

**Resoconto intermedio di gestione
al 30 settembre 2023**

(1° trimestre dell'esercizio 2023/2024)

Digital Bros S.p.A.

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

Capitale Sociale: Euro 6.024.334,80 di cui Euro 5.706.014,80 sottoscritto

Reg. Soc. Trib. di Milano 290680-Vol. 7394 C.C.I.A.A. 1302132

Il presente documento è disponibile sul sito internet della Società all'indirizzo
www.digitalbros.com nella sezione Investor Relations/Documenti finanziari

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO	4
RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO	6
1. STRUTTURA DEL GRUPPO	6
2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI	11
3. INDICATORI DI RISULTATO.....	14
4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO.....	14
5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO	15
6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2023	18
7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2023	22
8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI.....	24
9. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI.....	32
10. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO	32
11. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE	33
12. ALTRE INFORMAZIONI.....	34
Bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2023.....	37
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2023	39
Conto economico consolidato al 30 settembre 2023	40
Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2023.....	41
Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2023	42
Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato	43
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2023	45
ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF	56

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio d'Amministrazione

Nome	Carica/qualifica		Comitato Controllo e Rischi	Comitato Remunerazione	Comitato Nomine
Carlotta Ilaria D'Ercole	Consigliere	I	M	M	P
Lidia Florean	Consigliere	NE			
Abramo Galante	Presidente e Amm.	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:

E: Consigliere Esecutivo	P: Presidente del Comitato
NE: Consigliere Non Esecutivo	M: Membro del Comitato
I: Consigliere Indipendente	

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

(2) Lead Independent Director

Collegio sindacale

Nome	Carica/qualifica
Maria Pia Maspes	Sindaco effettivo
Pietro Piccone Ferrarotti	Sindaco effettivo
Paolo Villa	Presidente
Andrea Serra	Sindaco supplente
Stefano Spiniello	Sindaco supplente

L'Assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2023 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 2026.

In data 27 ottobre 2023, l'Assemblea degli azionisti ha nominato Presidente del Consiglio di amministrazione Abramo Galante. In data 9 novembre 2023, il Consiglio di amministrazione ha nominato Amministratore delegato Abramo Galante e 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 Resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2023 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 9 novembre 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., studio di sviluppo con sede a Brno e che ha realizzato il videogioco Crime Boss: Rockay City. Durante il corso del mese di luglio 2021 è stato inizialmente acquisito il 60% della società, mentre nel mese di luglio 2023 è stato perfezionato l'acquisto del restante 40%, portando il Gruppo a detenere il 100% della società;
- 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 e dalla società inglese DR Studios Ltd., che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play.

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.

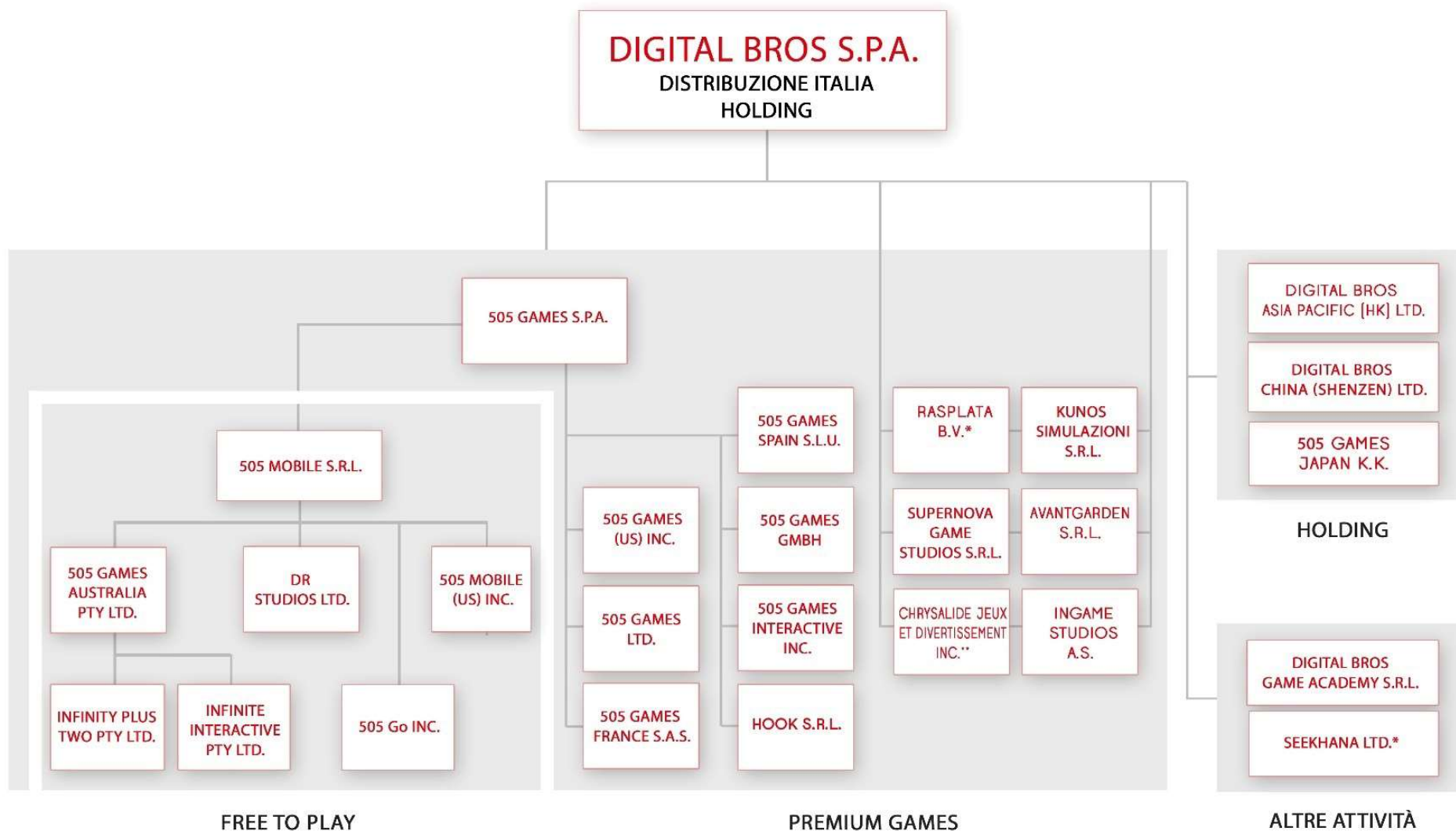
L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. attraverso il marchio Halifax.

