



**Relazione finanziaria semestrale
al 31 dicembre 2022**

(primo semestre dell'esercizio 2022/2023)

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 / Documenti finanziari

(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. Principali proprietà intellettuali detenute dal Gruppo	13
3. Il mercato dei videogiochi.....	17
4. Indicatori di risultato	19
5. Stagionalità caratteristica del mercato.....	20
6. Eventi significativi del periodo	21
7. Analisi dell'andamento economico consolidato al 31 dicembre 2022	24
8. Analisi della situazione patrimoniale al 31 dicembre 2022.....	28
9. Indicatori di performance	30
10. Andamento per settori operativi.....	31
Premium Games	31
Free to Play.....	34
Distribuzione Italia	36
Altre Attività	37
Holding.....	38
11. Rapporti infragrupo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali.....	39
12. Azioni proprie	41
13. Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari.....	41
14. Attività e passività potenziali.....	41
15. Eventi successivi alla chiusura del periodo.....	41
16. Evoluzione prevedibile della gestione	42
17. Altre informazioni.....	43
Dipendenti	43
Ambiente	44
Relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2022 – Prospetti contabili.....	45
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2022.....	47
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2022.....	48
Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2022	49
Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2022.....	50

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato	51
Relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2022 – Note illustrative.....	53
1. Nota introduttiva	54
2. Criteri di consolidamento	55
3. Partecipazioni in società' a controllo congiunto e in società' collegate.....	57
4. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e di consolidato.....	58
5. Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata.....	60
Attività non correnti.....	61
Attività correnti.....	66
Patrimonio netto	68
Passività non correnti.....	70
Passività correnti.....	71
Posizione finanziaria netta.....	72
Impegni e rischi	76
Conto economico	77
6. Proventi ed oneri non ricorrenti.....	79
7. Informativa per settori operativi.....	80
8. Rapporti con parti correlate.....	83
9. Operazioni atipiche o inusuali.....	87
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF.....	88

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio d'Amministrazione

Componente	Carica/qualifica	Esec.	N-Esec.	Indip.	Comitato Controllo e Rischi	Comitato Remunerazione	Comitato Nomine
Sylvia Anna Bartyan	Consigliere			X	M	M	P
Lidia Florean	Consigliere		X				
Abramo Galante	Presidente e Amm. Delegato	X					
Davide Galante	Consigliere		X				
Raffaele Galante	Amm. Delegato	X					
Susanna Pedretti	Consigliere			X	M	P	M
Stefano Salbe ⁽¹⁾	Consigliere	X					
Laura Soifer ⁽²⁾	Consigliere			X	P	M	M
Dario Treves	Consigliere	X					

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

⁽²⁾ Lead Independent Director

P: Presidente

M: Membro

Collegio sindacale

Componente	Carica/qualifica
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 Dirigente preposto ai sensi dell'art. 154 bis del D.Lgs. 58/98 l'amministratore Stefano Salbe, 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. e della revisione limitata delle relazioni finanziarie semestrali consolidate 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 della Relazione finanziaria semestrale del gruppo Digital Bros al 31 dicembre 2022 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 9 marzo 2023.

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..

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, 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 Hook S.r.l. effettua la distribuzione sui marketplace digitali di videogiochi con budget di sviluppo più ridotti. 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 controllata italiana, le società francesi, tedesche e spagnole hanno svolto principalmente servizi di marketing e PR su scala locale.

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 Crime Boss: Rockay City il cui lancio è previsto per il 28 marzo 2023;
- 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 Crime Boss: Rockay City basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V.;
- la società AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano con sede a Milano;
- la società Supernova Games Studios S.r.l., studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano;

- la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. di cui il Gruppo detiene il 75%, si occupa dello sviluppo di un nuovo videogioco attualmente in fase di produzione.

La MSE & DB S.l. è una joint venture paritaria di diritto spagnolo costituita con lo sviluppatore Mercury Steam Entertainment S.l. con lo scopo di sviluppare 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..

La società australiana 505 Games Australia Pty Ltd. 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.

Nel corso del mese di luglio 2022 la 505 Mobile S.r.l. ha acquisito il 100% della società americana D3Publisher of America Inc., editore americano di giochi Free to Play, fra cui alcuni spin-off della serie Puzzle Quest, proprietà intellettuale detenuta dal Gruppo a seguito dell'acquisizione di Infinity Plus Two. La ragione sociale della Società è stata successivamente modificata in 505 Go Inc..

I marchi utilizzati per la pubblicazione a livello mondiale sono 505 Mobile e 505Go!.

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.

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 31 dicembre 2022 relativamente alle società operative nel periodo:

Le sedi del Gruppo al 31 dicembre 2022 sono:

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 (Milano)	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.	403 Silbury Boulevard, 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.	403 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
505 Go Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Game Network 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⁾	403 Silbury Boulevard, 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

La società 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.

La MSE & DB S.l. è una joint venture di diritto spagnolo a controllo congiunto, mentre la Artractive S.A. è una società collegata di diritto polacco costituita nello scorso esercizio 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 sviluppare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale mentre la Artractive S.A. sta sviluppando un nuovo videogioco che sarà pubblicato dalla 505 Games S.p.A..

2. PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO



Lanciato nel 2014, Aspetto Corsa è un simulatore di corse automobilistiche, prodotto dallo studio di sviluppo di proprietà del Gruppo, Kunos Simulazioni S.r.l..

Aspetto Corsa ricrea fedelmente le prestazioni e l'esperienza di guida, replicando l'aderenza dei pneumatici, l'impatto aerodinamico, i parametri del motore e anche le diverse condizioni meteorologiche. Il giocatore può scegliere fra quasi cento auto differenti, riprodotte fedelmente in collaborazione con le più prestigiose case automobilistiche e guidare su circuiti leggendari tra cui Silverstone, Monza, Nürburgring-Nordschleife, Barcellona, Spa Francorchamps, tutti ricreati utilizzando la tecnologia Laser Scan così da riprodurre perfettamente ogni dosso, cordolo e pendenza del tracciato. Aspetto Corsa offre diverse modalità di gioco sia single-player che multi-player personalizzabili e includono gare veloci, weekend di gara con prove libere, qualificazioni, fino ad arrivare alla domenica di gara.

La versione Aspetto Corsa Competizione, lanciata nel 2018, è il gioco ufficiale della Blancpain GT Series ed è stato scelto come il gioco ufficiale del torneo Esport di FIA Motorsport Games.

La seconda versione di Aspetto Corsa è attualmente in sviluppo e l'uscita è prevista per la primavera 2024.

Al 31 dicembre 2022 il franchise di Aspetto Corsa ha generato oltre 104 milioni di Euro di ricavi con 28 milioni di copie vendute all'attivo.



Prodotto dallo studio di sviluppo ceco InGame Studios S.r.l, Crime Boss: Rockay City è un videogioco del genere sparatutto in prima persona, ambientato nella fiorente metropoli di Rockay City degli anni Novanta, in cui il giocatore incontrerà anche alcuni volti familiari: dal carismatico Travis Baker (interpretato da Michael Madsen) e il suo team (Michael Rooker, Kim Basinger, Danny Glover e Damion Poitier), ai capi delle gang rivali (Danny Trejo e Vanilla Ice). Il giocatore vestirà i panni di Baker mentre costruisce il suo impero del crimine usando strategia, astuzia e un po' di potenza di fuoco per portare a termine rapine e conquistare il territorio delle bande rivali. Vincere la guerra per Rockay City non sarà però facile: con rivali che cercheranno di prendere la città per sé stessi e lo sceriffo Norris (Chuck Norris) intento a fermare tutti i criminali in circolazione. Rubare denaro, droga e manufatti inestimabili, è però più divertente con dei complici: il giocatore potrà affrontare colpi e rapine da brivido con un massimo di quattro giocatori, nella modalità co-op multiplayer.

Crime Boss: Rockay City è in uscita in esclusiva per la piattaforma Epic il prossimo 28 marzo. Le versioni console saranno disponibili entro il 30 giugno 2023.



Prodotto dallo studio di sviluppo polacco One More Level, Ghostrunner è un videogioco action cyberpunk in prima persona ambientato in truce futuro distopico. Il giocatore assume il ruolo di un ninja androide nella sua scalata alla cima della Dharma Tower, una minacciosa torre al neon costruita dall'Architetto, morto misteriosamente anni fa e rappresentante l'ultimo baluardo dell'umanità, lacerato dalla violenza, dalla povertà e dalla disuguaglianza di classe. I giocatori dovranno farsi strada a colpi di katana fino in cima alla struttura per abbattere il tirannico Keymaster e scongiurare l'estinzione dell'umanità.

Sin dal lancio della prima edizione nell'ottobre 2020, si è rivelato un videogioco di grande successo, largamente apprezzato dai videogiocatori di tutto il mondo con oltre un milione di copie vendute. Il videogioco è disponibile per tutte le piattaforme. La seconda versione, Ghostrunner 2, è attualmente in sviluppo e l'uscita è prevista nel primo semestre del prossimo esercizio.



Prodotto dallo studio di sviluppo svedese The Bearded Ladies, Miasma Chronicles è un'avventura tattica ambientata in un'America post-apocalittica devastata da una forza misteriosa conosciuta come "Miasma".

In quest'avventura il giocatore incontrerà Elvis, un giovane lasciato dalla madre da bambino alle cure di un "fratello" maggiore robotico e dotato di un misterioso guanto con cui può controllare il Miasma. Il giocatore si unirà ai due fratelli in una missione attraverso una terra desolata post-apocalittica per trovare le risposte che bramano. Risposte che potrebbero cambiare per sempre il corso della storia umana.

Le versioni Personal Computer e console sono previste in uscita entro il 30 giugno 2023.



Prodotto dallo studio di sviluppo australiano Infinity Plus Two acquisito dal Gruppo nel 2021, Gems of War è un videogioco Free to Play del genere mash-up/puzzle/RPG lanciato per la prima volta nel 2014 e disponibile su piattaforme Mobile, Steam, console e Nintendo Switch.

Il giocatore intraprenderà un epico viaggio attraverso i regni di Krystara, dove gli eroi possono affrontare un mondo di avventure diverso da qualsiasi altro, combattere i propri nemici abbinando le gemme per lanciare e potenziare gli incantesimi e abbinando i teschi per colpire i nemici, forgiando un potente impero.

Dal lancio Gems of War ha realizzato oltre 33 milioni di Euro di ricavi.



Prodotto dallo studio di sviluppo australiano Infinity Plus Two acquisito dal Gruppo nel 2021, Puzzle Quest 3 è un nuovo capitolo dell'innovativa franchise puzzle-RPG lanciato per la prima volta nel 2007 e con grandi spin-off di successo editi dalla neoacquisita 505 Go Inc.. Il franchise Puzzle Quest ha generato ricavi per oltre 200 milioni di Dollari dando vita a una community di oltre 32 milioni di giocatori in tutto il mondo

Puzzle Quest 3 è un videogioco Free to Play disponibile su piattaforme Mobile e Personal Computer. La versione Console è prevista in uscita entro il 30 giugno 2023.

PROPRIETÀ INTELLETTUALI SULLE QUALI IL GRUPPO VANTA DIRITTI DI COMPROPRIETÀ E/O DIRITTI PLURIENNALI SUPERIORI AI 10 ANNI

CONTROL

Prodotto dallo studio di sviluppo finlandese Remedy Entertainment Plc con la tecnologia Northlight®, Control è una sbalorditiva avventura d'azione in terza persona; il giocatore veste i panni di Jesse Faden, eroina dai poteri telecinetici, in un'epica lotta soprannaturale, ricca di personaggi inaspettati ed eventi bizzarri, alla ricerca di suo fratello scomparso nell'edificio del minaccioso Bureau, misteriosa agenzia governativa segreta.

Lanciato nel 2019 e pluri-acclamato dalla critica, Control ha venduto oltre 3 milioni di copie generando ad oggi ricavi oltre i 92 milioni di Euro. Control è stato nominato a 11 BAFTA® Games Awards e ha vinto oltre 20 premi "Gioco dell'anno" fra cui il premio "Game of the Year" di IGN nel 2019.

