	**11.981**	**571**	**77.008**

Per il commento relativo ai ricavi netti si rimanda alla Relazione sulla Gestione.

8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.743)	(14.675)	(2.067)	14,1%
Acquisto servizi destinati alla rivendita	(8.857)	(6.586)	(2.271)	34,5%
Royalties	(34.600)	(20.671)	(13.929)	67,4%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(5.920)	(1.150)	(4.771)	n.s.
Totale costo del venduto	**(66.120)**	**(43.082)**	**(23.038)**	**53,5%**

Per un commento più dettagliato delle singoli componenti dei ricavi e del costo del venduto si rimanda alla Relazione sulla Gestione, dove il commento è stato effettuato per i singoli settori operativi.

10. Altri ricavi

La voce altri ricavi, pari a 3.458 mila Euro, è sostanzialmente invariata e nel periodo è quasi esclusivamente composta dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio. In particolare nel periodo è proseguito lo sviluppo della nuova versione Free to Play del videogioco Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd..

11. Costi per servizi

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per servizi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(8.445)	(4.315)	(4.130)	95,7%
Trasporti e noli	(769)	(601)	(168)	27,9%
Altri costi legati alle vendite	(386)	(297)	(89)	29,8%
Sub-totale servizi legati alle vendite	**(9.600)**	**(5.213)**	**(4.387)**	**84,2%**
Assicurazioni varie	(351)	(246)	(105)	42,5%
Consulenze	(2.258)	(2.016)	(242)	12,0%
Postali e telegrafiche	(200)	(234)	34	-14,4%
Viaggi e trasferte	(731)	(909)	178	-19,5%
Utenze	(203)	(246)	43	-17,5%
Manutenzioni	(108)	(98)	(10)	10,1%
Compensi al collegio sindacale	(108)	(108)	0	0,0%
Sub-totale servizi generali	**(3.959)**	**(3.857)**	**(102)**	**2,7%**
Totale costi per servizi	**(13.559)**	**(9.070)**	**(4.489)**	**49,5%**

I costi per servizi aumentano di 4.489 mila Euro principalmente per i maggiori costi pubblicitari relativi ai nuovi videogiochi lanciati nell'esercizio.

12. Affitti e locazioni

I costi per affitti e locazioni ammontano a 247 mila Euro rispetto a 1.460 mila Euro dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2019. La diminuzione è effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 e la voce al 30 giugno 2020 include per 165 mila Euro le spese accessorie agli affitti degli uffici delle Società del Gruppo e per 82 mila Euro i canoni di locazione di autovetture e strumentazione di magazzino che non rientrano nel perimetro di applicazione dell'IFRS 16 perché di modico valore o di breve durata residua.

13. Costi del personale

I costi del personale sono comprensivi del costo sostenuto per i compensi agli amministratori deliberati dall'assemblea dei soci, del costo per i lavoratori temporanei ed i collaboratori, nonché del costo per auto assegnate ai dipendenti e sono stati pari a 20.908 mila Euro in aumento di 3.005 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
Salari e stipendi	(14.178)	(11.422)	(2.756)	24,1%
Oneri sociali	(3.322)	(2.899)	(423)	14,6%
Trattamento di fine rapporto	(243)	(228)	(15)	6,7%
Piano di stock option	(330)	(796)	466	-58,5%
Compensi amministratori	(1.121)	(956)	(165)	17,3%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(1.617)	(1.527)	(90)	5,9%
Provvigioni agenti	(31)	(31)	0	-0,5%
Altri costi	(66)	(44)	(22)	49,6%
Totale costi del personale	**(20.908)**	**(17.903)**	**(3.005)**	**16,8%**

I costi del personale sono in aumento rispetto all'esercizio precedente sia per il maggior numero di dipendenti che per effetto della liquidazione della componente variabile che nel corso del passato esercizio non era stata riconosciuta.

I costi del personale dipendente in senso stretto sono composti dai salari e stipendi, dai contributi relativi nonché dal costo per il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato. Si incrementano di 3.196 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre l'incremento del costo medio per dipendente è pari al 12,3%:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
Salari e stipendi	(14.178)	(11.420)	(2.758)	24,1%
Oneri sociali	(3.322)	(2.899)	(423)	14,6%
Trattamento di fine rapporto	(243)	(228)	(15)	6,7%
Totale costi del personale	**(17.743)**	**(14.547)**	**(3.196)**	**22,0%**
Numero medio dipendenti	202	186	16	8,6%
Costo medio per dipendente	**(87,8)**	**(78,2)**	**(9,6)**	**12,3%**

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2020, ripartiti per tipologia è fornito nella Relazione sulla Gestione.

14. Altri costi operativi

Il dettaglio dei costi operativi per natura confrontati con le medesime voci registrate nell'esercizio precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(55)	(69)	14	-20,5%
Spese generali e amministrative	(868)	(970)	102	-10,5%
Spese di rappresentanza	(37)	(51)	14	-26,8%
Spese bancarie varie	(209)	(133)	(76)	56,8%
Totale altri costi operativi	**(1.169)**	**(1.223)**	**54**	**-4,5%**

I costi operativi diminuiscono rispetto all'esercizio precedente del 4,5% passando da 1.223 mila Euro a 1.169 mila Euro principalmente per minori spese generali e amministrative parzialmente compensate da maggiori spese bancarie.

21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
Ammortamenti	(13.266)	(6.970)	(6.296)	90,3%
Svalutazione di attività	(2.206)	(2.051)	(155)	7,6%
Riprese di valore di attività	849	0	849	n.s.
Totale costi operativi non monetari	**(14.623)**	**(9.021)**	**(5.602)**	**62,1%**

I costi operativi non monetari netti, pari a 14.623 mila Euro, aumentano di 5.602 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019. Gli ammortamenti si incrementano di 6.296 mila Euro per effetto sia dei videogiochi lanciati nell'esercizio sia dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

La svalutazione di attività, pari a 2.206 mila Euro, fa riferimento principalmente alla decisione di non proseguire alcune commesse di sviluppo in corso di esecuzione.