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. 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 settembre 2023 relativamente alle società operative nel periodo:



[*] PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

[**] PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi del Gruppo al 30 settembre 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.	12P Smithfield, Kennedy Town, 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.	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-iaan 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.e Seekhana Ltd. 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. 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.

3. INDICATORI DI RISULTATO

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

Il conto economico evidenzia i seguenti indicatori/risultati intermedi:

- utile lordo, differenza tra i ricavi netti ed il totale del costo del venduto;
- margine operativo lordo (EBITDA), differenza tra l'utile lordo e del totale dei costi operativi, al netto 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 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.

4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

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

5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi significativi nel periodo.

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 ridotto 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.

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 9 novembre 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.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2023

Migliaia di Euro		30 settembre 2023		30 settembre 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	20.225	100,1%	22.387	100,1%	(2.162)	-9,7%
2	Rettifiche ricavi	(29)	-0,1%	(26)	-0,1%	(3)	10,5%
3	Totale ricavi netti	20.196	100,0%	22.361	100,0%	(2.165)	-9,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(898)	-4,4%	(710)	-3,2%	(188)	26,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.727)	-13,5%	(2.080)	-9,3%	(647)	31,1%
6	Royalties	(4.260)	-21,1%	(4.585)	-20,5%	325	-7,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	116	0,6%	(200)	-0,9%	316	n.s.
8	Totale costo del venduto	(7.769)	-38,5%	(7.575)	-33,9%	(194)	2,6%
9	Utile lordo (3+8)	12.427	61,5%	14.786	66,1%	(2.359)	-16,0%
10	Altri ricavi	3.077	15,2%	3.851	17,2%	(774)	-20,1%
11	Costi per servizi	(2.800)	-13,9%	(3.290)	-14,7%	490	-14,9%
12	Affitti e locazioni	(133)	-0,7%	(193)	-0,9%	60	-30,8%
13	Costi del personale	(9.942)	-49,2%	(9.608)	-43,0%	(334)	3,5%
14	Altri costi operativi	(369)	-1,8%	(391)	-1,7%	22	-5,8%
15	Totale costi operativi	(13.244)	-65,6%	(13.482)	-60,3%	238	-1,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.260	11,2%	5.155	23,1%	(2.894)	-56,1%
17	Ammortamenti	(5.435)	-26,9%	(3.726)	-16,7%	(1.710)	45,9%
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	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	813	3,6%	(813)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(5.435)	-26,9%	(2.913)	-13,0%	(2.523)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(3.175)	-15,7%	2.242	10,0%	(5.417)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	643	3,2%	2.798	12,5%	(2.155)	-77,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.042)	-5,2%	(1.359)	-6,1%	317	-23,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(399)	-2,0%	1.439	6,4%	(1.838)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(3.574)	-17,7%	3.681	16,5%	(7.255)	n.s.
27	Imposte correnti	291	1,4%	(670)	-3,0%	961	n.s.
28	Imposte differite	166	0,8%	76	0,3%	90	n.s.
29	Totale imposte	457	2,3%	(594)	-2,7%	1.051	n.s.
30	Risultato netto (26+29)	(3.117)	-15,4%	3.087	13,8%	(6.204)	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.413)	-11,9%	2.996	13,4%	(5.409)	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(704)	-3,5%	91	0,4%	(795)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,17)		0,21		(0,38)	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,16)		0,21		(0,37)	n.s.

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. 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 di comunicazione superiori al passato.

Il Gruppo, nonostante quanto sopra, rimane cautamente fiducioso sull'andamento del mercato nel medio-lungo termine e ritiene che il proprio portafoglio di investimenti in corso, formato da nuove versioni di giochi di successo (Ghostrunner, Assetto Corsa, Control e Bloodstained), che presentano budget di sviluppo e di comunicazione significativi, sia comunque in sintonia con l'andamento prospettico del mercato, anche se dovessero perdurare l'attuale selettività dei giocatori.

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 derivano da crowdfunding e con budget comunicativi di rilievo.

Il Gruppo ha realizzato nel trimestre ricavi per 20,2 milioni di Euro, in diminuzione del 9,7% rispetto al corrispondente periodo del precedente esercizio quando erano stati pari a 22,4 milioni di Euro. In assenza di nuovi lanci infatti il trimestre estivo presenta tradizionalmente minori volumi di vendite.

