Bilancio consolidato
al 30 giugno 2022

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 5.706.014,80 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 Investor Relations

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

Cariche sociali e organi di controllo 5

Relazione sulla gestione del Gruppo 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 consolidato al 30 giugno 2022 20
7. Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2022 24
8. Indicatori di performance 26
9. Andamento per settori operativi 27
10. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali 42
11. Azioni proprie 44
12. Attivitá di ricerca e sviluppo 44
13. Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari 45
14. Attività e passività potenziali 51
15. Eventi successivi alla chiusura del periodo 51
16. Evoluzione prevedibile della gestione 52
17. Altre informazioni 53
18. Esonero dalla presentazione della dichiarazione non finanziaria 54
19. Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari 54
20. Relazione sulla politica di remunerazione e sui compensi corrisposti 54

Bilancio consolidato al 30 giugno 2022 68

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2022 57

Conto economico consolidato al 30 giugno 2022 58

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2022 59

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2022 60

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato 61

Conto economico consolidato redatto ai sensi della delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 62

Situazione patrimoniale-finanziaria redatto ai sensi della delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 63

Conto economico consolidato redatto ai sensi della delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 64

Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2022 65

1. Nota introduttiva 67

2. Principi contabili 69
3. Valutazioni discrezionali e stime significative 89
4. Criteri di consolidamento 91
5. Partecipazioni in societa' a controllo congiunto e in societa' collegate 93
6. Aggregazioni di imprese 94
7. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e di consolidato 95
8. Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata 97
9. Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7) 123
10. Proventi ed oneri non ricorrenti 132
11. Informativa per settori operativi 132
12. Rapporti con parti correlate 140
13. Operazioni atipiche o inusuali 142
14. Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali 142
15. Finanziamenti concessi ai membri di organi di amministrazione, di vigilanza e controllo 142
16. Compensi alla società di revisione 143

Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF 144

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Componente	Carica/qualifica	Comitato Controllo e Rischi	Comitato Remunerazioni	Comitato Nomine
Sylvia Anna Bartyan	Consigliere indipendente	M	M	M
Lidia Florean	Consigliere non esecutivo			
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato			
Davide Galante	Consigliere non esecutivo			
Raffaele Galante	Amministratore delegato			
Susanna Pedretti	Consigliere indipendente	M	P	M
Stefano Salbe (1)	Consigliere esecutivo			
Laura Soifer (2)	Consigliere indipendente	P	M	M
Dario Treves	Consigliere esecutivo			

P: Presidente

M: Membro

(1) Dirigente preposto ai sensi dell'art. 154-bis del D. Lgs. 58/98

(2) Lead Independent Director

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

EY S.p.A.

L'Assemblea gli azionisti del 27 ottobre 2021 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 2030 alla società EY S.p.A., con sede a Milano in via Meravigli 12.

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 22 settembre 2022.

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

Nel corso del mese di Settembre 2022 il Comitato Nomine si è riunito ed ha approvato il regolamento del comitato ed ha nominato Sylvia Anna Bartyan presidente del comitato.

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 Games Store e altri.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi che ha in portafoglio direttamente attraverso studi di sviluppo di proprietà, una parte invece viene realizzata da studi indipendenti ed i diritti vengono acquisiti dal Gruppo sia in via definitiva che 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, mentre per i videogiochi che presentano budget di sviluppo più ridotti il marchio utilizzato è Hook.

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 a beneficio della 505 Games S.p.A.. A seguito della progressiva digitalizzazione del mercato con la conseguente concentrazione delle vendite sulla società italiana, le società francesi, tedesche e spagnole hanno concentrato le proprie operazioni sui servizi di marketing e PR su scala nazionale.

Gli studi di sviluppo che operano nella produzione di videogiochi e che sono parte integrante del settore operativo Premium Games sono:

- la società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione;
- la società di diritto olandese Rasplata B.V. di cui il Gruppo possiede il 60% che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo;
- la società di diritto ceco Ingame Studios a.s., di cui è stato acquisito il 60% nel corso del mese di luglio 2021, studio di sviluppo con sede a Brno che sta realizzando il videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V.;
- la AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano che dispone di un team di circa quattordici persone;

- la società Supernova Games Studios S.r.l., costituita nel corso dello scorso esercizio, studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano, che attualmente ha quattordici persone;

- la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc., costituita nel corso del mese di giugno 2021 e di cui il Gruppo detiene il 75%, si occupa dello sviluppo di un nuovo videogioco attualmente in fase di produzione.

Nello scorso 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.

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

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l. ed è composto 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 dello scorso 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 e di carte collezionabili 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.. Nel corso dell'esercizio è stata completata la liquidazione della società Game Service S.r.l..

***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. Il Gruppo detiene inoltre il 60% delle quote della società inglese Seekhana Ltd..

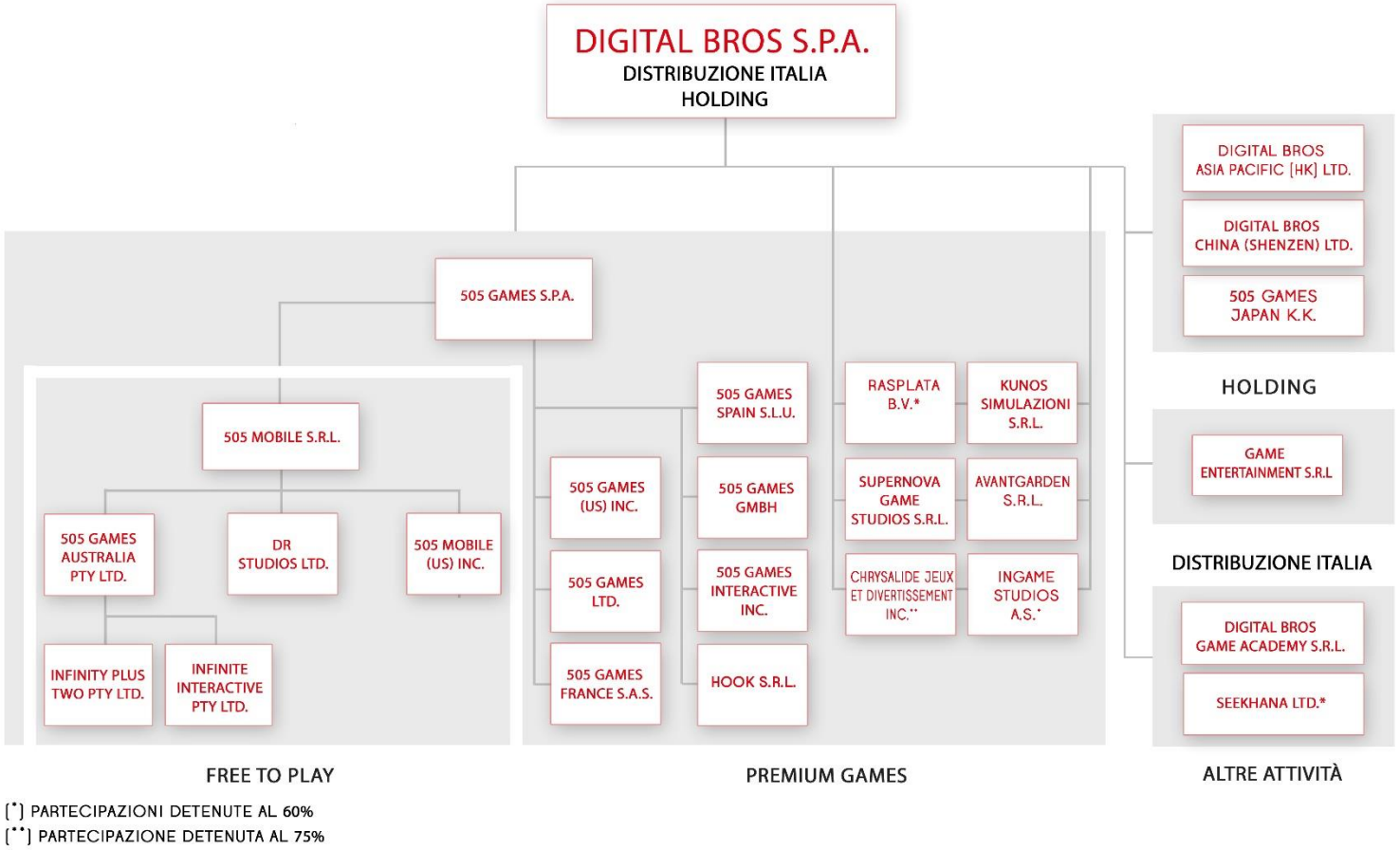
***Holding*:** comprende le funzioni di coordinamento dei settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di finanza, controllo di gestione e *business development* sono parte del settore operativo Holding. Il Gruppo si è avvalso anche dell'apporto delle società 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 Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100% ad eccezione di quelle detenute in Rasplata B.V., Ingame Studios a.s. e Seekhana Ltd. che sono possedute al 60% e di quella in Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che è detenuta al 75%.

Di seguito l'organigramma societario al 30 giugno 2022 relativamente alle società operative nell'esercizio:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 GIUGNO 2022



Il Gruppo nel corso dell'esercizio ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. (2)	252 Rue Christophe Colomb Est, Québec, Canada	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, Cina	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.	153 Park Street, South Melbourne Victoria, Australia	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, Giappone	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 S.r.l. (3)	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
Ingame Studios a.s. (1)	Moravské náměstí 249/8, Brno, Repubblica Ceca	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
Infinity Plus Two Pty Ltd.	153 Park Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
Infinite Interactive Pty Ltd.	153 Park Street, South Melbourne Victoria, Australia	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, Paesi Bassi	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) detenuta al 75%
(3) società in liquidazione

Rasplata B.V., Seekhana Ltd. e Ingame Studios a.s. sono detenute al 60%. Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. è invece detenuta al 75%. Sono state incluse nel bilancio consolidato applicando il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione del patrimonio netto e del risultato d'esercizio attribuibile ai soci di minoranza.

Nel corso dello scorso esercizio è stata altresì costituita la MSE & DB S.l., joint venture di diritto spagnolo a controllo congiunto, mentre nel corso dell'esercizio è stata costituita la Artractive S.A., società collegata di diritto polacco di cui il Gruppo detiene il 40%. Entrambe le società sono consolidate con il metodo del patrimonio netto. La MSE & DB S.l. è stata costituita con lo studio di sviluppo spagnolo Mercury Steam Entertainment S.l. al fine di realizzare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale mentre la Artractive S.A. sta sviluppando un nuovo videogioco per la 505 Games S.p.A..

Nel corso dell'esercizio è stato completato il processo di liquidazione della 133 W Broadway Inc. e della Game Service S.r.l. ed è proseguito il processo di liquidazione della Hawken Entertainment Inc..

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

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, già in fase di maturità, soppiantata dalla distribuzione digitale, ha subito un ulteriore declino a seguito della diffusione 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, un film, una serie televisiva, etc..

Gli sviluppatori, pur rimanendo spesso ma non sempre detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento a editori internazionali di videogiochi che sono quindi l'elemento della catena del valore essenziale per realizzare il gioco, farlo apprezzare e distribuirlo su base internazionale grazie alla loro rete commerciale internazionale, diretta e indiretta.

Lo sviluppatore può dotarsi di una struttura interna di publishing e commercializzare direttamente il videogioco disintermediando così l'editore. Chiaramente i rischi finanziari e operativi per lo sviluppatore aumentano in misura significativa.

Editori o publisher

L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, determina la politica commerciale a livello globale, studia il posizionamento del prodotto, l'aspetto grafico 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 e/o su base pluriennale con diritti per le versioni successive.

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 della 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, a seguito della significativa diminuzione delle vendite di prodotti fisici, è destinato a perdere di importanza con una concentrazione delle attività distributive su un numero sempre più limitato di operatori specializzati.

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.

La progressiva digitalizzazione del mercato ha determinato che sia Microsoft, con Microsoft Xbox Game Pass e 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*.

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 avveniva 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 rilasciati episodi e/o funzionalità aggiuntive del gioco disponibili sia a pagamento che in forma gratuita sui *marketplace* digitali (i cosiddetti DLC, ovvero *Downloadable Contents*).

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.

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, differenza tra i ricavi netti ed il totale del costo del venduto;
- margine operativo lordo (EBITDA), differenza tra l'utile lordo e gli altri ricavi ed il totale dei costi operativi, aumentata degli altri ricavi;
- margine operativo (EBIT), somma algebrica del margine operativo lordo e del totale dei proventi e costi operativi non monetari.

A livello patrimoniale considerazioni analoghe valgono per la Posizione finanziaria netta, le cui componenti sono anche dettagliate nella specifica sezione delle note illustrative numero 7.

Le definizioni degli indicatori utilizzati dal Gruppo, in quanto non rivenienti dai principi contabili di riferimento, potrebbero non essere omogenee con quelle adottate da altre 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. STAGIONALITÀ 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, specialmente se accompagnata da campagna marketing.

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 ha permesso di ridurre in maniera significativa la volatilità di tali componenti patrimoniali.

5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati:

- in data 27 ottobre 2021 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2021 deliberando la distribuzione di un dividendo di 18 centesimi di Euro per azione e conferendo l'incarico per la revisione legale del bilancio separato e consolidato fino all'approvazione del bilancio al 30 giugno 2030 alla società EY S.p.A.;
- in data 30 novembre 2021 la controllata 505 Games S.p.A. ha annunciato un accordo con la società spagnola MercurySteam Entertainment S.L. per la produzione e la pubblicazione di un nuovo videogioco che sarà disponibile su PC e console. L'accordo prevede la comproprietà della proprietà intellettuale del videogioco da parte del gruppo Digital Bros e MercurySteam Entertainment attraverso MSE & DB S.L., joint-venture di diritto spagnolo a controllo congiunto. L'investimento iniziale per la produzione ammonta a 27 milioni di Euro;

- in data 17 giugno 2022 Digital Bros S.p.A. ha annunciato l'acquisizione del 100% di D3 Go!, l'editore americano di "Puzzle Quest: The Legend Returns" e altri videogiochi, fra cui alcuni spin-off della serie Puzzle Quest, proprietà intellettuale detenuta dal Gruppo a seguito dell'acquisizione di Infinity Plus Two avvenuta a gennaio 2021. Tale acquisizione avrà efficacia dall'1 luglio 2022.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

Nel corso dell'esercizio non sono avvenute particolari modifiche nei rapporti con la società Starbreeze.

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

- nel mese di maggio 2016 i diritti che il Gruppo vantava sul videogioco PAYDAY 2 sono stati retrocessi a Starbreeze a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale earn out di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti del videogioco di futura pubblicazione PAYDAY 3. L'earn out alla data di chiusura dell'esercizio non è stato contabilizzato ed è stato trattato come un'attività potenziale;

- 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. Nel corso del mese di novembre 2018, Starbreeze ha lanciato la versione per personal computer del videogioco che ha avuto vendite inferiori alle attese. Alla data, la 505 Games S.p.A. aveva pagato 4,8 milioni di Dollari Statunitensi per lo sviluppo di tale videogioco. 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 società 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 20 milioni di Euro al cambio al 30 giugno 2022) 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 Starbreeze ha effettuato con successo nel corso del mese di settembre 2020. Nel caso il prestito obbligazionario non fosse convertito interamente o parzialmente, sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese e comunque non oltre il mese di dicembre 2024;
  b) un credito verso Starbreeze AB per 20 milioni di Dollari Statunitensi 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.

Anche a seguito di acquisti successivi, alla data del 30 giugno 2022, 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 28,92% dei diritti di voto al 30 giugno 2022.

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. A partire dal mese di novembre 2021, il Gruppo ha iniziato un parziale rientro al lavoro in presenza, anche se limitato ad alcune funzioni ed in forma parziale, considerando che da un punto di vista operativo, il lavoro agile non ha creato particolari impatti sull'operatività delle principali aree di attività del Gruppo.

La pandemia ha determinato sul mercato dei videogiochi:

- 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, 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 membri.

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 incremento della marginalità operativa, data dai notevoli risparmi in termini di costi di produzione e di logistica.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2022

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022		30 giugno 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	132.238	100,0%	150.703	101,0%	(18.465)	-12,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(1.523)	-1,0%	1.523	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**132.238**	**100,0%**	**149.180**	**100,0%**	**(16.942)**	**-11,4%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.607)	-3,5%	(5.598)	-3,8%	991	-17,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.733)	-5,1%	(10.528)	-7,1%	3.795	-36,1%
6	Royalties	(32.586)	-24,6%	(41.322)	-27,7%	8.736	-21,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.535)	-1,2%	(2.281)	-1,5%	746	-32,7%
8	**Totale costo del venduto**	**(45.461)**	**-34,4%**	**(59.729)**	**-40,0%**	**14.268**	**-23,9%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**86.777**	**65,6%**	**89.451**	**60,0%**	**(2.674)**	**-3,0%**
10	Altri ricavi	11.584	8,8%	4.060	2,7%	7.524	n.s.
11	Costi per servizi	(8.562)	-6,5%	(9.617)	-6,4%	1.055	-11,0%
12	Affitti e locazioni	(497)	-0,4%	(311)	-0,2%	(185)	59,6%
13	Costi del personale	(33.867)	-25,6%	(24.617)	-16,5%	(9.250)	37,6%
14	Altri costi operativi	(1.307)	-1,0%	(1.170)	-0,8%	(137)	11,7%
15	**Totale costi operativi**	**(44.233)**	**-33,4%**	**(35.715)**	**-23,9%**	**(8.519)**	**23,9%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**54.128**	**40,9%**	**57.796**	**38,7%**	**(3.668)**	**-6,3%**
17	Ammortamenti	(19.030)	-14,4%	(24.600)	-16,5%	5.570	-22,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(1.708)	-1,3%	(2.647)	-1,8%	939	-35,5%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	2.570	1,9%	0	0,0%	2.570	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(18.168)**	**-13,7%**	**(27.247)**	**-18,3%**	**9.079**	**-33,3%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**35.960**	**27,2%**	**30.549**	**20,5%**	**5.411**	**17,7%**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.349	6,3%	7.666	5,1%	683	8,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(4.148)	-3,1%	(3.401)	-2,3%	(747)	22,0%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**4.201**	**3,2%**	**4.265**	**2,9%**	**(64)**	**-1,5%**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**40.161**	**30,4%**	**34.814**	**23,3%**	**5.347**	**15,4%**
27	Imposte correnti	(10.929)	-8,3%	(11.910)	-8,0%	981	-8,2%
28	Imposte differite	(576)	-0,4%	9.032	6,1%	(9.608)	n.s.
29	**Totale imposte**	**(11.505)**	**-8,7%**	**(2.878)**	**-1,9%**	**(8.627)**	**n.s.**
30	**Risultato netto (26+29)**	**28.656**	**21,7%**	**31.936**	**21,4%**	**(3.280)**	**-10,3%**
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**28.546**	**21,6%**	**32.025**	**21,5%**	**(3.479)**	**-10,9%**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**110**	**0,1%**	**(89)**	**-0,1%**	**199**	**n.s.**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**2,00**		**2,25**		**(0,25)**	**-11,1%**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**1,97**		**2,21**		**(0,24)**	**-10,9%**

I ricavi dell'esercizio sono quasi esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ripartiti su un numero elevato di videogames sui quali spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo, Assetto Corsa, con oltre 21 milioni di Euro di ricavi nel periodo. In data 28 marzo 2022 è stata lanciata la nuova versione del videogioco Death Stranding. I ricavi lordi dell'esercizio sono pari a 132.238 mila Euro, in contrazione del 12,3%. Il confronto con lo scorso anno risulta però difficile considerato che il Gruppo nel passato esercizio aveva lanciato il best-seller Death Stranding e la versione Steam di Control.

