Bilancio consolidato

al 30 giugno 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.con 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 12

3. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI 16

4. INDICATORI DI RISULTATO 18

5. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO 19

6. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO 20

7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2023 23

8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2023 28

9. INDICATORI DI PERFORMANCE 30

10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI 31

11. RAPPORTI INFRAGRUPPO E CON PARTI CORRELATE E OPERAZIONI ATIPICHE E/O INUSUALI 44

12. AZIONI PROPRIE 46

13. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO 46

14. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI 46

15. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI 52

16. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO 52

17. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE 53

18. ALTRE INFORMAZIONI 54

19. ESONERO DALLA PRESENTAZIONE DELLA DICHIARAZIONE NON FINANZIARIA 55

20. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI 55

21. RELAZIONE SULLA POLITICA DI REMUNERAZIONE E SUI COMPENSI CORRISPOSTI 55

Bilancio consolidato al 30 giugno 2023 – Prospetti contabili 57

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2023 59

Conto economico consolidato al 30 giugno 2023 60

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2023 61

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2023 62

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato 63

Bilancio consolidato al 30 giugno 2023 - Note illustrative 65

1. NOTA INTRODUTTIVA 66

2. PRINCIPI CONTABILI 68

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE 87

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO 89

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' A CONTROLLO CONGIUNTO E IN SOCIETA' COLLEGATE 92

6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE 92

7. RAPPORTI CON STARBREEZE 93

8. RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DI CONSOLIDATO 96

9. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA 98

10. GESTIONE DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI (IFRS 7) 125

11. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI 135

12. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI 136

13. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE 141

14. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI 145

15. INFORMATIVA SUI BENI OGGETTO DI RIVALUTAZIONE AI SENSI DI LEGGI SPECIALI 145

16. FINANZIAMENTI CONCESSI AI MEMBRI DI ORGANI DI AMMINISTRAZIONE, DI VIGILANZA E CONTROLLO 145

17. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE 146

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF 147

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio d'Amministrazione

Nome	Carica/qualifica		Comitato Controllo e Rischi	Comitato Remunerazione	Comitato Nomine
Sylvia Anna Bartyan	Consigliere	I	M	M	P
Lidia Florean	Consigliere	NE			
Abramo Galante	Presidente e Amm. Delegato	E			
Davide Galante	Consigliere	NE			
Raffaele Galante	Amm. Delegato	E			
Susanna Pedretti	Consigliere	I	M	P	M
Stefano Salbe (1)	Consigliere	E			
Laura Soifer (2)	Consigliere	I	P	M	M
Dario Treves	Consigliere	E			

Legenda:

(1) Dirigente preposto ai seni dell'art 154-bis del D.Lgs. 58/98	E: Consigliere Esecutivo	P: Presidente del Comitato
(2) Lead Independent Director	NE: Consigliere Non Esecutivo	M: Membro del Comitato
	I: Consigliere Indipendente	

Collegio sindacale

Nome	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 d'esercizio 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 del Bilancio consolidato e del Bilancio d'esercizio di Digital Bros al 30 giugno 2023 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 27 settembre 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. In questo secondo caso i diritti di sfruttamento vengono acquisiti dal Gruppo su scala internazionale, sia in via definitiva che su licenza esclusiva pluriennale.

Il marchio utilizzato 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 l'edizione 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..

Gli studi di sviluppo che svolgono la 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 i videogiochi Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione;
- 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 ha realizzato 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 con sede a Milano;
- la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. di cui il Gruppo detiene il 75% e che 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. 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.

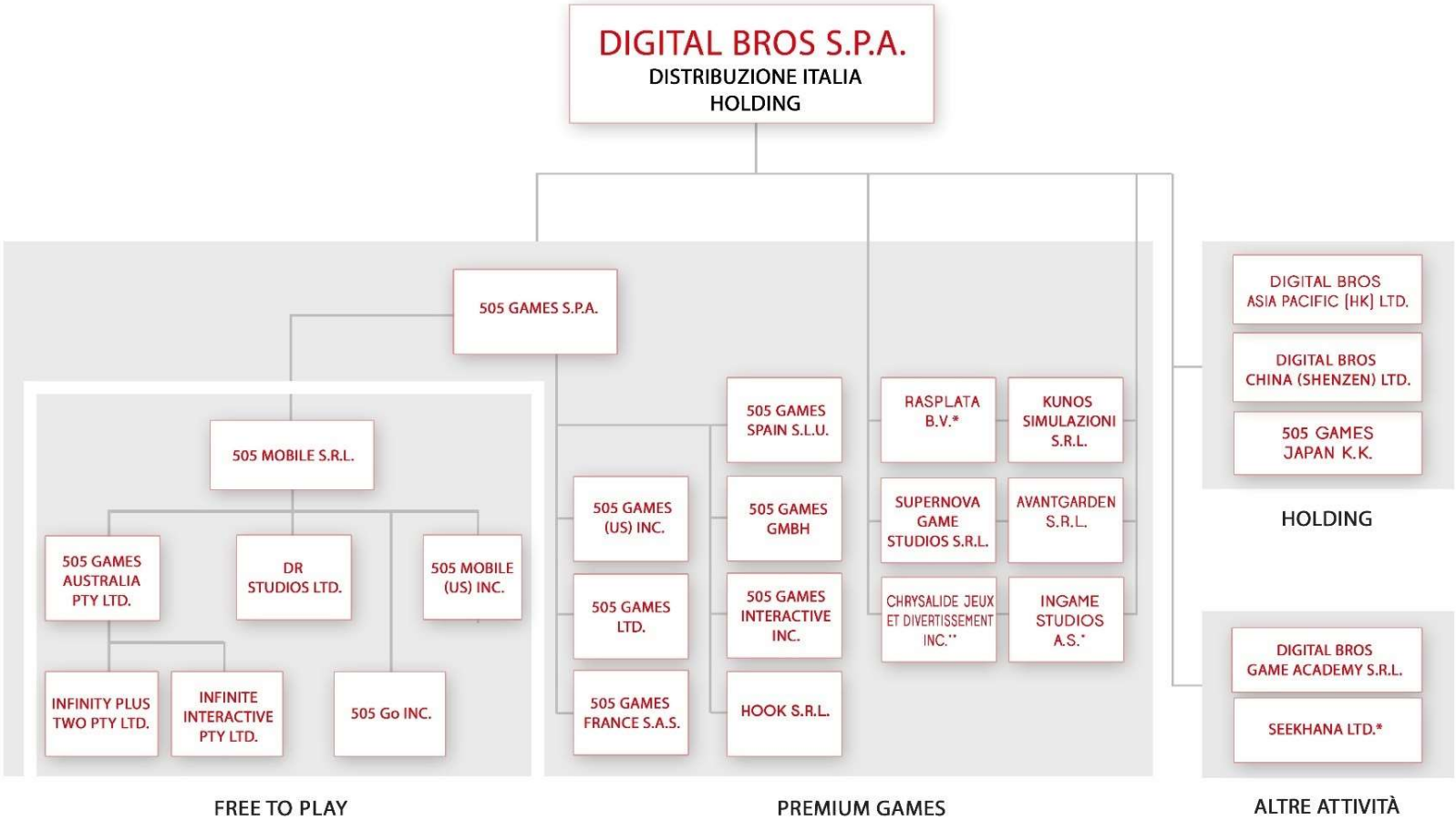
L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. attraverso il marchio Halifax.

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 30 giugno 2023 relativamente alle società operative nel periodo:



[*] PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%
[**] PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi del Gruppo al 30 giugno 2023 sono:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. (2)	300 Rue Saint-Paul, Bureau 410, 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.	333 Collins 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
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.	333 Collins Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
Infinite Interactive Pty Ltd.	333 Collins 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

Le 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.

2. PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO

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

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

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

Assetto Corsa dalla data di lancio ha generato ricavi per oltre 115 milioni di Euro e più di 8 milioni di copie vendute.

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 incontra 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 interpreta il personaggio 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 è 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 con un massimo di quattro giocatori, nella modalità co-op multiplayer.

Crime Boss: Rockay City è uscito in esclusiva nella sola versione per personal computer sulla piattaforma Epic il 28 marzo 2023. Le versioni console sono state pubblicate nel corso del mese di giugno 2023.

Prodotto dallo studio di sviluppo polacco One More Level, Ghostrunner è un videogioco action cyberpunk in prima persona ambientato in truce futuro dispotico. 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 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 intraprende un viaggio epico 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'innovativo franchise puzzle-RPG lanciato per la prima volta nel 2007 e con grandi spin-off di successo editi dalla neoacquisita 505 Go Inc.. 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 stata lanciata nel corso del quarto trimestre dell'esercizio.

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 acclamato dalla critica, Control ha venduto oltre 3 milioni di copie generando ad oggi ricavi oltre i 93 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. A fronte del grande successo di Control, il Gruppo ha sottoscritto con Remedy Entertainment due nuovi accordi per lo sviluppo di Condor, un'esperienza cooperativa multiplayer e spin-off di Control, e 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.

Eiyuden Chronicle
HUNDRED HEROES

Prodotto dallo studio giapponese Rabbit & Bear Studios, 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 ed ora 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 crowdfunding su Kickstarter nel 2020, 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 successivamente nella nuova versione Hundred Heroes.

Hundred Heroes sarà disponibile su tutte le piattaforme di gioco e l'uscita è prevista per l'aprile 2024.

La proprietà intellettuale è condivisa tra il Gruppo e Rabbit & Bear.

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 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

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, non essendosi verificati i requisiti per l'iscrizione secondo i principi contabili internazionali, essendo attualmente indeterminato l'ammontare e la tempistica di maturazione;
- 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 proponendo ai creditori un piano di pagamenti.

Nel corso dei mesi di gennaio e febbraio 2020, il Gruppo ha realizzato 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 circa 215 milioni di Corone Svedesi per complessivi 16,9 milioni di Euro. L'eventuale conversione del prestito comporterebbe al rapporto di conversione attuale 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 dell'aumento di capitale che Starbreeze ha effettuato 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 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 di Starbreeze AB e sarà

rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla District Court svedese e 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.

In data 28 aprile 2023, il gruppo Starbreeze AB ha annunciato l'emissione di diritti d'opzione per circa 450 milioni di Corone Svedesi ("SEK"). In tale contesto, Digital Bros si è impegnata a:

1. sottoscrivere la propria quota di azioni per un totale di 54 milioni di SEK;
2. sottoscrivere massimo ulteriori 100 milioni di SEK di diritti eventualmente non sottoscritti a seguito dell'aumento di capitale;
3. convertire interamente, successivamente alla conclusione dell'aumento di capitale di Starbreeze, il prestito obbligazionario convertibile in azioni Starbreeze B, detenuto da Digital Bros, del valore di circa 215 milioni di SEK entro 30 giorni dalla chiusura del processo di aumento di capitale e comunque dopo aver ricevuto la revisione del prezzo di conversione per effetto dell'operazione in oggetto.

Starbreeze si è impegnata ad utilizzare in via preliminare i proventi derivanti dall'aumento di capitale al pagamento anticipato del credito verso Digital Bros, originariamente pari a 165 milioni di SEK, per un controvalore ridoto a 150 milioni di SEK, al netto dell'eventuale utilizzo della garanzia di cui al punto 2.

Al 30 giugno 2023 la società detiene n. 113,2 milioni di azioni Starbreeze A e n. 48,6 milioni di azioni Starbreeze B per effetto della sottoscrizione pro quota di cui al punto 1) e di un marginale esercizio dell'opzione di cui al punto 2) soprastante. Tale numero di azioni rappresenta l'11,96%% del capitale ed il 29,16% dei diritti di voto.

Il Gruppo, nonostante i rapporti contrattuali tuttora in essere e la quota detenuta nel capitale della società svedese, ritiene, anche a fronte di un'analisi della struttura di governance della partecipata, 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 e le modalità di valutazione verrebbero conseguentemente adeguate.

Successivamente alla chiusura dell'esercizio, in data 3 luglio 2023, la Società ha incassato il credito di 150 milioni di SEK, così come concordato con Starbreeze in sede di definizione degli accordi per il recente aumento di capitale. Nella stessa data sono state sottoscritte n.3,3 milioni di azioni (pari a circa 2,5 milioni di corone) a voto multiplo Starbreeze A per effetto della garanzia data sull'eventuale inoptato.

In data 10 luglio 2023, la Società ha richiesto la conversione di n. 29,5 milioni di azioni a voto multiplo Starbreeze A in azioni a voto singolo Starbreeze B per ridurre la propria percentuale sul capitale votante, al fine di restare al di sotto della soglia che la normativa Ue sull'Opa obbligatoria adotta, già tenendo in considerazione gli effetti delle richieste di conversione di altri azionisti Starbreeze ricevute alla data, ma anche gli effetti della successiva integrale conversione del prestito obbligazionario convertibile.

In data 19 luglio 2023 la Società ha richiesto l'integrale conversione del prestito obbligazionario convertibile che ha comportato l'emissione di un numero di 148,3 milioni di azioni Starbreeze B.

Alla data del 27 settembre 2023 il Gruppo, a seguito di ulteriori conversioni di azioni a voto multiplo in azioni a voto singolo effettuata da azionisti diversi, detiene n. 87 milioni di azioni Starbreeze A e n. 223,4 milioni di azioni Starbreeze B che comportano una partecipazione pari al 21% del capitale e del 38,8% sul capitale votante**.**

7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2023

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023		30 giugno 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	118.000	100,1%	132.238	100,0%	(14.238)	-10,8%
2	Rettifiche ricavi	(68)	-0,1%	0	0,0%	(68)	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**117.932**	**100,0%**	**132.238**	**100,0%**	**(14.306)**	**-10,8%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.954)	-2,5%	(4.607)	-3,5%	1.653	-35,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.042)	-7,7%	(6.733)	-5,1%	(2.309)	34,3%
6	Royalties	(22.892)	-19,4%	(32.586)	-24,6%	9.694	-29,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(818)	-0,7%	(1.535)	-1,2%	717	-46,7%
8	**Totale costo del venduto**	**(35.706)**	**-30,3%**	**(45.461)**	**-34,4%**	**9.755**	**-21,5%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**82.226**	**69,7%**	**86.777**	**65,6%**	**(4.551)**	**-5,2%**
10	Altri ricavi	17.525	14,9%	11.584	8,8%	5.941	51,3%
11	Costi per servizi	(14.975)	-12,7%	(8.562)	-6,5%	(6.413)	74,9%
12	Affitti e locazioni	(621)	-0,5%	(497)	-0,4%	(124)	25,0%
13	Costi del personale	(38.915)	-33,0%	(33.867)	-25,6%	(5.048)	14,9%
14	Altri costi operativi	(1.787)	-1,5%	(1.307)	-1,0%	(480)	36,7%
15	**Totale costi operativi**	**(56.298)**	**-47,7%**	**(44.233)**	**-33,4%**	**(12.065)**	**27,3%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**43.453**	**36,8%**	**54.128**	**40,9%**	**(10.675)**	**-19,7%**
17	Ammortamenti	(18.687)	-15,8%	(19.030)	-14,4%	343	-1,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(7.700)	-6,5%	(1.708)	-1,3%	(5.992)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	2.266	1,9%	2.570	1,9%	(304)	-11,8%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(24.121)**	**-20,5%**	**(18.168)**	**-13,7%**	**(5.953)**	**32,8%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**19.332**	**16,4%**	**35.960**	**27,2%**	**(16.628)**	**-46,2%**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.428	6,3%	8.349	6,3%	(921)	-11,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(13.036)	-11,1%	(4.148)	-3,1%	(8.888)	n.s.
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(5.608)**	**-4,8%**	**4.201**	**3,2%**	**(9.809)**	**n.s.**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**13.724**	**11,6%**	**40.161**	**30,4%**	**(26.437)**	**-65,8%**
27	Imposte correnti	(4.332)	-3,7%	(10.929)	-8,3%	6.596	-60,4%
28	Imposte differite	243	0,2%	(576)	-0,4%	819	n.s.
29	**Totale imposte**	**(4.089)**	**-3,5%**	**(11.505)**	**-8,7%**	**7.416**	**-64,5%**
30	**Risultato netto (26+29)**	**9.635**	**8,2%**	**28.656**	**21,7%**	**(19.021)**	**-66,4%**
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	**9.683**	**8,2%**	**28.546**	**21,6%**	**(18.863)**	**-66,1%**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**(48)**	**0,0%**	**110**	**0,1%**	**(158)**	**n.s.**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**0,68**		**2,00**		**(1,32)**	**-66,1%**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**0,66**		**1,97**		**(1,31)**	**-66,6%**

Le attuali condizioni del mercato rendono l'uscita di nuovi giochi più complessa, in particolare per i titoli minori con limitati budget marketing a supporto del lancio e alla creazione della base di giocatori. Con l'attuale situazione economica i consumatori tendono a giocare allo stesso videogioco per un periodo più lungo piuttosto che cercare nuove e diverse esperienze di gioco. Attrarre i giocatori verso una nuova proprietà intellettuale richiede investimenti nettamente superiori al passato.

Nonostante questi elementi il Gruppo rimane cautamente fiducioso sull'andamento nel medio-lungo termine e ritiene che il portafoglio di investimenti in corso, formato da nuove versioni di giochi di successo (Ghostrunner, Assetto Corsa, Control e Bloodstained) già lanciati e produzioni con budget di sviluppo e comunicazione elevati, sia comunque in sintonia con l'andamento prospettico del mercato, anche se dovessero perdurare le attuali difficoltà congiunturali.

Le scelte editoriali del Gruppo per il prossimo esercizio prevedono il lancio di sequel di giochi di successo già pubblicati e/o di nuovi giochi che nascono da crowdfunding e con investimenti marketing da parte dei marketplace.

Il Gruppo nell'esercizio ha realizzato ricavi per 118 milioni di Euro, in diminuzione del 10,8% rispetto al precedente esercizio, ma superiori di 2 milioni di Euro rispetto alla previsione formulata in sede di pre-chiusura.

La marginalità operativa è stata nell'intervallo previsto (da 19 a 21 milioni di euro) ed è stata pari a 19,3 milioni di Euro, al netto di circa 7,7 milioni di Euro di svalutazioni di videogiochi lanciati nella seconda metà dell'esercizio, quali ad esempio Miasma, Hawken e Stray Blade, per i quali il Gruppo ha rettificato la valutazione sulla base dei flussi di cassa attesi attualizzati.

I ricavi dell'esercizio sono stati in diminuzione di 14.238 mila Euro per effetto della contrazione del 23,3% dei ricavi Premium Games, mentre i ricavi del settore operativo Free to Play sono in aumento di 14.914 mila Euro a seguito del contributo della neoacquisita 505 Go Inc., consolidata a partire dal 1° luglio 2022, che ha registrato ricavi pari a 16.332 mila Euro. L'acquisizione ha permesso di più che triplicare i ricavi del settore operativo.

Il fatturato Premium Games al 30 giugno 2023 è pari a 92.319 mila Euro (78,3% dei ricavi totali consolidati) ed è ripartito su un numero elevato di proprietà intellettuali sulle quali spiccano le vendite delle diverse versioni del videogioco Assetto Corsa, realizzato dallo studio di proprietà Kunos Simulazioni, per circa 24,6 milioni di Euro.

I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 97% dei ricavi netti, mentre i ricavi digitali sono stati circa il 92% dei ricavi netti.

La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 30 giugno 2023 comparata con l'esercizio precedente è stata:

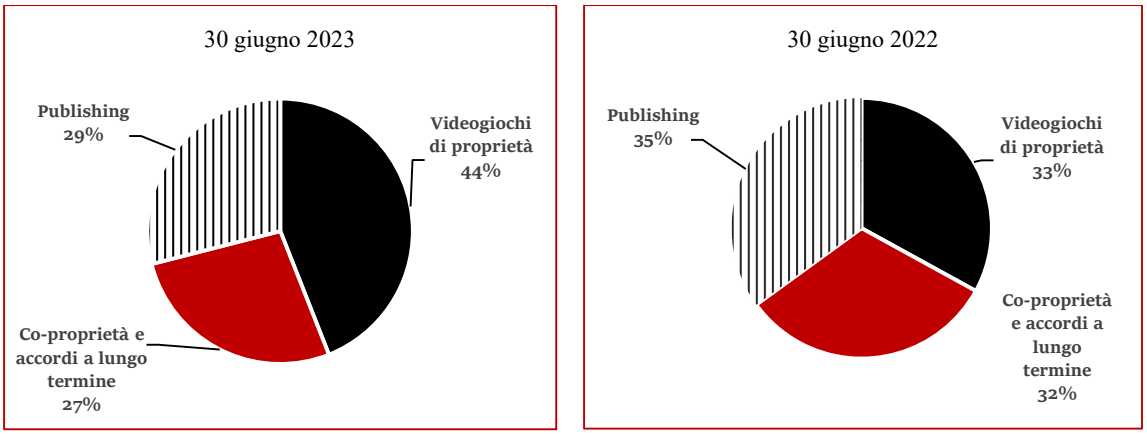
Ricavi netti

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	92.319	120.308	(27.989)	-23,3%
Free to Play	22.046	7.132	14.914	n.s.
Distribuzione Italia	2.599	4.043	(1.443)	-35,7%
Altre Attività	968	755	213	28,2%
Totale ricavi netti	**117.932**	**132.238**	**(14.306)**	**-10,8%**

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato il 78,3% dei ricavi netti contro il 91% 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 44% dei ricavi del settore operativo rispetto al 35% realizzato nello scorso esercizio.