Il videogioco è disponibile per tutte le piattaforme. Fronte il grande successo di Control, il Gruppo ha sottoscritto con Remedy Entertainment due nuovi accordi per lo sviluppo rispettivamente di: "Condor", un'esperienza cooperativa multiplayer e spin-off di Control, e di Control 2. Entrambi i videogiochi saranno realizzati con la tecnologia Northlight® di proprietà di Remedy Entertainment nelle versioni PC, Playstation 5 e Xbox Series X|S. Gli investimenti iniziali per lo sviluppo di Condor e Control 2 ammontano rispettivamente a 25 milioni di Euro e 50 milioni di Euro.



Prodotto dallo studio giapponese Rabbit & Bear Studios in regime di co-proprietà dell'IP, Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes è un nuovo JRPG che unisce una grafica pixel art disegnata a mano ad un moderno mondo 3D nel quale il giocatore potrà interagire con oltre cento personaggi e creature differenti nel magico mondo di Allraan un arazzo di nazioni con culture e valori diversi. A forza di spada e tramite oggetti magici noti come “lenti runiche”, la storia della terra è stata modellata dalle alleanze e dalle aggressioni degli umani, degli uomini bestia, degli elfi e delle popolazioni del deserto che vi abitano. L'Impero di Galdea ha superato le altre nazioni e ha scoperto una tecnologia che amplifica la magia delle lenti runiche. Ora, l'Impero sta perlustrando il continente alla ricerca di un artefatto che amplierà ulteriormente il proprio potere.

Lo sviluppo di Eiyuden Chronicle - Hundred Heroes è stato parzialmente finanziato attraverso il più grosso videogame crowdfunding del 2020 su Kickstarter, raccogliendo un totale di 482 milioni di Yen (pari a circa 4.6 milioni di Dollari). Il Gruppo si aspetta di generare ricavi oltre i 30 milioni di Euro. A maggio 2022 il Gruppo ha lanciato il prequel a Hundred Heroes, Eiyuden Chronicle – Rising ricco di personaggi, items e funzionalità trasferibili a Hundred Heroes.

Hundred Heroes sarà disponibile su tutte le piattaforme di gioco e l'uscita è prevista per l'esercizio al 30 giugno 2024.

3. 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, gli aspetti grafici 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 acquistati dal 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. 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.

4. 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 al numero 5.

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.

5. 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 campagne marketing dedicate.

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 diminuzione significativa della componente dei ricavi da distribuzione fisica sul totale dei ricavi consolidati ha permesso di ridurre in maniera significativa la volatilità degli investimenti in capitale circolante netto ad essi correlati.

6. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

In data 26 ottobre 2022 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2022 deliberando la distribuzione di un dividendo di 18 centesimi di Euro per azione.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

Nel corso del periodo 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 del periodo 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 avevano 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 22 milioni di Euro al cambio al 31 dicembre 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 165 milioni di Corone Svedesi 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 31 dicembre 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 28,93% dei diritti di voto al 31 dicembre 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 struttura di 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.

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.

7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2022

Migliaia di Euro		31 dicembre 2022		31 dicembre 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	59.837	100,1%	55.518	100,3%	4.319	7,8%
2	Rettifiche ricavi	(46)	-0,1%	(193)	-0,3%	147	-75,9%
3	Totale ricavi netti	59.791	100,0%	55.325	100,0%	4.466	8,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.538)	-2,6%	(2.804)	-5,1%	1.266	-45,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.364)	-7,3%	(2.958)	-5,3%	(1.406)	47,6%
6	Royalties	(13.864)	-23,2%	(13.693)	-24,8%	(171)	1,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(422)	-0,7%	(714)	-1,3%	292	-40,8%
8	Totale costo del venduto	(20.188)	-33,8%	(20.169)	-36,5%	(19)	0,1%
9	Utile lordo (3+8)	39.603	66,2%	35.156	63,5%	4.447	12,6%
10	Altri ricavi	7.971	13,3%	5.155	9,3%	2.816	54,6%
11	Costi per servizi	(7.343)	-12,3%	(4.205)	-7,6%	(3.138)	74,6%
12	Affitti e locazioni	(309)	-0,5%	(233)	-0,4%	(76)	32,6%
13	Costi del personale	(20.567)	-34,4%	(15.502)	-28,0%	(5.065)	32,7%
14	Altri costi operativi	(778)	-1,3%	(654)	-1,2%	(124)	18,9%
15	Totale costi operativi	(28.997)	-48,5%	(20.594)	-37,2%	(8.403)	40,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	18.577	31,1%	19.717	35,6%	(1.140)	-5,8%
17	Ammortamenti	(7.463)	-12,5%	(7.591)	-13,7%	128	-1,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(580)	-1,0%	(58)	-0,1%	(522)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	1,4%	158	0,3%	655	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.230)	-12,1%	(7.491)	-13,5%	261	-3,5%
22	Margine operativo (16+21)	11.347	19,0%	12.226	22,1%	(879)	-7,2%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.535	12,6%	3.846	7,0%	3.689	95,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.728)	-6,2%	(1.346)	-2,4%	(2.382)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.807	6,4%	2.500	4,5%	1.307	52,3%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	15.154	25,3%	14.726	26,6%	427	2,9%
27	Imposte correnti	(4.247)	-7,1%	(4.569)	-8,3%	322	-7,0%
28	Imposte differite	74	0,1%	233	0,4%	(159)	-68,2%
29	Totale imposte	(4.173)	-7,0%	(4.336)	-7,8%	164	-3,8%
30	Risultato netto (26+29)	10.981	18,4%	10.390	18,8%	591	5,7%
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	11.291	18,9%	10.625	19,2%	666	6,3%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(310)	-0,5%	(235)	-0,4%	(75)	31,9%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,79		0,75		0,04	6,2%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,77		0,72		0,05	7,1%

Il piano di investimenti intrapreso dal Gruppo è proseguito nel periodo e permetterà la prima uscita della versione per personal computer di Crime Boss: Rockay City il 28 marzo 2023. Anche in un semestre senza lanci significativi come quello appena trascorso, il Gruppo ha comunque realizzato ricavi per 59,8 milioni di Euro, in crescita dell'8,1%, ed una marginalità operativa di oltre 11 milioni di Euro.

Crime Boss, presentato ai The Game Awards nello scorso dicembre, sarà disponibile nella versione per personal computer sulla piattaforma Epic Store in esclusiva almeno sino a giugno 2024. Il lancio delle versioni per console è previsto nel corso del mese di giugno 2023.

Crime Boss rappresenta uno dei più importanti investimenti effettuati dal Gruppo attraverso uno studio di proprietà ed è un videogioco cooperativo multiplayer con un cast di attori di indubbia popolarità. Il videogioco, così come concepito, presenta caratteristiche che permettono di realizzare una strategia di produzione di contenuti aggiuntivi piuttosto efficace e pertanto il Gruppo si aspetta ricavi ricorrenti per un arco temporale pluriennale

La focalizzazione del Gruppo sullo sviluppo e la crescita del proprio portafoglio editoriale ha comportato che i ricavi del periodo siano quasi esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ma comunque in crescita dell'8,1%, anche per effetto dei ricavi derivanti dalla neoacquisita 505 Go Inc., consolidata a partire dal 1° luglio 2022, che ha registrato ricavi nel semestre pari a 9.375 mila Euro. L'acquisizione ha permesso di più che triplicare i ricavi del settore operativo Free to Play, mentre l'assenza di lanci di nuovi prodotti ha comportato una diminuzione dei ricavi Premium Games dell'8%.

Il fatturato è ripartito su un numero elevato di proprietà intellettuali sulle quali spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo Assetto Corsa, di proprietà del gruppo e realizzato da studio interno, con oltre 12 milioni di Euro nel semestre.

I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 96% dei ricavi netti, mentre i ricavi digitali sono stati circa il 91% dei ricavi netti.

La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 31 dicembre 2022 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Ricavi netti				
Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	45.396	49.263	(3.867)	-7,9%
Free to Play	12.456	3.670	8.786	n.s.
Distribuzione Italia	1.461	2.081	(620)	-29,8%
Altre Attività	478	311	167	53,9%
Totale ricavi netti	59.791	55.325	4.466	8,1%

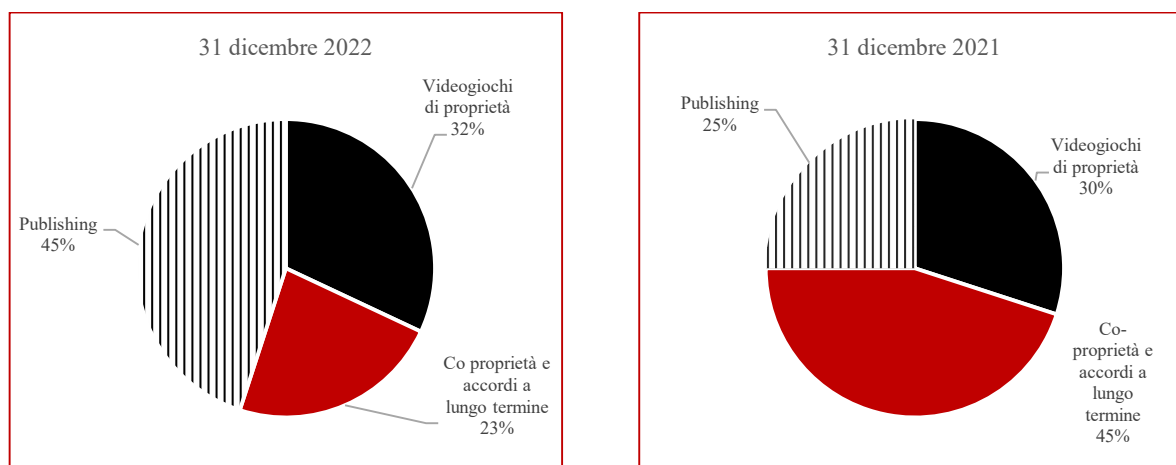
Il settore operativo Premium Games ha rappresentato il 76% dei ricavi netti contro l'89% del primo semestre dello scorso esercizio, per effetto della significativa crescita dei ricavi del settore operativo Free to Play ed il contestuale maggior peso percentuale sul totale dei ricavi.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 32% dei ricavi del settore operativo rispetto al 30% realizzato nel primo semestre dello 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 23% dei ricavi del settore operativo.

Nel semestre le attività di promozione del videogioco Death Stranding, pubblicato dal Gruppo nella sola versione per personal computer, sono state particolarmente efficaci ed hanno comportato la crescita piuttosto evidente dei ricavi dei prodotti su cui il Gruppo vanta diritti di esclusiva senza averne la proprietà e definiti *publishing*.

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:



I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 682 mila Euro passando da 2.189 mila Euro a 1.507 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 è stato pari a 20.188 mila Euro, sostanzialmente invariato rispetto al 31 dicembre 2021, determinando un incremento dell'utile lordo pari al 12,6% (da 35.156 mila Euro al 31 dicembre 2021 agli attuali 39.603 mila Euro) per effetto dei minori costi operativi necessari ai videogiochi di catalogo.

Gli altri ricavi sono stati pari a 7.971 mila Euro in aumento di 2.816 mila Euro, per effetto delle più ampie 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 gli sviluppi:

- del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- delle versioni console del videogioco Free to Play Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd.;
- della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l. prevista in uscita nel prossimo esercizio;
- di un videogioco in produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- di Crime Boss: Rockay City da parte della Ingame Studios a.s., la cui proprietà intellettuale è detenuta dalla Rasplata B.V.

I costi operativi sono stati pari a 28.997 mila Euro, in aumento del 40,8% rispetto a quanto registrato nel corrispondente periodo nello scorso esercizio, per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 5.065 mila Euro, a seguito delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di personale impiegato. In incremento di 3.138 mila Euro anche i costi per servizi a seguito di maggiori investimenti pubblicitari per la ripresa delle attività di partecipazione ad eventi e manifestazioni fieristiche successivamente al contenimento della diffusione della pandemia da COVID 19, nonché in relazione agli investimenti pubblicitari effettuati dalla neo consolidata 505 Go Inc..

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 18.577 mila Euro, 31,1% dei ricavi consolidati netti, in diminuzione di 1.140 mila Euro rispetto ai 19.717 mila Euro nel primo semestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 128 mila Euro. Le svalutazioni di attività che sono state pari nel semestre a 580 mila Euro, fanno riferimento a 444 mila Euro ad un videogioco per il quale il Gruppo ha deciso di sospendere lo sviluppo, mentre la differenza è relativa a perdite su crediti commerciali.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono determinati dal differenziale tra il prezzo per l'acquisizione della D3 Go Inc. ed il patrimonio netto della società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato il 19% dei ricavi netti e pari a 11.347 mila Euro rispetto ai 12.226 mila Euro registrati al 31 dicembre 2021.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 3.807 mila Euro, in incremento rispetto ai 2.500 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

L'utile ante imposte al 31 dicembre 2022 è stato pari a 15.154 mila Euro, in aumento di 427 mila Euro rispetto ai 14.726 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2021.