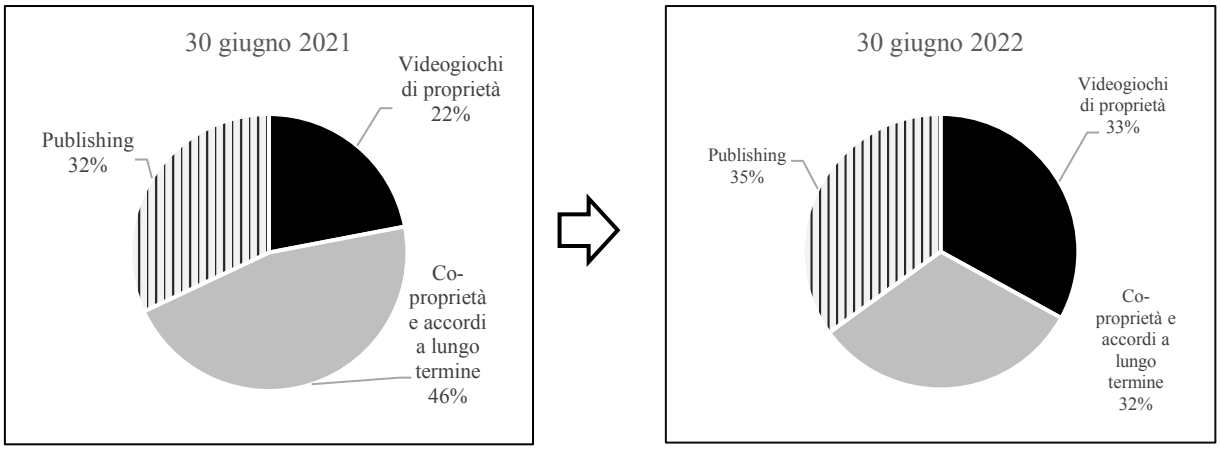
I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 96% dei ricavi lordi, mentre i ricavi digitali sono stati circa l'88% dei ricavi lordi.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 30 giugno 2022 comparata con l'esercizio precedente è stata la seguente:

Migliaia di Euro	**Ricavi lordi**				**Ricavi netti**			
	2022	**2021**	**Variazioni**		**2022**	**2021**	**Variazioni**	
Premium Games	120.308	134.648	(14.340)	-10,7%	120.308	133.406	(13.098)	-9,8%
Free to Play	7.132	10.679	(3.547)	-33,2%	7.132	10.679	(3.547)	-33,2%
Distribuzione Italia	4.043	4.774	(731)	-15,3%	4.043	4.493	(450)	-10,0%
Altre Attività	755	602	153	25,3%	755	602	153	25,3%
Totale ricavi lordi	**132.238**	**150.703**	**(18.465)**	**-12,3%**	**132.238**	**149.180**	**(16.942)**	**-11,4%**

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato il 91% dei ricavi lordi.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 33% dei ricavi del settore operativo rispetto al 22% realizzato nello scorso esercizio, mentre 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 32% dei ricavi del settore operativo. La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in diminuzione del 33,2% passando da 10.679 mila Euro a 7.132 mila Euro. Lo scorso esercizio aveva beneficiato della cessione del contratto di licenza dei diritti del videogioco Gems of War per il mercato cinese che aveva comportato ricavi per 1.895 mila Euro.

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti del 15,3% passando da 4.774 mila Euro a 4.043 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 14.268 mila Euro, in calo del 23,9%, in misura superiore alla riduzione dei ricavi tale da determinare solo una lieve riduzione dell'utile lordo pari al 3% (da 89.451 mila Euro al 30 giugno 2021 agli attuali 86.777 mila Euro). L'effetto è dato dal fatto che i videogiochi di catalogo portano a una riduzione dei costi operativi.

Gli altri ricavi sono stati pari a 11.584 mila Euro in aumento di 7.524 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- lo sviluppo del videogioco Free to Play Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd.;
- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- lo sviluppo di un videogioco attualmente in fase di produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- lo sviluppo da parte della Ingame Studios a.s. di un videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V..

I costi operativi sono stati pari a 44.233 mila Euro, in aumento del 23,9% rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 9.250 mila Euro, a seguito delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate. In diminuzione invece i costi per servizi, in linea con l'andamento dei ricavi, composti principalmente da investimenti pubblicitari, per 1.055 mila Euro.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 54.128 mila Euro attestandosi al 40,9% dei ricavi consolidati netti, in diminuzione di 3.668 mila Euro rispetto ai 57.796 mila Euro nel passato esercizio.

In linea con l'andamento dei ricavi, gli ammortamenti sono in diminuzione di 5.570 mila Euro.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono composti quasi esclusivamente dall'adeguamento del debito della 505 Games Australia per l'earn out da riconoscere al venditore a seguito dell'acquisizione delle società australiane.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato pari a 35.960 mila Euro rispetto ai 30.549 mila Euro registrati al 30 giugno 2022. L'EBIT percentuale è stato pari al 27,2% dei ricavi netti consolidati del periodo, in crescita rispetto al 20,5% realizzato nello scorso esercizio per effetto della maggiore marginalità che i videogiochi di proprietà comportano congiuntamente ai migliori ritorni delle vendite dei prodotti si catalogo.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 4.201 mila Euro, sostanzialmente invariato rispetto a 4.265 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio.

L'utile ante imposte al 30 giugno 2022 è stato pari a 40.161 mila Euro, in aumento di 5.347 mila Euro rispetto ai 34.814 mila Euro realizzati al 30 giugno 2021.

L'utile netto consolidato è pari a 28.656 mila Euro rispetto all'utile netto di 31.936 mila Euro realizzato al 30 giugno 2021. L'incremento del totale imposte è dato da una riduzione delle imposte differite che nello scorso esercizio erano influenzate dal beneficio fiscale derivante dalla rivalutazione del marchio Assetto Corsa.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 28.546 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 2,00 e 1,99 Euro per azione contro l'utile per azione di 2,25 e 2,21 Euro realizzati al 30 giugno 2021.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, positiva per 110 mila Euro, è relativa alla quota di risultato di pertinenza dei soci di minoranza della società olandese Rasplata B.V., della società inglese Seekhana Ltd., della società ceca Ingame Studios a.s. e della società canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2022

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	10.353	8.198	2.155	26,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	104.089	66.776	37.313	55,9%
4	Partecipazioni	7.511	11.190	(3.679)	-32,9%
5	Crediti ed altre attività non correnti	14.072	5.089	8.983	n.s.
6	Imposte anticipate	12.829	11.644	1.185	10,2%
7	Attività finanziarie non correnti	18.257	18.840	(583)	-3,1%
	Totale attività non correnti	**167.111**	**121.737**	**45.374**	**37,3%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.173	5.708	(1.535)	-26,9%
9	Crediti commerciali	27.781	18.283	9.498	52,0%
10	Crediti tributari	2.926	1.500	1.426	95,1%
11	Altre attività correnti	13.030	19.279	(6.249)	-32,4%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	10.961	35.509	(24.548)	-69,1%
13	Altre attività finanziarie	329	0	329	0,0%
	Totale attività correnti	**59.200**	**80.279**	**(21.079)**	**-26,3%**
	TOTALE ATTIVITA'	***226.311***	***202.016***	***24.295***	***12,0%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.705)	(5.704)	(1)	0,0%
15	Riserve	(22.030)	(23.016)	986	-4,3%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(108.160)	(82.181)	(25.979)	31,6%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(135.895)**	**(110.901)**	**(24.994)**	**22,5%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(1.423)**	**(890)**	**(533)**	**59,9%**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(137.318)**	**(111.791)**	**(25.527)**	**22,8%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(761)	(719)	(42)	5,8%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.954)	(5.415)	3.461	-63,9%
21	Passività finanziarie	(15.213)	(11.694)	(3.519)	30,1%
	Totale passività non correnti	**(18.009)**	**(17.909)**	**(100)**	**0,6%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(52.125)	(47.193)	(4.932)	10,5%
23	Debiti tributari	(3.575)	(10.782)	7.207	-66,8%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(4.657)	(9.932)	5.275	-53,1%
26	Passività finanziarie	(10.627)	(4.409)	(6.218)	n.s.
	Totale passività correnti	**(70.984)**	**(72.316)**	**1.332**	**-1,8%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(88.993)**	**(90.225)**	**1.232**	**-1,4%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(226.311)***	***(202.016)***	***(24.295)***	***12,0%***

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 45.374 mila Euro. Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita di medio lungo termine ha comportato una crescita significativa del valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 37.313 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 21.079 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 per effetto principalmente di minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 24.548 mila Euro e di minori altre attività correnti per 6.249 mila Euro parzialmente compensati da maggiori crediti commerciali per 9.498 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti è sostanzialmente invariato rispetto al 30 giugno 2021, mentre il totale delle passività correnti diminuisce di 1.332 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2021 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	10.961	35.509	(24.548)	-69,1%
13	Altre attività finanziarie correnti	329	0	329	n.s.
26	Passività finanziarie correnti	(10.627)	(4.409)	(6.218)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	**663**	**31.100**	**(30.437)**	**n.s.**
7	Attività finanziarie non correnti	18.257	18.840	(583)	-3,1%
21	Passività finanziarie non correnti	(15.213)	(11.694)	(3.519)	30,1%
	Posizione finanziaria netta non corrente	**3.044**	**7.146**	**(4.102)**	**-57,4%**
	Totale posizione finanziaria netta	***3.707***	***38.246***	***(34.539)***	**-90,3%**

Si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2022 per la posizione finanziaria netta redatta 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.

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata positiva per 3.707 mila Euro rispetto ai 38.246 mila Euro registrati al 30 giugno 2021 decrementandosi di 34.539 mila Euro per effetto dei significativi investimenti del periodo. La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 9.727 mila Euro.

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 2022**	**30 giugno 2021**
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	21,1%	28,9%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	15,9%	15,1%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	27,3%	20,3%

Indici di struttura:	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	26,2%	39,7%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	83,4%	111,0%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività finanziarie correnti/ Passività correnti)	15,9%	49,1%

9. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

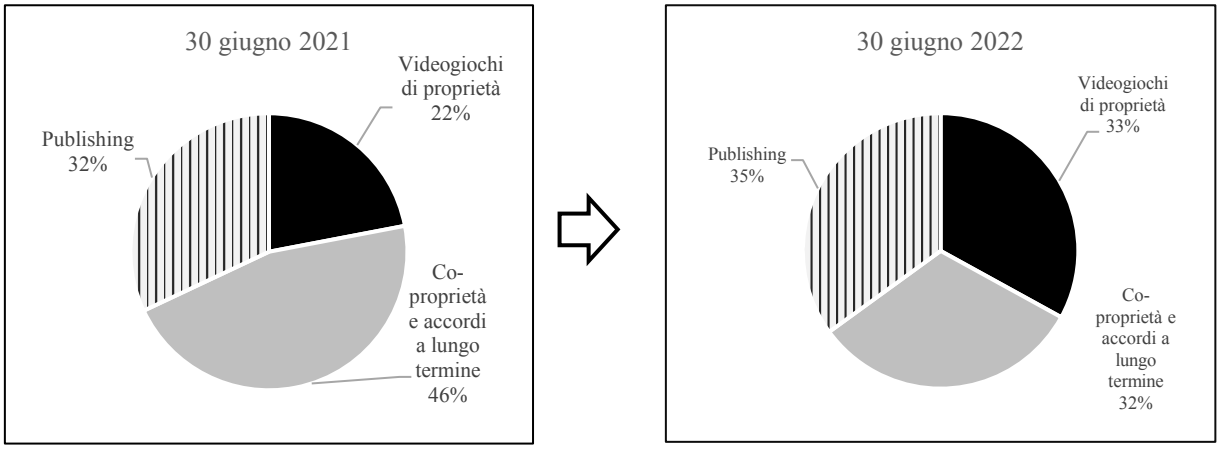
Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 giugno 2022		30 giugno 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	120.308	100,0%	134.648	100,9%	(14.340)	-10,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(1.242)	-0,9%	1.242	-100,0%
3	**Totale ricavi netti**	**120.308**	**100,0%**	**133.406**	**100,0%**	**(13.098)**	**-9,8%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.722)	-2,3%	(3.169)	-2,4%	447	-14,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.983)	-5,0%	(9.121)	-6,8%	3.138	-34,4%
6	Royalties	(32.410)	-26,9%	(41.127)	-30,8%	8.717	-21,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(653)	-0,5%	(1.333)	-1,0%	680	-51,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(41.768)**	**-34,7%**	**(54.750)**	**-41,0%**	**12.982**	**-23,7%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**78.540**	**65,3%**	**78.656**	**59,0%**	**(116)**	**-0,1%**
10	Altri ricavi	7.998	6,6%	1.439	1,1%	6.559	n.s.
11	Costi per servizi	(5.115)	-4,3%	(6.658)	-5,0%	1.543	-23,2%
12	Affitti e locazioni	(221)	-0,2%	(99)	-0,1%	(122)	n.s.
13	Costi del personale	(19.258)	-16,0%	(13.091)	-9,8%	(6.167)	47,1%
14	Altri costi operativi	(564)	-0,5%	(298)	-0,2%	(266)	89,2%
15	**Totale costi operativi**	**(25.158)**	**-20,9%**	**(20.146)**	**-15,1%**	**(5.012)**	**24,9%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**61.380**	**51,0%**	**59.949**	**44,9%**	**1.431**	**2,4%**
17	Ammortamenti	(15.842)	-13,2%	(22.552)	-16,9%	6.710	-29,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(1.629)	-1,4%	(2.584)	-1,9%	955	-36,9%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	50	0,0%	0	0,0%	50	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(17.421)**	**-14,5%**	**(25.136)**	**-18,8%**	**7.715**	**-30,7%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**43.959**	**36,5%**	**34.813**	**26,1%**	**9.146**	**26,3%**

I ricavi dell'esercizio sono esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ripartiti su un numero elevato di videogames sui quali spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo, Assetto Corsa, con oltre 21 milioni di Euro di ricavi nel periodo. In data 28 marzo 2022 è stata lanciata la nuova versione del videogioco Death Stranding. I ricavi lordi dell'esercizio sono pari a 132.238 mila Euro, in contrazione del 12,3%. Il confronto con lo scorso anno risulta però difficile considerato che il Gruppo nel passato esercizio aveva lanciato il best-seller Death Stranding e la versione Steam di Control.

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato il 91% dei ricavi lordi consolidati.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 33% dei ricavi del settore operativo rispetto al 22% realizzato nello scorso esercizio, mentre 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 32% dei ricavi del settore operativo. La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**	
Ricavi da distribuzione *retail*	7.077	10.028	(2.951)	-29,4%
Ricavi da distribuzione digitale	109.379	121.560	(12.181)	-10,0%
Ricavi da sublicensing	3.852	3.060	792	25,6%
Totale ricavi Premium Games	**120.308**	**134.648**	**(14.340)**	**-10,6%**

In linea con quanto già realizzato nel passato esercizio, i ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi al 91% dei ricavi lordi.

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 2022 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**	
Sony Playstation	19.715	21.782	(2.067)	-9,5%
Microsoft XboX	37.255	12.930	24.325	188,1%
Nintendo Switch	4.833	5.597	(764)	-13,7%
Totale ricavi digitali console	**61.803**	**40.309**	**21.494**	**53,3%**
Personal Computer	41.447	74.373	(32.926)	-44,3%
Piattaforme Mobile	6.129	6.878	(749)	-10,9%
Totale ricavi da distribuzione digitale	**109.379**	**121.560**	**-12.181**	**-10,0%**

La crescita significativa dei ricavi di Microsoft Xbox è correlata agli investimenti che Microsoft sta facendo per promuovere i servizi in abbonamento nel cui programma sono entrati quattro videogiochi pubblicati dal Gruppo.

La forte incidenza dei ricavi da distribuzione digitale su personal computer dello scorso esercizio era determinata dai lanci di Death Stranding, prodotto per il quale il Gruppo detiene i diritti per la sola piattaforma personal computer, e di Control che, seppur lanciato nell'esercizio ancora precedente, aveva visto il lancio sulla piattaforma per personal computer Steam nel corso del primo trimestre del passato esercizio.

L'andamento dei ricavi netti è stato in linea con quello dei ricavi lordi.

Il costo del venduto si è decrementato di 12.982 mila Euro, con una riduzione percentuale del 23,7%, principalmente per effetto di minori royalty per 8.717 mila Euro e di minori acquisti di servizi destinati alla rivendita per 3.138 mila Euro. Le rimanenze di prodotti finiti si sono decrementate per 653 mila Euro.

L'utile lordo è stato pari a 78.540, sostanzialmente invariato rispetto al 30 giugno 2021.

Gli altri ricavi sono in aumento di 6.559 mila Euro e sono stati pari a 7.998 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- lo sviluppo di un videogioco attualmente in fase di preproduzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- lo sviluppo da parte della Ingame Studios a.s. di un videogioco basato sulla proprietà intellettuale detenuta dalla Rasplata B.V..

I costi operativi sono stati pari a 25.158 mila Euro, in aumento rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio per maggiori costi del personale per 6.167 mila Euro, effetto delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate. In diminuzione, invece, i costi per servizi, principalmente investimenti pubblicitari, per 1.543 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 61.380 mila Euro attestandosi al 51% dei ricavi netti, in aumento di 1.431 mila Euro rispetto ai 59.949 mila Euro del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 6.710 mila Euro per effetto dell'esiguo numero di prodotti lanciati nell'esercizio, in linea con l'andamento dei ricavi.

Le svalutazioni di attività e oneri finanziari, pari a 1.629 mila Euro, fanno riferimento per 1.099 mila Euro ad alcuni videogiochi per i quali si prevede che il costo iscritto nell'attivo non sarà recuperabile per effetto di risultati attesi inferiori alle aspettative e per 530 mila Euro alle quote di ritenute che sono state ritenute non recuperabili dai fornitori.

Il margine operativo netto è stato pari a 43.959 mila Euro rispetto a 34.813 mila Euro registrati al 30 giugno 2021. L'EBIT percentuale è stato pari al 36,5% dei ricavi netti del periodo, in crescita rispetto al 26,1% realizzato nello scorso esercizio per effetto della maggiore marginalità che i videogiochi di proprietà comportano congiuntamente ai migliori ritorni delle vendite dei prodotti di catalogo.

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

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.848	1.402	2.446	174,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	83.950	50.703	33.247	65,6%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	4.639	181	4.458	n.s.
6	Imposte anticipate	10.891	10.995	(104)	-0,9%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**103.328**	**63.281**	**40.047**	**63,3%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	1.280	1.934	(654)	-33,8%
9	Crediti commerciali	26.365	16.119	10.246	63,6%
10	Crediti tributari	659	214	445	n.s.
11	Altre attività correnti	12.164	17.157	(4.993)	-29,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.705	33.670	(24.965)	-74,1%
13	Altre attività finanziarie	301	0	301	n.s.
	Totale attività correnti	**49.474**	**69.094**	**(19.620)**	**-28,4%**
	TOTALE ATTIVITA'	**152.802**	**132.375**	**20.427**	**15,4%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(392)	(311)	(81)	26,2%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(242)	242	n.s.
21	Passività finanziarie non correnti	(10.074)	(4.130)	(5.944)	n.s.
	Totale passività non correnti	**(10.466)**	**(4.683)**	**(5.783)**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(48.312)	(44.865)	(3.447)	7,7%
23	Debiti tributari	(2.829)	(4.903)	2.074	-42,3%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(2.665)	(6.857)	4.192	-61,1%
26	Passività finanziarie	(7.607)	(883)	(6.724)	n.s.
	Totale passività correnti	**(61.413)**	**(57.507)**	**(3.906)**	**6,8%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(71.879)**	**(62.190)**	**(9.689)**	**15,6%**

Il Gruppo ha continuato la significativa politica di investimenti perseguita negli ultimi esercizi, 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. Le disponibilità liquide, in linea con le attese, sono diminuite di 24.965 mila Euro.

L‘incremento dei crediti commerciali per 10.246 mila Euro è effetto della concentrazione dei ricavi nell’ultimo trimestre dell’esercizio, mentre la diminuzione della voce altre attività correnti è dovuta al fatto che tutti gli anticipi pagati per i contratti di più recente stipula vengono ora classificati tra le immobilizzazioni immateriali, a seguito del cambiamento delle dinamiche di sfruttamento di tali attività, connesse anche al mutamento del mercato dei videogiochi che è ormai concentrato su canali digitali che consentono una possibilità di utilizzazione degli stessi a lungo termine. 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 del quarto trimestre dell’esercizio. La prassi prevede che la liquidazione delle royalty avvenga il trimestre successivo all’effettivo incasso dei ricavi da parte dell’editore. Questo fattore determina una riduzione del capitale circolante netto negli esercizi in crescita. Il fabbisogno finanziario correlato alla politica degli investimenti è stato finanziato con linee di credito dedicate.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	**Free to Play**					
		30 giugno 2022		**30 giugno 2021**		**Variazioni**	
1	Ricavi lordi	7.132	100,0%	10.679	100,0%	(3.547)	-33,2%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**7.132**	**100,0%**	**10.679**	**100,0%**	**(3.547)**	**-33,2%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(750)	-10,5%	(1.404)	-13,1%	654	-46,6%
6	Royalties	(176)	-2,5%	(192)	-1,8%	16	-8,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(926)**	**-13,0%**	**(1.596)**	**-14,9%**	**670**	**-41,9%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**6.206**	**87,0%**	**9.083**	**85,1%**	**(2.877)**	**-31,7%**
10	Altri ricavi	3.569	50,0%	2.582	24,2%	987	38,2%
11	Costi per servizi	(967)	-13,6%	(406)	-3,8%	(561)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(96)	-1,3%	(53)	-0,5%	(43)	80,9%
13	Costi del personale	(7.654)	-107,3%	(5.360)	-50,2%	(2.294)	42,8%
14	Altri costi operativi	(181)	-2,5%	(123)	-1,2%	(58)	47,1%
15	**Totale costi operativi**	**(8.898)**	**-124,8%**	**(5.942)**	**-55,6%**	**(2.956)**	**49,7%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**877**	**12,3%**	**5.723**	**53,6%**	**(4.846)**	**-84,7%**
17	Ammortamenti	(1.951)	-27,4%	(957)	-9,0%	(994)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	2.367	33,2%	0	0,0%	2.367	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**416**	**5,8%**	**(957)**	**-9,0%**	**1.373**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**1.293**	**18,1%**	**4.766**	**44,6%**	**(3.473)**	**-72,9%**

Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in diminuzione del 33,2% passando da 10.679 mila Euro a 7.132 mila Euro. Lo scorso esercizio aveva beneficiato della cessione del contratto di licenza dei diritti del videogioco Gems of War per il mercato cinese che aveva comportato ricavi per 1.895 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
Gems of War	5.668	8.761	(3.093)	-35,3%
Battle Islands	818	969	(151)	-15,6%
Puzzle Quest 3	300	0	300	n.s.
Altri prodotti	346	949	(603)	-63,5%
Totale ricavi Free to Play	**7.132**	**10.679**	**(3.547)**	**-33,2%**

Gems of War ha realizzato ricavi per 5.668 mila Euro. Il gioco è realizzato dallo studio australiano Infinity Plus Two acquisito nel corso del mese di gennaio 2021.