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 1.443 mila Euro passando da 4.043 mila Euro a 2.599 mila Euro, confermando la contrazione già evidenziata negli ultimi esercizi.

Il costo del venduto è stato pari a 35.706 mila Euro, in diminuzione del 21,5% rispetto al 30 giugno 2022, permettendo di limitare la diminuzione dell'utile lordo al 5,2% (da 86.777 mila Euro al 30 giugno 2022 agli attuali 82.226 mila Euro).

Gli altri ricavi sono stati pari a 17.525 mila Euro in aumento di 5.941 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..

I costi operativi sono stati pari a 56.298 mila Euro, in aumento del 27,3% rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 5.048 mila Euro, a seguito delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole incremento del numero di personale impiegato. In aumento di 6.413 mila Euro anche i costi per servizi a seguito di maggiori investimenti pubblicitari in relazione ai prodotti della 505 Go Inc. e per il supporto ai lanci di Crime Boss: Rockay City e Miasma.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 43.453 mila Euro, 36,8% dei ricavi consolidati netti, in diminuzione di 10.675 mila Euro rispetto ai 54.128 mila Euro nel passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 343 mila Euro. Le svalutazioni di attività, che sono state pari nel periodo a 7.700 mila Euro, fanno principalmente riferimento ad alcuni videogiochi lanciati nel corso del secondo semestre dell'esercizio per i quali il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto delle ridotte vendite realizzate al lancio, saranno inferiori al valore d'iscrizione delle attività e pertanto svalutati.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono determinati dal differenziale tra il prezzo per l'acquisizione della 505 Go Inc. ed il patrimonio netto della società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento e l'adeguamento del debito per earn-out a seguito dell'acquisizione delle società australiane.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato il 16,4% dei ricavi netti e pari a 19.332 mila Euro rispetto ai 35.960 mila Euro registrati al 30 giugno 2022.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 5.608 mila Euro, in diminuzione rispetto ai 4.201 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio. Il saldo riflette gli oneri finanziari derivanti dall'adeguamento a fair value del prestito obbligazionario che la Società vanta nei confronti di Starbreeze, convertito poi nel corso del mese di luglio 2023, per 6.462 mila Euro, al netto dei proventi finanziari derivanti dall'adeguamento al valore corrente del credito finanziario acquistato da Starbreeze e successivamente incassato in data 3 luglio 2023, per 3.979 mila Euro.

L'utile ante imposte al 30 giugno 2023 è stato pari a 13.724 mila Euro, in diminuzione di 26.437 mila Euro rispetto ai 40.161 mila Euro realizzati al 30 giugno 2022.

L'utile netto consolidato è pari a 9.635 mila Euro rispetto all'utile netto di 28.656 mila Euro realizzato al 30 giugno 2023.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 9.683 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,68 e 0,66 Euro per azione contro l'utile per azione rispettivamente di 2,00 e 1,97 Euro realizzati al 30 giugno 2022.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, negativa per 48 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 30 GIUGNO 2023

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.613	10.353	(740)	-7,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	153.023	104.089	48.934	47,0%
4	Partecipazioni	11.400	7.511	3.889	51,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.089	14.072	(5.983)	-42,5%
6	Imposte anticipate	17.087	12.829	4.258	33,2%
7	Attività finanziarie non correnti	0	18.257	(18.257)	n.s.
	Totale attività non correnti	**199.212**	**167.111**	**32.101**	**19,2%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	3.355	4.173	(818)	-19,6%
9	Crediti commerciali	14.104	27.781	(13.677)	-49,2%
10	Crediti tributari	3.977	2.926	1.051	35,9%
11	Altre attività correnti	23.790	13.030	10.760	82,6%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.407	10.961	(1.554)	-14,2%
13	Altre attività finanziarie	11.344	329	11.015	n.s.
	Totale attività correnti	**65.977**	**59.200**	**6.777**	**11,4%**
	TOTALE ATTIVITA'	***265.189***	***226.311***	***38.878***	***17,2%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)	(1)	0,0%
15	Riserve	(21.367)	(22.030)	663	-3,0%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(115.270)	(108.160)	(7.110)	6,6%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(142.343)**	**(135.895)**	**(6.448)**	**4,7%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(1.375)**	**(1.423)**	**48**	**-3,4%**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(143.718)**	**(137.318)**	**(6.400)**	**4,7%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(911)	(761)	(150)	19,7%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.824)	(1.954)	130	-6,7%
21	Passività finanziarie	(11.285)	(15.213)	3.928	-25,8%
	Totale passività non correnti	**(14.101)**	**(18.009)**	**3.908**	**-21,7%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(46.837)	(52.125)	5.288	-10,1%
23	Debiti tributari	(2.782)	(3.575)	793	-22,2%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(8.635)	(4.657)	(3.978)	85,4%
26	Passività finanziarie	(49.116)	(10.627)	(38.489)	n.s.
	Totale passività correnti	**(107.370)**	**(70.984)**	**(36.386)**	**51,3%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(121.471)**	**(88.993)**	**(32.478)**	**36,5%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(265.189)***	***(226.311)***	***(38.878)***	***17,2%***

Il totale delle attività non correnti si incrementa nell'esercizio di 32.101 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 totale delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 48.934 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza dell'esercizio.

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 aumenta di 6.777 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 per effetto di maggiori altre attività correnti e altre attività finanziarie a seguito della riclassifica in queste voci dei crediti verso Starbreeze AB precedentemente contabilizzati rispettivamente tra i crediti ed altre attività non correnti e attività finanziarie non correnti. Tali incrementi sono parzialmente compensati da minori crediti commerciali per 13.677 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti si decrementa di 3.908 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022, mentre il totale delle passività correnti aumenta di 36.386 mila Euro per effetto di maggiori passività finanziarie correnti per 38.489 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	**30 giugno 2023**	**30 giugno 2022**	**Variazioni**
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.407	10.961	(1.554)
13	Altre attività finanziarie correnti	11.344	329	11.015
26	Passività finanziarie correnti	(49.116)	(10.627)	(38.489)
	Posizione finanziaria netta corrente	**(28.363)**	**663**	**(29.026)**
7	Attività finanziarie non correnti	0	18.257	(18.257)
21	Passività finanziarie non correnti	(11.285)	(15.213)	3.928
	Posizione finanziaria netta non corrente	**(11.285)**	**3.044**	**(14.329)**
	Totale posizione finanziaria netta	***(39.648)***	***3.707***	***(43.355)***

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 39.648 mila Euro rispetto ai 3.707 mila Euro registrati al 30 giugno 2022 decrementandosi di 43.355 mila Euro per effetto dei significativi investimenti del periodo. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa operativa.

La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 34.266 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	**30 giugno 2023**	**30 giugno 2022**
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	6,8%	21,0%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	7,3%	15,9%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	16,4%	27,2%

Indici di struttura	**30 giugno 2023**	**30 giugno 2022**
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	24,9%	26,2%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	61,4%	83,4%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività correnti / Passività correnti)	58,3%	77,5%

10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 giugno 2023		30 giugno 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	92.319	100,0%	120.308	100,0%	(27.989)	-23,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**92.319**	**100,0%**	**120.308**	**100,0%**	**(27.988)**	**-23,3%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.194)	-1,3%	(2.722)	-2,3%	1.528	-56,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.365)	-5,8%	(5.983)	-5,0%	618	-10,3%
6	Royalties	(16.658)	-18,0%	(32.410)	-26,9%	15.752	-48,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(354)	-0,4%	(653)	-0,5%	299	-45,7%
8	**Totale costo del venduto**	**(23.571)**	**-25,5%**	**(41.768)**	**-34,7%**	**18.197**	**-43,6%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**68.748**	**74,5%**	**78.540**	**65,3%**	**(9.792)**	**-12,5%**
10	Altri ricavi	13.850	15,0%	7.998	6,6%	5.852	73,2%
11	Costi per servizi	(9.066)	-9,8%	(5.115)	-4,3%	(3.951)	77,3%
12	Affitti e locazioni	(168)	-0,2%	(221)	-0,2%	53	-23,8%
13	Costi del personale	(24.203)	-26,2%	(19.258)	-16,0%	(4.945)	25,7%
14	Altri costi operativi	(978)	-1,1%	(564)	-0,5%	(414)	73,4%
15	**Totale costi operativi**	**(34.415)**	**-37,3%**	**(25.158)**	**-20,9%**	**(9.256)**	**36,8%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**48.183**	**52,2%**	**61.380**	**51,0%**	**(13.197)**	**-21,5%**
17	Ammortamenti	(14.869)	-16,1%	(15.842)	-13,2%	973	-6,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(5.448)	-5,9%	(1.629)	-1,4%	(3.819)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	19	0,0%	50	0,0%	(31)	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(20.298)**	**-22,0%**	**(17.421)**	**-14,5%**	**(2.877)**	**16,5%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**27.885**	**30,2%**	**43.959**	**36,5%**	**(16.073)**	**-36,6%**

Le attuali condizioni del mercato rendono l'uscita di nuovi giochi più complessa, in particolare per i titoli minori con limitati budget marketing a supporto del lancio e alla creazione della base di giocatori. Con l'attuale situazione economica i consumatori tendono a giocare allo stesso videogioco per un periodo più lungo piuttosto che cercare nuove e diverse esperienze di gioco. Attrarre i giocatori verso una nuova proprietà intellettuale richiede investimenti nettamente superiori al passato.

Nonostante questi elementi il Gruppo rimane cautamente fiducioso sull'andamento nel medio-lungo termine e ritiene che il portafoglio di investimenti in corso, formato da nuove versioni di giochi di successo (Ghostrunner, Assetto Corsa, Control e Bloodstained) già lanciati e produzioni con budget di sviluppo e comunicazione elevati,

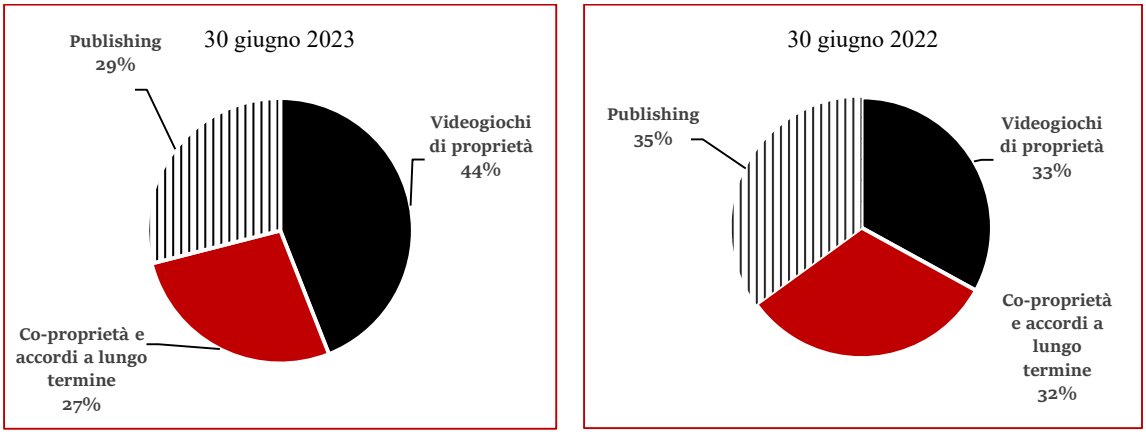
sia comunque in sintonia con l'andamento prospettico del mercato, anche se dovessero perdurare le attuali difficoltà congiunturali.

Le scelte editoriali del Gruppo per il prossimo esercizio prevedono il lancio di sequel di giochi di successo già pubblicati e/o di nuovi giochi che nascono da crowdfunding e con investimenti marketing da parte dei marketplace.

Il fatturato Premium Games al 30 giugno 2023 è pari a 92.319 mila Euro (78,3% dei ricavi totali consolidati) ed è ripartito su un numero elevato di proprietà intellettuali sulle quali spiccano le vendite delle diverse versioni del videogioco Assetto Corsa, realizzato dallo studio di proprietà Kunos Simulazioni, per circa 24,6 milioni di Euro.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo, o da studi di sviluppo controllati, hanno rappresentato il 44% dei ricavi del settore operativo rispetto al 35% realizzato nello scorso esercizio.

La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2023**	**30 giugno 2022**	**Variazioni**	
Ricavi da distribuzione *retail*	3.317	7.077	(3.760)	-53,1%
Ricavi da distribuzione digitale	85.931	109.379	(23.448)	-21,4%
Ricavi da sublicensing	3.071	3.852	(781)	-20,3%
Totale ricavi Premium Games	**92.319**	**120.308**	**(27.989)**	**-23,3%**

I ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi al 92% dei ricavi netti.

I ricavi da sublicensing sono relativi alla cessione dei diritti dei videogiochi nei mercati nei quali il Gruppo non opera direttamente, in particolare i mercati dell'estremo oriente.

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 giugno 2023 suddiviso per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
Console	31.861	61.803	(29.942)	-48,4%
Personal Computer	50.587	41.447	9.140	22,1%
Piattaforme Mobile	3.483	6.129	(2.646)	-43,2%
Totale ricavi da distribuzione digitale	**85.931**	**109.379**	**(23.448)**	**-21,4%**

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

Il costo del venduto si è decrementato di 18.197 mila Euro, con una riduzione percentuale del 43,6%, principalmente per effetto di minori royalty per 15.752 mila Euro e di minori acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 1.528 mila Euro.

L'utile lordo è stato pari a 68.748 mila Euro, in diminuzione di 9.792 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022.

Gli altri ricavi sono stati pari a 13.850 mila Euro in aumento di 5.852 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 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..

I costi operativi sono stati pari a 34.415 mila Euro, in aumento del 36,8% rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 4.945 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 3.951 mila Euro anche i costi per servizi a seguito di maggiori investimenti pubblicitari preliminari al lancio di Crime Boss: Rockay City e Miasma.

Il margine operativo lordo è stato pari a 48.183 mila Euro attestandosi al 52,2% dei ricavi netti, in diminuzione di 12.993 mila Euro rispetto ai 61.380 mila Euro del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 973 mila Euro. Le svalutazioni di attività, che sono state pari nel periodo a 7.700 mila Euro, fanno principalmente riferimento ad alcuni videogiochi lanciati nel corso del secondo semestre dell'esercizio per i quali il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto delle ridotte vendite realizzate al lancio, saranno inferiori al valore d'iscrizione delle attività e pertanto svalutati. Il residuo è relativo a perdite su crediti commerciali.

Il margine operativo netto è stato pari a 27.885 mila Euro rispetto a 43.959 mila Euro registrati al 30 giugno 2022.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	4.027	3.848	179	4,7%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	133.713	83.950	49.763	59,3%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	5.531	4.639	892	19,2%
6	Imposte anticipate	13.308	10.891	2.417	22,2%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**156.580**	**103.328**	**53.252**	**51,5%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	926	1.280	(354)	-27,7%
9	Crediti commerciali	11.249	26.365	(15.116)	-57,3%
10	Crediti tributari	1.132	659	474	71,9%
11	Altre attività correnti	9.240	12.164	(2.924)	-24,0%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	7.019	8.705	(1.686)	-19,4%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	n.s.
	Totale attività correnti	**29.566**	**49.173**	**(19.607)**	**-39,9%**
	TOTALE ATTIVITA'	**186.145**	**152.501**	**33.644**	**22,1%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(532)	(392)	(140)	35,6%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
21	Passività finanziarie	(6.518)	(10.074)	3.556	-35,3%
	Totale passività non correnti	**(7.050)**	**(10.466)**	**3.416**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(43.364)	(48.312)	4.948	-10,2%
23	Debiti tributari	(1.577)	(2.829)	1.252	-44,3%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(6.164)	(2.665)	(3.499)	n.s.
26	Passività finanziarie	(36.709)	(7.607)	(29.102)	n.s.
	Totale passività correnti	**(87.814)**	**(61.413)**	**(26.402)**	**43,0%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(94.864)**	**(71.879)**	**(22.986)**	**32,0%**

Il Gruppo ha continuato la significativa politica di investimenti perseguita negli ultimi esercizi, reinvestendo la liquidità generata in nuove immobilizzazioni. Gli investimenti avvengono in forma lineare seguendo il processo di sviluppo del videogioco dalla creazione al completamento. Le immobilizzazioni immateriali sono pertanto aumentate di 49.763 mila Euro.

Il decremento dei crediti commerciali per 15.116 mila Euro è in linea con l'andamento dei ricavi.

Il fabbisogno finanziario correlato alla politica degli investimenti è stato finanziato con linee di credito dedicate e con finanziamenti che hanno comportato un incremento della passività finanziarie correnti per 29.102 mila Euro.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		30 giugno 2023		30 giugno 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	22.046	100,0%	7.132	100,0%	14.914	n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**22.046**	**100,0%**	**7.132**	**100,0%**	**14.914**	**n.s.**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.677)	-16,7%	(750)	-10,5%	(2.927)	n.s.
6	Royalties	(6.234)	-28,3%	(176)	-2,5%	(6.058)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(9.911)**	**-45,0%**	**(926)**	**-13,0%**	**(8.985)**	**969,8%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**12.135**	**55,0%**	**6.206**	**87,0%**	**5.929**	**95,5%**
10	Altri ricavi	3.675	16,7%	3.569	50,0%	106	3,0%
11	Costi per servizi	(3.142)	-14,3%	(967)	-13,6%	(2.175)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(174)	-0,8%	(96)	-1,3%	(78)	82,3%
13	Costi del personale	(9.009)	-40,9%	(7.654)	-107,3%	(1.355)	17,7%
14	Altri costi operativi	(187)	-0,9%	(181)	-2,5%	(6)	3,4%
15	**Totale costi operativi**	**(12.512)**	**-56,8%**	**(8.898)**	**-124,8%**	**(3.614)**	**40,6%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**3.298**	**15,0%**	**877**	**12,3%**	**2.421**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(2.399)	-10,9%	(1.951)	-27,4%	(448)	22,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(2.228)	-10,1%	0	0,0%	(2.228)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	2.247	10,2%	2.367	33,2%	(120)	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(2.380)**	**-10,8%**	**416**	**5,8%**	**(2.796)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**918**	**4,2%**	**1.293**	**18,1%**	**(375)**	**-29,0%**

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
505 Go Inc.	16.332	0	16.332	n.s.
Gems of War	4.609	5.668	(1.059)	-18,7%
Puzzle Quest 3	376	300	76	25,3%
Altri prodotti	729	1.164	(435)	-37,4%
Totale ricavi Free to Play	**22.046**	**7.132**	**14.914**	**n.s.**

I ricavi del settore operativo Free to Play sono più che triplicati in aumento di 14.914 mila Euro, passando da 7.132 mila Euro a 22.046 mila Euro avendo beneficiato di 16.332 mila Euro realizzati dai videogiochi pubblicati dalla 505 Go Inc..

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 4.609 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 state lanciate nel corso del quarto trimestre dello stesso esercizio.

L'andamento della struttura dei costi è influenzato dall'acquisizione della 505 Go Inc.. Il costo del venduto aumento di 8.895 mila Euro, ma l'aumento giustificato dai costi di 505 Go è stato di 9.167 mila Euro. Anche per i costi operativi l'aumento totale è stato di 3.614 mila Euro mentre i costi operativi di 505 Go soso stati pari a 3.768 mila Euro.

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita aumentano di 2.927 mila Euro di cui i costi di live support sostenuti dalla 505 Go Inc sono stati 2.286 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2023**	**30 giugno 2022**	**Variazioni**
Live support	2.286	0	2.286
Quality assurance	475	67	408
Hosting	675	478	197
Altro	241	205	36
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	**3.677**	**750**	**2.927**

Le royalty passano da 176 mila Euro al 30 giugno 2022 a 6.234 mila Euro al 30 giugno 2023 e sono prevalentemente relative ai videogiochi di 505 Go.

Gli altri ricavi sono in aumento di 106 mila Euro e sono stati pari a 3.675 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.

I costi operativi sono stati pari a 12.512 mila Euro, in aumento di 3.614 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 1.355 mila Euro e dei costi per servizi, principalmente per maggiori investimenti pubblicitari, per 2.175 mila Euro, entrambi quasi interamente costituiti dall'incremento dei costi della neo-acquisita controllata americana.

Il margine operativo lordo è stato pari a 3.298 mila Euro, pari al 15% dei ricavi netti, in aumento di 2.421 mila Euro rispetto agli 877 mila Euro del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 2.399 mila Euro ed includono Euro la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto per 1.760 mila Euro. La parte residua è relativa all'applicazione dell'IFRS 16 ai contratti di affitto della DR Studios Ltd. e delle società australiane congiuntamente all'ammortamento delle proprietà intellettuali del Gruppo.