La ripresa di valore di attività è effetto dell'aggiornamento delle percentuali applicate per effetto dell'IFRS 9.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	4.037	1.438	2.599	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.409)	(1.406)	(2.003)	n.s.
25	**Gestione finanziaria**	**628**	**32**	**596**	**n.s.**

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 628 mila Euro contro i 32 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio per effetto di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 2.599 mila Euro solo parzialmente compensati da maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 2.003 mila Euro.

Il dettaglio degli interessi attivi e proventi finanziari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
Proventi finanziari	2.275	524	1.751	n.s.
Differenze attive su cambi	1.754	890	864	97,1%
Altro	8	24	(16)	-67,0%
Totale interessi attivi e proventi finanziari	**4.037**	**1.438**	**2.599**	**n.s.**

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 2.599 mila Euro per effetto maggiori proventi finanziari per 1.751 mila Euro e di maggiori differenze cambi attive per 864 mila Euro. I proventi finanziari includono principalmente, per 1.032 mila Euro, l'adeguamento del credito di circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro e la plusvalenza di 383 mila Euro realizzata a seguito della cessione della partecipazione nella società Delta Dna Ltd..

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 3.409 mila Euro, in aumento di 2.003 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019, per effetto principalmente della valutazione a patrimonio netto delle partecipazioni nelle società collegate Avantgarden S.r.l. e Seekhana Ltd. per 656 mila Euro sino alla data di consolidamento, della contabilizzazione di 580 mila Euro di interessi verso l'erario, a seguito dell'accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate e di maggiori differenze passive su cambi.

Il dettaglio degli interessi passivi e oneri finanziari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(285)	(285)	0	0,0%
Interessi verso erario	(587)	0	(587)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(411)	(223)	(188)	84,3%
Interessi factoring	(5)	(5)	0	0,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	**(1.288)**	**(513)**	**(775)**	**n.s.**
Differenze passive su cambi	(1.465)	(850)	(615)	72,3%
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	(656)	(43)	(613)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari	**(3.409)**	**(1.406)**	**(2.003)**	**n.s.**

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2020 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
Imposte correnti	(6.363)	28	(6.391)	n.s.
Imposte differite	629	(228)	857	n.s.
Totale imposte	**(5.734)**	**(200)**	**(5.534)**	**n.s.**

La suddivisione delle imposte correnti tra le diverse tipologie di imposte è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	%
IRES	(5.384)	640	(6.024)	n.s.
IRAP	(214)	(185)	(29)	15,7%
Imposte correnti società estere	(481)	(427)	(54)	12,6%
Altre imposte correnti	(284)	0	(284)	n.s.
Totale imposte correnti	**(6.363)**	**28**	**(6.391)**	**n.s.**

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019
Imponibile fiscale IRES (A)	19.612	(3.004)
Aliquota IRES (B)	24,0%	24,0%
IRES di periodo (A)*(B)	(4.707)	721
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(677)	(81)
IRES di periodo	**(5.384)**	**640**

L'accantonamento per imposte IRES dell'esercizio viene riconciliato con il risultato d'esercizio esposto in bilancio come segue:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020		30 giugno 2019	
Risultato ante imposte della capogruppo	**(851)**		**520**	
Aliquota IRES	**24,0%**		**24,0%**	
Imposta teorica	**204**	**-24,0%**	**(125)**	**-24,0%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	562	-66%	769	148%
Effetto fiscale dell'utilizzo di perdite fiscali non precedentemente utilizzate	0		0	
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	(58)		59	
IRES su plusvalenza classificata nella gestione finanziaria	0		0	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(5.416)		17	
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(677)		(80)	
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(5.384)**	**633%**	**640**	**123%**

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019
Imponibile fiscale IRAP	5.128	4.769
Aliquota IRAP	3,9%	3,9%
IRAP dell'esercizio	(200)	(186)
Irap di competenza dell'esercizio precedente	(14)	1
IRAP di periodo	**(214)**	**(185)**

L'accantonamento per imposte IRAP dell'esercizio viene riconciliato con il risultato d'esercizio esposto in bilancio come segue:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020		30 giugno 2019	
Margine operativo della Capogruppo	**(5.330)**		**(3.508)**	
Aliquota IRAP	**3,9%**		**3,9%**	
Imposta teorica	**0**	**0,0%**	**0**	**0,0%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	0	0,0%	0	0,0%
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(214)	4,0%	(185)	3,5%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(214)**	**4,0%**	**(185)**	**3,5%**

32. Utile per azione base

La determinazione dell'utile per azione di base si basa sui dati seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019
Risultato netto totale	14.970	(1.513)
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.260.837	14.260.837
Utile netto per azione in Euro	**1,05**	**(0,11)**

L'utile per azione base è calcolato dividendo il risultato del periodo per il numero di azioni medio in circolazione al netto delle azioni proprie.

33. Utile per azione diluito

Per effetto della maturazione il 1 luglio 2019 di n. 216.000 diritti di sottoscrizione di nuove azioni sulla base del piano di stock option 2016/2026, disponibile sul sito Internet della società, l'utile per azione diluito è così calcolato:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019
Risultato netto totale	14.970	(1.513)
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.476.837	14.260.837
Utile netto diluito per azione in Euro	**1,03**	**(0,11)**

9. GESTIONE DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI (IFRS 7)

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)
- Contratti di locazione finanziaria
- Finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti.

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative del Gruppo.