L'utile netto consolidato è pari a 10.981 mila Euro rispetto all'utile netto di 10.390 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2021.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 11.291 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,79 e 0,77 Euro per azione contro l'utile per azione rispettivamente di 0,75 e 0,72 Euro realizzati al 31 dicembre 2021.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, negativa per 310 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..

8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2022

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	10.523	10.353	170	1,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	137.619	104.089	33.530	32,2%
4	Partecipazioni	12.554	7.511	5.043	67,1%
5	Crediti ed altre attività non correnti	17.507	14.072	3.435	24,4%
6	Imposte anticipate	15.975	12.829	3.146	24,5%
7	Attività finanziarie non correnti	22.063	18.257	3.806	20,8%
	Totale attività non correnti	216.241	167.111	49.130	29,4%
Attività correnti					
8	Rimanenze	3.751	4.173	(422)	-10,1%
9	Crediti commerciali	21.444	27.781	(6.337)	-22,8%
10	Crediti tributari	2.110	2.926	(816)	-27,9%
11	Altre attività correnti	13.040	13.030	10	0,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.021	10.961	60	0,5%
13	Altre attività finanziarie	479	329	150	45,6%
	Totale attività correnti	51.845	59.200	(7.355)	-12,4%
	TOTALE ATTIVITA'	268.086	226.311	41.775	18,5%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)	(1)	0,0%
15	Riserve	(25.425)	(22.030)	(3.395)	15,4%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(116.878)	(108.160)	(8.718)	8,1%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(148.009)	(135.895)	(12.114)	8,9%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.113)	(1.423)	310	-21,8%
	Totale patrimonio netto consolidato	(149.122)	(137.318)	(11.804)	8,6%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(857)	(761)	(96)	12,6%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.622)	(1.954)	(2.668)	n.s.
21	Passività finanziarie	(16.698)	(15.213)	(1.485)	9,8%
	Totale passività non correnti	(22.258)	(18.009)	(4.249)	23,6%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(48.266)	(52.125)	3.859	-7,4%
23	Debiti tributari	(7.789)	(3.575)	(4.214)	n.s.
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(4.255)	(4.657)	402	-8,6%
26	Passività finanziarie	(36.396)	(10.627)	(25.769)	n.s.
	Totale passività correnti	(96.706)	(70.984)	(25.722)	36,2%
	TOTALE PASSIVITA'	(118.964)	(88.993)	(29.971)	33,7%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(268.086)	(226.311)	(41.775)	18,5%

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 49.130 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 33.530 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Gli incrementi delle imposte anticipate e dei crediti ed altre attività correnti sono effetto principalmente del consolidamento della neo acquisita 505 Go Inc..

Il totale delle attività correnti diminuisce di 7.355 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 per effetto principalmente di minori crediti commerciali per 6.337 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 4.249 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022, mentre il totale delle passività correnti aumenta di 25.722 mila Euro per effetto di maggiori passività finanziarie correnti per 25.769 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2022 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.021	10.961	60
13	Altre attività finanziarie correnti	479	329	150
26	Passività finanziarie correnti	(36.396)	(10.627)	(25.769)
	Posizione finanziaria netta corrente	(24.896)	663	(25.559)
7	Attività finanziarie non correnti	22.063	18.257	3.806
21	Passività finanziarie non correnti	(16.698)	(15.213)	(1.485)
	Posizione finanziaria netta non corrente	5.365	3.044	2.321
	Totale posizione finanziaria netta	(19.531)	3.707	(23.238)

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 19.531 mila Euro rispetto ai 3.707 mila Euro registrati al 30 giugno 2022 decrementandosi di 23.238 mila Euro per effetto dei significativi investimenti del periodo. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione di cassa operativa. Si rimanda al paragrafo Posizione finanziaria netta delle Note illustrative per la composizione dettagliata delle passività finanziarie.

La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 13.354 mila Euro.

9. INDICATORI DI PERFORMANCE

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

Indici di redditività	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	7,6%	9,0%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	4,2%	5,7%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	19,0%	22,0%

Indici di struttura	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	19,3%	34,3%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	53,6%	101,6%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività correnti / Passività correnti)	49,7%	77,5%

10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		31 dicembre 2022		31 dicembre 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	45.396	100,0%	49.348	100,2%	(3.952)	-8,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(85)	-0,2%	85	n.s.
3	Totale ricavi netti	45.396	100,0%	49.263	100,0%	(3.867)	-7,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(459)	-1,0%	(1.599)	-3,2%	1.140	-71,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.535)	-5,6%	(2.614)	-5,3%	79	-3,0%
6	Royalties	(10.445)	-23,0%	(13.633)	-27,7%	3.188	-23,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(239)	-0,5%	(504)	-1,0%	265	-52,6%
8	Totale costo del venduto	(13.678)	-30,1%	(18.350)	-37,2%	4.672	-25,5%
9	Utile lordo (3+8)	31.718	69,9%	30.913	62,8%	805	2,6%
10	Altri ricavi	6.085	13,4%	3.099	6,3%	2.986	96,4%
11	Costi per servizi	(4.206)	-9,3%	(2.696)	-5,5%	(1.510)	56,0%
12	Affitti e locazioni	(45)	-0,1%	(93)	-0,2%	48	-51,7%
13	Costi del personale	(11.887)	-26,2%	(8.478)	-17,2%	(3.409)	40,2%
14	Altri costi operativi	(291)	-0,6%	(207)	-0,4%	(84)	40,7%
15	Totale costi operativi	(16.429)	-36,2%	(11.474)	-23,3%	(4.955)	43,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	21.374	47,1%	22.538	45,7%	(1.164)	-5,2%
17	Ammortamenti	(5.574)	-12,3%	(6.174)	-12,5%	600	-9,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(565)	-1,2%	0	0,0%	(565)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	5	0,0%	(5)	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(6.139)	-13,5%	(6.169)	-12,5%	30	-0,5%
22	Margine operativo (16+21)	15.235	33,6%	16.369	33,2%	(1.134)	-6,9%

Il piano di investimenti intrapreso dal Gruppo è proseguito nel periodo e permetterà la prima uscita della versione per personal computer di Crime Boss: Rockay City il 28 marzo 2023. Anche in un semestre senza lanci significativi come quello appena trascorso, il Gruppo ha comunque realizzato ricavi per 59,8 milioni di Euro, in crescita dell'8,1%, ed una marginalità operativa di oltre 11 milioni di Euro.

Crime Boss, presentato ai The Game Awards nello scorso dicembre, sarà disponibile nella versione per personal computer sulla piattaforma Epic Store in esclusiva almeno sino a giugno 2024. Il lancio delle versioni per console è previsto nel corso del mese di giugno 2023.

Crime Boss rappresenta uno dei più importanti investimenti effettuati dal Gruppo attraverso uno studio di proprietà ed è un videogioco cooperativo multiplayer con un cast di attori di indubbia popolarità. Il videogioco, così come

concepito, presenta caratteristiche che permettono di realizzare una strategia di produzione di contenuti aggiuntivi piuttosto efficace e pertanto il Gruppo si aspetta ricavi ricorrenti per un arco temporale pluriennale.

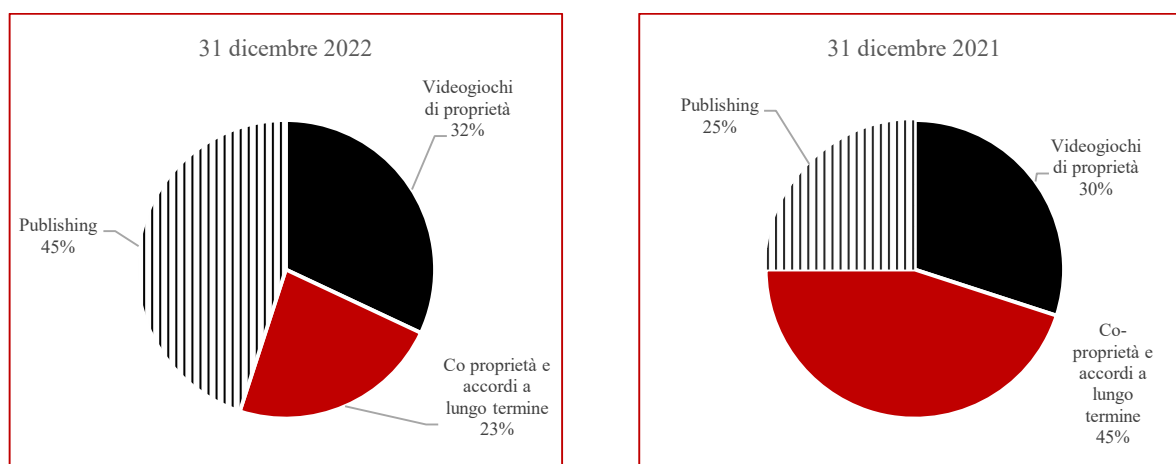
La focalizzazione del Gruppo sullo sviluppo e la crescita del proprio portafoglio editoriale ha comportato che i ricavi del periodo siano quasi esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo.

Il fatturato è ripartito su un numero elevato di proprietà intellettuali sulle quali spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo Assetto Corsa, di proprietà del gruppo e realizzato da studio interno con oltre 12 milioni di Euro nel periodo.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 32% dei ricavi del settore operativo rispetto al 30% realizzato nel primo semestre dello 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 23% dei ricavi del settore operativo.

Nel semestre le attività di promozione del videogioco Death Stranding, pubblicato dal Gruppo nella sola versione per personal computer, sono state particolarmente efficaci ed hanno comportato la crescita piuttosto evidente dei ricavi dei prodotti su cui il Gruppo vanta diritti di esclusiva senza averne la proprietà e definiti *publishing*.

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	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	1.568	4.506	(2.938)	-65,2%
Ricavi da distribuzione digitale	42.171	43.578	(1.407)	-3,2%
Ricavi da sublicensing	1.657	1.264	393	31,1%
Totale ricavi Premium Games	45.396	49.348	(3.952)	-8,0%

I ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi al 93% 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 31 dicembre 2022 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni	
Console	17.129	14.611	2.518	17,2%
Personal Computer	23.070	24.380	(1.310)	-5,4%
Piattaforme Mobile	1.972	4.587	(2.615)	-57,0%
Totale ricavi da distribuzione digitale	42.171	43.578	(1.407)	-3,2%

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

Il costo del venduto si è decrementato di 4.672 mila Euro, con una riduzione percentuale del 25,5%, principalmente per effetto di minori royalty per 3.188 mila Euro e di minori acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 1.140 mila Euro.

L'utile lordo è stato pari a 31.718 mila Euro, in aumento di 805 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2021.

Gli altri ricavi sono stati pari a 6.085 mila Euro in aumento di 2.986 mila Euro, per effetto delle più ampie 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 gli sviluppi:

- della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l. prevista in uscita nel prossimo esercizio;
- di un videogioco in produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- di Crime Boss: Rockay City da parte della Ingame Studios a.s., la cui proprietà intellettuale è detenuta dalla Rasplata B.V.

I costi operativi sono stati pari a 16.429 mila Euro, in aumento del 43,2% rispetto a quanto registrato nel corrispondente periodo nello scorso esercizio, per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 3.409 mila Euro, a seguito delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di personale impiegato. In incremento di 1.510 mila Euro anche i costi per servizi a seguito di maggiori investimenti pubblicitari per la ripresa delle attività di partecipazione ad eventi e manifestazioni fieristiche successivamente al contenimento della pandemia da COVID 19.

