Bilancio consolidato e separato
al 30 giugno 2021

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**	**12**
3.	**Indicatori di risultato**	**15**
4.	**Stagionalità caratteristica del mercato**	**15**
5.	**Eventi significativi del periodo**	**17**
6.	**Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2021**	**21**
7.	**Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2021**	**25**
8.	**Indicatori di performance**	**27**
9.	**Andamento per settori operativi**	**28**
10.	**Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali**	**45**
11.	**Azioni proprie**	**48**
12.	**Attività di ricerca e sviluppo**	**48**
13.	**Gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari**	**48**
14.	**Attività e passività potenziali**	**53**
15.	**Eventi successivi alla chiusura del periodo**	**54**
16.	**Evoluzione prevedibile della gestione**	**54**
17.	**Altre informazioni**	**55**
18.	**Esonero dalla presentazione della Dichiarazione non finanziaria**	**56**
19.	**Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari**	**56**
20.	**Relazione sulla politica di remunerazione e sui compensi corrisposti**	**56**
	Bilancio consolidato al 30 giugno 2021	**57**
	Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2021	**59**
	Conto economico consolidato al 30 giugno 2021	**60**
	Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2021	**61**
	Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2021	**62**
	Movimenti di patrimonio netto consolidato	**63**
	Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	**64**
	Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2021	**67**
1.	**Forma, contenuto e altre informazioni generali**	**69**
2.	**Principi contabili**	**72**
3.	**Valutazioni discrezionali e stime significative**	**86**
4.	**Criteri di consolidamento**	**88**
5.	**Partecipazioni in società collegate e in altre imprese**	**89**
6.	**Aggregazioni di imprese**	**90**
7.	**Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e il consolidato**	**91**
8.	**Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria**	**93**
9	**Analisi del conto economico**	**112**
10.	**Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)**	**119**
11.	**Proventi ed oneri non ricorrenti**	**128**
12.	**Informativa per settori operativi**	**128**
13.	**Rapporti con parti correlate**	**135**
14.	**Operazioni atipiche o inusuali**	**137**
15.	**Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali**	**137**
16.	**Finanziamenti concessi ai membri di organi di amministrazione, vigilanza e controllo**	**137**
17.	**Compensi alla società di revisione**	**138**
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	**139**

	Bilancio separato	**141**
	Relazione sulla gestione	**142**
1.	**Il mercato dei videogiochi**	**142**
2.	**Indicatori di risultato**	**145**
3.	**Stagionalità caratteristica del mercato**	**145**
4.	**Eventi significativi del periodo**	**146**
5.	**Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2021**	**150**
6	**Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2021**	**152**
7.	**Indicatori di performance**	**154**
8.	**Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali**	**155**
9.	**Azioni proprie**	**156**
10.	**Attività di ricerca e sviluppo**	**156**
11.	**Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari**	**156**
12	**Attività e passività potenziali**	**159**
13.	**Eventi significativi successivi alla chiusura dell'esercizio**	**159**
14.	**Evoluzione prevedibile della gestione**	**160**
15.	**Altre informazioni**	**161**
	Situazione patrimoniale-finanziaria al 30 giugno 2021	**163**
	Conto economico separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2021	**164**
	Conto economico complessivo separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2021	**165**
	Rendiconto finanziario per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2021	**166**
	Movimenti di patrimonio netto	**167**
	Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	**168**
	Note illustrative al bilancio separato al 30 giugno 2021	**171**
1.	**Forma, contenuto e altre informazioni generali**	**172**
2.	**Principi contabili**	**175**
3.	**Valutazioni discrezionali e stime significative**	**188**
4.	**Analisi della situazione patrimoniale-finanziaria**	**190**
5.	**Analisi del conto economico**	**210**
6.	**Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)**	**216**
7.	**Proventi ed oneri non ricorrenti**	**224**
8.	**Attività e passività potenziali**	**224**
9.	**Rapporti con parti correlate**	**225**
10.	**Operazioni atipiche o inusuali**	**226**
11.	**Altre informazioni**	**227**
12.	**Informazioni sugli assetti proprietari (ex art. 123 bis T.U.F.)**	**228**
13.	**Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali**	**229**
14.	**Finanziamenti concessi ai membri di organi di amm.ne, di vigilanza e controllo**	**229**
15.	**Compensi alla società di revisione**	**229**
16.	**Destinazione del risultato d'esercizio**	**229**
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	**230**

Consiglio di amministrazione

Sylvia Anna Bartyan	Consigliere [3]
Lidia Florean	Consigliere [2]
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato [1]
Davide Galante	Consigliere [2]
Raffaele Galante	Amministratore delegato [1]
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
Sylvia Anna Bartyan
Susanna Pedretti
Laura Soifer (Presidente)

Comitato per la Remunerazione
Sylvia Anna Bartyan
Susanna Pedretti (Presidente)
Laura Soifer

Collegio sindacale

Gianfranco Corrao	Sindaco effettivo
Carlo Hassan	Presidente
Maria Pia Maspes	Sindaco effettivo
Daniela Delfrate	Sindaco supplente
Stefano Spiniello	Sindaco supplente

L'Assemblea degli azionisti del 28 ottobre 2020 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 2023.

In data 28 ottobre 2020, l'Assemblea degli azionisti ha nominato Presidente del Consiglio di amministrazione Abramo Galante e il Consiglio di amministrazione nella stessa data ha nominato Amministratore delegato Raffaele Galante, attribuendo ad entrambi adeguati poteri.

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 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 27 settembre 2021.

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.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi attraverso società di sviluppo di proprietà, una parte invece viene realizzata da studi indipendenti ed i diritti vengono acquisiti dal Gruppo prevalentemente 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 considerata come parte integrante del settore operativo Premium Games.

Nel corso dello scorso esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione di due 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 venti persone, mentre la seconda è una società di diritto olandese che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo.

Nel corso dell'esercizio sono state costituite la società Hook S.r.l. e la Supernova Games Studios S.r.l.. La Hook S.r.l. diventerà il *publisher* del Gruppo per videogiochi premium con budget di sviluppo più contenuti rispetto ai budget di 505 Games, ma con potenzialità di successo per l'innovatività dell'idea, mentre la Supernova Games Studios S.r.l. diventerà un nuovo studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano.

Nell'esercizio è stata costituita la MSE & DB S.l., una joint venture paritaria di diritto spagnolo costituita con lo sviluppatore Mercury Steam Entertainment S.l. con lo scopo di creare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale.

Nel corso del mese di giugno 2021 è stata costituita la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. di cui il Gruppo detiene il 75%, La società si occuperà dello sviluppo di un nuovo videogioco e diventerà operativa a partire dal prossimo esercizio.

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 una maggiore longevità. Il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere elevato 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..

Nel corso dell'esercizio è stata costituita la società australiana 505 Games Australia Pty Ltd. che nel mese di gennaio 2021 ha acquisito il 100% di Infinite Interactive Pty. e Infinity Plus Two Pty, studi di sviluppo australiani che detengono la proprietà intellettuale dei videogiochi Puzzle Quest e Gems of War e ne curano lo sviluppo.

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 sul canale edicola.

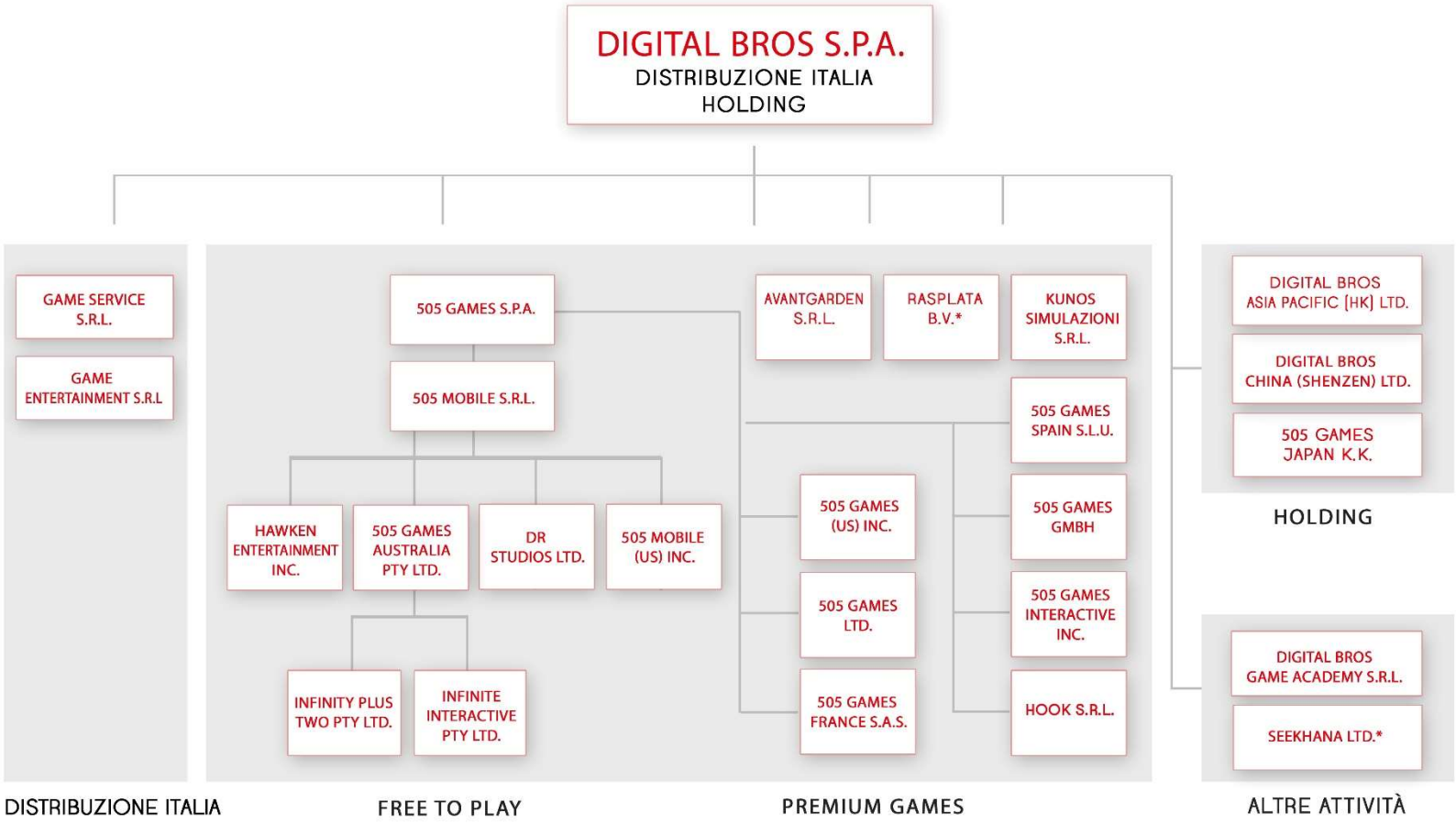
***Altre Attività*:** si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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. la cui operatività è stata interrotta nel corso del mese di giugno 2018 e che conseguentemente è stata posta in liquidazione nel corso del mese di ottobre 2018. Nel corso dello scorso 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. Il Gruppo si è avvalso anche dell'apporto delle società Digital Bros China Ltd., Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd. e 505 Games Japan K.K. che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. La 133 W Broadway Inc. e la Digital Bros Holdings Ltd. non sono state operative 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% e di quella in Chrysalide Jeux et Divertissement Inc che è pari al 75%.

Di seguito l'organigramma societario al 30 giugno 2021 relativamente alle società operative nell'esercizio:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 GIUGNO 2021



(*) PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Boccaccio 95, Trezzano sul Naviglio (MI)	Logistica
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
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 Australia Pty Ltd. (2)	202 153 Park Street, Souh Melbourne Vic 3205	Uffici
505 Games France S.a.s.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Japan K.K.	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
Hook S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
Infinity Plus Two Pty Ltd. (2)	202 153 Park Street, South Melbourne Vic 3205	Uffici
Infinite Interactive Pty Ltd. (2)	202 153 Park Street, South Melbourne Vic 3205	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. (1)	Churchill-laan 131 2, Amsterdam, Olanda	Uffici
Seekhana Ltd. (1)	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Supernova Games Studios S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici

(1) detenute al 60%
(2) consolidate a partire dal terzo trimestre dell'esercizio

Sia Rasplata B.V. che Seekhana Ltd., detenute al 60%, sono state consolidate con il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione attribuibile ai soci di minoranza.

Nel periodo è stata altresì costituita la MSE & DB S.l., joint venture di diritto spagnolo a controllo congiunto. La Società è stata costituita con lo studio di sviluppo spagnolo Mercury Steam Entertainment S.l. al fine di realizzare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale ed è consolidata con il metodo del patrimonio netto.

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 esclusivamente sui Personal Computer e sulle console di gioco tradizionali, Sony, Microsoft e Nintendo nelle diverse versioni, ma anche su dispositivi mobili come telefoni cellulari e tablet. 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. Sta diventando sempre più popolare anche la fruizione dei videogiochi in streaming attraverso piattaforme di cloud. 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, avvenuto di fatto nel corso dell'esercizio, 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.

Esclusivamente 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:

La distribuzione fisica dei videogiochi che già era in fase di maturità, soppiantata dalla distribuzione digitale, ha avuto un ulteriore declino a seguito della pandemia da COVID 19.

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.. Diventa sempre più comune il fatto che un'avventura di gioco ideata per il mercato diventi, a seguito di una grossa popolarità acquisita, un film, un serie televisiva, 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.

Lo sviluppatore, in caso di sola distribuzione digitale, può dotarsi di una struttura interna di publishing e commercializzare direttamente il videogioco disintermediando così l'editore. Chiaramente i rischi per lo sviluppatore, non solo finanziari, ma anche operativi, aumentano in misura significativa.

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. 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 Playstation, Microsoft è il produttore delle console Xbox, mentre Nintendo è il produttore delle console Switch. Il produttore della console riproduce il supporto fisico per conto degli editori in caso di distribuzione fisica. 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.

Il ruolo del distributore è, a seguito della diminuzione delle vendite di prodotti fisici, destinata a perdere di importanza con una concentrazione delle attività distributivi su un numero sempre più limitato di operatori.

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. Di più recente creazione il *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 Amazon con la piattaforma Luna hanno realizzato, più recentemente, strutture similari. Il medesimo approccio è stato utilizzato da Apple con la piattaforma Apple Arcade per i videogiochi usufruibili su piattaforme *mobile*.

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 e Epic Store 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. Tale flusso può essere influenzato, anche in misura significativa, da temporanee politiche di promozione dei prezzi. L'allungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì influenzato dalla politica di prodotto 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. INDICATORI DI RISULTATO

Per facilitare la comprensione dei propri dati economici e patrimoniali consolidati, il Gruppo utilizza, con continuità e omogeneità di rappresentazione da diversi esercizi, alcuni indicatori di larga diffusione.

Il conto economico evidenzia i seguenti indicatori/risultati intermedi: Utile lordo, Margine operativo lordo e Margine operativo, derivanti dalla somma algebrica delle voci che li precedono.

A livello patrimoniale considerazioni analoghe valgono per la Posizione finanziaria netta, le cui componenti sono anche dettagliate nella specifica sezione delle note illustrative.

Le definizioni degli indicatori utilizzati dal Gruppo, in quanto non rivenienti dai principi contabili di riferimento, potrebbero non essere omogenee con quelle adottate da altri società/gruppi e quindi con esse comparabili. Non sono tuttavia necessarie riconciliazioni tra gli indicatori di risultato illustrati nella relazione sulla gestione e gli schemi di bilancio in quanto il Gruppo utilizza indicatori rinvenienti direttamente dal bilancio consolidato.

4. 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 una concentrazione delle vendite nei primi giorni immediatamente successivi alla 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 a differenza della distribuzione tradizionale *retail,* dove invece i ricavi vengono riconosciuti all'atto della consegna del prodotto finito al distributore/rivenditore che avviene in prevalenza nelle settimane antecedenti l'uscita del videogioco e quindi 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 di tali componenti patrimoniali.

5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati:

- in data 28 ottobre 2020 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2020 deliberando la distribuzione di un dividendo di 15 centesimi di Euro per azione e nominando i nuovi componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale che rimarranno in carica sino all'approvazione del bilancio relativo all'esercizio che chiuderà al 30 giugno 2023;

- in data 7 gennaio 2021 il Gruppo ha acquisito il 100% di Infinite Interactive Pty. e Infinity Plus Two Pty., società australiane che detengono la proprietà intellettuale dei videogiochi Puzzle Quest e Gems of War e ne curano lo sviluppo. La transazione è stata effettuata tramite la controllata 505 Games Australia Pty., appositamente costituita dal Gruppo. Il corrispettivo fisso totale ammonta a 4,5 milioni di Dollari Statunitensi ed è comprensivo di uno schema di partecipazione agli utili per i dipendenti chiave. Oltre al corrispettivo fisso, è stato concordato un earn-out che potrà variare tra lo 0% e il 9% e correlato ai ricavi realizzati dal Gruppo nei prossimi 48 mesi sui prodotti sviluppati dalle società acquisite;

- in data 11 febbraio 2021 il Gruppo ha annunciato la prossima pubblicazione in tutto il mondo del videogioco Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes nelle versioni per personal computer e console. L'uscita del videogioco è prevista per l'esercizio al 30 giugno 2023. Il Gruppo si aspetta di generare un fatturato minimo di 30 milioni di Euro;

- in data 15 giugno 2021 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato modifiche alla politica di remunerazione ai sensi dell'art. 123-ter, co 3-bis del TUF; contestualmente l'Assemblea ha approvato l'adozione del piano di incentivazione monetaria non basato su strumenti finanziari a medio-lungo termine in favore di amministratori esecutivi e figure professionali del Gruppo Digital Bros. Il Piano ha validità dall'esercizio 2021 fino all'esercizio 2027;

- in data 29 giugno 2021 il Gruppo ha annunciato il contratto stipulato tra la controllata 505 Games S.p.A. e la società finlandese Remedy Entertainment Plc. per la produzione e la pubblicazione di un nuovo videogioco che sarà disponibile su PC, PlayStation 5 e Xbox Series X|S. Il videogioco, nome in codice "Condor", è un'esperienza cooperativa multiplayer e realizzata con la tecnologia Northlight® di proprietà dello sviluppatore finlandese. Condor sarà uno spin-off del pluripremiato videogioco Control. L'investimento iniziale per la produzione di Condor ammonta a 25 milioni di Euro e, come per gli accordi già in essere con lo sviluppatore finlandese, la produzione, il marketing e i ricavi futuri del videogioco saranno equamente divisi tra 505 Games e Remedy Entertainment. Oltre a Condor, il Gruppo e Remedy Entertainment hanno inoltre delineato i termini di collaborazione per la creazione di un nuovo videogioco seguito di Control, dal budget più elevato rispetto al primo, e le cui caratteristiche verranno concordate nei dettagli in futuro.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

Nel corso dell'esercizio i rapporti con la società Starbreeze hanno visto alcuni eventi che non hanno mutato la precedente struttura. In particolare il Gruppo ha sottoscritto nel corso del mese di settembre 2020 l'aumento di capitale per la propria quota aumentata di una quota di azioni inoptate. Successivamente nel corso del mese di marzo 2021 la società svedese ha comunicato di aver sottoscritto un accordo di publishing con un importante editore internazionale per la pubblicazione mondiale del videogioco PAYDAY 3, fornendo informazioni finanziarie relativamente al contratto tali da non permettere una valutazione accurata da parte del Gruppo.