Nel corso del mese di marzo è stata lanciata la versione per piattaforme mobile e personal computer del videogioco Puzzle Quest 3, le cui versioni console sono attese nel prossimo esercizio e dal quale ci si attendono ricavi significativi.

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita diminuiscono di 654 mila Euro in particolare per effetto dell'iscrizione dei costi di live support direttamente tra i costi del personale a seguito del consolidamento delle attività di live support svolte dalla controllata australiana Infinity Plus Two Ltd.. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Live support	0	832	(832)
Quality assurance	67	42	25
Hosting	478	363	115
Altro	205	167	38
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	**750**	**1.404**	**(654)**

Gli altri ricavi sono in aumento di 987 mila Euro e sono stati pari a 3.569 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd. e del videogioco Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd..

I costi operativi sono stati pari a 8.898 mila Euro, in aumento rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 2.294 mila Euro, effetto dell'acquisizione delle società australiane che ha comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate. In aumento anche i costi per servizi, principalmente per maggiori investimenti pubblicitari propedeutici al lancio di Puzzle Quest 3.

Il margine operativo lordo è stato pari a 877 mila Euro, attestandosi al 12,3% dei ricavi netti, in diminuzione di 4.846 mila Euro rispetto ai 5.723 mila Euro del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 1.951 mila Euro ed includono per 1.785 mila Euro la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono composti esclusivamente dall'adeguamento del debito della 505 Games Australia per l'earn out da riconoscere al venditore a seguito dell'acquisizione delle società australiane Infinity Plus Two e Infinite Interactive.

Il margine operativo netto è stato positivo per 1.293 mila Euro rispetto a 4.766 mila Euro positivi registrati al 30 giugno 2021.

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

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	491	106	385	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	18.885	14.803	4.082	27,6%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	30	11	19	n.s.
6	Imposte anticipate	875	3	872	n.s.
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**20.281**	**14.923**	**5.358**	**35,9%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	833	1.236	(403)	-32,6%
10	Crediti tributari	1.470	154	1.316	n.s.
11	Altre attività correnti	203	1.116	(913)	-81,8%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.693	466	1.227	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**4.199**	**2.972**	**1.227**	**41,3%**
	TOTALE ATTIVITA'	**24.480**	**17.895**	**6.585**	**36,8%**
	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	(1.954)	(4.651)	2.697	-58,0%
21	Passività finanziarie non correnti	(323)	(13)	(310)	0,0%
	Totale passività non correnti	**(2.277)**	**(4.664)**	**2.387**	**-51,2%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(1.597)	(564)	(1.033)	n.s.
23	Debiti tributari	(434)	(443)	9	-2,1%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(534)	(1.966)	1.432	-72,8%
26	Passività finanziarie	(134)	(54)	(80)	n.s.
	Totale passività correnti	**(2.699)**	**(3.027)**	**329**	**-10,9%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(4.976)**	**(7.691)**	**2.715**	**-35,3%**

L'incremento delle attività non correnti è stato di 5.358 mila Euro principalmente per l'incremento delle immobilizzazioni immateriali per 4.082 mila Euro, 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, le versioni di quest'ultimo sono state lanciate nel corso dell'esercizio solo per piattaforme

m*obile* e per personal computer, mentre le versioni console e la versione definitiva per PC sono attese nel prossimo esercizio.

Il decremento sia degli altri debiti e passività non correnti che delle altre passività correnti è dovuto al pagamento della prima tranche di earn out dovuto contrattualmente, nonché all'adeguamento del debito verso il venditore per le future tranche.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	**Distribuzione Italia**					
		30 giugno 2022		**30 giugno 2021**		**Variazioni**	
1	Ricavi lordi	4.043	100,0%	4.774	106,3%	(731)	-15,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(281)	-6,3%	281	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**4.043**	**100,0%**	**4.493**	**100,0%**	**(450)**	**-10,0%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.885)	-46,6%	(2.429)	-54,1%	544	-22,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(882)	-21,8%	(948)	-21,1%	66	-7,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(2.767)**	**-68,4%**	**(3.377)**	**-75,2%**	**610**	**-18,1%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**1.276**	**31,6%**	**1.116**	**24,8%**	**160**	**14,4%**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	(0)	**n.s.**
11	Costi per servizi	(608)	-15,0%	(695)	-15,5%	87	-12,6%
12	Affitti e locazioni	(18)	-0,4%	(28)	-0,6%	10	-35,0%
13	Costi del personale	(1.056)	-26,1%	(1.225)	-27,3%	169	-13,8%
14	Altri costi operativi	(92)	-2,3%	(162)	-3,6%	70	-43,0%
15	**Totale costi operativi**	**(1.774)**	**-43,9%**	**(2.110)**	**-47,0%**	**336**	**-15,9%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(498)**	**-12,3%**	**(994)**	**-22,1%**	**496**	**-49,9%**
17	Ammortamenti	(143)	-3,5%	(160)	-3,6%	17	-10,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(65)	-1,6%	0	0,0%	(65)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	122	3,0%	0	0,0%	122	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(86)**	**-2,1%**	**(160)**	**-3,6%**	**74**	**-46,3%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(584)**	**-14,4%**	**(1.154)**	**-25,7%**	**570**	**-49,4%**

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti del 15,3% passando da 4.774 mila Euro a 4.043 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 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	1.338	2.164	(826)	-38,2%
Distribuzione carte collezionabili	2.543	2.551	(8)	-0,3%
Distribuzione altri prodotti e servizi	162	59	103	n.s.
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	**4.043**	**4.774**	**(731)**	**-15,3%**

La distribuzione di videogiochi per console ha visto una diminuzione del 38,2% mentre le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono rimaste pressoché invariate. Risulta evidente che il settore delle carte da gioco collezionabili non è particolarmente influenzato dalla digitalizzazione, in quanto prodotto fisico per sua natura, piuttosto che da mutamenti della domanda dovuti ai gusti dei consumatori.

Il costo del venduto si attesta a 2.767 mila Euro in diminuzione di 610 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021, principalmente per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita e delle rimanenze di prodotti finiti in linea con la diminuzione registrata dalle vendite del settore operativo. Il trend è evidente da più esercizi.

I costi operativi sono stati pari a 1.774 mila Euro in diminuzione del 15,9% rispetto a quelli al 30 giugno 2021 quando erano stati 2.110 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 498 mila Euro rispetto agli 994 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 584 mila Euro negativi a fronte di 1.154 mila Euro negativi registrati al 30 giugno 2021.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 202	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	2.177	2.244	(67)	-3,0%
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	214	640	(426)	-66,5%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**2.398**	**2.890**	**(493)**	**-17,1%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	2.893	3.774	(881)	-23,3%
9	Crediti commerciali	577	928	(351)	-37,8%
10	Crediti tributari	338	1.121	(783)	-69,9%
11	Altre attività correnti	212	199	13	6,7%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	388	1.040	(652)	-62,7%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**4.408**	**7.062**	**(2.654)**	**-37,6%**
	TOTALE ATTIVITA'	**6.806**	**9.952**	**(3.147)**	**-31,6%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(346)	(391)	45	-11,4%
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	**(427)**	**(472)**	**45**	**-9,4%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(271)	(432)	161	-37,3%
23	Debiti tributari	(139)	(335)	196	-58,4%
24	Fondi correnti	(0)	(0)	(0)	0,0%
25	Altre passività correnti	(741)	(950)	209	-22,0%
26	Passività finanziarie	(12)	(8)	(4)	51,4%
	Totale passività correnti	**(1.163)**	**(1.725)**	**562**	**-32,6%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(1.590)**	**(2.197)**	**607**	**-27,6%**

La diminuzione delle rimanenze è costante, passano da 3.774 mila Euro a 2.893 mila Euro. Notevole anche la diminuzione dei crediti commerciali del 51,2% che ha permesso un leggero miglioramento delle disponibilità liquide.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 giugno 2022		30 giugno 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	755	100,0%	602	100,0%	153	25,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**755**	**100,0%**	**602**	**100,0%**	**153**	**25,3%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(3)	-0,4%	3	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	(3)	-0,5%	3	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**0**	**0,0%**	**(6)**	**-1,0%**	**6**	**-100,0%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**755**	**100,0%**	**596**	**98,8%**	**159**	**26,8%**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(358)	-47,4%	(184)	-30,6%	(174)	94,2%
12	Affitti e locazioni	(3)	-0,4%	(1)	-0,2%	(2)	-66,6%
13	Costi del personale	(591)	-78,2%	(351)	-58,2%	(240)	68,5%
14	Altri costi operativi	(38)	-5,1%	(35)	-5,9%	(3)	8,7%
15	**Totale costi operativi**	**(990)**	**-131,1%**	**(571)**	**-94,8%**	**(419)**	**73,3%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(235)**	**-31,1%**	**25**	**4,1%**	**(260)**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(206)	-27,3%	(73)	-12,2%	(133)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(206)**	**-27,3%**	**(73)**	**-12,2%**	**(133)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(441)**	**-58,4%**	**(48)**	**-7,9%**	**(393)**	**n.s.**

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 153 mila Euro passando da 602 mila Euro a 755 mila Euro realizzati al 30 giugno 2022 a seguito delle nuove tipologie di corsi offerti ai clienti.

Ciò ha comportato la necessità di notevoli investimenti pubblicitari e di un maggior utilizzo di docenti determinando un incremento dei costi per servizi per 174 mila Euro e dei costi del personale per 240 mila Euro. Per effetto di ciò i costi operativi si sono incrementati di 419 mila Euro passando da 571 mila Euro al 30 giugno 2021 a 990 mila Euro al 30 giugno 2022.

Gli ammortamenti sono aumentati di 133 mila Euro a seguito dell'ammortamento del software sviluppato dalla controllata Seekhana Ltd. a supporto dei nuovi corsi.

La perdita operativa è pari a 441 mila Euro in incremento rispetto alla perdita operativa di 48 mila Euro del 30 giugno 2021.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	57	56	1	1,0%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	1.088	1.107	(19)	-1,7%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti e altre attività non correnti	0	0	0	0,0%
6	Imposte anticipate	0	1	(1)	-100,0%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**1.145**	**1.164**	**(19)**	**-1,6%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	6	0	6	n.s.
10	Crediti tributari	5	3	2	62,7%
11	Altre attività correnti	22	367	(345)	-94,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	97	267	(170)	-63,7%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**130**	**637**	**(507)**	**-79,6%**
	TOTALE ATTIVITA'	**1.275**	**1.801**	**(526)**	**-29,2%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(23)	(17)	(6)	36,2%
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	**(23)**	**(17)**	**(6)**	**36,2%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(206)	(223)	18	-8,1%
23	Debiti tributari	(12)	(12)	(2)	14,2%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(128)	(147)	19	-13,0%
26	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività correnti	**(346)**	**(382)**	**37**	**-9,5%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(369)**	**(399)**	**30**	**-7,6%**

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 giugno 2022		30 giugno 2021		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	17	0,0%	39	0,0%	(22)	-57,3%
11	Costi per servizi	(1.514)	0,0%	(1.674)	0,0%	160	-9,6%
12	Affitti e locazioni	(159)	0,0%	(130)	0,0%	(29)	22,2%
13	Costi del personale	(5.308)	0,0%	(4.590)	0,0%	(718)	15,6%
14	Altri costi operativi	(432)	0,0%	(552)	0,0%	120	-21,7%
15	**Totale costi operativi**	**(7.413)**	**0,0%**	**(6.946)**	**0,0%**	**(467)**	**6,7%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(7.396)**	**0,0%**	**(6.907)**	**0,0%**	**(489)**	**7,1%**
17	Ammortamenti	(888)	0,0%	(858)	0,0%	(30)	3,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(14)	0,0%	(63)	0,0%	49	-78,2%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	31	0,0%	0	0,0%	31	0,0%
21	**Totale costi operativi non monetari**	**(871)**	**0,0%**	**(921)**	**0,0%**	**49**	**-5,4%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(8.267)**	**0,0%**	**(7.828)**	**0,0%**	**(439)**	**5,6%**

I costi operativi sono stati pari a 7.413 mila Euro, in aumento di 467 mila Euro rispetto a quelli registrati al 30 giugno 2021, per effetto del maggior numero di risorse destinate al coordinamento del Gruppo, effetto delle recenti acquisizioni.

Il margine operativo è stato negativo per 8.267 mila Euro rispetto ai 7.828 mila Euro negativi del 30 giugno 2021.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.780	4.390	(610)	-13,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	166	163	3	2,0%
4	Partecipazioni	7.511	11.190	(3.679)	-32,9%
5	Crediti e altre attività non correnti	9.397	4.891	4.506	92,1%
6	Imposte anticipate	849	5	843	0,0%
7	Attività finanziarie non correnti	18.257	18.840	(583)	-3,1%
	Totale attività non correnti	**39.959**	**39.479**	**481**	**1,2%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	0	0	0	0,0%
10	Crediti tributari	454	8	446	n.s.
11	Altre attività correnti	429	440	(11)	-2,4%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	78	66	12	17,8%
13	Altre attività finanziarie	28	0	28	0,0%
	Totale attività correnti	**989**	**514**	**475**	**92,5%**
	TOTALE ATTIVITA'	**40.949**	**39.993**	**956**	**2,4%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	0	0	0	0,0%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(522)	523	n.s.
21	Passività finanziarie non correnti	(4.816)	(7.551)	2.736	-36,2%
	Totale passività non correnti	**(4.816)**	**(8.073)**	**3.256**	**-40,3%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(1.739)	(1.109)	(629)	56,7%
23	Debiti tributari	(161)	(5.089)	4.928	-96,8%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(589)	(12)	(577)	n.s.
26	Passività finanziarie	(2.874)	(3.464)	589	-17,0%
	Totale passività correnti	**(5.363)**	**(9.674)**	**4.312**	**-44,6%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(10.179)**	**(17.747)**	**7.568**	**-42,6%**

Le partecipazioni diminuiscono di 3.679 mila Euro a fronte dell'adeguamento al valore di mercato a fine esercizio delle azioni della società svedese Starbreeze detenute in portafoglio senza che ci siano state movimentazioni nell'esercizio.

L'incremento dei crediti e altre attività non correnti è effetto dell'adeguamento con il metodo del costo ammortizzato del credito di circa 20 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze descritto nell'apposito paragrafo.

L'incremento dei crediti tributari e il contestuale decremento 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 controllata 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 Ingame Studios a.s. vantava, già all'atto dell'acquisizione, un contratto di sviluppo per un videogioco con la Rasplata B.V., che è rimasto immutato.

La 505 Games France S.a.s., la 505 Games Spain Slu e la 505 Games GmbH fatturano alla 505 Games S.p.A. le attività di marketing locale svolte per conto del Gruppo.

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 fruttifero 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 2022 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 nelle note illustrative al paragrafo 8.

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 2022 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato acquisizione e cessioni nell'esercizio.

12. ATTIVITÁ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nell'esercizio attività di sviluppo per 11.412 mila Euro rispetto ai 3.807 mila Euro del 30 giugno 2021. Tali attività hanno riguardato principalmente:

- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- lo sviluppo del videogioco Free to Play Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd.;
- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- lo sviluppo di un videogioco attualmente in fase di produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- lo sviluppo da parte della Ingame Studios a.s. di un videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V..

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

L'identificazione dei rischi è un processo continuo che vede coinvolti il Consiglio di amministrazione, insieme alle strutture organizzative di primo livello 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 al controllo interno che prende parte alle riunioni di coordinamento. La struttura delle schede preparate per singolo rischio presenta una descrizione del rischio evidenziato, l'assegnazione motivata del grado di rischio lordo in funzione di una matrice probabilità/impatto, la presenza di eventuali fattori mitiganti e/o i presidi messi in atto per ridurre e monitorare i rischi con la conseguente attribuzione del grado di rischio netto. L'Amministratore al controllo interno sottopone tale lavoro di identificazione e valutazione dei rischi all'analisi del Comitato Controllo e Rischi.

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

La completezza della mappatura dei rischi e l'assegnazione del grado di rischio netto viene svolta congiuntamente dai due Amministratori delegati e dall'Amministratore designato al controllo interno. Sull'efficacia di tale processo vigila il Collegio sindacale. La matrice dei rischi viene approvata dal Consiglio di Amministrazione.

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

Rischi operativi

I rischi operativi più rilevanti sono:

- gestione delle commesse di sviluppo
- 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

Il processo di sviluppo dei giochi è gestito da parte del Gruppo, attraverso sviluppatori esterni, i quali garantiscono contrattualmente i termini di rilascio dei giochi, oppure tramite studi di sviluppo interni al Gruppo. 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.

Il ritardo nella produzione dei giochi è anche legato alla diffusione della pandemia da COVID19 che potrebbe comportare interruzioni di parte o la totalità del team di sviluppo con l'applicazione del lavoro da remoto.

Il Gruppo si sta focalizzando su prodotti non legati ad eventi, è crescente il peso dei prodotti sviluppati da studi di produzione controllati dal Gruppo che permette un maggior grado di controllo dei processi di produzione e si avvale di team di sviluppo con un numero contenuto di personale impiegato che rende agevole ed efficiente il lavoro da remoto. Ha inoltre 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).

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 e/ o di minoranza 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 preferibilmente entra in contratti di sviluppo per i quali acquisisce la proprietà intellettuale e/o abbia il controllo dei diritti su base pluriennale.

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.

Tale rischio è mitigato dalla possibilità di adeguare i costi di produzione, di marketing e le royalty da pagare agli sviluppatori riducendo pertanto l'impatto dei minori ricavi e dalla conoscenza dei cicli di vita delle console insieme ad un relativo anticipo con il quale si conosce l'introduzione di nuove piattaforme di gioco. Oltre a ciò, il Gruppo ha implementato una procedura di gestione commessa che prevede la preparazione di piani marketing dettagliati, sottoposti all'approvazione del management su base trimestrale e procedura di acquisizione contratti di licenza e di sviluppo che seleziona i prodotti dopo un'accurata analisi dei conti economici prospettici svolta in via continuativa durante tutte le fasi di sviluppo del videogioco.

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. Il Gruppo si è inoltre dotato di un comitato nomine con lo scopo di implementare un piano di successione degli amministratori esecutivi.

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 2022 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	**Fidi**	**Utilizzi**	**Disponibilità**
Scoperti di conto corrente bancario	2.200	0	2.200
Finanziamenti all'importazione	9.250	0	9.250
Anticipo fatture, anticipo contratti e ricevute s.b.f.	17.317	0	17.317
Factoring	5.000	12	4.988
Finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti	19.108	19.108	0
Totale	**52.875**	**19.120**	**33.755**

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.

Rischio di fluttuazione dei tassi di cambio

L'esposizione del Gruppo in dollari americani per effetto delle attività di vendita denominate in tale valuta è mitigata dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta. Eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero un maggior esborso per i costi di produzione e per le royalty successive al lancio del prodotto, ma contemporaneamente un apprezzamento dei ricavi denominati in dollari americani, e viceversa. Il Gruppo per preparare i piani previsionali elabora modelli che tengono conto delle diverse valute in cui le società operano utilizzando i tassi di cambio forward basandosi su report di analisti indipendenti.

Tale rischio è mitigato dal fatto che i pagamenti in valuta sono spesso anticipati. Il Gruppo rileva anticipatamente i costi effettivi degli anticipi per la produzione del videogioco riuscendo a riflettere gli eventuali maggiori oneri legati alla variabilità dei tassi di cambio sui prezzi di vendita. Inoltre vi è la possibilità di intervenire tempestivamente sui prezzi di vendita in modo da controbilanciare eventuali variazioni del tasso di cambio ei contratti vengono stipulati con la medesima valuta così da poter mitigare eventuali variazioni negative del tasso di cambio.

Il Gruppo adotta inoltre una procedura di pianificazione a medio e lungo termine.

La 505 Games S.p.A. ha sottoscritto tre contratti di sviluppo in Yen a fronte dei quali ha stipulato due contratti di *flexible forward* per un nozionale totale di 1.985.600 mila Yen a copertura parziale dei rischi connessi ai futuri esborsi contrattuali che sono pari a 4.164.598 mila Yen. Al 30 giugno 2022 il fair value degli strumenti risulta negativo per 579 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 tre opzioni per un valore nozionale di 1.375 mila Euro, 4.000 mila Euro e 15.000 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti di complessivi 1.375 mila Euro, 4.000 mila e 15.000 mila Euro concessi da Unicredit S.p.A. in data 28 gennaio 2021 rispettivamente alla Capogruppo e alla 505 Games S.p.A. e in data 30 settembre 2021 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 consolidato è stato pari a circa l'88,4% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 99,7%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto generalmente 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 su tutte le piattaforme digitali. Conseguentemente le potenzialità di vendita previste sarebbero ridotte, o al contrario incrementate, 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 il potenziale ingresso di nuovi marketplace sul mercato della distribuzione digitale di videogiochi e dalla concentrazione dei ricavi digitali su pochi marketplace che però rappresentano controparti che possono vantare rating molto elevati (i.e. Sony, Microsoft, Apple, etc.).

14. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ 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 abbia comunicato di aver sottoscritto un accordo di publishing con un importante editore internazionale per la pubblicazione mondiale del videogioco PAYDAY3, gli amministratori hanno ritenuto di non riflettere nel bilancio al 30 giugno 2022 tale attività potenziale, in linea con quanto effettuato negli esercizi precedenti, non sussistendo i requisiti richiesti per l'iscrizione in bilancio alla data della presente relazione.

15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

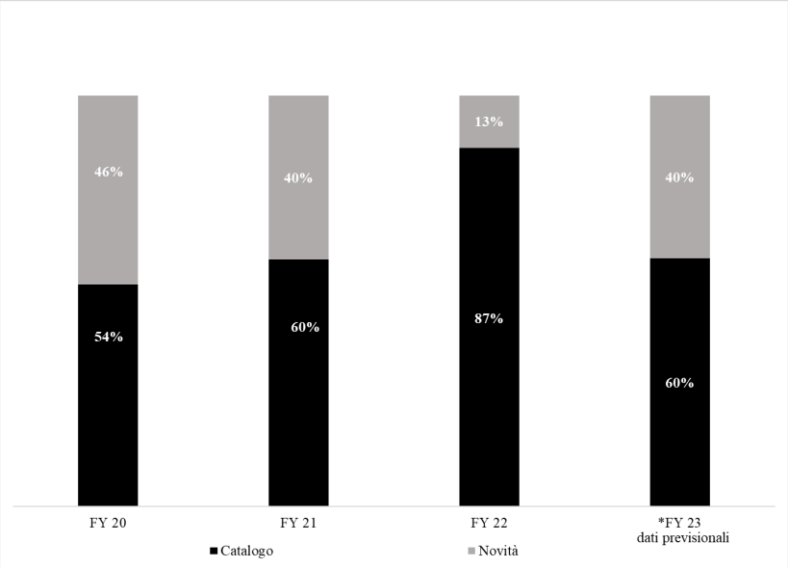
Gli amministratori hanno valutato l'insussistenza di eventi significativi, anche in relazione a fattori esogeni incluse tensioni geopolitiche, intervenuti successivamente alla chiusura del periodo.

16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Gli investimenti di sviluppo in corso si concretizzeranno con il lancio dei primi prodotti a partire dall'esercizio al 30 giugno 2023 che beneficeranno anche dell'apporto della neo acquisita società americana D3GO!, ora denominata 505GO!. Il Gruppo prevede di oltrepassare i 50 milioni di investimenti anche nel corso del prossimo esercizio. In funzione di ciò il Gruppo si aspetta ricavi in crescita per il prossimo biennio.

Il mix di prodotti venduti, che ha portato alla significativa crescita del margine operativo netto nell'esercizio al 30 giugno 2022, caratterizzato dal forte peso delle vendite di Assetto Corsa e dei prodotti da catalogo, è previsto in cambiamento con l'introduzione sul mercato di nuove proprietà intellettuali, il cui lancio porterà inizialmente ad una riduzione della marginalità percentuale sulle vendite per via degli investimenti iniziali, senza però significative variazioni attese del margine operativo netto in valori assoluti.

La ripartizione dei ricavi Premium Games previsti per il prossimo esercizio suddiviso tra vendite di prodotti di catalogo e novità con il confronto con i precedenti esercizi è riportata nella tabella sottostante:



In linea con i significativi investimenti del periodo che proseguiranno anche nel corso del prossimo esercizio, si prevede che la posizione finanziaria netta, positiva per 3,7 milioni di Euro al 30 giugno 2022, si riduca sino al termine del primo semestre del prossimo esercizio, per poi tornare a migliorare nel corso della seconda metà dell'esercizio.

17. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2022 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2021 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Dirigenti	13	9	4
Impiegati	362	245	117
Operai e apprendisti	4	5	(1)
Totale dipendenti	**379**	**259**	**120**

L'incremento del numero degli impiegati è principalmente effetto dell'acquisizione della società di sviluppo Ingame Studios a.s. e della costituzione delle Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. e Supernova Games Studios S.r.l..

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2022 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2021 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Dirigenti	8	4	4
Impiegati	267	161	106
Totale dipendenti esteri	**275**	**165**	**120**

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 del corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stato:

Tipologia	Numero medio 2022	Numero medio 2021	Variazioni
Dirigenti	13	7	6
Impiegati	334	224	110
Operai e apprendisti	4	7	(3)
Totale dipendenti	**351**	**238**	**113**

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

Tipologia	Numero medio 2022	Numero medio 2021	Variazioni
Dirigenti	8	2	6
Impiegati	244	145	99
Totale dipendenti esteri	**252**	**147**	**105**

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 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 principalmente 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 a 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 i 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, a sostituire i viaggi 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 raccomandazioni del Codice di Corporate Governance 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 Governance.

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 Governance.

Bilancio consolidato
al 30 giugno 2022

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2022

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	10.353	8.198	2.155	26,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	104.089	66.776	37.313	55,9%
4	Partecipazioni	7.511	11.190	(3.679)	-32,9%
5	Crediti ed altre attività non correnti	14.072	5.089	8.983	n.s.
6	Imposte anticipate	12.829	11.644	1.185	10,2%
7	Attività finanziarie non correnti	18.257	18.840	(583)	-3,1%
	Totale attività non correnti	**167.111**	**121.737**	**45.374**	**37,3%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.173	5.708	(1.535)	-26,9%
9	Crediti commerciali	27.781	18.283	9.498	52,0%
10	Crediti tributari	2.926	1.500	1.426	95,1%
11	Altre attività correnti	13.030	19.279	(6.249)	-32,4%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	10.961	35.509	(24.548)	-69,1%
13	Altre attività finanziarie	329	0	329	0,0%
	Totale attività correnti	**59.200**	**80.279**	**(21.079)**	**-26,3%**
	TOTALE ATTIVITA'	***226.311***	***202.016***	***24.295***	***12,0%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.705)	(5.704)	(1)	0,0%
15	Riserve	(22.030)	(23.016)	986	-4,3%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(108.160)	(82.181)	(25.979)	31,6%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(135.895)**	**(110.901)**	**(24.994)**	**22,5%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(1.423)**	**(890)**	**(533)**	**59,9%**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(137.318)**	**(111.791)**	**(25.527)**	**22,8%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(761)	(719)	(42)	5,8%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.954)	(5.415)	3.461	-63,9%
21	Passività finanziarie	(15.213)	(11.694)	(3.519)	30,1%
	Totale passività non correnti	**(18.009)**	**(17.909)**	**(100)**	**0,6%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(52.125)	(47.193)	(4.932)	10,5%
23	Debiti tributari	(3.575)	(10.782)	7.207	-66,8%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(4.657)	(9.932)	5.275	-53,1%
26	Passività finanziarie	(10.627)	(4.409)	(6.218)	n.s.
	Totale passività correnti	**(70.984)**	**(72.316)**	**1.332**	**-1,8%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(88.993)**	**(90.225)**	**1.232**	**-1,4%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(226.311)***	***(202.016)***	***(24.295)***	***12,0%***

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 giugno 2022

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022		30 giugno 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	132.238	100,0%	150.703	101,0%	(18.465)	-12,3%
2	Rettifiche ricavi	(0)	0,0%	(1.523)	-1,0%	1.523	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**132.238**	**100,0%**	**149.180**	**100,0%**	**(16.942)**	**-11,4%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.607)	-3,5%	(5.598)	-3,8%	991	-17,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.733)	-5,1%	(10.528)	-7,1%	3.795	-36,1%
6	Royalties	(32.586)	-24,6%	(41.322)	-27,7%	8.736	-21,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.535)	-1,2%	(2.281)	-1,5%	746	-32,7%
8	**Totale costo del venduto**	**(45.461)**	**-34,4%**	**(59.729)**	**-40,0%**	**14.268**	**-23,9%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**86.777**	**65,6%**	**89.451**	**60,0%**	**(2.674)**	**-3,0%**
10	Altri ricavi	11.584	8,8%	4.060	2,7%	7.524	n.s.
11	Costi per servizi	(8.562)	-6,5%	(9.617)	-6,4%	1.055	-11,0%
12	Affitti e locazioni	(497)	-0,4%	(311)	-0,2%	(185)	59,6%
13	Costi del personale	(33.867)	-25,6%	(24.617)	-16,5%	(9.250)	37,6%
14	Altri costi operativi	(1.307)	-1,0%	(1.170)	-0,8%	(137)	11,7%
15	**Totale costi operativi**	**(44.233)**	**-33,4%**	**(35.715)**	**-23,9%**	**(8.519)**	**23,9%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**54.128**	**40,9%**	**57.796**	**38,7%**	**(3.668)**	**-6,3%**
17	Ammortamenti	(19.030)	-14,4%	(24.600)	-16,5%	5.570	-22,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(1.708)	-1,3%	(2.647)	-1,8%	939	-35,5%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	2.570	1,9%	0	0,0%	2.570	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(18.168)**	**-13,7%**	**(27.247)**	**-18,3%**	**9.079**	**-33,3%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**35.960**	**27,2%**	**30.549**	**20,5%**	**5.411**	**17,7%**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.349	6,3%	7.666	5,1%	683	8,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(4.148)	-3,1%	(3.401)	-2,3%	(747)	22,0%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**4.201**	**3,2%**	**4.265**	**2,9%**	**(64)**	**-1,5%**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**40.161**	**30,4%**	**34.814**	**23,3%**	**5.347**	**15,4%**
27	Imposte correnti	(10.929)	-8,3%	(11.910)	-8,0%	981	-8,2%
28	Imposte differite	(576)	-0,4%	9.032	6,1%	(9.608)	n.s.
29	**Totale imposte**	**(11.505)**	**-8,7%**	**(2.878)**	**-1,9%**	**(8.627)**	**n.s.**
30	**Risultato netto (26+29)**	**28.656**	**21,7%**	**31.936**	**21,4%**	**(3.280)**	**-10,3%**
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**28.546**	**21,6%**	**32.025**	**21,5%**	**(3.479)**	**-10,9%**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**110**	**0,1%**	**(89)**	**-0,1%**	**199**	**n.s.**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**2,00**		**2,25**		**(0,25)**	**-11,1%**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**1,97**		**2,21**		**(0,24)**	**-10,9%**

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2022

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	**28.656**	**31.936**	**(3.280)**
Utile (perdita) attuariale	39	1	38
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(9)	0	(9)
Variazioni di fair value	(3.390)	2.170	(5.560)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle attività finanziarie	813	(521)	1.334
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	**(2.547)**	**1.650**	**(4.197)**
Differenze da conversione dei bilanci esteri	728	77	651
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	**728**	**77**	**651**
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	**(1.819)**	**1.727**	**(3.546)**
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	**26.924**	**33.663**	**(6.739)**
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	**26.727**	**33.752**	**(7.025)**
Azionisti di minoranza	**110**	**(89)**	**199**

Le variazioni di fair value sono variazioni sugli strumenti di capitale di terzi per cui è stata esercitata la facoltà di rilevare l'impatto nel conto economico complessivo senza rilevazione a conto economico.

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2022

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021
A.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali**	**35.509**	**8.527**
B.	**Flussi finanziari da attività d'esercizio**		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio	28.656	31.936
	Accantonamenti e costi non monetari:		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	1.694	2.600
	Ammortamenti immateriali	16.872	22.829
	Ammortamenti materiali	2.158	1.771
	Variazione netta delle imposte anticipate	(1.185)	(8.162)
	Variazione netta del fondo TFR	42	60
	Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(651)	2.063
	SUBTOTALE B.	**47.673**	**53.096**
C.	**Variazione delle attività operative**		
	Rimanenze	1.535	2.281
	Crediti commerciali	(9.562)	9.903
	Crediti tributari	(1.426)	1.600
	Altre attività correnti	5.719	12.775
	Debiti verso fornitori	4.932	6.053
	Debiti tributari	(7.207)	5.309
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	(5.275)	5.211
	Altre passività non correnti	(3.461)	4.946
	Crediti e altre attività non correnti	(8.983)	1.655
	SUBTOTALE C.	**(23.728)**	**49.733**
D.	**Flussi finanziari da attività di investimento**		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(55.284)	(58.212)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(4.313)	(1.132)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	3.679	(5.702)
	SUBTOTALE D.	**(55.918)**	**(65.047)**
E.	**Flussi finanziari da attività di finanziamento**		
	Aumenti di capitale	1	0
	Variazione delle passività finanziarie	9.737	(7.073)
	Variazione delle attività finanziarie	254	(1.589)
	SUBTOTALE E.	**9.992**	**(8.662)**
F.	**Movimenti del patrimonio netto consolidato**		
	Dividendi distribuiti	(2.567)	(2.139)
	Variazione azioni proprie detenute	0	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
	SUBTOTALE F.	**(2.567)**	**(2.139)**
G.	**Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)**	**(24.548)**	**26.982**
H.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)**	**10.961**	**35.509**

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 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**
Totale al 1° luglio 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**
Aumento di capitale	1	21					**21**				**0**	**22**		**22**
Destinazione perdita d'esercizio							**0**		32.025	(32.025)	**0**	**0**	**0**	**0**
Distribuzione dividendi							**0**		(2.567)		**(2.567)**	**(2.567)**		**(2.567)**
Altre variazioni						812	**812**				**0**	**812**	**423**	**1.235**
Utile (perdita) complessiva					728	(2.547)	**(1.819)**			28.546	**28.546**	**26.727**	**110**	**26.837**
Totale al 30 giugno 2022	**5.705**	18.507	1.141	1.367	(611)	1.626	**22.030**	**0**	79.614	28.546	**108.160**	**135.895**	**1.423**	**137.318**

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022		30 giugno 2021	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	132.238	0	150.703	0
2	Rettifiche ricavi	(0)	0	(1.523)	0
3	**Totale ricavi netti**	**132.238**	**0**	**149.180**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.607)	0	(5.598)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.733)	0	(10.528)	0
6	Royalties	(32.586)	0	(41.322)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.535)	0	(2.281)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(45.461)**	**0**	**(59.729)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**86.777**	**0**	**89.451**	**0**
10	Altri ricavi	11.584	0	4.060	0
11	Costi per servizi	(8.562)	(339)	(9.617)	(394)
12	Affitti e locazioni	(497)	(136)	(311)	(85)
13	Costi del personale	(33.867)	(133)	(24.617)	0
14	Altri costi operativi	(1.307)	0	(1.170)	0
15	**Totale costi operativi**	**(44.233)**	**(608)**	**(35.715)**	**(479)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**54.128**	**(608)**	**57.796**	**(479)**
17	Ammortamenti	(19.030)	(1.031)	(24.600)	(1.036)
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.708)	0	(2.647)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	2.570	0	0	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(18.168)**	**(1.031)**	**(27.247)**	**(1.036)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**35.960**	**(1.639)**	**30.549**	**(1.515)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.349	0	7.666	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(4.148)	(71)	(3.401)	(75)
25	**Totale risultato della gestione finanziaria**	**4.201**	**(71)**	**4.265**	**(75)**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**40.161**	**(1.710)**	**34.814**	**(1.590)**
27	Imposte correnti	(10.929)	0	(11.910)	0
28	Imposte differite	(576)	0	9.032	0
29	**Totale imposte**	**(11.505)**	**0**	**(2.878)**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**28.656**	**(1.710)**	**31.936**	**(1.590)**

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022		30 giugno 2021	
	Attività non correnti		**di cui con parti correlate**		**di cui con parti correlate**
1	Immobili impianti e macchinari	10.353	0	8.198	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	104.089	0	66.776	0
4	Partecipazioni	7.511	0	11.190	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	14.072	778	5.089	760
6	Imposte anticipate	12.829	0	11.644	0
7	Attività finanziarie non correnti	18.257	0	18.840	0
	Totale attività non correnti	**167.111**	**778**	**121.737**	**760**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.173	0	5.708	0
9	Crediti commerciali	27.781	0	18.283	0
10	Crediti tributari	2.926	0	1.500	0
11	Altre attività correnti	13.030	0	19.279	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	10.961	0	35.509	0
13	Altre attività finanziarie	329	0	0	0
	Totale attività non correnti	**59.200**	**0**	**80.279**	**0**
	TOTALE ATTIVITA'	***226.311***	**778**	***202.016***	***760***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.705)	0	(5.704)	0
15	Riserve	(22.030)	0	(23.016)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(108.160)	0	(82.181)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(135.895)**	**0**	**(110.901)**	**0**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(1.423)**	**0**	**(890)**	**0**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(137.318)**	**0**	**(111.791)**	**0**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(761)	0	(719)	0
19	Fondi non correnti	(81)	0	(81)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.954)	0	(5.415)	0
21	Passività finanziarie	(15.213)	(1.701)	(11.694)	(3.509)
	Totale passività non correnti	**(18.009)**	**(1.701)**	**(17.909)**	**(3.509)**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(52.125)	(341)	(47.193)	(124)
23	Debiti tributari	(3.575)	0	(10.782)	0
24	Fondi correnti	(0)	0	(0)	0
25	Altre passività correnti	(4.657)	0	(9.932)	0
26	Passività finanziarie	(10.627)	(800)	(4.409)	(1.002)
	Totale passività correnti	**(70.984)**	**(1.141)**	**(72.316)**	**(1.126)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(88.993)**	**(2.842)**	**(90.225)**	**(4.635)**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(226.311)***	**(2.842)**	***(202.016)***	***(4.635)***

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022		30 giugno 2021	
		Totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	132.238	0	150.703	0
2	Rettifiche ricavi	(0)	0	(1.523)	0
3	**Totale ricavi netti**	**132.238**	**0**	**149.180**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.607)	0	(5.598)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.733)	0	(10.528)	0
6	Royalties	(32.586)	0	(41.322)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.535)	0	(2.281)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(45.461)**	**0**	**(59.729)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**86.777**	**0**	**89.451**	**0**
10	Altri ricavi	11.584	0	4.060	0
11	Costi per servizi	(8.562)	0	(9.617)	0
12	Affitti e locazioni	(497)	0	(311)	0
13	Costi del personale	(33.867)	0	(24.617)	0
14	Altri costi operativi	(1.307)	0	(1.170)	0
15	**Totale costi operativi**	**(44.233)**	**0**	**(35.715)**	**0**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**54.128**	**0**	**57.796**	**0**
17	Ammortamenti	(19.030)	0	(24.600)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.708)	0	(2.647)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	2.570	2.367	0	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(18.168)**	**2.367**	**(27.247)**	**0**
22	**Margine operativo (16+21)**	**35.960**	**2.367**	**30.549**	**0**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.349	0	7.666	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(4.148)	0	(3.401)	0
25	**Totale risultato della gestione finanziaria**	**4.201**	**0**	**4.265**	**0**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**40.161**	**2.367**	**34.814**	**0**
27	Imposte correnti	(10.929)	0	(11.910)	0
28	Imposte differite	(576)	0	9.032	0
29	**Totale imposte**	**(11.505)**	**0**	**(2.878)**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**28.656**	**2.367**	**31.936**	**0**
	- di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	**28.546**	**0**	**32.025**	**0**
	- di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**110**	**0**	**(89)**	**0**

Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2022

(pagina volutamente lasciata in bianco)

1. NOTA INTRODUTTIVA

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

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2022 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 2022 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 2022 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2021, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1° luglio 2021 al 30 giugno 2022 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2020 al 30 giugno 2021;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1° luglio 2021 al 30 giugno 2022 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2020 al 30 giugno 2021;
- rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2021 al 30 giugno 2022 comparato con il rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2020 al 30 giugno 2021;
- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1° luglio 2021 al 30 giugno 2022 e dal 1° luglio 2020 al 30 giugno 2021.

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 2023.

Le passività correnti raggruppano i debiti che hanno una scadenza entro il 30 giugno 2023, 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 (EBITDA), differenza tra l'utile lordo e gli altri ricavi ed il totale dei costi operativi, aumentata degli altri ricavi;
- margine operativo (EBIT), somma algebrica del margine operativo lordo e del totale dei proventi e 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 dalle 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 dal 1° luglio 2020 sino alla data del 30 giugno 2022 con evidenziazione di pertinenze e interessi di terzi.

2. PRINCIPI CONTABILI

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2022 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 2022 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 2022 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2021, salvo quanto di seguito indicato per i nuovi principi applicati dal 1° luglio 2021.

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.

Il valore contabile di un elemento d'immobili, impianti e macchinari ed ogni componente significativo inizialmente rilevato è eliminato al momento della dismissione (cioè alla data in cui l'acquirente ne ottiene il controllo) o quando non ci si attende alcun beneficio economico futuro dal suo utilizzo o dismissione. L'utile/perdita che emerge al momento dell'eliminazione contabile dell'attività (calcolato come differenza tra il valore netto contabile dell'attività ed il corrispettivo percepito) è rilevato a conto economico quando l'elemento è eliminato contabilmente.