Le svalutazioni di attività che sono state pari nell'esercizio a 2.228 mila Euro fanno riferimento ad una riduzione del valore di Hawken per il quale il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati saranno inferiori al valore d'iscrizione dell'attività.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono determinati dal differenziale tra il prezzo per l'acquisizione della 505 Go Inc. ed il patrimonio netto della società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento e l'adeguamento del debito per earn-out a seguito dell'acquisizione delle società australiane.

Il margine operativo netto è stato positivo per 918 mila Euro rispetto a 1.293 mila Euro positivi registrati al 30 giugno 2022.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	356	491	(135)	-27,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	18.354	18.885	(531)	-2,8%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.870	30	1.840	n.s.
6	Imposte anticipate	2.745	875	1.870	n.s.
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**23.325**	**20.281**	**3.044**	**15,0%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	2.115	833	1.282	n.s.
10	Crediti tributari	592	1.470	(878)	-59,7%
11	Altre attività correnti	1.270	203	1.067	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.924	1.693	231	13,6%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**5.901**	**4.199**	**1.702**	**40,5%**
	TOTALE ATTIVITA'	**29.225**	**24.480**	**4.746**	**19,4%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	0	0	0	0,0%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.824)	(1.954)	130	-6,7%
21	Passività finanziarie	(2.303)	(323)	(1.980)	n.s.
	Totale passività non correnti	**(4.127)**	**(2.277)**	**(1.850)**	**81,3%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(2.028)	(1.597)	(431)	27,0%
23	Debiti tributari	(901)	(434)	(466)	n.s.
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(1.337)	(534)	(803)	n.s.
26	Passività finanziarie	(1.779)	(134)	(1.645)	n.s.
	Totale passività correnti	**(6.045)**	**(2.699)**	**(3.345)**	**n.s.**
	TOTALE PASSIVITA'	**(10.172)**	**(4.976)**	**(5.196)**	**n.s.**

L'incremento delle attività non correnti è stato di 3.044 mila Euro principalmente per effetto di maggiori imposte anticipate e crediti ed altre attività non correnti a seguito del consolidamento della 505 Go. L'incremento delle passività finanziarie del settore operativo, sia correnti che non correnti, è effetto di un mutuo stipulato per l'acquisizione delle 505 Go.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		30 giugno 2023		30 giugno 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	2.667	102,6%	4.043	100,0%	(1.376)	-34,0%
2	Rettifiche ricavi	(68)	-2,6%	0	0,0%	(68)	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**2.599**	**100,0%**	**4.043**	**100,0%**	**(1.444)**	**-35,7%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.760)	-67,7%	(1.885)	-46,6%	125	-6,6%
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	(464)	-17,8%	(882)	-21,8%	418	-47,4%
8	**Totale costo del venduto**	**(2.224)**	**-85,6%**	**(2.767)**	**-68,4%**	**543**	**-19,6%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**375**	**14,4%**	**1.276**	**31,6%**	**(901)**	**-70,6%**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(273)	-10,5%	(608)	-15,0%	335	-55,0%
12	Affitti e locazioni	(16)	-0,6%	(18)	-0,4%	2	-11,6%
13	Costi del personale	(872)	-33,5%	(1.056)	-26,1%	184	-17,5%
14	Altri costi operativi	(45)	-1,7%	(92)	-2,3%	47	-51,1%
15	**Totale costi operativi**	**(1.206)**	**-46,4%**	**(1.774)**	**-43,9%**	**568**	**-32,0%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(831)**	**-32,0%**	**(498)**	**-12,3%**	**(333)**	**66,8%**
17	Ammortamenti	(145)	-5,6%	(143)	-3,5%	(2)	1,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(24)	-0,9%	(65)	-1,6%	41	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	122	3,0%	(122)	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(169)**	**-6,5%**	**(86)**	**-2,1%**	**(83)**	**97,1%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(1.000)**	**-38,5%**	**(584)**	**-14,4%**	**(416)**	**71,3%**

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 1.376 mila Euro passando da 4.043 mila Euro a 2.667 mila Euro.Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	700	1.338	(638)	-47,7%
Distribuzione carte collezionabili	1.966	2.543	(577)	-22,7%
Distribuzione altri prodotti e servizi	1	162	(161)	-99,4%
Totale ricavi Distribuzione Italia	**2.667**	**4.043**	**(1.376)**	**-34,0%**

La distribuzione di videogiochi per console ha visto una diminuzione di 638 mila Euro, mentre le vendite relative alla distribuzione di carte collezionabili sono diminuite di 577 mila Euro. Risulta evidente che il settore delle carte da gioco collezionabili non è particolarmente influenzato dalla digitalizzazione, in quanto prodotto fisico per sua natura, ma piuttosto da mutamenti della domanda dovuti ai gusti dei consumatori.

Il costo del venduto si attesta a 2.224 mila Euro in diminuzione di 543 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022, principalmente per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita. Le rimanenze diminuiscono di 464 mila Euro.

I costi operativi sono stati pari a 1.206 mila Euro in diminuzione di 568 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 quando erano stati 1.774 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo rimane negativo per 831 mila Euro rispetto ai 498 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 1.000 mila Euro negativi a fronte di 584 mila Euro negativi registrati al 30 giugno 2022.

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

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2023**	**30 giugno 2022**	**Variazioni**	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	2.069	2.177	(108)	-5,0%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	0	0	0	0,0%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	6	6	0	0,0%
6	Imposte anticipate	184	214	(31)	-14,4%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**2.258**	**2.397**	**(139)**	**-5,8%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	2.429	2.893	(464)	-16,0%
9	Crediti commerciali	724	577	147	25,5%
10	Crediti tributari	526	338	188	55,7%
11	Altre attività correnti	232	212	20	9,4%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	166	388	(222)	-57,3%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**4.077**	**4.408**	**(331)**	**-7,5%**
	TOTALE ATTIVITA'	**6.336**	**6.805**	**(469)**	**-6,9%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(353)	(346)	(7)	2,1%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	**(434)**	**(427)**	**(7)**	**1,7%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(210)	(271)	61	-22,5%
23	Debiti tributari	(163)	(139)	(24)	17,3%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(230)	(741)	511	-69,0%
26	Passività finanziarie	(11)	(12)	1	-9,9%
	Totale passività correnti	**(614)**	**(1.163)**	**549**	**-47,2%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(1.049)**	**(1.590)**	**542**	**-34,1%**

La diminuzione delle rimanenze è costante, passano da 2.893 mila Euro a 2.429 mila Euro. Notevole anche la diminuzione dei crediti commerciali del 25,5% in linea con l'andamento del fatturato.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 giugno 2023		30 giugno 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	968	100,0%	755	100,0%	213	28,2%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**968**	**100,0%**	**755**	**100,0%**	**213**	**28,2%**
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)**	**968**	**100,0%**	**755**	**100,0%**	**213**	**28,2%**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(492)	-50,8%	(358)	-47,4%	(134)	37,4%
12	Affitti e locazioni	(3)	-0,3%	(3)	-0,4%	0	0,0%
13	Costi del personale	(607)	-62,7%	(591)	-78,2%	(16)	2,8%
14	Altri costi operativi	(36)	-3,7%	(38)	-5,1%	2	-6,8%
15	**Totale costi operativi**	**(1.138)**	**-117,6%**	**(990)**	**-131,1%**	**(148)**	**15,0%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(170)**	**-17,6%**	**(235)**	**-31,1%**	**65**	**-27,5%**
17	Ammortamenti	(351)	-36,3%	(206)	-27,3%	(145)	70,1%
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**	**(351)**	**-36,3%**	**(206)**	**-27,3%**	**(145)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(521)**	**-53,9%**	**(441)**	**-58,4%**	**(80)**	**18,2%**

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 213 mila Euro 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 134 mila Euro e dei costi del personale per 16 mila Euro. Gli ammortamenti sono aumentati di 145 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 521 mila Euro in incremento rispetto alla perdita operativa di 441 mila Euro del 30 giugno 2022.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	45	57	(12)	-20,4%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	810	1.088	(278)	-25,6%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	0	0	0	0,0%
6	Imposte anticipate	0	0	0	0,0%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**855**	**1.145**	**(290)**	**-25,3%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	16	6	10	n.s.
10	Crediti tributari	2	5	(3)	-66,7%
11	Altre attività correnti	44	22	22	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	211	97	114	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**273**	**130**	**143**	**n.s.**
	TOTALE ATTIVITA'	**1.128**	**1.275**	**(147)**	**-11,5%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(26)	(23)	(3)	13,2%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	**(26)**	**(23)**	**(3)**	**13,2%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(210)	(206)	(4)	2,1%
23	Debiti tributari	(13)	(12)	(1)	10,7%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(354)	(128)	(226)	n.s.
26	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività correnti	**(577)**	**(346)**	**(231)**	**66,9%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(603)**	**(369)**	**(234)**	**63,6%**

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 giugno 2023		30 giugno 2022		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%	17	0,0%	(17)	n.s.
11	Costi per servizi	(2.002)	0,0%	(1.514)	0,0%	(488)	32,3%
12	Affitti e locazioni	(260)	0,0%	(159)	0,0%	(101)	64,1%
13	Costi del personale	(4.224)	0,0%	(5.308)	0,0%	1.084	-20,4%
14	Altri costi operativi	(541)	0,0%	(432)	0,0%	(109)	25,1%
15	**Totale costi operativi**	**(7.027)**	**0,0%**	**(7.413)**	**0,0%**	**386**	**-5,2%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(7.027)**	**0,0%**	**(7.396)**	**0,0%**	**369**	**-5,0%**
17	Ammortamenti	(923)	0,0%	(888)	0,0%	(35)	3,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(14)	0,0%	14	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	31	0,0%	(31)	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(923)**	**0,0%**	**(871)**	**0,0%**	**(52)**	**6,0%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(7.950)**	**0,0%**	**(8.267)**	**0,0%**	**317**	**-3,8%**

I costi operativi sono stati pari a 7.027 mila Euro, in diminuzione di 386 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022, per effetto della mancata corresponsione della parte variabile delle retribuzioni, che ha comportato una riduzione del costo del personale di 1.084 mila Euro. L'incremento dei costi per servizi, pari a 488 mila Euro, è correlato all'incremento delle prestazioni professionale per: DPO e compliance GDPR, incremento nel numero dei broker, spese per l'introduzione ESG, spese per la redazione di due interpelli all'agenzia delle Entrate, spese sostenute per le attività professionali correlate all'incremento di capitale di Starbreeze AB, e spese per la predisposizione del bilancio in formato ESEF.

L'incremento dei costi operativi per 109 mila Euro invece riflette maggiori spese bancarie sostenute nell'esercizio.

Il margine operativo è stato negativo per 7.950 mila Euro rispetto ai 8.267 mila Euro negativi del 30 giugno 2022.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	3.116	3.780	(664)	-17,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	146	166	(20)	-12,1%
4	Partecipazioni	11.400	7.511	3.889	51,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	682	9.397	(8.715)	-92,7%
6	Imposte anticipate	850	849	1	0,0%
7	Attività finanziarie non correnti	0	18.257	(18.257)	n.s.
	Totale attività non correnti	**16.194**	**39.960**	**(23.766)**	**-59,5%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	0	0	0	0,0%
10	Crediti tributari	1.725	454	1.270	n.s.
11	Altre attività correnti	13.004	429	12.575	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	87	78	9	11,2%
13	Altre attività finanziarie	11.344	329	11.015	0,0%
	Totale attività correnti	**26.160**	**1.290**	**24.870**	**n.s.**
	TOTALE ATTIVITA'	**42.354**	**40.949**	**1.405**	**3,4%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	0	0	0	0,0%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	(2.465)	(4.816)	2.352	-48,8%
	Totale passività non correnti	**(2.465)**	**(4.816)**	**2.352**	**-48,8%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(1.025)	(1.739)	714	-41,1%
23	Debiti tributari	(128)	(161)	33	-20,8%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(550)	(589)	39	-6,7%
26	Passività finanziarie	(10.617)	(2.874)	(7.743)	n.s.
	Totale passività correnti	**(12.320)**	**(5.363)**	**(6.956)**	**n.s.**
	TOTALE PASSIVITA'	**(14.783)**	**(10.179)**	**(4.604)**	**45,2%**

Le partecipazioni aumentano di 3.889 mila Euro a fronte dell'adeguamento al valore di mercato a fine esercizio delle azioni della società svedese Starbreeze detenute in portafoglio. Il Gruppo ha sottoscritto un aumento di capitale nel corso del mese di giugno 2023 che ha comportato un incremento del numero di Starbreeze A di 51.465.520 azioni e di 20.741.940 azioni Starbreeze B.

Il Gruppo detiene alla data del 30 giugno 2023 un numero di azioni a voto multiplo Starbreeze A pari 113,2 milioni e 45,6 milioni di azioni a voto singolo Starbreeze B.

La diminuzione dei crediti e altre attività non correnti e delle attività finanziarie non correnti è effetto dalla classificazione tra le altre attività correnti del credito verso Starbreeze AB derivante dalla procedura di restructuring mentre tra le altre attività finanziarie è stato classificato il prestito obbligazionario convertibile

classificato come attività finanziaria non corrente al termine del passato esercizio. I dettagli sono evidenziati in un paragrafo dedicato.

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

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 Rasplata B.V. addebita a 505 Games S.p.A. le royalty relative alla pubblicazione del videogioco Crime Boss: Rockay City sulla base di un contratto di publishing dedicato.

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 30 giugno 2023 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

- l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves;

- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov Imm. S.r.l. verso la Capogruppo e verso la controllata 505 Games France S.a.s.;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov LLC verso la controllata 505 Games (US) Inc.;

Sia la Matov Imm. S.r.l. che la Matov LLC sono di proprietà di Abramo e Raffaele Galante. Gli effetti economico patrimoniali delle operazioni con parti correlate sono evidenziati nelle note illustrative al paragrafo 8.

Operazioni atipiche

Nel corso dell'esercizio, così come nell'esercizio precedente, non sono state realizzate 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 30 giugno 2023 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato acquisizione e cessioni nell'esercizio.

13. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nell'esercizio attività di sviluppo per 16.939 mila Euro rispetto ai 11.412 mila Euro del 30 giugno 2022. Tali attività hanno riguardato principalmente:

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

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

L'identificazione dei rischi è un processo continuo che vede coinvolti il Consiglio di amministrazione, insieme alle strutture organizzative di primo livello in riunioni di coordinamento che si tengono periodicamente durante l'anno. La sintesi di tale lavoro è riprodotta in una matrice dei rischi che viene predisposta e revisionata in via continuativa dall'Amministratore al controllo interno che prende parte alle riunioni di coordinamento. La struttura delle schede preparate per singolo rischio presenta una descrizione del rischio evidenziato, l'assegnazione motivata del grado di rischio lordo in funzione di una matrice probabilità/impatto, la presenza di eventuali fattori mitiganti e/o i presidi messi in atto per ridurre e monitorare i rischi con la conseguente

attribuzione del grado di rischio netto. L'Amministratore al controllo interno sottopone tale lavoro di identificazione e valutazione dei rischi all'analisi del Comitato Controllo e Rischi.

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

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

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

Rischi operativi

I rischi operativi più rilevanti sono:

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

Gestione delle commesse di sviluppo

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

Il Gruppo si sta focalizzando su prodotti non legati ad eventi, è crescente il peso dei prodotti sviluppati da studi di produzione controllati dal Gruppo che permette un maggior grado di controllo dei processi di produzione e si avvale di team di sviluppo con un numero contenuto di personale impiegato che rende agevole ed efficiente il lavoro da remoto. Ha inoltre adottato una procedura di acquisizione dei contratti che impone, per i progetti significativi, una valutazione accurata del curriculum vitae dello studio di sviluppo da parte del Consiglio di Amministrazione; è stata altresì adottata una procedura di gestione della commessa che prevede un monitoraggio continuo del processo di sviluppo attraverso figure organizzative interne (brand manager e producer).

Rischio legato alla capacità di prevedere la domanda dei prodotti

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

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

Disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale

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

Per mitigare questo rischio il Gruppo ha perseguito una strategia di acquisizione di quote di maggioranza e/ o di minoranza di sviluppatori al fine di aumentare il livello di controllo delle proprietà intellettuali. Oltre a questo, il Gruppo ha costituito delle unità organizzative volte all'identificazione di nuove proprietà intellettuali ed è proattivo nella costituzione di start-up. Il rischio comunque è ritenuto alto e pertanto il Gruppo preferibilmente entra in contratti di sviluppo per i quali acquisisce la proprietà intellettuale e/o abbia il controllo dei diritti su base pluriennale.

Rischio di obsolescenza dei prodotti

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

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

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

Rischio di dipendenza da personale chiave

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

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

Tale rischio è mitigato dal fatto che i due amministratori delegati sono anche azionisti di riferimento del Gruppo e dal fatto che è stato previsto un piano di incentivazione a lungo termine per il CFO. Il Gruppo si è inoltre dotato di un comitato nomine con lo scopo di implementare un piano di successione degli amministratori esecutivi.

Gestione dei rischi finanziari

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

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

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

Le linee di fido cui dispone il Gruppo con i relativi utilizzi al 30 giugno 2023 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	**Fidi**	**Utilizzi**	**Disponibilità**
Scoperti di conto corrente bancario	2.200	1.862	338
Finanziamenti all'importazione	8.250	7.182	1.068
Anticipo fatture, anticipo contratti e ricevute s.b.f.	17.317	16.219	1.098
Factoring	5.000	11	4.989
Finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti	28.702	28.702	0
Totale	**61.469**	**53.976**	**7.493**

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

Il Gruppo cerca di mantenere un bilanciamento tra strumenti finanziari a breve termine e strumenti finanziari a medio-lungo termine in linea con l'andamento prospettico. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine dedicate spesso al singolo investimento.

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

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

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

Rischio di fluttuazione dei tassi di cambio

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

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

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

La 505 Games S.p.A. ha sottoscritto tre contratti di sviluppo in Yen a fronte dei quali ha stipulato due contratti di *flexible forward* per un nozionale totale di 1.985.600 mila Yen a copertura parziale dei rischi connessi ai futuri esborsi contrattuali che sono pari a 4.164.598 mila Yen. Al 30 giugno 2023 il fair value degli strumenti risulta negativo per 949 mila Euro.

Rischi di fluttuazione dei tassi di interesse

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

Tali rischi sono mitigati dalla sottoscrizione di tre opzioni per un valore nozionale di 1.375 mila Euro, 4.000 mila Euro e 15.000 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti concessi da Unicredit

S.p.A. in data 28 gennaio 2021 rispettivamente alla Capogruppo e alla 505 Games S.p.A. e in data 30 settembre 2021 alla 505 Games S.p.A..

Rischio di liquidità

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

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

I fattori mitiganti in grado di ridurre tale rischio sono:

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

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

Rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi

Nel corso dell'attuale esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello consolidato è stato pari a circa il 92,3% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 99,8%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto generalmente la vendita avviene attraverso *marketplace* che operano su scala globale. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità su tutte le piattaforme digitali. Conseguentemente le potenzialità di vendita previste sarebbero ridotte, o al contrario incrementate, nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole.

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

Tale rischio è mitigato attraverso il potenziale ingresso di nuovi marketplace sul mercato della distribuzione digitale di videogiochi e dalla concentrazione dei ricavi digitali su pochi marketplace che però rappresentano controparti che possono vantare rating molto elevati (i.e. Sony, Microsoft, Apple, etc.).

15. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze finalizzata 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. Nel corso del mese di marzo 2021 la società svedese ha comunicato di aver sottoscritto un accordo di publishing con un importante editore internazionale per la pubblicazione mondiale del videogioco PAYDAY3.

Essendo attualmente indeterminato l'ammontare e la tempistica di maturazione dell'earn-out, la società non ha contabilizzato alcun importo relativamente a tale transazione, non essendosi verificati i requisiti per l'iscrizione secondo i principi contabili internazionali, in linea con quanto effettuato negli esercizi precedenti.

16. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Digital Bros S.p.a., con efficacia 1° luglio 2023, ha acquisito il restante 40% del capitale della società ceca Ingame Studios a.s. per un importo di 350 mila Euro. A tale data la società presentava un patrimonio netto, che esprime i valori attuali di attività e passività acquisite, di 44.828 mila corone ceche, determinando pertanto un badwill pari a 405 mila Euro.

Gli eventi successivi relativi all'evoluzione dei rapporti con Starbreeze sono stati descritti nel paragrafo 6 che precede.

17. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il piano di uscite di nuovi prodotti, indispensabili per il processo di crescita del Gruppo prevede, per l'esercizio a venire, il lancio di Ghostrunner 2 nel corso del secondo trimestre ed il lancio della sola versione per personal computer del sequel di Assetto Corsa e delle versioni console e personal computer del nuovo gioco Eiyuden Chronichles nel corso del quarto trimestre. Tali scelte editoriali, ovvero il lancio di sequel di giochi di successo già pubblicati e/o di nuovi giochi che nascono da crowdfunding e con un investimento marketing da parte dei marketplace, non dovrebbero risentire in misura significativa dei fattori congiunturali che hanno negativamente influenzato il settore.