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, la 505 Games S.p.A. aveva 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 che ha avuto 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 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 6.369.061 azioni Starbreeze STAR A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, ad un prezzo medio di 1,79 SEK per azione;

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;

- 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. 131.933.742 nuove azioni Starbreeze B. Il prezzo di conversione, originariamente fissato in 2,25 Corone per azione, è stato ricalcolato in 1,63 Corone per azione per effetto della diluizione avvenuta a seguito dell'aumento di capitale che la Starbreeze ha realizzato con successo nel corso del mese di settembre 2020;
  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 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 è stato versato il 23 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 delibera assembleare di Starbreeze. Aumento di capitale poi finalizzato nel corso del mese di settembre 2020 come precedentemente menzionato.

Anche a seguito di acquisti successivi, alla data del 30 giugno 2021, il Gruppo detiene 61.758.625 azioni Starbreeze A e 24.890.329 azioni Starbreeze B pari complessivamente all'11,96% del capitale sociale e al 28,86% dei diritti di voto.

Il Gruppo, nonostante i rapporti contrattuali tuttora in essere e la quota detenuta nel capitale della società svedese, ritiene, anche a fronte di un'analisi della governance dell'azienda, di non avere influenza sulla società partecipata ed ha pertanto ritenuto di mantenere la classificazione tra le altre partecipazioni così come nei periodi precedenti. 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 e poi successivamente a più riprese modificate, 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 dei 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 e il Gruppo ha deciso di prorogare tale modalità almeno sino al termine del mese di ottobre 2021. 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;
- una forte riduzione dei ricavi derivanti da distribuzione tradizionale *retail*, 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 da remoto ha inevitabilmente comportato dei ritardi nella produzione Ritardi che sono stati maggiormente evidenti per i team di sviluppo particolarmente numerosi o nei mesi antecedenti al lancio del prodotto, dove solitamente il team è chiamato ad una maggior integrazione tra i propri componenti. Per quanto concerne i processi di sviluppo in essere, il Gruppo non ha ravvisato particolari problematiche, posto che la maggior parte di questi sono svolti da team di dimensioni più ridotte e che consentono 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 nel periodo siano stati in larga misura realizzati su marketplace digitali, con un conseguente forte incremento della marginalità operativa, data sia da una maggior marginalità del canale distributivo, 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, con l'eccezione del gioco in sviluppo da parte dello studio interno Avantgarden, ma per ragioni non connesse con l'evolversi della pandemia.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2021

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021		30 giugno 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	150.703	101,0%	139.033	104,4%	11.670	8,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.523)	-1,0%	(5.810)	-4,4%	4.287	-73,8%
3	**Totale ricavi netti**	**149.180**	**100,0%**	**133.223**	**100,0%**	**15.957**	**12,0%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(5.598)	-3,8%	(16.743)	-12,6%	11.145	-66,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.528)	-7,1%	(8.857)	-6,6%	(1.671)	18,9%
6	Royalties	(41.322)	-27,7%	(34.600)	-26,0%	(6.722)	19,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.281)	-1,5%	(5.920)	-4,4%	3.639	-61,5%
8	**Totale costo del venduto**	**(59.729)**	**-40,0%**	**(66.120)**	**-49,6%**	**6.391**	**-9,7%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**89.451**	**60,0%**	**67.103**	**50,4%**	**22.348**	**33,3%**
10	Altri ricavi	4.060	2,7%	3.458	2,6%	602	17,4%
11	Costi per servizi	(9.617)	-6,4%	(13.559)	-10,2%	3.942	-29,1%
12	Affitti e locazioni	(311)	-0,2%	(247)	-0,2%	(64)	26,0%
13	Costi del personale	(24.617)	-16,5%	(20.908)	-15,7%	(3.709)	17,7%
14	Altri costi operativi	(1.170)	-0,8%	(1.169)	-0,9%	(1)	0,1%
15	**Totale costi operativi**	**(35.715)**	**-23,9%**	**(35.883)**	**-26,9%**	**168**	**-0,5%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**57.796**	**38,7%**	**34.678**	**26,0%**	**23.119**	**66,7%**
17	Ammortamenti	(24.600)	-16,5%	(13.266)	-10,0%	(11.334)	85,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(2.647)	-1,8%	(2.206)	-1,7%	(441)	20,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	849	0,6%	(849)	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(27.247)**	**-18,3%**	**(14.623)**	**-11,0%**	**(12.624)**	**86,3%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**30.549**	**20,5%**	**20.055**	**15,1%**	**10.494**	**52,3%**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.666	5,1%	4.037	3,0%	3.629	89,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.401)	-2,3%	(3.409)	-2,6%	8	-0,2%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**4.265**	**2,9%**	**628**	**0,5%**	**3.637**	**n.s.**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**34.814**	**23,3%**	**20.683**	**15,5%**	**14.131**	**68,3%**
27	Imposte correnti	(11.910)	-8,0%	(6.363)	-4,8%	(5.547)	87,2%
28	Imposte differite	9.032	6,1%	629	0,5%	8.403	n.s.
29	**Totale imposte**	**(2.878)**	**-1,9%**	**(5.734)**	**-4,3%**	**2.856**	**-49,8%**
30	**Risultato netto (26+29)**	**31.936**	**21,4%**	**14.949**	**11,2%**	**16.987**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**32.025**	**21,5%**	**14.970**	**11,2%**	**17.055**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**(89)**	**-0,1%**	**(21)**	**0,0%**	**(68)**	**n.s.**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**2,25**		**1,05**		**1,20**	**n.s.**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**2,21**		**1,03**		**1,18**	**n.s.**

I ricavi lordi consolidati sono cresciuti dell'8,4% rispetto a quelli registrati nel passato esercizio passando a 150.703 mila Euro da 139.033 mila Euro. La crescita dei ricavi netti è stata più consistente e pari al 12% come effetto del maggior peso percentuale delle vendite digitali rispetto alle vendite sul canale tradizionale retail.

In linea con quanto già realizzato nella seconda parte del passato esercizio, i ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi all'88% dei ricavi lordi rispetto al 63% realizzato nel passato esercizio. Il Gruppo non ha pertanto risentito di particolari limitazioni legate alla chiusura dei punti vendita per effetto della diffusione della pandemia da COVID-19.

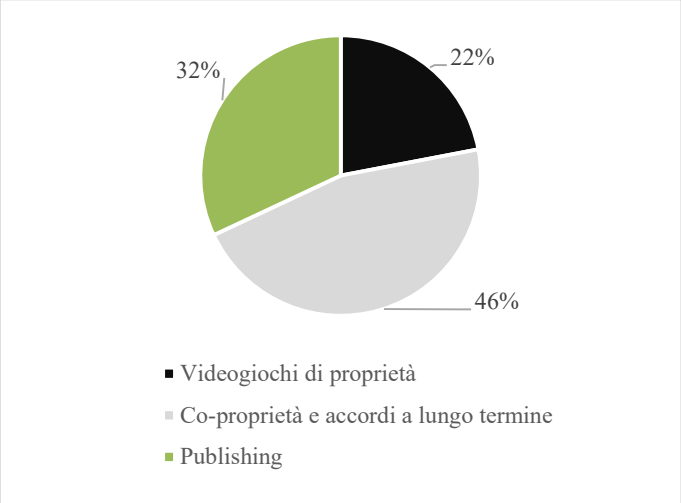
I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 96% dei ricavi lordi consolidati nell'esercizio.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 30 giugno 2021 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata la seguente:

Migliaia di Euro	**Ricavi lordi**				**Ricavi netti**			
	2021	**2020**	**Variazioni**		**2021**	**2020**	**Variazioni**	
Premium Games	134.648	122.287	12.361	10,1%	133.406	116.521	16.885	14,5%
Free to Play	10.679	7.476	3.203	42,8%	10.679	7.476	3.203	42,9%
Distribuzione Italia	4.774	8.653	(3.879)	-44,8%	4.493	8.609	(4.117)	-47,8%
Altre Attività	602	617	(15)	-2,5%	602	617	(15)	-2,5%
Totale ricavi lordi	**150.703**	**139.033**	**11.670**	**8,4%**	**149.180**	**133.223**	**15.957**	**12,0%**

Il settore operativo Premium Games che rappresenta l'89% dei ricavi lordi consolidati ha realizzato una crescita dei ricavi lordi nell'esercizio di 12.361 mila Euro e dei ricavi netti per 16.885 mila Euro. I risultati di vendita dei videogioco Death Stranding nella versione per PC, del videogioco Control, sulle console di nuova generazione, al videogioco Ghostrunner lanciato nel mese di ottobre, ma anche al continuo successo di Assetto Corsa nelle diverse versioni sono stati particolarmente significativi.

La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante:



I videogiochi realizzati da studi di sviluppo interni e proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 22% dei ricavi consolidati. I ricavi derivanti da proprietà intellettuali sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 46% dei ricavi consolidati del settore operativo e sono rappresentati principalmente da cinque proprietà intellettuali. I ricavi derivanti da prodotti non di proprietà del Gruppo, identificati come Publishing, hanno rappresentato il 32% dei ricavi consolidati.

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

Dati in migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**	
Control	35.505	34.357	1.148	3,3%
Death Stranding	31.204	0	31.204	n.s.
Assetto Corsa	18.527	16.500	2.027	12,3%
Ghostrunner	11.565	0	11.565	n.s.
Terraria	8.629	14.969	(6.340)	-42,4%
Bloodstained	5.265	11.781	(6.516)	-55,3%
PAYDAY 2	4.377	5.188	(811)	-15,6%
Journey to the Savage Planet	2.811	12.082	(9.271)	-76,7%
Altri prodotti	15.247	22.947	(7.700)	-33,6%
Prodotti retail	1.518	4.463	(2.945)	-66,0%
Totale ricavi lordi Premium Games	**134.648**	**122.287**	**12.361**	**10,1%**

Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 42,8% passando da 7.476 mila Euro a 10.679 mila Euro. Gems of War, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa, costantemente aggiornato e migliorato, continua a realizzare ricavi in costante e progressiva crescita. Tale gioco è entrato a far parte delle proprietà intellettuali possedute dal Gruppo per effetto dell'acquisizione dello studio australiano Infinity Plus Two avvenuta nel corso del mese di gennaio 2021.

Il fatturato lordo generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 44,8% passando da 8.653 mila Euro a 4.774 mila Euro confermando la contrazione già evidenziata negli ultimi esercizi e accelerata dagli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19.

Il costo del venduto si è decrementato di 6.391 mila Euro, con una riduzione percentuale del 9,7%, a seguito principalmente di una contrazione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 11.145 mila Euro parzialmente compensato da maggiori royalty per 6.722 mila Euro. Le rimanenze finali hanno avuto una significativa contrazione di 2.281 mila Euro, in linea con l'andamento dei ricavi da distribuzione fisica *retail* su base consolidata.

L'incremento dell'utile lordo è stato del 33,3% pari a 22.348 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in aumento di 602 mila Euro e sono stati pari a 4.060 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo del Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio hanno riguardato in particolare lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios e della nuova versione del videogioco Assetto Corsa in sviluppo dalla controllata Kunos Simulazioni.

I costi operativi sono stati pari a 35.715 migliaia di Euro, stabili rispetto a quelli registrati nello scorso esercizio, per effetto di minori costi per servizi, principalmente investimenti pubblicitari, compensati dall'incremento dei costi del personale, anche per effetto delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che ha comportato un notevole aumento del personale impiegato.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 57.796 mila Euro attestandosi al 38,7% dei ricavi consolidati netti, in crescita di 23.118 mila Euro e rispetto ai 34.678 mila Euro del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 11.334 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020 per effetto di un numero più elevato di proprietà intellettuali direttamente possedute dal Gruppo e di diritti pluriennali su videogiochi in licenza.

In crescita del 52,3% il margine operativo netto (EBIT) consolidato che a fronte della significativa crescita della percentuale di ricavi digitali ha raggiunto i 30.549 mila Euro rispetto ai 20.055 mila Euro registrati al 30 giugno 2020. Le vendite digitali presentano un più elevato tasso percentuale di redditività per effetto dell'accorciamento della catena distributiva, minore complessità operativa e migliori condizioni di pagamento da parte dei clienti.

L'EBIT percentuale è stato pari al 20,5% dei ricavi netti consolidati dell'esercizio, in crescita rispetto al 15,1% realizzato nello scorso esercizio.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 4.265 mila Euro, contro i 628 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio.

L'utile ante imposte al 30 giugno 2021 è stato pari a 34.814 mila Euro, in miglioramento di 14.131 mila Euro rispetto ai 20.683 mila Euro realizzati al 30 giugno 2020.

Le imposte correnti aumentano di 5.547 per effetto della maggior base imponibile dell'esercizio delle società italiane e per l'iscrizione dell'imposta sostitutiva per 750 mila Euro a seguito della rivalutazione del marchio Assetto Corsa. Le imposte differite sono positive per 9.032 mila Euro a seguito dell'iscrizione di imposte anticipate per 7.203 mila Euro a fronte del riconoscimento fiscale della rivalutazione del marchio Assetto Corsa contabilizzato nel bilancio separato della Kunos Simulazioni S.r.l. ai sensi dell'art. 110 del D.L. 104/2020.

L'utile netto consolidato è pari a 31.936 mila Euro rispetto all'utile netto di 14.949 mila Euro realizzato al 30 giugno 2020.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 32.025 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono rispettivamente pari a 2,25 Euro e 2,21 Euro per azione contro l'utile per azione di 1,05 e 1,03 Euro del 30 giugno 2020.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza è relativa al 40% della società olandese Rasplata B.V., al 40% della società inglese Seekhana Ltd. e al 25% della società canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc detenute da altri soci ed è pari a 89 mila Euro negativi.

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2021

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.198	8.837	(639)	-7,2%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	66.776	33.248	33.528	n.s.
4	Partecipazioni	11.190	5.488	5.702	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	5.089	6.744	(1.655)	-24,5%
6	Imposte anticipate	11.644	3.482	8.162	n.s.
7	Attività finanziarie non correnti	18.840	17.251	1.589	9,2%
	Totale attività non correnti	**121.737**	**75.050**	**46.687**	**62,2%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	5.708	7.989	(2.281)	-28,6%
9	Crediti commerciali	18.283	28.168	(9.885)	-35,1%
10	Crediti tributari	1.500	3.100	(1.600)	-51,6%
11	Altre attività correnti	19.279	32.816	(13.537)	-41,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	35.509	8.527	26.982	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**80.279**	**80.600**	**(321)**	**-0,4%**
	TOTALE ATTIVITA'	***202.016***	***155.650***	***46.366***	***29,8%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(23.016)	(20.960)	(2.056)	9,8%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(82.181)	(52.288)	(29.894)	57,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(110.901)**	**(78.952)**	**(31.949)**	**40,5%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(890)**	**(979)**	**89**	**-9,1%**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(111.791)**	**(79.931)**	**(31.860)**	**39,9%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(719)	(659)	(60)	9,1%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(5.415)	(469)	(4.946)	n.s.
21	Passività finanziarie	(11.694)	(6.369)	(5.325)	83,6%
	Totale passività non correnti	**(17.909)**	**(7.578)**	**(10.331)**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(47.193)	(41.140)	(6.053)	14,7%
23	Debiti tributari	(10.782)	(5.473)	(5.309)	97,0%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(9.932)	(4.721)	(5.211)	n.s.
26	Passività finanziarie	(4.409)	(16.807)	12.398	-73,8%
	Totale passività correnti	**(72.316)**	**(68.141)**	**(4.175)**	**6,1%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(90.225)**	**(75.719)**	**(14.506)**	**19,2%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(202.016)***	***(155.650)***	***(46.366)***	***29,8%***

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 46.687 mila Euro.

Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita ha inciso sul valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 33.528 mila Euro a seguito degli investimenti in proprietà intellettuali e diritti pluriennali, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Le partecipazioni aumentano di 5.702 mila Euro principalmente a fronte di ulteriori acquisti di azioni Starbreeze come commentato nella sezione Eventi significativi del periodo.

I crediti e le altre attività non correnti diminuiscono di 1.655 mila Euro a seguito dell'incasso della porzione del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc. che, al 30 giugno 2020, aveva scadenza oltre i dodici mesi, ma che è stato interamente incassato anticipatamente nel corso del mese di ottobre 2020.

Le imposte anticipate aumentano di 8.162 mila Euro per effetto dell'iscrizione di 7.203 principalmente a seguito della rivalutazione del marchio Assetto Corsa.

Il totale delle attività correnti è sostanzialmente invariato rispetto al 30 giugno 2020 per effetto di maggiori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 26.982 mila Euro compensate da una riduzione delle altre attività correnti per 13.537 mila Euro e dei crediti commerciali per 9.885 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 10.331 mila Euro a seguito dell'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisizione delle società australiane e dell'accensione di tre nuovi finanziamenti da parte della Capogruppo e della 505 Games S.p.A. per un controvalore totale di 7.859 mila Euro. Il totale delle passività correnti aumenta di 14.506 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2020 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	35.509	8.527	26.982	n.s.
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0	n.s.
26	Passività finanziarie correnti	(4.409)	(16.807)	12.398	-73,8%
	Posizione finanziaria netta corrente	**31.100**	**(8.280)**	**39.380**	**n.s.**
7	Attività finanziarie non correnti	18.840	17.251	1.589	9,2%
21	Passività finanziarie non correnti	(11.694)	(6.369)	(5.325)	83,6%
	Posizione finanziaria netta non corrente	**7.146**	**10.882**	**(3.736)**	**-34,3%**
	Totale posizione finanziaria netta	***38.246***	***2.602***	***35.644***	***n.s.***

In significativo miglioramento rispetto al 30 giugno 2020, la posizione finanziaria netta è stata positiva per 38.246 mila Euro rispetto a 2.602 mila Euro registrati al 30 giugno 2020. La posizione finanziaria netta totale senza considerare i debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 43 milioni di Euro a fronte di 8 milioni di Euro al 30 giugno 2020.