Il fatturato del settore operativo Premium Games al 30 settembre 2023 è stato pari a 15 milioni Euro, corrispondente al 74,3% dei ricavi netti totali, contro il 69,4% del corrispondente periodo dello scorso esercizio. Tale risultato 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 5,3 milioni di Euro.

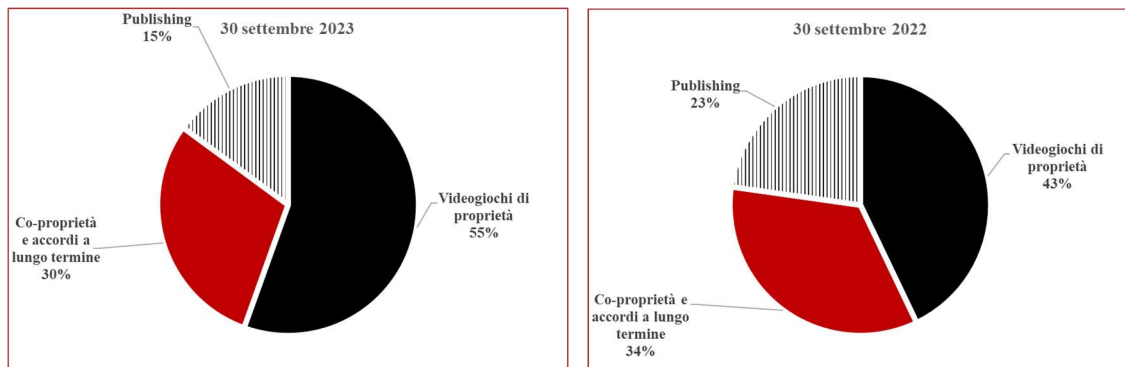
I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 96% dei ricavi netti totali, mentre i ricavi digitali sono stati circa l'88% dell'importo totale, fattori già evidenti dagli ultimi esercizi.

La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 30 settembre 2023 comparata con il primo trimestre dell'esercizio precedente è stata:

Ricavi netti				
Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	15.005	15.529	(524)	-3,4%
Free to Play	4.370	5.971	(1.601)	-26,8%
Distribuzione Italia	703	672	31	4,6%
Altre Attività	118	189	(71)	-37,7%
Totale ricavi netti	20.196	22.361	(2.165)	-9,7%

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 55% dei ricavi del settore operativo Premium Games, rispetto al 43% realizzato nel primo trimestre dello scorso esercizio. Questo risultato riflette la profonda trasformazione attuata dal Gruppo, con una strategia concentrata sull'aumento del peso dei videogiochi di proprietà o co-proprietà e degli accordi a lungo termine nel portfolio totale del Gruppo.

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 Free to Play sono pari a 4.370 mila Euro, registrando una contrazione del 26,8% rispetto ai 5.971 mila Euro realizzati al 30 settembre 2022.

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono pressoché stabili, passando da 672 mila Euro a 703 mila Euro.

Il costo del venduto è stato pari a 7.769 mila Euro, sostanzialmente invariato rispetto al 30 settembre 2022, nonostante la diminuzione dei ricavi netti del trimestre. L'incremento dell'acquisto di servizi destinato alla rivendita è consequenziale al lancio del video gioco Crime Boss Rockay City, che presenta costi di mantenimento non presenti nell'esercizio passato.

L'utile lordo è diminuito da 14.786 mila Euro al 30 settembre 2022 agli attuali 12.427 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 3.077 mila Euro in diminuzione di 774 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- il videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- la nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l. prevista in uscita nel prossimo esercizio;
- il videogioco in produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

La diminuzione degli altri ricavi rispetto al 30 settembre 2022 è effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City da parte della Ingame Studios, invece presente nel primo trimestre dello scorso esercizio quando era ancora in fase di sviluppo.

I costi operativi sono stati pari a 13.244 mila Euro, sostanzialmente invariati rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, quando erano stati pari a 13.482 mila Euro.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 2.260 mila Euro, rispetto ai 5.155 mila Euro del primo trimestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 1.710 mila Euro per effetto dei videogiochi lanciati nella seconda parte dello scorso esercizio.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato negativo per 3.175 mila Euro rispetto ai 2.242 mila Euro positivi registrati al 30 settembre 2022.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 399 mila Euro rispetto al risultato positivo per 1.439 mila Euro realizzato nel primo trimestre del passato esercizio. La voce al 30 settembre 2022 comprendeva i proventi finanziari derivanti dall'adeguamento al valore corrente del credito finanziario acquistato da Starbreeze e successivamente, incassato in data 3 luglio 2023

La perdita ante imposte al 30 settembre 2023 è stata pari a 3.574 mila Euro, rispetto all'utile di 3.681 mila Euro realizzato al 30 settembre 2022.

La perdita netta consolidata è pari a 3.117 mila Euro rispetto all'utile netto di 3.087 mila Euro realizzato al 30 settembre 2022.

La perdita attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 2.413 mila Euro.