Il management rimane anche cautamente ottimista sulle scelte editoriali di più lungo periodo con il lancio delle versioni console del sequel di Assetto Corsa e di Control 2, sequel del videogioco di successo Control.

Nessun lancio di rilievo è invece previsto nel settore operativo Free to Play, che ha raggiunto livelli dimensionali soddisfacenti con l'acquisizione di 505 Go Inc..

I ricavi ed i margini operativi per il prossimo esercizio sono previsti pertanto in crescita, anche se per effetto della pianificazione delle uscite tale crescita risulterà evidente solamente a partire dalla seconda metà dell'esercizio.

Il piano di investimenti del Gruppo proseguirà nel corso del prossimo esercizio con investimenti attesi al di sopra dei 50 milioni di Euro, Per effetto di ciò la posizione finanziaria netta diminuirà ulteriormente nel corso dell'esercizio per poi tornare ai livelli attuali solamente nel quarto trimestre.

Il Gruppo vanta un earn-out del 33% dei ricavi netti sino alla concorrenza di 40 milioni di Dollari statunitensi, del gioco PAYDAY3, realizzato dalla società svedese Starbreeze ed uscito sul mercato il 21 settembre 2023. Alla data attuale la società non dispone degli strumenti per valutare i tempi e l'ammontare che sarà in grado di ottenere e pertanto, se dovessero presentarsi le condizioni, per effetto di un successo di pubblico oltre misura, per le quali l'earn-out maturi anche solo parzialmente, tale importo costituirebbe un ulteriore miglioramento dell'andamento economico e finanziario del Gruppo.

18. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2023 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2022 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Dirigenti	14	13	1
Impiegati	416	362	54
Operai e apprendisti	5	4	1
Totale dipendenti	**435**	**379**	**56**

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 30 giugno 2023 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2022 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	313	267	46
Totale dipendenti	**321**	**275**	**46**

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	392	334	58
Operai e apprendisti	5	4	1
Totale dipendenti	**411**	**351**	**60**

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	292	244	48
Totale dipendenti	**301**	**252**	**49**

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.

19. ESONERO DALLA PRESENTAZIONE DELLA DICHIARAZIONE NON FINANZIARIA

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

20. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI

La Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari contenente le informazioni sull'adesione da parte del Gruppo Digital Bros alle raccomandazioni del Codice di Corporate Governance nonché le ulteriori informazioni di cui all'art. 123-bis del Testo Unico della Finanza è pubblicata in lingua italiana ed inglese sul sito internet www.digitalbros.com alla sezione Governance.

21. RELAZIONE SULLA POLITICA DI REMUNERAZIONE E SUI COMPENSI CORRISPOSTI

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Digital Bros
digital entertainment

Bilancio consolidato

al 30 giugno 2023

PROSPETTI CONTABILI

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2023

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	9.613	10.353
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	153.023	104.089
4	Partecipazioni	11.400	7.511
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.089	14.072
6	Imposte anticipate	17.087	12.829
7	Attività finanziarie non correnti	0	18.257
	Totale attività non correnti	**199.212**	**167.111**
	Attività correnti		
8	Rimanenze	3.355	4.173
9	Crediti commerciali	14.104	27.781
10	Crediti tributari	3.977	2.926
11	Altre attività correnti	23.790	13.030
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.407	10.961
13	Altre attività finanziarie	11.344	329
	Totale attività correnti	**65.977**	**59.200**
	TOTALE ATTIVITA'	***265.189***	***226.311***
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)
15	Riserve	(21.367)	(22.030)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(115.270)	(108.160)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(142.343)**	**(135.895)**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(1.375)**	**(1.423)**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(143.718)**	**(137.318)**
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(911)	(761)
19	Fondi non correnti	(81)	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.824)	(1.954)
21	Passività finanziarie	(11.285)	(15.213)
	Totale passività non correnti	**(14.101)**	**(18.009)**
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(46.837)	(52.125)
23	Debiti tributari	(2.782)	(3.575)
24	Fondi correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(8.635)	(4.657)
26	Passività finanziarie	(49.116)	(10.627)
	Totale passività correnti	**(107.370)**	**(70.984)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(121.471)**	**(88.993)**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(265.189)***	***(226.311)***

Conto economico consolidato al 30 giugno 2023

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
1	Ricavi lordi	118.000	132.238
2	Rettifiche ricavi	(68)	0
3	**Totale ricavi netti**	**117.932**	**132.238**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.954)	(4.607)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.042)	(6.733)
6	Royalties	(22.892)	(32.586)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(818)	(1.535)
8	**Totale costo del venduto**	**(35.706)**	**(45.461)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**82.226**	**86.777**
10	Altri ricavi	17.525	11.584
11	Costi per servizi	(14.975)	(8.562)
12	Affitti e locazioni	(621)	(497)
13	Costi del personale	(38.915)	(33.867)
14	Altri costi operativi	(1.787)	(1.307)
15	**Totale costi operativi**	**(56.298)**	**(44.233)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**43.453**	**54.128**
17	Ammortamenti	(18.687)	(19.030)
18	Accantonamenti	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(7.700)	(1.708)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	2.266	2.570
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(24.121)**	**(18.168)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**19.332**	**35.960**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.428	8.349
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(13.036)	(4.148)
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(5.608)**	**4.201**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**13.724**	**40.161**
27	Imposte correnti	(4.332)	(10.929)
28	Imposte differite	243	(576)
29	**Totale imposte**	**(4.089)**	**(11.505)**
30	**Risultato netto (26+29)**	**9.635**	**28.656**
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	**9.683**	**28.546**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**(48)**	**110**
	Utile netto per azione:		
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**0,68**	**2,00**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**0,66**	**1,97**

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2023

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
Utile (perdita) del periodo (A)	**9.635**	**28.656**
Utile (perdita) attuariale	(11)	39
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	3	(9)
Variazioni di *fair value*	(699)	(3.390)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a *fair value* delle attività finanziarie	168	813
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	**(539)**	**(2.547)**
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(302)	728
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	**(302)**	**728**
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	**(841)**	**(1.819)**
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	**8.794**	**26.924**
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	**8.842**	**26.727**
Azionisti di minoranza	**(48)**	**110**

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 30 giugno 2023

Migliaia di Euro		30 giugno 2023	30 giugno 2022
A.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali**	**10.961**	**35.509**
B.	**Flussi finanziari da attività d'esercizio**		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio	9.635	28.656
	Accantonamenti e costi non monetari:		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	7.700	1.694
	Ammortamenti immateriali	15.990	16.872
	Ammortamenti materiali	2.697	2.158
	Variazione netta delle imposte anticipate	(4.258)	(1.185)
	Variazione netta del fondo TFR	150	42
	Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(668)	(564)
	SUBTOTALE B.	**31.246**	**47.673**
C.	**Variazione delle attività operative**		
	Rimanenze	818	1.535
	Crediti commerciali	13.532	(9.562)
	Crediti tributari	(1.051)	(1.426)
	Altre attività correnti	(10.760)	5.719
	Debiti verso fornitori	(5.288)	4.932
	Debiti tributari	(793)	(7.207)
	Fondi correnti	0	(0)
	Altre passività correnti	3.978	(5.275)
	Altre passività non correnti	(130)	(3.461)
	Crediti e altre attività non correnti	5.983	(8.983)
	SUBTOTALE C.	**6.289**	**(23.728)**
D.	**Flussi finanziari da attività di investimento**		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(72.479)	(55.284)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(1.957)	(4.313)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(3.889)	3.679
	SUBTOTALE D.	**(78.325)**	**(55.918)**
E.	**Flussi finanziari da attività di finanziamento**		
	Aumenti di capitale	1	1
	Variazione delle passività finanziarie	34.561	9.737
	Variazione delle attività finanziarie	7.242	254
	SUBTOTALE E.	**41.804**	**9.992**
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)**	**(1.554)**	**(24.548)**
H.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)**	**9.407**	**10.961**

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 2021	**5.704**	18.486	1.141	1.367	(1.339)	3.361	**23.016**	**0**	50.156	32.025	**82.181**	**110.901**	**890**	**111.791**
Aumento di capitale	1	21					**21**				**0**	**22**		**22**
Destinazione perdita d'esercizio							**0**		32.025	(32.025)	**0**	**0**	**0**	**0**
Distribuzione dividendi							**0**		(2.567)		**(2.567)**	**(2.567)**		**(2.567)**
Altre variazioni						812	**812**				**0**	**812**	**423**	**1.235**
Utile (perdita) complessiva					728	(2.547)	**(1.819)**			28.546	**28.546**	**26.727**	**110**	**26.837**
Totale al 30 giugno 2022	**5.705**	18.507	1.141	1.367	(611)	1.626	**22.030**	**0**	79.614	28.546	**108.160**	**135.895**	**1.423**	**137.318**
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						157	**157**		(5)		**(5)**	**152**		**152**
Utile (perdita) complessiva					(302)	(539)	**(841)**			9.683	**9.683**	**8.842**	**(48)**	**8.794**
Totale al 30 giugno 2023	**5.706**	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	**21.367**	**0**	105.587	9.683	**115.270**	**142.343**	**1.375**	**143.718**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Digital Bros
digital entertainment

Bilancio consolidato

al 30 giugno 2023

NOTE ILLUSTRATIVE

1. NOTA INTRODUTTIVA

Le principali attività svolte dal Gruppo anche attraverso società controllate sono descritte nella Relazione sulla Gestione.

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2023 è stato redatto sul presupposto della continuità aziendale. Il Gruppo ha valutato che le incertezze ed i rischi a cui è soggetto, commentati nella Relazione sulla gestione, non determinino incertezze sulla sua capacità di operare in continuità aziendale.

Il bilancio consolidato è presentato in euro e tutti i valori sono arrotondati alle migliaia di euro, se non altrimenti indicato.

Il bilancio consolidato fornisce informazioni comparative riferite all'esercizio precedente.

Principi di redazione

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2023 è stato predisposto secondo i Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS ed i relativi principi interpretativi (SIC/IFRIC) omologati dalla Commissione Europea in vigore a tale data.

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

Il bilancio consolidato è stato redatto in base al principio del costo storico, tranne che per alcuni immobili ad uso ufficio (classificati nella voce Immobili, impianti e macchinari), gli strumenti finanziari derivati, le attività finanziarie rappresentate da titoli azionari o obbligazioni in portafoglio ed i corrispettivi potenziali che sono iscritti al fair value. Il valore contabile delle attività e passività che sono oggetto di operazioni di copertura del fair value e che sarebbero altrimenti iscritte al costo ammortizzato, è rettificato per tenere conto delle variazioni del fair value attribuibile ai rischi oggetto di copertura.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- situazione patrimoniale–finanziaria consolidata al 30 giugno 2023 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2022, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1° luglio 2022 al 30 giugno 2023 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2021 al 30 giugno 2022;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1° luglio 2022 al 30 giugno 2023 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2021 al 30 giugno 2022;
- rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2022 al 30 giugno 2023 comparato con il rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2021 al 30 giugno 2022;
- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1° luglio 2022 al 30 giugno 2023 e dal 1° luglio 2021 al 30 giugno 2022.

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

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

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

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

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

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

Le passività non correnti raggruppano i fondi che si prevede non avranno utilizzi nel corso dell'esercizio immediatamente successivo insieme ai benefici ai dipendenti, in particolare il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato per la Capogruppo e le altre società controllate di diritto italiano ed in generale i debiti che hanno una scadenza oltre il 30 giugno 2023.

Le passività correnti raggruppano i debiti che hanno una scadenza entro il 30 giugno 2023, principalmente i debiti verso fornitori, i debiti tributari e le passività finanziarie correnti.

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

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

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

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

Il rendiconto finanziario è stato predisposto secondo lo schema del metodo indiretto, per mezzo del quale l'utile d'esercizio è stato depurato dagli effetti delle operazioni di natura non monetaria, dagli effetti derivanti dalle variazioni

del capitale circolante netto, dai flussi finanziari derivanti dall'attività finanziaria e di investimento e dai movimenti di patrimonio netto consolidato.

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

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

Il prospetto dei movimenti di patrimonio netto è stato predisposto secondo le indicazioni dei Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS, con evidenza delle movimentazioni intercorse dal 1° luglio 2021 sino alla data del 30 giugno 2023 con evidenziazione di pertinenze e interessi di terzi.

2. PRINCIPI CONTABILI

I criteri di valutazione adottati per la redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2023 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2022, salvo quanto di seguito indicato per i nuovi principi applicati dal 1° luglio 2022.

Immobili, impianti e macchinari

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

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

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

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

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

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

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

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

Diritto d'uso per beni in *leasing*

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

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

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

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

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

Attività immateriali

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

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

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

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

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

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

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

Aggregazioni aziendali

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Partecipazioni in imprese collegate e altre imprese

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

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

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

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

Secondo tale metodo, le partecipazioni nelle imprese collegate sono rilevate inizialmente al costo. Il bilancio consolidato comprende la quota di pertinenza del Gruppo degli utili o delle perdite delle partecipate rilevate secondo il metodo del Patrimonio netto fino alla data in cui l'influenza notevole cessa. Ogni cambiamento nelle altre componenti di conto economico complessivo relativo a queste partecipate è presentato come parte del conto economico complessivo del Gruppo. Inoltre, nel caso in cui una società collegata o una joint venture rilevi una

variazione con diretta imputazione al patrimonio netto, il Gruppo rileva la sua quota di pertinenza, ove applicabile, nel prospetto delle variazioni nel patrimonio netto. Gli utili e le perdite non realizzate derivanti da transazioni tra il Gruppo e società collegate o joint venture, sono eliminati in proporzione alla quota di partecipazione nelle collegate o joint venture.

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

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

Secondo quanto previsto dal principio IFRS 9 le partecipazioni in società diverse dalle controllate e dalle collegate, costituenti attività finanziarie non correnti e non destinate ad attività di trading, sono valutate al *fair value* salvo le situazioni in cui il *fair value* non risulti attendibilmente determinabile: in tale evenienza si ricorre all'adozione del metodo del costo e secondo la facoltà irrevocabile esercitata dalla società, le variazioni di *fair value* sono rilevato nel conto economico complessivo (*fair value through other comprehensive income* – FVOCI) e senza riclassifica a conto economico degli utili o perdite realizzati.

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

Perdita di valore delle attività

Lo IAS 36 richiede di valutare l'esistenza di perdite di valore sulle immobilizzazioni immateriali, sugli immobili, impianti e macchinari, partecipazioni in società collegate ed altre imprese.

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

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

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

Rimanenze di magazzino

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

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

Crediti e debiti

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

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

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti verso clienti

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

Benefici ai dipendenti

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

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

Gli utili e perdite attuariali in conformità all'emendamento allo IAS 19 relativamente ai piani a prestazione definite sono rilevate nel conto economico complessivo tra le voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico e confluiscono nel patrimonio netto alla voce Altre riserve.

Altri benefici a lungo termine ai dipendenti

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

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

Fondi rischi correnti e non correnti

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

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

Attività e passività finanziarie

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

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

Le attività finanziarie correnti e i titoli detenuti sono contabilizzati sulla base della data di negoziazione.

Rilevazione iniziale

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

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

Valutazione successiva

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

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

Attività finanziarie al costo ammortizzato (strumenti di debito)

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

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

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

Investimenti in strumenti rappresentativi di capitale

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

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

Attività finanziarie al fair value rilevato a conto economico

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

Cancellazione

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

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

Rilevazione iniziale

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

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

Valutazione successiva

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

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

Passività finanziarie al fair value rilevato a conto economico

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

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

Passività finanziarie al costo ammortizzato (finanziamenti e prestiti)

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

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

Cancellazione

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

Fair value

Il valore equo (*fair value*) rappresenta il corrispettivo al quale un'attività potrebbe essere scambiata o che si dovrebbe pagare per trasferire la passività (*exit price*), in una libera transazione fra parti consapevoli e indipendenti. In caso di titoli negoziati nei mercati regolamentati il *fair value* è determinato con riferimento alla quotazione di borsa rilevata (*bid price*) al termine delle negoziazioni alla data di chiusura del periodo. Qualora il prezzo di mercato non sia disponibile, il *fair value* degli strumenti finanziari è misurato con le tecniche di valutazione più appropriate, quali, ad esempio, l'analisi dei flussi di cassa attualizzati effettuata con le informazioni di mercato disponibili alla data di chiusura del periodo.

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

Strumenti finanziari derivati

Rilevazione iniziale e valutazione successiva

Il Gruppo utilizza strumenti finanziari derivati tra i quali swap su tassi di interesse per coprire i propri rischi di tasso di interesse. Tali strumenti finanziari derivati sono inizialmente rilevati al fair value alla data in cui il contratto derivato è sottoscritto e, successivamente, sono valutati nuovamente al fair value. I derivati sono contabilizzati come attività finanziarie quando il fair value è positivo e come passività finanziarie quando il fair value è negativo.

Ai fini dell'hedge accounting, le coperture sono di tre tipi:

- copertura di fair value in caso di copertura dell'esposizione contro le variazioni del fair value dell'attività o passività rilevata o impegno irrevocabile non iscritto;
- copertura di flussi finanziari in caso di copertura dell'esposizione contro la variabilità dei flussi finanziari attribuibile a un particolare rischio associato con tutte le attività o passività rilevate o a un'operazione programmata altamente probabile o il rischio di valuta estera su impegno irrevocabile non iscritto;
- copertura di un investimento netto in una gestione estera.

Le operazioni che soddisfano tutti i criteri qualificanti per l'hedge accounting sono contabilizzate come segue:

Coperture di fair value

La variazione del fair value dei derivati di copertura è rilevato nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio tra gli altri costi. La variazione del fair value dell'elemento coperto attribuibile al rischio coperto è rilevata come parte del valore di carico dell'elemento coperto ed è inoltre rilevato nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio negli altri costi.

Per quanto riguarda le coperture del fair value riferite a elementi contabilizzati secondo il criterio del costo ammortizzato, ogni rettifica del valore contabile è ammortizzata nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio lungo il periodo residuo della copertura utilizzando il metodo del tasso di interesse effettivo (TIE). L'ammortamento così determinato può iniziare non appena esiste una rettifica ma non può estendersi oltre la data in cui l'elemento oggetto di copertura cessa di essere rettificato per effetto delle variazioni del fair value attribuibili al rischio oggetto di copertura.

Se l'elemento coperto è cancellato, il fair value non ammortizzato è rilevato immediatamente nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio.

Quando un impegno irrevocabile non iscritto è designato come elemento oggetto di copertura, le successive variazioni cumulate del suo fair value attribuibili al rischio coperto sono contabilizzate come attività o passività e i corrispondenti utili o perdite rilevati nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio.

Copertura dei flussi di cassa

La porzione di utile o perdita sullo strumento coperto, relativa alla parte di copertura efficace, è rilevata nel prospetto delle altre componenti di conto economico complessivo nella riserva di "cash flow hedge", mentre la parte non efficace è rilevata direttamente nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio. La riserva di cash flow hedge è rettificata al minore tra l'utile o la perdita cumulativa sullo strumento di copertura e la variazione cumulativa del fair value dell'elemento coperto.

Gli importi accumulati tra le altre componenti di conto economico complessivo sono contabilizzati, a seconda della natura della transazione coperta sottostante. Se l'operazione oggetto di copertura comporta successivamente la rilevazione di una componente non finanziaria, l'importo accumulato nel patrimonio netto viene rimosso dalla componente separata del patrimonio netto e incluso nel valore di costo o altro valore di carico dell'attività o passività coperta. Questa non è considerata una riclassifica delle poste rilevate in OCI per il periodo. Ciò vale anche nel caso di operazione programmata coperta di un'attività non finanziaria o di una passività non finanziaria che diventa successivamente un impegno irrevocabile al quale si applica la contabilizzazione delle operazioni di copertura di fair value.

Per qualsiasi altra copertura di flussi finanziari, l'importo accumulato in OCI è riclassificato a conto economico come una rettifica da riclassificazione nello stesso periodo o nei periodi durante i quali i flussi finanziari coperti impattano il conto economico.

Se la contabilizzazione di copertura del flusso di cassa viene interrotta, l'importo accumulato in OCI deve rimanere tale se si prevede che i flussi futuri di cassa coperti si verificheranno. Altrimenti, l'importo dovrà essere immediatamente riclassificato nel'utile/(perdita) dell'esercizio come rettifica da riclassificazione. Dopo la sospensione, una volta che il flusso di cassa coperto si verifica, qualsiasi importo accumulato rimanente in OCI deve essere contabilizzato a seconda della natura della transazione sottostante come precedentemente descritto.

Copertura di un investimento netto in una gestione estera

Le coperture di un investimento netto in una gestione estera, comprese le coperture di una posta monetaria contabilizzata come parte di un investimento netto, sono contabilizzate in modo simile alle coperture dei flussi di cassa. Gli utili o perdite dello strumento di copertura sono iscritti tra le altre componenti di conto economico complessivo per la parte efficace della copertura, mentre per la restante parte (non efficace) sono rilevati nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio. Alla dismissione dell'attività estera, il valore cumulato di tali utili o perdite complessivi è trasferito nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio.