La capogruppo Digital Bros S.p.A. e la 505 Games S.p.A. accentrano la gestione di tutti i rischi finanziari anche per conto delle società controllate, ad eccezione degli altri strumenti finanziari non elencati sopra, ovvero dei debiti e crediti commerciali derivanti dalle attività operative il cui rischio finanziario rimane in capo alle singole società controllate.

Il Gruppo cerca di mantenere un bilanciamento tra strumenti finanziari a breve termine e strumenti finanziari a medio-lungo termine in linea con l'andamento prospettico. L'attività svolta principalmente dal Gruppo, ovvero la commercializzazione di videogiochi, comporta investimenti prevalentemente in capitale circolante netto, che vengono finanziati attraverso linee di credito a breve termine. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine dedicate spesso al singolo investimento, anche attraverso contratti di locazione finanziaria.

Per effetto di quanto esposto sopra non sussistono particolari concentrazioni di scadenze di debiti finanziari a medio e lungo termine.

Nei prospetti seguenti sono fornite, separatamente per gli esercizi 2020 e 2019, le informazioni integrative richieste dall'IFRS 7 al fine di valutare la rilevanza degli strumenti finanziari con riferimento alla situazione patrimoniale, finanziaria ed al risultato economico del Gruppo.

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2020

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2020 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Attività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2020	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	6.744	-	6.744	5
Attività finanziarie non correnti	17.251	-	-	17.251	7
Crediti commerciali	-	28.168	-	28.168	9
Altre attività correnti	-	32.816	-	32.816	11
Disponibilità liquide	-	8.527	-	8.527	12
Attività finanziarie correnti	-	0	-	0	13
Totale	**17.251**	**76.255**	**-**	**93.506**	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2020 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Passività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2020	Note
Passività finanziarie non correnti	-	6.369	-	6.369	21
Debiti verso fornitori	-	41.140	-	41.140	22
Altre passività correnti	-	4.721	-	4.721	25
Passività finanziarie correnti	-	16.807	-	16.807	26
Totale	**-**	**69.037**	**-**	**69.037**	

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2019

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2019 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Attività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2019	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	9.322	-	9.322	5
Attività finanziarie non correnti	-	1.942	-	1.942	7
Crediti commerciali	-	55.070	-	27.660	9
Altre attività correnti	-	1.668	-	29.078	11
Disponibilità liquide	-	4.767	-	4.767	12
Attività finanziarie correnti	-	2.277	-	2.277	13
Totale	**-**	**75.046**	**-**	**75.046**	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2019 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Passività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2019	Note
Passività finanziarie non correnti	-	4.302		4.302	21
Debiti verso fornitori	-	24.631		24.631	22
Altre passività correnti	-	3.761		3.761	25
Passività finanziarie correnti	-	20.917		20.917	26
Totale	**-**	**53.610**		**53.610**	

I principali rischi a cui è assoggettato il Gruppo sono:

- rischio di fluttuazione dei tassi di interesse
- rischio di liquidità
- rischio di fluttuazione del tasso di cambio
- rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi.

Rischi di fluttuazione dei tassi di interesse

Il rischio di innalzamento dei tassi di interesse sugli strumenti finanziari a breve termine è effettivo in quanto il Gruppo non riesce a trasferire immediatamente sui prezzi di vendita eventuali rialzi dei tassi di interesse.

Tali rischi sono mitigati dallo scarso indebitamento e dall'adozione di una procedura di cash flowing a breve termine.

Rischio di liquidità

Il rischio di liquidità è collegato alle difficoltà di accesso al mercato del credito.

I tempi di sviluppo dei videogame sono spesso pluriennali. Questo fattore comporta la necessità eventuale di trovare linee di credito addizionali per coprire il lasso di tempo tra l'investimento e il ritorno del capitale investito successivamente al lancio del prodotto.

Si riepilogano di seguito i fattori mitiganti in grado di ridurre tale rischio:

- i flussi di cassa, le necessità di finanziamenti e di liquidità sono monitorati centralmente dalla Tesoreria del Gruppo con l'obiettivo di garantire un'efficace ed efficiente gestione delle risorse finanziarie e di garantire un adeguato livello di liquidità disponibile;
- il livello di patrimonializzazione del Gruppo permette la possibilità di utilizzare la leva finanziaria oggi utilizzata in misura solo marginale.

Si ritiene che attraverso le risultanze della pianificazione a breve e a medio-lungo termine, i fondi attualmente disponibili, unitamente a quelli che saranno generati dall'attività operativa, consentiranno al Gruppo di soddisfare i suoi fabbisogni derivanti dalle attività di investimento, di gestione del capitale circolante e di rimborso dei debiti alla loro naturale scadenza e comunque di essere in grado di determinare i fabbisogni finanziari per le attività del Gruppo con congruo anticipo.

La tabella successiva evidenzia, per fasce di scadenza contrattuale in considerazione del cosiddetto "*Worst case scenario*", e con valori *undiscounted* le obbligazioni finanziarie del Gruppo, considerando la data più vicina per la quale al Gruppo può essere richiesto il pagamento e riportando le relative note di bilancio per ciascuna classe.

Passività finanziarie al 30 giugno 2020 (in migliaia di Euro)	Valore di bilancio	entro l'esercizio	tra 1 e 2 anni	tra 2 e 3 anni	tra 3 e 4 anni	tra 4 e 5 anni	oltre 5 anni	Totale	Note
Passività finanziarie non correnti	6.369		2.753	750	691	642	1.532	6.369	21
Passività finanziarie correnti	16.807	16.807						16.807	26
Totale	**23.176**	**16.807**	**3.400**	**902**	**0**	**0**	**0**	**23.176**	

Passività finanziarie al 30 giugno 2019 (in migliaia di Euro)	Valore di bilancio	entro l'esercizio	tra 1 e 2 anni	tra 2 e 3 anni	tra 3 e 4 anni	tra 4 e 5 anni	oltre 5 anni	Totale	Note
Passività finanziarie non correnti	4.302		3.400	902				4.302	21
Passività finanziarie correnti	20.917	20.917						20.917	26
Totale	**25.219**	**20.917**	**3.400**	**902**	**0**	**0**	**0**	**25.219**	

Il Gruppo ha a disposizione sufficienti risorse finanziarie per far fronte ai debiti in scadenza entro l'esercizio, potendo contare sulla liquidità disponibile, su linee di credito e fidi non utilizzati, che alla data del presente bilancio ammontano a circa 51 milioni di Euro, e sui flussi di cassa derivanti dall'attività caratteristica.