La perdita netta per azione base e la perdita netto per azione diluita sono rispettivamente pari a 0,17 Euro e 0,16 Euro per azione contro l'utile per azione di 0,21 Euro realizzato al 30 settembre 2022.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, negativa per 704 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., e della società canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2023

	Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	9.140	9.613	(473)	-4,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	161.040	153.023	8.017	5,2%
4	Partecipazioni	16.517	11.400	5.117	44,9%
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.776	8.089	687	8,5%
6	Imposte anticipate	18.970	17.087	1.883	11,0%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale attività non correnti	214.443	199.212	15.231	7,6%
Attività correnti					
8	Rimanenze	3.471	3.355	116	3,5%
9	Crediti commerciali	10.832	14.104	(3.272)	-23,2%
10	Crediti tributari	4.864	3.977	887	22,3%
11	Altre attività correnti	10.723	23.790	(13.067)	-54,9%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.644	9.407	(4.763)	-50,6%
13	Altre attività finanziarie	326	11.344	(11.018)	-97,1%
	Totale attività correnti	34.860	65.977	(31.117)	-47,2%
	TOTALE ATTIVITA'	249.303	265.189	(15.886)	-6,0%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)	0	0,0%
15	Riserve	(16.971)	(21.367)	4.396	-20,6%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(113.221)	(115.270)	2.049	-1,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(135.898)	(142.343)	6.445	-4,5%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	43	(1.375)	1.418	n.s.
	Totale patrimonio netto consolidato	(135.855)	(143.718)	7.863	-5,5%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(957)	(911)	(46)	5,0%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.609)	(1.824)	215	-11,8%
21	Passività finanziarie	(8.107)	(11.285)	3.178	-28,2%
	Totale passività non correnti	(10.754)	(14.101)	3.347	-23,7%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(44.053)	(46.837)	2.784	-5,9%
23	Debiti tributari	(1.995)	(2.782)	787	-28,3%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(8.224)	(8.635)	411	-4,8%
26	Passività finanziarie	(48.422)	(49.116)	694	-1,4%
	Totale passività correnti	(102.694)	(107.370)	4.676	-4,4%
	TOTALE PASSIVITA'	(113.448)	(121.471)	8.023	-6,6%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(249.303)	(265.189)	15.886	-6,0%

Il totale delle attività non correnti si incrementa nel periodo di 15.231 mila Euro per effetto di un aumento del totale delle immobilizzazioni immateriali di 8.017 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza dell'esercizio, a seguito significativo piano di investimenti intrapreso dal Gruppo. Significativo anche l'aumento delle partecipazioni per 5.117 mila Euro, come descritto nel capitolo 5 nei Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 31.117 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 per effetto di minori altre attività correnti e altre attività finanziarie rispettivamente per 13.067 mila Euro e 11.018 mila Euro a seguito dell'incasso dei crediti verso Starbreeze AB e della conversione del prestito obbligazionario verso la società svedese.

Il totale delle passività non correnti si decrementa di 3.347 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023, mentre il totale delle passività correnti diminuisce di 4.676 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2023 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.644	9.407	(4.763)
13	Altre attività finanziarie correnti	326	11.344	(11.018)
26	Passività finanziarie correnti	(48.422)	(49.116)	694
	Posizione finanziaria netta corrente	(43.452)	(28.365)	(15.087)
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(8.107)	(11.285)	3.178
	Posizione finanziaria netta non corrente	(8.107)	(11.285)	3.178
	Totale posizione finanziaria netta	(51.559)	(39.650)	(11.909)

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 51.559 mila Euro rispetto ai 39.650 mila Euro registrati al 30 giugno 2023 decrementandosi di 11.909 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.

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 46.571 mila Euro.

8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		30 settembre 2023		30 settembre 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	15.032	100,2%	15.529	100,0%	(497)	-3,2%
2	Rettifiche ricavi	(27)	-0,2%	0	0,0%	(27)	n.s.
3	Totale ricavi netti	15.005	100,0%	15.529	100,0%	(524)	-3,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(324)	-2,2%	(169)	-1,1%	(155)	91,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.725)	-11,5%	(1.185)	-7,6%	(540)	45,6%
6	Royalties	(3.128)	-20,8%	(2.913)	-18,8%	(215)	7,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	100	0,7%	(127)	-0,8%	227	n.s.
8	Totale costo del venduto	(5.077)	-33,8%	(4.394)	-28,3%	(683)	15,6%
9	Utile lordo (3+8)	9.928	66,2%	11.135	71,7%	(1.207)	-10,8%
10	Altri ricavi	2.397	16,0%	2.942	18,9%	(545)	-18,5%
11	Costi per servizi	(1.616)	-10,8%	(1.824)	-11,7%	208	-11,4%
12	Affitti e locazioni	(30)	-0,2%	(56)	-0,4%	26	-46,3%
13	Costi del personale	(6.240)	-41,6%	(5.637)	-36,3%	(603)	10,7%
14	Altri costi operativi	(208)	-1,4%	(134)	-0,9%	(74)	54,5%
15	Totale costi operativi	(8.094)	-53,9%	(7.651)	-49,3%	(443)	5,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	4.231	28,2%	6.426	41,4%	(2.195)	-34,2%
17	Ammortamenti	(4.475)	-29,8%	(2.768)	-17,8%	(1.707)	61,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.475)	-29,8%	(2.768)	-17,8%	(1.707)	61,7%
22	Margine operativo (16+21)	(244)	-1,6%	3.658	23,6%	(3.902)	n.s.

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. 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 di comunicazione superiori al passato.