Se l'hedge accounting non può essere applicato, gli utili o le perdite derivanti dalla valutazione al valore corrente dello strumento finanziario derivato sono iscritti immediatamente a conto economico all'interno della voce interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari.

Passività per beni in *leasing*

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

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

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

Ricavi

Il principio IFRS 15 – Revenue from Contracts with Customers stabilisce un modello di riconoscimento dei ricavi che prevede:

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

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

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

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

I ricavi e i costi derivanti da prestazioni di servizi sono rilevati in base allo stato di avanzamento della prestazione alla data di chiusura dell'esercizio. Lo stato di avanzamento viene determinato sulla base delle valutazioni del lavoro

svolto. Quando i servizi previsti da un unico contratto sono resi in esercizi diversi, il corrispettivo viene ripartito tra i singoli servizi in base al relativo *fair value*.

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

Costi

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

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

Costo del venduto

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

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

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

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

Dividendi percepiti

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

Interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari

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

Imposte correnti

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

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

Imposte differite

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

Le imposte differite attive sulle perdite fiscali e crediti di imposta non utilizzati riportabili a nuovo sono riconosciute nella misura in cui è probabile che si possa generare un reddito imponibile nel futuro a fronte del quale possano essere recuperate. Il valore di carico delle imposte differite attive viene riesaminato a ciascuna data di bilancio e ridotto nella misura in cui non sia più probabile che saranno disponibili in futuro sufficienti imponibili fiscali da permettere in tutto o in parte l'utilizzo di tale credito. Le imposte differite attive non rilevate sono riesaminate ad ogni data di bilancio e sono rilevate nella misura in cui diventa probabile che i redditi fiscali saranno sufficienti a consentire il recupero di tali imposte differite attive. Le attività e le passività fiscali differite sono determinate con le aliquote fiscali che si prevede saranno applicabili, nei rispettivi ordinamenti dei paesi in cui il Gruppo opera, negli esercizi nei quali si prevede che le differenze temporanee saranno realizzate o estinte.

Le imposte differite relative ad elementi rilevati al di fuori del conto economico sono anch'esse rilevate al di fuori del conto economico e, quindi, nel patrimonio netto o nel conto economico complessivo, coerentemente con l'elemento cui si riferiscono.

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

Utile per azione

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

Operazioni in valuta estera

Le operazioni in valuta estera sono registrate al tasso di cambio in vigore alla data dell'operazione. Le attività e le passività monetarie denominate in valuta estera alla data di riferimento del bilancio sono convertite al tasso di cambio in essere a quella data. Sono rilevate a conto economico le differenze cambio generate dall'estinzione di poste

monetarie o dalla loro conversione a tassi di cambio differenti da quelli ai quali erano state convertite al momento della rilevazione iniziale nell'esercizio o in periodi precedenti.

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

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

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

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

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

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

Se le condizioni del piano vengono modificate, il costo minimo da rilevare è il *fair value* alla data di assegnazione in assenza della modifica del piano stesso, nel presupposto che le condizioni originali del piano siano soddisfatte. Inoltre, si rileva un costo per ogni modifica che comporti un aumento del *fair value* totale del piano di pagamento, o che sia comunque favorevole per i dipendenti; tale costo è valutato con riferimento alla data di modifica. Quando un piano viene cancellato dall'entità o dalla controparte, qualsiasi elemento rimanente del *fair value* del piano viene spesato immediatamente a conto economico.

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

Nuovi principi contabili

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

Si riportano di seguito i principi contabili, emendamenti e interpretazioni emessi dallo IASB e omologati dall'Unione Europea da adottare obbligatoriamente nel bilancio consolidato che inizia a partire dal 1° luglio 2022:

- IFRS 17 Contratti assicurativi

Nel maggio 2017 lo IASB ha emesso l'IFRS 17 Contratti assicurativi, un nuovo principio contabile per i contratti assicurativi che considera la rilevazione e la misurazione, la presentazione e l'informativa. L'IFRS 17 sostituisce l'IFRS 4 Contratti assicurativi emesso nel 2005. L'IFRS 17 si applica a tutti i tipi di contratti assicurativi (ad es. vita, danni, assicurazione diretta e riassicurazione), indipendentemente dal tipo di entità che li emette, così come ad alcune garanzie e strumenti finanziari con caratteristiche di partecipazione discrezionale; sono applicabili alcune eccezioni con riferimento all'ambito di applicazione. L'obiettivo generale dell'IFRS 17 è quello di fornire un modello contabile per i contratti assicurativi più utile e coerente per gli assicuratori. Contrariamente ai requisiti dell'IFRS 4, che si basano in gran parte sul mantenimento dei precedenti principi contabili locali, l'IFRS 17 fornisce un modello completo per i contratti assicurativi, che copre tutti gli aspetti contabili rilevanti. L'IFRS 17 si basa su un modello generale, integrato da:

- un adattamento specifico per i contratti con caratteristiche di partecipazione diretta (l'approccio della commissione variabile);
- un approccio semplificato (l'approccio dell'allocazione del premio) principalmente per i contratti di breve durata.

Le modifiche non hanno avuto alcun impatto sul bilancio consolidato del Gruppo.

- Definition of Accounting Estimates – Amendments to IAS 8

Le modifiche allo IAS 8 chiariscono la distinzione tra cambiamenti di stime contabili, cambiamenti di principi contabili e correzione di errori. Chiariscono inoltre in che modo le entità utilizzano le tecniche di valutazione e gli input per sviluppare le stime contabili.

- Disclosure of Accounting Policies - Amendments to IAS 1 and IFRS Practice Statement 2

Le modifiche allo IAS 1 e all'IFRS Practice Statement 2 Making Materiality Judgements forniscono indicazioni ed esempi per aiutare le entità ad applicare i giudizi significativi all'informativa sui principi contabili. Le modifiche mirano ad aiutare le entità a fornire informazioni sui principi contabili più utili sostituendo l'obbligo per le entità di divulgare i propri principi contabili "significativi" con l'obbligo di divulgare i propri principi contabili "rilevanti" e aggiungendo una guida su come le entità applicano il concetto di materialità nel prendere decisioni in merito all'informativa sui principi contabili.

- Deferred Tax related to Assets and Liabilities arising from a Single Transaction – Amendments to IAS 12

Le modifiche allo IAS 12 Imposte sul reddito restringono l'ambito di applicazione dell'eccezione alla rilevazione iniziale, in modo che non si applichi più alle transazioni che danno origine a differenze temporanee tassabili e

deducibili uguali come le locazioni e le passività per lo smantellamento. Le modifiche non hanno avuto alcun impatto sul bilancio consolidato del Gruppo.

- Onerous contracts – Costs of Fulfilling a Contract – Amendments to IAS 37

Un contratto oneroso è un contratto nel quale i costi non discrezionali (ie, i costi che il Gruppo non può evitare in quanto è parte di un contratto) necessari ad adempiere alle obbligazioni assunte sono superiori ai benefici economici che si suppone siano ottenibili dal contratto.

La modifica specifica che nel determinare se un contratto è oneroso o genera perdite, una entità deve considerare i costi direttamente riferiti al contratto per la fornitura di beni o servizi che includono sia i costi incrementali (ie, il costo del lavoro diretto ed i materiali) che i costi direttamente attribuibili alle attività contrattuali (ie ammortamento delle attrezzature utilizzate per l'adempimento del contratto così come i costi per la gestione e supervisione del contratto). Le spese generali ed amministrative non sono direttamente correlate ad un contratto e sono escluse a meno che le stesse non siano esplicitamente ribaltabili alla controparte sulla base del contratto.

- Reference to the Conceptual Framework – Amendments to IFRS 3

Le modifiche hanno l'obiettivo di sostituire i riferimenti al Framework for the Preparation and Presentation of Financial Statements con i riferimenti al Conceptual Framework for Financial Reporting pubblicato a Marzo 2018 senza un cambio significativo dei requisiti del principio.

La modifica ha aggiunto un'eccezione ai principi di valutazione dell'IFRS 3 per evitare il rischio di potenziali perdite o utili "del giorno dopo" derivanti da passività e passività potenziali che ricadrebbero nello scopo dello IAS 37 Provisions, Contingent Liabilities and Contingent Assets o IFRIC 21 Levies, se contratte separatamente. L'esenzione richiede alle entità l'applicazione dei requisiti dello IAS 37 o dell'IFRIC 21, invece che del Conceptual Framework, per determinare qualora una obbligazione attuale esista alla data di acquisizione.

La modifica ha inoltre aggiunto un nuovo paragrafo all'IFRS 3 per chiarire che le attività potenziali non si qualificano come attività riconoscibili alla data di acquisizione.

In accordo con le regole di transizione, il Gruppo applica la modifica in modo prospettico, i.e., ad aggregazioni aziendali che intercorrono successivamente all'inizio dell'esercizio in cui tale modifica viene per la prima volta applicata (data di prima applicazione). Tali modifiche non hanno avuto impatto sul bilancio consolidato del Gruppo in quanto non sono state riconosciute attività potenziali, passività e passività potenziali in scopo per tali modifiche.

- Property, plant and equipment: Proceeds before intended Use - Amendment to IAS 16

Le modifiche proibiscono alle entità di dedurre dal costo di un elemento di immobili, impianti e macchinari, ogni ricavo derivante dalla vendita di prodotti venduti nel periodo in cui tale attività viene portata presso il luogo o le condizioni necessarie perché la stessa sia in grado di operare nel modo per cui è stata progettata dal management. Un'entità contabilizza i ricavi derivanti dalla vendita di tali prodotti, ed i costi per produrre tali prodotti, nel conto economico.

In accordo con le regole di transizione, il Gruppo applica la modifica in modo retrospettivo solo per gli elementi di immobili, impianti e macchinari entrati in funzione successivamente od all'inizio dell'esercizio comparativo all'esercizio in cui tale modifica viene per la prima volta applicata (data di prima applicazione).

Tali modifiche non hanno avuto impatto sul bilancio consolidato del Gruppo in quanto non sono state realizzate vendite relative a tali elementi di immobili, impianti e macchinari, prima che gli stessi entrassero in funzione prima o dopo l'inizio del precedente periodo comparativo.

- IFRS 1 First-time Adoption of International Financial Reporting Standards – Subsidiary as a first-time adopter

Tale modifica permette ad una controllata che sceglie di applicare il paragrafo D16(a) dell'IFRS 1 di contabilizzare le differenze di traduzione cumulate sulla base degli importi contabilizzati dalla controllante, considerando la data di transizione agli IFRS da parte della controllante, nel caso in cui non fossero stati fatti aggiustamenti nelle procedure di consolidamento e per gli effetti dell'aggregazione aziendale in cui la controllante ha acquisito la controllata. Questa modifica si applica anche alle società collegate o joint venture che scelgono di applicare il paragrafo D16(a) dell'IFRS 1.

Tale modifica non ha avuto impatto sul bilancio consolidato del Gruppo in quanto lo stesso non è un first time adopter.

- IFRS 9 Financial Instruments – Fees in the '10 per cent' test for derecognition of financial liabilities

Tale modifica chiarisce quali fees un'entità include nel determinare se le condizioni di una nuova o modificata passività finanziaria siano sostanzialmente differenti rispetto alle condizioni della passività finanziaria originaria. Queste fees includono solo quelle pagate o percepite tra il debitore ed il finanziatore, incluse le fees pagate o percepite dal debitore o dal finanziatore per conto di altri. Non è stata proposta una simile modifica per quanto riguarda lo IAS 39 Financial Instruments: Recognition and Measurement.

In accordo con le regole di transizione, il Gruppo applica la modifica alle passività finanziarie che sono modificate o scambiate successivamente o all'inizio dell'esercizio in cui tale modifica viene per la prima volta applicata (data di prima applicazione). Tale modifica non ha avuto impatto sul bilancio consolidato del Gruppo in quanto nel semestre non sono intervenute modifiche nelle passività finanziarie del Gruppo.

- IAS 41 Agriculture – Taxation in fair value measurements

La modifica rimuove i requisiti nel paragrafo 22 dello IAS 41 riferito all'esclusione dei flussi di cassa per le imposte quando viene valutato il fair value di una attività nello scopo dello IAS 41. Tale modifica non ha avuto impatto sul bilancio consolidato del Gruppo in quanto il Gruppo non possiede attività in scopo dello IAS 41 alla data di bilancio.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC omologati dall'Unione Europea, non ancora obbligatoriamente applicabili e non adottati in via anticipata dal Gruppo al 30 giugno 2023

Amendments to IAS 1: Classification of Liabilities as Current or Non-current

A gennaio 2020, lo IASB ha pubblicato delle modifiche ai pragrafi da 69 a 76 dello IAS 1 per specificare i requisiti per classificare le passività come correnti o non correnti. Le modifiche chiariscono:

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

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

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2023 e delle relative note illustrative ha richiesto alcune valutazioni discrezionali che sono servite per la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività del bilancio consolidato e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio consolidato. Tali valutazioni sono effettuate sulla base di piani previsionali a breve e medio/lungo termine continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio di Amministrazione preliminarmente all'approvazione di tutte le relazioni finanziarie.

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

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

Valore recuperabile delle attività immateriali

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

Valutazione delle rimanenze

Il Gruppo valuta le rimanenze su base trimestrale in considerazione della rapida obsolescenza che caratterizza i prodotti commercializzati. Un'eventuale svalutazione viene effettuata per tenere in considerazione un minor valore di mercato che i singoli prodotti possono avere rispetto al costo storico. Eventuali differenze che vengano riscontrate tra la valutazione di mercato del prodotto in rimanenza, tenuto anche conto della fascia prezzo di appartenenza, e il relativo costo storico vengono riflesse a conto economico nel periodo in cui vengono riscontrate.

Benefici a dipendenti

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

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

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

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

Royalty e anticipi a sviluppatori per licenze

Il metodo di determinazione delle royalty varia da rapporto a rapporto in funzione delle differenti tipologie contrattuali. Il numero di contratti che prevedono royalty variabili con un minimo garantito e/o i contratti che prevedono una quota fissa di sviluppo sono aumentati nel tempo. Per queste ultime due tipologie occorre valutare il beneficio futuro che il contratto genererà nei trimestri successivi per rispettare il principio della correlazione dei costi e ricavi e si basa sulla stima delle quantità che si prevede verranno vendute nei periodi successivi al momento della valutazione. La stima delle quantità di vendite future si basano su di un processo di pianificazione a medio-lungo termine (cinque anni) che viene aggiornato con cadenza semestrale. Nel caso della determinazione delle royalty per prodotti con distribuzione digitale e/o Free to Play, la revisione della pianificazione a cinque anni dei ricavi avviene con cadenza trimestrale.

Imposte differite e anticipate

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

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Specificatamente, il Gruppo controlla una partecipata se, e solo se, il Gruppo ha:

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

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

Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

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

Le variazioni nelle quote di partecipazione in una società controllata che non comportano la perdita di controllo sono contabilizzate a patrimonio netto.

Se il Gruppo perde il controllo di una controllata, elimina le relative attività (incluso l'avviamento), passività, le interessenze delle minoranze e le altre componenti di patrimonio netto, mentre l'eventuale utile o perdita sono rilevate 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;
- 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 30 giugno 2023 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%
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%
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 Sl	Tudela	Spagna	Euro	10.000	50%
Artactive S.A.	Cracovia	Polonia	Złoty	100.000	40%

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

Al 30 giugno 2023 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 Artractive S.A. per un valore di carico di 9 mila Euro.

6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE

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

Nel corso del mese di luglio 2022 è stato perfezionato da parte 505 Mobile S.r.l. l'acquisto del 100% delle quote della società di statunitense D3 Publisher Inc. successivamente rinominata 505 Go Inc.. Nel corso del periodo è stato completato il processo di determinazione del *fair value* delle attività identificabili acquisite e delle passività identificabili assunte delle società australiane, come richiesto dall'applicazione del metodo dell'acquisizione.

I valori patrimoniali al 1° luglio 2022 delle attività e passività acquisite dal Gruppo rettificati come descritti sono riportati nei prospetti seguenti:

	Migliaia di Euro	Saldi patrimoniali al 1° luglio 2022	Aggiustamento al *fair value* del prezzo d'acquisto	*Fair value* attribuito all'acquisizione
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	35	0	35
3	Immobilizzazioni immateriali	7	0	7
6	Imposte anticipate	4.340	0	4.340
	Totale attività non correnti (A)	**4.382**	**0**	**4.382**
9	Crediti commerciali	1.189	0	1.189
10	Crediti tributari	0	0	0
11	Altre attività correnti	176	0	176
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.947	0	1.947
	Totale attività correnti (B)	**3.312**	**0**	**3.312**
22	Debiti verso fornitori	(1.927)	0	(1.927)
23	Debiti tributari	(88)	0	(88)
25	Altre passività correnti	(159)	0	(159)
	Totale passività correnti (D)	**(2.174)**	0	**(2.174)**
	Patrimonio netto (A+B+C+D)	**5.520**	**0**	**5.520**
	Corrispettivo per l'acquisizione			**4.101**
	Differenza			**1.419**

Il confronto tra il patrimonio netto e il corrispettivo per l'acquisizione ha pertanto determinato per il Gruppo un effetto positivo pari a 1.419 mila Euro.

In sede di primo consolidamento l'effetto positivo era stato pari a 813 mila Euro. A seguito di una successiva revisione della stima relativamente alla porzione variabile del corrispettivo per l'acquisizione tale effetto è aumentato a 1.419 mila Euro.

7. RAPPORTI CON 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, non essendosi verificati i requisiti per l'iscrizione secondo i principi contabili internazionali, essendo attualmente indeterminato l'ammontare e la tempistica di maturazione;
- 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 proponendo ai creditori un piano di pagamenti.

Nel corso dei mesi di gennaio e febbraio 2020, il Gruppo ha realizzato 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 circa 215 milioni di Corone Svedesi per complessivi 16,9 milioni di Euro. L'eventuale conversione del prestito comporterebbe al rapporto di conversione attuale 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 dell'aumento di capitale che Starbreeze ha effettuato 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 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 di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla District Court svedese e 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.

In data 28 aprile 2023, il gruppo Starbreeze AB ha annunciato l'emissione di diritti d'opzione per circa 450 milioni di Corone Svedesi ("SEK"). In tale contesto, Digital Bros si è impegnata a:

1. sottoscrivere la propria quota di azioni per un totale di 54 milioni di SEK;
2. sottoscrivere massimo ulteriori 100 milioni di SEK di diritti eventualmente non sottoscritti a seguito dell'aumento di capitale;
3. convertire interamente, successivamente alla conclusione dell'aumento di capitale di Starbreeze, il prestito obbligazionario convertibile in azioni Starbreeze B, detenuto da Digital Bros, del valore di circa 215 milioni di SEK entro 30 giorni dalla chiusura del processo di aumento di capitale e comunque dopo aver ricevuto la revisione del prezzo di conversione per effetto dell'operazione in oggetto.

Starbreeze si è impegnata ad utilizzare in via preliminare i proventi derivanti dall'aumento di capitale al pagamento anticipato del credito verso Digital Bros, originariamente pari a 165 milioni di SEK, per un controvalore ridoto a 150 milioni di SEK, al netto dell'eventuale utilizzo della garanzia di cui al punto 2.

Al 30 giugno 2023 la società detiene n. 113,2 milioni di azioni Starbreeze A e n. 48,6 milioni di azioni Starbreeze B per effetto della sottoscrizione pro quota di cui al punto 1) e di un marginale esercizio dell'opzione di cui al punto 2) soprastante. Tale numero di azioni rappresenta l'11,96%% del capitale ed il 29,16% dei diritti di voto.

Il Gruppo, nonostante i rapporti contrattuali tuttora in essere e la quota detenuta nel capitale della società svedese, ritiene, anche a fronte di un'analisi della struttura di governance della partecipata, 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 e le modalità di valutazione verrebbero conseguentemente adeguate.

Successivamente alla chiusura dell'esercizio, in data 3 luglio 2023, la Società ha incassato il credito di 150 milioni di SEK, così come concordato con Starbreeze in sede di definizione degli accordi per il recente aumento di capitale. Nella stessa data sono state sottoscritte n.3,3 milioni di azioni (pari a circa 2,5 milioni di corone) a voto multiplo Starbreeze A per effetto della garanzia data sull'eventuale inoptato.

In data 10 luglio 2023, la Società ha richiesto la conversione di n. 29,5 milioni di azioni a voto multiplo Starbreeze A in azioni a voto singolo Starbreeze B per ridurre la propria percentuale sul capitale votante, al fine di restare al di sotto della soglia che la normativa Ue sull'Opa obbligatoria adotta, già tenendo in considerazione gli effetti delle richieste di conversione di altri azionisti Starbreeze ricevute alla data, ma anche gli effetti della successiva integrale conversione del prestito obbligazionario convertibile.