Il margine operativo lordo è stato pari a 21.374 mila Euro attestandosi al 47,1% dei ricavi netti, in diminuzione di 1.164 mila Euro rispetto ai 22.538 mila Euro del primo semestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 600 mila Euro. Le svalutazioni di attività che sono state pari nel semestre a 565 mila Euro, fanno riferimento a 444 mila Euro ad un videogioco per il quale il Gruppo ha deciso di sospendere lo sviluppo, mentre la differenza è relativa a perdite su crediti commerciali

Il margine operativo netto è stato pari a 15.235 mila Euro rispetto a 16.369 mila Euro registrati al 31 dicembre 2021.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		31 dicembre 2022		31 dicembre 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	12.456	100,0%	3.670	100,0%	8.786	n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	12.456	100,0%	3.670	100,0%	8.786	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.829)	-14,7%	(344)	-9,4%	(1.485)	n.s.
6	Royalties	(3.419)	-27,5%	(60)	-1,6%	(3.359)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(5.248)	-42,1%	(404)	-11,0%	(4.844)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	7.208	57,9%	3.266	89,0%	3.942	n.s.
10	Altri ricavi	1.886	15,1%	2.053	56,0%	(167)	-8,1%
11	Costi per servizi	(1.685)	-13,5%	(291)	-7,9%	(1.394)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(122)	-1,0%	(42)	-1,2%	(80)	n.s.
13	Costi del personale	(5.316)	-42,7%	(3.804)	-103,7%	(1.512)	39,7%
14	Altri costi operativi	(102)	-0,8%	(73)	-2,0%	(29)	39,6%
15	Totale costi operativi	(7.225)	-58,0%	(4.210)	-114,7%	(3.015)	71,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.869	15,0%	1.109	30,2%	760	68,5%
17	Ammortamenti	(1.199)	-9,6%	(897)	-24,4%	(302)	33,7%
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	813	6,5%	0	0,0%	813	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(386)	-3,1%	(897)	-24,4%	511	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	1.483	11,9%	212	5,8%	1.271	n.s.

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni	
505 Go Inc.	9.375	0	9.375	n.s.
Gems of War	2.517	2.977	(460)	-15,4%
Puzzle Quest 3	166	0	166	n.s.
Altri prodotti	398	693	(295)	-42,6%
Totale ricavi Free to Play	12.456	3.670	8.786	n.s.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono più che triplicati in aumento di 8.786 mila Euro, passando da 3.670 mila Euro a 12.456 mila Euro avendo beneficiato di 9.375 mila Euro realizzati dai videogiochi pubblicati dalla 505 Go Inc..

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 2.517 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 2022 è stata lanciata la versione per piattaforme mobile e personal computer del videogioco Puzzle Quest 3, le cui versioni console sono attese nel corso della seconda metà dell'esercizio e dalle quali ci si attendono ricavi significativi.

L'andamento della struttura dei costi è influenzato dall'acquisizione della 505 Go Inc. che ha sostenuto un costo del venduto per 4.872 mila Euro e costi operativi per 2.393 mila Euro.

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita aumentano di 1.485 mila Euro in particolare per effetto dell'iscrizione dei costi di live support per 1.088 mila Euro sostenuti dalla 505 Go Inc.. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni
Live support	1.088	0	1.088
Quality assurance	248	29	219
Hosting	355	225	130
Altro	138	90	48
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	1.829	344	1.485

Le royalty passano da 60 mila Euro al 31 dicembre 2021 a 3.419 mila Euro al 31 dicembre 2022 e sono prevalentemente relative ai videogiochi di 505 Go Inc..

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 167 mila Euro e sono stati pari a 1.886 mila Euro, per effetto delle 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 del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd. e delle versioni console del videogioco Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd..

I costi operativi sono stati pari a 7.225 mila Euro, in aumento di 3.015 mila Euro rispetto a quanto registrato nel primo semestre dello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 1.512 mila Euro e dei costi per servizi, principalmente per maggiori investimenti pubblicitari, per 1.394 mila Euro, entrambi quasi interamente costituiti dall'incremento dei costi della controllata americana neo acquisita.

Il margine operativo lordo è stato pari a 1.869 mila Euro, pari al 15% dei ricavi netti, in aumento di 760 mila Euro rispetto ai 1.109 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 1.199 mila Euro ed includono principalmente, per 880 mila Euro, la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto. La parte residua è relativa principalmente all'applicazione dell'IFRS 16 ai contratti di affitto della DR Studios Ltd. e delle società australiane insieme all'ammortamento delle proprietà intellettuali del Gruppo.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono composti esclusivamente dal differenziale tra il prezzo pagato per l'acquisizione della 505 Go Inc. e il patrimonio netto della Società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento.

Il margine operativo netto è stato positivo per 1.483 mila Euro rispetto a 212 mila Euro positivi registrati al 31 dicembre 2021.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		31 dicembre 2022		31 dicembre 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.507	103,1%	2.189	105,2%	(682)	-31,2%
2	Rettifiche ricavi	(46)	-3,1%	(108)	-5,2%	62	-57,5%
3	Totale ricavi netti	1.461	100,0%	2.081	100,0%	(620)	-29,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.079)	-73,8%	(1.205)	-57,9%	126	-10,5%
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	(183)	-12,6%	(210)	-10,1%	27	-12,5%
8	Totale costo del venduto	(1.262)	-86,4%	(1.415)	-68,0%	153	-10,8%
9	Utile lordo (3+8)	199	13,6%	666	32,0%	(467)	-70,1%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(142)	-9,7%	(399)	-19,2%	257	-64,5%
12	Affitti e locazioni	(7)	-0,5%	(12)	-0,6%	5	-41,6%
13	Costi del personale	(425)	-29,1%	(584)	-28,1%	159	-27,3%
14	Altri costi operativi	(31)	-2,1%	(48)	-2,3%	17	-35,5%
15	Totale costi operativi	(605)	-41,4%	(1.043)	-50,1%	438	-42,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(406)	-27,8%	(377)	-18,1%	(29)	7,8%
17	Ammortamenti	(72)	-4,9%	(71)	-3,4%	(1)	1,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(15)	-1,0%	(53)	-2,6%	38	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	(87)	-6,0%	(124)	-6,0%	37	-29,6%
22	Margine operativo (16+21)	(493)	-33,8%	(501)	-24,1%	8	-1,5%

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 682 mila Euro passando da 2.189 mila Euro a 1.507 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:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	447	974	(527)	-54,1%
Distribuzione carte collezionabili	1.054	1.068	(14)	-1,3%
Distribuzione altri prodotti e servizi	6	147	(141)	-95,9%
Totale ricavi Distribuzione Italia	1.507	2.189	(682)	-31,1%

La distribuzione di videogiochi per console ha visto una diminuzione di 527 mila Euro mentre le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono rimaste pressoché stabili. 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 1.262 mila Euro in diminuzione di 153 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2021, principalmente per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita. Le rimanenze diminuiscono di 183 mila Euro.

I costi operativi sono stati pari a 605 mila Euro in diminuzione di 438 mila Euro rispetto a quelli al 31 dicembre 2021 quando erano stati 1.043 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 406 mila Euro rispetto ai 377 mila Euro negativi realizzati nel primo semestre del passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 493 mila Euro negativi a fronte di 501 mila Euro negativi registrati al 31 dicembre 2021.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		31 dicembre 2022		31 dicembre 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	478	100,0%	311	100,0%	167	53,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	478	100,0%	311	100,0%	167	53,9%
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)	478	100,0%	311	100,0%	167	53,9%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(302)	-63,1%	(144)	-46,4%	(158)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(3)	-0,6%	(2)	-0,6%	(1)	-66,6%
13	Costi del personale	(272)	-56,8%	(263)	-84,7%	(9)	3,1%
14	Altri costi operativi	(15)	-3,2%	(15)	-5,0%	(0)	0,0%
15	Totale costi operativi	(592)	-123,7%	(424)	-136,3%	(168)	39,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(114)	-23,7%	(113)	-36,3%	(1)	0,5%
17	Ammortamenti	(173)	-36,3%	(24)	-7,8%	(149)	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	(173)	-36,3%	(24)	-7,8%	(149)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(287)	-60,0%	(137)	-44,2%	(150)	n.s.

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 167 mila Euro passando da 311 mila Euro a 478 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2022 a seguito delle nuove tipologie di corsi offerti ai clienti comportando la necessità di investimenti pubblicitari e di un maggior utilizzo di docenti. L'effetto è stato un incremento dei costi per servizi per 158 mila Euro e dei costi del personale per 9 mila Euro. Il totale dei costi operativi si è incrementato di 168 mila Euro passando da 424 mila Euro al 31 dicembre 2021 a 592 mila Euro al 31 dicembre 2022.

Gli ammortamenti sono aumentati di 149 mila Euro a seguito dell'ammortamento del software sviluppato dalla controllata Seekhana Ltd. a supporto dell'erogazione dei nuovi corsi di formazione.

La perdita operativa è pari a 287 mila Euro in incremento rispetto alla perdita operativa di 137 mila Euro del 31 dicembre 2021.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding					
		31 dicembre 2022		31 dicembre 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	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	0	0,0%	3	0,0%	(3)	n.s.
11	Costi per servizi	(1.008)	0,0%	(675)	0,0%	(333)	49,4%
12	Affitti e locazioni	(132)	0,0%	(84)	0,0%	(48)	57,4%
13	Costi del personale	(2.667)	0,0%	(2.373)	0,0%	(294)	12,4%
14	Altri costi operativi	(339)	0,0%	(311)	0,0%	(28)	9,1%
15	Totale costi operativi	(4.146)	0,0%	(3.443)	0,0%	(703)	20,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(4.146)	0,0%	(3.440)	0,0%	(706)	20,5%
17	Ammortamenti	(445)	0,0%	(425)	0,0%	(20)	4,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(5)	0,0%	5	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	153	0,0%	(153)	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(445)	0,0%	(277)	0,0%	(168)	60,3%
22	Margine operativo (16+21)	(4.591)	0,0%	(3.717)	0,0%	(874)	23,5%

I costi operativi sono stati pari a 4.146 mila Euro, in aumento di 706 mila Euro rispetto a quelli registrati al 31 dicembre 2021, per effetto del maggior numero di personale destinato al coordinamento del Gruppo e dei servizi richiesti, anche per effetto delle recenti acquisizioni.

Il margine operativo è stato negativo per 4.591 mila Euro rispetto ai 3.717 mila Euro negativi del 31 dicembre 2021.

11. 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.

La 505 Go Inc. all'atto dell'acquisizione aveva in essere un contratto di utilizzo del marchio Puzzle Quest con la Infinity Interactive Pty, che è rimasto immutato.

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 31 dicembre 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 del semestre, così come nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente, non sono state poste in essere operazioni atipiche o inusuali secondo la definizione fornita da Consob nella comunicazione n. DEM 6064293 del 28 luglio 2006.

12. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2022 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato acquisizione e cessioni nel semestre.

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

Per quanto riguarda la gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari si rimanda alla relazione sulla gestione del bilancio consolidato al 30 giugno 2022 non essendo intervenute variazioni significative. Nel corso del semestre il Gruppo ha evidenziato come il rischio Cyber si sia incrementato ed ha posto in essere presidi per ridurre gli effetti potenzialmente prodotti. Il crescente utilizzo dei sistemi informatici e la diffusione dei processi di digitalizzazione aumentano l'esposizione del Gruppo a tale tipo di rischio le cui conseguenze potrebbero determinare perdita di dati, interruzioni delle attività o violazione della privacy. Il Gruppo è impegnato in una continua attività di rafforzamento dei sistemi di protezione e procedure, formazione del personale e potenziamento delle infrastrutture IT con presidi dedicati. Il Gruppo ha altresì sottoscritto una polizza assicurativa per ridurre l'impatto economico e finanziario che potrebbe derivare da un evento legato a tale rischio.

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 31 dicembre 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, anche se intervenuti successivamente alla chiusura del periodo.