8. INDICATORI DI PERFORMANCE

Di seguito alcuni indicatori di performance finalizzati a facilitare la comprensione dei dati economici e patrimoniali consolidati:

Indici di redditività:	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	28,9%	19,0%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	15,1%	12,9%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	20,3%	14,4%

Indici di struttura:	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	39,7%	51,8%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	111,0%	118,3%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività finanziarie correnti/ Passività correnti)	49,1%	12,5%

9. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

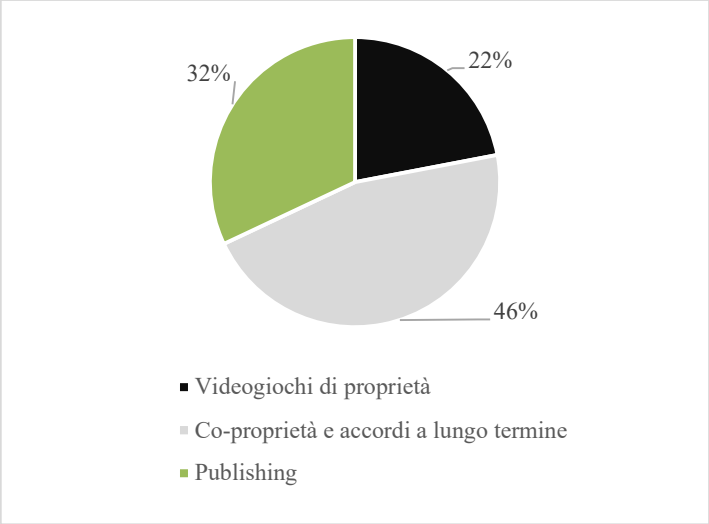
	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 giugno 2021		30 giugno 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	134.648	100,9%	122.287	104,9%	12.361	10,1%
2	Rettifiche ricavi	(1.242)	-0,9%	(5.766)	-4,9%	4.524	-78,5%
3	**Totale ricavi netti**	**133.406**	**100,0%**	**116.521**	**100,0%**	**16.885**	**14,5%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.169)	-2,4%	(11.291)	-9,7%	8.122	-71,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.121)	-6,8%	(6.528)	-5,6%	(2.593)	39,7%
6	Royalties	(41.127)	-30,8%	(34.207)	-29,4%	(6.920)	20,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.333)	-1,0%	425	0,4%	(1.757)	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(54.750)**	**-41,0%**	**(51.601)**	**-44,3%**	**(3.149)**	**6,1%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**78.656**	**59,0%**	**64.920**	**55,7%**	**13.736**	**21,2%**
10	Altri ricavi	1.439	1,1%	1.336	1,1%	103	**7,7%**
11	Costi per servizi	(6.658)	-5,0%	(10.352)	-8,9%	3.694	-35,7%
12	Affitti e locazioni	(99)	-0,1%	(81)	-0,1%	(18)	21,2%
13	Costi del personale	(13.091)	-9,8%	(11.144)	-9,6%	(1.947)	17,5%
14	Altri costi operativi	(298)	-0,2%	(398)	-0,3%	100	-25,1%
15	**Totale costi operativi**	**(20.146)**	**-15,1%**	**(21.975)**	**-18,9%**	**1.829**	**-8,3%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**59.949**	**44,9%**	**44.281**	**38,0%**	**15.668**	**35,4%**
17	Ammortamenti	(22.552)	-16,9%	(11.025)	-9,5%	(11.527)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(2.584)	-1,9%	(1.860)	-1,6%	(724)	38,9%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	259	0,2%	(259)	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(25.136)**	**-18,8%**	**(12.626)**	**-10,8%**	**(12.510)**	**99,1%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**34.813**	**26,1%**	**31.655**	**27,2%**	**3.158**	**10,0%**

I ricavi del periodo sono stati caratterizzati dal lancio di videogiochi per personal computer, a luglio Death Stranding e ad agosto la pubblicazione della versione Steam del videogioco Control, mentre ad ottobre è stato lanciato il videogioco Ghostrunner per tutte le piattaforme. La pubblicazione di videogiochi per personal computer avviene quasi esclusivamente in forma digitale e pertanto il settore operativo non ha risentito di limitazioni legate alla chiusura di punti vendita per effetto della diffusione della pandemia da COVID-19.

Il settore operativo Premium Games rappresenta l'89% dei ricavi lordi consolidati ed ha realizzato una crescita dei ricavi lordi nel periodo di 12.361 mila Euro e dei ricavi netti per 16.885 mila Euro, in particolare

grazie ai risultati di vendita del videogioco Death Stranding, alle versioni Steam e console di nuova generazione del videogioco Control, al videogioco Ghostrunner lanciato nel mese di ottobre, ma anche al continuo successo di Assetto Corsa nelle diverse versioni.

La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante:



I videogiochi realizzati da studi di sviluppo interni e proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 22% dei ricavi consolidati. I ricavi derivanti da proprietà intellettuali sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 46% dei ricavi consolidati del settore operativo e sono rappresentati principalmente da cinque proprietà intellettuali. I ricavi derivanti da prodotti non di proprietà del Gruppo, identificati come Publishing, hanno rappresentato il 32% dei ricavi consolidati.

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

Dati in migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**	
Control	35.505	34.357	1.148	3,3%
Death Stranding	31.204	0	31.204	n.s.
Assetto Corsa	18.527	16.500	2.027	12,3%
Ghostrunner	11.565	0	11.565	n.s.
Terraria	8.629	14.969	(6.340)	-42,4%
Bloodstained	5.265	11.781	(6.516)	-55,3%
PAYDAY 2	4.377	5.188	(811)	-15,6%
Journey to the Savage Planet	2.811	12.082	(9.271)	-76,7%
Altri prodotti	15.247	22.947	(7.700)	-33,6%
Prodotti retail	1.518	4.463	(2.945)	-66,0%
Totale ricavi lordi Premium Games	**134.648**	**122.287**	**12.361**	**10,1%**

La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
Ricavi da distribuzione *retail*	10.028	33.250	(23.222)	-69,8%
Ricavi da distribuzione digitale	121.560	80.048	41.512	51,9%
Ricavi da sublicensing	3.058	8.760	(5.702)	-65,1%
Ricavi da servizi	2	229	(227)	-99,1%
Totale ricavi Premium Games	**134.648**	**122.287**	**12.361**	**10,1%**

I ricavi da distribuzione *retail* diminuiscono nel periodo di 23.222 mila Euro, passando da un peso percentuale del 27% del passato esercizio all'attuale 7%. La crescita dei ricavi da distribuzione digitale è stata pari a 41.512 mila Euro, passati dal 65% al 90% dei ricavi lordi del settore operativo.

I ricavi da sublicensing sono relativi alla cessione dei diritti dei videogiochi 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 2021 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
Sony Playstation	21.782	24.132	(2.350)	-9,7%
Microsoft XboX	12.930	14.336	(1.406)	-9,8%
Nintendo Switch	5.597	7.133	(1.536)	-21,5%
Totale ricavi digitali console	**40.309**	**45.601**	**(5.292)**	**-11,6%**
Personal computer	74.373	25.258	49.115	n.s.
Piattaforme Mobile	6.878	9.189	(2.311)	-25,1%
Totale ricavi da distribuzione digitale	**121.560**	**80.048**	**41.512**	**51,9%**

La crescita dei ricavi derivanti da pubblicazione di videogiochi per personal computer è effetto in particolare sia del lancio di Death Stranding, videogioco sul quale il Gruppo detiene esclusivamente i diritti per questa piattaforma, che per il lancio della versione Steam del videogioco Control, mentre le versioni console erano state lanciate nel corso del passato esercizio.

I ricavi netti aumentano rispetto all'esercizio precedente del 14,5%, in maniera più che proporzionale rispetto ai ricavi lordi, passando a 133.406 mila Euro per effetto di minori rettifiche di ricavi tipiche dell'attività di distribuzione *retail* significativamente in calo.

Il costo del venduto si è incrementato di 3.149 mila Euro principalmente per effetto di maggiori royalty per 6.920 mila Euro e di maggiori acquisti di servizi destinati alla rivendita per 2.593 mila Euro parzialmente compensati da minori acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 8.122 mila Euro. Le rimanenze di prodotti finiti si sono decrementate per 1.333 mila Euro, in linea con la significativa contrazione dei ricavi da distribuzione tradizionale *retail*.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 13.736 mila Euro.

Gli altri ricavi, che nell'esercizio sono stati pari a 1.439 mila Euro, sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio che hanno riguardato in particolare la nuova versione del videogioco Assetto Corsa in sviluppo dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l..

I costi operativi diminuiscono di 1.829 mila Euro, per effetto di minori costi per servizi per 3.694 mila Euro, principalmente per ridotti investimenti pubblicitari, parzialmente compensati dall'incremento dei costi del personale per 1.947 mila Euro.

Il margine operativo lordo è cresciuto di 15.668 mila Euro. Si è attestato nell'esercizio al 44,9% dei ricavi netti rispetto al 38% dell'esercizio precedente.

Gli ammortamenti sono in aumento di 11.527 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020 per effetto di un numero più elevato di proprietà intellettuali direttamente possedute dal Gruppo e di diritti pluriennali su videogiochi in licenza.

La svalutazione di attività, pari a 2.584 mila Euro, è relativa per 1.855 al prodotto in sviluppo da parte della controllata Avantgarden per il quale si prevede non sarà recuperabile l'intero valore iscritto nell'attivo per effetto di risultati attesi inferiori alle aspettative e per 700 mila Euro alle quote di ritenute oggetto dell'accordo con l'Agenzia delle Entrate che sono state ritenute non recuperabili dai fornitori.

Il margine operativo è stato pari a 34.813 mila Euro in aumento di 3.158 mila Euro rispetto ai 31.655 mila Euro realizzati al 30 giugno 2020 e pari al 26,1% dei ricavi netti. Le maggiori vendite digitali che presentano un più elevato tasso percentuale di redditività per effetto dell'accorciamento della catena distributiva, minore complessità operativa e migliori condizioni di pagamento da parte dei clienti, hanno permesso il raggiungimenti di tassi di redditività decisamente superiori al passato ed in linea con quanto registrato nella seconda metà del passato esercizio.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	1.402	1.168	234	20,0%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	50.703	25.943	24.760	95,4%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	181	186	(5)	-2,8%
6	Imposte anticipate	10.995	1.639	9.356	n.s.
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**63.281**	**28.936**	**34.345**	**n.s.**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	1.934	3.267	(1.333)	-40,8%
9	Crediti commerciali	16.119	22.914	(6.795)	-29,7%
10	Crediti tributari	214	242	(28)	-11,5%
11	Altre attività correnti	17.157	27.095	(9.938)	-36,7%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	33.670	7.093	26.577	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**69.094**	**60.611**	**8.483**	**14,0%**
	TOTALE ATTIVITA'	**132.375**	**89.547**	**42.828**	**47,8%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(311)	(214)	(97)	45,3%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(242)	0	(242)	n.s.
21	Passività finanziarie non correnti	(4.130)	(1.292)	(2.838)	n.s.
	Totale passività non correnti	**(4.683)**	**(1.506)**	**(3.177)**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(44.865)	(37.855)	(7.010)	18,5%
23	Debiti tributari	(4.903)	(5.207)	305	-5,9%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(6.857)	(3.363)	(3.494)	n.s.
26	Passività finanziarie	(883)	(4.508)	3.625	-80,4%
	Totale passività correnti	**(57.507)**	**(50.933)**	**(6.574)**	**12,9%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(62.190)**	**(52.439)**	**(9.751)**	**18,6%**

Il Gruppo è determinato a crescere anche nel prossimo futuro, reinvestendo gran parte della liquidità generata in nuove immobilizzazioni. Gli investimenti avvengono in forma lineare seguendo il processo di sviluppo del videogioco dalla creazione al completamento. Gli investimenti del settore operativo del periodo sono stati consistenti e pari a circa 49.401 mila Euro. Nonostante ciò, la contrazione delle attività correnti, frutto di migliori condizioni di incasso, e la riduzione delle rimanenze, insieme a maggiori debiti verso fornitori hanno permesso una forte crescita delle disponibilità liquide per 26.577 mila Euro.

La diminuzione della voce altre attività correnti è dovuta al fatto che tutti gli anticipi pagati per i contratti di più recente intesa vengono ora classificati tra le immobilizzazioni immateriali, contrariamente al passato. 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.

L’incremento dei debiti verso fornitori è relativo a maggiori debiti per royalty in linea con l’incremento dei ricavi del settore operativo. La prassi con cui vengono liquidati i saldi di royalty infatti prevede che avvengano il trimestre successivo all’effettivo incasso da parte dell’editore, fattore che permette di incrementare le fonti di finanziamento negli esercizi in crescita.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	**Free to Play**					
		30 giugno 2021		**30 giugno 2020**		**Variazioni**	
1	Ricavi lordi	10.679	100,0%	7.476	100,0%	3.203	42,8%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**10.679**	**100,0%**	**7.476**	**100,0%**	**3.203**	**42,8%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.404)	-13,1%	(2.189)	-29,3%	785	-35,9%
6	Royalties	(192)	-1,8%	(363)	-4,9%	171	-47,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(1.596)**	**-14,9%**	**(2.552)**	**-34,1%**	**956**	**-37,5%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**9.083**	**85,1%**	**4.924**	**65,9%**	**4.159**	**84,5%**
10	Altri ricavi	2.582	24,2%	2.039	27,3%	543	26,6%
11	Costi per servizi	(406)	-3,8%	(271)	-3,6%	(135)	50,2%
12	Affitti e locazioni	(53)	-0,5%	(19)	-0,3%	(34)	n.s.
13	Costi del personale	(5.360)	-50,2%	(4.440)	-59,4%	(920)	20,7%
14	Altri costi operativi	(123)	-1,2%	(82)	-1,1%	(41)	50,3%
15	**Totale costi operativi**	**(5.942)**	**-55,6%**	**(4.812)**	**-64,4%**	**(1.130)**	**23,5%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**5.723**	**53,6%**	**2.151**	**28,8%**	**3.572**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(957)	-9,0%	(1.127)	-15,1%	170	-15,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(346)	-4,6%	346	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**	**(957)**	**-9,0%**	**(1.473)**	**-19,7%**	**516**	**-35,0%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**4.766**	**44,6%**	**678**	**9,1%**	**4.088**	**n.s.**

Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 42,8% passando da 7.476 mila Euro a 10.679 mila Euro. Gems of War, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa, costantemente aggiornato e migliorato, continua a realizzare ricavi in costante e progressiva crescita. Tale gioco è entrato a far parte delle proprietà intellettuali possedute dal Gruppo per effetto dell'acquisizione dello studio australiano Infinity Plus Two avvenuta nel corso del mese di gennaio 2021.

Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Free to Play è riportato di seguito:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
Gems of War	8.761	5.687	3.074	54,1%
Battle Islands	969	872	97	11,1%
Prominence Poker	469	849	(380)	-44,8%
Hawken 2	165	0	165	n.s.
Altri prodotti	315	68	247	n.s.
Totale ricavi Free to Play	**10.679**	**7.476**	**3.203**	**42,8%**

Nel corso dell'esercizio è stata ceduta la proprietà intellettuale di Prominence Poker per un corrispettivo di 265 mila Dollari Statunitensi. E' stato altresì perfezionato un contratto di licenza dei diritti del videogioco Gems of War per il mercato cinese che ha generato ricavi per 1.895 mila Euro. Il settore operativo ha anche realizzato 165 mila Euro di ricavi per il videogioco Hawken 2, sebbene il lancio sia previsto nel prossimo esercizio, per effetto di un contratto di sublicensing che ha permesso il riconoscimento dei relativi ricavi antecedentemente all'uscita del gioco.

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita diminuiscono di 785 mila Euro in particolare per effetto di minori spese sulle attività di live support e quality assurance. La riduzione dei costi di live support è effetto dell'acquisizione e del conseguente processo di consolidamento della Infinity Plus Two Pty. Ltd., avvenuta nel corso dell'esercizio, con la conseguente iscrizione dei costi di live support direttamente tra i costi del personale. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Live support	832	1.341	(509)
Quality assurance	42	115	(73)
Hosting	363	548	(185)
Altro	167	185	(18)
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	**1.404**	**2.189**	**(785)**

Il live support consiste nell'attività di sviluppo e di miglioramento del gioco successivamente al lancio iniziale ed è propedeutico a mantenere elevato l'interesse dei giocatori attraverso la produzione di contenuti aggiuntivi che vengono costantemente aggiunti per migliorare il gioco.

Gli altri ricavi, in aumento di 543 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, sono rappresentati 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 completamento è previsto nel prossimo esercizio, e dei costi di sviluppo del videogioco Puzzle Quest 3 a partire dalla data di consolidamento della controllata australiana Infinity Plus Two.

I costi operativi sono stati pari a 5.942 mila Euro, in incremento rispetto ai 4.812 mila Euro del 30 giugno 2020, per effetto principalmente di un incremento dei costi del personale per 920 mila Euro. L'incremento dei costi operativi è legato principalmente all'acquisizione delle società australiane, consolidate a partire dal terzo trimestre dell'esercizio.

Il margine operativo lordo è stato pari a 5.723 mila Euro, in aumento di 3.572 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 957 mila Euro. Includono la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto per 856 mila Euro. Gli ammortamenti si riducono comunque di 170 mila Euro per effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcuni prodotti.

L'utile operativo del settore operativo è stato quindi pari a 4.766 mila Euro in miglioramento di 4.088 mila Euro rispetto all'utile di 678 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 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	106	174	(67)	-38,7%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	14.803	6.061	8.742	n.s.
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	11	0	11	0,0%
6	Imposte anticipate	3	490	(487)	-99,5%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**14.923**	**6.725**	**8.198**	**n.s.**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	1.236	1.737	(501)	-28,9%
10	Crediti tributari	154	98	56	57,1%
11	Altre attività correnti	1.116	1.767	(651)	-36,8%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	466	318	148	46,6%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**2.972**	**3.920**	**(948)**	**-24,2%**
	TOTALE ATTIVITA'	**17.895**	**10.645**	**7.250**	**68,1%**
	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	(4.651)	0	(4.651)	n.s.
21	Passività finanziarie non correnti	(13)	(62)	49	-79,0%
	Totale passività non correnti	**(4.664)**	**(62)**	**(4.602)**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(564)	(1.023)	459	-44,9%
23	Debiti tributari	(443)	(91)	(352)	n.s.
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(1.966)	(42)	(1.924)	n.s.
26	Passività finanziarie	(54)	(54)	0	0,0%
	Totale passività correnti	**(3.027)**	**(1.210)**	**(1.818)**	**n.s.**
	TOTALE PASSIVITA'	**(7.691)**	**(1.272)**	**(6.419)**	**n.s.**

L'incremento delle attività non correnti è stato di 8.198 mila Euro principalmente per maggiori immobilizzazioni immateriali per 8.742 mila Euro parzialmente compensati da minori imposte anticipate per 487 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 e Puzzle Quest 3.