In data 19 luglio 2023 la Società ha richiesto l'integrale conversione del prestito obbligazionario convertibile che ha comportato l'emissione di un numero di 148,3 milioni di azioni Starbreeze B.

Alla data del 27 settembre 2023 il Gruppo, a seguito di ulteriori conversioni di azioni a voto multiplo in azioni a voto singolo effettuata da azionisti diversi, detiene n. 87 milioni di azioni Starbreeze A e n. 223,4 milioni di azioni Starbreeze B che comportano una partecipazione pari al 21% del capitale e del 38,8% sul capitale votante**.**

8. 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	
	30 giugno 2023	30 giugno 2022	30 giugno 2023	30 giugno 2022
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	**4.933**	**7.325**	**60.199**	**58.204**
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	9.926	31.887	145.063	137.202
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(39.089)	(35.164)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	275	679	682	822
Eliminazioni utili infragruppo	1.353	(3.692)	(4.210)	(5.563)
Dividendi	(10.000)	(7.500)	0	0
Altre rettifiche	3.148	(43)	(8.927)	(10.683)
Totale rettifiche di consolidamento	**(5.224)**	**(10.556)**	**(22.455)**	**(22.924)**
Utile di periodo e patrimonio netto di consolidato	**9.635**	**28.656**	**143.718**	**137.318**

Al 30 giugno 2023 il dettaglio delle rettifiche di consolidamento, al netto dei relativi effetti fiscali, confrontato con il periodo precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2023	30 giugno 2022	30 giugno 2023	30 giugno 2022
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.	247	323	247	416
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Seekhana Ltd.	28	214	242	214
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	0	142	142	142
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	**275**	**679**	**682**	**822**
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	62	89	(25)	(87)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	1.291	(3.782)	(4.185)	(5.476)
Totale eliminazione utili infragruppo	**1.353**	**(3.692)**	**(4.210)**	**(5.563)**
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(5.000)	(2.500)	(5.000)	(2.500)
Dividendi da 505 Games S.p.A.	(5.000)	(5.000)	(5.000)	(5.000)
Totale dividendi	**(10.000)**	**(7.500)**	**(10.000)**	**(7.500)**
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(62)	(301)	123	185
Allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	(97)	0	914	1.011
Allocazione prezzo di acquisto società australiane al netto del relativo effetto fiscale	(1.338)	(1.356)	3.346	4.684
Applicazione IFRS 9	14	38	(294)	(308)
Storno rivalutazione del marchio Assetto Corsa effettuata ai fini di benefici fiscali	1.246	1.246	(15.299)	(16.545)
Altre rettifiche residuali	3.385	330	2.283	290
Totale altre rettifiche	**3.148**	**(43)**	**(8.927)**	**(10.683)**
Totale rettifiche di consolidamento	**(5.224)**	**(10.556)**	**(22.455)**	**(22.424)**

9. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.613	10.353	(740)	-7,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	153.023	104.089	48.934	47,0%
4	Partecipazioni	11.400	7.511	3.889	51,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.089	14.072	(5.983)	-42,5%
6	Imposte anticipate	17.087	12.829	4.258	33,2%
7	Attività finanziarie non correnti	0	18.257	(18.257)	n.s.
	Totale attività non correnti	**199.212**	**167.111**	**32.101**	**19,2%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	3.355	4.173	(818)	-19,6%
9	Crediti commerciali	14.104	27.781	(13.677)	-49,2%
10	Crediti tributari	3.977	2.926	1.051	35,9%
11	Altre attività correnti	23.790	13.030	10.760	82,6%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.407	10.961	(1.554)	-14,2%
13	Altre attività finanziarie	11.344	329	11.015	n.s.
	Totale attività correnti	**65.977**	**59.200**	**6.777**	**11,4%**
	TOTALE ATTIVITA'	***265.189***	***226.311***	***38.878***	***17,2%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)	(1)	0,0%
15	Riserve	(21.367)	(22.030)	663	-3,0%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(115.270)	(108.160)	(7.110)	6,6%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(142.343)**	**(135.895)**	**(6.448)**	**4,7%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(1.375)**	**(1.423)**	**48**	**-3,4%**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(143.718)**	**(137.318)**	**(6.400)**	**4,7%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(911)	(761)	(150)	19,7%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.824)	(1.954)	130	-6,7%
21	Passività finanziarie	(11.285)	(15.213)	3.928	-25,8%
	Totale passività non correnti	**(14.101)**	**(18.009)**	**3.908**	**-21,7%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(46.837)	(52.125)	5.288	-10,1%
23	Debiti tributari	(2.782)	(3.575)	793	-22,2%
24	Fondi correnti	(0)	0	(0)	0,0%
25	Altre passività correnti	(8.635)	(4.657)	(3.978)	85,4%
26	Passività finanziarie	(49.116)	(10.627)	(38.489)	n.s.
	Totale passività correnti	**(107.370)**	**(70.984)**	**(36.386)**	**51,3%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(121.471)**	**(88.993)**	**(32.478)**	**36,5%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(265.189)***	***(226.311)***	***(38.878)***	***17,2%***

ATTIVITÀ NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 10.353 mila Euro a 9.613 mila Euro per effetto degli incrementi dell'esercizio per 2.022 mila Euro diminuiti delle cessioni per 242 mila Euro e degli ammortamenti di competenza del periodo per 2.697 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	30 giugno 2023
Fabbricati industriali	7.680	1.147	0		(1.906)	0	**6.921**
Terreni	635	0	0		0	0	**635**
Attrezz. industriali e comm.	1.386	481	(108)	(25)	(502)	72	**1.304**
Altri beni	652	394	(134)	0	(289)	130	**753**
Totale	**10.353**	**2.022**	**(242)**	**(25)**	**(2.697)**	**202**	**9.613**

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

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 1.147 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 481 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature per office automation.

L'incremento degli altri beni è stato pari a 394 mila Euro ed è costituita per 276 mila Euro dalle migliorie apportate ai nuovi uffici in locazione delle società inglesi.

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1° luglio 2022	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione valuta	30 giugno 2023
Fabbricati industriali	13.254	1.147	0	0	14.401
Terreni	635	0	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0		24
Attrezz. industriali e comm.	5.980	481	(108)	(25)	6.328
Altri beni	3.106	394	(134)	0	3.366
Totale	**22.999**	**2.022**	**(242)**	**(25)**	**24.755**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1° luglio 2022	Amm.to	Utilizzo	30 giugno 2023
Fabbricati industriali	(5.574)	(1.906)	0	(7.480)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(4.594)	(502)	72	(5.024)
Altri beni	(2.454)	(289)	130	(2.613)
Totale	**(12.646)**	**(2.697)**	**202**	**(15.142)**

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione valuta	30 giugno 2022
Fabbricati industriali	10.674	2.580	0	0	13.254
Terreni	635	0	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0		24
Attrezz. industriali e comm.	4.859	1.184	(84)	20	5.980
Altri beni	2.678	529	(101)	0	3.106
Totale	**18.870**	**4.293**	**(185)**	**20**	**22.999**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Amm.to	Utilizzo	30 giugno 2022
Fabbricati industriali	(3.955)	(1.619)	0	(5.574)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(4.336)	(341)	84	(4.594)
Altri beni	(2.357)	(198)	101	(2.454)
Totale	**(10.672)**	**(2.158)**	**185**	**(12.646)**

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

Le immobilizzazioni immateriali passano da 104.089 mila Euro a 153.023 mila Euro. Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

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 esposto tra le immobilizzazioni immateriali.

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

Migliaia di Euro	1° luglio 2022	Incr.	Ricl.	Svalut.	Differenze cambio	Amm.to	30 giugno 2023
Concessioni e licenze	36.021	11.151	41.341	(4.317)	(8)	(15.886)	68.303
Marchi e dir. simili	903	10	0	0	0	(92)	821
Altro	29	40	0	0	0	(12)	57
Immobilizzazioni in corso	67.136	62.700	(42.755)	(3.239)	0	0	83.842
Totale	**104.089**	**73.901**	**(1.414)**	**(7.555)**	**(8)**	**(15.990)**	**153.023**

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

Le svalutazioni, che sono state pari nel periodo a 7.555 mila Euro, fanno principalmente riferimento alle svalutazioni di alcuni videogiochi lanciati nel corso del secondo semestre dell'esercizio per il quale il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto delle ridotte vendite realizzate al lancio, saranno inferiori al valore d'iscrizione delle attività.

Non sono stati registrati decrementi oltre alle svalutazioni già menzionate.

Per la valutazione al 30 giugno 2023 delle concessioni e licenze, i flussi di cassa attesi e i ricavi sono basati sul Business Plan 2024-2028, approvato dal Consiglio d'Amministrazione in data 3 luglio 2023, coerente con i piani di sviluppo attesi. Il tasso "g" di crescita è pari al 1,0%. Il tasso di sconto è stato calcolato usando il costo medio del capitale (Weighted Average Cost of Capital, "WACC"), vale a dire ponderando il tasso atteso di rendimento sul capitale investito al netto dei costi delle fonti di copertura di un campione di società appartenenti allo stesso settore, nonché in base al fatturato diviso per area geografica. I tassi utilizzati per l'impairment test su concessioni e licenze Premium e Free to Play sono rispettivamente l'12,03% e 11,52%.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
Diritti di utilizzo Premium Games	10.909	6.563
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	242	651
Totale incrementi concessioni e licenze (A)	**11.151**	**7.214**
Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali (B)	**50**	**12**
Dr Studios Ltd.	1.976	430
Ingame Studios a.s.	9.021	7.719
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	5.809	3.295
Kunos Simulazioni S.r.l.	1.318	904
Supernova Games S.r.l.	1.906	1.067
Avantgarden S.r.l.	1.521	748
Incrementi immobilizzazioni in corso per commesse interne di sviluppo in corso	**21.551**	**14.163**
Incrementi immobilizzazioni in corso per proprietà intellettuali di terzi	**41.149**	**31.247**
Totale incrementi immobilizzazioni in corso (C)	**62.700**	**45.410**
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (A)+(B)+(C)	**73.901**	**52.636**

4. Partecipazioni

Le partecipazioni aumentano di 3.889 mila principalmente per l'adeguamento al valore di mercato al 30 giugno 2023 delle azioni possedute in società quotate in mercati regolamentati. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
MSE&DB Sl	5	5	0
Artractive S.A.	9	9	0
Totale società a controllo congiunto e collegate (A)	**14**	**14**	**0**
Starbreeze AB - azioni A	7.845	5.180	2.665
Starbreeze AB - azioni B	3.390	1.926	1.464
Noobz from Poland s.a.	151	391	(240)
Totale altre partecipazioni (B)	**11.386**	**7.497**	**3.889**
Totale partecipazioni (A)+(B)	**11.400**	**7.511**	**3.889**

La movimentazione delle altre partecipazioni è effetto di:

- un incremento di 2.665 mila Euro relativamente alla variazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2023 delle 113.224.145 azioni Starbreeze A (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo;
- un incremento di 1.464 mila Euro relativamente alla variazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno

2023 delle 45.632.269 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo;

- un decremento di 240 mila Euro relativamente alla valutazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2023 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.

La movimentazione della partecipazione in Starbreeze AB è dettagliata nel paragrafo 7) Rapporti con Starbreeze della Nota integrativa.

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 8.089 mila Euro e si sono decrementati di 5.983 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	4.425	13.151	(8.726)
Crediti per royalty	2.785	0	2.785
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	239	281	(42)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	**8.089**	**14.072**	**(5.983)**

Al 30 giugno 2023 il credito verso Starbreeze AB include esclusivamente il credito relativo alle spese sostenute per lo sviluppo del videogioco The Walking Dead dalla 505 Games S.p.A. di cui è stato chiesto il rimborso alla società svedese.

La voce al 30 giugno 2022 includeva, per 8.726 mila Euro, il credito acquistato dalla società Smilegate Holdings nei confronti della Starbreeze AB. Tale credito al 30 giugno 2023 è stato riclassificato tra le altre attività correnti poiché è stato incassato nel corso del mese di luglio 2023.

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 30 giugno 2023 è pari a 17.087 mila Euro e si è incrementata di 4.258 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 per effetto della contabilizzazione di 2.721 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 per rettifiche di consolidamento:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Società italiane	5.385	2.468	2.917
Società estere	5.809	3.566	2.243
Rettifiche di consolidamento	5.893	6.795	(902)
Totale imposte anticipate	**17.087**	**12.829**	**4.258**

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2023 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2022:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	724	708	16
Svalutazioni di attività	13.757	4.154	9.603
Differenze attuariali	91	21	70
Costi non dedotti in precedenti esercizi	1.909	2.119	(210)
Perdite fiscali anni precedenti	396	396	0
Riserva da valutazione titoli	3.259	2.542	717
Riserva da applicazione IFRS 9	5	5	0
Riserva per hedge accounting strumenti derivati	(304)	(317)	13
Totale differenze	**19.837**	**9.628**	**10.209**
Aliquota fiscale IRES	24%	24%	
Imposte anticipate IRES	**4.761**	**2.310**	**2.451**
Imposte anticipate IRAP	**624**	**158**	**466**
Totale imposte anticipate società italiane	**5.385**	**2.468**	**2.917**

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
Imposte anticipate per perdite 505 Go Inc.	2.721	0
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	1.495	1.842
Imposte anticipate per perdite controllate australiane	1.296	1.533
Imposte anticipate per perdite Rasplata B.V.	217	134
Altre imposte anticipate	80	57
Totale imposte anticipate controllate estere	**5.809**	**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 sufficienti a far fronte al loro recupero.

Le rettifiche di consolidamento passano da 6.795 mila Euro a 5.893 mila Euro e sono principalmente l'effetto fiscale relativo al consolidamento delle immobilizzazioni sviluppate internamente.

Si precisa che le perdite pregresse per cui non sono state iscritte imposte anticipate, in quanto non ritenute recuperabili sulla base della normativa locale vigente, ammontano a circa 7 milioni di Euro.

ATTIVITÀ CORRENTI

8. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	2.428	2.892	(464)
Rimanenze Premium Games	927	1.281	(354)
Totale rimanenze	**3.355**	**4.173**	**(818)**

Le rimanenze passano da 4.173 mila Euro al 30 giugno 2022 a 3.355 mila Euro al 30 giugno 2023, con un decremento di 818 mila Euro in linea con il declino dei ricavi da distribuzione retail.

9. Crediti commerciali

I crediti verso clienti presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	1.606	1.413	193
Crediti verso clienti UE	2.452	2.964	(512)
Crediti verso clienti resto del mondo	10.959	24.319	(13.360)
Totale crediti verso clienti	**15.017**	**28.696**	**(13.679)**
Fondo svalutazione crediti	(913)	(915)	2
Totale crediti commerciali	**14.104**	**27.781**	**(13.677)**

Il totale dei crediti verso clienti al 30 giugno 2023 è pari a 14.104 mila Euro e mostra un decremento di 13.677 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, parti a 913 mila Euro, è sostanzialmente invariato rispetto al 30 giugno 2022. 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.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2023 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2022:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	% su totale	30 giugno 2022	% su totale
Non scaduto	13.558	96%	27.157	98%
0 > 30 giorni	152	1%	281	1%
30 > 60 giorni	70	1%	34	0%
60 > 90 giorni	23	0%	30	0%
> 90 giorni	301	2%	279	1%
Totale crediti verso clienti	**14.104**	**100%**	**27.781**	**100%**

10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	1.714	248	1.466
Credito IVA	570	467	103
Credito per ritenute estere	509	325	184
Altri crediti	1.184	1.886	(702)
Totale crediti tributari	**3.977**	**2.926**	**1.051**

I crediti tributari passano da 2.926 mila Euro al 30 giugno 2022 a 3.977 mila Euro al 30 giugno 2023, con un incremento di 1.051 mila Eurgo principalmente riconducibile al credito da consolidato fiscale nazionale a cui aderiscono le società italiane del Gruppo parzialmente compensato dalla diminuzione degli altri crediti a seguito dell'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 dal credito vantato nei confronti della Starbreeze AB e da anticipi effettuati nei confronti di fornitori. Al 30 giugno 2023 ammontano a 23.790 mila Euro, con un incremento di 10.760 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	12.706	0	12.706
Crediti per licenze d'uso videogiochi	3.866	3.264	602
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	5.020	6.648	(1.628)
Anticipi a fornitori	2.054	2.963	(909)
Altri crediti	144	155	(11)
Totale altre attività correnti	**23.790**	**13.030**	**10.760**

Il credito verso Starbreeze AB al 30 giugno 2022 era stato classificato tra i crediti ed altre attività non correnti. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 165 milioni di Corone Svedesi, era stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro e rientrava nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e il suo rimborso era previsto nei termini approvati dalla District Court svedese e comunque non oltre il mese di dicembre

2024. Il valore di tale attività, fino al 31 marzo 2023, veniva stimato applicando il metodo del costo ammortizzato opportunamente adeguamento al cambio di fine periodo, tale importo veniva classificato tra i crediti e le altre attività non correnti. Come meglio commentato alla nota 7), il Gruppo ha successivamente concordato con Starbreeze, a fronte di una riduzione del prezzo di rimborso a 150 milioni di corone, di incassare tale credito nel corso del mese di luglio 2023 e il credito è stato pertanto classificato tra le altre attività correnti adeguando il valore totale a 150 milioni di corone svedesi al cambio di fine periodo. La valutazione di tale attività al fair value, pari al valore incassato al 3 luglio 2023, ha comportato un adeguamento del valore rispetto a quanto iscritto nel bilancio al 30 giugno 2022 pari a 3.979 mila Euro, iscritto al conto economico alla voce Interessi attivi e proventi finanziari.

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 602 mila Euro attestandosi a 3.866 mila Euro a seguito dell'iscrizione degli acconti pagati dalla 505 Go Inc..

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 5.020 mila Euro. Sono composti da spese sostenute anticipatamente per la realizzazione dei videogiochi, in particolare riferite ai servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi accessori allo sviluppo dei videogiochi quali rating e localizzazioni.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2023**	**30 giugno 2022**	**Variazioni**
Programmazione	3.061	3.550	(489)
Quality assurance	1.447	1.825	(378)
Altri costi operativi	512	1.273	(761)
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	**5.020**	**6.648**	**(1.628)**

La diminuzione di 558 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 è dovuta all'utilizzo dell'esercizio.

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 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						157	**157**		(5)		**(5)**	**152**		**152**
Utile (perdita) complessiva					(302)	(539)	**(841)**			9.683	**9.683**	**8.842**	**(48)**	**8.794**
Totale al 30 giugno 2023	**5.706**	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	**21.367**	**0**	105.587	9.683	**115.270**	**142.343**	**1.375**	**143.718**

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 giugno 2023 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 all'incremento di 157 mila Euro per l'adeguamento della riserva *stock options* e alla riduzione di 539 mila Euro relativi a:

- riduzione della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie 545 mila Euro;
- incremento della riserva da cash flow hedge per 14 mila Euro;
- riduzione della riserva attuariale per 8 mila Euro.

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

Al 30 giugno 2023 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 30 giugno 2023.

Digital Bros S.p.A. applica le condizioni di maturazione rettificando il numero totale di opzioni in essere in base alla stima di quelle che verranno effettivamente maturate. Le opzioni valutate al 30 giugno 2023 sono pertanto n. 638.164 determinando una riserva *stock options* di 3.593 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 30 giugno 2023	720.800
Condizioni di maturazione	(82.636)
Numero opzioni in essere valorizzate al 30 giugno 2023	**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 incremento rispetto al 30 giugno 2022 pari a 150 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 30 giugno 2023 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 114 persone.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 30 giugno 2023 sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 3,60%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3,225%;
- tasso annuo di inflazione pari al 2,30%.

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

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

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1° luglio 2022	**761**	**719**
Utilizzo del fondo per dimissioni	(35)	(49)
Accantonamenti del periodo	417	286
Adeguamento per previdenza complementare	(243)	(153)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	11	(42)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2023	**911**	**761**

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

19. Fondi rischi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 30 giugno 2023 è pari a 81 mila Euro ed è invariato rispetto al 30 giugno 2022.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 30 giugno 2023 gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 1.824 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 640 mila Euro;
- la porzione residua del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto della 505 Go Inc. per 1.184 mila Euro.

PASSIVITÀ CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 46.837 mila Euro al 30 giugno 2023, diminuiscono di 5.288 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	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(2.592)	(3.569)	977
Debiti verso fornitori UE	(16.603)	(16.091)	(512)
Debiti verso fornitori resto del mondo	(27.642)	(32.465)	4.823
Totale debiti verso fornitori	**(46.837)**	**(52.125)**	**5.288**

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 3.575 mila Euro al 30 giugno 2022 a 2.782 mila Euro al 30 giugno 2023, con un decremento di 793 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Imposte sul reddito	(1.240)	(865)	(375)
Altri debiti tributari	(1.542)	(2.710)	1.168
Totale debiti tributari	**(2.782)**	**(3.575)**	**793**

Il decremento degli altri debiti tributari è dovuto al pagamento da parte della 505 Games S.p.A. dell'importo concordato con l'amministrazione tributaria relativamente alla verifica fiscale dei passati esercizi mentre l'incremento delle imposte sul reddito è dovuto al maggior accantonamento di competenza dell'esercizio del debito IRAP della controllata Kunos Simulazioni S.r.l..