Rischi di fluttuazione dei tassi di cambio

L'esposizione del Gruppo in dollari americani per effetto delle attività delle controllate statunitensi è mitigata dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta per cui eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero un maggior esborso per i costi di licenza, ma contemporaneamente un apprezzamento dei margini realizzati dalle controllate, e viceversa.

Il rischio è mitigato dal fatto che i pagamenti in valuta sono spesso anticipati. Il Gruppo rileva anticipatamente i costi effettivi delle royalty riuscendo a riflettere gli eventuali maggiori oneri legati alla variabilità dei tassi di cambio sui prezzi di vendita. Inoltre, il Gruppo può intervenire tempestivamente sui prezzi di vendita in modo da controbilanciare eventuali variazioni del tasso di cambio. Un altro fattore mitigante è rappresentato dalla stipula dei contratti con la medesima valuta in modo da poter mitigare eventuali variazioni negative del tasso di cambio.

Il Gruppo è indirettamente esposto a possibili fluttuazioni del Renminbi cinese. Le vendite realizzate nei marketplace digitali vengono convertite in dollari americani giornalmente. Una notevole fluttuazione del tasso di cambio USD/CNY potrebbe comportare una perdita significativa sui ricavi. Il rischio è limitato grazie alla possibilità di intervenire tempestivamente sul prezzo listino del prodotto in valuta locale.

Rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi

Nel corso dell'attuale esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello mondiale è stato pari a circa il 74% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 98%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto la vendita avviene attraverso *marketplace* che operano su scala globale. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità sia sugli scaffali dei punti vendita, nel caso di distribuzione fisica, ma anche sulle piattaforme digitali, e conseguentemente perdere le potenzialità di vendita previste, o al contrario, acquisirne nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole.

La concentrazione delle vendite su un numero inferiore di clienti comporta oltremodo un maggior rischio di credito.

Tale rischio è mitigato attraverso l'utilizzo estensivo dell'assicurazione crediti che permette di ridurre le potenziali perdite su crediti, dal potenziale ingresso di nuovi marketplace sul mercato della distribuzione digitale di videogiochi e dalla concentrazione dei ricavi digitali su pochi marketplace con score creditizi elevati (i.e. Sony, Microsoft, Apple, etc).

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2020 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2019:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	% su totale	30 giugno 2019	% su totale
Non scaduto	27.976	96%	27.016	94%
0 > 30 giorni	132	0%	495	2%
30 > 60 giorni	35	0%	70	0%
60 > 90 giorni	6	0%	5	0%
> 90 giorni	862	4%	1.070	4%
Totale crediti verso clienti	**29.011**	**100%**	**28.656**	**100%**

***Fair value* di attività e passività finanziarie e modelli di calcolo utilizzati**

Di seguito sono riportati gli ammontari corrispondenti al *fair value* delle attività e passività ripartiti sulla base delle metodologie e dei modelli di calcolo adottati per la loro determinazione. Non sono riportate le attività finanziarie per le quali il *fair value* non è oggettivamente determinabile.

Il *fair value* della voce Debiti verso banche è stato calcolato sulla base della curva dei tassi alla data di bilancio senza alcuna ipotesi circa il *credit spread.*

Il *fair value* degli strumenti finanziari quotati in un mercato attivo si basa sui prezzi di mercato alla data di bilancio. I prezzi di mercato utilizzati sono *bid/ask price* a seconda della posizione attiva/passiva detenuta. Il *fair value* degli strumenti finanziari non quotati in un mercato attivo e degli strumenti derivati è determinato utilizzando i modelli e le tecniche valutative prevalenti sul mercato, utilizzando input osservabili sul mercato.

Per le voci crediti e debiti commerciali, altre attività finanziarie non sono stati calcolati i *fair value* in quanto il loro valore di carico approssima lo stesso.

Per quanto riguarda le voci debiti per leasing finanziari e verso altri finanziatori si ritiene che il *fair value* non si discosti significativamente dal valore contabile a cui sono iscritti.

Migliaia di Euro	Valore di bilancio 30 giugno 2020	Mark to Market	Mark to Model	Totale *Fair Value*	Note
		Fair Value	Fair Value		
Altre attività finanziarie non correnti	17.251	0	17.251	17.251	7
Disponibilità liquide	8.527	8.527		8.527	12
Altre finanziarie correnti	0	0		0	13
Passività finanziarie non correnti	(6.369)	(6.369)		(6.369)	21
Passività finanziarie correnti	(16.807)	(16.807)		(16.807)	26
Totale	**2.602**	**(14.649)**	**17.251**	**2.602**	

Migliaia di Euro	Valore di bilancio 30 giugno 2019	Mark to Market	Mark to Model	Totale *Fair Value*	Note
		Fair Value	Fair Value		
Altre attività finanziarie non correnti	1.942	1.942		1.942	7
Disponibilità liquide	4.767	4.767		4.767	12
Altre finanziarie correnti	2.277	2.277		2.277	13
Passività finanziarie non correnti	(4.302)	(4.302)		(4.302)	21
Passività finanziarie correnti	(20.917)	(20.917)		(20.917)	26
Totale	**(16.233)**	**(16.233)**		**(16.233)**	

Rischio tasso di cambio: sensitivity analysis

La *sensitivity analysis* è stata preparata in accordo al principio contabile IFRS 7. Essa si applica a tutti gli strumenti finanziari riportati in bilancio.