Sia l’incremento degli altri debiti e passività non correnti che delle altre passività correnti è dovuto dell’iscrizione della porzione del debito con scadenza rispettivamente oltre i dodici mesi ed entro i dodici mesi derivante dal debito verso il venditore relativamente all’acquisizione delle società australiane.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		30 giugno 2021		30 giugno 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	4.774	106,3%	8.653	100,5%	(3.879)	-44,8%
2	Rettifiche ricavi	(281)	-6,3%	(44)	-0,5%	(237)	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**4.493**	**100,0%**	**8.609**	**100,0%**	**(4.116)**	**-47,8%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.429)	-54,1%	(5.452)	-63,3%	3.023	-55,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(128)	-1,5%	128	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(948)	-21,1%	(6.345)	-73,7%	5.397	-85,1%
8	**Totale costo del venduto**	**(3.377)**	**-75,2%**	**(11.925)**	**-138,5%**	**8.548**	**-71,7%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**1.116**	**24,8%**	**(3.316)**	**-38,5%**	**4.432**	**n.s.**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	**n.s.**
11	Costi per servizi	(695)	-15,5%	(1.208)	-14,0%	513	-42,5%
12	Affitti e locazioni	(28)	-0,6%	(29)	-0,3%	1	-3,2%
13	Costi del personale	(1.225)	-27,3%	(1.365)	-15,9%	140	-10,2%
14	Altri costi operativi	(162)	-3,6%	(188)	-2,2%	26	-13,7%
15	**Totale costi operativi**	**(2.110)**	**-47,0%**	**(2.790)**	**-32,4%**	**680**	**-24,4%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(994)**	**-22,1%**	**(6.106)**	**-70,9%**	**5.112**	**-83,7%**
17	Ammortamenti	(160)	-3,6%	(173)	-2,0%	13	-7,6%
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**	**(160)**	**-3,6%**	**(173)**	**-2,0%**	**13**	**-7,3%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(1.154)**	**-25,7%**	**(6.279)**	**-72,9%**	**5.125**	**-81,6%**

Il fatturato lordo generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 44,8% passando da 8.653 mila Euro a 4.774 mila Euro confermando la contrazione già evidenziata negli ultimi esercizi e accelerata dagli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	2.164	6.165	(4.001)	-64,9%
Distribuzione carte collezionabili	2.551	2.076	475	22,9%
Distribuzione altri prodotti e servizi	59	412	(353)	-85,6%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	**4.774**	**8.653**	**(3.879)**	**-44,8%**

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili, a differenza di quelle da distribuzione di videogiochi per console, diminuite del 64,9%, hanno visto un incremento del 22,9%, a fronte di un rinnovato interesse da parte del pubblico per le carte collezionabili. In questa particolare tipologia manca l'effetto della digitalizzazione in quanto il prodotto per sua natura è un prodotto fisico.

Il costo del venduto si attesta a 3.377 mila Euro in significativa diminuzione di 8.548 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020, principalmente per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita in linea con la diminuzione registrata nelle vendite del settore operativo e per una minore variazione delle rimanenze di prodotti finiti. La continua riduzione delle rimanenze dei prodotti finiti è in linea con la riduzione prospettica dei ricavi del settore operativo.

I costi operativi sono stati pari a 2.110 mila Euro in diminuzione del 24,4% rispetto a quelli al 30 giugno 2020 quando erano stati 2.790 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 994 mila Euro, in miglioramento di 5.112 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel passato esercizio, mentre il margine operativo netto migliora di 5.125 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, attestandosi a 1.154 mila Euro negativi.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	2.244	2.352	(108)	-4,6%
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	6	0	0,0%
6	Imposte anticipate	640	1.346	(706)	-52,4%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**2.890**	**3.704**	**(814)**	**-22,0%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	3.774	4.722	(948)	-20,1%
9	Crediti commerciali	928	1.904	(976)	-51,2%
10	Crediti tributari	1.121	986	135	13,7%
11	Altre attività correnti	199	238	(39)	-16,5%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.040	865	174	20,1%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**7.062**	**8.715**	**(1.653)**	**-19,0%**
	TOTALE ATTIVITA'	**9.952**	**12.419**	**(2.466)**	**-19,9%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(391)	(429)	38	-8,9%
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	**(472)**	**(510)**	**39**	**-7,6%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(432)	(698)	266	-38,1%
23	Debiti tributari	(335)	(158)	(177)	112,2%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(950)	(868)	(83)	9,5%
26	Passività finanziarie	(8)	(568)	560	-98,5%
	Totale passività correnti	**(1.725)**	**(2.292)**	**567**	**-24,7%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(2.197)**	**(2.802)**	**605**	**-21,6%**

Prosegue la diminuzione delle rimanenze che passano da 4.722 mila Euro a 3.774 mila Euro. Notevole anche la diminuzione dei crediti commerciali del 51,2% che ha permesso un leggero miglioramento delle disponibilità liquide ed una riduzione consistente delle passività finanziarie.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 giugno 2021		30 giugno 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	602	100,0%	617	100,0%	(15)	-2,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**602**	**100,0%**	**617**	**100,0%**	**(15)**	**-2,3%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3)	-0,4%	(12)	-1,9%	9	-77,3%
6	Royalties	(3)	-0,5%	(30)	-4,9%	27	66,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(6)**	**-1,0%**	**(42)**	**-6,8%**	**36**	**-85,9%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**596**	**98,8%**	**575**	**93,2%**	**21**	**3,7%**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(184)	-30,6%	(163)	-26,4%	(21)	13,3%
12	Affitti e locazioni	(1)	-0,2%	(1)	-0,2%	0	-66,6%
13	Costi del personale	(351)	-58,2%	(324)	-52,6%	(27)	8,1%
14	Altri costi operativi	(35)	-5,9%	(32)	-5,1%	(3)	11,5%
15	**Totale costi operativi**	**(571)**	**-94,8%**	**(520)**	**-84,3%**	**(51)**	**9,8%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**25**	**4,1%**	**55**	**9,0%**	**(30)**	**-55,4%**
17	Ammortamenti	(73)	-12,2%	(110)	-17,8%	37	-33,2%
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**	**(73)**	**-12,2%**	**(110)**	**-17,8%**	**37**	**-33,2%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(48)**	**-7,9%**	**(55)**	**-8,9%**	**7**	**-13,8%**

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 15 mila Euro passando da 617 mila Euro a 602 mila Euro realizzati al 30 giugno 2021. A differenza di quanto accaduto nello scorso esercizio, i corsi del nuovo anno scolastico tenuti dalla società Digital Bros Game Academy S.r.l. sono iniziati solo nel mese di ottobre 2020.

I costi operativi sono pari a 571 mila Euro in lieve aumento di 51 mila Euro rispetto a 520 mila Euro registrate al 30 giugno 2020. In diminuzione gli ammortamenti di 37 mila Euro.

La perdita operativa è pari a 48 mila Euro in lieve diminuzione rispetto alla perdita operativa di 55 mila Euro del 30 giugno 2020.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	56	83	(27)	-31,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	1.107	1.048	59	5,6%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	0	0	0	0,0%
6	Imposte anticipate	1	7	(6)	-85,1%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**1.164**	**1.138**	**26**	**2,3%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	0	5	(5)	n.s.
10	Crediti tributari	3	7	(4)	-57,7%
11	Altre attività correnti	367	230	137	59,5%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	267	131	136	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**637**	**373**	**264**	**70,8%**
	TOTALE ATTIVITA'	**1.801**	**1.511**	**290**	**19,2%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(17)	(16)	(1)	5,0%
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	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	**(17)**	**(16)**	**(1)**	**5,0%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(223)	(136)	(87)	64,0%
23	Debiti tributari	(12)	(17)	5	-26,3%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(147)	(105)	(42)	40,3%
26	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività correnti	**(382)**	**(258)**	**(124)**	**48,3%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(399)**	**(274)**	**(125)**	**45,8%**

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 giugno 2021		30 giugno 2020		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	39	0,0%	83	0,0%	(44)	-53,3%
11	Costi per servizi	(1.674)	0,0%	(1.565)	0,0%	(109)	7,0%
12	Affitti e locazioni	(130)	0,0%	(117)	0,0%	(13)	11,4%
13	Costi del personale	(4.590)	0,0%	(3.635)	0,0%	(955)	26,3%
14	Altri costi operativi	(552)	0,0%	(469)	0,0%	(83)	17,7%
15	**Totale costi operativi**	**(6.946)**	**0,0%**	**(5.786)**	**0,0%**	**(1.160)**	**20,1%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(6.907)**	**0,0%**	**(5.703)**	**0,0%**	**(1.204)**	**21,1%**
17	Ammortamenti	(858)	0,0%	(831)	0,0%	(27)	3,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(63)	0,0%	0	0,0%	(63)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	590	0,0%	(590)	0,0%
21	**Totale costi operativi non monetari**	**(921)**	**0,0%**	**(241)**	**0,0%**	**(681)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(7.828)**	**0,0%**	**(5.944)**	**0,0%**	**(1.884)**	**31,7%**

I costi operativi sono stati pari a 6.946 mila Euro, in aumento di 1.160 mila Euro rispetto a quelli registrati al 30 giugno 2020, per effetto principalmente di maggiori costi del personale a seguito dell'incremento delle attività di coordinamento del Gruppo e di una crescita dei costi per servizi a fronte di maggiori costi per professionisti sostenuti per attività di due diligence volte all'acquisizione di nuove partecipazioni ed alla costituzione di nuove società controllate.

Il margine operativo è stato negativo per 7.828 mila Euro rispetto ai 5.944 mila Euro negativi del 30 giugno 2020.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	4.390	5.060	(670)	-13,2%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	163	196	(33)	-17,1%
4	Partecipazioni	11.190	5.488	5.702	n.s.
5	Crediti e altre attività non correnti	4.891	6.552	(1.661)	-25,4%
6	Imposte anticipate	5	0	5	0,0%
7	Attività finanziarie non correnti	18.840	17.251	1.589	9,2%
	Totale attività non correnti	**39.479**	**34.547**	**4.932**	**14,3%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	0	0	0	0,0%
10	Crediti tributari	8	1.767	(1.759)	-99,5%
11	Altre attività correnti	440	5.094	(4.654)	-91,4%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	66	120	(54)	-45,0%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**514**	**6.981**	**(6.467)**	**-92,6%**
	TOTALE ATTIVITA'	**39.993**	**41.528**	**(1.535)**	**-3,7%**
	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	(522)	(469)	(53)	11,2%
21	Passività finanziarie non correnti	(7.551)	(5.015)	(2.536)	n.s.
	Totale passività non correnti	**(8.073)**	**(5.484)**	**(2.589)**	**47,2%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(1.109)	(1.428)	319	-22,3%
23	Debiti tributari	(5.089)	0	(5.089)	n.s.
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(12)	(343)	331	-96,5%
26	Passività finanziarie	(3.464)	(11.677)	8.213	-70,3%
	Totale passività correnti	**(9.674)**	**(13.448)**	**3.774**	**-28,1%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(17.747)**	**(18.932)**	**1.185**	**-6,3%**

Le partecipazioni aumentano di 5.702 mila Euro a fronte della sottoscrizione della quota di aumento di capitale della società svedese Starbreeze nel corso del mese di settembre 2020.

Il decremento delle altre attività correnti è effetto dell'incasso della porzione di 5 milioni di dollari statunitensi con scadenza entro i dodici mesi del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della società americana Pipeworks Inc..

Il decremento dei crediti tributari e il contestuale incremento dei debiti tributari è effetto dei trasferimenti alla Digital Bros S.p.A. delle posizioni fiscali a credito e debito, nell'ambito del consolidato fiscale nazionale a cui aderiscono tutte le società italiane del Gruppo.

La diminuzione delle passività finanziarie correnti è principalmente dovuta all'estinzione avvenuta il 23 febbraio 2021 del debito di 10 milioni di Euro verso Smilegate Holdings, relativo alla porzione del prezzo di acquisto delle attività detenute dalla società coreana in Starbreeze AB.

10. 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., la Digital Bros Asia Pacific Ltd. e la 505 Games Japan K.K. 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 Infinity Plus Two Pty. Ltd. vantava, già all'atto dell'acquisizione, contratti di sviluppo e live support per diversi videogiochi con la controllata 505 Games S.p.A. che sono rimasti immutati.

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 attribuibile 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 2021 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.;

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 13.

Operazioni atipiche

Nel corso dell'esercizio, così come nel 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.

11. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2021 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato transazioni nell'esercizio.

12. ATTIVITÁ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nell'esercizio attività di sviluppo per 3.807 mila Euro rispetto ai 2.933 mila Euro del 30 giugno 2020. 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.

Ha inoltre svolto attività di ricerca per 187 mila Euro tramite la controllata Supernova Games Studios S.r.l. relativamente al prototipo di un videogioco.

13. 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 2021 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	**Fidi**	**Utilizzi**	**Disponibilità**
Scoperti di conto corrente bancario	2.200	0	2.200
Finanziamenti all'importazione	11.550	0	11.550
Anticipo fatture, anticipo contratti e ricevute s.b.f.	16.317	0	16.317
Factoring	15.280	8	15.272
Finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti	12.375	10.968	1.407
Totale	**57.722**	**10.976**	**46.746**

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. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine dedicate spesso al singolo investimento.

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 fluttuazione dei tassi di cambio
- rischio di fluttuazione dei tassi 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 sui prezzi di vendita al pubblico dei prodotti in valuta locale.

Il rischio è mitigato dal fatto che i pagamenti in valuta sono spesso anticipati durante le fasi di sviluppo del gioco. Eventuali variazioni dei tassi di cambio intercorse tra la stipula del contratto e la sua completa esecuzione possono essere riflesse sui prezzi di vendita e vengono costantemente monitorate.

La 505 Games S.p.A. ha sottoscritto nell'esercizio un contatto di sviluppo per il videogioco Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes in Yen, a fronte del quale ha stipulato due contratti di *flexible forward* per un nozionale totale di 985.600 mila Yen a copertura parziale dei rischi connessi ai futuri esborsi contrattuali. Al 30 giugno 2021 il fair value degli strumenti risulta negativo per 294 mila Euro.

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. In aggiunta a ciò il Gruppo ha sottoscritto due opzioni per un valore nozionale di 1.375 mila Euro e 4.000 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti di complessivi 1.375 mila Euro e 4.000 mila Euro concessi in data 28 gennaio 2021 da Unicredit S.p.A. rispettivamente alla Capogruppo e alla 505 Games S.p.A..

Rischio di liquidità

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

I tempi di sviluppo dei videogiochi 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 85% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 99%. 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, 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.).

14. 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. Sebbene nel corso del mese di marzo 2021 la società svedese ha comunicato di aver sottoscritto un accordo di publishing con un importante editore internazionale per la pubblicazione mondiale del videogioco PAYDAY 3, fornendo informazioni finanziarie relativamente al contratto tali da non permettere una valutazione accurata da parte del Gruppo. Per questo motivo è stata considerata al 30 giugno 2021 un'attività potenziale, così come nei periodi precedenti.

15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi successivi alla chiusura del periodo.

16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il significativo piano di investimenti che ha caratterizzato gli ultimi esercizi continuerà anche nei prossimi anni: attualmente il Gruppo ha oltre 76 milioni di Euro di investimenti già concordati su 22 proprietà intellettuali, ai quali vanno aggiunti gli investimenti in produzioni interne, incrementati per effetto dell'acquisizione dello sviluppatore australiano Infinity Plus Two e della costituzione degli studi di sviluppo Chrysalide Jeux et Divertissement (Canada) e Supernova Games Studios (Milano).

Nonostante la gran parte degli investimenti già pianificati si concretizzeranno con il lancio dei prodotti dall'esercizio 2023 in poi, il Gruppo, nel prossimo esercizio, prevede di realizzare i livelli di fatturato già raggiunti nel corrente esercizio per effetto del catalogo di proprietà intellettuali detenute e le nuove uscite di due prodotti Premium Games, previste nella seconda metà dell'esercizio, insieme al lancio globale dei videogiochi Free to Play (Puzzle Quest 3 e Portal Knights).

In linea con l'andamento dei ricavi i margini operativi si prevede manterranno i già elevanti livelli raggiunti con il margine operativo netto (EBIT) che nel corso dell'esercizio è stato pari al 20,5% dei ricavi netti.

Per effetto dei significativi investimenti del periodo, la posizione finanziaria netta, che era positiva per oltre 38 milioni di Euro al termine dell'esercizio, si prevede si riduca durante i primi tre trimestri per poi tornare a crescere nell'ultimo trimestre per effetto del lancio dei due prodotti Premium Games più attesi.

17. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2021 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2020 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Dirigenti	9	7	2
Impiegati	245	206	39
Operai e apprendisti	5	6	(1)
Totale dipendenti	**259**	**219**	**40**

L'incremento del numero degli impiegati è principalmente effetto dell'acquisizione delle società Infinity Plus Two Pty Ltd. e Infinity Interactive Pty Ltd. avvenuta il 7 gennaio 2021.

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2021 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2020 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Dirigenti	4	2	2
Impiegati	161	129	32
Totale dipendenti esteri	**165**	**131**	**34**

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 2021	Numero medio 2020	Variazioni
Dirigenti	7	7	0
Impiegati	224	189	35
Operai e apprendisti	7	6	1
Totale dipendenti	**238**	**202**	**36**

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

Tipologia	Numero medio 2021	Numero medio 2020	Variazioni
Dirigenti	2	2	0
Impiegati	145	124	21
Totale dipendenti esteri	**147**	**126**	**21**

L'incremento del numero medio degli impiegati dei dipendenti delle società italiane è effetto dell'acquisizione delle società Avantgarden S.r.l. avvenuta il 3 marzo 2020 mentre l'incremento dei dipendenti delle società estere è dovuto alle acquisizioni finalizzate nell'esercizio.

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 società di sviluppo italiane attualmente consolidate, Kunos Simulazioni S.r.l., AvantGarden S.r.l. e Supernova Games Studio S.r.l., il Gruppo utilizza invece il contratto collettivo nazionale Metalmeccanico.

AMBIENTE

Il settore dei videogiochi ha un impatto relativamente limitato sull'ambiente, poiché l'attività svolta è relativa principalmente al mondo digitale.

La maggior parte dei prodotti infatti è venduta attraverso i canali digitali e il Gruppo mira a ridurre progressivamente le vendite nei negozi fisici. Nonostante l'impatto ambientale dell'attività sia considerato marginale, il Gruppo monitora attivamente gli sviluppi riguardanti soluzioni che possano ridurre gli effetti sull'ambiente ad oggi e in futuro dell'attività svolta dal Gruppo.

Il Gruppo si impegna anche ad aggiornare il più possibile le attrezzature obsolete e di riciclare correttamente tutti i componenti. Dove possibile, il Gruppo documenta tutto in formato digitale e stampa i documenti solo se richiesto dalla legge o dalla particolare natura del lavoro in questione. I materiali di consumo come il toner della stampante e rifiuti simili vengono smistati alla fonte e restituiti al fornitore. Il Gruppo si impegna, sia dal punto di vista ambientale che dei costi, di sostituire i viaggi fisici con comunicazioni digitali, come le videoconferenze.

18. 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.

19. 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.