I valori residui, le vite utili ed i metodi di ammortamento di immobili, impianti e macchinari sono rivisti ad ogni chiusura di esercizio e, ove appropriato, corretti prospetticamente.

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 di ammortamento viene definito analiticamente per ciascuna attività immateriale in base al previsto grado di utilizzo determinato all'atto dell'uscita del videogioco sul mercato. Il valore residuo viene comunque validato a un'analisi di impairment che viene svolta almeno due volte per esercizio.

Un'attività immateriale viene eliminata al momento della dismissione (ossia, alla data in cui l'acquirente ne ottiene il controllo) o quando non ci si attendono benefici economici futuri dal suo utilizzo o dismissione. Qualsiasi utile o perdita derivante dall'eliminazione dell'attività (calcolata come differenza tra il corrispettivo netto della dismissione e il valore contabile dell'attività) è inclusa nel conto economico.

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

Una collegata è una società sulla quale il Gruppo esercita un'influenza notevole. Per influenza notevole si intende il potere di partecipare alla determinazione delle politiche finanziarie e gestionali della partecipata senza averne il controllo o il controllo congiunto.

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. Ogni cambiamento nelle altre componenti di conto economico complessivo relativo a queste partecipate è presentato come parte del conto economico complessivo del Gruppo. Inoltre, nel caso in cui una società collegata o una joint venture rilevi una variazione con diretta imputazione al patrimonio netto, il Gruppo rileva la sua quota di pertinenza, ove applicabile, nel prospetto delle variazioni nel patrimonio netto. Gli utili e le perdite non realizzate derivanti da transazioni tra il Gruppo e società collegate o joint venture, sono eliminati in proporzione alla quota di partecipazione nelle collegate o joint venture.

Successivamente all'applicazione del metodo del patrimonio netto, il Gruppo valuta se sia necessario riconoscere una perdita di valore della propria partecipazione nelle società collegate

All'atto della perdita dell'influenza notevole su una società collegata o del controllo congiunto su una joint venture, il Gruppo valuta e rileva la partecipazione residua al fair value. La differenza tra il valore di carico della partecipazione alla data di perdita dell'influenza notevole o del controllo congiunto e il fair value della partecipazione residua e dei corrispettivi ricevuti è rilevata nel conto economico.

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 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 e secondo la facoltà irrevocabile esercitata dalla società, le variazioni di fair value sono rilevato nel conto economico complessivo (*fair value through other comprehensive income – FVOCI*) e senza riclassifica a conto economico degli utili o perdite realizzati.

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.

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 sulla base dell'attualizzazione di piani economico-finanziari che determinino tale fattispecie, 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 relativamente ai piani a prestazione definite sono rilevate nel conto economico complessivo tra le voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico e confluiscono 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 rischi 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.

Rilevazione iniziale

Al momento della rilevazione iniziale, le attività finanziarie sono classificate, a seconda dei casi, in base alle successive modalità di misurazione, cioè al costo ammortizzato, al fair value rilevato nel conto economico complessivo OCI e al *fair value* rilevato nel conto economico.

La classificazione delle attività finanziarie al momento della rilevazione iniziale dipende dalle caratteristiche dei flussi di cassa contrattuali delle attività finanziarie e dal modello di business che il Gruppo usa per la loro gestione. Ad eccezione dei crediti commerciali che non contengono una componente di finanziamento significativa o per i quali il Gruppo ha applicato l'espediente pratico, il Gruppo inizialmente valuta un'attività finanziaria al suo *fair value* più, nel caso di un'attività finanziaria non al fair value rilevato nel conto economico, i costi di transazione. I crediti commerciali che non contengono una componente di finanziamento significativa o per i quali il Gruppo ha applicato l'espediente pratico sono valutati al prezzo dell'operazione.

Valutazione successiva

Ai fini della valutazione successiva, le attività finanziarie sono classificate in quattro categorie:

- Attività finanziarie al costo ammortizzato (strumenti di debito);
- Attività finanziarie al fair value rilevato nel conto economico complessivo ("OCI") con riclassifica degli utili e perdite cumulate (strumenti di debito);
- Attività finanziarie al fair value rilevato nel conto economico complessivo ("OCI") senza rigiro degli utili e perdite cumulate nel momento dell'eliminazione (strumenti rappresentativi di capitale);
- Attività finanziarie al fair value rilevato a conto economico.

Attività finanziarie al costo ammortizzato (strumenti di debito)

Le attività finanziarie al costo ammortizzato sono successivamente valutate utilizzando il criterio dell'interesse effettivo e sono soggette ad impairment. Gli utili e le perdite sono rilevate a conto economico quando l'attività è eliminata, modificata o rivalutata.

Attività finanziarie al fair value rilevato in OCI (strumenti di debito)

Per le attività da strumenti di debito valutati al *fair value* rilevato in OCI, gli interessi attivi, le variazioni per differenze cambio e le perdite di valore, insieme alle riprese, sono rilevati a conto economico e sono calcolati allo stesso modo delle attività finanziarie valutate al costo ammortizzato. Le rimanenti variazioni del *fair value* sono rilevate in OCI. Al momento dell'eliminazione, la variazione cumulativa del *fair value* rilevata in OCI viene riclassificata nel conto economico.

Investimenti in strumenti rappresentativi di capitale

All'atto della rilevazione iniziale, il Gruppo può irrevocabilmente scegliere di classificare i propri investimenti azionari come strumenti rappresentativi di capitale rilevati al *fair value* rilavato in OCI quando soddisfano la definizione di strumenti rappresentativi di capitale ai sensi dello IAS 32 "Strumenti finanziari: Presentazione" e non sono detenuti per la negoziazione. La classificazione è determinata per ogni singolo strumento.

Gli utili e le perdite conseguite su tali attività finanziarie non vengono mai rigirati nel conto economico. I dividendi sono rilevati come altri ricavi nel conto economico quando il diritto al pagamento è stato deliberato, salvo quando il Gruppo beneficia di tali proventi come recupero di parte del costo dell'attività finanziaria, nel qual caso tali utili sono rilevati in OCI. Gli strumenti rappresentativi di capitale iscritti al *fair value* rilevato in OCI non sono soggetti a impairment test.

Attività finanziarie al fair value rilevato a conto economico

Gli strumenti finanziari al *fair value* con variazioni rilevate nel conto economico sono iscritti nel prospetto della situazione patrimoniale-finanziaria al *fair value* e le variazioni nette del *fair value* rilevate nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio.

Cancellazione

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.

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.

Rilevazione iniziale

Le passività finanziarie sono classificate, al momento della rilevazione iniziale, tra le passività finanziarie al fair value rilevato a conto economico o al costo ammortizzato.

Tutte le passività finanziarie sono rilevate inizialmente al fair value cui si aggiungono, nel siano da valutare al costo ammortizzato, i costi di transazione ad essi direttamente attribuibili.

Valutazione successiva

Ai fini della valutazione successiva le passività finanziarie sono classificate in due categorie:

- Passività finanziarie al fair value rilevato a conto economico
- Passività finanziarie al costo ammortizzato (finanziamenti e prestiti)

Passività finanziarie al fair value rilevato a conto economico

Le passività detenute per la negoziazione sono tutte quelle assunte con l'intento di estinguerle o trasferirle nel breve termine. Questa categoria include inoltre gli strumenti finanziari derivati sottoscritti dal Gruppo che non sono designati come strumenti di copertura in una relazione di copertura definita dallo IFRS 9.

Gli utili o le perdite sulle passività detenute per la negoziazione sono rilevati nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio.

Passività finanziarie al costo ammortizzato (finanziamenti e prestiti)

Questa è la categoria maggiormente rilevante per il Gruppo. Dopo la rilevazione iniziale, i finanziamenti sono valutati con il criterio del costo ammortizzato usando il metodo del tasso di interesse effettivo. Gli utili e le perdite sono contabilizzati nel conto economico quando la passività è estinta, oltre che attraverso il processo di ammortamento.

Il costo ammortizzato è calcolato rilevando lo sconto o il premio sull'acquisizione e gli onorari o costi che fanno parte integrante del tasso di interesse effettivo. L'ammortamento al tasso di interesse effettivo è compreso tra gli oneri finanziari nel prospetto dell'utile/(perdita).

Cancellazione

Una passività finanziaria viene cancellata quando l'obbligazione sottostante la passività è estinta, annullata ovvero adempiuta. Laddove una passività finanziaria esistente fosse sostituita da un'altra dello stesso prestatore, a condizioni sostanzialmente diverse, oppure le condizioni di una passività esistente venissero sostanzialmente modificate, tale scambio o modifica viene trattato come una cancellazione contabile della passività originale, accompagnata dalla rilevazione di una nuova passività, con iscrizione nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio di eventuali differenze tra i valori contabili.

Fair value

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. Qualora il prezzo di mercato non sia disponibile, il *fair value* degli strumenti finanziari 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.

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.

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

Il principio IFRS 15 – Revenue from Contracts with Customers stabilisce un 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 diverse dalle società collegate 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, di un'attività o passività in una transazione che non rappresenta un'aggregazione aziendale e, al tempo della transazione stessa, non influenza né il risultato di bilancio né il risultato fiscale 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. Il valore di carico delle imposte differite attive viene riesaminato a ciascuna data di bilancio e ridotto nella misura in cui non sia più probabile che saranno disponibili in futuro sufficienti imponibili fiscali da permettere in tutto o in parte l'utilizzo di tale credito. Le imposte differite attive non rilevate sono riesaminate ad ogni data di bilancio e sono rilevate nella misura in cui diventa probabile che i redditi fiscali saranno sufficienti a consentire il recupero di tali imposte differite attive. 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 imposte differite relative ad elementi rilevati al di fuori del conto economico sono anch'esse rilevate al di fuori del conto economico e, quindi, nel patrimonio netto o nel conto economico complessivo, coerentemente con l'elemento cui si riferiscono.

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.

Pagamenti basati su azioni - Operazioni con pagamento regolato con strumenti di capital

I dipendenti del Gruppo (inclusi i dirigenti) ricevono parte della remunerazione sotto forma di pagamenti basati su azioni, pertanto i dipendenti prestano servizi in cambio di azioni ("operazioni regolate con strumenti di capitale").

Il costo delle operazioni regolate con strumenti di capitale è determinato dal fair value alla data in cui l'assegnazione è effettuata utilizzando un metodo di valutazione appropriato.

Tale costo, assieme al corrispondente incremento di patrimonio netto, è rilevato tra i costi per il personale lungo il periodo in cui sono soddisfatte le condizioni relative al raggiungimento di obiettivi e/o alla prestazione del servizio. I costi cumulati rilevati a fronte di tali operazioni alla data di chiusura di ogni esercizio fino alla data di maturazione sono commisurati alla scadenza del periodo di maturazione e alla migliore stima del numero di strumenti partecipativi che verranno effettivamente a maturazione. Il costo o ricavo nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio rappresenta la variazione del costo cumulato rilevato all'inizio e alla fine dell'esercizio.

Le condizioni di servizio o di performance non vengono prese in considerazione quando viene definito il fair value del piano alla data di assegnazione. Si tiene però conto della probabilità che queste condizioni vengano soddisfatte nel definire la miglior stima del numero di strumenti di capitale che arriveranno a maturazione. Le condizioni di mercato sono riflesse nel fair value alla data di assegnazione. Qualsiasi altra condizione legata al piano, che non comporti un'obbligazione di servizio, non viene considerata come una condizione di maturazione. Le condizioni di non maturazione sono riflesse nel fair value del piano e comportano l'immediata contabilizzazione del costo del piano, a meno che non vi siano anche delle condizioni di servizio o di performance.

Nessun costo viene rilevato per i diritti che non arrivano a maturazione in quanto non vengono soddisfatte le condizioni di performance e/o di servizio. Quando i diritti includono una condizione di mercato o a una condizione di non maturazione, questi sono trattati come se fossero maturati indipendentemente dal fatto che le condizioni di mercato o le altre condizioni di non maturazione cui soggiogano siano rispettate o meno, fermo restando che tutte le altre condizioni di performance e/o di servizio devono essere soddisfatte.

Se le condizioni del piano vengono modificate, il costo minimo da rilevare è il fair value alla data di assegnazione in assenza della modifica del piano stesso, nel presupposto che le condizioni originali del piano siano soddisfatte. Inoltre, si rileva un costo per ogni modifica che comporti un aumento del fair value totale del piano di pagamento, o che sia comunque favorevole per i dipendenti; tale costo è valutato con

riferimento alla data di modifica. Quando un piano viene cancellato dall'entità o dalla controparte, qualsiasi elemento rimanente del fair value del piano viene spesato immediatamente a conto economico.

L'effetto della diluizione delle opzioni non ancora esercitate è riflesso nel calcolo della diluizione dell'utile per azione.

Nuovi principi contabili

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS applicati dal 1° luglio 2021.

Si riportano di seguito i principi contabili, emendamenti e interpretazioni emessi dallo IASB e omologati dall'Unione Europea da adottare obbligatoriamente nel bilancio dell'esercizio che inizia a partire dal 1° luglio 2021:

- Interest Rate Benchmark Reform – Fase 2: Modifiche agli IFRS 9, IAS 39, IFRS 7, IFRS 4 ed IFRS 16.
  Le modifiche includono il temporaneo alleggerimento dei requisiti con riferimento agli effetti sui bilanci nel momento in cui il tasso di interesse offerto sul mercato interbancario (IBOR) viene sostituito da un tasso alternativo sostanzialmente privo di rischio (Risk Free Rate- RFR).
  Le modifiche includono i seguenti espedienti pratici:

  - un espediente pratico che consente di considerare e trattare i cambiamenti contrattuali, o i cambiamenti nei flussi di cassa che sono direttamente richiesti dalla riforma, come variazioni di un tasso di interesse variabile, equivalente ad un movimento di un tasso di interesse nel mercato;
  - permettere che i cambiamenti, richiesti dalla riforma IBOR, da apportare alla documentazione per la designazione della relazione di copertura senza che la relazione di copertura debba essere discontinuata;
  - fornisce temporaneo sollievo alle entità nel dover rispettare i requisiti di identificazione separata quando un RFR viene designato come copertura di una componente di rischio.

    Queste modifiche non hanno impatto sul bilancio intermedio del Gruppo. Il Gruppo intende usare tali espedienti pratici nei periodi futuri in cui gli stessi saranno applicabili;

- modifica all'IFRS 16 Covid-19 Related Rent Concessions oltre il 30 giugno 2021. Il 28 maggio 2020 lo IASB ha pubblicato una modifica al principio IFRS 16. La modifica consente ad un locatario di non applicare i requisiti nell'IFRS 16 sugli effetti contabili delle modifiche contrattuali per le riduzioni dei canoni di lease concesse dai locatori che sono diretta conseguenza dell'epidemia da Covid-19. La modifica introduce un espediente pratico secondo cui un locatario può scegliere di non valutare se le riduzioni dei canoni di leasing rappresentano modifiche contrattuali. Un locatario che sceglie di utilizzare questo espediente contabilizza queste riduzioni come se le stesse non fossero modifiche contrattuali nello scopo dell'IFRS 16. Le modifiche dovevano essere applicabili fino al 30 giugno 2021, ma poiché l'impatto della pandemia di Covid-

19 continua, il 31 marzo 2021, lo IASB ha prorogato il periodo di applicazione dell'espediente pratico fino al 30 giugno 2022.
Le modifiche si applicano agli esercizi che iniziano il 1° aprile 2021 o successivamente. Tuttavia, il Gruppo non ha ricevuto agevolazioni sui canoni di locazione legate al Covid-19, ma prevede di applicare l'espediente pratico qualora la fattispecie si dovesse verificare entro il periodo di applicazione consentito.

- nel mese di giugno 2020 la lo IASB ha prorogato l'esenzione temporanea dall'applicazione dell'IFRS 9 - Modifiche all'IFRS 4 Contratti assicurativi. In particolare, le modifiche all'IFRS 4 prorogano la scadenza dell'esenzione temporanea dall'applicazione dell'IFRS 9 fino al 2023 al fine di allineare la data di entrata in vigore dell'IFRS 9 al nuovo IFRS 17 e rimediare così alle conseguenze contabili temporanee che potrebbero verificarsi nel caso di entrata in vigore dei due principi in date differenti.

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 2022.

- nel corso del mese di maggio 2017 lo IASB ha emesso l'IFRS 17 *Insurance Contracts* (IFRS 17) e insieme agli emendamenti all'IFRS 17 emessi nel mese di giugno 2020 lo IASB il quale è un nuovo principio completo relativo ai contratti di assicurazione che copre la rilevazione e misurazione, presentazione ed informativa. Quando entrerà in vigore l'IFRS 17 sostituirà l'IFRS 4 *Contratti Assicurativi* che è stato emesso nel 2005. L'IFRS 17 si applica a tutti i tipi di contratti assicurativi (ad esempio: vita, non vita, assicurazione diretta, ri-assicurazione) indipendentemente dal tipo di entità che li emettono, come anche ad alcune garanzie e strumenti finanziari con caratteristiche di partecipazione discrezionale. Allo scopo si applicheranno limitate eccezioni. L'obiettivo generale dell'IFRS 17 è quello di presentare un modello contabile per i contratti di assicurazione che sia più utile e coerente per gli assicuratori. In contrasto con le previsioni dell'IFRS 4 che sono largamente basate sul mantenimento delle politiche contabili precedenti, l'IFRS 17 fornisce un modello completo per i contratti assicurativi che copre tutti gli aspetti contabili rilevanti. Il cuore dell'IFRS 17 è il modello generale, integrato da:
    - uno specifico adattamento per i contratti con caratteristiche di partecipazione diretta (il *variable fee approach*);
    - un approccio semplificato (l'approccio dell'allocazione del premio) principalmente per i contratti di breve durata.

  L'IFRS 17 sarà in vigore per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2023 o successivamente, e richiederà la presentazione dei saldi comparativi. E' permessa l'applicazione anticipata, nel qual caso l'entità deve aver adottato anche l'IFRS 9 e l'IFRS 15 alla data di prima applicazione dell'IFRS 17 o precedentemente. Questo principio non si applica al Gruppo;

- nel corso del mese di gennaio 2020, lo IASB ha pubblicato delle modifiche ai paragrafi da 69 a 76 dello IAS 1 per specificare i requisiti per classificare le passività come correnti o non correnti. Le modifiche chiariscono:

- cosa si intende per diritto di postergazione della scadenza;
- che il diritto di postergazione deve esistere alla chiusura dell'esercizio;
- la classificazione non è impattata dalla probabilità con cui l'entità eserciterà il proprio diritto di postergazione;
- solamente se un derivato implicito in una passività convertibile è esso stesso uno strumento di capitale la scadenza della passività non ha impatto sulla sua classificazione.