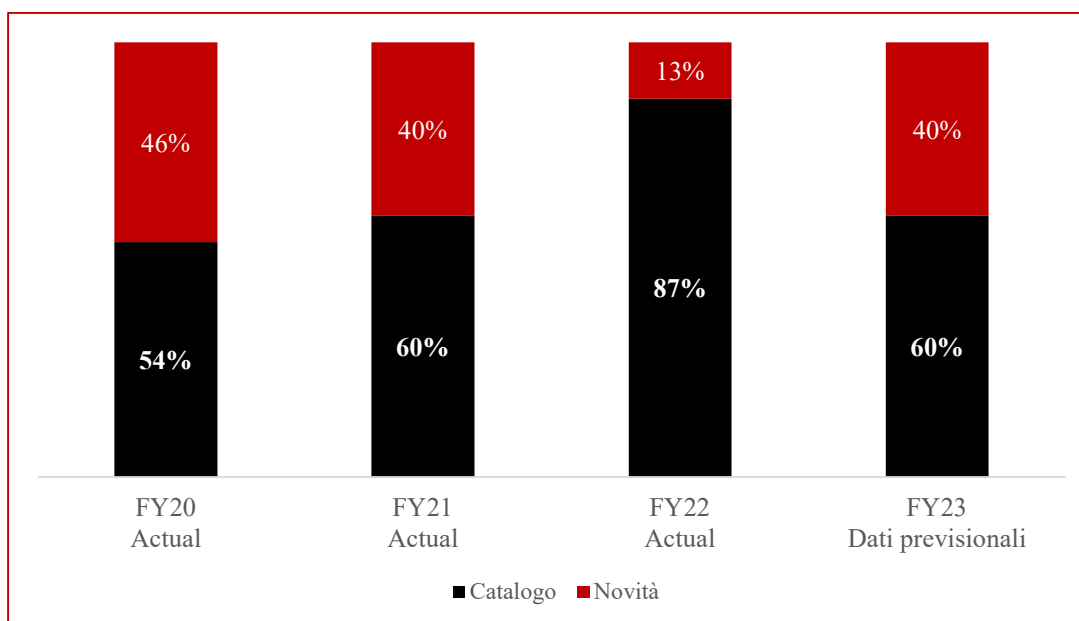
16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Gli investimenti nello sviluppo di videogiochi si concretizzeranno con il lancio della versione per personal computer di Crime Boss: Rockay City il 28 marzo 2023 e nell'ultimo trimestre dell'esercizio delle versioni console di Crime Boss insieme al videogioco Miasma Chronicles in tutti i formati. I ricavi dell'esercizio potranno altresì beneficiare dei ricavi della neo acquisita società americana 505 Go Inc.. In funzione di ciò il Gruppo prevede ricavi consolidati in crescita per l'intero esercizio.

Il Gruppo prevede di oltrepassare 80 milioni di Euro di investimenti nell'intero esercizio ed in funzione di ciò si attende ricavi in crescita almeno 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 significativo peso delle vendite di Assetto Corsa e dei prodotti da catalogo, si modificherà nell'esercizio in corso con l'introduzione sul mercato di nuove proprietà intellettuali. Il lancio delle quali porterà inizialmente ad una riduzione della marginalità percentuale sulle vendite per effetto degli investimenti correlati al lancio, senza però significative variazioni attese del margine operativo netto in valori assoluti.

La ripartizione dei ricavi Premium Games previsti per l'esercizio suddiviso tra vendite di prodotti di catalogo e novità, con il confronto con i precedenti esercizi, è riportata nella tabella sottostante. Risulta evidente l'effetto dei lanci di nuovi prodotti nel secondo semestre che permettono di riportare i ricavi stimati relativi alle novità al 40% del totale dei ricavi prospettici dell'intero esercizio:



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 terzo trimestre, per poi tornare a migliorare nel corso dell'ultima porzione dell'esercizio in corso.

17. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 dicembre 2022 comparato con il rispettivo dato al 31 dicembre 2021 è il seguente:

Tipologia	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni
Dirigenti	14	13	1
Impiegati	385	313	72
Operai e apprendisti	5	4	1
Totale dipendenti	404	330	74

L'incremento del numero degli impiegati è principalmente effetto dell'incremento dei dipendenti delle Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. e delle due controllate inglesi 505 Games Ltd. e DR Studios Ltd..

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 dicembre 2022 comparato con il rispettivo dato al 31 dicembre 2021 è il seguente:

Tipologia	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni
Dirigenti	9	8	1
Impiegati	286	229	57
Totale dipendenti	295	237	58

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 2023	Numero medio 2022	Variazioni
Dirigenti	14	13	1
Impiegati	378	311	67
Operai e apprendisti	5	4	1
Totale dipendenti	397	328	69

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

Tipologia	Numero medio 2023	Numero medio 2022	Variazioni
Dirigenti	9	8	1
Impiegati	280	228	52
Totale dipendenti	289	236	53

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.



**Relazione finanziaria semestrale
al 31 dicembre 2022**



PROSPETTI CONTABILI



(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2022

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	10.523	10.353
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	137.619	104.089
4	Partecipazioni	12.554	7.511
5	Crediti ed altre attività non correnti	17.507	14.072
6	Imposte anticipate	15.975	12.829
7	Attività finanziarie non correnti	22.063	18.257
	Totale attività non correnti	216.241	167.111
	Attività correnti		
8	Rimanenze	3.751	4.173
9	Crediti commerciali	21.444	27.781
10	Crediti tributari	2.110	2.926
11	Altre attività correnti	13.040	13.030
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.021	10.961
13	Altre attività finanziarie	479	329
	Totale attività correnti	51.845	59.200
	TOTALE ATTIVITA'	268.086	226.311
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)
15	Riserve	(25.425)	(22.030)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(116.878)	(108.160)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(148.009)	(135.895)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.113)	(1.423)
	Totale patrimonio netto consolidato	(149.122)	(137.318)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(857)	(761)
19	Fondi non correnti	(81)	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.622)	(1.954)
21	Passività finanziarie	(16.698)	(15.213)
	Totale passività non correnti	(22.258)	(18.009)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(48.266)	(52.125)
23	Debiti tributari	(7.789)	(3.575)
24	Fondi correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(4.255)	(4.657)
26	Passività finanziarie	(36.396)	(10.627)
	Totale passività correnti	(96.706)	(70.984)
	TOTALE PASSIVITA'	(118.964)	(88.993)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(268.086)	(226.311)

Conto economico consolidato al 31 dicembre 2022

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021
1	Ricavi lordi	59.837	55.518
2	Rettifiche ricavi	(46)	(193)
3	Totale ricavi netti	59.791	55.325
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.538)	(2.804)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.364)	(2.958)
6	Royalties	(13.864)	(13.693)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(422)	(714)
8	Totale costo del venduto	(20.188)	(20.169)
9	Utile lordo (3+8)	39.603	35.156
10	Altri ricavi	7.971	5.155
11	Costi per servizi	(7.343)	(4.205)
12	Affitti e locazioni	(309)	(233)
13	Costi del personale	(20.567)	(15.502)
14	Altri costi operativi	(778)	(654)
15	Totale costi operativi	(28.997)	(20.594)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	18.577	19.717
17	Ammortamenti	(7.463)	(7.591)
18	Accantonamenti	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(580)	(58)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	158
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.230)	(7.491)
22	Margine operativo (16+21)	11.347	12.226
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.535	3.846
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.728)	(1.346)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.807	2.500
26	Utile prima delle imposte (22+25)	15.154	14.726
27	Imposte correnti	(4.247)	(4.569)
28	Imposte differite	74	233
29	Totale imposte	(4.173)	(4.336)
30	Risultato netto (26+29)	10.981	10.390
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	11.291	10.625
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(310)	(235)
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	0,79	0,75
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,77	0,72

Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2022

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021
Utile (perdita) del periodo (A)	10.981	10.390
Utile (perdita) attuariale	(3)	(20)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	1	5
Variazioni di <i>fair value</i>	5.192	(2.331)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	(1.246)	559
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	3.944	(1.787)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(649)	476
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(649)	476
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	3.295	(1.311)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	14.276	9.079
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	14.586	9.314
Azionisti di minoranza	(310)	(235)

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.

Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2022

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	10.961	35.509
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	10.981	10.390
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	(580)	(58)
Ammortamenti immateriali	6.118	6.683
Ammortamenti materiali	1.345	908
Variazione netta delle imposte anticipate	(3.146)	(1.248)
Variazione netta del fondo TFR	96	52
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	3.390	(723)
SUBTOTALE B.	18.204	16.004
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	422	714
Crediti commerciali	6.473	(937)
Crediti tributari	816	(600)
Altre attività correnti	(10)	(321)
Debiti verso fornitori	(3.859)	(6.766)
Debiti tributari	4.214	2.249
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	(402)	(766)
Altre passività non correnti	2.668	(924)
Crediti e altre attività non correnti	(3.435)	(1.574)
SUBTOTALE C.	6.887	(8.925)
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(39.204)	(25.039)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(1.515)	(1.851)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(5.043)	2.360
SUBTOTALE D.	(45.762)	(24.530)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	1	0
Variazione delle passività finanziarie	27.254	12.974
Variazione delle attività finanziarie	(3.956)	(413)
SUBTOTALE E.	23.299	12.561
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	(2.568)	(2.567)
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	(2.568)	(2.567)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	60	(7.457)
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	11.021	28.052

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)	Patrimoni o netto azionisti di minoranza	Patrimoni o 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
Destinazione perdita d'esercizio							0		32.025	(32.025)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.567)		(2.567)	(2.567)		(2.567)
Altre variazioni						165	165				0	165	423	588
Utile (perdita) complessiva					476	(1.787)	(1.311)			10.625	10.625	9.314	(235)	9.079
Totale al 31 dicembre 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(863)	1.739	21.870	0	79.614	10.625	90.239	117.813	1.078	118.891
Totale al 1° luglio 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
Aumento di capitale	1	21					21				0	22		22
Destinazione perdita d'esercizio							0		28.546	(28.546)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.568)		(2.568)	(2.568)		(2.568)
Altre variazioni						79	79		(5)		(5)	74		74
Utile (perdita) complessiva					(649)	3.944	3.295			11.291	11.291	14.586	(310)	14.276
Totale al 31 dicembre 2022	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.260)	5.649	25.425	0	105.587	11.291	116.878	148.009	1.113	149.122

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Relazione finanziaria semestrale
al 31 dicembre 2022**



NOTE ILLUSTRATIVE



1. NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato al 31 dicembre 2022 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 9 marzo 2023 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 9 marzo 2023 contenente gli elementi principali.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato è preparato in conformità ai criteri di rilevazione e valutazione previsti dai Principi Contabili internazionali (IFRS) applicabili dal 1° luglio 2022 così come adottati dall'Unione Europea ed in particolare il presente bilancio consolidato abbreviato è stato preparato secondo il Principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai bilanci intermedi.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato non riporta tutte le informazioni e le note del bilancio annuale, pertanto deve essere letto congiuntamente al bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2022.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato del gruppo Digital Bros è stato redatto nella prospettiva della continuità aziendale. Il Gruppo ha infatti valutato che non sussistono significative incertezze sulla continuità aziendale.

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2022.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS a partire dal 1° luglio 2022

In merito all'applicazione dei principi contabili applicati dal Gruppo Digital Bros si rinvia a quanto evidenziato nel bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2022 pubblicato sul sito aziendale.

In applicazione del regolamento europeo, i principi adottati non considerano le norme e le interpretazioni pubblicate dallo IASB e dall'IFRIC al 31 dicembre 2022, ma non ancora omologate dall'Unione Europea a tale data.

Per quanto concerne i principi e le interpretazioni che, alla data di redazione del presente documento, sono già stati emanati ma non sono ancora in vigore, il Gruppo intende adottare questi principi e interpretazioni, se applicabili, quando entreranno in vigore.

2. 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 controllata con valuta differente dall'Euro ("controllata estera") e le rettifiche al *fair value* dei valori contabili di attività e passività derivanti dall'acquisizione di quella controllata estera, sono contabilizzati come attività e passività della gestione estera e quindi sono espressi nella valuta funzionale della società estera e convertiti al tasso di cambio di chiusura del periodo.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato al 31 dicembre 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	Valuta	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
Avantgarden S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	Québec	Canada	Dollari Canadesi	100	75%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	Euro	5.706.014,80	Capogruppo
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	Hong Kong	Hong Kong	Euro	100.000	100%
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	Euro	100.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	Euro	300.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	Euro	10.000.000	100%
505 Games Australia Pty Ltd.	Melbourne	Australia	Dollari Australiani	100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	Euro	100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	Euro	50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
505 Games Japan K.K.	Tokyo	Giappone	YEN	6.000.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%

Società	Sede operativa	Stato	Valuta	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	Euro	100.000	100%
505 Go Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	975.000	100%
Game Network S.r.l. (in liquidazione)	Milano	Italia	Euro	10.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	Euro	50.000	100%
Hawken Entertainment Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
Hook S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
Kunos Simulazioni S.r.l.	Roma	Italia	Euro	10.000	100%
Infinity Plus Two Pty Ltd.	Melbourne	Australia	Dollari Australiani	100	100%
Infinite Interactive Pty Ltd.	Melbourne	Australia	Dollari Australiani	100	100%
Ingame Studios a.s.	Brno	Repubblica Ceca	Corone Ceche	2.000.000	60%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
Rasplata B.V.	Amsterdam	Olanda	Euro	1.750	60%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	18.500	60%
Supernova Games Studio S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

Società	Sede operativa	Stato	Valuta	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
MSE & DB SI	Tudela	Spagna	Euro	10.000	50%
Artactive S.A.	Cracovia	Polonia	Zloty	100.000	40%

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

Al 31 dicembre 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.