20. 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 2021

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2021

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.198	8.837	(639)	-7,2%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	66.776	33.248	33.528	n.s.
4	Partecipazioni	11.190	5.488	5.702	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	5.089	6.744	(1.655)	-24,5%
6	Imposte anticipate	11.644	3.482	8.162	n.s.
7	Attività finanziarie non correnti	18.840	17.251	1.589	9,2%
	Totale attività non correnti	**121.737**	**75.050**	**46.687**	**62,2%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	5.708	7.989	(2.281)	-28,6%
9	Crediti commerciali	18.283	28.168	(9.885)	-35,1%
10	Crediti tributari	1.500	3.100	(1.600)	-51,6%
11	Altre attività correnti	19.279	32.816	(13.537)	-41,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	35.509	8.527	26.982	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**80.279**	**80.600**	**(321)**	**-0,4%**
	TOTALE ATTIVITA'	***202.016***	***155.650***	***46.366***	***29,8%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(23.016)	(20.960)	(2.056)	9,8%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(82.181)	(52.288)	(29.894)	57,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(110.901)**	**(78.952)**	**(31.949)**	**40,5%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(890)**	**(979)**	**89**	**-9,1%**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(111.791)**	**(79.931)**	**(31.860)**	**39,9%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(719)	(659)	(60)	9,1%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(5.415)	(469)	(4.946)	n.s.
21	Passività finanziarie	(11.694)	(6.369)	(5.325)	83,6%
	Totale passività non correnti	**(17.909)**	**(7.578)**	**(10.331)**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(47.193)	(41.140)	(6.053)	14,7%
23	Debiti tributari	(10.782)	(5.473)	(5.309)	97,0%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(9.932)	(4.721)	(5.211)	n.s.
26	Passività finanziarie	(4.409)	(16.807)	12.398	-73,8%
	Totale passività correnti	**(72.316)**	**(68.141)**	**(4.175)**	**6,1%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(90.225)**	**(75.719)**	**(14.506)**	**19,2%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(202.016)***	***(155.650)***	***(46.366)***	***29,8%***

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 giugno 2021

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021		30 giugno 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	150.703	101,0%	139.033	104,4%	11.670	8,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.523)	-1,0%	(5.810)	-4,4%	4.287	-73,8%
3	**Totale ricavi netti**	**149.180**	**100,0%**	**133.223**	**100,0%**	**15.957**	**12,0%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(5.598)	-3,8%	(16.743)	-12,6%	11.145	-66,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.528)	-7,1%	(8.857)	-6,6%	(1.671)	18,9%
6	Royalties	(41.322)	-27,7%	(34.600)	-26,0%	(6.722)	19,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.281)	-1,5%	(5.920)	-4,4%	3.639	-61,5%
8	**Totale costo del venduto**	**(59.729)**	**-40,0%**	**(66.120)**	**-49,6%**	**6.391**	**-9,7%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**89.451**	**60,0%**	**67.103**	**50,4%**	**22.348**	**33,3%**
10	Altri ricavi	4.060	2,7%	3.458	2,6%	602	17,4%
11	Costi per servizi	(9.617)	-6,4%	(13.559)	-10,2%	3.942	-29,1%
12	Affitti e locazioni	(311)	-0,2%	(247)	-0,2%	(64)	26,0%
13	Costi del personale	(24.617)	-16,5%	(20.908)	-15,7%	(3.709)	17,7%
14	Altri costi operativi	(1.170)	-0,8%	(1.169)	-0,9%	(1)	0,1%
15	**Totale costi operativi**	**(35.715)**	**-23,9%**	**(35.883)**	**-26,9%**	**168**	**-0,5%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**57.796**	**38,7%**	**34.678**	**26,0%**	**23.119**	**66,7%**
17	Ammortamenti	(24.600)	-16,5%	(13.266)	-10,0%	(11.334)	85,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(2.647)	-1,8%	(2.206)	-1,7%	(441)	20,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	849	0,6%	(849)	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(27.247)**	**-18,3%**	**(14.623)**	**-11,0%**	**(12.624)**	**86,3%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**30.549**	**20,5%**	**20.055**	**15,1%**	**10.494**	**52,3%**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.666	5,1%	4.037	3,0%	3.629	89,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.401)	-2,3%	(3.409)	-2,6%	8	-0,2%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**4.265**	**2,9%**	**628**	**0,5%**	**3.637**	**n.s.**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**34.814**	**23,3%**	**20.683**	**15,5%**	**14.131**	**68,3%**
27	Imposte correnti	(11.910)	-8,0%	(6.363)	-4,8%	(5.547)	87,2%
28	Imposte differite	9.032	6,1%	629	0,5%	8.403	n.s.
29	**Totale imposte**	**(2.878)**	**-1,9%**	**(5.734)**	**-4,3%**	**2.856**	**-49,8%**
30	**Risultato netto (26+29)**	**31.936**	**21,4%**	**14.949**	**11,2%**	**16.987**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**32.025**	**21,5%**	**14.970**	**11,2%**	**17.055**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**(89)**	**-0,1%**	**(21)**	**0,0%**	**(68)**	**n.s.**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**2,25**		**1,05**		**1,20**	**n.s.**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**2,21**		**1,03**		**1,18**	**n.s.**

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2021

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	**31.936**	**14.949**	**16.987**
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	**0**	**0**	**0**
Utile (perdita) attuariale	1	11	(10)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	0	(2)	2
Differenze da conversione dei bilanci esteri	77	(46)	123
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle attività finanziarie	2.170	(706)	2.876
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle attività finanziarie	(521)	169	(690)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	**1.727**	**(574)**	**2.301**
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	**1.727**	**(574)**	**2.301**
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	**33.663**	**14.375**	**19.288**
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	**33.752**	**14.396**	**19.355**
Azionisti di minoranza	**(89)**	**(21)**	**(68)**

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2021

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020
A.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali**	**8.527**	**4.767**
B.	**Flussi finanziari da attività d'esercizio**		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio	31.936	14.949
	Accantonamenti e costi non monetari:		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	2.600	2.206
	Ammortamenti immateriali	22.829	11.400
	Ammortamenti materiali	1.771	1.866
	Variazione netta delle imposte anticipate	(8.162)	(737)
	Variazione netta del fondo TFR	60	86
	Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	2.063	757
	SUBTOTALE B.	**53.096**	**30.527**
C.	**Variazione delle attività operative**		
	Rimanenze	2.281	5.920
	Crediti commerciali	9.903	(588)
	Crediti tributari	1.600	2.976
	Altre attività correnti	12.775	(4.768)
	Debiti verso fornitori	6.053	16.509
	Debiti tributari	5.309	4.335
	Fondi correnti	0	(856)
	Altre passività correnti	5.211	960
	Altre passività non correnti	4.946	(454)
	Crediti e altre attività non correnti	1.655	2.578
	SUBTOTALE C.	**49.733**	**26.612**
D.	**Flussi finanziari da attività di investimento**		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(58.212)	(27.403)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(1.132)	(7.119)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(5.702)	(3.782)
	SUBTOTALE D.	**(65.047)**	**(38.304)**
E.	**Flussi finanziari da attività di finanziamento**		
	Aumenti di capitale	0	0
	Variazione delle passività finanziarie	(7.073)	(2.043)
	Variazione delle attività finanziarie	(1.589)	(13.032)
	SUBTOTALE E.	**(8.662)**	**(15.075)**
F.	**Movimenti del patrimonio netto consolidato**		
	Dividendi distribuiti	(2.139)	0
	Variazione azioni proprie detenute	0	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
	SUBTOTALE F.	**(2.139)**	**0**
G.	**Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)**	**26.982**	**3.760**
H.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)**	**35.509**	**8.527**

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 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**
Totale al 1 luglio 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**
Destinazione perdita d'esercizio							**0**		14.990	(14.990)	**0**	**0**	**0**	**0**
Distribuzione dividendi									(2.139)		**(2.139)**	**(2.139)**		**(2.139)**
Altre variazioni						329	**329**		7		**7**	**336**		**336**
Utile (perdita) complessiva					77	1.650	**1.727**			32.025	**32.025**	**33.752**	**(89)**	**33.663**
Totale al 30 giugno 2021	**5.704**	18.486	1.141	1.367	(1.339)	3.361	**23.016**	**0**	50.156	32.025	**82.181**	**110.901**	**890**	**111.791**

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021		30 giugno 2020	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	150.703	0	139.033	0
2	Rettifiche ricavi	(1.523)	0	(5.810)	0
3	**Totale ricavi netti**	**149.180**	**0**	**133.223**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(5.598)	0	(16.743)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.528)	0	(8.857)	0
6	Royalties	(41.322)	0	(34.600)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.281)	0	(5.920)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(59.729)**	**0**	**(66.120)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**89.451**	**0**	**67.103**	**0**
10	Altri ricavi	4.060	0	3.458	36
11	Costi per servizi	(9.617)	(394)	(13.559)	(348)
12	Affitti e locazioni	(311)	(85)	(247)	(85)
13	Costi del personale	(24.617)	0	(20.908)	0
14	Altri costi operativi	(1.170)	0	(1.169)	0
15	**Totale costi operativi**	**(35.715)**	**(479)**	**(35.883)**	**(433)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**57.796**	**(479)**	**34.678**	**(397)**
17	Ammortamenti	(24.600)	(1.036)	(13.266)	(1.029)
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(2.647)	0	(2.206)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	849	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(27.247)**	**(1.036)**	**(14.623)**	**(1.029)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**30.549**	**(1.515)**	**20.055**	**(1.426)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	0	4.037	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.401)	(75)	(3.409)	(65)
25	**Totale risultato della gestione finanziaria**	**4.265**	**(75)**	**628**	**(65)**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**34.814**	**(1.590)**	**20.683**	**(1.491)**
27	Imposte correnti	(11.910)	0	(6.363)	0
28	Imposte differite	9.032	0	629	0
29	**Totale imposte**	**(2.878)**	**0**	**(5.734)**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**31.936**	**(1.590)**	**14.949**	**(1.491)**

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021		30 giugno 2020	
	Attività non correnti		**di cui con parti correlate**		**di cui con parti correlate**
1	Immobili impianti e macchinari	8.198	0	8.837	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	66.776	0	33.248	0
4	Partecipazioni	11.190	0	5.488	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	5.089	760	6.744	767
6	Imposte anticipate	11.644	0	3.482	0
7	Attività finanziarie non correnti	18.840	0	17.251	0
	Totale attività non correnti	**121.737**	**760**	**75.050**	**767**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	5.708	0	7.989	0
9	Crediti commerciali	18.283	0	28.168	0
10	Crediti tributari	1.500	0	3.100	0
11	Altre attività correnti	19.279	0	32.816	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	35.509	0	8.527	0
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0
	Totale attività non correnti	**80.279**	**0**	**80.600**	**0**
	TOTALE ATTIVITA'	***202.016***	**760**	***155.650***	***767***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	0	(5.704)	0
15	Riserve	(23.016)	0	(20.960)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(82.181)	0	(52.288)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(110.901)**	**0**	**(78.952)**	**0**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(890)**	**0**	**(979)**	**0**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(111.791)**	**0**	**(79.931)**	**0**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(719)	0	(659)	0
19	Fondi non correnti	(81)	0	(81)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(5.415)	0	(469)	0
21	Passività finanziarie	(11.694)	(3.509)	(6.369)	(3.889)
	Totale passività non correnti	**(17.909)**	**(3.509)**	**(7.578)**	**(3.889)**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(47.193)	(124)	(41.140)	(88)
23	Debiti tributari	(10.782)	0	(5.473)	0
24	Fondi correnti	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(9.932)	0	(4.721)	0
26	Passività finanziarie	(4.409)	(1.002)	(16.807)	(803)
	Totale passività correnti	**(72.316)**	**(1.126)**	**(68.141)**	**(891)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(90.225)**	**(4.635)**	**(75.719)**	**(4.780)**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(202.016)***	**(4.635)**	***(155.650)***	***(4.780)***

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021		30 giugno 2020	
		Totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	150.703	0	139.033	0
2	Rettifiche ricavi	(1.523)	0	(5.810)	0
3	**Totale ricavi netti**	**149.180**	**0**	**133.223**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(5.598)	0	(16.743)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.528)	0	(8.857)	0
6	Royalties	(41.322)	0	(34.600)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.281)	0	(5.920)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(59.729)**	**0**	**(66.120)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**89.451**	**0**	**67.103**	**0**
10	Altri ricavi	4.060	0	3.458	0
11	Costi per servizi	(9.617)	0	(13.559)	0
12	Affitti e locazioni	(311)	0	(247)	0
13	Costi del personale	(24.617)	0	(20.908)	0
14	Altri costi operativi	(1.170)	0	(1.169)	0
15	**Totale costi operativi**	**(35.715)**	**0**	**(35.883)**	**0**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**57.796**	**0**	**34.678**	**0**
17	Ammortamenti	(24.600)	0	(13.266)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(2.647)	0	(2.206)	(594)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	849	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(27.247)**	**0**	**(14.623)**	**(594)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**30.549**	**0**	**20.055**	**(594)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	0	4.037	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.401)	0	(3.409)	(580)
25	**Totale risultato della gestione finanziaria**	**4.265**	**0**	**628**	**(580)**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**34.814**	**0**	**20.683**	**(1.174)**
27	Imposte correnti	(11.910)	0	(6.363)	(224)
28	Imposte differite	9.032	0	629	0
29	**Totale imposte**	**(2.878)**	**0**	**(5.734)**	**(224)**
30	**Risultato netto (26+29)**	**31.936**	**0**	**14.949**	**(1.398)**
	- di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**32.025**	**0**	**14.970**	**(1.398)**
	- di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**(89)**	**0**	**(21)**	**0**

Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2021

(pagina volutamente lasciata in bianco)

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 2021 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 2021 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 2021 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 2021 sono espressi in migliaia di Euro, se non diversamente specificato.

Schemi di bilancio

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2021 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.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- situazione patrimoniale–finanziaria consolidata al 30 giugno 2021 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2020, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1 luglio 2020 al 30 giugno 2021 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2019 al 30 giugno 2020;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1 luglio 2020 al 30 giugno 2021 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2019 al 30 giugno 2020;
- rendiconto finanziario consolidato dal 1 luglio 2020 al 30 giugno 2021 comparato con il rendiconto finanziario consolidato dal 1 luglio 2019 al 30 giugno 2020;

- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1 luglio 2020 al 30 giugno 2021 e dal 1 luglio 2019 al 30 giugno 2020.

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 2022.

Le passività correnti raggruppano i debiti che hanno una scadenza entro il 30 giugno 2022, 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 2019 sino alla data del 30 giugno 2021 con evidenziazione di pertinenze e interessi di terzi.

2. PRINCIPI CONTABILI

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2021 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 2021 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 2021 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2020, salvo quanto di seguito indicato per i nuovi principi applicati dall'1 luglio 2020.

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.

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.

Diritto d'uso per beni in leasing

Il "Diritto d'uso per beni in leasing" è iscritto all'attivo alla data di decorrenza del contratto di leasing, ovvero la data in cui un locatore rende disponibile l'attività sottostante per il locatario. In alcune circostanze, il contratto di leasing può contenere componenti di leasing diversi e di conseguenza la data di decorrenza deve essere determinata a livello di singolo componente di leasing.

Tale voce viene inizialmente valutata al costo e comprende il valore attuale della Passività per beni in leasing, i pagamenti per leasing effettuati prima o alla data di decorrenza del contratto e qualsiasi altro costo diretto iniziale. La voce può essere successivamente ulteriormente rettificata al fine di riflettere eventuali rideterminazioni delle attività/passività per beni in leasing.

Il Diritto d'uso per beni in leasing è ammortizzato in modo sistematico in ogni esercizio al minore tra la durata contrattuale e la vita utile residua del bene sottostante.

Tipicamente, nel Gruppo i contratti di leasing non prevedono il trasferimento della proprietà del bene sottostante e pertanto l'ammortamento è effettuato lungo la durata contrattuale. L'inizio dell'ammortamento rileva alla data di decorrenza del leasing.

Nel caso in cui, indipendentemente dall'ammortamento già contabilizzato, risulti una perdita di valore determinata secondo i criteri descritti nel principio dei contratti onerosi, l'attività viene corrispondentemente svalutata.

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 proporzionale ai ricavi attesi.

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.

Altri benefici a lungo termine ai dipendenti

La valutazione degli altri benefici a lungo termine non presenta, generalmente, lo stesso grado di incertezza della valutazione dei benefici successivi alla fine del rapporto di lavoro. Per questa ragione, il Principio IAS 19 richiede un metodo semplificato di contabilizzazione di tali benefici. A differenza della contabilizzazione richiesta per i benefici successivi alla fine del rapporto di lavoro, questo metodo non rileva le rivalutazioni nelle altre componenti di conto economico complessivo.

Per altri benefici a lungo termine per i dipendenti, l'entità deve rilevare il totale netto del costo previdenziale nell'utile (perdita) d'esercizio.

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.

Passività per beni in leasing

Il Gruppo rileva la passività per beni in leasing alla data di decorrenza del contratto di leasing.

La passività per beni in leasing corrisponde al valore attuale dei pagamenti minimi dovuti per i leasing e non versati alla data di decorrenza, inclusivi di quelli determinati sulla base di un indice o di un tasso (inizialmente valutati utilizzando l'indice o il tasso alla data di decorrenza del contratto), nonché eventuali penali previste nel caso in cui la durata del contratto di leasing ("Lease term") preveda l'opzione per l'esercizio di estinzione anticipata del contratto di leasing e l'esercizio della stessa sia stimata ragionevolmente certa. Il valore attuale è determinato utilizzando il tasso di interesse implicito del leasing.

La passività per beni in leasing viene successivamente incrementata degli interessi che maturano su detta passività e diminuita dei pagamenti effettuati per il leasing.

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.

Nuovi principi contabili

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS applicati dall'1 luglio 2020

I seguenti principi contabili, emendamenti e interpretazioni IFRS sono stati applicati per la prima volta dal Gruppo a partire dal 1° luglio 2020:

- in data 28 maggio 2020 lo IASB ha pubblicato un emendamento denominato "***Covid-19 Related Rent Concessions (Amendment to IFRS 16)***". Il documento prevede per i locatari la facoltà di contabilizzare le riduzioni dei canoni connesse al Covid-19 senza dover valutare, tramite l'analisi dei contratti, se è rispettata la definizione di *lease modification* dell'IFRS 16. Pertanto i locatari che applicano tale facoltà potranno contabilizzare gli effetti delle riduzioni dei canoni di affitto direttamente a conto economico alla data di efficacia della riduzione. Tale modifica si applica ai bilanci aventi inizio al 1° giugno 2020. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 31 marzo 2021 lo IASB ha pubblicato un emendamento denominato "***Covid-19-Related Rent Concessions beyond 30 June 2021 (Amendments to IFRS 16)***" con il quale estende di un anno il periodo di applicazione dell'emendamento all'IFRS 16, emesso nel 2020, relativo alla contabilizzazione delle agevolazioni concesse, a causa del Covid-19, ai locatari. Le modifiche si applicheranno a partire dal 1° aprile 2021, è consentita un'adozione anticipata. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 28 maggio 2020 lo IASB ha pubblicato un emendamento denominato "Extension of the Temporary Exemption from Applying IFRS 9 (Amendments to IFRS 4)". Le modifiche permettono di estendere l'esenzione temporanea dall'applicazione IFRS 9 fino al 1° gennaio 2023

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

- in data 27 agosto 2020 lo IASB ha pubblicato, alla luce della riforma sui tassi di interesse interbancari quale l'IBOR, il documento "***Interest Rate Benchmark Reform—Phase 2***" che contiene emendamenti ai seguenti standard:

  - IFRS 9 *Financial Instruments*;
  - IAS 39 *Financial Instruments: Recognition and Measurement*;
  - IFRS 7 *Financial Instruments: Disclosures*;
  - IFRS 4 *Insurance Contracts*; e
  - IFRS 16 *Leases*.