Le modifiche saranno efficaci per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2023 o successivamente, e dovranno essere applicate retrospettivamente. Il Gruppo sta al momento valutando l'impatto che le modifiche avranno sulla situazione corrente e qualora si renda necessaria la rinegoziazione dei contratti di finanziamento esistenti;

- nel corso del mese di maggio 2020, lo IASB ha pubblicato le modifiche all' IFRS 3 Business Combinations - Reference to the Conceptual Framework. Le modifiche hanno l'obiettivo di sostituire i riferimenti al Framework for the Preparation and Presentation of Financial Statements, pubblicato nel 1989, con le referenze al Conceptual Framework for Financial Reporting pubblicato a Marzo 2018 senza un cambio significativo dei requisiti del principio. Il Board ha anche aggiunto una eccezione ai principi di valutazione dell'IFRS 3 per evitare il rischio di potenziali perdite od utili "del giorno dopo" derivanti da passività e passività potenziali che ricadrebbero nello scopo dello IAS 37 o IFRIC 21 Levies, se contratte separatamente. Allo stesso tempo, il Board ha deciso di chiarire che la guidance esistente nell'IFRS 3 per le attività potenziali non verrà impattata dall'aggiornamento dei riferimenti al Framework for the Preparation and Presentation of Financial Statements. Le modifiche saranno efficaci per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 e si applicano prospettivamente;
- nel corso del mese di maggio 2020, lo IASB ha pubblicato Property, Plant and Equipment — Proceeds before Intended Use, che proibisce alle entità di dedurre dal costo di un elemento di immobili, impianti e macchinari, ogni ricavo dalla vendita di prodotti venduti nel periodo in cui tale attività viene portata presso il luogo o le condizioni necessarie perché la stessa sia in grado di operare nel modo per cui è stata progettata dal management. Invece, un'entità contabilizza i ricavi derivanti dalla vendita di tali prodotti, ed i costi per produrre tali prodotti, nel conto economico. La modifica sarà efficace per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivi e deve essere applicata retrospettivamente agli elementi di Immobili, impianti e macchinari resi disponibili per l'uso alla data di inizio o successivamente del periodo precedente rispetto al periodo in cui l'entità applica per la prima volta tale modifica. Non ci si aspettano impatti materiali per il Gruppo con riferimento a tali modifiche;
- nel corso del mese di maggio 2020, lo IASB ha pubblicato modifiche allo IAS 37 per specificare quali costi devono essere considerati da un'entità nel valutare se un contratto è oneroso od in perdita. La modifica prevede l'applicazione di un approccio denominato "*directly related cost approach*". I costi che sono riferiti direttamente ad un contratto per la fornitura di beni o servizi includono sia i costi incrementali che i costi direttamente attribuiti alle attività contrattuali. Le spese generali ed amministrative non sono direttamente correlate ad un contratto e sono escluse a meno che le stesse non siano esplicitamente ribaltabili alla controparte sulla base del contratto. Le

modifiche saranno efficaci per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivi. Il Gruppo applicherà tali modifiche ai contratti per cui non ha ancora soddisfatto tutte le proprie obbligazioni all'inizio dell'esercizio in cui la stessa applicherà per la prima volta tali modifiche;

- come parte del processo di miglioramenti annuali 2018-2020 dei principi IFRS, lo IASB ha pubblicato una modifica all'IFRS 1 First-time Adoption of International Financial Reporting Standards. Tale modifica permette ad una controllata che sceglie di applicare il paragrafo D16(a) dell'IFRS 1 di contabilizzare le differenze di traduzioni cumulate sulla base degli importi contabilizzati dalla controllante, considerando la data di transizione agli IFRS da parte della controllante. Questa modifica si applica anche alle società collegate o joint venture che scelgono di applicare il paragrafo D16(a) dell'IFRS 1. La modifica sarà efficace per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivamente, è permessa l'applicazione anticipata.
- come parte del processo di miglioramenti annuali 2018-2020 dei principi IFRS, lo IASB ha pubblicato una modifica all'IFRS 9. Tale modifica chiarisce le fee che una entità include nel determinare se le condizioni di una nuova o modificata passività finanziaria siano sostanzialmente differenti rispetto alle condizioni della passività finanziaria originaria. Queste fees includono solo quelle pagate o percepite tra il debitore ed il finanziatore, incluse le fees pagate o percepite dal debitore o dal finanziatore per conto di altri. Un'entità applica tale modifica alle passività finanziarie che sono modificate o scambiate successivamente alla data del primo esercizio in cui l'entità applica per la prima volta la modifica. La modifica sarà efficace per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivamente, è permessa l'applicazione anticipata. Il Gruppo applicherà tale modifica alle passività finanziarie che sono modificate o scambiate successivamente o alla data del primo esercizio in cui l'entità applica per la prima volta tale modifica. Non ci si aspettano impatti materiali per il Gruppo con riferimento a tale modifica;
- come parte del processo di miglioramenti annuali 2018-2020 dei principi IFRS, lo IASB ha pubblicato una modifica allo IAS 41 Agriculture. La modifica rimuove i requisiti nel paragrafo 22 dello IAS 41 riferito all'esclusione dei flussi di cassa per le imposte quando viene valutato il fair value di una attività nello scopo dello IAS 41. Una entità applica tale modifica prospettivamente alla misurazione del fair value a partire dagli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivamente, l'applicazione anticipata è consentita. Non ci si aspettano impatti materiali per il Gruppo con riferimento a tale modifica;
- nel corso del mese di febbraio 2021 lo IASB ha emesso degli emendamenti allo IAS 8, in cui introduce una definizione di "stime contabili". Le modifiche chiariscono la distinzione tra cambiamenti nelle stime contabili e cambiamenti nei principi contabili e correzione di errori. Inoltre, chiariscono come le entità utilizzano tecniche di misurazione e input per sviluppare stime contabili. Le modifiche sono efficaci per gli esercizi che hanno inizio dal o dopo il 1° gennaio 2023 e si applicano ai cambiamenti di principi contabili e a cambiamenti nelle stime contabili che si verificano a partire dall'inizio di tale periodo o successivamente. L'applicazione anticipata è consentita a condizione che tale fatto sia reso noto. Non si prevede che le modifiche avranno un impatto significativo sul Gruppo;

- nel corso del mese di febbraio 2021, lo IASB ha emesso degli emendamenti allo IAS 1 e all'IFRS Practice Statement 2 *Making Materiality Judgements*, in cui fornisce linee guida ed esempi per aiutare le entità ad applicare giudizi di materialità all'informativa sui principi contabili. Le modifiche mirano ad aiutare le entità a fornire informazioni sui principi contabili più utili sostituendo l'obbligo per le entità di fornire le proprie politiche contabili "significative" con l'obbligo di fornire informativa sui propri principi contabili "rilevanti"; inoltre, sono aggiunte linee guida su come le entità applicano il concetto di rilevanza nel prendere decisioni in merito all'informativa sui principi contabili. Le modifiche allo IAS 1 sono applicabili a partire dagli esercizi che hanno inizio dal o dopo il 1° gennaio 2023, è consentita l'applicazione anticipata. Poiché le modifiche al PS 2 forniscono indicazioni non obbligatorie sull'applicazione della definizione di materiale all'informativa sui principi contabili, non è necessaria una data di entrata in vigore per tali modifiche. Il Gruppo sta attualmente valutando l'impatto delle modifiche per determinare l'impatto che avranno sull'informativa sui principi contabili di Gruppo;
- nel corso del mese di maggio 2021, lo IASB ha emesso degli emendamenti allo IAS 12 Imposte sul reddito: Imposte differite relative alle attività e passività derivanti da una singola transazione. Le modifiche hanno ristretto l'ambito di applicazione dell'esenzione dalla rilevazione nei paragrafi 15 e 24 dello IAS 12 (esenzione dalla rilevazione) in modo che non si applichi più alle operazioni che, al momento della rilevazione iniziale, danno luogo a uguali differenze temporanee tassabili e deducibili. Le modifiche sono state emesse in risposta a una raccomandazione dell'IFRIC. La ricerca condotta dal Comitato ha indicato che le opinioni divergevano sul fatto che l'esenzione dal riconoscimento si applicasse alle operazioni, come i leasing, che portano alla rilevazione di un'attività e di una passività. Queste opinioni diverse hanno portato le entità a contabilizzare le imposte differite su tali operazioni in modi diversi, riducendo la comparabilità tra i loro bilanci. Il Board prevede che le modifiche ridurranno la diversità nella rendicontazione e allineeranno la contabilizzazione delle imposte differite su tali operazioni con il principio generale dello IAS 12 di rilevare le imposte differite per le differenze temporanee. Un'entità applica le modifiche alle operazioni che si verificano all'inizio o successivamente all'inizio del primo periodo comparativo presentato. Inoltre, all'inizio del primo periodo comparativo presentato, rileva le imposte differite per tutte le differenze temporanee relative ai leasing e agli obblighi di dismissione e rileva l'effetto cumulativo dell'applicazione iniziale delle modifiche come rettifica del saldo di apertura degli utili portati a nuovo (o di altre componenti di patrimonio netto, a seconda dei casi) a tale data. La modifica sarà efficace per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2023. È consentita l'applicazione anticipata. Alla data di riferimento di questo bilancio la modifica è ancora in attesa di omologa;

- nel dicembre 2021, l'International Accounting Standards Board (IASB) ha emesso l'applicazione iniziale dell'IFRS 17 e dell'IFRS 9 – Informazioni comparative (emendamento all'IFRS 17). La modifica è un'opzione di transizione relativa alle informazioni comparative sulle attività finanziarie presentate in sede di prima applicazione dell'IFRS 17. La modifica ha lo scopo di aiutare le entità ad evitare disallineamenti contabili temporanei tra attività finanziarie e passività dei contratti assicurativi, e quindi a migliorare l'utilità delle informazioni comparative per utilizzatori. L'IFRS 17 che incorpora l'emendamento è efficace a partire dagli esercizi che

inizieranno al 1° gennaio 2023. Non ci si aspettano impatti materiali per il Gruppo con riferimento a tali modifiche.

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2022 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.

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. Specificatamente, il Gruppo controlla una partecipata se, e solo se, il Gruppo ha:

- il potere sull'entità oggetto di investimento (ovvero detiene validi diritti che gli conferiscono la capacità attuale di dirigere le attività rilevanti dell'entità oggetto di investimento);
- l'esposizione o i diritti a rendimenti variabili derivanti dal rapporto con l'entità oggetto di investimento;
- la capacità di esercitare il proprio potere sull'entità oggetto di investimento per incidere sull'ammontare dei suoi rendimenti.

Generalmente, vi è la presunzione che la maggioranza dei diritti di voto comporti il controllo.

Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato 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 variazioni nelle quote di partecipazione in una società controllata che non comportano la perdita di controllo sono contabilizzate a patrimonio netto.

Se il Gruppo perde il controllo di una controllata, deve eliminare le relative attività (incluso l'avviamento), passività, le interessenze delle minoranze e le altre componenti di patrimonio netto, mentre l'eventuale utile o perdita è rilevato a conto economico. La quota di partecipazione eventualmente mantenuta deve essere rilevata al fair value.

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 nel conto economico complessivo e sono esposte nella riserva di conversione ricompresa nella voce riserve del patrimonio netto. All'atto della dismissione di una società estera, la parte di riserva di conversione riferita a tale società estera è iscritta nel conto economico.

L'avviamento derivante dall'acquisizione di una gestione estera e le rettifiche al fair value dei valori contabili di attività e passività derivanti dall'acquisizione di quella gestione estera, sono contabilizzati come attività e passività della gestione estera e quindi sono espressi nella valuta funzionale della gestione estera e convertiti al tasso di cambio di chiusura d'esercizio.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2022 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
Avantgarden S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	Quebec	Canada	CAN $ 100	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%
Ingame Studios a.s.	Brno	Repubblica Ceca	Kr 2.000.000	60%
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%
Artractive S.A.	Cracovia	Polonia	Zl 100.000	40%

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

Al 30 giugno 2022 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 e una partecipazione pari al 40% del capitale nella società polacca a controllo congiunto Artractive S.A. per un valore di carico di 9 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.

Nel corso del mese di luglio 2021 è stato perfezionato da parte della Digital Bros S.p.A. l'acquisto del 60% delle quote della società di diritto ceco Ingame Studios a.s.. Nel corso del periodo 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° luglio 2021 delle attività e passività acquisite dal Gruppo rettificati come descritti sono riportati nei prospetti seguenti:

	Migliaia di Euro	**Saldi patrimoniali al 1° luglio 2021**	**Aggiustamento al fair value del prezzo di acquisto**	**Fair value attribuito all'acquisizione**
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	534	0	534
3	Immobilizzazioni immateriali	5	0	5
6	Imposte anticipate	36	0	36
	Totale attività non correnti (A)	**575**	0	**575**
9	Crediti commerciali	350	0	350
10	Crediti tributari	38	0	38
11	Altre attività correnti	30	0	30
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	177	0	177
	Totale attività correnti (B)	**595**	0	**595**
21	Passività finanziarie non correnti	(271)	0	(271)
	Totale passività non correnti (C)	**(271)**	0	**(271)**
22	Debiti verso fornitori	(50)	0	(50)
23	Debiti tributari	(6)	0	(6)
25	Altre passività correnti	(153)	0	(153)
26	Passività finanziarie correnti	(57)	0	(57)
	Totale passività correnti (D)	**(266)**	0	**(266)**
	Patrimonio netto (A+B+C+D)	**633**	**0**	**633**
	Corrispettivo per l'acquisizione			**480**
	Differenza			**153**

Il confronto tra il patrimonio netto e il corrispettivo per l'acquisizione ha pertanto determinato per il Gruppo un effetto positivo pari a 153 mila Euro.

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 2022	**30 giugno 2021**	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	**7.325**	**8.433**	**58.204**	**55.341**
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	31.887	26.268	129.702	78.831
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(35.164)	(34.499)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	679	16	822	462
Eliminazioni utili infragruppo	(3.692)	(190)	(5.563)	(1.868)
Dividendi	(7.500)	(7.500)	0	0
Altre rettifiche	(43)	4.909	(10.683)	13.524
Totale rettifiche di consolidamento	**(10.556)**	**(2.765)**	**(15.424)**	**12.119**
Utile di periodo e patrimonio netto di consolidato	**28.656**	**31.936**	**137.318**	**111.791**

Al 30 giugno 2022 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 2022	30 giugno 2021	30 giugno 2022	30 giugno 2021
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	16	51	51
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	323	0	416	93
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 133 W Broadway Inc.	0	0	0	318
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Seekhana Ltd.	214	0	214	0
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	142	0	142	0
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	**679**	**16**	**822**	**462**
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	89	172	(87)	(181)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(3.781)	(362)	(5.476)	(1.687)
Totale eliminazione utili infragruppo	**(3.692)**	**(190)**	**(5.563)**	**(1.868)**
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(2.500)	(2.500)	0	0
Dividendi da 505 Games S.p.A.	(5.000)	(5.000)	0	0
Totale dividendi	**(7.500)**	**(7.500)**	**0**	**0**
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(301)	(561)	185	487
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	(1.356)	(651)	4.684	5.856
Applicazione IFRS 9	38	(23)	(308)	(346)
Storno rivalutazione del marchio Assetto Corsa	1.246	6.453	(16.545)	6.453
Altre	330	(309)	290	63
Totale altre rettifiche	**(43)**	**4.909**	**(10.683)**	**13.525**

Totale rettifiche di consolidamento	**(10.556)**	**(2.765)**	**(15.424)**	**12.119**

8. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2022 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2021 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	10.353	8.198	2.155	26,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	104.089	66.776	37.313	55,9%
4	Partecipazioni	7.511	11.190	(3.679)	-32,9%
5	Crediti ed altre attività non correnti	14.072	5.089	8.983	n.s.
6	Imposte anticipate	12.829	11.644	1.185	10,2%
7	Attività finanziarie non correnti	18.257	18.840	(583)	-3,1%
	Totale attività non correnti	**167.111**	**121.737**	**45.374**	**37,3%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.173	5.708	(1.535)	-26,9%
9	Crediti commerciali	27.781	18.283	9.498	52,0%
10	Crediti tributari	2.926	1.500	1.426	95,1%
11	Altre attività correnti	13.030	19.279	(6.249)	-32,4%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	10.961	35.509	(24.548)	-69,1%
13	Altre attività finanziarie	329	0	329	0,0%
	Totale attività correnti	**59.200**	**80.279**	**(21.079)**	**-26,3%**
	TOTALE ATTIVITA'	***226.311***	***202.016***	***24.295***	***12,0%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.705)	(5.704)	(1)	0,0%
15	Riserve	(22.030)	(23.016)	986	-4,3%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(108.160)	(82.181)	(25.979)	31,6%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(135.895)**	**(110.901)**	**(24.994)**	**22,5%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(1.423)**	**(890)**	**(533)**	**59,9%**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(137.318)**	**(111.791)**	**(25.527)**	**22,8%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(761)	(719)	(42)	5,8%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.954)	(5.415)	3.461	-63,9%
21	Passività finanziarie	(15.213)	(11.694)	(3.519)	30,1%
	Totale passività non correnti	**(18.009)**	**(17.909)**	**(100)**	**0,6%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(52.125)	(47.193)	(4.932)	10,5%
23	Debiti tributari	(3.575)	(10.782)	7.207	-66,8%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(4.657)	(9.932)	5.275	-53,1%
26	Passività finanziarie	(10.627)	(4.409)	(6.218)	n.s.
	Totale passività correnti	**(70.984)**	**(72.316)**	**1.332**	**-1,8%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(88.993)**	**(90.225)**	**1.232**	**-1,4%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(226.311)***	***(202.016)***	***(24.295)***	***12,0%***

ATTIVITÀ NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 8.198 mila Euro a 10.353 mila Euro per effetto degli incrementi dell'esercizio per 4.293 mila Euro diminuiti delle cessioni per 185 mila Euro e degli ammortamenti di competenza del periodo per 2.158 mila Euro. Il dettaglio per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2022
Fabbricati industriali	6.719	2.580	0		(1.619)	0	**7.680**
Terreni	635	0	0	0	0	0	**635**
Attrezz. industriali e comm.	523	1.184	(84)	20	(341)	84	**1.386**
Altri beni	321	529	(101)	0	(198)	101	**652**
Totale	**8.198**	**4.293**	**(185)**	**20**	**(2.158)**	**185**	**10.353**

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**

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 2.580 mila Euro per effetto dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 relativamente ai contratti di locazione degli immobili sede delle seguenti società:

- Ingame Studios a.s., consolidata a far data dal 1° luglio 2021;
- Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che ha stipulato il contratto di locazione per i nuovi uffici nel corso del mese di luglio a seguito della costituzione avvenuta nel giugno 2021;
- contratto di affitto della nuova sede delle società inglesi;
- contratto di affitto della nuova sede delle società australiane.

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 1.184 mila Euro e sono relativi rispettivamente per 442 mila Euro e 242 mila Euro, ad attrezzature per office automation della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. e della Ingame Studios a.s. mentre il residuo, pari a 500 mila Euro, è relativo ad attrezzature per office automation acquistate dalle altre società del Gruppo.

L'incremento degli altri beni è in parte costituita da 220 mila Euro e 176 mila Euro per le migliorie apportate ai nuovi uffici delle società inglesi e della Ingame Studios a.s..

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione in valuta	30 giugno 2022
Fabbricati industriali	10.674	2.580	0	0	13.254
Terreni	635	0	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0		24
Attrezz. industriali e comm.	4.859	1.184	(84)	20	5.979
Altri beni	2.678	529	(101)	0	3.106
Totale	**18.870**	**4.293**	**(185)**	**20**	**22.999**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Amm.to	Utilizzo	30 giugno 2022
Fabbricati industriali	(3.955)	(1.619)	0	(5.573)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(4.336)	(341)	84	(4.594)
Altri beni	(2.357)	(198)	101	(2.454)
Totale	**(10.672)**	**(2.158)**	**185**	**(12.646)**

Esercizio precedente

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)**

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 comportato una crescita del valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 37.313 mila Euro al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Le immobilizzazioni immateriali passano da 66.776 mila Euro a 104.089 mila Euro. Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

L'incremento della voce è anche dovuto al fatto che tutti gli anticipi pagati per i contratti di più recente stipula vengono ora classificati tra le immobilizzazioni immateriali, a seguito del cambiamento delle dinamiche di sfruttamento di tali attività, connesse anche al mutamento del mercato dei videogiochi che è ormai concentrato su canali digitali che consentono una possibilità di utilizzazione degli stessi a lungo termine. 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.

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

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Incr.	Decr.	Ricl.	Svalut.	Diff. da cambio di conv.	Amm.to	30 giugno 2022
Concessioni e licenze	33.467	7.214	0	12.885	(1.099)	(18)	(16.428)	36.021
Marchi e dir.simili	1.330	6	0	0	0	0	(433)	903
Altro	34	6	0	0	0	0	(11)	29
Immobilizzazioni in corso	31.945	45.410	0	(10.219)	0	0	0	67.136
Totale	**66.776**	**52.636**	**0**	**2.666**	**(1.099)**	**(18)**	**(16.872)**	**104.089**

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**

Le svalutazioni ammontano a 1.099 mila Euro e sono relative ad alcuni videogiochi per i quali si prevede non sarà recuperabile il valore del costo storico iscritto nell'attivo per effetto di risultati attesi inferiori alle aspettative.

L'incremento della voce Immobilizzazioni in corso comprende sia i costi sostenuti dal Gruppo per l'acquisto di proprietà intellettuali da terzi, sia i costi sostenuti dalle società controllate relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi non ancora completati alla chiusura del periodo. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022
Dr Studios Ltd.	5.902
Ingame Studios a.s.	5.050
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	3.295
Kunos Simulazioni S.r.l.	2.162
Supernova Games S.r.l.	1.067
Avantgarden Games S.r.l.	748
Totale immobilizzazioni in corso per commesse interne	**18.224**
Totale immobilizzazioni in corso per proprietà intellettuali di terzi	**20.872**
Totale immobilizzazioni in corso	**39.096**

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021
Diritti di utilizzo Premium Games	6.563	16.490
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	651	225
Totale incrementi concessioni e licenze	**7.214**	**16.715**
Totale incrementi marchi	**6**	**0**
Totale incrementi altre immobilizzazioni immateriali	**6**	**10**
Commesse interne di sviluppo in corso	14.163	2.516
Immobilizzazioni in corso	31.247	36.580
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	**45.410**	**39.096**
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	**52.636**	**55.821**

4. Partecipazioni

Le partecipazioni diminuiscono di 3.679 mila principalmente per l'adeguamento al valore di mercato al 30 giugno 2022 delle azioni possedute in società quotate in mercati regolamentati. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
MSE&DB Sl	5	5	0
Artractive S.A.	9	0	9
Totale società a controllo congiunto e collegate	**14**	**5**	**9**
Starbreeze AB azioni A	5.180	7.635	(2.455)
Starbreeze AB azioni B	1.926	3.097	(1.171)
Unity Software Inc.	0	171	(171)
Noobz from Poland s.a.	391	282	109
Totale altre partecipazioni	**7.497**	**11.185**	**(3.688)**
Totale partecipazioni	**7.511**	**11.190**	**(3.679)**

La movimentazione intervenuta nel corso dell'esercizio relativamente alla società a controllo congiunto è stata descritta nella Relazione sulla gestione al paragrafo 1.