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

La tabella seguente riporta il raccordo tra il risultato di periodo ed il patrimonio netto della controllante Digital Bros S.p.A. e quelli consolidati:

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	11.920	7.986	71.487	59.140
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	9.602	9.990	134.572	107.379
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(39.723)	(34.944)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	406	143
Eliminazioni utili infragruppo	(869)	(687)	(6.432)	(2.555)
Dividendi	(10.000)	(7.500)	0	0
Altre rettifiche	328	601	(11.188)	(10.272)
Totale rettifiche di consolidamento	(10.541)	(7.586)	(17.214)	(12.684)
Utile di periodo e patrimonio netto di consolidato	10.981	10.390	149.122	118.891

Al 31 dicembre 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	
	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	0	51	51
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	0	0	0	92
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Seekhana Ltd.	0	0	214	0
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	0	0	141	0
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	406	143
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	47	128	(40)	(53)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(916)	(815)	(6.392)	(2.502)
Totale eliminazione utili infragruppo	(869)	(687)	(6.432)	(2.555)
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(5.000)	(2.500)	0	0
Dividendi da 505 Games S.p.A.	(5.000)	(5.000)	0	0
Totale dividendi	(10.000)	(7.500)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(31)	(271)	154	216
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	(669)	(650)	4.015	5.206
Applicazione IFRS 9	0	3	(309)	(343)
Storno rivalutazione del marchio Assetto Corsa	628	178	(15.917)	(17.613)
Capitalizzazioni costi interni di sviluppo videogiochi	0	1.406	0	1.406
Altre rettifiche residuali	400	(65)	(142)	(155)
Totale altre rettifiche	328	601	(11.188)	(10.272)
Totale rettifiche di consolidamento	(10.541)	(7.586)	(17.214)	(12.684)

5. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	10.523	10.353	170	1,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	137.619	104.089	33.530	32,2%
4	Partecipazioni	12.554	7.511	5.043	67,1%
5	Crediti ed altre attività non correnti	17.507	14.072	3.435	24,4%
6	Imposte anticipate	15.975	12.829	3.146	24,5%
7	Attività finanziarie non correnti	22.063	18.257	3.806	20,8%
	Totale attività non correnti	216.241	167.111	49.130	29,4%
Attività correnti					
8	Rimanenze	3.751	4.173	(422)	-10,1%
9	Crediti commerciali	21.444	27.781	(6.337)	-22,8%
10	Crediti tributari	2.110	2.926	(816)	-27,9%
11	Altre attività correnti	13.040	13.030	10	0,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.021	10.961	60	0,5%
13	Altre attività finanziarie	479	329	150	45,6%
	Totale attività correnti	51.845	59.200	(7.355)	-12,4%
	TOTALE ATTIVITA'	268.086	226.311	41.775	18,5%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)	(1)	0,0%
15	Riserve	(25.425)	(22.030)	(3.395)	15,4%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(116.878)	(108.160)	(8.718)	8,1%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(148.009)	(135.895)	(12.114)	8,9%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.113)	(1.423)	310	-21,8%
	Totale patrimonio netto consolidato	(149.122)	(137.318)	(11.804)	8,6%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(857)	(761)	(96)	12,6%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.622)	(1.954)	(2.668)	n.s.
21	Passività finanziarie	(16.698)	(15.213)	(1.485)	9,8%
	Totale passività non correnti	(22.258)	(18.009)	(4.249)	23,6%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(48.266)	(52.125)	3.859	-7,4%
23	Debiti tributari	(7.789)	(3.575)	(4.214)	n.s.
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(4.255)	(4.657)	402	-8,6%
26	Passività finanziarie	(36.396)	(10.627)	(25.769)	n.s.
	Totale passività correnti	(96.706)	(70.984)	(25.722)	36,2%
	TOTALE PASSIVITA'	(118.964)	(88.993)	(29.971)	33,7%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(268.086)	(226.311)	(41.775)	18,5%

ATTIVITÀ NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 10.353 mila Euro a 10.523 mila Euro per effetto degli incrementi del semestre per 1.549 mila Euro diminuiti delle cessioni per 115 mila Euro e degli ammortamenti di competenza del periodo per 1.345 mila Euro. Il dettaglio per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	1° luglio 2022	Incrementi	Decrementi	Differenze cambio	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2022
Fabbricati industriali	7.680	1.036	0	0	(939)	0	7.777
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	1.386	252	0	(30)	(253)	0	1.355
Altri beni	652	261	(115)	0	(153)	111	756
Totale	10.353	1.549	(115)	(30)	(1.345)	111	10.523

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Incrementi	Decrementi	Differenze cambio	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2021
Fabbricati industriali	6.719	1.029	0	12	(710)	0	7.050
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	523	718	(8)	0	(128)	8	1.113
Altri beni	321	92	(46)	0	(70)	46	343
Totale	8.198	1.839	(54)	12	(908)	54	9.141

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 1.036 mila Euro principalmente a seguito dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 relativamente al rinnovo del contratto di locazione dell'immobile sede delle società americane.

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

Gli investimenti effettuati nel periodo relativamente alle attrezzature industriali e commerciali sono stati pari a 252 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature per office automation.

L'incremento degli altri beni è stato pari a 261 mila Euro ed è costituita per 203 mila Euro dalle migliorie apportate ai nuovi uffici in locazione delle società inglesi.

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 33.530 mila Euro al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Le immobilizzazioni immateriali passano da 104.089 mila Euro a 137.619 mila Euro. Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

L'incremento della voce è anche motivata dal 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 essenzialmente digitale aumentando così la possibilità di utilizzo su un orizzonte temporale più lungo. 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 correttamente esposto tra le immobilizzazioni immateriali.

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

Migliaia di Euro	1° luglio 2022	Incr.	Decr.	Ricl.	Svalut.	Differenze cambio	Amm.to	31 dicembre 2022
Concessioni e licenze	36.021	7.199	0	1.459	0	(23)	(6.068)	38.588
Marchi e dir. simili	903	3	0	0	0	0	(45)	861
Altro	29	0	0	0	0	0	(5)	24
Immobilizzazioni in corso	67.136	32.655	0	(1.201)	(444)	0	0	98.146
Totale	104.089	39.857	0	258	(444)	(23)	(6.118)	137.619

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Incr.	Decr.	Ricl.	Svalut.	Differenze cambio	Amm.to	31 dicembre 2021
Concessioni e licenze	33.467	1.381	0	3.196	0	(4)	(6.288)	31.752
Marchi e dir. simili	1.330	5	0	0	0	0	(389)	946
Altro	34	5	0	0	0	0	(6)	33
Immobilizzazioni in corso	31.945	23.652		(3.196)	0	0	0	52.401
Totale	66.776	25.043	0	0	0	(4)	(6.683)	85.132

Le svalutazioni ammontano a 444 mila Euro e sono relative ad un videogioco per il quale il Gruppo ha deciso di sospendere lo sviluppo antecedentemente alla conclusione del processo.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021
Diritti di utilizzo Premium Games	7.122	1.009
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	77	371
Totale incrementi concessioni e licenze	7.199	1.381
Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali	3	10
Dr Studios Ltd.	1.000	6.289
Infinity Plus Two Pty Ltd.	0	2.607
Ingame Studios a.s.	5.830	2.383
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	2.493	1.583
Kunos Simulazioni S.r.l.	603	1.134
Supernova Games S.r.l.	712	668
Avantgarden S.r.l.	779	403
Totale incrementi commesse interne di sviluppo in corso	11.417	15.067
Totale immobilizzazioni in corso per proprietà intellettuali di terzi	21.238	8.585
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	32.655	23.652
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	39.857	25.043

4. Partecipazioni

Le partecipazioni aumentano di 5.043 mila principalmente per l'adeguamento al valore di mercato al 31 dicembre 2022 delle azioni possedute in società quotate in mercati regolamentati. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
MSE&DB SI	5	5	0
Attractive S.A.	9	9	0
Totale società a controllo congiunto e collegate	14	14	0
Starbreeze AB - azioni A	8.636	5.180	3.456
Starbreeze AB - azioni B	3.534	1.926	1.608
Noobz from Poland s.a.	370	391	(21)
Totale altre partecipazioni	12.540	7.497	5.043
Totale partecipazioni	12.554	7.511	5.043

La movimentazione delle altre partecipazioni è effetto di:

- un incremento di 3.456 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 31 dicembre 2022 delle 61.758.625 azioni Starbreeze A (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo;
- un incremento di 1.608 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 31 dicembre 2022 delle 24.890.329 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo;
- un decremento di 21 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 31 dicembre 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 nel conto economico complessivo.

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 17.507 mila Euro e si sono incrementati di 3.435 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Crediti verso Starbreeze AB	13.275	13.151	124
Crediti per royalty	3.354	0	3.354
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	238	281	(43)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	17.507	14.072	3.435

Al 31 dicembre 2022 i crediti verso Starbreeze AB sono pari a 13.275 mila Euro e così composti:

- il credito acquistato dalla società Smilegate Holdings nei confronti della Starbreeze AB. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 165 milioni di Corone Svedesi, è stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro. Il valore al 31 dicembre 2022 è stato adeguato con il metodo del costo ammortizzato e per l'adeguamento al cambio di fine periodo per 124 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 31 dicembre 2022 è pari a 8.850 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 31 dicembre 2022 è pari a 4.425 mila Euro.

I crediti per royalty sono costituiti dal pagamento anticipato di royalty effettuato dalle due società di 505 Games S.p.A. e di 505 Go Inc. e che si prevede verranno utilizzati oltre i dodici mesi.

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 31 dicembre 2022 è pari a 15.975 mila Euro e si è incrementata di 3.146 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 per effetto della contabilizzazione di 3.647 mila Euro di imposte anticipate relative alle perdite fiscali pregresse della società neoacquisita 505 Go Inc..

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	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Società italiane	1.258	2.468	(1.210)
Società estere	7.349	3.566	3.783
Rettifiche di consolidamento	7.368	6.795	573
Totale imposte anticipate	15.975	12.829	3.146

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 31 dicembre 2022 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2022:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	708	708	0
Altre passività	4.154	4.154	0
Differenze attuariali	21	21	0
Costi non dedotti in precedenti esercizi	2.119	2.119	0
Perdite fiscali anni precedenti	396	396	0
Riserva da valutazione titoli	(2.501)	2.542	(5.043)
Riserva da applicazione IFRS 9	5	5	0
Riserva per hedge accounting strumenti derivati	(317)	(317)	0
Totale differenze	4.585	9.628	(5.043)
Aliquota fiscale IRES	24%	24%	
Imposte anticipate IRES	1.100	2.310	(1.210)
Imposte anticipate IRAP	158	158	0
Totale imposte anticipate società italiane	1.258	2.468	(1.210)

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022
Imposte anticipate per perdite 505 Go Inc.	3.647	0
Imposte anticipate per perdite controllate australiane	1.637	1.533
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	1.794	1.842
Imposte anticipate per perdite Rasplata B.V.	207	134
Altre imposte anticipate	64	57
Totale imposte anticipate controllate estere	7.349	3.566

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 sufficienti a far fronte al loro recupero.

Le rettifiche di consolidamento passano da 6.795 mila Euro a 7.368 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	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	2.709	2.892	(183)
Rimanenze Premium Games	1.042	1.281	(239)
Totale rimanenze	3.751	4.173	(422)

Le rimanenze passano da 4.173 mila Euro al 30 giugno 2022 a 3.751 mila Euro al 31 dicembre 2022, con un decremento di 422 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	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	1.454	1.413	41
Crediti verso clienti UE	2.671	2.964	(293)
Crediti verso clienti resto del mondo	18.371	24.319	(5.948)
Totale crediti verso clienti	22.496	28.696	(6.200)
Fondo svalutazione crediti	(1.052)	(915)	(137)
Totale crediti commerciali	21.444	27.781	(6.337)

Il totale dei crediti verso clienti al 31 dicembre 2022 è pari a 21.444 mila Euro e mostra un decremento di 6.337 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022, quando erano stati pari a 27.781 mila Euro a seguito della concentrazione dei ricavi nell'ultimo trimestre dell'esercizio precedente.