Tutte le modifiche sono entrate in vigore il 1° gennaio 2021. 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 2021

In data 14 maggio 2020 lo IASB ha pubblicato i seguenti emendamenti denominati:

- ***Amendments to IFRS 3 Business Combinations***: le modifiche hanno lo scopo di aggiornare il riferimento presente nell'IFRS 3 al Conceptual Framework nella versione rivista, senza che ciò comporti modifiche alle disposizioni del principio;
- ***Amendments to IAS 16 Property, Plant and Equipment***: le modifiche hanno lo scopo di non consentire la deduzione dal costo delle attività materiali l'importo ricevuto dalla vendita di beni prodotti nella fase di test dell'attività stessa. Tali ricavi di vendita e i relativi costi saranno pertanto rilevati nel conto economico;
- ***Amendments to IAS 37 Provisions, Contingent Liabilities and Contingent Assets***: l'emendamento chiarisce che nella stima sull'eventuale onerosità di un contratto si devono considerare tutti i costi direttamente imputabili al contratto. Di conseguenza, la valutazione sull'eventuale onerosità di un contratto include non solo i costi incrementali (come ad esempio, il costo del materiale diretto impiegato nella lavorazione), ma anche tutti i costi che l'impresa non può evitare in quanto ha stipulato il contratto (come, ad esempio, la quota dell'ammortamento dei macchinari impiegati per l'adempimento del contratto);
- ***Annual Improvements 2018-2020***: le modifiche sono state apportate all'IFRS 1 *First-time Adoption of International Financial Reporting Standards*, all'IFRS 9 *Financial Instruments*, allo IAS 41 *Agriculture* e agli *Illustrative Examples* dell'IFRS 16 *Leases*.

Tutte le modifiche entreranno in vigore il 1° gennaio 2022. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di tali emendamenti.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC 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 elencati:

- in data 23 gennaio 2020 lo IASB ha pubblicato un emendamento denominato "***Amendments to IAS 1 Presentation of Financial Statements: Classification of Liabilities as Current or Non-current***". Il documento ha l'obiettivo di chiarire come classificare i debiti e le altre passività a breve o lungo termine. Le modifiche entrano in vigore dal 1° gennaio 2023; è comunque consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di tale emendamento;

- in data 12 febbraio 2021 lo IASB ha pubblicato due emendamenti denominati "***Disclosure of Accounting Policies—Amendments to IAS 1 and IFRS Practice Statement 2***" *e "****Definition of Accounting Estimates—Amendments to IAS 8****". Le* modifiche sono volte a migliorare la *disclosure* sulle *accounting policy* in modo da fornire informazioni più utili agli investitori e agli altri utilizzatori primari del bilancio nonché ad aiutare le società a distinguere i cambiamenti nelle stime contabili dai cambiamenti di *accounting policy.* Le modifiche si applicheranno dal 1° gennaio 2023, ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di tali emendamenti;

- in data 7 maggio 2021 lo IASB ha pubblicato un emendamento denominato "***Amendments to IAS 12 Income Taxes: Deferred Tax related to Assets and Liabilities arising from a Single Transaction***". Il documento chiarisce come devono essere contabilizzate le imposte differite su alcune operazioni che possono generare attività e passività di pari ammontare, quali il leasing e gli obblighi di smantellamento. Le modifiche si applicheranno dal 1° gennaio 2023, ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di tale emendamento.

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2021 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.

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.

La stima delle passività derivanti dall'introduzione del nuovo piano di incentivazione a medio-lungo termine deliberato dall'Assemblea del 15 Giugno 2021 risulta relativamente agevole. L'eventuale componente attuariale della stima, ovvero la possibilità che i beneficiari non percepiranno l'incentivo per effetto delle condizioni di bad leaver previste dal piano, è stata considerata come non significativa. Pertanto la stima della passività derivante è stata effettuata dagli amministratori senza l'ausilio di un attuario indipendente.

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 omogenei che utilizza il Gruppo.

Le società a controllo congiunto e quelle 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 2021 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%
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	Quebec	Canada	0	75%
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 Australia Pty Ltd.	Melbourne	Australia	AUD $ 100.000	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%
Hook S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Kunos Simulazioni S.r.l.	Roma	Italia	€ 10.000	100%
Infinity Plus Two Pty Ltd.	Melbourne	Australia	AUD $ 100	100%
Infinite Interactive Pty Ltd.	Melbourne	Australia	AUD $ 100	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%
Supernova Games Studio S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
MSE & DB Sl	Tudela	Spagna	€ 10.000	50%

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' A CONTROLLO CONGIUNTO E IN SOCIETA' COLLEGATE

Al 30 giugno 2021 il Gruppo detiene una partecipazione pari al 50% del capitale nella società spagnola a controllo congiunto MSE & DB S.L. per un valore di carico di 5 mila Euro.

6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE

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.

Come in precedenza ricordato, nel corso del mese di gennaio 2021 è stato perfezionato da parte della 505 Games Australia Pty Ltd. l'acquisto delle società Infinity Plus Two Pty Ltd, e Infinity Interactive Pty Ltd.. L'efficacia dell'acquisizione ha avuto decorrenza dal 1 gennaio 2021. Nel corso del periodo, inoltre, è stato completato il processo di determinazione del *fair value* delle attività identificabili acquisite e delle passività identificabili assunte delle società australiane, come richiesto dall'applicazione del metodo dell'acquisizione.

I valori patrimoniali al 1 gennaio 2021 delle attività e passività acquisite dal Gruppo rettificati come descritti sono riportati nei prospetti seguenti:

	Migliaia di Euro	**Saldi patrimoniali al 1 gennaio 2021**	**Aggiustamento al fair value del prezzo di acquisto**	**Fair value attribuito all'acquisizione**
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	1	0	1
3	Immobilizzazioni immateriali	0	8.562	8.562
5	Crediti ed altre attività non correnti	11	0	11
6	Imposte anticipate	1.161	(2.055)	(894)
	Totale attività non correnti (A)	**1.173**	**6.507**	**7.680**
9	Crediti commerciali	990	0	990
10	Crediti tributari	15	0	15
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	75	0	75
	Totale attività non correnti (B)	**1.080**	**0**	**1.080**
18	Benefici verso dipendenti	(45)	0	(45)
20	Altri debiti e passività non correnti	(2.626)	0	(2.626)
	Totale passività non correnti (C)	**(2.671)**	**0**	**(2.671)**
22	Debiti verso fornitori	(642)	0	(642)
23	Debiti tributari	(193)	0	(193)
24	Altre passività correnti	(1.679)	0	(1.679)
	Totale passività correnti (D)	**(2.514)**	**0**	**(2.514)**
	Patrimonio netto (A+B+C+D)	**(2.932)**	**6.507**	**3.575**
	Corrispettivo per l'acquisizione			**3.575**

Alla data dell'acquisizione la valutazione al *fair value* delle attività immateriali ha consentito di rilevare proprietà intellettuali tra le immobilizzazioni immateriali per 8.562 mila Euro ammortizzate ipotizzando una vita utile di 5 anni.

7. RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DI CONSOLIDATO

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 consolidato:

Migliaia di Euro	**Utile (Perdita) di periodo**		**Patrimonio netto**	
	30 giugno 2021	**30 giugno 2020**	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	**8.433**	**(273)**	**55.341**	**47.068**
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	26.268	15.084	78.831	59.805
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(34.499)	(30.666)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	16	3.038	462	3.294
Eliminazioni utili infragruppo	(190)	(67)	(1.868)	(1.678)
Dividendi	(7.500)	(2.500)	0	0
Altre rettifiche	4.909	(333)	13.524	2.108
Totale rettifiche di consolidamento	**(2.765)**	**138**	**12.119**	**3.724**
Utile di periodo e patrimonio netto di consolidato	**31.936**	**14.949**	**111.791**	**79.931**

Al 30 giugno 2021 il dettaglio delle rettifiche di consolidamento, al netto dei relativi effetti fiscali, confrontato con il periodo precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2021	30 giugno 2020	30 giugno 2021	30 giugno 2020
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	16	34	16	35
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	0	93	0	93
Svalutazione 505 Games S.p.A. in 505 Mobile S.r.l.	0	1.296	0	1.296
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 133 W Broadway	0	62	446	317
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	0	1.553	0	1.553
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	**16**	**3.038**	**462**	**3.294**
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	172	112	(181)	(353)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(362)	(179)	(1.687)	(1.325)
Totale eliminazione utili infragruppo	**(190)**	**(67)**	**(1.868)**	**(1.678)**
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(2.500)	(2.500)	0	0
Dividendi da 505 Games S.p.A.	(5.000)	0	0	0
Totale dividendi	**(7.500)**	**(2.500)**	**0**	**0**
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(561)	(516)	487	1.048
Allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	0	0	1.011	1.011
Allocazione prezzo di acquisto società australiane al netto del relativo effetto fiscale	(651)		5.856	0
Applicazione IFRS 9	(23)	197	(346)	(323)
Fiscalità anticipata sulla rivalutazione del marchio Assetto Corsa	6.453	0	6.453	0
Altre	(309)	(14)	63	372
Totale altre rettifiche	**4.909**	**(333)**	**13.525**	**2.108**

Totale rettifiche di consolidamento	**(2.765)**	**138**	**12.119**	**3.724**

8. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2021 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2020 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.198	8.837	(639)	-7,2%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	66.776	33.248	33.528	n.s.
4	Partecipazioni	11.190	5.488	5.702	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	5.089	6.744	(1.655)	-24,5%
6	Imposte anticipate	11.644	3.482	8.162	n.s.
7	Attività finanziarie non correnti	18.840	17.251	1.589	9,2%
	Totale attività non correnti	**121.737**	**75.050**	**46.687**	**62,2%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	5.708	7.989	(2.281)	-28,6%
9	Crediti commerciali	18.283	28.168	(9.885)	-35,1%
10	Crediti tributari	1.500	3.100	(1.600)	-51,6%
11	Altre attività correnti	19.279	32.816	(13.537)	-41,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	35.509	8.527	26.982	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**80.279**	**80.600**	**(321)**	**-0,4%**
	TOTALE ATTIVITA'	***202.016***	***155.650***	***46.366***	***29,8%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(23.016)	(20.960)	(2.056)	9,8%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(82.181)	(52.288)	(29.894)	57,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(110.901)**	**(78.952)**	**(31.949)**	**40,5%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(890)**	**(979)**	**89**	**-9,1%**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(111.791)**	**(79.931)**	**(31.860)**	**39,9%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(719)	(659)	(60)	9,1%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(5.415)	(469)	(4.946)	n.s.
21	Passività finanziarie	(11.694)	(6.369)	(5.325)	83,6%
	Totale passività non correnti	**(17.909)**	**(7.578)**	**(10.331)**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(47.193)	(41.140)	(6.053)	14,7%
23	Debiti tributari	(10.782)	(5.473)	(5.309)	97,0%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(9.932)	(4.721)	(5.211)	n.s.
26	Passività finanziarie	(4.409)	(16.807)	12.398	-73,8%
	Totale passività correnti	**(72.316)**	**(68.141)**	**(4.175)**	**6,1%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(90.225)**	**(75.719)**	**(14.506)**	**19,2%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(202.016)***	***(155.650)***	***(46.366)***	***29,8%***

ATTIVITÁ NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 8.837 mila Euro a 8.198 mila Euro per effetto degli incrementi dell'esercizio al netto dell'ammortamento di competenza del periodo.

Le tabelle seguenti illustrano i movimenti del semestre corrente e precedente:

Migliaia di Euro	1 luglio 2020	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2021
Fabbricati industriali	7.257	829	0	0	(1.367)	0	**6.719**
Terreni	635	0	0	0	0	0	**635**
Attrezz. industriali e comm.	493	244	0	0	(214)	0	**523**
Altri beni	452	64	(46)	(5)	(190)	46	**321**
Totale	**8.837**	**1.137**	**(46)**	**(5)**	**(1.771)**	**46**	**8.198**

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**

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 829 mila Euro per effetto dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 a seguito del rinnovo del contratto di affitto dell'immobile sede delle controllate statunitensi.

La voce Terreni è relativa al terreno pertinente al magazzino di Trezzano sul Naviglio, iscritto per 635 mila Euro rimasta immutato.

Gli investimenti effettuati nel periodo relativamente alle attrezzature industriali e commerciali sono stati pari a 244 mila Euro e sono relativi principalmente ad arredamenti per gli uffici ed attrezzature per office automation, mentre l'incremento di 64 mila Euro della voce altri beni è dovuto all'acquisto di un'autovettura in leasing.

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2020	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione in valuta	30 giugno 2021
Fabbricati industriali	9.845	829	0	0	10.674
Terreni	635	0	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	4.615	244	0	0	4.859
Altri beni	2.665	64	(46)	(5)	2.678
Totale	**17.784**	**1.137**	**(46)**	**(5)**	**18.870**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2020	Amm.to	Utilizzo	30 giugno 2021
Fabbricati industriali	(2.588)	(1.367)	0	(3.955)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(4.122)	(214)	0	(4.336)
Altri beni	(2.213)	(190)	46	(2.357)
Totale	**(8.947)**	**(1.771)**	**46**	**(10.672)**

Esercizio precedente

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)**

3. Immobilizzazioni immateriali

Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita a medio-lungo termine ha inciso sul valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 33.528 mila Euro a seguito degli investimenti in proprietà intellettuali e diritti pluriennali di sfruttamento, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Le immobilizzazioni immateriali passano da 33.248 mila Euro a 66.776 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 2020	Incr.	Decr.	Ricl.	Svalut.	Diff. da cambio di conv.	Amm.to	30 giugno 2021
Concessioni e licenze	11.212	16.715	0	27.596	0	(14)	(22.042)	33.467
Marchi e dir.simili	1.455	0	0	652	0	0	(777)	1.330
Altro	34	10	0	0	0	0	(10)	34
Immobilizzazioni in corso	20.547	39.096	0	(25.843)	(1.855)	0	0	31.945
Totale	**33.248**	**55.821**	**0**	**2.405**	**(1.855)**	**(14)**	**(22.829)**	**66.776**

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**	**(1.109)**	**35**	**(11.400)**	**33.248**

Le svalutazioni ammontano a 1.855 mila Euro e sono relative al prodotto in corso di sviluppo dalla controllata Avantgarden e per il quale si prevede non sarà recuperabile il valore del costo storico iscritto nell'attivo per effetto di risultati attesi inferiori alle aspettative.

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 Kunos Simulazioni S.r.l., dalla Infinity Plus Two Ltd. relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi e non ancora completati alla chiusura del periodo.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020
Diritti di utilizzo Premium Games	16.490	6.427
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	225	168
Totale incrementi concessioni e licenze	**16.715**	**6.595**
Totale incrementi marchi	**0**	**432**
Totale incrementi altre immobilizzazioni immateriali	**10**	**18**
Commesse interne di sviluppo in corso	2.516	1.945
Immobilizzazioni in corso	36.580	18.406
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	**39.096**	**20.351**
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	**55.821**	**27.396**

4. Partecipazioni

Le partecipazioni aumentano di 5.702 mila Euro principalmente a fronte della sottoscrizione della quota di aumento di capitale della società svedese Starbreeze avvenuta nel corso del mese di settembre 2020. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
MSE&DB Sl	5	0	5
Totale società a controllo congiunto e collegate	**5**	**0**	**5**
Starbreeze AB azioni A	7.635	3.676	3.959
Starbreeze AB azioni B	3.097	1.363	1.734
Unity Software Inc.	171	167	4
Noobz from Poland S.A.	282	282	0
Totale altre partecipazioni	**11.185**	**5.488**	**5.697**
Totale partecipazioni	**11.190**	**5.488**	**5.702**

La movimentazione intervenuta nel corso dell'esercizio relativamente alla società a controllo congiunto è stata descritta nella Relazione sulla gestione.

L'incremento delle Altre partecipazioni è effetto di:

- acquisto e/o sottoscrizione di n. 35.063.338 Starbreeze A e n. 15.156.381 Starbreeze B per un valore rispettivamente di 2.653 mila Euro e 1.008 mila Euro;
- 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 2021 delle n. 61.758.625 Starbreeze A e n. 24.890.329 Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sell per 2.032 mila Euro positivi;
- vendita di nr. 7.351 azioni della società Unity Software Inc. (quotate sul Nasdaq Composite Index) per 634 mila Euro realizzando una plusvalenza di 501 mila Euro e 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 2021 delle n. 1.860 azioni residue in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sell per 137 mila Euro positivi.

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 5.089 mila Euro e si sono decrementati di 1.655 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Credito per la cessione di Pipeworks Inc.	0	4.770	(4.770)
Credito verso Starbreeze AB	4.227	1.132	3.095
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	222	202	20
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	**5.089**	**6.744**	**(1.655)**

Il decremento della voce è effetto dell'incasso del credito per la cessione di Pipeworks Inc. relativo alla porzione del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla vendita della controllata americana che, al 30 giugno 2020, aveva scadenza oltre i dodici mesi ed è stato interamente incassato nel corso del mese di ottobre 2020, anticipatamente rispetto alla scadenza contrattuale.

Al 30 giugno 2021 sono principalmente composti, per 4.227 mila Euro, dal credito acquistato dalla società Smilegate Holdings nei confronti della 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 2021 è stato adeguato con il metodo del costo ammortizzato per 3.094 mila Euro positivi. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini approvati dalla *District Court* svedese e comunque non oltre il mese di dicembre 2024.

La parte residua è relativa a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali.

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 2021 è pari a 11.644 mila Euro e si è incrementata di 8.162 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020.

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 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Società italiane	2.373	1.675	698
Società estere	3.484	1.732	1.752
Rettifiche di consolidamento	5.787	75	5.712
Totale imposte anticipate	**11.644**	**3.482**	**8.162**

La variazione più significativa attiene alle rettifiche di consolidamento che sono aumentate di 5.712 mila Euro principalmente a seguito dell'iscrizione di 7.203 mila Euro a fronte del riconoscimento fiscale della

rivalutazione del marchio Assetto Corsa e di una riduzione di 1.849 mila Euro per l'iscrizione delle imposte differite sul differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il patrimonio netto.

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2021 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2020:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**
Fondo svalutazione crediti tassato	648	648	0
Altre passività	8.515	4.214	4.301
Differenze attuariali	58	58	0
Costi non dedotti in precedenti esercizi	415	317	98
Perdite fiscali anni precedenti	396	396	0
Deduzione per "aiuto alla crescita economica" (ACE)	0	13	(13)
Riserva da valutazione titoli	(1.113)	1.058	(2.171)
Riserva da applicazione IFRS 9	5	245	(240)
Totale differenze	**8.925**	**6.949**	**1.976**
Aliquota fiscale IRES	24,0%	24,0%	
Imposte anticipate IRES	**2.142**	**1.668**	**474**
Imposte anticipate IRAP	**231**	**7**	**224**
Totale imposte anticipate società italiane	**2.373**	**1.675**	**698**

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**
Imposte anticipate per differenze temporanee e perdite 505 Games (US) Inc.	2.142	1.583
Imposte anticipate per perdite controllate australiane	1.134	0
Imposte anticipate per differenze temporanee Hawken Inc.	61	32
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Mobile US	56	59
Imposte anticipate per perdite Rasplata BV	47	12
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Interactive	27	29
Imposte anticipate per perdite 505 Games Spain Sl	17	17
Totale imposte anticipate società estere	**3.484**	**1.732**

La porzione di imposte anticipate delle società 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.

ATTIVITÁ CORRENTI

9. 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 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	3.774	4.722	(948)
Rimanenze Premium Games	1.934	3.267	(1.333)
Totale Rimanenze	**5.708**	**7.989**	**(2.281)**

Le rimanenze passano da 7.989 mila Euro al 30 giugno 2020 a 5.708 mila Euro al 30 giugno 2021, con un decremento di 2.281 mila Euro in linea con il declino dei ricavi da distribuzione *retail*.