24. Fondi rischi correnti

Al 30 giugno 2023 non sussistono fondi correnti così come al 30 giugno 2022.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 8.635 mila Euro in aumento di 3.978 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(569)	(512)	(57)
Debiti verso dipendenti	(2.607)	(2.796)	189
Debiti verso collaboratori	(40)	(44)	4
Altri debiti	(5.419)	(1.305)	(4.114)
Totale altre passività correnti	**(8.635)**	**(4.657)**	**(3.978)**

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al temine dell'esercizio, al futuro pagamento della quattordicesima mensilità e l'accantonamento di competenza del periodo relativo alla quota variabile delle retribuzioni a breve termine. La voce si decrementa di 189 mila Euro, anche in presenza di un incremento del numero di personale impiegato, per effetto della mancata erogazione della componente variabile a seguito della performance del Gruppo sotto le attese.

Gli altri debiti includono per la quasi totalità le anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuali del Gruppo. L'incremento è dovuto ad un significativo nuovo contratto relativo ad un prodotto in uscita nel corso del prossimo esercizio.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 giugno 2023 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2022 è il seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.407	10.961	(1.554)
13	Altre attività finanziarie correnti	11.344	329	11.015
26	Passività finanziarie correnti	(49.116)	(10.627)	(38.489)
	Posizione finanziaria netta corrente	**(28.363)**	**663**	**(29.026)**
7	Attività finanziarie non correnti	0	18.257	(18.257)
21	Passività finanziarie non correnti	(11.285)	(15.213)	3.928
	Posizione finanziaria netta non corrente	**(11.285)**	**3.044**	**(14.329)**
	Totale posizione finanziaria netta	***(39.648)***	***3.707***	***(43.355)***

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 39.648 mila Euro rispetto ai 3.707 mila Euro registrati al 30 giugno 2022 decrementandosi di 43.355 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 34.266 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Passività finanziarie correnti	(1.719)	(1.444)	(275)
Passività finanziarie non correnti	(3.663)	(3.880)	217
Totale passività finanziarie per applicazione IFRS 16	**(5.382)**	**(5.324)**	**(58)**

Posizione finanziaria netta corrente

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2023, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 9.407 mila Euro, in diminuzione di 1.554 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 30 giugno 2023 sono pari a 11.344 mila Euro e sono composte da:

- per 11.018 mila Euro dalla valutazione a *fair value* del prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore nominale di 215 milioni di Corone Svedesi con scadenza dicembre 2024. Il decremento di 7.239 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 è effetto dell'adeguamento della stima del *fair value.* Al 30 giugno 2022 il prestito obbligazionario convertibile era contabilizzato tra le attività finanziarie non correnti ma è stato riclassificato a seguito della conversione in azioni effettuata nel corso del mese di luglio 2023;
- per 326 mila Euro dal 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 43.860 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(21.114)	(8.462)	(12.652)
Altre passività finanziarie correnti	(28.002)	(2.165)	(25.837)
Totale passività finanziarie correnti	**(49.116)**	**(10.627)**	**(38.489)**

I finanziamenti rateali entro i 12 mesi sono composti per 5.256 mila Euro dalla componente a lungo termine oltre i 12 mesi riclassificata tra le passività correnti per effetto dell'applicazione dei principi contabili relativamente al mancato rispetto di alcuni covenant come spiegato sotto.

Il dettaglio dei finanziamenti in essere al 30 giugno 2023 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	Covenants
a.	Intesa SanPaolo S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	29/01/2021	5.000	1.261	1.261	0	36 mesi	29/04/2021	29/01/2024	3 mesi	1,35%	No	No
b.	Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	802	458	344	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si	No
c.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	2.333	1.333	1.000	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si	No
d.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	30/09/2021	15.000	6.250	5.000	1.250	36 mesi	31/12/2021	30/09/2024	3 mesi	0,85%	Si	No
e.	MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	3.750	1.667	2.083	36 mesi	31/12/2022	30/09/2025	6 mesi	2,00%	No	Si
f.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	22/12/2022	5.000	4.306	4.306	0	24 mesi	22/06/2023	22/12/2024	3 mesi	1,80%	No	Si
g.	Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	19/05/2023	5.000	5.000	2.089	2.911	26 mesi	30/06/2023	30/06/2025	3 mesi	1,70%	No	Si
h.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	31/05/2023	5.000	5.000	5.000	0	30 mesi	29/02/2024	30/11/2025	3 mesi	1,50%	No	Si
	Totale			**45.375**	**28.702**	**21.114**	**7.588**							

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.

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

Alcuni dei suddetti finanziamenti sono soggetti a covenants. I due finanziamenti di Intesa SanPaolo S.p.A. concessi alla 505 Games S.p.a. sono soggetti ad un covenant di natura finanziaria che prevede che il rapporto tra posizione finanziaria netta e margine operativo lordo sia inferiore ad 1 mentre il finanziamento concesso dalla MPS S.p.A. alla 505 Mobile S.r.l. è soggetto al rispetto di un covenant commerciale che prevede che la Società si impegni a presentare alla banca, per ogni anno, un ammontare di flussi commerciali non inferiore a 2.200 mila Euro. Il finanziamento concesso dal Banco B.P.M. S.p.A. alla 505 Games S.p.A. è soggetto a covenants ESG (Environmental, social and governance) che riguarda il rispetto di indici di sostenibilità. Alla data di chiusura del bilancio tutti i covenant risultano rispettati ad esclusione di quelli relativi ai finanziamenti con Banca Intesa SanPaolo che non risultavano soddisfatti, pertanto in accordo ai principi contabili internazionali il debito finanziario è stato interamente riclassificato nelle passività correnti, pur non ritenendo probabile, sulla base delle interlocuzioni in corso con l'istituto bancario, che venga richiesto il rientro dalla posizione debitoria nel breve termine.

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(1.862)	0	(1.862)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'importazione	(7.182)	0	(7.182)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture	(16.219)	0	(16.219)
Fair value di strumenti derivati	(949)	(579)	(370)
Debiti finanziari per canoni di locazione	(1.719)	(1.505)	(214)
Altre passività finanziarie correnti	(71)	(81)	10
Totale altre passività finanziarie correnti	**(28.002)**	**(2.165)**	**(25.837)**

Il *fair value* di strumenti derivati è relativo alla valutazione al 30 giugno 2023 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 giapponese 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

Al 30 giugno 2023 non sussistono attività finanziare non correnti poiché il prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB è stato riclassificato tra le altre attività finanziarie correnti come precedentemente descritto.

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 11.285 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(7.589)	(10.646)	3.057
Altre passività finanziarie non correnti	(3.696)	(4.567)	871
Totale passività finanziarie non correnti	**(11.285)**	**(15.213)**	**3.928**

I debiti verso banche non correnti al 30 giugno 2023 includono per 7.589 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	0
b.	Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	344
c.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	1.000
d.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	30/09/2021	15.000	1.250
e.	MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	2.083
f.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	22/12/2022	5.000	0
g.	Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	19/05/2023	5.000	2.911
h.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	31/05/2023	5.000	0
	Totale finanziamenti rateali oltre i 12 mesi				**7.588**

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 3.696 mila Euro e sono composte per 3.663 mila Euro dalla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16 e per 33 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	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Entro 1 anno	1.779	1.574	205
1 -5 anni	3.687	4.567	(880)
Oltre 5 anni	9	0	9
Totale	**5.475**	**6.141**	**(666)**

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	9.407	10.961	(1.554)	-14,2%
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)**	**9.407**	**10.961**	**(1.554)**	**-14,2%**
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	49.116	10.627	38.489	n.s.
G.	**Indebitamento finanziario corrente (E + F)**	**49.116**	**10.627**	**38.489**	**n.s.**
H.	**Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)**	**39.709**	**(334)**	**40.043**	**n.s.**
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	11.285	15.213	(3.928)	25,8%
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)**	**11.285**	**15.213**	**(3.928)**	**-25,8%**
M.	***Totale indebitamento finanziario (H + L)***	**50.994**	**14.879**	**36.115**	**n.s.**

IMPEGNI E RISCHI

Gli impegni passano da 117.128 mila Euro al 30 giugno 2022 a 68.375 mila Euro al 30 giugno 2023 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.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 30 giugno 2023 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	22.046	92.319	2.667	968	118.000
2	Rettifiche ricavi	0	0	(68)	0	(68)
3	Totale ricavi netti	**22.046**	**92.319**	**2.599**	**968**	**117.932**

La suddivisione al 30 giugno 2022 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	7.132	120.308	4.043	755	132.238
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	**7.132**	**120.308**	**4.043**	**755**	**132.238**

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

8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
Acquisto di prodotti destinati alla rivendita	(2.954)	(4.607)	1.653	-35,9%
Acquisto di servizi destinati alla rivendita	(9.042)	(6.733)	(2.309)	34,3%
Royalties	(22.892)	(32.586)	9.694	-29,7%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(818)	(1.535)	717	-46,7%
Totale costo del venduto	**(35.706)**	**(45.461)**	**9.755**	**-21,5%**

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

10. Altri ricavi

Gli altri ricavi sono stati pari a 17.525 mila Euro in aumento di 5.941 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- lo sviluppo del videogioco Free to Play Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd.;

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

11. Costi per servizi

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per servizi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(9.100)	(4.153)	(4.947)	n.s
Trasporti e noli	(171)	(272)	101	-37,0%
Altri costi legati alle vendite	(134)	(202)	68	-33,9%
Sub-totale servizi legati alle vendite	**(9.405)**	**(4.627)**	**(4.778)**	**n.s.**
Assicurazioni varie	(412)	(358)	(54)	15,1%
Consulenze	(3.124)	(2.491)	(633)	25,4%
Postali e telegrafiche	(350)	(198)	(152)	76,7%
Viaggi e trasferte	(1.155)	(411)	(744)	n.s.
Utenze	(274)	(261)	(13)	5,1%
Manutenzioni	(138)	(96)	(42)	43,7%
Compensi al Collegio Sindacale	(117)	(120)	3	0,0%
Sub-totale servizi generali	**(5.570)**	**(3.935)**	**(1.635)**	**41,6%**
Totale costi per servizi	**(14.975)**	**(8.562)**	**(6.414)**	**74,9%**

I costi per servizi aumentano di 6.413 mila Euro principalmente per maggiori costi pubblicitari preliminari al lancio di Crime Boss: Rockay City e Miasma e maggiori consulenze correlate all'incremento delle prestazioni professionale per: DPO e compliance GDPR, incremento nel numero dei broker, spese per l'introduzione ESG, spese per la redazione di due interpelli all'agenzia delle Entrate, spese sostenute per le attività professionali correlate all'incremento di capitale di Starbreeze AB e spese per la predisposizione del bilancio in formato ESEF.

12. Affitti e locazioni

I costi per affitti e locazioni ammontano a 621 mila Euro rispetto ai 497 mila Euro dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2022. La voce al 30 giugno 2021 include per 547 mila Euro le spese accessorie agli affitti degli uffici delle Società del Gruppo e per 74 mila Euro i canoni di locazione di autovetture e strumentazione di magazzino che non rientrano nel perimetro di applicazione dell'IFRS 16 perché di modico valore o di breve durata residua.

13. Costi del personale

I costi del personale sono comprensivi del costo sostenuto per i compensi agli amministratori deliberati dall'Assemblea degli azionisti, del costo per i lavoratori temporanei ed i collaboratori, nonché del costo per auto

assegnate ai dipendenti e sono stati pari a 38.915 mila Euro in aumento di 5.048 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
Salari e stipendi	(27.826)	(24.156)	(3.670)	15,2%
Oneri sociali	(5.773)	(4.629)	(1.144)	24,7%
Trattamento di fine rapporto	(431)	(366)	(65)	17,7%
Piano di *stock options*	(157)	(812)	655	n.s.
Compensi amministratori	(1.002)	(1.493)	491	-32,9%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(3.651)	(2.329)	(1.322)	56,8%
Provvigioni agenti	(3)	(16)	13	-82,3%
Altri costi	(71)	(65)	(6)	9,4%
Totale costi del personale	**(38.915)**	**(33.867)**	**(5.048)**	**14,9%**

I costi del personale sono in aumento rispetto all'esercizio precedente per effetto del maggior numero di dipendenti, a seguito delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole incremento del numero di personale impiegato.

I costi del personale dipendente in senso stretto sono composti dai salari e stipendi, dai contributi relativi nonché dal costo per il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato. Si incrementano di 4.880 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre il costo medio per dipendente è sostanzialmente invariato:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
Salari e stipendi	(27.826)	(24.156)	(3.670)	15,2%
Oneri sociali	(5.773)	(4.629)	(1.144)	24,7%
Trattamento di fine rapporto	(431)	(366)	(65)	17,7%
Totale costi del personale	**(34.030)**	**(29.151)**	**(4.879)**	**16,7%**
Numero medio dipendenti	411	351	60	17,1%
Costo medio per dipendente	**(82,8)**	**(83,1)**	**0,3**	**-0,3%**

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2023, ripartiti per tipologia è fornito nella Relazione sulla Gestione.

14. Altri costi operativi

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(25)	(27)	2	-7,2%
Spese generali e amministrative	(1.366)	(1.037)	(329)	31,7%
Spese di rappresentanza	(15)	(12)	(3)	22,6%
Spese bancarie varie	(381)	(231)	(150)	64,8%
Totale altri costi operativi	**(1.787)**	**(1.307)**	**(480)**	**36,7%**

I costi operativi, pari a 1.787 mila Euro, sono in aumento rispetto all'esercizio precedente a fronte di maggiori spese amministrative.

21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
Ammortamenti	(18.687)	(19.030)	343	-1,8%
Svalutazione di attività e oneri finanziari	(7.700)	(1.708)	(5.992)	n.s.
Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	2.266	2.570	(304)	-11,8%
Totale costi operativi non monetari	**(24.121)**	**(18.168)**	**(5.953)**	**32,8%**

I costi operativi non monetari, pari a 24.121 mila Euro, aumentano di 5.953 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022. Gli ammortamenti si decrementano di 343 mila Euro.

Le svalutazioni di attività, che sono state pari nel periodo a 7.700 mila Euro, fanno principalmente riferimento ad alcuni videogiochi lanciati nel corso del secondo semestre dell'esercizio per i quali il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto delle ridotte vendite realizzate al lancio, saranno inferiori al valore d'iscrizione delle attività e pertanto svalutati.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono determinati dal differenziale tra il prezzo per l'acquisizione della 505 Go Inc. ed il patrimonio netto della società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento e dall'adeguamento del debito per earn-out a seguito dell'acquisizione delle società australiane.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.428	8.349	(921)	-11,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(13.036)	(4.148)	(8.888)	n.s.
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(5.608)**	**4.201**	**(9.809)**	**n.s.**

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 5.608 mila Euro contro i 4.201 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio, per effetto di minori interessi attivi e proventi finanziari per 921 mila Euro e maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 8.888 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	3.407	4.649	(1.242)	-26,7%
Proventi finanziari	3.979	3.670	309	8,4%
Altro	42	30	12	40,0%
Interessi attivi e proventi finanziari	**7.428**	**8.349**	**(921)**	**-11,0%**

Gli interessi attivi e proventi finanziari diminuiscono di 921 mila Euro per effetto di minori differenze attive su cambi per 1.254 mila Euro parzialmente compensati da maggiori proventi finanziari per 309 mila Euro. I proventi finanziari includono esclusivamente l'adeguamento del credito di circa 20 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro già descritto nel paragrafo 7) della Nota illustrativa.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 13.036 mila Euro, in aumento di 8.888 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022, per effetto principalmente dell'adeguamento del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze AB.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(915)	(50)	(865)	n.s.
Interessi verso erario	(14)	(80)	66	-82,5%
Oneri su prodotti derivati	(174)	(634)	460	-72,6%
Interessi passivi finanziamenti e *leasing*	(700)	(185)	(515)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	**(1.803)**	**(949)**	**(854)**	**90,0%**
Differenze passive sui cambi	(4.771)	(3.199)	(1.572)	49,1%
Adeguamento prestito obbligazionario Starbreeze	(6.462)	0	(6.462)	n.s.
Interessi passivi e oneri finanziari	**(13.036)**	**(4.148)**	**(8.888)**	**n.s.**

Le modalità di adeguamento del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze AB sono già state descritte nel paragrafo 7) che precede.

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2023 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
Imposte correnti	(4.332)	(10.929)	6.596	-8,2%
Imposte differite	243	(576)	819	n.s.
Totale imposte	**(4.089)**	**(11.505)**	**7.416**	**n.s.**

Il decremento del totale imposte è dato da una riduzione della base imponibile delle società italiane.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022	Variazioni	%
IRES	(2.837)	(8.405)	5.568	-66,2%
IRAP	(654)	(2.246)	1.592	-70,9%
Imposte correnti società estere	(841)	(278)	(563)	n.s.
Totale imposte correnti	**(4.332)**	**(10.929)**	**6.597**	**-60,4%**

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
Imponibile fiscale IRES (A)	12.921	34.429
Aliquota IRES (B)	24,0%	24,0%
IRES di periodo (A)*(B)	(3.101)	(8.263)
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	264	(142)
IRES di periodo	**(2.837)**	**(8.405)**

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023		30 giugno 2022	
Risultato ante imposte della Capogruppo	**3.920**		**7.974**	
Aliquota IRES	**24,0%**		**24,0%**	
Imposta teorica	**(941)**	**-24,0%**	**(1.914)**	**-24,0%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	2.160	55%	1.592	20%
Effetto fiscale dell'utilizzo di perdite fiscali non precedentemente utilizzate	0		0	
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	191		(168)	
IRES su plusvalenza classificata nella gestione	0		0	
Totale IRES della Capogruppo	1.410		(490)	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(4.511)		(7.773)	
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	264		0	
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(2.837)**	**-72%**	**(8.263)**	**-104%**

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
Imponibile fiscale IRAP	33.068	40.545
Aliquota IRAP	3,9%/5,57%	3,9%/5,57%
IRAP dell'esercizio	(1.192)	(1.349)
IRAP di competenza dell'esercizio precedente	538	0
IRAP di periodo	**(654)**	**(1.349)**

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

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023		30 giugno 2022	
Margine operativo della Capogruppo	**5.185**		**5.365**	
Aliquota IRAP	**5,57%**		**5,57%**	
Imposta teorica	**(289)**	**-5,57%**	**(299)**	**-5,76%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	79	1,5%	111	2,1%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	0		0	
Totale IRAP della Capogruppo	(210)		(188)	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(982)	-18,9%	(1.555)	-30,0%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(1.192)**	**-23,0%**	**(1.743)**	**-33,6%**

32. Utile per azione base

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
Risultato netto totale	9.683	28.546
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.265.037	14.260.964
Utile netto per azione in Euro	**0,68**	**2,00**

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

33. Utile per azione diluito

Per effetto della maturazione l'1° luglio 2019 e 1° luglio 2022 rispettivamente di n. 213.900 e n. 216.300 diritti di sottoscrizione di nuove azioni sulla base del piano di *stock options* 2016/2026, disponibile sul sito Internet della società, l'utile per azione diluito è così calcolato:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	30 giugno 2022
Risultato netto totale	9.683	28.546
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.697.337	14.476.837
Utile netto per azione in Euro	**0,66**	**1,97**

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

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

- scoperti di conto corrente bancario;
- depositi bancari a vista e a breve termine;
- finanziamenti all'importazione;
- finanziamenti all'esportazione;
- linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di *factoring*);
- contratti di locazione finanziaria;
- finanziamenti a medio termine per lo sviluppo prodotti.

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

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

Il Gruppo cerca di mantenere un bilanciamento tra strumenti finanziari a breve termine e strumenti finanziari a medio-lungo termine in linea con l'andamento prospettico. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine dedicate spesso al singolo investimento.

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

Nei prospetti seguenti sono fornite, separatamente per gli esercizi 2023 e 2022, le informazioni integrative richieste dall'IFRS 7 al fine di valutare la rilevanza degli strumenti finanziari con riferimento alla situazione patrimoniale, finanziaria ed al risultato economico del Gruppo.