Il fondo svalutazione crediti aumenta rispetto al 30 giugno 2022 di 137 mila Euro, passando da 915 mila Euro a 1.052 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 residuale del principio contabile IFRS 9.

10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	0	248	(248)
Credito IVA	786	467	319
Credito per ritenute estere	295	325	(30)
Altri crediti	1.029	1.886	(857)
Totale crediti tributari	2.110	2.926	(816)

I crediti tributari passano da 2.926 mila Euro al 30 giugno 2022 a 2.110 mila Euro al 31 dicembre 2022, con un decremento di 816 mila Euro principalmente riconducibile all'incasso della controllata DR Studios Ltd. degli 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. Al 31 dicembre 2022 ammontano a 13.040 mila Euro, sostanzialmente invariati rispetto al 30 giugno 2022. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	4.218	3.264	954
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	6.090	6.648	(558)
Anticipi a fornitori	2.591	2.963	(372)
Altri crediti	141	155	(14)
Totale altre attività correnti	13.040	13.030	10

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 incrementano nel periodo di 954 mila Euro attestandosi a 4.218 mila Euro a seguito dell'iscrizione degli acconti pagati dalla 505 Go Inc.. La diminuzione della voce è dovuta all'utilizzo del periodo relativamente agli anticipi pagati.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 6.090 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	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Programmazione	3.649	3.550	99
<i>Quality assurance</i>	1.704	1.825	(121)
Altri costi operativi	737	1.273	(536)
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	6.090	6.648	(558)

La diminuzione di 558 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 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)	Patrimoni o netto azionisti di minoranza	Patrimoni o netto totale
Totale al 1° luglio 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
Aumento di capitale	1	21					21				0	22		22
Destinazione perdita d'esercizio							0		28.546	(28.546)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.568)		(2.568)	(2.568)		(2.568)
Altre variazioni						79	79		(5)		(5)	74		74
Utile (perdita) complessiva					(649)	3.944	3.295			11.291	11.291	14.586	(310)	14.276
Totale al 31 dicembre 2022	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.260)	5.649	25.425	0	105.587	11.291	116.878	148.009	1.113	149.122

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 dicembre 2022 è aumentato di 1 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 a seguito dell'esercizio di 2.100 opzioni del piano di *stock options* ed è suddiviso in numero 14.265.037 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.706.014,80 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 79 mila Euro all'adeguamento della riserva *stock options* e per 3.944 mila Euro positivi a:

- 3.832 mila Euro positivi all'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie;
- 114 mila Euro positivi all'adeguamento della riserva da cash flow hedge;
- 2 mila Euro negativi all'adeguamento della riserva attuariale.

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 31 dicembre 2022 le opzioni in essere sono 720.800 in seguito alle dimissioni avvenute negli scorsi esercizi di alcuni dipendenti assegnatari di opzioni e all'esercizio di 4.200 opzioni avvenute antecedentemente al 31 dicembre 2022.

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 31 dicembre 2022 sono pertanto n. 638.164 determinando una riserva *stock options* di 3.515 mila Euro. Si rimanda alla documentazione presente sul sito aziendale alla sezione Governance / Remunerazione per maggiori dettagli circa il piano di Stock Options in essere.

Numero di opzioni	Stock Option Plan 2016 - 2026
Assegnate (2017)	800.000
Scadute	-
Rinunciate	(75.000)
Esercitate	(4.200)
Numero opzioni in essere al 31 dicembre 2022	720.800
Condizioni di maturazione	(82.636)
Numero opzioni in essere valorizzate al 31 dicembre 2022	638.164

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 decremento rispetto al 30 giugno 2022 pari a 96 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 31 dicembre 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 109 persone.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 31 dicembre 2022 sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 4,17%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3,220%;
- tasso annuo di inflazione pari al 2,30%.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 31 dicembre 2021 erano stati i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari all'1,09%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 2,813%;
- tasso annuo di inflazione pari all'1,75%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1° luglio 2022	761	719
Utilizzo del fondo per dimissioni	(6)	(30)
Accantonamenti del periodo	244	181
Adeguamento per previdenza complementare	(144)	(118)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	2	19
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre 2022	857	771

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 31 dicembre 2022 è pari a 81 mila Euro ed è invariato rispetto al 30 giugno 2022.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 31 dicembre 2022 gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 4.622 mila Euro e sono composti da:

- l'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane per 1.880 mila Euro;
- la porzione residua del prezzo per l'acquisto della 505 Go Inc. per 2.145 mila Euro;
- la quota di competenza del semestre del piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027 che verrà liquidato entro 45 giorni dall'approvazione del bilancio al 30 giugno 2024 da parte dell'Assemblea degli azionisti per 597 mila Euro.

PASSIVITÀ CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 48.266 mila Euro al 31 dicembre 2022, diminuiscono di 3.859 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty. La ripartizione per area geografica è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(3.105)	(3.569)	464
Debiti verso fornitori UE	(11.181)	(16.091)	4.910
Debiti verso fornitori resto del mondo	(33.980)	(32.465)	(1.515)
Totale debiti verso fornitori	(48.266)	(52.125)	3.859

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 3.575 mila Euro al 30 giugno 2022 a 7.789 mila Euro al 31 dicembre 2022, con un incremento di 4.214 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Imposte sul reddito	(4.463)	(865)	(3.598)
Debito IVA	(17)	0	(17)
Altri debiti tributari	(3.309)	(2.710)	(599)
Totale debiti tributari	(7.789)	(3.575)	(4.214)

L'incremento delle imposte sul reddito è dovuto al fatto che le società italiane verseranno l'acconto delle imposte di competenza dell'esercizio a partire dal mese di gennaio 2023 e pertanto la voce al 31 dicembre 2022 include esclusivamente l'accantonamento di competenza del periodo.

24. Fondi rischi correnti

Al 31 dicembre 2022 non sussistono fondi correnti così come al 30 giugno 2022.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 4.255 mila Euro in aumento di 402 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(643)	(512)	(131)
Debiti verso dipendenti	(2.336)	(2.796)	460
Debiti verso collaboratori	(40)	(44)	4
Altri debiti	(1.236)	(1.305)	69
Totale altre passività correnti	(4.255)	(4.657)	402

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine del semestre, al futuro pagamento della quattordicesima mensilità e l'accantonamento di competenza del periodo relativo alla quota variabile delle retribuzioni a breve termine.

Gli altri debiti includono per la quasi totalità le anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuali del Gruppo.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 dicembre 2022 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2022 è il seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.021	10.961	60
13	Altre attività finanziarie correnti	479	329	150
26	Passività finanziarie correnti	(36.396)	(10.627)	(25.769)
	Posizione finanziaria netta corrente	(24.896)	663	(25.559)
7	Attività finanziarie non correnti	22.063	18.257	3.806
21	Passività finanziarie non correnti	(16.698)	(15.213)	(1.485)
	Posizione finanziaria netta non corrente	5.365	3.044	2.321
	Totale posizione finanziaria netta	(19.531)	3.707	(23.238)

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 negativa per 19.531 mila Euro rispetto ai 3.707 mila Euro registrati al 30 giugno 2022 decrementandosi di 23.238 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 negativa per 13.354 mila Euro.

Il dettaglio dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Passività finanziarie correnti	(1.711)	(1.444)	(267)
Passività finanziarie non correnti	(4.466)	(3.880)	(586)
Totale passività finanziarie per applicazione IFRS 16	(6.177)	(5.324)	(853)

Posizione finanziaria netta corrente

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2022, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 11.021 mila Euro, in aumento di 60 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022, e sono costituite principalmente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

13. Altre attività finanziarie

Le altre attività finanziarie al 31 dicembre 2022 sono pari a 479 mila Euro e rappresentano il valore di mercato a fine periodo, 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 S.p.A..

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 36.396 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(12.238)	(8.462)	(3.776)
Altre passività finanziarie correnti	(24.158)	(2.165)	(21.993)
Totale passività finanziarie correnti	(36.396)	(10.627)	(25.769)

Il dettaglio dei finanziamenti in essere al 31 dicembre 2022 è riportato nella tabella seguente.

	Società erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo Erogato	Valore Residuo	Quota a breve	Quota a lungo	Durata	Data inizio	Data fine	Euribor	Spread	Copertura
a.	Intesa SanPaolo S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	29/01/2021	5.000	2.098	1.677	421	36 mesi	29/04/2021	29/01/2024	3 mesi	1,35%	No
b.	Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	1.031	458	573	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si
c.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	3.000	1.333	1.667	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si
d.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	30/09/2021	15.000	8.750	5.000	3.750	36 mesi	31/12/2021	30/09/2024	3 mesi	0,85%	Si
e.	MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	4.583	1.667	2.916	36 mesi	31/12/2022	30/09/2025	6 mesi	2,00%	No
f.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	22/12/2022	5.000	5.000	2.103	2.897	24 mesi	22/06/2023	22/12/2024	3 mesi	1,80%	No
	Totale			35.375	24.462	12.238	12.224						

I finanziamenti rateali prevedono tutti un periodo di preammortamento variabile da 3 a 6 mesi ed il pagamento di rate trimestrali posticipate e comprensive di interessi calcolati sulla base del tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre o sei mesi maggiorate di uno spread. Il finanziamento concesso dalla Monte dei Paschi di Siena S.p.A. alla 505 Mobile S.r.l. è soggetto al rispetto di un covenant commerciale, mentre non sono presenti covenant negli altri finanziamenti.

Le finalità per cui sono stati erogati i finanziamenti sono principalmente lo sviluppo e realizzazione di videogiochi e il consolidamento dei fidi.

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(1.065)	0	(1.065)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'importazione	(6.878)	0	(6.878)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture	(14.251)	0	(14.251)
<i>Factoring</i> di crediti commerciali pro soluto	(7)	(12)	5
Canoni di <i>leasing</i> con scadenza entro i dodici mesi	(79)	(69)	(10)
<i>Fair value</i> di strumenti derivati	(167)	(579)	412
Debiti finanziari per canoni di locazione	(1.711)	(1.505)	(206)
Totale altre passività finanziarie correnti	(24.158)	(2.165)	(21.993)

Il *fair value* di strumenti derivati è relativo alla valutazione al 31 dicembre 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 22.063 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. L'incremento di 3.806 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 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 dodici mesi e da altre passività finanziarie non correnti per un totale di 16.698 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(12.224)	(10.646)	(1.578)
Altre passività finanziarie non correnti	(4.474)	(4.567)	93
Totale passività finanziarie non correnti	(16.698)	(15.213)	(1.485)

I debiti verso banche non correnti al 31 dicembre 2022 includono per 12.224 mila Euro le quote con scadenza oltre i dodici mesi dei finanziamenti precedentemente descritti:

	Istituto erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo totale finanziamento	Debito oltre i 12 mesi
a.	Intesa SanPaolo S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	29/01/2021	5.000	421
b.	Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	573
c.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	1.667
d.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	30/09/2021	15.000	3.750
e.	MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	2.916
f.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	22/12/2022	5.000	2.897
	Totale finanziamenti rateali oltre i 12 mesi			35.375	12.224

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 4.474 mila Euro e sono composte per 4.468 mila Euro dalla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16 e per 6 mila Euro dai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Entro 1 anno	1.790	1.574	216
1 -5 anni	4.461	4.567	(106)
Oltre 5 anni	13	0	13
Totale	6.264	6.141	123

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	31 dicembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	11.021	10.961	60	0,5%
B.	Mezzi equivalenti a disponibilità liquide	0	0	0	0,0%
C.	Altre disponibilità finanziarie correnti	0	0	0	0,0%
D.	Liquidità (A + B + C)	11.021	10.961	60	0,5%
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	36.396	10.627	25.769	n.s.
G.	Indebitamento finanziario corrente (E + F)	36.396	10.627	25.769	n.s.
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)	25.375	(334)	25.709	n.s.
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	16.698	15.213	1.485	-9,8%
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)	16.698	15.213	1.485	9,8%
M.	Totale indebitamento finanziario (H + L)	42.073	14.879	27.194	n.s.

IMPEGNI E RISCHI

Gli impegni passano da 117.128 mila Euro al 30 giugno 2022 a 95.946 mila Euro al 31 dicembre 2022 e sono composti dalle future uscite monetarie che il Gruppo dovrà sostenere per contratti già sottoscritti, in particolare in relazione a sviluppo e 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

Per il commento relativo ai ricavi ed ai costi operativi si rimanda alla Relazione sulla Gestione. Di seguito il commento relativamente ai ricavi netti, alla gestione finanziaria ed alle imposte.