La movimentazione delle Altre partecipazioni è effetto di:

- due decrementi rispettivamente per 2.455 mila Euro e per 1.171 mila Euro relativamente alla variazione 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 2022 delle 61.758.625 azioni Starbreeze A e

24.890.329 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato in OCI per 3.626 mila Euro negativi;

- un decremento di 171 mila Euro a seguito della vendita di 1.860 azioni della società Unity Software Inc. (quotate sul Nasdaq Composite Index) per 220 mila Euro realizzando una plusvalenza di 187 mila Euro;

- un incremento di 282 mila Euro relativamente alla 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 2022 delle 70.000 azioni Noobz from Poland s.a. (quotate sul segmento New Comet del Warsaw Stock Exchange), pari al 4,5% del capitale sociale, in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato in OCI per 109 mila Euro positivi.

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 14.072 mila Euro e si sono incrementati di 8.983 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**
Crediti verso Starbreeze AB	13.151	4.227	8.924
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	281	222	59
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	**14.072**	**5.089**	**8.983**

Al 30 giugno 2022 i crediti verso Starbreeze AB sono pari a 13.151 mila Euro e così composti:

- il credito acquistato dalla società Smilegate Holdings nei confronti della Starbreeze AB. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 20 milioni di Dollari Statunitensi, è stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro. Il valore al 30 giugno 2022 è stato adeguato con il metodo del costo ammortizzato per 3.095 mila Euro e per l'adeguamento al cambio di fine esercizio per 1.405 mila Euro. 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. L'importo di tale credito al 30 giugno 2022 è pari a 8.726 mila Euro;

- il credito relativo alle spese accessorie allo sviluppo del videogioco The Walking Dead sostenute dalla 505 Games S.p.A. di cui è stato chiesto il rimborso alla società svedese e che erano state precedentemente classificate tra le altre attività correnti, in quanto è presumibile l'incasso solo successivamente al lancio di PAYDAY 3 da parte della società svedese. L'importo di tale credito al 30 giugno 2022 è pari a 4.425 mila Euro.

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 2022 è pari a 12.829 mila Euro e si è incrementata di 1.185 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021.

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 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**
Società italiane	2.468	2.373	95
Società estere	3.566	3.484	82
Rettifiche di consolidamento	6.795	5..787	1.008
Totale imposte anticipate	**12.829**	**11.644**	**1.185**

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2022 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2021:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**
Fondo svalutazione crediti tassato	708	648	60
Altre passività	4.154	8.515	(4.361)
Differenze attuariali	21	58	(38)
Costi non dedotti in precedenti esercizi	2.119	415	1.704
Perdite fiscali anni precedenti	396	396	0
Riserva da valutazione titoli	2.542	(1.113)	3.654
Riserva da applicazione IFRS 9	5	5	0
Riserva per hedge accounting strumenti derivati	(317)	0	(317)
Totale differenze	**9.628**	**8.925**	**703**
Aliquota fiscale IRES	24,0%	24,0%	
Imposte anticipate IRES	**2.311**	**2.142**	**169**
Imposte anticipate IRAP	**158**	**231**	**(73)**
Totale imposte anticipate società italiane	**2.468**	**2.373**	**95**

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**
Imposte anticipate per perdite 505 Games Spain Sl	8	17
Imposte anticipate per perdite controllate australiane	1.533	1134
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	1.842	2.141
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Interactive	15	27
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Mobile US	28	56
Imposte anticipate per differenze temporanee Hawken Inc.	6	61
Imposte anticipate per perdite Rasplata B.V.	134	47
Totale imposte anticipate controllate estere	**3.566**	**3.483**

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.

Le rettifiche di consolidamento passano da 5.787 mila Euro a 6.795 mila Euro e sono principalmente l'effetto fiscale relativo al consolidamento delle immobilizzazioni sviluppate internamente.

ATTIVITÀ CORRENTI

8. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	2.892	3.774	(882)
Rimanenze Premium Games	1.281	1.934	(653)
Totale Rimanenze	**4.173**	**5.708**	**(1.535)**

Le rimanenze passano da 5.708 mila Euro al 30 giugno 2021 a 4.173 mila Euro al 30 giugno 2022, con un decremento di 1.535 mila Euro in linea con il declino dei ricavi da distribuzione *retail*.

9. Crediti commerciali

I crediti verso clienti presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	1.413	1.671	(258)
Crediti verso clienti UE	2.964	3.417	(453)
Crediti verso clienti resto del mondo	24.319	14.020	10.299
Totale crediti verso clienti	**28.696**	**19.108**	**9.588**
Fondo svalutazione crediti	(915)	(825)	(90)
Totale crediti commerciali	**27.781**	**18.283**	**9.498**

Il totale dei crediti verso clienti al 30 giugno 2022 è pari a 27.781 mila Euro e mostra un incremento di 9.498 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021, quando erano stati pari a 18.283 mila Euro per effetto della concentrazione dei ricavi nell'ultimo trimestre dell'esercizio 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 2022 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2021:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	% su totale	30 giugno 2021	% su totale
Non scaduto	27.157	98%	18.004	94%
0 > 30 giorni	281	1%	185	1%
30 > 60 giorni	34	0%	0	0%
60 > 90 giorni	30	0%	3	0%
> 90 giorni	279	1%	916	5%
Totale crediti verso clienti	**27.781**	**100%**	**19.108**	**100%**

Il fondo svalutazione crediti aumenta rispetto al 30 giugno 2021 di 90 mila Euro, passando da 825 mila Euro a 915 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 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	248	0	248
Credito IVA	467	1.038	(571)
Credito per ritenute estere	325	118	206
Altri crediti	1.886	344	1.543
Totale crediti tributari	**2.926**	**1.500**	**1.426**

I crediti tributari passano da 1.500 mila Euro al 30 giugno 2021 a 2.926 mila Euro al 30 giugno 2022, con un incremento 1.426 mila Euro principalmente riconducibile al credito della controllata DR Studios Ltd. per 1.233 mila Euro per gli incentivi fiscali riconosciuti dallo stato inglese per lo sviluppo di videogiochi.

11. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 19.279 mila Euro al 30 giugno 2021 a 13.030 mila Euro al 30 giugno 2022. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	3.264	5.112	(1.848)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	6.648	11.467	(4.819)
Anticipi a fornitori	2.963	2.359	604
Altri crediti	155	341	(186)
Totale altre attività correnti	**13.030**	**19.279**	**(6.249)**

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 1.848 mila Euro attestandosi a 3.264 mila Euro. La diminuzione della voce è dovuta all'utilizzo del periodo relativamente agli anticipi pagati, in linea con la riclassifica già descritta a commento della variazione delle immobilizzazioni immateriali.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 6.648 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 accessori allo sviluppo dei videogiochi quali rating e localizzazioni.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Programmazione	3.550	8.644	(5.094)
Quality assurance	1.825	1.904	(79)
Altri costi operativi	1.273	919	354
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	**6.648**	**11.467**	**(4.819)**

La diminuzione di 4.819 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 è dovuta all'utilizzo dell'esercizio in linea con i ricavi realizzati.

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 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**
Aumento di capitale	1	21					**21**				**0**	**22**		**22**
Destinazione perdita d'esercizio							**0**		32.025	(32.025)	**0**	**0**	**0**	**0**
Distribuzione dividendi							**0**		(2.567)		**(2.567)**	**(2.567)**		**(2.567)**
Altre variazioni						812	**812**				**0**	**812**	**423**	**1.235**
Utile (perdita) complessiva					728	(2.547)	**(1.819)**			28.546	**28.546**	**26.727**	**110**	**26.837**
Totale al 30 giugno 2022	**5.705**	18.507	1.141	1.367	(611)	1.626	**22.030**	**0**	79.614	28.546	**108.160**	**135.895**	**1.423**	**137.318**

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 giugno 2022 è aumentato di 1 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 a seguito dell'esercizio di 2.100 opzioni del piano di stock option ed è suddiviso in numero 14.262.937 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.705.174,80 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 812 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option e per 2.547 mila Euro negativi a:

- 2.778 mila Euro negativi all'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie;
- 201 mila Euro positivi all'adeguamento della riserva da cash flow hedge;
- 30 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.

La Digital Bros S.p.A. ha in essere un piano di stock option con validità 2016-2026 il quale prevede un'assegnazione massima di 800.000 opzioni. In data 20 gennaio 2017 e 12 maggio 2017 il Consiglio di Amministrazione di Digital Bros ha deliberato l'assegnazione delle opzioni previste dal piano con scadenza di esercizio 30 giugno 2026, rispettivamente per 744.000 e 56.000 opzioni con un prezzo di esercizio di 10,61 Euro e 12,95 Euro.

Al 30 giugno 2022 le opzioni in essere sono 722.900 in seguito alle dimissioni avvenute negli scorsi esercizi di alcuni dipendenti assegnatari di opzioni e all'esercizio di 2.100 opzioni avvenuto nel corso del periodo.

Digital Bros S.p.A. applica le condizioni di maturazione rettificando il numero totale di opzioni in essere in base alla stima di quelle che verranno effettivamente maturate. Le opzioni valutate al 30 giugno 2022 sono pertanto 640.264 per una riserva stock option di 3.436 mila Euro.

Numero di Opzioni	**ESOP 2016 - 2026**
1° gennaio 2017	-
Assegnate (2017)	800.000
Scadute	-
Rinunciate	(75.000)
Esercitate	(2.100)
Numero opzioni in essere 30 giugno 2022	722.900
Condizioni di maturazione	(82.636)
Numero opzioni in essere valorizzate 30 giugno 2022	**640.264**

PASSIVITÀ NON CORRENTI

18. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rappresenta il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente e mostra un incremento rispetto al 30 giugno 2021 pari a 42 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 30 giugno 2022 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 104 persone.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 30 giugno 2022 sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 3,65%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3,075%;
- tasso annuo di inflazione pari al 2,10%.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 30 giugno 2021 erano stati 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 2022**	**30 giugno 2021**
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1° luglio 2021	**719**	**659**
Utilizzo del fondo per dimissioni	(49)	(12)
Accantonamenti dell'esercizio	286	288
Adeguamento per previdenza complementare	(153)	(215)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(42)	(1)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2022	**761**	**719**

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

19. Fondi rischi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 30 giugno 2022 è pari a 81 mila Euro ed è invariato rispetto al 30 giugno 2021.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 30 giugno 2022 gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 1.954 mila Euro e sono unicamente composti dall'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane mentre il debito per il piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027 è stato classificato tra gli altri debiti e passività correnti in quanto l'importo maturato sino al 30 giugno 2022 verrà liquidato entro 45 giorni dall'approvazione del bilancio al 30 giugno 2022 da parte dell'Assemblea degli azionisti.

PASSIVITÀ CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 52.125 mila Euro al 30 giugno 2022, aumentano di 4.932 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty. La ripartizione per area geografica è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(3.569)	(2.494)	(1.075)
Debiti verso fornitori UE	(16.091)	(17.507)	1.416
Debiti verso fornitori resto del mondo	(32.465)	(27.192)	(5.273)
Totale debiti verso fornitori	**(52.125)**	**(47.193)**	**(4.932)**

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 10.782 mila Euro al 30 giugno 2021 a 3.575 mila Euro al 30 giugno 2022, con un decremento di 7.207 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Imposte sul reddito	(865)	(6.735)	5.870
Altri debiti tributari	(2.710)	(4.047)	1.337
Totale debiti tributari	**(3.575)**	**(10.782)**	**7.207**

La diminuzione delle imposte sul reddito è dovuta al fatto che gli acconti versati dalle società italiane hanno pressoché compensato il debito di competenza dell'esercizio corrente a differenza di quanto accaduto al 30 giugno 2021.

24. Fondi rischi correnti

Al 30 giugno 2022 non sussistono fondi correnti così come al 30 giugno 2021.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 4.657 mila Euro in diminuzione di 5.275 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(512)	(511)	(1)
Debiti verso dipendenti	(2.796)	(1.558)	(1.238)
Debiti verso collaboratori	(44)	(43)	(1)
Altri debiti	(1.305)	(7.820)	6.515
Totale altre passività correnti	**(4.657)**	**(9.932)**	**5.274**

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al temine dell'esercizio, al futuro pagamento della quattordicesima mensilità, l'accantonamento di competenza dell'esercizio relativo alla quota variabile a breve termine e il debito per il piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027 che verrà liquidato entro dicembre 2022, che è la principale ragione dell'incremento della voce.

Gli altri debiti sono composti per la quasi totalità da anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuali del Gruppo. La riduzione della voce rispetto al 30 giugno 2021 è effetto della liquidazione di una prima tranche del prezzo per l'acquisto delle società australiane che contrattualmente era previsto in dicembre 2021 per 1.639 mila Euro, insieme alla riduzione del debito derivante dalla nuova stima che ha avuto impatto in conto economico.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 giugno 2022 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2021 è il seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	10.961	35.509	(24.548)
13	Altre attività finanziarie correnti	329	0	329
26	Passività finanziarie correnti	(10.627)	(4.409)	(6.218)
	Posizione finanziaria netta corrente	**663**	**31.100**	**(30.437)**
7	Attività finanziarie non correnti	18.257	18.840	(583)
21	Passività finanziarie non correnti	(15.213)	(11.694)	(3.519)
	Posizione finanziaria netta non corrente	**3.045**	**7.146**	**(4.102)**
	Totale posizione finanziaria netta	***3.707***	***38.246***	***(34.539)***

Si rimanda in seguito per la posizione finanziaria netta redatta 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.

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata positiva per 3.707 mila Euro rispetto ai 38.246 mila Euro registrati al 30 giugno 2021 decrementandosi di 34.539 mila Euro per effetto dei significativi investimenti del periodo. La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 9.727 mila Euro.

Posizione finanziaria netta corrente

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2022, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 10.961 mila Euro, in diminuzione di 24.548 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021, e sono costituite principalmente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

13. Altre attività finanziarie

Le altre attività finanziarie al 30 giugno 2022 sono pari a 329 mila Euro e rappresentano il valore di mercato a fine esercizio, secondo quanto previsto per l'*hedge accounting*, delle tre opzioni sottoscritte dal Gruppo per un valore nozionale complessivo di 20.375 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti concessi da Unicredit.

26. Passività finanziarie correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite da finanziamenti rateali entro i 12 mesi e altre passività finanziarie correnti per l'importo di 10.627 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(8.462)	(3.110)	(5.352)
Altre passività finanziarie correnti	(2.165)	(1.299)	(866)
Totale passività finanziarie correnti	**(10.627)**	**(4.409)**	**(6.218)**

I finanziamenti rateali pari a 8.462 mila Euro sono costituiti dalle quote con scadenza entro i 12 mesi di:

- 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 verrà 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 rate trimestrali posticipate di soli interessi, ed una fase di rimborso del 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 0,9 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. Il *fair value* di tale derivato al 30 giugno 2022 è stato positivo per 28 mila Euro;

- 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 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 0,9 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. Il *fair value* di tale derivato al 30 giugno 2022 è stato pari positivo per 81 mila Euro;

- un nuovo finanziamento di complessivi 15 milioni di Euro concesso in data 30/09/2021 da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. con finalità di finanziamento del circolante e consolidamento dei fidi; il mutuo prevede una fase di rimborso capitale con periodicità trimestrale con inizio dal 31/12/2021 e termine al 30/09/2024 comprensiva di interessi calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 0,85 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 70 mila Euro. Il *fair value* di tale strumento al 30 giugno 2022 è stato positivo per 221 mila Euro.

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(12)	(8)	(4)
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(69)	(67)	(2)
Fair value di strumenti derivati	(579)	0	(579)
Debiti finanziari per canoni di locazione	(1.505)	(1.224)	162
Totale altre passività finanziarie correnti	**(2.165)**	**(1.299)**	**(423)**

Il fair value di strumenti derivati è relativo alla valutazione al 30 giugno 2022 di due contratti che il Gruppo ha sottoscritto con Unicredit S.p.A. per ridurre i rischi derivanti dalla fluttuazione dei tassi di cambio con lo Yen a fronte di passività del Gruppo denominate in tale valuta. Coerentemente con quanto previsto dallo IFRS 9 le passività finanziarie coperte da strumenti derivati sono state valutate al valore corrente, secondo quanto previsto per l'*hedge accounting*.

Posizione finanziaria netta non corrente

7. Attività finanziarie non correnti

Le attività finanziarie non correnti sono pari a 18.257 mila Euro e sono esclusivamente composte dalla 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. Il decremento di 583 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 è effetto dell'adeguamento della stima del *fair value*.

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 15.213 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(10.646)	(7.858)	(2.788)
Altre passività finanziarie non correnti	(4.567)	(3.836)	(731)
Totale passività finanziarie non correnti	**(15.213)**	**(11.694)**	**(3.519)**

I debiti verso banche non correnti al 30 giugno 2022 includono per 10.646 mila Euro le quote con scadenza oltre i 12 mesi dei finanziamenti precedentemente descritti:

Istituto erogante	**Beneficiario**	**Data di erogazione**	**Importo totale finanziamento**	**Debito oltre i 12 mesi**
Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	802
Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	2.333
Intesa SanPaolo S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	29/01/2021	5.000	1.261
Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	30/09/2021	15.000	6.250
Totale finanziamenti rateali oltre i 12 mesi			**25.375**	**10.646**

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 4.567 mila Euro e sono composte da 50 mila Euro relativamente ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi e per 4.517 mila Euro dalla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**
Entro 1 anno	1.574	1.291	283
1-5 anni	4.567	2.919	1.648
Oltre 5 anni	0	917	(917)
Totale	**6.141**	**5.127**	**1.014**

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 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	10.961	35.509	(24.548)	-69,1%
B.	Mezzi equivalenti a disponibilità liquide	0	0	329	0,0%
C.	Altre disponibilità finanziarie correnti	0	0	0	0,0%
D.	**Liquidità (A + B + C)**	**10.961**	**35.509**	**(24.548)**	**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	10.627	4.409	6.218	n.s.
G.	**Indebitamento finanziario corrente (E + F)**	**10.627**	**4.409**	**6.218**	**141,0%**
H.	**Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)**	**(334)**	**(31.099)**	**30.766**	**n.s.**
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	15.213	11.694	3.519	-30,1%
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)**	**15.213**	**11.694**	**3.519**	**30,1%**
M.	***Totale indebitamento finanziario (H + L)***	**14.879**	**(19.405)**	**34.284**	**n.s.**

IMPEGNI E RISCHI

Gli impegni passano da 76.514 mila Euro al 30 giugno 2021 a 117.128 mila Euro al 30 giugno 2022 e includono esclusivamente le future uscite monetarie che il Gruppo dovrà sostenere per contratti sottoscritti, in particolare in relazione a licenze e diritti d'uso di videogiochi, non ancora completati o la cui produzione non risulta ancora iniziata alla data di chiusura del periodo. L'incremento è in linea con la politica di investimenti intrapresa dal Gruppo negli ultimi esercizi.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 30 giugno 2022 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	7.132	120.308	4.043	755	132.238
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	**Totale ricavi netti**	**7.132**	**120.308**	**4.043**	**755**	**132.238**

La suddivisione al 30 giugno 2021 era stata:

	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**

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 2022	30 giugno 2021	Variazioni	%
Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.607)	(5.598)	991	-17,7%
Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.733)	(10.528)	3.795	-36,1%
Royalties	(32.586)	(41.322)	8.736	-21,1%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.535)	(2.281)	746	-32,7%
Totale costo del venduto	**(45.461)**	**(59.729)**	**14.268**	**-23,9%**

Per un commento più dettagliato delle singole 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

Gli altri ricavi sono stati pari a 11.584 mila Euro in aumento di 7.524 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- lo sviluppo del videogioco Free to Play Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd.;
- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;

- lo sviluppo di un videogioco attualmente in fase di produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;

- lo sviluppo da parte della Ingame Studios a.s. di un videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V..

11. Costi per servizi

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per servizi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(4.153)	(5.306)	1.153	-21,7%
Trasporti e noli	(272)	(420)	149	-35,3%
Altri costi legati alle vendite	(202)	(223)	21	-9,6%
Sub-totale servizi legati alle vendite	**(4.627)**	**(5.949)**	**1.323**	**-22,2%**
Assicurazioni varie	(358)	(364)	5	-1,5%
Consulenze	(2.491)	(2.616)	125	-4,8%
Postali e telegrafiche	(198)	(211)	13	-6,1%
Viaggi e trasferte	(411)	(100)	(312)	n.s.
Utenze	(261)	(181)	(81)	44,6%
Manutenzioni	(96)	(88)	(8)	9,2%
Compensi al collegio sindacale	(120)	(108)	(11)	0,0%
Sub-totale servizi generali	**(3.936)**	**(3.668)**	**(269)**	**7,3%**
Totale costi per servizi	**(8.562)**	**(9.617)**	**1.054**	**-11,0%**

I costi per servizi diminuiscono di 1.054 mila Euro principalmente per minori costi pubblicitari.