Strumenti finanziari stato patrimoniale al 30 giugno 2023

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti finanziari – Attività al 30 giugno 2023 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Attività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di bilancio al 30 giugno 2023	Note
Partecipazioni	-	-	11.386	11.386	4
Crediti e altre attività non correnti	-	8.089	-	8.089	5
Attività finanziarie non correnti	-	-	-	-	7
Crediti commerciali	-	14.104	-	14.104	9
Altre attività correnti	-	23.790	-	23.790	11
Disponibilità liquide	-	9.407	-	9.407	12
Attività finanziarie correnti	11.018	326	-	11.344	13
Totale	**11.018**	**55.716**	**11.386**	**78.120**	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti finanziari – Passività al 30 giugno 2023 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Passività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di bilancio al 30 giugno 2023	Note
Passività finanziarie non correnti	-	11.285	-	11.285	21
Debiti verso i fornitori	-	46.836	-	46.836	22
Altre passività correnti	-	8.635	-	8.635	25
Passività finanziarie correnti	-	49.116	-	49.116	26
Totale	**-**	**115.872**	**-**	**115.872**	

Strumenti finanziari stato patrimoniale al 30 giugno 2022

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

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

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

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

I principali rischi a cui è assoggettato il Gruppo sono:

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

Rischi di fluttuazione dei tassi di interesse

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

Tali rischi sono mitigati dalla sottoscrizione di tre opzioni per un valore nozionale di 1.375 mila Euro, 4.000 mila Euro e 15.000 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti concessi da Unicredit S.p.A. in data 28 gennaio 2021 rispettivamente alla Capogruppo e alla 505 Games S.p.A. e in data 30 settembre 2021 alla 505 Games S.p.A..

Rischio di liquidità

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

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

I fattori mitiganti in grado di ridurre tale rischio sono:

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

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

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

Passività finanziarie al 30 giugno 2023 (in migliaia di Euro)	**Valore di bilancio**	**entro l'esercizio**	**tra 1 e 2 anni**	**tra 2 e 3 anni**	**tra 3 e 4 anni**	**tra 4 e 5 anni**	**oltre i 5 anni**	**Totale**	**Note**
Passività finanziarie non correnti	11.285		8.563	1.568	824	321	9	11.285	21
Passività finanziarie correnti	49.116	49.116						49.116	26
Totale	**60.401**	**43.860**	**8.563**	**1.568**	**824**	**321**	**9**	**60.401**	

Passività finanziarie al 30 giugno 2022 (in migliaia di Euro)	**Valore di bilancio**	**entro l'esercizio**	**tra 1 e 2 anni**	**tra 2 e 3 anni**	**tra 3 e 4 anni**	**tra 4 e 5 anni**	**oltre i 5 anni**	**Totale**	**Note**
Passività finanziarie non correnti	15.213		9.257	3.755	1.106	773	322	15.213	21
Passività finanziarie correnti	10.627	10.627						10.627	26
Totale	**25.840**	**10.627**	**9.257**	**3.755**	**1.106**	**773**	**322**	**25.840**	

Il Gruppo ha a disposizione sufficienti risorse finanziarie per far fronte ai debiti in scadenza entro l'esercizio, potendo contare sulla liquidità disponibile, su linee di credito e fidi non utilizzati, che alla data del presente bilancio ammontano a circa 7,5 milioni di Euro, e sui flussi di cassa derivanti dall'attività caratteristica.

Rischi di fluttuazione dei tassi di cambio

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

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

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

Per effetto dell'investimento in azioni Starbreeze, il Gruppo risulta esposto alla variabilità del tasso di cambio Euro/Corona svedese.

La 505 Games S.p.A. ha sottoscritto tre contratti di sviluppo in Yen a fronte dei quali ha stipulato due contratti di *flexible forward* per un nozionale totale di 1.985.600 mila Yen a copertura parziale dei rischi connessi ai futuri esborsi contrattuali che sono pari a 4.164.598 mila Yen. Al 30 giugno 2023 il *fair value* degli strumenti risulta negativo per 949 mila Euro.

Rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi

Nel corso dell'attuale esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello consolidato è stato pari a circa il 92,3% mentre il grado concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 99,8%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto generalmente la vendita avviene attraverso marketplace che operano su scala globale. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità su tutte le piattaforme digitali. Conseguentemente le potenzialità di vendita previste sarebbero ridotte, o al contrario incrementate, nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole.

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

Tale rischio è mitigato attraverso il potenziale ingresso di nuovi marketplace sul mercato della distribuzione digitale di videogiochi e dalla concentrazione dei ricavi digitali su pochi marketplace che però rappresentano controparti che possono vantare rating molto elevati (i.e. Sony, Microsoft, Apple, etc.).

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2023 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2022:

Migliaia di Euro	30 giugno 2023	% su totale	30 giugno 2022	% su totale
Non scaduto	13.558	96%	27.157	98%
0 > 30 giorni	152	1%	281	1%
30 > 60 giorni	70	1%	34	0%
60 > 90 giorni	23	0%	30	0%
> 90 giorni	301	2%	279	1%
Totale crediti verso clienti	**14.104**	**100%**	**27.781**	**100%**

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

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

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

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

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

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

Migliaia di Euro	Valore di bilancio al 30 giugno 2023	*Mark to Market*	*Mark to Model*	Totale *Fair value*	Note
		Fair value	*Fair value*		
Attività finanziarie non correnti	-	-	-	-	7
Disponibilità liquide	9.407	9.407	-	9.407	12
Altre attività finanziarie correnti	11.344	326	11.018	11.344	13
Passività finanziarie non correnti	(11.285)	(11.285)	-	(11.285)	21
Passività finanziarie correnti	(49.116)	(49.116)	-	(49.116)	26
Totale	**(39.650)**	**(50.668)**	**11.018**	**(39.650)**	

Migliaia di Euro	Valore di bilancio al 30 giugno 2022	*Mark to Market*	*Mark to Model*	Totale *Fair value*	Note
		Fair value	*Fair value*		
Attività finanziarie non correnti	18.257	-	18.257	18.257	7
Disponibilità liquide	10.961	10.961	-	10.961	12
Altre attività finanziarie correnti	329	329	-	329	13
Passività finanziarie non correnti	(15.213)	(15.213)	-	(15.213)	21
Passività finanziarie correnti	(10.627)	(10.627)	-	(10.627)	26
Totale	**3.707**	**(14.550)**	**18.257**	**3.707**	

Rischio tasso di cambio: *sensitivity analysis*

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

Il Gruppo ha effettuato la *sensitivity analysis* che misura l'impatto stimato sia nel conto economico sia nello stato patrimoniale, di una variazione del tasso di cambio pari a +/-10% rispetto ai tassi di cambio rilevati al 30 giugno 2023 su ciascuna classe di strumenti finanziari, mantenendo costanti tutte le altre variabili. Tale analisi ha una valenza puramente illustrativa, dato che nella realtà raramente queste variazioni avvengono in maniera isolata.

Al 30 giugno 2023 il Gruppo non risulta esposto ad ulteriori rischi, quali ad esempio rischio su commodity.

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

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

Tipologia di variazione	Effetto sulla posizione finanziaria netta	Effetto sull'utile prima delle imposte
+ 10% Dollaro	639	(1.952)
- 10% Dollaro	(725)	2.026

Per effetto dell'investimento in azioni Starbreeze, il Gruppo risulta esposto alla variabilità del tasso di cambio Euro/Corona svedese. Trattandosi di una posta patrimoniale, l'effetto di un incremento/decremento del 10% del rapporto di cambio comporterebbe un effetto sull'utile prima delle imposte pari a circa 2 milioni di Euro.

Livelli gerarchici di valutazione al *fair value*

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

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

Al fine di determinare il valore di mercato degli strumenti finanziari, il Gruppo utilizza diversi modelli di misurazione e valutazione, di cui viene indicato un riepilogo nella tabella seguente per gli esercizi chiusi al 30 giugno 2023 e al 30 giugno 2022:

Voce di bilancio al 30 giugno 2023	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Partecipazioni	Azioni quotate	11.386	-	-	11.386	4
Altre attività finanziarie	Prestito obbligazionario	-	11.018	-	11.018	13

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

11. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

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

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2023**		**30 giugno 2022**	
		totale	**di cui non ricorrenti**	**totale**	**di cui non ricorrenti**
1	Ricavi lordi	118.000	0	132.238	0
2	Rettifiche ricavi	(68)	0	0	0
3	**Totale ricavi netti**	**117.932**	**0**	**132.238**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.954)	0	(4.607)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.042)	0	(6.733)	0
6	Royalties	(22.892)	0	(32.586)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(818)	0	(1.535)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(35.706)**	**0**	**(45.461)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**82.226**	**0**	**86.777**	**0**
10	Altri ricavi	17.525	0	11.584	0
11	Costi per servizi	(14.975)	0	(8.562)	0
12	Affitti e locazioni	(621)	0	(497)	0
13	Costi del personale	(38.915)	0	(33.867)	0
14	Altri costi operativi	(1.787)	0	(1.307)	0
15	**Totale costi operativi**	**(56.298)**	**0**	**(44.233)**	**0**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**43.453**	**0**	**54.128**	**0**
17	Ammortamenti	(18.687)	0	(19.030)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(7.700)	0	(1.708)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	2.266	0	2.570	2.367
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(24.121)**	**0**	**(18.168)**	**2.367**
22	**Margine operativo (16+21)**	**19.332**	**0**	**35.960**	**2.367**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.428	0	8.349	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(13.036)	0	(4.148)	0
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(5.608)**	**0**	**4.201**	**0**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**13.724**	**0**	**40.161**	**2.367**
27	Imposte correnti	(4.332)	0	(10.929)	0
28	Imposte differite	243	0	(576)	0
29	**Totale imposte**	**(4.089)**	**0**	**(11.505)**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**9.635**	**0**	**28.656**	**2.367**

12. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

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

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 30 giugno 2023 e 30 giugno 2022.

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2023

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	22.046	92.319	2.667	968	0	118.000
2	Rettifiche ricavi	0	0	(68)	0	0	(68)
3	**Totale ricavi netti**	**22.046**	**92.319**	**2.599**	**968**	**0**	**117.932**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(1.194)	(1.760)	0	0	(2.954)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.677)	(5.365)	0	0	0	(9.042)
6	Royalties	(6.234)	(16.658)	0	0	0	(22.892)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(354)	(464)	0	0	(818)
8	**Totale costo del venduto**	**(9.911)**	**(23.571)**	**(2.224)**	**0**	**0**	**(35.706)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**12.135**	**68.748**	**375**	**968**	**0**	**82.226**
10	Altri ricavi	3.675	13.850	(0)	0	(0)	17.525
11	Costi per servizi	(3.142)	(9.066)	(273)	(492)	(2.002)	(14.975)
12	Affitti e locazioni	(174)	(168)	(16)	(3)	(260)	(621)
13	Costi del personale	(9.009)	(24.203)	(872)	(607)	(4.224)	(38.915)
14	Altri costi operativi	(187)	(978)	(45)	(36)	(541)	(1.787)
15	**Totale costi operativi**	**(12.512)**	**(34.415)**	**(1.206)**	**(1.138)**	**(7.027)**	**(56.298)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**3.298**	**48.183**	**(831)**	**(170)**	**(7.027)**	**43.453**
17	Ammortamenti	(2.399)	(14.869)	(145)	(351)	(923)	(18.687)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(2.228)	(5.448)	(24)	0	0	(7.700)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	2.247	19	0	0	0	2.266
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(2.380)**	**(20.298)**	**(169)**	**(351)**	**(923)**	**(24.121)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**918**	**27.885**	**(1.000)**	**(521)**	**(7.950)**	**19.332**

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2023

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
	Attività non correnti						
1	Immobili impianti e macchinari	356	4.027	2.069	45	3.116	9.613
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	18.354	133.713	0	810	146	153.023
4	Partecipazioni	0	0	0	0	11.400	11.400
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.870	5.531	6	0	682	8.089
6	Imposte anticipate	2.745	13.308	184	0	850	17.087
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0	0	0
	Totale attività non correnti	**23.325**	**156.580**	**2.258**	**855**	**16.194**	**199.213**
	Attività correnti						
8	Rimanenze	0	926	2.429	0	0	3.355
9	Crediti commerciali	2.115	11.249	724	16	0	14.104
10	Crediti tributari	592	1.132	526	2	1.725	3.977
11	Altre attività correnti	1.270	9.240	232	44	13.004	23.790
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.924	7.019	166	211	87	9.407
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0	11.344	11.344
	Totale attività correnti	**5.901**	**29.566**	**4.077**	**273**	**26.160**	**65.977**
	TOTALE ATTIVITA'	**29.225**	**186.145**	**6.336**	**1.128**	**42.354**	**265.190**
	Passività non correnti						
18	Benefici verso dipendenti	0	(532)	(353)	(26)	0	(911)
19	Fondi non correnti	0	0	(81)	0	0	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.824)	0	0	0	0	(1.824)
21	Passività finanziarie	(2.303)	(6.518)	0	0	(2.465)	(11.285)
	Totale passività non correnti	**(4.127)**	**(7.050)**	**(434)**	**(26)**	**(2.465)**	**(14.101)**
	Passività correnti						
22	Debiti verso fornitori	(2.028)	(43.364)	(210)	(210)	(1.025)	(46.837)
23	Debiti tributari	(901)	(1.577)	(163)	(13)	(128)	(2.782)
24	Fondi correnti	0	0	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(1.337)	(6.164)	(230)	(354)	(550)	(8.635)
26	Passività finanziarie	(1.779)	(36.709)	(11)	0	(10.617)	(49.116)
	Totale passività correnti	**(6.045)**	**(87.814)**	**(614)**	**(577)**	**(12.320)**	**(107.370)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(10.172)**	**(94.864)**	**(1.049)**	**(603)**	**(14.783)**	**(121.471)**

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2022

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

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2022

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
	Attività non correnti						
1	Immobili impianti e macchinari	491	3.848	2.177	57	3.780	10.353
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	18.885	83.950	0	1.088	166	104.089
4	Partecipazioni	0	0	0	0	7.511	7.511
5	Crediti ed altre attività non correnti	30	4.639	6	0	9.397	14.072
6	Imposte anticipate	875	10.891	214	0	849	12.829
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0	18.257	18.257
	Totale attività non correnti	**20.281**	**103.327**	**2.397**	**1.145**	**39.960**	**167.110**
	Attività correnti						
8	Rimanenze	0	1.280	2.893	0	0	4.173
9	Crediti commerciali	833	26.365	577	6	0	27.781
10	Crediti tributari	1.470	659	338	5	454	2.926
11	Altre attività correnti	203	12.164	212	22	429	13.030
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.693	8.705	388	97	78	10.961
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0	329	329
	Totale attività correnti	**4.199**	**49.173**	**4.408**	**130**	**1.290**	**59.200**
	TOTALE ATTIVITA'	**24.480**	**152.501**	**6.805**	**1.275**	**40.949**	**226.311**
	Passività non correnti						
18	Benefici verso dipendenti	0	(392)	(346)	(23)	0	(761)
19	Fondi non correnti	0	0	(81)	0	0	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.954)	0	0	0	0	(1.954)
21	Passività finanziarie	(323)	(10.074)	0	0	(4.816)	(15.213)
	Totale passività non correnti	**(2.277)**	**(10.466)**	**(427)**	**(23)**	**(4.816)**	**(18.009)**
	Passività correnti						
22	Debiti verso fornitori	(1.597)	(48.312)	(271)	(206)	(1.739)	(52.125)
23	Debiti tributari	(434)	(2.829)	(139)	(12)	(161)	(3.575)
24	Fondi correnti	0	0	(0)	0	0	1
25	Altre passività correnti	(534)	(2.665)	(741)	(128)	(589)	(4.657)
26	Passività finanziarie	(134)	(7.607)	(12)	0	(2.874)	(10.627)
	Totale passività correnti	**(2.699)**	**(61.413)**	**(1.163)**	**(346)**	**(5.363)**	**(70.984)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(4.976)**	**(71.879)**	**(1.590)**	**(369)**	**(10.179)**	**(88.993)**

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023		30 giugno 2022		Variazioni	
Europa	3.641	3%	5.595	15%	(1.954)	-34,9%
Americhe	91.518	78%	100.406	70%	(8.888)	-8,9%
Resto del mondo	18.905	16%	21.439	10%	(2.534)	-11,8%
Totale ricavi estero	**114.064**	**97%**	**127.440**	**95%**	**(13.376)**	**-10,5%**
Italia	3.936	3%	4.798	5%	(862)	-18,0%
Totale ricavi lordi consolidati	**118.000**	**100%**	**132.238**	**100%**	**(14.238)**	**-10,8%**

In linea con quanto realizzato nel passato esercizio, i ricavi estero sono stati il 97% dei ricavi lordi consolidati e sono in diminuzione di 13.376 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022.

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 92.319 mila Euro pari all'81% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2023		30 giugno 2022		Variazioni	
Free to Play	22.046	19%	7.132	7%	14.914	n.s.
Premium Games	92.319	81%	120.308	93%	(27.989)	-23,3%
Totale ricavi lordi estero	**114.365**	**100%**	**127.440**	**100%**	**(13.075)**	**-10,3%**

13. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 10 della Relazione sulla Gestione a cui si rimanda.

Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

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

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(26)	0	0	(346)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(2.684)	0	(834)
Matov LCC	0	137	0	(730)	0	(546)
Totale	**0**	**772**	**(26)**	**(3.414)**	**0**	**(1.726)**

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

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

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

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

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 781 mila Euro.

Il canone pagato dalla 505 Games France S.a.s. alla Matov Imm. S.r.l. per gli uffici di Francheville ammontano nell'esercizio a 45 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 533 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	30 giugno 2023		30 giugno 2022	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	118.000	0	132.238	0
2	Rettifiche ricavi	(68)	0	0	0
3	**Totale ricavi netti**	**117.932**	**0**	**132.238**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.954)	0	(4.607)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9.042)	0	(6.733)	0
6	Royalties	(22.892)	0	(32.586)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(818)	0	(1.535)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(35.706)**	**0**	**(45.461)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**82.226**	**0**	**86.777**	**0**
10	Altri ricavi	17.525	0	11.584	0
11	Costi per servizi	(14.975)	(346)	(8.562)	(339)
12	Affitti e locazioni	(621)	(258)	(497)	(136)
13	Costi del personale	(38.915)	0	(33.867)	(133)
14	Altri costi operativi	(1.787)	0	(1.307)	0
15	**Totale costi operativi**	**(56.298)**	**(604)**	**(44.233)**	**(608)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**43.453**	**(604)**	**54.128**	**(608)**
17	Ammortamenti	(18.687)	(1.066)	(19.030)	(1.031)
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(7.700)	0	(1.708)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	2.266	0	2.570	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(24.121)**	**(1.066)**	**(18.168)**	**(1.031)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**19.332**	**(1.670)**	**35.960**	**(1.639)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	7.428	0	8.349	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(13.036)	(56)	(4.148)	(71)
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(5.608)**	**(56)**	**4.201**	**(71)**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**13.724**	**(1.726)**	**40.161**	**(1.710)**
27	Imposte correnti	(4.332)	0	(10.929)	0
28	Imposte differite	243	0	(576)	0
29	**Totale imposte**	**(4.089)**	**0**	**(11.505)**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**9.635**	**(1.726)**	**28.656**	**(1.710)**

	Migliaia di Euro	30 giugno 2023		30 giugno 2022	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.613	0	10.353	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	153.023	0	104.089	0
4	Partecipazioni	11.400	0	7.511	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.089	772	14.072	778
6	Imposte anticipate	17.087	0	12.829	0
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	18.257	0
	Totale attività non correnti	**199.212**	**772**	**167.111**	**778**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	3.355	0	4.173	0
9	Crediti commerciali	14.104	0	27.781	0
10	Crediti tributari	3.977	0	2.926	0
11	Altre attività correnti	23.790	0	13.030	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.407	0	10.961	0
13	Altre attività finanziarie	11.344	0	329	0
	Totale attività correnti	**65.977**	**0**	**59.200**	**0**
	TOTALE ATTIVITA'	***265.189***	**772**	***226.311***	***778***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	0	(5.705)	0
15	Riserve	(21.367)	0	(22.030)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(115.270)	0	(108.160)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(142.343)**	**0**	**(135.895)**	**0**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(1.375)**	**0**	**(1.423)**	**0**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(143.718)**	**0**	**(137.318)**	**0**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(911)	0	(761)	0
19	Fondi non correnti	(81)	0	(81)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.824)	0	(1.954)	0
21	Passività finanziarie	(11.285)	(2.335)	(15.213)	(1.701)
	Totale passività non correnti	**(14.101)**	**(2.335)**	**(18.009)**	**(1.701)**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(46.837)	(26)	(52.125)	(341)
23	Debiti tributari	(2.782)	0	(3.575)	0
24	Fondi correnti	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(8.635)	0	(4.657)	0
26	Passività finanziarie	(49.116)	(1.079)	(10.627)	(800)
	Totale passività correnti	**(107.370)**	**(1.105)**	**(70.984)**	**(1.141)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(121.471)**	**(3.440)**	**(88.993)**	**(2.842)**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(265.189)***	**(3.440)**	***(226.311)***	***(2.842)***

14. 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.

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

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

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

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

17. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE

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

Tipologia di servizi	**Compensi per l'esercizio 2022/2023**					**Totale**
	Revisore della Capogruppo			**Rete del revisore della Capogruppo**	**Revisore non appartenente alla rete della Capogruppo**	
	alla Capogruppo	**alle altre società**	**totale**	**alle altre società**	**alle altre società**	
Revisione contabile	112.112	119.708	231.820	0	45.781	**277.601**
Totale	**112.112**	**119.708**	**231.820**	**0**	**45.781**	**277.601**

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- 30 giugno 2023. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 2023 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, 27 settembre 2023

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