10. Crediti commerciali

I crediti verso clienti presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	1.671	2.473	(802)
Crediti verso clienti UE	3.417	2.752	665
Crediti verso clienti resto del mondo	14.020	23.786	(9.766)
Totale crediti verso clienti	**19.108**	**29.011**	**(9.903)**
Fondo svalutazione crediti	(825)	(843)	18
Totale crediti commerciali	**18.283**	**28.168**	**(9.885)**

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 30 giugno 2021, pari a 18.283 mila Euro mostra un decremento di 9.885 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020, quando erano stati pari a 28.168 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 2021 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2020:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	% su totale	30 giugno 2020	% su totale
Non scaduto	18.004	94%	27.976	96%
0 > 30 giorni	185	1%	132	0%
30 > 60 giorni	0	0%	35	0%
60 > 90 giorni	3	0%	6	0%
> 90 giorni	916	5%	862	4%
Totale crediti verso clienti	**19.108**	**100%**	**29.011**	**100%**

Il fondo svalutazione crediti diminuisce rispetto al 30 giugno 2020 di 18 mila Euro, passando da 843 mila Euro a 825 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 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	0	1.766	(1.766)
Credito IVA	1.038	694	344
Credito per ritenute estere	118	114	4
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	0	119	(119)
Altri crediti	344	407	(63)
Totale crediti tributari	**1.500**	**3.100**	**(1.600)**

I crediti tributari passano da 3.100 mila Euro al 30 giugno 2020 a 1.500 mila Euro al 30 giugno 2021, con un decremento di 1.600 mila Euro. Il decremento del credito da consolidato fiscale nazionale è 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 32.816 mila Euro al 30 giugno 2020 a 19.279 mila Euro al 30 giugno 2021. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	5.112	10.371	(5.259)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	11.467	14.651	(3.184)
Credito per cessione Pipeworks Inc.	0	4.770	(4.770)
Anticipi a fornitori	2.359	2.686	(327)
Altri crediti	341	338	3
Totale altre attività correnti	**19.279**	**32.816**	**(13.537)**

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 5.259 mila Euro attestandosi a 5.112 mila Euro. La diminuzione della voce è dovuta al fatto che gli anticipi pagati per i contratti di recente stipula vengono ora classificati tra le immobilizzazioni immateriali anche se gli anticipi versati non determinino necessariamente un passaggio della proprietà intellettuale al Gruppo, ma esclusivamente un diritto di sfruttamento pluriennale, pertanto più correttamente esposto tra le immobilizzazioni immateriali.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 11.467 mila Euro, sono composti da spese sostenute anticipatamente per la realizzazione dei videogiochi, in particolare riferite ai servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Programmazione	8.644	11.729	(3.085)
Quality assurance	1.904	2.307	(403)
Altri costi operativi	919	615	304
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	**11.467**	**14.651**	**(3.184)**

La variazione del credito per cessione Pipeworks Inc. è relativa all'incasso della porzione a breve del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc..

La voce anticipi a fornitori include principalmente l'iscrizione di 1.171 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 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**
Destinazione perdita d'esercizio							**0**		14.990	(14.990)	**0**	**0**	**0**	**0**
Distribuzione dividendi									(2.139)		**(2.139)**	**(2.139)**		**(2.139)**
Altre variazioni						329	**329**		7		**7**	**336**		**336**
Utile (perdita) complessiva					77	1.650	**1.727**			32.025	**32.025**	**33.752**	**(89)**	**33.663**
Totale al 30 giugno 2021	**5.704**	18.486	1.141	1.367	(1.339)	3.361	**23.016**	**0**	50.156	32.025	**82.181**	**110.901**	**890**	**111.791**

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 giugno 2021 è invariato rispetto al 30 giugno 2020 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 329 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option, per 1.649 mila Euro positivi all'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie e per 1 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 al 30 giugno 2020 pari a 60 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 30 giugno 2021 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 dal Gruppo 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 94 persone.

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

- tasso annuo di interesse pari al 0,92%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 2,1%;
- tasso annuo di inflazione pari all'0,80%.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio 2020	**659**	**573**
Utilizzo del fondo per dimissioni	(12)	(12)
Accantonamenti dell'esercizio	288	304
Adeguamento per previdenza complementare	(215)	(194)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(1)	(12)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2021	**719**	**659**

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 2021 pari a 81 mila Euro ed è invariato rispetto al 30 giugno 2020.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 30 giugno 2021 la voce, pari a 5.415 mila Euro, include per 4.489 mila Euro l'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane e per 926 la stima del costo di competenza dell'esercizio del piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027 approvato dall'Assemblea degli azionisti nel corso del mese di giugno 2021.

Il debito al 30 giugno 2020, pari a 469 mila Euro, era relativo esclusivamente ai debiti per le consulenze nell'ambito della cessione della Pipeworks Inc. che sono state liquidate contestualmente all'incasso anticipato del credito.

PASSIVITÁ CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 47.193 mila Euro al 30 giugno 2021, aumentano di 6.053 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori per royalty. La ripartizione per area geografica è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(2.494)	(3.119)	625
Debiti verso fornitori UE	(17.507)	(21.050)	3.543
Debiti verso fornitori resto del mondo	(27.192)	(16.971)	(10.221)
Totale debiti verso fornitori	**(47.193)**	**(41.140)**	**(6.053)**

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 5.473 mila Euro al 30 giugno 2020 a 10.782 mila Euro al 30 giugno 2021, con un incremento di 5.309 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Imposte sul reddito	(6.735)	(569)	(6.166)
Debito IVA	0	(226)	226
Altri debiti tributari	(4.047)	(4.678)	631
Totale debiti tributari	**(10.782)**	**(5.473)**	**(5.309)**

L'incremento dei debiti per imposte sul reddito è effetto della maggior base imponibile dell'esercizio delle società italiane.

24. Fondi correnti

Al 30 giugno 2021 non sussistono fondi correnti così come al 30 giugno 2020.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 9.932 mila Euro in aumento di 5.211 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(511)	(448)	(63)
Debiti verso dipendenti	(1.558)	(988)	(570)
Debiti verso collaboratori	(43)	(42)	(1)
Altri debiti	(7.820)	(3.243)	(4.577)
Totale altre passività correnti	**(9.932)**	**(4.721)**	**(5.211)**

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

Gli altri debiti includono principalmente, per 5.980 mila Euro, gli anticipi ricevuti dalla 505 Games S.p.A. da alcuni clienti in 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 al momento del relativo lancio sul mercato e, per 1.639 mila Euro, la porzione del debito con scadenza entro i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 giugno 2021 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2020 è il seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	35.509	8.527	26.982
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(4.409)	(16.807)	12.398
	Posizione finanziaria netta corrente	**31.100**	**(8.280)**	**39.380**
7	Attività finanziarie non correnti	18.840	17.251	1.589
21	Passività finanziarie non correnti	(11.694)	(6.369)	(5.325)
	Posizione finanziaria netta non corrente	**7.146**	**10.882**	**(3.736)**
	Totale posizione finanziaria netta	***38.246***	***2.602***	***35.644***

La posizione finanziaria netta alla chiusura dell'esercizio è positiva per 38.246 mila Euro, in significativo miglioramento rispetto ai 2.602 mila Euro positivi del 30 giugno 2020. La posizione finanziaria netta totale senza considerare i debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 43 milioni di Euro a fronte di 8 milioni di Euro al 30 giugno 2020.

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	35.509	8.527	26.982
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(4.409)	(16.807)	12.398
	Posizione finanziaria netta corrente	**31.100**	**(8.280)**	**39.380**

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2021, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 35.509 mila Euro, in aumento di 26.982 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020, e sono costituite principalmente da depositi in conto corrente esigibili a vista. Tale miglioramento è effetto della contrazione delle attività correnti, frutto di migliori condizioni di incasso, della riduzione delle rimanenze che, insieme a maggiori debiti verso fornitori, hanno permesso una forte crescita delle disponibilità liquide.

26. Passività finanziarie correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite finanziamenti rateali entro i 12 mesi e altre passività finanziarie correnti per l'importo di 4.211 mila Euro. Al termine dell'esercizio il Gruppo non aveva utilizzato anticipi fatture contrariamente al passato esercizio. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	0	(547)	547
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(3.110)	(5.153)	2.043
Altre passività finanziarie correnti	(1.299)	(11.107)	9.808
Totale passività finanziarie correnti	**(4.409)**	**(16.807)**	**12.398**

I finanziamenti rateali pari a 3.110 mila Euro sono costituiti dalle quote con scadenza entro i 12 mesi 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 otto 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;

- un finanziamento di complessivi 5 milioni di Euro concesso in data 29/01/2021 da Intesa SanPaolo S.p.A. alla Digital Bros S.p.A. per lo sviluppo e la realizzazione di videogiochi; il mutuo ha una durata di 36 mesi ed il capitale sarà restituito in dodici rate trimestrali posticipate con inizio dal 29/04/2021 e termine al

29/01/2024 comprensive di interessi calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 1,35 punti percentuali;

- un finanziamento di complessivi 1.375 mila Euro concesso in data 28/01/2021 da Unicredit S.p.A. alla Digital Bros S.p.A. con finalità di consolidamento dei fidi e dei finanziamenti esistenti per complessivi 200 mila Euro e per lo sviluppo e la realizzazione di nuovi investimenti per i restanti 1.175 mila Euro; il mutuo prevede una fase di preammortamento a decorrere dalla data di erogazione e fino al 31/01/2022 in cui la Digital Bros corrisponderà alla banca rate trimestrali posticipate di soli interessi, ed una fase di rimborso capitale con periodicità trimestrale con inizio dal 30/04/2022 e termine al 31/01/2025 comprensiva di interessi calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 0.90 punti percentuali. A fronte di tale finanziamento la Digital Bros S.p.a. ha stipulato con Unicredit S.p.A. un contratto di opzioni su tassi per tutelarsi dal rischio di aumento del tasso di interesse per l'intera durata del finanziamento, corrispondendo alla banca un premio di 14 mila Euro e un *fair value* al 30 giugno 2021 di 3 mila Euro positivi;

- un finanziamento di complessivi 4 milioni di Euro concesso in data 28/01/2021 da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. con finalità di consolidamento dei fidi e dei finanziamenti esistenti per complessivi 700 mila Euro e per lo sviluppo e la realizzazione di nuovi investimenti per i restanti 3.300 mila Euro; il mutuo prevede una fase di preammortamento a decorrere dalla data di erogazione e fino al 31/01/2022 in cui la Digital Bros corrisponderà alla banca rate trimestrali posticipate di soli interessi, ed una fase di rimborso capitale con periodicità trimestrale con inizio dal 30/04/2022 e termine al 31/01/2025 comprensiva di interessi calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 0.90 punti percentuali. A fronte di tale finanziamento la 505 Games S.p.a. ha stipulato con Unicredit S.p.A. un contratto di opzioni su tassi per tutelarsi dal rischio di aumento del tasso di interesse per l'intera durata del finanziamento, corrispondendo un premio alla banca di 40 mila Euro e un *fair value* al 30 giugno 2021 di 10 mila Euro positivi.

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(8)	(21)	13
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(67)	(63)	(4)
Debiti finanziari per canoni di locazione	(1.224)	(1.023)	(201)
Debito Smilegate Holdings	0	(10.000)	10.000
Totale altre passività finanziarie correnti	**(1.299)**	**(11.107)**	**9.808**

La diminuzione delle altre passività finanziarie correnti è principalmente dovuta all'estinzione avvenuta il 23 febbraio 2021 del debito di 10 milioni di Euro verso Smilegate Holdings, relativo alla porzione del prezzo di acquisto delle attività detenute dalla società coreana in Starbreeze AB.

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. L'incremento di 1.589 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020 è effetto dell'adeguamento a fair value dello strumento stesso.

21. Passività finanziarie non correnti

Le passività finanziarie non correnti sono costituite da finanziamenti rateali oltre i 12 mesi e da altre passività finanziarie non correnti per un totale di 11.694 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(7.858)	(1.906)	(5.952)
Altre passività finanziarie non correnti	(3.836)	(4.463)	627
Totale passività finanziarie non correnti	**(11.694)**	**(6.369)**	**(5.325)**

I debiti verso banche non correnti al 30 giugno 2021 includono per 7.858 mila Euro le quote con scadenza oltre i 12 mesi dei finanziamenti precedentemente descritti

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 3.836 mila Euro e sono relative per 120 mila Euro ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi e alla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16 per 3.716 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 20 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 22 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 24 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,26%;

- due contratti di locazione finanziaria stipulati con BMW Group Segment Financial Services per l'acquisto di due autovetture che prevedono ciascuno 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 dei contratti di locazione finanziaria è l'11 novembre 2023. L'importo per entrambi i contratti dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 4 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 9 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 31 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 3,99%;

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 55 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 6 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 1 giugno 2025. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 13 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 25 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,48%.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**
Entro 1 anno	1.291	1.086	205
1-5 anni	2.919	2.960	(41)
Oltre 5 anni	917	1.503	(586)
Totale	**5.127**	**5.549**	**(422)**

A fini meramente espositivi si riporta la posizione finanziaria netta come previsto dagli Orientamenti in materia di obblighi di informativa ai sensi del regolamento sul prospetto emanati da ESMA (European Securities and Markets Authority) in data 4 marzo 2021:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	35.509	8.527	26.982	n.s.
B.	Mezzi equivalenti a disponibilità liquide	0	0	0	0,0%
C.	Altre disponibilità finanziarie correnti	0	0	0	0,0%
D.	**Liquidità (A + B + C)**	**35.509**	**8.527**	**26.982**	**n.s.**
E.	Debito finanziario corrente (inclusi gli strumenti di debito, ma esclusa la parte corrente del debito finanziario non corrente)	0	0	0	0,0%
F.	Parte corrente del debito finanziario non corrente	4.409	16.807	(12.398)	-73,8%
G.	**Indebitamento finanziario corrente (E + F)**	**4.409**	**16.807**	**(12.398)**	**-73,8%**
H.	**Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)**	**(31.099)**	**8.280**	**(39.379)**	**n.s.**
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	11.694	6.369	5.325	83,6%
J.	Strumenti di debito	0	0	0	0,0%
K.	Debiti commerciali e altri debiti non correnti	0	0	0	0,0%
L.	**Indebitamento finanziario non corrente (I + J + K)**	**11.694**	**6.369**	**5.325**	**83,6%**
M.	***Totale indebitamento finanziario (H + L)***	**(19.405)**	**14.649**	**(34.054)**	**n.s.**

IMPEGNI E RISCHI

La tabella seguente riporta gli impegni del Gruppo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Impegni per contratti sottoscritti	76.514	48.042	9.442
Impegni per sottoscrizione capitale Starbreeze	0	2.395	(2.395)

Gli impegni per contratti sottoscritti si riferiscono alle futuri uscite monetarie 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 dell'esercizio.

L'impegno a sottoscrivere l'aumento di capitale in Starbreeze è stato rispettato nel corso del mese di settembre 2020.

9. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 30 giugno 2021 per settori operativi, tenendo in considerazione che il settore operativo Holding non genera ricavi, è la seguente:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	10.679	134.648	4.774	602	150.703
2	Rettifiche ricavi	0	(1.242)	(281)	0	(1.523)
3	**Totale ricavi netti**	**10.679**	**133.406**	**4.493**	**602**	**149.180**

La suddivisione al 30 giugno 2020 era stata:

	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**

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

8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	%
Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(5.598)	(16.743)	11.145	-66,6%
Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.528)	(8.857)	(1.671)	18,9%
Royalties	(41.322)	(34.600)	(6.722)	19,4%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(2.281)	(5.920)	3.639	-61,5%
Totale costo del venduto	**(59.729)**	**(66.120)**	**6.391**	**-9,7%**

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 4.060 mila Euro, è aumentata di 602 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020 ed 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 2021	30 giugno 2020	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(5.306)	(8.445)	3.139	-37,2%
Trasporti e noli	(420)	(769)	349	-45,4%
Altri costi legati alle vendite	(223)	(386)	163	-42,2%
Sub-totale servizi legati alle vendite	**(5.949)**	**(9.600)**	**3.651**	**-38,0%**
Assicurazioni varie	(364)	(351)	(13)	3,7%
Consulenze	(2.616)	(2.258)	(358)	15,9%
Postali e telegrafiche	(211)	(200)	(11)	5,4%
Viaggi e trasferte	(100)	(731)	631	-86,4%
Utenze	(181)	(203)	22	-11,0%
Manutenzioni	(88)	(108)	20	-19,0%
Compensi al collegio sindacale	(108)	(108)	0	0,0%
Sub-totale servizi generali	**(3.668)**	**(3.959)**	**291**	**-7,3%**
Totale costi per servizi	**(9.617)**	**(13.559)**	**3.942**	**-29,1%**

I costi per servizi diminuiscono di 3.942 mila Euro principalmente per minori costi pubblicitari e minori costi per viaggi e trasferte, in linea con il pressoché totale utilizzo del lavoro a distanza durante il corso dell'esercizio.

Il maggior incremento si registra nell'ambito delle consulenze. Il maggior utilizzo è stato determinato sia da maggiori attività svolte nel campo dell'acquisizione e/o costituzione di nuove società avvenute nel corso dell'esercizio, ma anche di un maggior utilizzo di consulenti esterni per lo studio del nuovo sistema di incentivazione a medio-lungo termine.

12. Affitti e locazioni

I costi per affitti e locazioni ammontano a 311 mila Euro rispetto ai 247 mila Euro dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2020. La voce al 30 giugno 2021 include per 207 mila Euro le spese accessorie agli affitti degli uffici delle Società del Gruppo e per 104 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 24.617 mila Euro in aumento di 3.709 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	%
Salari e stipendi	(16.721)	(14.178)	(2.543)	17,9%
Oneri sociali	(3.860)	(3.322)	(538)	16,2%
Trattamento di fine rapporto	(293)	(243)	(50)	20,4%
Piano di stock option	(329)	(330)	1	-0,3%
Compensi amministratori	(1.190)	(1.121)	(69)	6,1%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(2.141)	(1.617)	(524)	32,4%
Provvigioni agenti	(19)	(31)	12	-39,1%
Altri costi	(64)	(66)	2	-2,9%
Totale costi del personale	**(24.617)**	**(20.908)**	**(3.709)**	**17,7%**

I costi del personale sono in aumento rispetto all'esercizio precedente per effetto del maggior numero di dipendenti, anche a seguito delle acquisizione di studi di sviluppo realizzate.

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 3.131 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre il costo medio per dipendente rimane sostanzialmente invariato:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	%
Salari e stipendi	(16.721)	(14.178)	(2.543)	17,9%
Oneri sociali	(3.860)	(3.322)	(538)	16,2%
Trattamento di fine rapporto	(293)	(243)	(50)	20,4%
Totale costi del personale	**(20.874)**	**(17.743)**	**(3.131)**	**17,6%**
Numero medio dipendenti	238	202	36	17,8%
Costo medio per dipendente	**(87,7)**	**(87,8)**	**0,1**	**-0,1%**

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2021, 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 2021	30 giugno 2020	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(40)	(55)	15	-28,0%
Spese generali e amministrative	(855)	(868)	13	-1,5%
Spese di rappresentanza	(14)	(37)	23	-61,1%
Spese bancarie varie	(261)	(209)	(52)	24,7%
Totale altri costi operativi	**(1.170)**	**(1.169)**	**(1)**	**0,1%**

I costi operativi, pari a 1.170 mila Euro, sono invariati rispetto all'esercizio precedente a fronte di maggiori spese bancarie compensate dalla diminuzione di tutte le altre voci.