12. Affitti e locazioni

I costi per affitti e locazioni ammontano a 497 mila Euro rispetto ai 311 mila Euro dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2021. La voce al 30 giugno 2021 include per 401 mila Euro le spese accessorie agli affitti degli uffici delle Società del Gruppo e per 96 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 degli azionisti, del costo per i lavoratori temporanei ed i collaboratori, nonché del costo per auto assegnate ai dipendenti e sono stati pari a 33.867 mila Euro in aumento di 9.250 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	%
Salari e stipendi	(24.156)	(16.389)	(7.767)	47,4%
Oneri sociali	(4.629)	(3.860)	(770)	19,9%
Trattamento di fine rapporto	(366)	(293)	(73)	25,0%
Piano di stock option	(812)	(329)	(483)	n.s.
Compensi amministratori	(1.493)	(1.522)	29	-1,9%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(2.329)	(2.141)	(188)	8,8%
Provvigioni agenti	(16)	(19)	3	-15,4%
Altri costi	(65)	(64)	(1)	1,9%
Totale costi del personale	**(33.867)**	**(24.617)**	**(9.250)**	**37,6%**

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

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 8.609 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre il costo medio per dipendente diminuisce del 3,8%:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	%
Salari e stipendi	(24.156)	(16.389)	(7.767)	47,4%
Oneri sociali	(4.629)	(3.860)	(770)	19,9%
Trattamento di fine rapporto	(366)	(293)	(73)	25,0%
Totale costi del personale	**(29.151)**	**(20.542)**	**(8.609)**	**41,9%**
Numero medio dipendenti	351	238	113	47,5%
Costo medio per dipendente	**(83,1)**	**(86,3)**	**3,2**	**-3,8%**

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2022, 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 2022	30 giugno 2021	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(27)	(40)	13	-33,2%
Spese generali e amministrative	(1.037)	(855)	(182)	21,3%
Spese di rappresentanza	(12)	(14)	2	-14,4%
Spese bancarie varie	(231)	(261)	30	-11,4%
Totale altri costi operativi	**(1.307)**	**(1.170)**	**(137)**	**11,7%**

I costi operativi, pari a 1.307 mila Euro, sono in aumento rispetto all'esercizio precedente a fronte di maggiori spese amministrative 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 2022	30 giugno 2021	Variazioni	%
Ammortamenti	(19.030)	(24.600)	5.569	-22,6%
Svalutazione di attività e oneri finanziari	(1.708)	(2.647)	939	-35,5%
Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	2.570	0	2.570	n.s.
Totale costi operativi non monetari	**(18.168)**	**(27.247)**	**9.078**	**-33,3%**

I costi operativi non monetari, pari a 18.168 mila Euro, diminuiscono di 9.078 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021. Gli ammortamenti si decrementano di 5.569 mila Euro.

Le svalutazioni di attività e oneri finanziari, pari a 1.708 mila Euro, fanno principalmente riferimento, per 1.099 mila Euro ad alcuni videogiochi per i quali si prevede che il costo storico iscritto nell'attivo non sarà recuperabile per effetto di risultati attesi inferiori alle aspettative e per 530 mila Euro dei crediti per ritenute estere versate all'atto dell'accertamento con adesione con l'Agenzia delle Entrate nel 2020 per i quali è venuta meno la possibilità di recupero.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono composti quasi esclusivamente dall'adeguamento del debito della 505 Games Australia per l'earn out da riconoscere al venditore a seguito dell'acquisizione delle società australiane.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.349	7.666	683	8,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(4.148)	(3.401)	(747)	22,0%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**4.201**	**4.265**	**(64)**	**-1,5%**

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 4.201 mila Euro contro i 4.265 mila Euro realizzati nel passato esercizio, per effetto di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 683 mila Euro e maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 747 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	30 giugno 2021	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	4.649	2.995	1.654	55,2%
Proventi finanziari	3.670	4.658	(988)	-21,2%
Altro	30	13	17	n.s.
Interessi attivi e proventi finanziari	**8.349**	**7.666**	**683**	**8,9%**

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 683 mila Euro per effetto di maggiori differenze attive su cambi per 1.654 mila Euro parzialmente compensati da minori proventi finanziari per 988 mila Euro. I proventi finanziari includono principalmente per 3.094 mila Euro l'adeguamento con il metodo del costo ammortizzato del credito di circa 20 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro e per 383 mila Euro l'adeguamento a fair value del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze AB.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 4.148 mila Euro, in aumento di 747 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021, per effetto principalmente di interessi su prodotti derivati per 634 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**	**%**
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(50)	(90)	40	-44,4%
Interessi verso erario	(80)	0	(80)	n.s.
Oneri su prodotti derivati	(634)	0	(634)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(185)	(192)	7	-3,6%
Interessi factoring	0	(1)	1	-80,0%
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	**(949)**	**(283)**	**(666)**	**-3,6%**
Differenze passive su cambi	(3.199)	(3.118)	(81)	2,6%
Interessi passivi e oneri finanziari	**(4.148)**	**(3.401)**	**(747)**	**22,0%**

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2022 è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**	**%**
Imposte correnti	(10.929)	(11.910)	981	-8,2%
Imposte differite	(576)	9.032	(9.608)	n.s.
Totale imposte	**(11.505)**	**(2.878)**	**(8.627)**	**n.s.**

L'incremento del totale imposte è dato da una riduzione delle imposte differite che nello scorso esercizio erano influenzate dal beneficio fiscale derivante dalla rivalutazione del marchio Assetto Corsa.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**	**Variazioni**	**%**
IRES	(8.405)	(9.154)	749	-8,2%
IRAP	(2.246)	(1.349)	(897)	66,5%
Imposte correnti società estere	(278)	(657)	379	-57,7%
Altre imposte correnti	0	(750)	750	n.s.
Totale imposte correnti	**(10.929)**	**(11.910)**	**981**	**-8,2%**

Le altre imposte correnti contabilizzate nel passato esercizio facevano riferimento all'imposta sostitutiva relativa alla rivalutazione del marchio Assetto Corsa iscritta nel bilancio separato della Kunos Simulazioni S.r.l..

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**
Imponibile fiscale IRES (A)	34.429	38.167
Aliquota IRES (B)	24,0%	24,0%
IRES di periodo (A)*(B)	(8.263)	(9.160)
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(142)	6
IRES di periodo	**(8.405)**	**(9.154)**

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**		**30 giugno 2021**	
Risultato ante imposte della Capogruppo	**7.974**		**9.140**	
Aliquota IRES	**24,0%**		**24,0%**	
Imposta teorica	**(1.914)**	**-24,0%**	**(2.194)**	**-24,0%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	1.592	20%	1.689	18%
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	(168)		58	
IRES su plusvalenza classificata nella gestione	0		0	
Totale IRES della Capogruppo	(490)		(446)	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(7.773)		(8.714)	
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(142)		6	
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(8.405)**	**-105%**	**(9.154)**	**-100%**

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**
Imponibile fiscale IRAP	33.068	33.068
Aliquota IRAP	3,9%/5,57%	3,9%/5,57%
IRAP dell'esercizio	(1.743)	(1.349)
Irap di competenza dell'esercizio precedente	(503)	0
IRAP di periodo	**(2.246)**	**(1.349)**

A decorrere dal 1° luglio 2020 la Capogruppo ricade nella fattispecie prevista per le holding industriali e conseguentemente l'aliquota IRAP è passata da 3,9% a 5,57%.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**		**30 giugno 2021**	
Margine operativo della Capogruppo	**5.365**		**(2.927)**	
Aliquota IRAP	**5,57%**		**5,6%**	
Imposta teorica	**(299)**	**-5,57%**	**163**	**-5,6%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	111	2,1%	(382)	13,0%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	(0)		21	
Totale IRAP della Capogruppo	(188)		(198)	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(1.555)	-29,0%	(1.151)	39,3%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(1.743)**	**-32,5%**	**(1.349)**	**46,1%**

32. Utile per azione base

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**	**30 giugno 2021**
Risultato netto totale	28.546	32.025
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.260.964	14.260.837
Utile netto per azione in Euro	**2,00**	**2,25**

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 l'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 2022**	**30 giugno 2021**
Risultato netto totale	28.546	32.025
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.476.837	14.476.837
Utile netto diluito per azione in Euro	**1,97**	**2,21**

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

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

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

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

La capogruppo Digital Bros S.p.A. e la 505 Games S.p.A. accentrano la gestione di tutti i rischi finanziari anche per conto delle 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 2022 e 2021, 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 2022

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2022 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Attività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2022	Note
Partecipazioni			7.497	7.497	4
Crediti ed altre attività non correnti	-	13.151	-	13.151	5
Attività finanziarie non correnti	18.257	-	-	18.257	7
Crediti commerciali	-	27.781	-	27.781	9
Altre attività correnti	-	13.030	-	13.030	11
Disponibilità liquide	-	10.961	-	10.961	12
Attività finanziarie correnti	-	329	-	329	13
Totale	**18.257**	**65.252**	**7.497**	**91.006**	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2022 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Passività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di Bilancio al 30 giugno 2022	Note
Passività finanziarie non correnti	-	15.213	-	15.213	21
Debiti verso fornitori	-	52.125	-	52.125	22
Altre passività correnti	-	1.305	-	1.305	25
Passività finanziarie correnti	-	10.627	-	10.627	26
Totale	**-**	**79.180**	**-**	**79.180**	

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	-	7.820	-	7.820	25
Passività finanziarie correnti	-	4.409	-	4.409	26
Totale	**-**	**71.116**	**-**	**71.116**	

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 tre opzioni per un valore nozionale di 1.375 mila Euro, 4.000 mila Euro e 15.000 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti di complessivi 1.375 mila Euro, 4.000 mila e 15.000 mila Euro concessi da Unicredit S.p.A. in data 28 gennaio 2021 rispettivamente alla Capogruppo e alla 505 Games S.p.A. e in data 30 settembre 2021 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 2022 (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	15.213		9.257	3.755	1.106	773	322	15.213	21
Passività finanziarie correnti	10.627	10.627						10.627	26
Totale	**25.840**	**10.627**	**9.257**	**3.755**	**1.106**	**773**	**322**	**25.840**	

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**	

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 di vendita denominate in tale valuta è mitigata dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta. Eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero un maggior esborso per i costi di produzione e per le royalty successive al lancio del prodotto, ma contemporaneamente un apprezzamento dei ricavi denominati in dollari americani, e viceversa. Il Gruppo per preparare i piani previsionali elabora modelli che tengono conto delle diverse valute in cui le società operano utilizzando i tassi di cambio forward basandosi su report di analisti indipendenti.

Tale rischio è mitigato dal fatto che i pagamenti in valuta sono spesso anticipati. Il Gruppo rileva anticipatamente i costi effettivi degli anticipi per la produzione del videogioco riuscendo a riflettere gli eventuali maggiori oneri legati alla variabilità dei tassi di cambio sui prezzi di vendita. Inoltre vi è la possibilità di intervenire tempestivamente sui prezzi di vendita in modo da controbilanciare eventuali variazioni del tasso di cambio ei contratti vengono stipulati con la medesima valuta così da poter mitigare eventuali variazioni negative del tasso di cambio.

Il Gruppo adotta inoltre una procedura di pianificazione a medio e lungo termine.

La 505 Games S.p.A. ha sottoscritto tre contratti di sviluppo in Yen a fronte dei quali ha stipulato due contratti di *flexible forward* per un nozionale totale di 1.985.600 mila Yen a copertura parziale dei rischi connessi ai futuri esborsi contrattuali che sono pari a 4.164.598 mila Yen. Al 30 giugno 2022 il fair value degli strumenti risulta negativo per 579 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 consolidato è stato pari a circa l'88,4% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 99,7%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto generalmente 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 su tutte le piattaforme digitali. Conseguentemente le potenzialità di vendita previste sarebbero ridotte, o al contrario incrementate, 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 il potenziale ingresso di nuovi marketplace sul mercato della distribuzione digitale di videogiochi e dalla concentrazione dei ricavi digitali su pochi marketplace che però rappresentano controparti che possono vantare rating molto elevati (i.e. Sony, Microsoft, Apple, etc).

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2022 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2021:

Migliaia di Euro	30 giugno 2022	% su totale	30 giugno 2021	% su totale
Non scaduto	27.157	98%	18.004	94%
0 > 30 giorni	281	1%	185	1%
30 > 60 giorni	34	0%	0	0%
60 > 90 giorni	30	0%	3	0%
> 90 giorni	279	1%	916	5%
Totale crediti verso clienti	**27.781**	**100%**	**19.108**	**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 2022	Mark to Market	Mark to Model	Totale *Fair Value*	Note
		Fair Value	Fair Value		
Altre attività finanziarie non correnti	18.257	0	18.257	18.257	7
Disponibilità liquide	10.961	10.961		10.961	12
Altre finanziarie correnti	329	329		329	13
Passività finanziarie non correnti	(15.213)	(15.213)		(15.213)	21
Passività finanziarie correnti	(10.627)	(10.627)		(10.627)	26
Totale	**3.707**	**(14.550)**	**18.257**	**3.707**	

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**	

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 2022 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 1,10:

Tipologia di variazione	**Effetto sulla posizione finanziaria netta**	**Effetto sull'utile prima delle imposte**
+10% Dollaro	(3.235)	(2.264)
-10% Dollaro	3.848	2.769

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 al 30 giugno 2022 e al 30 giugno 2021:

Voce di bilancio al 30 giugno 2022	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Partecipazioni	Azioni quotate	7.497			7.497	4
Attività finanziarie non correnti	Prestito obbligazionario		18.257		18.257	7

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

10. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

Nell'esercizio al 30 giugno 2022 il Gruppo ha contabilizzato proventi non ricorrenti per 2.367 mila Euro relativi all'adeguamento del debito della 505 Games Australia per l'earn out da riconoscere al venditore a seguito dell'acquisizione delle società australiane.

11. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 30 giugno 2021 e 30 giugno 2020. Si rimanda alla Relazione sulla Gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2022

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	7.132	120.308	4.043	755	0	132.238
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0	0
3	**Totale ricavi**	**7.132**	**120.308**	**4.043**	**755**	**0**	**132.238**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(2.722)	(1.885)	0	0	(4.607)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(750)	(5.983)	0	0	0	(6.733)
6	Royalties	(176)	(32.410)	0	0	0	(32.586)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(653)	(882)	0	0	(1.535)
8	**Totale costo del venduto**	**(926)**	**(41.768)**	**(2.767)**	**0**	**0**	**(45.461)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**6.206**	**78.540**	**1.276**	**755**	**0**	**86.777**
10	Altri ricavi	3.569	7.998	0	0	17	11.584
11	Costi per servizi	(967)	(5.115)	(608)	(358)	(1.514)	(8.562)
12	Affitti e locazioni	(96)	(221)	(18)	(3)	(159)	(497)
13	Costi del personale	(7.654)	(19.258)	(1.056)	(591)	(5.308)	(33.867)
14	Altri costi operativi	(181)	(564)	(92)	(38)	(432)	(1.307)
15	**Totale costi operativi**	**(8.898)**	**(25.158)**	**(1.774)**	**(990)**	**(7.413)**	**(44.233)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**877**	**61.380**	**(498)**	**(235)**	**(7.396)**	**54.128**
17	Ammortamenti	(1.951)	(15.842)	(143)	(206)	(888)	(19.030)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(1.629)	(65)	0	(14)	(1.708)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	2.367	50	122	0	31	2.570
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**416**	**(17.421)**	**(86)**	**(206)**	**(871)**	**(18.168)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**1.293**	**43.959**	**(584)**	**(441)**	**(8.267)**	**35.960**

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2022

	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	491	3.848	2.177	57	3.780	10.353
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	18.885	83.950	0	1.088	166	104.089
4	Partecipazioni	(0)	0	0	0	7.511	7.511
5	Crediti e altre attività non correnti	30	4.639	6	0	9.397	14.072
6	Imposte anticipate	875	10.891	214	0	849	12.829
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0	18.257	18.257
	Totale attività non correnti	**20.281**	**103.328**	**2.397**	**1.145**	**39.960**	**167.111**
	Attività correnti						
8	Rimanenze	0	1.280	2.893	0	0	4.173
9	Crediti commerciali	833	26.365	577	6	0	27.781
10	Crediti tributari	1.470	659	338	5	454	2.926
11	Altre attività correnti	203	12.164	212	22	429	13.030
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.693	8.705	388	97	78	10.961
13	Altre attività finanziarie	0	301	0	0	28	329
	Totale attività correnti	**4.199**	**49.474**	**4.408**	**130**	**989**	**59.200**
	TOTALE ATTIVITA'	**24.480**	**152.802**	**6.805**	**1.275**	**40.949**	**226.311**
	Passività non correnti						
18	Benefici verso dipendenti	0	(392)	(346)	(23)	0	(761)
19	Fondi non correnti	0	0	(81)	0	0	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.954)	0	0	0	0	(1.954)
21	Passività finanziarie	(323)	(10.074)	0	0	(4.816)	(15.213)
	Totale passività non correnti	**(2.277)**	**(10.466)**	**(427)**	**(23)**	**(4.816)**	**(18.009)**
	Passività correnti						
22	Debiti verso fornitori	(1.597)	(48.312)	(271)	(206)	(1.739)	(52.125)
23	Debiti tributari	(434)	(2.829)	(139)	(12)	(161)	(3.575)
24	Fondi correnti	0	(0)	(0)	0	0	0
25	Altre passività correnti	(534)	(2.665)	(741)	(128)	(589)	(4.657)
26	Passività finanziarie	(134)	(7.607)	(12)	0	(2.874)	(10.627)
	Totale passività correnti	**(2.699)**	**(61.413)**	**(1.163)**	**(346)**	**(5.363)**	**(70.984)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(4.976)**	**(71.879)**	**(1.590)**	**(369)**	**(10.179)**	**(88.993)**

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 non 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)**

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 Games Store e altri.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi che ha in portafoglio direttamente attraverso studi di sviluppo di proprietà, una parte invece viene realizzata da studi indipendenti ed i diritti vengono acquisiti dal Gruppo sia in via definitiva che 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, mentre per i videogiochi che presentano budget di sviluppo più ridotti il marchio utilizzato è Hook.

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 a beneficio della 505 Games S.p.A.. A seguito della progressiva digitalizzazione del mercato con la conseguente concentrazione delle vendite sulla società italiana, le società francesi, tedesche e spagnole hanno concentrato le proprie operazioni sui servizi di marketing e PR su scala nazionale.

Gli studi di sviluppo che operano nella produzione di videogiochi e che sono parte integrante del settore operativo Premium Games sono:

- La società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione;
- la società di diritto olandese Rasplata B.V. di cui il Gruppo possiede il 60% che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo;
- la società di diritto ceco Ingame Studios a.s., di cui è stato acquisito il 60% nel corso del mese di luglio 2021, studio di sviluppo con sede a Brno che sta realizzando il videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V.;
- la AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano che dispone di un team di circa quattordici persone;
- la società Supernova Games Studios S.r.l., costituita nel corso dello scorso esercizio, studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano, che attualmente ha quattordici persone;
- la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc., costituita nel corso del mese di giugno 2021 e di cui il Gruppo detiene il 75%, si occupa dello sviluppo di un nuovo videogioco attualmente in fase di produzione.

Nello scorso 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.

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

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l. ed è composto 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 dello scorso 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 e di carte collezionabili 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.. Nel corso dell'esercizio è stata completata la liquidazione della società Game Service S.r.l..

***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. Il Gruppo detiene inoltre il 60% delle quote della società inglese Seekhana Ltd..

***Holding*:** comprende le funzioni di coordinamento dei settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di finanza, 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 Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100% ad eccezione di quelle detenute in Rasplata B.V., Ingame Studios a.s. e Seekhana Ltd. che sono possedute al 60% e di quella in Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che è detenuta al 75%.

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	5.595	4%	23.221	15%	(17.626)	-75,9%
Americhe	100.406	76%	108.582	72%	(8.176)	-7,5%
Resto del mondo	21.439	16%	13.523	9%	7.916	58,5%
Totale ricavi estero	**127.440**	**96%**	**145.326**	**96%**	**(17.886)**	**-12,3%**
Italia	4.798	4%	5.377	4%	(579)	-10,8%
Totale ricavi lordi consolidati	**132.238**	**100%**	**150.703**	**100%**	**(18.465)**	**-12,3%**

In linea con quanto realizzato nel passato esercizio, i ricavi estero sono stati il 96% dei ricavi lordi consolidati e sono in diminuzione di 17.886 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021.

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 120.308 mila Euro pari al 94% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2022**		**30 giugno 2021**		**Variazioni**	
Free to Play	7.132	6%	10.679	6%	(3.547)	-33,2%
Premium Games	120.308	94%	134.648	94%	(14.340)	-10,6%
Totale ricavi lordi estero	**127.440**	**100%**	**145.327**	**100%**	**(17.887)**	**-12,3%**

12. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 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 l'esercizio precedente sono:

Migliaia di Euro	**Crediti**		**Debiti**		**ricavi**	**costi**
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(327)	0	6	(472)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	(14)	(2.291)	0	(770)
Matov LLC	0	143	0	(210)	0	(468)
Totale	**0**	**778**	**(341)**	**(2.501)**	**6**	**(1.710)**

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)**

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.

13. 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.

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

Nessuna rivalutazione è stata effettuata sui beni del Gruppo, ai sensi dell'articolo 110 del D.L. 104/2020.

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

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

16. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE

Ai sensi dell'articolo 149-duodecies del Regolamento Emittenti si riportano nel prospetto sottostante i corrispettivi di competenza sia della società di revisione EY, 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 2021/22**					
	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	104.000	86.000	190.000	0	41.918	231.918
Totale	**104.000**	**86.000**	**190.000**	**0**	**41.918**	**231.918**

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 2021- 30 giugno 2022. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 2022 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 principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 22 settembre 2022

Firmato

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