Il Gruppo ha effettuato la *sensitivity analysis* che misura l'impatto stimato sia nel conto economico sia nello stato patrimoniale, di una variazione del tasso di cambio pari a +/-10% rispetto ai tassi di cambio rilevati al 30 giugno 2019 su ciascuna classe di strumenti finanziari, mantenendo costanti tutte le altre variabili. Tale analisi ha una valenza puramente illustrativa, dato che nella realtà raramente queste variazioni avvengono in maniera isolata.

Al 30 giugno 2020 il Gruppo non risulta esposto ad ulteriori rischi, quali ad esempio rischio su *commodity*.

Per la *sensitivity analysis* sul tasso di cambio si è tenuto conto del rischio che può nascere in capo a qualsiasi strumento finanziario denominato in una valuta diversa dall'Euro. Di conseguenza è stato preso in considerazione anche il rischio di traslazione.

La tabella seguente riporta gli effetti sulla posizione finanziaria netta e sull'utile prima delle imposte di una diminuzione/incremento del 10% del tasso di cambio Euro/Dollaro rispetto ai valori previsti a budget pari a 1,15:

Tipologia di variazione	**Effetto sulla posizione finanziaria netta**	**Effetto sull'utile prima delle imposte**
+10% Dollaro	(1.161)	(169)
-10% Dollaro	1.419	206

Livelli gerarchici di valutazione al Fair Value

In relazione agli strumenti finanziari rilevati al *fair value*, il principio IFRS 7 richiede che tali valori siano classificati sulla base di una gerarchia di livelli che rifletta la significatività degli input utilizzati nella determinazione del *fair value*. Si distinguono i seguenti livelli:

- Livello 1: quotazioni rilevate su un mercato attivo per attività o passività oggetto di valutazione;
- Livello 2: input diversi dai prezzi quotati di cui al punto precedente, che sono osservabili direttamente o indirettamente sul mercato;
- Livello 3: input che non sono basati su dati di mercato osservabili.

Al fine di determinare il valore di mercato degli strumenti finanziari, il Gruppo utilizza diversi modelli di misurazione e valutazione, di cui viene indicato un riepilogo nella tabella seguente per gli esercizi chiusi il al 30 giugno 2020 e al 30 giugno 2019:

Voce di bilancio al 30 giugno 2020	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Partecipazioni	Azioni quotate	5.039			5.039	4
Attività finanziarie non correnti	Prestito obbligazionario		17.251		17.251	7

Voce di bilancio al 30 giugno 2019	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Partecipazioni	Azioni quotate	500			500	4

10. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

Come richiesto dalla Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006, nel conto economico devono essere identificati i proventi e gli oneri derivanti da operazioni non ricorrenti. Si ritengono non ricorrenti quelle operazioni o quei fatti che, per la loro natura, non si verificano continuativamente nello svolgimento della normale attività operativa.

Nell'esercizio il Gruppo ha contabilizzato oneri non ricorrenti, così come descritto nella Relazione sulla Gestione, a differenza dell'esercizio precedente dove non si era manifestata l'esigenza.

11. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

Il gruppo Digital Bros opera nel mercato dello sviluppo, dell'edizione, della distribuzione e della commercializzazione di videogiochi sui mercati internazionali. Il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

- Premium Games;
- Free to Play;
- Distribuzione Italia;
- Altre attività;
- Holding.

Gli amministratori osservano separatamente i risultati conseguiti dai settori operativi allo scopo di prendere decisioni in merito all'allocazione delle risorse ed al monitoraggio dei risultati finanziari. La gestione finanziaria del Gruppo (inclusi costi e ricavi su finanziamenti) e le imposte sul reddito sono gestiti a livello di Gruppo e non sono allocati ai singoli settori operativi.

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 30 giugno 2020 e 30 giugno 2019. Si rimanda alla Relazione sulla Gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2020

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	7.476	122.287	8.653	617	0	139.033
2	Rettifiche ricavi	0	(5.766)	(44)	0	0	(5.810)
3	**Totale ricavi**	**7.476**	**116.521**	**8.609**	**617**	**0**	**133.223**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(11.291)	(5.452)	0	0	(16.743)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.189)	(6.528)	(128)	(12)	0	(8.857)
6	Royalties	(363)	(34.207)	0	(30)	0	(34.600)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	425	(6.345)	0	0	(5.920)
8	**Totale costo del venduto**	**(2.552)**	**(51.601)**	**(11.925)**	**(42)**	**0**	**(66.120)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**4.924**	**64.920**	**(3.316)**	**575**	**0**	**67.103**
10	Altri ricavi	2.039	1.336	(0)	0	83	3.458
11	Costi per servizi	(271)	(10.352)	(1.208)	(163)	(1.565)	(13.559)
12	Affitti e locazioni	(19)	(81)	(29)	(1)	(117)	(247)
13	Costi del personale	(4.440)	(11.144)	(1.365)	(324)	(3.635)	(20.908)
14	Altri costi operativi	(82)	(398)	(188)	(32)	(469)	(1.169)
15	**Totale costi operativi**	**(4.812)**	**(21.975)**	**(2.790)**	**(520)**	**(5.786)**	**(35.883)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**2.151**	**44.281**	**(6.106)**	**55**	**(5.703)**	**34.678**
17	Ammortamenti	(1.127)	(11.025)	(173)	(110)	(831)	(13.266)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(346)	(1.860)	0	0	0	(2.206)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	259	0	0	590	849
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(1.473)**	**(12.626)**	**(173)**	**(110)**	**(241)**	**(14.623)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**678**	**31.655**	**(6.279)**	**(55)**	**(5.944)**	**20.055**