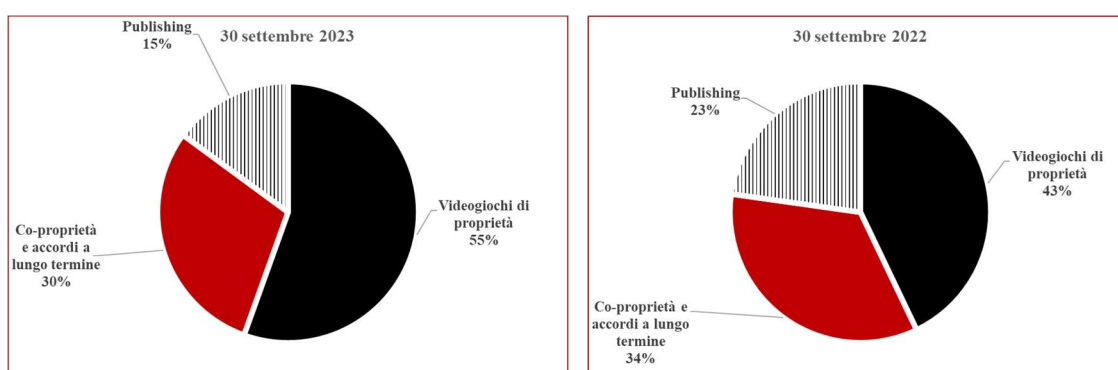
Il Gruppo, nonostante quanto sopra, rimane cautamente fiducioso sull'andamento del mercato nel medio-lungo termine e ritiene che il proprio portafoglio di investimenti in corso, formato da nuove versioni di giochi di successo (Ghostrunner, Assetto Corsa, Control e Bloodstained), che presentano budget di sviluppo e di comunicazione significativi, sia comunque in sintonia con l'andamento prospettico del mercato, anche se dovessero perdurare l'attuale selettività dei giocatori.

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 derivano da crowdfunding e con budget comunicativi di rilievo.

Il fatturato del settore operativo Premium Games al 30 settembre 2023 è stato pari a 15 milioni Euro, corrispondente al 74,3% dei ricavi netti totali, contro il 69,4% del corrispondente periodo dello scorso esercizio. Tale risultato 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 5,3 milioni di Euro.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 55% dei ricavi del settore operativo Premium Games, rispetto al 43% realizzato nel primo trimestre dello scorso esercizio. Questo risultato riflette la profonda trasformazione attuata dal Gruppo, con una strategia concentrata sull'aumento del peso dei videogiochi di proprietà o co-proprietà e degli accordi a lungo termine nel portfolio totale del Gruppo.

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 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	933	729	204	28,0%
Ricavi da distribuzione digitale	13.428	13.719	(291)	-2,1%
Ricavi da sublicensing	671	1.081	(410)	-37,9%
Totale ricavi Premium Games	15.032	15.529	(497)	-3,2%

I ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi all'89% dei ricavi netti del settore operativo.

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

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni	
Console	6.000	5.182	818	15,8%
Personal Computer	6.684	7.652	(968)	-12,7%
Piattaforme Mobile	744	885	(141)	-16,0%
Totale ricavi da distribuzione digitale	13.428	13.719	(291)	-2,1%

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

Il costo del venduto si è incrementato di 683 mila Euro, principalmente per effetto di maggiori acquisti di servizi destinati alla rivendita per 540 mila Euro, consequenziale al lancio del video gioco Crime Boss Rockay City, che presenta costi di mantenimento non presenti nell'esercizio passato.

L'utile lordo è stato pari a 9.928 mila Euro, in diminuzione di 1.207 mila Euro rispetto al 30 settembre 2022.

Gli altri ricavi sono stati pari a 2.397 mila Euro in diminuzione di 545 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- la nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l. prevista in uscita nel prossimo esercizio;
- il un videogioco in produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

La diminuzione degli altri ricavi rispetto al 30 settembre 2022 è effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City da parte della Ingame Studios, presente nel primo trimestre dello scorso esercizio quando era ancora in fase di sviluppo.

I costi operativi sono stati pari a 8.094 mila Euro, in leggero aumento del 5,8% rispetto a quanto registrato nel primo trimestre nello scorso esercizio, per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 603 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.

Il margine operativo lordo è stato pari a 4.231 mila Euro attestandosi al 28,2% dei ricavi netti, in diminuzione di 2.195 mila Euro rispetto ai 6.426 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 1.707 mila Euro per effetto dei videogiochi lanciati nella seconda parte dello scorso esercizio.

Il margine operativo netto è stato negativo per 244 mila Euro rispetto all'utile di 3.658 mila Euro registrato al 30 settembre 2022.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		30 settembre 2023		30 settembre 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	4.370	100,0%	5.971	100,0%	(1.601)	-26,8%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	4.370	100,0%	5.971	100,0%	(1.601)	-26,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.002)	-22,9%	(895)	-15,0%	(107)	12,0%
6	Royalties	(1.132)	-25,9%	(1.672)	-28,0%	540	-32,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(2.134)	-48,8%	(2.567)	-43,0%	433	-16,9%
9	Utile lordo (3+8)	2.236	51,2%	3.404	57,0%	(1.168)	-34,3%
10	Altri ricavi	680	15,6%	909	15,2%	(229)	-25,2%
11	Costi per servizi	(481)	-11,0%	(774)	-13,0%	293	-37,8%
12	Affitti e locazioni	(44)	-1,0%	(91)	-1,5%	47	-51,8%
13	Costi del personale	(2.220)	-50,8%	(2.444)	-40,9%	224	-9,2%
14	Altri costi operativi	(24)	-0,5%	(69)	-1,2%	45	-65,8%
15	Totale costi operativi	(2.769)	-63,4%	(3.378)	-56,6%	609	-18,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	147	3,4%	935	15,7%	(788)	-84,3%
17	Ammortamenti	(600)	-13,7%	(619)	-10,4%	19	-3,1%
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%	813	13,6%	(813)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(600)	-13,7%	194	3,2%	(794)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(453)	-10,4%	1.129	18,9%	(1.582)	n.s.