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 31 dicembre 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	12.456	45.396	1.507	478	59.837
2	Rettifiche ricavi	0	0	(46)	0	(46)
3	Totale ricavi netti	12.456	45.396	1.461	478	59.791

La suddivisione al 31 dicembre 2021 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	3.670	49.348	2.189	311	55.518
2	Rettifiche ricavi	0	(85)	(108)	0	(193)
3	Totale ricavi netti	3.670	49.263	2.081	311	55.325

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni €	Variazioni %
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.535	3.846	3.689	95,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.728)	(1.346)	(2.382)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.807	2.500	1.307	52,3%

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 3.807 mila Euro contro i 2.500 mila Euro del primo semestre del passato esercizio, per effetto di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 3.689 mila Euro e maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 2.382 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni €	Variazioni %
Differenze attive sui cambi	2.348	2.406	(58)	-2,4%
Proventi finanziari	4.708	1.409	3.299	n.s.
Interessi su prodotti derivati	469	0	469	n.s.
Altro	10	31	(21)	-67,7%
Interessi attivi e proventi finanziari	7.535	3.846	3.689	95,9%

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 3.689 mila Euro per effetto principalmente di maggiori proventi finanziari per 3.299 mila Euro. I proventi finanziari includono principalmente 4.583 mila Euro di adeguamento a *fair value* del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze AB.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 3.728 mila Euro, in aumento di 2.382 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2021, per effetto principalmente di maggiori differenze passive su cambi per 2.199 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni €	Variazioni %
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(262)	(13)	(249)	n.s.
Oneri su prodotti derivati	0	(190)	190	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e <i>leasing</i>	(215)	(91)	(124)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	(477)	(294)	(183)	62,2%
Differenze passive sui cambi	(3.251)	(1.052)	(2.199)	n.s.
Interessi passivi e oneri finanziari	(3.728)	(1.346)	(2.382)	13,6%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 dicembre 2022 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022	31 dicembre 2021	Variazioni €	Variazioni %
Imposte correnti	(4.247)	(4.569)	322	-7,0%
Imposte differite	74	233	(159)	-68,2%
Totale imposte	(4.173)	(4.336)	163	-3,8%

6. 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 continuamente nello svolgimento della normale attività operativa. Nel periodo il Gruppo non ha contabilizzato proventi e oneri non ricorrenti.

Il conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 è il seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022		31 dicembre 2021	
		totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	59.837	0	55.518	0
2	Rettifiche ricavi	(46)	0	(193)	0
3	Totale ricavi netti	59.791	0	55.325	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.538)	0	(2.804)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.364)	0	(2.958)	0
6	Royalties	(13.864)	0	(13.693)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(422)	0	(714)	0
8	Totale costo del venduto	(20.188)	0	(20.169)	0
9	Utile lordo (3+8)	39.603	0	35.156	0
10	Altri ricavi	7.971	0	5.155	0
11	Costi per servizi	(7.343)	0	(4.205)	0
12	Affitti e locazioni	(309)	0	(233)	0
13	Costi del personale	(20.567)	0	(15.502)	0
14	Altri costi operativi	(778)	0	(654)	0
15	Totale costi operativi	(28.997)	0	(20.594)	0
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	18.577	0	19.717	0
		0			
17	Ammortamenti	(7.463)	0	(7.591)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(580)	0	(58)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	813	0	158	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.230)	0	(7.491)	0
22	Margine operativo (16+21)	11.347	0	12.226	0
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.535	0	3.846	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.728)	0	(1.346)	0
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.807	0	2.500	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	15.154	0	14.726	0
27	Imposte correnti	(4.247)	0	(4.569)	0
28	Imposte differite	74	0	233	0
29	Totale imposte	(4.173)	0	(4.336)	0
30	Risultato netto (26+29)	10.981	0	10.390	0

7. 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.

Si rimanda alla Relazione sulla Gestione per la descrizione delle attività dei settori operativi.

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; si rimanda alla Relazione sulla Gestione per il relativo commento.

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 31 dicembre 2022 e 31 dicembre 2021.

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2022

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	12.456	45.396	1.507	478	0	59.837
2	Rettifiche ricavi	0	0	(46)	0	0	(46)
3	Totale ricavi netti	12.456	45.396	1.461	478	0	59.791
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(459)	(1.079)	0	0	(1.538)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.829)	(2.535)	0	0	0	(4.364)
6	Royalties	(3.419)	(10.445)	0	0	0	(13.864)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(239)	(183)	0	0	(422)
8	Totale costo del venduto	(5.248)	(13.678)	(1.262)	0	0	(20.188)
9	Utile lordo (3+8)	7.208	31.718	199	478	0	39.603
10	Altri ricavi	1.886	6.085	0	0	0	7.971
11	Costi per servizi	(1.685)	(4.206)	(142)	(302)	(1.008)	(7.343)
12	Affitti e locazioni	(122)	(45)	(7)	(3)	(132)	(309)
13	Costi del personale	(5.316)	(11.887)	(425)	(272)	(2.667)	(20.567)
14	Altri costi operativi	(102)	(291)	(31)	(15)	(339)	(778)
15	Totale costi operativi	(7.225)	(16.429)	(605)	(592)	(4.146)	(28.997)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.869	21.374	(406)	(114)	(4.146)	18.577
17	Ammortamenti	(1.199)	(5.574)	(72)	(173)	(445)	(7.463)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	(565)	(15)	0	0	(580)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	0	0	0	0	813
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(386)	(6.139)	(87)	(173)	(445)	(7.230)
22	Margine operativo (16+21)	1.483	15.235	(493)	(287)	(4.591)	11.347

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2021

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	3.670	49.348	2.189	311	0	55.518
2	Rettifiche ricavi	0	(85)	(108)	0	0	(193)
3	Totale ricavi netti	3.670	49.263	2.081	311	0	55.325
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(1.599)	(1.205)	0	0	(2.804)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(344)	(2.614)	0	0	0	(2.958)
6	Royalties	(60)	(13.633)	0	0	0	(13.693)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(504)	(210)	0	0	(714)
8	Totale costo del venduto	(404)	(18.350)	(1.415)	0	0	(20.169)
9	Utile lordo (3+8)	3.266	30.913	666	311	0	35.156
10	Altri ricavi	2.053	3.099	0	0	3	5.155
11	Costi per servizi	(291)	(2.696)	(399)	(144)	(675)	(4.205)
12	Affitti e locazioni	(42)	(93)	(12)	(2)	(84)	(233)
13	Costi del personale	(3.804)	(8.478)	(584)	(263)	(2.373)	(15.502)
14	Altri costi operativi	(73)	(207)	(48)	(15)	(311)	(654)
15	Totale costi operativi	(4.210)	(11.474)	(1.043)	(424)	(3.443)	(20.594)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.109	22.538	(377)	(113)	(3.440)	19.717
17	Ammortamenti	(897)	(6.174)	(71)	(24)	(425)	(7.591)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0	(53)	0	(5)	(58)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	5	0	0	153	158
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(897)	(6.169)	(124)	(24)	(277)	(7.491)
22	Margine operativo (16+21)	212	16.369	(501)	(137)	(3.717)	12.226

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022		31 dicembre 2021		Variazioni	
Europa	1.746	3%	8.489	15%	(6.743)	-79,4%
Americhe	46.921	78%	39.068	70%	7.853	20,1%
Resto del mondo	8.916	15%	5.461	10%	3.455	63,3%
Totale ricavi estero	57.583	96%	53.018	95%	4.565	8,6%
Italia	2.254	4%	2.500	5%	(246)	-9,8%
Totale ricavi lordi consolidati	59.837	100%	55.518	100%	4.319	7,8%

In linea con quanto realizzato nel primo semestre del passato esercizio, i ricavi estero sono stati il 96% dei ricavi lordi consolidati e sono in aumento di 4.565 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2021.

I ricavi realizzati nel resto del mondo sono relativi principalmente alle vendite effettuate 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 45.396 mila Euro pari al 78% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2022		31 dicembre 2021		Variazioni	
Free to Play	12.456	22%	3.670	7%	8.786	n.s.
Premium Games	45.396	78%	49.348	93%	(3.952)	-8,0%
Totale ricavi lordi estero	57.852	100%	53.018	100%	4.834	9,1%

8. 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 del semestre ed il totale delle operazioni del periodo comparati con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente sono:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(215)	0	0	(201)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(2.988)	0	(426)
Matov LCC	0	139	0	(862)	0	(258)
Totale	0	774	(215)	(3.850)	0	(885)

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(69)	0	6	(180)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(3.593)	0	(380)
Matov LCC	0	131	0	(418)	0	(226)
Totale	0	766	(69)	(4.011)	6	(786)

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 nel semestre 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 nel semestre a 37 mila Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013, rinnovato successivamente nel 2022 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.

Il conto economico consolidato e la situazione patrimoniale-finanziaria redatti ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 sono i seguenti:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022		31 dicembre 2021	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	59.837	0	55.518	6
2	Rettifiche ricavi	(46)	0	(193)	0
3	Totale ricavi netti	59.791	0	55.325	6
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.538)	0	(2.804)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.364)	0	(2.958)	0
6	Royalties	(13.864)	0	(13.693)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(422)	0	(714)	0
8	Totale costo del venduto	(20.188)	0	(20.169)	0
9	Utile lordo (3+8)	39.603	0	35.156	6
10	Altri ricavi	7.971	0	5.155	0
11	Costi per servizi	(7.343)	(201)	(4.205)	(180)
12	Affitti e locazioni	(309)	(143)	(233)	(52)
13	Costi del personale	(20.567)	0	(15.502)	0
14	Altri costi operativi	(778)	0	(654)	0
15	Totale costi operativi	(28.997)	(344)	(20.594)	(232)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	18.577	(344)	19.717	(226)
		0			
17	Ammortamenti	(7.463)	(515)	(7.591)	(515)
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(580)	0	(58)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	813	0	158	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.230)	(515)	(7.491)	(515)
22	Margine operativo (16+21)	11.347	(859)	12.226	(741)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.535	0	3.846	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.728)	(26)	(1.346)	(39)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.807	(26)	2.500	(39)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	15.154	(885)	14.726	(780)
27	Imposte correnti	(4.247)	0	(4.569)	0
28	Imposte differite	74	0	233	0
29	Totale imposte	(4.173)	0	(4.336)	0
30	Risultato netto (26+29)	10.981	(885)	10.390	(780)

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2022		30 giugno 2022	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	10.523	0	10.353	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	137.619	0	104.089	0
4	Partecipazioni	12.554	0	7.511	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	17.507	774	14.072	778
6	Imposte anticipate	15.975	0	12.829	0
7	Attività finanziarie non correnti	22.063	0	18.257	0
	Totale attività non correnti	216.241	774	167.111	778
	Attività correnti				
8	Rimanenze	3.751	0	4.173	0
9	Crediti commerciali	21.444	0	27.781	0
10	Crediti tributari	2.110	0	2.926	0
11	Altre attività correnti	13.040	0	13.030	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.021	0	10.961	0
13	Altre attività finanziarie	479	0	329	0
	Totale attività correnti	51.845	0	59.200	0
	TOTALE ATTIVITA'	268.086	774	226.311	778
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	0	(5.705)	0
15	Riserve	(25.425)	0	(22.030)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(116.878)	0	(108.160)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(148.009)	0	(135.895)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.113)	0	(1.423)	0
	Totale patrimonio netto consolidato	(149.122)	0	(137.318)	0
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(857)	0	(761)	0
19	Fondi non correnti	(81)	0	(81)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.622)	0	(1.954)	0
21	Passività finanziarie	(16.698)	(2.832)	(15.213)	(1.701)
	Totale passività non correnti	(22.258)	(2.832)	(18.009)	(1.701)
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(48.266)	(215)	(52.125)	(341)
23	Debiti tributari	(7.789)	0	(3.575)	0
24	Fondi correnti	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(4.255)	0	(4.657)	0
26	Passività finanziarie	(36.396)	(1.018)	(10.627)	(800)
	Totale passività correnti	(96.706)	(1.233)	(70.984)	(1.141)
	TOTALE PASSIVITA'	(118.964)	(4.065)	(88.993)	(2.842)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(268.086)	(4.065)	(226.311)	(2.842)

9. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

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 2022- 31 dicembre 2022. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. la relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 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, 9 marzo 2023

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili

Stefano Salbe