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2020

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
	Attività non correnti						
1	Immobili impianti e macchinari	174	1.168	2.352	83	5.060	8.837
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	6.061	25.943	0	1.048	196	33.248
4	Partecipazioni	0	(0)	0	0	5.488	5.488
5	Crediti e altre attività non correnti	0	186	6	0	6.552	6.744
6	Imposte anticipate	490	1.639	1.346	7	0	3.482
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0	17.251	17.251
	Totale attività non correnti	**6.725**	**28.936**	**3.704**	**1.138**	**34.547**	**75.050**
	Attività correnti						
8	Rimanenze	0	3.267	4.722	0	0	7.989
9	Crediti commerciali	1.737	22.914	1.904	5	0	28.168
10	Crediti tributari	98	242	986	7	1.767	3.100
11	Altre attività correnti	1.767	27.095	238	230	5.094	32.816
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	318	7.093	865	131	120	8.527
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0	0	0
	Totale attività correnti	**3.920**	**60.611**	**8.715**	**373**	**6.981**	**80.600**
	TOTALE ATTIVITA'	**10.645**	**89.547**	**12.419**	**1.511**	**41.528**	**155.650**
	Passività non correnti						
18	Benefici verso dipendenti	0	(214)	(429)	(16)	0	(659)
19	Fondi non correnti	0	0	(81)	0	0	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0	(469)	(469)
21	Passività finanziarie	(62)	(1.292)	0	0	(5.015)	(6.369)
	Totale passività non correnti	**(62)**	**(1.506)**	**(510)**	**(16)**	**(5.484)**	**(7.578)**
	Passività correnti						
22	Debiti verso fornitori	(1.023)	(37.855)	(698)	(136)	(1.428)	(41.140)
23	Debiti tributari	(91)	(5.207)	(158)	(17)	(0)	(5.473)
24	Fondi correnti	(0)	0	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(42)	(3.363)	(868)	(105)	(343)	(4.721)
26	Passività finanziarie	(54)	(4.508)	(568)	0	(11.677)	(16.807)
	Totale passività correnti	**(1.210)**	**(50.933)**	**(2.292)**	**(258)**	**(13.448)**	**(68.141)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(1.272)**	**(52.439)**	**(2.802)**	**(274)**	**(18.932)**	**(75.719)**

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2019

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	6.573	60.432	13.741	571	0	81.317
2	Rettifiche ricavi	0	(2.549)	(1.760)	0	0	(4.309)
3	**Totale ricavi**	**6.573**	**57.883**	**11.981**	**571**	**0**	**77.008**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(6.141)	(8.534)	0	0	(14.675)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.088)	(3.812)	(657)	(29)	0	(6.586)
6	Royalties	(464)	(20.180)	0	(27)	0	(20.671)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(435)	(715)	0	0	(1.150)
8	**Totale costo del venduto**	**(2.552)**	**(30.568)**	**(9.906)**	**(56)**	**0**	**(43.082)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**4.021**	**27.315**	**2.075**	**515**	**0**	**33.926**
10	Altri ricavi	1.829	1.344	0	0	233	3.406
11	Costi per servizi	(240)	(5.875)	(1.252)	(154)	(1.549)	(9.070)
12	Affitti e locazioni	(49)	(623)	(34)	(5)	(749)	(1.460)
13	Costi del personale	(3.609)	(8.760)	(1.370)	(543)	(3.621)	(17.903)
14	Altri costi operativi	(190)	(394)	(218)	(38)	(383)	(1.223)
15	**Totale costi operativi**	**(4.088)**	**(15.652)**	**(2.874)**	**(740)**	**(6.302)**	**(29.656)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**1.762**	**13.007**	**(799)**	**(225)**	**(6.069)**	**7.676**
17	Ammortamenti	(1.759)	(4.693)	(262)	(85)	(171)	(6.970)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(286)	(1.565)	(67)	0	(132)	(2.051)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(2.046)**	**(6.258)**	**(329)**	**(85)**	**(303)**	**(9.021)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(284)**	**6.749**	**(1.128)**	**(310)**	**(6.372)**	**(1.345)**

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2019

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
	Attività non correnti						
1	Immobili impianti e macchinari	2.381	123	74	569	437	3.584
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	0	254	4.657	13.172	258	18.341
4	Partecipazioni	0	0	0	0	1.706	1.706
5	Crediti e altre attività non correnti	5	0	0	186	9.131	9.322
6	Imposte anticipate	695	11	329	1.710	0	2.745
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0	1.942	1.942
	Totale attività non correnti	***3.081***	***388***	***5.060***	***15.637***	***13.474***	***37.640***
	Attività correnti						
8	Rimanenze	11.067	0	0	2.842	0	13.909
9	Crediti commerciali	1.782	10	1.449	24.419	0	27.660
10	Crediti tributari	1.041	9	142	971	3.913	6.076
11	Altre attività correnti	330	262	58	27.616	812	29.078
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	93	27	284	4.333	30	4.767
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	2.277	0	2.277
	Totale attività non correnti	***14.312***	***308***	***1.933***	***62.459***	***4.755***	***83.767***
	TOTALE ATTIVITA'	***17.393***	***696***	***6.993***	***78.096***	***18.229***	***121.407***
	Passività non correnti						
18	Benefici verso dipendenti	(436)	(14)	0	(123)	0	(573)
19	Fondi non correnti	(81)	0	0	0	0	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0	(923)	(923)
21	Passività finanziarie	0	0	0	(4.293)	(9)	(4.302)
	Totale passività non correnti	**(517)**	**(14)**	**0**	**(4.416)**	**(932)**	**(5.879)**
	Passività correnti						
22	Debiti verso fornitori	(918)	(136)	(447)	(22.645)	(485)	(24.631)
23	Debiti tributari	(145)	(22)	(147)	(824)	(0)	(1.138)
24	Fondi correnti	(0)	0	0	(856)	0	(856)
25	Altre passività correnti	(609)	(138)	(40)	(2.952)	(22)	(3.761)
26	Passività finanziarie	(98)	0	0	(9.071)	(11.748)	(20.917)
	Totale passività correnti	**(1.770)**	**(296)**	**(633)**	**(36.349)**	**(12.254)**	**(51.303)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(2.287)**	**(310)**	**(633)**	**(40.765)**	**(13.186)**	**(57.182)**