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni	
505 Go Inc.	3.080	4.379	(1.299)	-29,7%
Gems of War	924	1.279	(355)	-27,8%
Puzzle Quest 3	224	90	134	148,9%
Altri prodotti	142	223	(81)	-36,3%
Totale ricavi Free to Play	4.370	5.971	(1.601)	-26,8%

I ricavi del settore operativo Free to Play sono pari a 4.370 mila Euro, registrando una contrazione del 26,8% rispetto ai 5.971 mila Euro realizzati al 30 settembre 2022.

I videogiochi distribuiti dalla controllata 505 Go hanno realizzato ricavi per 3.080 mila Euro rispetto a 4.379 mila Euro del primo trimestre dello scorso esercizio.

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 924 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 scorso esercizio.

Il costo del venduto diminuisce di 433 mila Euro principalmente per minori costi per royalty relative ai videogiochi di 505 Go! Inc., parzialmente compensati da maggiori costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita per 107 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 229 mila Euro e sono stati pari a 680 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..

I costi operativi sono stati pari a 2.769 mila Euro, in diminuzione di 609 mila Euro rispetto a quanto registrato nel primo trimestre dello scorso esercizio, per effetto del decremento dei costi del personale per 224 mila Euro e dei costi per servizi, principalmente per minori investimenti pubblicitari, per 293 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 147 mila Euro, pari al 3,4% dei ricavi netti, in diminuzione di 788 mila Euro rispetto agli 935 mila Euro del primo trimestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 600 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 440 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.

Il margine operativo netto è stato negativo per 453 mila Euro rispetto a 1.129 mila Euro positivi registrati al 30 settembre 2022.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
	30 settembre 2023		30 settembre 2022		Variazioni	
1 Ricavi lordi	705	100,4%	698	103,9%	7	1,0%
2 Rettifiche ricavi	(2)	-0,2%	(26)	-3,9%	24	-94,3%
3 Totale ricavi netti	703	100,0%	672	100,0%	31	4,6%
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(574)	-81,7%	(541)	-80,6%	(33)	6,0%
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	16	2,2%	(73)	-10,8%	89	-121,6%
8 Totale costo del venduto	(558)	-79,4%	(614)	-91,4%	56	-9,1%
9 Utile lordo (3+8)	145	20,7%	58	8,6%	87	n.s.
10 Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11 Costi per servizi	(63)	-9,0%	(74)	-11,1%	11	-14,6%
12 Affitti e locazioni	(4)	-0,5%	(3)	-0,4%	(1)	34,5%
13 Costi del personale	(219)	-31,2%	(200)	-29,8%	(19)	9,6%
14 Altri costi operativi	(11)	-1,6%	(28)	-4,1%	17	-59,2%
15 Totale costi operativi	(297)	-42,3%	(305)	-45,5%	8	-2,6%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	(152)	-21,6%	(247)	-36,7%	95	-38,3%
17 Ammortamenti	(36)	-5,1%	(35)	-5,2%	(1)	3,1%
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	(36)	-5,1%	(35)	-5,2%	(1)	3,1%
22 Margine operativo (16+21)	(188)	-26,7%	(282)	-42,0%	94	-33,4%

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono pressoché stabili, passando da 672 mila Euro a 703 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	114	170	(56)	-32,9%
Distribuzione carte collezionabili	591	528	63	11,9%
Totale ricavi Distribuzione Italia	705	698	7	1,0%

La distribuzione di videogiochi per console ha visto una diminuzione di 56 mila Euro, mentre le vendite relative alla distribuzione di carte collezionabili sono aumentate di 63 mila Euro.

Il costo del venduto si attesta a 558 mila Euro in diminuzione di 56 mila Euro rispetto al 30 settembre 2022.

I costi operativi sono stati pari a 297 mila Euro pressoché invariati rispetto al 30 settembre 2022 quando erano stati 305 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo rimane negativo per 152 mila Euro rispetto ai 247 mila Euro negativi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 188 mila Euro negativi a fronte di 282 mila Euro negativi registrati al 30 settembre 2022.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		30 settembre 2023		30 settembre 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	118	100,0%	189	100,0%	(71)	-38,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	118	100,0%	189	100,0%	(71)	-38,0%
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)	118	100,0%	189	100,0%	(71)	-38,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(85)	-72,7%	(136)	-71,8%	51	-37,2%
12	Affitti e locazioni	0	-0,2%	(2)	-0,9%	2	0,0%
13	Costi del personale	(156)	-133,1%	(136)	-71,9%	(20)	14,9%
14	Altri costi operativi	(7)	-6,3%	(8)	-4,2%	1	-7,3%
15	Totale costi operativi	(248)	-211,3%	(282)	-148,8%	34	-11,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(130)	-110,5%	(93)	-49,3%	(37)	38,9%
17	Ammortamenti	(92)	-78,3%	(87)	-46,2%	(5)	5,3%
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	(92)	-78,3%	(87)	-46,2%	(5)	5,3%
22	Margine operativo (16+21)	(222)	-188,8%	(180)	-95,0%	(42)	23,3%