21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	%
Ammortamenti	(24.600)	(13.266)	(11.334)	85,4%
Svalutazione di attività	(2.647)	(2.206)	(441)	20,0%
Riprese di valore di attività	0	849	(849)	n.s.
Totale costi operativi non monetari	**(27.247)**	**(14.623)**	**(12.624)**	**86,3%**

I costi operativi non monetari, pari a 27.247 mila Euro, aumentano di 12.624 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020. Gli ammortamenti si incrementano di 11.334 mila Euro per effetto dei videogiochi lanciati nell'esercizio.

La svalutazione di attività, pari a 2.647 mila Euro, fa principalmente riferimento, per 1.855 mila Euro, al prodotto in sviluppo da parte della controllata Avantgarden per il quale si prevede che il costo storico iscritto non possa essere recuperato per effetto di risultati attesi inferiori alle aspettative e per 700 mila Euro alle quote di ritenute oggetto dell'accordo con l'Agenzia delle Entrate che sono state ritenute non recuperabili dai fornitori.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.666	4.037	3.629	89,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.401)	(3.409)	8	-0,2%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**4.265**	**628**	**3.637**	**n.s.**

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 4.265 mila Euro contro i 628 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio, per effetto di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 3.629 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020	Variazioni	%
Proventi finanziari	4.658	2.275	2.383	n.s.
Differenze attive su cambi	2.995	1.754	1.241	70,8%
Altro	13	8	5	62,5%
Interessi attivi e proventi finanziari	**7.666**	**4.037**	**3.629**	**89,9%**

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 3.629 mila Euro per effetto di maggiori proventi finanziari per 2.383 mila Euro e maggiori differenze cambi attive per 1.241 mila Euro. I proventi finanziari includono principalmente per 3.096 mila Euro l'adeguamento con il metodo del costo ammortizzato del credito di circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro, per 903 mila Euro l'adeguamento a fair value del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze AB e per 501 mila Euro la plusvalenza realizzata sulla vendita delle azioni delle Unity Software Inc..

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 3.401 mila Euro, sostanzialmente invariati rispetto al 30 giugno 2020, per effetto principalmente di maggiori differenze passive su cambi per 1.653 mila Euro compensati da minori interessi passivi da fonti di finanziamento e minori adeguamenti a fronte di valutazione di partecipazioni a patrimonio netto.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**	**%**
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(90)	(285)	195	-68,4%
Interessi verso erario	0	(587)	587	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(192)	(411)	219	-53,3%
Interessi factoring	(1)	(5)	4	-80,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	**(283)**	**(1.288)**	**1.005**	**-53,3%**
Differenze passive su cambi	(3.118)	(1.465)	(1.653)	n.s.
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	0	(656)	656	n.s.
Totale interessi passivi	**(3.401)**	**(3.409)**	**8**	**-0,2%**

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2021 è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**	**%**
Imposte correnti	(11.910)	(6.363)	(5.547)	87,2%
Imposte differite	9.032	629	8.403	n.s.
Totale imposte	**(2.878)**	**(5.734)**	**2.856**	**-49,8%**

Le maggiori imposte correnti sono in linea con l'andamento reddituale del periodo del Gruppo.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**	**Variazioni**	**%**
IRES	(9.154)	(5.384)	(3.770)	70,0%
IRAP	(1.349)	(214)	(1.135)	n.s.
Imposte correnti società estere	(657)	(481)	(176)	36,6%
Altre imposte correnti	(750)	(284)	(466)	n.s.
Totale imposte correnti	**(11.910)**	**(6.363)**	**(5.547)**	**87,2%**

Le altre imposte correnti fanno riferimento all'imposta sostitutiva relativa alla rivalutazione del marchio Assetto Corsa contabilizzato nel bilancio separato della Kunos Simulazioni S.r.l..

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**
Imponibile fiscale IRES (A)	38.167	19.612
Aliquota IRES (B)	24,0%	24,0%
IRES di periodo (A)*(B)	(9.160)	(4.707)
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	6	(677)
IRES di periodo	**(9.154)**	**(5.384)**

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**		**30 giugno 2020**	
Risultato ante imposte della Capogruppo	**9.140**		**(851)**	
Aliquota IRES	**24,0%**		**24,0%**	
Imposta teorica	**(2.193)**	**-24,0%**	**204**	**-24,0%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	1.689	18%	562	-66%
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		(58)	
IRES su plusvalenza classificata nella gestione	0		0	
Totale IRES della Capogruppo	**(446)**		**709**	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	**(8.714)**		**(5.416)**	
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	**6**		**(677)**	
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(9.154)**	**-100%**	**(5.384)**	**633%**

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2020**
Imponibile fiscale IRAP	33.068	5.128
Aliquota IRAP	3,9%/5,57%	3,9%
IRAP dell'esercizio	(1.349)	(200)
Irap di competenza dell'esercizio precedente	0	(14)
IRAP di periodo	**(1.349)**	**(214)**

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2021		30 giugno 2020	
Margine operativo della Capogruppo	**(2.925)**		**(5.330)**	
Aliquota IRAP	5,57%		3,9%	
Imposta teorica	163	-5,57%	0	0,0%
Effetto fiscale di costi non deducibili	(382)	13,0%	0	0,0%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	21		0	
Totale IRAP della Capogruppo	**(198)**		**0**	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	**(1.151)**	**39,3%**	**(214)**	**7,3%**
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(1.349)**	**46,1%**	**(214)**	**7,3%**

32. Utile per azione base

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2021	30 giugno 2020
Risultato netto totale	32.025	14.970
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.260.837	14.260.837
Utile netto per azione in Euro	**2,25**	**1,05**

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 2021	30 giugno 2020
Risultato netto totale	32.025	14.970
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.476.837	14.476.837
Utile netto diluito per azione in Euro	**2,21**	**1,03**

10. 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 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. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine dedicate spesso al singolo investimento.

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 2021 e 2020, 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 2021

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2021 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Attività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2021	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	5.089	-	5.089	5
Attività finanziarie non correnti	18.840	-	-	18.840	7
Crediti commerciali	-	18.283	-	18.283	9
Altre attività correnti	-	19.279	-	19.278	11
Disponibilità liquide	-	35.509	-	35.509	12
Attività finanziarie correnti	-	0	-	0	13
Totale	**18.840**	**78.160**	**-**	**97.000**	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2021 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Passività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2021	Note
Passività finanziarie non correnti	-	11.694	-	11.694	21
Debiti verso fornitori	-	47.193	-	47.193	22
Altre passività correnti	-	9.932	-	9.932	25
Passività finanziarie correnti	-	4.409	-	4.409	26
Totale	**-**	**73.228**	**-**	**73.228**	

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**	

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. In aggiunta a ciò il Gruppo ha sottoscritto due opzioni per un valore nozionale di 1.375 mila Euro e 4.000 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti di complessivi 1.375 mila Euro e 4.000 mila Euro concessi in data 28 gennaio 2021 da Unicredit S.p.A. rispettivamente alla Capogruppo e alla 505 Games S.p.A..

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 2021 (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	11.694		4.424	3.756	1.988	609	917	11.694	21
Passività finanziarie correnti	4.409	4.409						4.409	26
Totale	**16.103**	**16.807**	**3.400**	**902**	**0**	**0**	**0**	**16.103**	

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**	

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 47 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.

La 505 Games S.p.A. ha sottoscritto nell'esercizio un contatto di sviluppo per il videogioco Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes in Yen, a fronte del quale ha stipulato due contratti di *flexible forward* per un nozionale di 985.600 mila Yen a copertura parziale dei rischi connessi ai futuri esborsi contrattuali. Al 30 giugno 2021 il fair value degli strumenti risulta negativo per 294 mila Euro.

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 85% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 99%. 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 2021 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2020:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**	**% su totale**	**30 giugno 2020**	**% su totale**
Non scaduto	18.004	94%	27.976	96%
0 > 30 giorni	185	1%	132	0%
30 > 60 giorni	0	0%	35	0%
60 > 90 giorni	3	0%	6	0%
> 90 giorni	916	5%	862	4%
Totale crediti verso clienti	**19.108**	**100%**	**29.011**	**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 2021	Mark to Market	Mark to Model	Totale *Fair Value*	Note
		Fair Value	Fair Value		
Altre attività finanziarie non correnti	18.840	0	18.840	18.840	7
Disponibilità liquide	35.509	35.509		35.509	12
Altre finanziarie correnti	0	0		0	13
Passività finanziarie non correnti	(11.694)	(11.694)		(11.694)	21
Passività finanziarie correnti	(4.409)	(4.409)		(4.409)	26
Totale	**38.246**	**19.406**	**38.246**	**38.246**	

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**	

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 2021 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 2021 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 1,19:

Tipologia di variazione	**Effetto sulla posizione finanziaria netta**	**Effetto sull'utile prima delle imposte**
+10% Dollaro	(1.258)	(584)
-10% Dollaro	1.535	715

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 2021 e al 30 giugno 2020:

Voce di bilancio al 30 giugno 2021	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Partecipazioni	Azioni quotate	10.903			10.903	4
Attività finanziarie non correnti	Prestito obbligazionario		18.840		18.840	7

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

11. 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 al 30 giugno 2021 il Gruppo non ha contabilizzato proventi e oneri non ricorrenti.

12. 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 2021 e 30 giugno 2020. Si rimanda alla Relazione sulla Gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2021

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	10.679	134.648	4.774	602	0	150.703
2	Rettifiche ricavi	0	(1.242)	(281)	0	0	(1.523)
3	**Totale ricavi**	**10.679**	**133.406**	**4.493**	**602**	**0**	**149.180**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(3.169)	(2.429)	0	0	(5.598)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.404)	(9.121)	0	(3)	0	(10.528)
6	Royalties	(192)	(41.127)	0	(3)	0	(41.322)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(1.333)	(948)	0	0	(2.281)
8	**Totale costo del venduto**	**(1.596)**	**(54.750)**	**(3.377)**	**(6)**	**0**	**(59.729)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**9.083**	**78.656**	**1.116**	**596**	**0**	**89.451**
10	Altri ricavi	2.582	1.439	0	0	39	4.060
11	Costi per servizi	(406)	(6.658)	(695)	(184)	(1.674)	(9.617)
12	Affitti e locazioni	(53)	(99)	(28)	(1)	(130)	(311)
13	Costi del personale	(5.360)	(13.091)	(1.225)	(351)	(4.590)	(24.617)
14	Altri costi operativi	(123)	(298)	(162)	(35)	(552)	(1.170)
15	**Totale costi operativi**	**(5.942)**	**(20.146)**	**(2.110)**	**(571)**	**(6.946)**	**(35.715)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**5.723**	**59.949**	**(994)**	**25**	**(6.907)**	**57.796**
17	Ammortamenti	(957)	(22.552)	(160)	(73)	(858)	(24.600)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(2.584)	0	0	(63)	(2.647)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(957)**	**(25.136)**	**(160)**	**(73)**	**(921)**	**(27.248)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**4.766**	**34.813**	**(1.154)**	**(48)**	**(7.828)**	**30.549**

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2021

	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	106	1.402	2.244	56	4.390	8.198
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	14.803	50.703	0	1.107	163	66.776
4	Partecipazioni	0	0	0	0	11.190	11.190
5	Crediti e altre attività non correnti	11	181	6	0	4.891	5.089
6	Imposte anticipate	3	10.995	640	1	5	11.644
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0	18.840	18.840
	Totale attività non correnti	**14.923**	**63.281**	**2.890**	**1.164**	**39.479**	**121.737**
	Attività correnti						
8	Rimanenze	0	1.934	3.774	0	0	5.708
9	Crediti commerciali	1.236	16.119	928	0	0	18.283
10	Crediti tributari	154	214	1.121	3	8	1.500
11	Altre attività correnti	1.116	17.157	199	367	440	19.279
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	466	33.670	1.040	267	66	35.509
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0	0	0
	Totale attività correnti	**2.972**	**69.094**	**7.062**	**637**	**514**	**80.279**
	TOTALE ATTIVITA'	**17.895**	**132.375**	**9.952**	**1.801**	**39.993**	**202.016**
	Passività non correnti						
18	Benefici verso dipendenti	0	(311)	(391)	(17)	0	(719)
19	Fondi non correnti	0	0	(81)	0	0	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.651)	(242)	0	0	(522)	(5.415)
21	Passività finanziarie	(13)	(4.130)	0	0	(7.551)	(11.694)
	Totale passività non correnti	**(4.664)**	**(4.683)**	**(472)**	**(17)**	**(8.073)**	**(17.909)**
	Passività correnti						
22	Debiti verso fornitori	(564)	(44.865)	(432)	(223)	(1.109)	(47.193)
23	Debiti tributari	(443)	(4.903)	(335)	(12)	(5.089)	(10.782)
24	Fondi correnti	0	0	(0)	0	0	(0)
25	Altre passività correnti	(1.966)	(6.857)	(950)	(147)	(12)	(9.932)
26	Passività finanziarie	(54)	(883)	(8)	0	(3.464)	(4.409)
	Totale passività correnti	**(3.027)**	**(57.507)**	**(1.725)**	**(382)**	**(9.674)**	**(72.317)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(7.691)**	**(62.190)**	**(2.197)**	**(399)**	**(17.747)**	**(90.225)**

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 non 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)**

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.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi attraverso società di sviluppo di proprietà, una parte invece viene realizzata da studi indipendenti ed i diritti vengono acquisiti dal Gruppo prevalentemente 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 considerata come parte integrante del settore operativo Premium Games.

Nel corso dello scorso esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione di due 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 venti persone, mentre la seconda è una società di diritto olandese che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo.

Nel corso dell'esercizio sono state costituite la società Hook S.r.l. e la Supernova Games Studios S.r.l.. La Hook S.r.l. diventerà il *publisher* del Gruppo per videogiochi premium con budget di sviluppo più contenuti rispetto ai budget di 505 Games, ma con potenzialità di successo per l'innovatività dell'idea, mentre la Supernova Games Studios S.r.l. diventerà un nuovo studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano.

Nell'esercizio è stata costituita la MSE & DB S.l., una joint venture paritaria di diritto spagnolo costituita con lo sviluppatore Mercury Steam Entertainment S.l. con lo scopo di creare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale.

Nel corso del mese di giugno 2021 è stata costituita la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. di cui il Gruppo detiene il 75%, La società si occuperà dello sviluppo di un nuovo videogioco e diventerà operativa a partire dal prossimo esercizio.

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 una maggiore longevità. Il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere elevato 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..

Nel corso dell'esercizio è stata costituita la società australiana 505 Games Australia Pty Ltd. che nel mese di gennaio 2021 ha acquisito il 100% di Infinite Interactive Pty. e Infinity Plus Two Pty, studi di sviluppo australiani che detengono la proprietà intellettuale dei videogiochi Puzzle Quest e Gems of War e ne curano lo sviluppo.

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 sul canale 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. la cui operatività è stata interrotta nel corso del mese di giugno 2018 e che conseguentemente è stata posta in liquidazione nel corso del mese di ottobre 2018. Nel corso dello scorso 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. Il Gruppo si è avvalso anche dell'apporto delle società Digital Bros China Ltd., Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd. e 505 Games Japan K.K. che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. La 133 W Broadway Inc. e la Digital Bros Holdings Ltd. non sono state operative nel periodo.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi per cliente è la seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**		**30 giugno 2020**		**Variazioni**	
Europa	23.221	15%	27.036	19%	(3.815)	-14,1%
Americhe	108.582	72%	82.586	59%	25.996	31,5%
Resto del mondo	13.523	9%	20.141	14%	(6.618)	-32,9%
Totale ricavi estero	**145.326**	**96%**	**129.763**	**93%**	**15.563**	**12,0%**
Italia	5.377	4%	9.270	7%	(3.893)	-42,0%
Totale ricavi lordi consolidati	**150.703**	**100%**	**139.033**	**100%**	**11.670**	**8,4%**

I ricavi estero sono stati il 96% dei ricavi lordi consolidati in crescita rispetto al 93% dell'esercizio precedente e sono in aumento di 15.563 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020.

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 134.648 mila Euro pari al 93% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2021**		**30 giugno 2020**		**Variazioni**	
Free to Play	10.679	7%	7.476	6%	3.203	42,8%
Premium Games	134.648	93%	122.287	94%	12.361	10,1%
Totale ricavi lordi estero	**145.327**	**100%**	**129.763**	**100%**	**15.564**	**12,0%**

13. 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 10 della Relazione sulla Gestione a cui si rimanda.

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..

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 il corrispondente periodo dell'esercizio precedente sono:

Migliaia di Euro	**Crediti**		**Debiti**		**ricavi**	**costi**
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(124)	0	0	(394)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(3.889)	0	(759)
Matov LLC	0	125	0	(622)	0	(437)
Totale	**0**	**760**	**(124)**	**(4.511)**	**0**	**(1.590)**

Migliaia di Euro	**Crediti**		**Debiti**		**ricavi**	**costi**
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
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)
Ovosonico S.r.l.	0	0	0	0	36	0
Totale	**0**	**767**	**(88)**	**(4.692)**	**36**	**(1.527)**

Non vengono più riportate le operazioni intercorse con la Ovosonico S.r.l. poiché in data 3 marzo 2020 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.

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 694 mila Euro.

Il canone pagato dalla 505 Games France S.a.s. alla Matov Imm. S.r.l. per gli uffici di Francheville ammontano nell'esercizio a 37 mila Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013, rinnovato successivamente nel 2020 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., Kunos Simulazioni S.r.l., Avantgarden S.r.l., Hook S.r.l. e Supernova Games 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.

14. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

Nel corso dell'esercizio in analisi così come nell'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.

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

La controllata Kunos Simulazioni S.r.l. ha applicato quanto previsto dall'art. 110 del D.L. 104/2020, rivalutando il marchio Assetto Corsa e dandone rilevanza fiscale. Il valore attribuito al marchio a seguito di perizia è stato stimato in 25 milioni di Euro. L'effetto sul bilancio consolidato al 30 giugno 2021 è esclusivamente relativo all'iscrizione del credito per imposte anticipate per 7.203 mila Euro e del debito per l'imposta sostitutiva sulla rivalutazione per 750 mila Euro.

16. 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.

17. 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 2020/21**					
	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	183.546	97.012	280.558	0	39.772	320.330
Servizi di attestazione						
Servizi di consulenza fiscale						
Altri servizi (da dettagliare)						
- Pareri congruità						
- Due diligence contabile, fiscale, legale, amministrativa						
- Procedure concordate (agreed upon procedure)	25.000			106.601		131.601
- 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	**208.546**	**97.012**	**305.558**	**106.601**	**39.772**	**451.931**

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 2020- 30 giugno 2021. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 2021 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, 27 settembre 2021

Firmato

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)