Premium Games: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori e nella loro successiva distribuzione attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale *retail* e la distribuzione sui *marketplace* digitali quali ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live, Epic Game Store e altri.

I videogiochi non realizzati direttamente da società di sviluppo di proprietà del Gruppo vengono prevalentemente acquisiti su licenza esclusiva e con un diritto pluriennale di sfruttamento su scala internazionale. Il marchio utilizzato per la pubblicazione a livello mondiale è 505 Games.

Le attività Premium Games nel periodo sono state svolte dalla controllata 505 Games S.p.A., società che coordina il settore operativo, insieme alle società 505 Games France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge attività di consulenza per conto della 505 Games S.p.A..

La società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa, viene consolidata nel settore operativo.

Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione di due nuove società: il 100% delle quote di AvantGarden S.r.l., originariamente Ovosonico S.r.l., di cui il Gruppo deteneva già il 49% e il 60% della società di diritto olandese Rasplata B.V..

La prima è uno sviluppatore di videogiochi italiano e dispone di un team di circa 25 persone, mentre la seconda è una società di diritto olandese che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo.

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi e/o applicazioni disponibili gratuitamente sui *marketplace* digitali e che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le successive fasi di gioco. I videogiochi Free to Play sono generalmente meno complessi rispetto ai videogiochi Premium Games, e, in caso di successo, possono avere maggiore longevità. Il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere alto l'interesse dei giocatori e allungarne così il ciclo di vita.

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l., dalla società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce servizi di consulenza alle società del Gruppo, dalla società inglese DR Studios Ltd., che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play, nonché dalla società Hawken Entertainment Inc., che detiene i diritti relativi ai videogiochi della serie Hawken.

Il marchio utilizzato per la pubblicazione a livello mondiale è 505 Games Mobile.

Distribuzione Italia: consiste nella distribuzione sul territorio italiano di videogiochi acquistati da editori internazionali.

L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax, e dalla società controllata Game Entertainment S.r.l. che effettua la distribuzione, principalmente di carte collezionabili, sul canale distributivo edicola.

***Altre Attività*:** si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., che organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico, e le attività della controllata Game Network S.r.l. le cui attività sono state interrotte nel corso del mese di giugno 2018 e che è stata posta in liquidazione nel corso del mese di ottobre 2018. Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione del 25,23% delle quote della società inglese Seekhana Ltd., di cui il Gruppo deteneva già il 34,77%, arrivando quindi a possederne il 60%.

***Holding*:** comprende le funzioni di coordinamento dei settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono parte del settore operativo Holding. La Capogruppo si è avvalsa anche dell'apporto delle società Digital Bros China Ltd. e Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd., che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. A queste, nel corso del mese di giugno 2020, si è aggiunta la 505 Games Japan K.K. che diventerà operativa a partire dal prossimo esercizio. La 133 W Broadway Inc. che fino al mese di ottobre 2018 ha detenuto la proprietà dell'immobile sito in Eugene, Oregon, USA, fa parte del settore operativo. La Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2020**		**30 giugno 2019**		**Variazioni**	
Europa	27.036	19%	13.354	16%	13.682	n.s.
Americhe	82.586	59%	47.116	58%	35.470	75,3%
Resto del mondo	20.141	14%	6.535	8%	13.606	n.s.
Totale ricavi estero	**129.763**	**93%**	**67.005**	**82%**	**62.758**	**93,7%**
Italia	9.270	7%	14.312	18%	(5.042)	-35,2%
Totale ricavi lordi consolidati	**139.033**	**100%**	**81.317**	**100%**	**57.716**	**71,0%**

I ricavi estero si attestano al 93% dei ricavi lordi consolidati rispetto all'82% dell'esercizio precedente e sono in aumento di 62.758 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019.

I ricavi realizzati nel resto del mondo sono relativi alle vendite effettuate dalla società controllata 505 Games Ltd. principalmente in Australia, Medio Oriente e Sudafrica, nonché dalla controllata 505 Games S.p.A. sui territori dell'Estremo Oriente.

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 122.287 mila Euro pari al 94% del totale dei ricavi estero.

Di seguito la suddivisione dei ricavi lordi estero per settore operativo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2020		30 giugno 2019		Variazioni	
Free to Play	7.476	6%	6.573	10%	903	13,7%
Premium Games	122.287	94%	60.432	90%	61.855	n.s.
Totale ricavi lordi estero	**129.763**	**100%**	**67.005**	**100%**	**62.758**	**93,7%**

12. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

Secondo quanto previsto dalla delibera CONSOB 17221 del 12 marzo 2010, si precisa che i rapporti infragruppo, sia di natura commerciale che finanziaria, intercorsi tra le società del gruppo Digital Bros nonché i rapporti intercorsi tra queste ultime e altre società correlate e non controllate sono stati regolati secondo le normali condizioni di mercato e non si possono qualificare né come atipici né come inusuali.

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 8 della Relazione sulla Gestione a cui si rimanda.

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano:

- l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov Imm. S.r.l. verso la Capogruppo e verso la controllata 505 Games France S.a.s.;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov LLC verso la controllata 505 Games (US) Inc.;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla Capogruppo verso la Ovosonico S.r.l.;
- l'attività di sviluppo di videogiochi svolta dalla Ovosonico S.r.l. a favore della 505 Games S.p.A..

In data 3 marzo la Capogruppo ha acquisto il 100% di Ovosonico S.r.l., successivamente ridenominata in Avantgarden,S.r.l., che da tale data è stata pertanto consolidata integralmente. Di seguito viene riportato il totale delle operazioni fino a tale data.

Sia la Matov Imm. S.r.l. che la Matov LLC sono di proprietà di Abramo e Raffaele Galante.

I saldi patrimoniali alla chiusura dell'esercizio ed il totale delle operazioni del periodo comparati con i l'esercizio precedente sono:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Ovosonico S.r.l.	0	0	0	0	36	0
Dario Treves	0	0	(88)	0	0	(348)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(4.478)	0	(733)
Matov LLC	0	132	0	(214)	0	(446)
Totale	**0**	**767**	**(88)**	**(4.692)**	**36**	**(1.527)**

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Ovosonico S.r.l.	21	210	0	0	29	0
Dario Treves	0	0	(22)	0	0	(262)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(728)
Matov LLC	0	130	(105)	0	0	(420)
Totale	**21**	**975**	**(127)**	**0**	**29**	**(1.410)**

Il credito finanziario che Digital Bros S.p.A. vanta verso la Matov Imm. S.r.l. è relativo al deposito cauzionale versato a titolo di garanzia sui canoni di locazione degli uffici di Via Tortona 37 in Milano.

Il credito finanziario che la 505 Games (US) Inc. vanta nei confronti della Matov LLC è relativo al deposito cauzionale versato a titolo di garanzia sui canoni di locazione degli uffici di Calabasas, siti in California, sede di alcune controllate americane.

Il debito finanziario verso la Matov Imm. S.r.l. e verso la Matov LLC sono effetto dell'applicazione del principio contabile IFRS 16.

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 691 mila Euro.

Il canone pagato dalla 505 Games France S.a.s. alla Matov Imm. S.r.l. per gli uffici di Francheville ammontano nel semestre a 42 mila Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013, rinnovato nel 2018 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla Procedura delle operazioni con parti correlate adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 493 mila Dollari statunitensi.

Consolidato fiscale

A seguito dell'introduzione nel sistema tributario italiano, del regime del consolidato fiscale, la controllante Digital Bros S.p.A. ha esercitato l'opzione di adesione allo stesso in qualità di controllante-consolidante con le società 505 Mobile S.r.l., Game Entertainment S.r.l., Game Service S.r.l., 505 Games S.p.A., Digital Bros Game Academy S.r.l., Game Network S.r.l. e Kunos Simulazioni S.r.l.. L'adesione al regime del consolidato fiscale nazionale ha reso necessaria la stesura di un regolamento di attuazione dei rapporti intersocietari volto a garantire che non sorgano pregiudizi alle singole società partecipanti.

13. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

Nel corso del periodo in analisi così come nello stesso periodo dell'esercizio precedente non sono state poste in essere operazioni atipiche o inusuali secondo la definizione fornita da Consob nella comunicazione n. DEM 6064293 del 28 luglio 2006.

14. INFORMATIVA SUI BENI OGGETTO DI RIVALUTAZIONE AI SENSI DI LEGGI SPECIALI

Nessuna rivalutazione è stata effettuata sui beni della società, ai sensi dell'articolo 10 della legge 72/83.

15. FINANZIAMENTI CONCESSI AI MEMBRI DI ORGANI DI AMMINISTRAZIONE, DI VIGILANZA E CONTROLLO

Nessun finanziamento è stato concesso ai membri di organi di amministrazione, di direzione e di vigilanza e controllo, ai sensi dell'articolo 43 comma 1 della IV Direttiva 78/660/CEE.

16. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE

Ai sensi dell'articolo 149-duodecies del Regolamento Emittenti si riportano nel prospetto sottostante i corrispettivi di competenza sia della società di revisione Deloitte & Touche, revisore della Capogruppo, sia delle società di revisione non appartenenti alla rete del revisore principale per l'esercizio corrente:

Tipologia di servizi	**Compensi per l'esercizio 2019/20**					
	Revisore della capogruppo			**Rete del revisore della capogruppo**	**Revisore non appartenente alla rete della Capogruppo**	**Totale**
	alla capo gruppo	**alle altre società**	**Totale**	**alle altre società**	**alle altre società**	
Revisione contabile	182.268	96.391	278.659	0	40.674	319.333
Servizi di attestazione						
Servizi di consulenza fiscale						
Altri servizi (da dettagliare)						
- Pareri congruità						
- Due diligence contabile, fiscale, legale, amministrativa						
- Procedure concordate (agreed upon procedure)						
- Servizi di advisory al dirigente preposto (art. 154-bis del TUF)						
- Pareri sull'applicazione di nuovi principi contabili						
- Consulenza su tematiche contabili						
- Altri servizi						
Totale	**182.268**	**96.391**	**278.659**	**0**	**40.674**	**319.333**

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

I sottoscritti Abramo Galante, in qualità di Presidente del Consiglio di Amministrazione e Stefano Salbe, in qualità di dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari del gruppo Digital Bros, attestano, tenuto anche conto di quanto previsto dall'art. 154-bis, commi 3 e 4, del decreto legislativo 24 febbraio 1998, n. 58:

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del bilancio consolidato nel corso del periodo 1 luglio 2019- 30 giugno 2020. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 2020 del gruppo Digital Bros:
   a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
   b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
   c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;

2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della situazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principale rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 22 settembre 2020

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione	Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari
Abramo Galante	Stefano Salbe