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 71 mila Euro, mentre i costi operativi diminuiscono di 34 mila Euro. Il margine operativo lordo è stato negativo per 130 mila Euro rispetto a 93 mila Euro negativi al 30 settembre 2022. La perdita operativa è pari a 222 mila Euro in incremento rispetto alla perdita operativa di 180 mila Euro del 30 settembre 2022.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
	30 settembre 2023		30 settembre 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%	0	0,0%	0	0,0%
11 Costi per servizi	(555)	0,0%	(482)	0,0%	(73)	15,2%
12 Affitti e locazioni	(55)	0,0%	(41)	0,0%	(14)	36,5%
13 Costi del personale	(1.107)	0,0%	(1.191)	0,0%	84	-7,0%
14 Altri costi operativi	(119)	0,0%	(152)	0,0%	33	-22,0%
15 Totale costi operativi	(1.836)	0,0%	(1.866)	0,0%	30	-1,6%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.836)	0,0%	(1.866)	0,0%	30	-1,6%
17 Ammortamenti	(232)	0,0%	(217)	0,0%	(15)	6,8%
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	(232)	0,0%	(217)	0,0%	(15)	6,8%
22 Margine operativo (16+21)	(2.068)	0,0%	(2.083)	0,0%	15	-0,7%

I costi operativi sono stati pari a 1.836 mila Euro, in diminuzione di 30 mila Euro rispetto al 30 settembre 2022.

Il margine operativo è stato negativo per 2.068 mila Euro rispetto ai 2.083 mila Euro negativi del 30 settembre 2022.

9. 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.

10. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 27 ottobre 2023 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2023 nominando i nuovi componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale che rimarranno in carica sino all'approvazione del bilancio relativo all'esercizio che chiuderà al 30 giugno 2026.

11. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il piano di uscite di nuovi prodotti per l'esercizio in corso presenta il lancio di Ghostrunner 2 nel corso del secondo trimestre ed il lancio del nuovo gioco Eiyuden Chronicle - Hundred Heroes nel corso del quarto trimestre. Il lancio della versione per personal computer di Assetto Corsa 2 è stato posticipato all'estate successiva per permettere il lancio nella primavera della nuova stagione 2024 di Assetto Corsa Competizione, gioco ufficiale del campionato Fanatec GT World Challenge. La nuova programmazione si prevede non abbia effetti significativi sui ricavi previsti per l'esercizio.

Il management ritiene che le scelte editoriali di lanciare sequel di giochi di successo e/o di nuovi giochi che derivano da crowdfunding, dovrebbero limitare in misura significativa i rischi di lancio e migliorare la prevedibilità dei ricavi. La società rimane anche cautamente ottimista sulle scelte editoriali di più lungo periodo, in particolare con il lancio delle seconde versioni di Assetto Corsa e di 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 l'esercizio corrente 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 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 ritornare a fine esercizio ai livelli registrati al 30 giugno scorso.

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.

12. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni
Dirigenti	14	14	0
Impiegati	423	375	48
Operai e apprendisti	5	4	1
Totale dipendenti	442	393	49

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

Tipologia	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni
Dirigenti	8	9	(1)
Impiegati	319	281	38
Totale dipendenti	327	290	37

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 2024	Numero medio 2023	Variazioni
Dirigenti	14	14	0
Impiegati	420	371	49
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	438	389	49

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

Tipologia	Numero medio 2024	Numero medio 2023	Variazioni
Dirigenti	8	9	(1)
Impiegati	316	277	39
Totale dipendenti	324	286	38

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.

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Bilancio consolidato abbreviato
al 30 settembre 2023**



(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2023

	Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 giugno 2023
	Attività non correnti		
1	Immobilî impianti e macchinari	9.140	9.613
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	161.040	153.023
4	Partecipazioni	16.517	11.400
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.776	8.089
6	Imposte anticipate	18.970	17.087
7	Attività finanziarie non correnti	0	0
	Totale attività non correnti	214.443	199.212
	Attività correnti		
8	Rimanenze	3.471	3.355
9	Crediti commerciali	10.832	14.104
10	Crediti tributari	4.864	3.977
11	Altre attività correnti	10.723	23.790
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.644	9.407
13	Altre attività finanziarie	326	11.344
	Totale attività correnti	34.860	65.977
	TOTALE ATTIVITA'	249.303	265.189
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
15	Riserve	(16.971)	(21.367)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(113.221)	(115.270)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(135.898)	(142.343)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	43	(1.375)
	Totale patrimonio netto consolidato	(135.855)	(143.718)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(957)	(911)
19	Fondi non correnti	(81)	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.609)	(1.824)
21	Passività finanziarie	(8.107)	(11.285)
	Totale passività non correnti	(10.754)	(14.101)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(44.053)	(46.837)
23	Debiti tributari	(1.995)	(2.782)
24	Fondi correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(8.224)	(8.635)
26	Passività finanziarie	(48.422)	(49.116)
	Totale passività correnti	(102.694)	(107.370)
	TOTALE PASSIVITA'	(113.448)	(121.471)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(249.303)	(265.189)

Conto economico consolidato al 30 settembre 2023

	Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022
1	Ricavi lordi	20.225	22.387
2	Rettifiche ricavi	(29)	(26)
3	Totale ricavi netti	20.196	22.361
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(898)	(710)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.727)	(2.080)
6	Royalties	(4.260)	(4.585)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	116	(200)
8	Totale costo del venduto	(7.769)	(7.575)
9	Utile lordo (3+8)	12.427	14.786
10	Altri ricavi	3.077	3.851
11	Costi per servizi	(2.800)	(3.290)
12	Affitti e locazioni	(133)	(193)
13	Costi del personale	(9.942)	(9.608)
14	Altri costi operativi	(369)	(391)
15	Totale costi operativi	(13.244)	(13.482)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.260	5.155
17	Ammortamenti	(5.435)	(3.726)
18	Accantonamenti	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	813
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(5.435)	(2.913)
22	Margine operativo (16+21)	(3.175)	2.242
23	Interessi attivi e proventi finanziari	643	2.798
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.042)	(1.359)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(399)	1.439
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(3.574)	3.681
27	Imposte correnti	291	(670)
28	Imposte differite	166	76
29	Totale imposte	457	(594)
30	Risultato netto (26+29)	(3.117)	3.087
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.413)	2.996
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(704)	91
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,17)	0,21
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,16)	0,21

Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2023

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022
Utile (perdita) del periodo (A)	(3.117)	3.087
Variazioni di <i>fair value</i>	(6.111)	139
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	1.467	(33)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(4.644)	106
Differenze da conversione dei bilanci esteri	209	581
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	209	581
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(4.435)	687
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(7.552)	3.774
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	(6.848)	3.683
Azionisti di minoranza	(704)	91

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 settembre 2023

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	9.407	10.961
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	(3.117)	3.087
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	0
Ammortamenti immateriali	4.783	3.098
Ammortamenti materiali	652	628
Variazione netta delle imposte anticipate	(1.883)	(4.986)
Variazione netta del fondo TFR	46	50
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(4.746)	743
SUBTOTALE B.	(4.265)	2.620
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	(116)	200
Crediti commerciali	3.272	6.600
Crediti tributari	(887)	1.381
Altre attività correnti	13.067	(332)
Debiti verso fornitori	(2.784)	(9.426)
Debiti tributari	(787)	907
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	(411)	1.654
Altre passività non correnti	(215)	109
Crediti e altre attività non correnti	(687)	(4.529)
SUBTOTALE C.	10.452	(3.436)
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(12.800)	(16.458)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(179)	(464)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(5.117)	(139)
SUBTOTALE D.	(18.096)	(17.061)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	1
Variazione delle passività finanziarie	(3.872)	15.584
Variazione delle attività finanziarie	11.018	37
SUBTOTALE E.	7.146	15.622
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	0	0
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	0	0
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(4.763)	(2.255)
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	4.644	8.706

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. AS	Riserva da convers.	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 utile d'esercizio							0		28.546	(28.546)	0	0	0	0
Altre variazioni						40	40		(5)		(5)	35		35
Utile (perdita) complessiva					581	106	687			2.996	2.996	3.683	91	3.774
Totale al 30 settembre 2022	5.706	18.528	1.141	1.367	(30)	1.772	22.778	0	108.155	2.996	111.151	139.635	1.514	141.149
Totale al 1° luglio 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
Aumento di capitale							0				0	0		0
Destinazione utile d'esercizio							0		9.683	(9.683)	0	0	0	0
Altre variazioni						39	39		364		364	403	(714)	(311)
Utile (perdita) complessiva					209	(4.644)	(4.435)			(2.413)	(2.413)	(6.848)	(704)	(7.552)
Totale al 30 settembre 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(704)	(3.361)	16.971	0	115.634	(2.413)	113.221	135.898	(43)	135.855

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Note illustrative al bilancio consolidato
abbreviato al 30 settembre 2023**



NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2023 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 9 novembre 2023 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 9 novembre 2023 contenente gli elementi principali.

Il bilancio consolidato abbreviato è preparato in conformità ai criteri di rilevazione e valutazione previsti dai Principi Contabili internazionali (IFRS) applicabili dal 1° luglio 2023 così come adottati dall'Unione Europea ed in particolare il presente bilancio consolidato abbreviato è stato preparato secondo il Principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai bilanci intermedi.

Il bilancio consolidato abbreviato non riporta tutte le informazioni e le note del bilancio annuale e pertanto deve essere letto congiuntamente al bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2023.

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

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2023.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS a partire dal 1° luglio 2023

In merito all'applicazione dei principi contabili applicati dal Gruppo Digital Bros si rinvia a quanto evidenziato nel bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2023 pubblicato sul sito aziendale.

In applicazione del regolamento europeo, i principi adottati non considerano le norme e le interpretazioni pubblicate dallo IASB e dall'IFRIC al 30 giugno 2023, ma non ancora omologate dall'Unione Europea a tale data.

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

ATTIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle attività non correnti si incrementa nel periodo di 15.231 mila Euro per effetto di un aumento del totale delle immobilizzazioni immateriali di 8.017 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza dell'esercizio, a seguito significativo piano di investimenti intrapreso dal Gruppo ha intrapreso e dell'aumento delle partecipazioni per 5.117 mila Euro.

Gli incrementi lordi delle immobilizzazioni immateriali, comparati con quelli del corrispondente periodo dell'esercizio precedente, sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022
Diritti di utilizzo Premium Games	164	1.585
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	25	19
Totale incrementi concessioni e licenze (1)	189	1.604
Totale incrementi marchi e altre imm. Immateriali (2)	2	0
Totale incrementi commesse interne di sviluppo in corso (3)	3.929	4.993
Totale immobilizzazioni in corso per proprietà intellettuali di terzi (4)	8.680	9.861
Totale incrementi immobilizzazioni in corso (5)=(3)+(4)	12.609	14.854
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (1)+(2)+(5)	12.800	16.458

Le partecipazioni aumentano di 5.117 mila principalmente per la sottoscrizione di nuove azioni Starbreeze e l'adeguamento al valore di mercato al 30 settembre 2023 delle stesse in quanto quotate in mercati regolamentati.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
MSE&DB SI	5	5	0
Attractive S.A.	9	9	0
Totale società a controllo congiunto e collegate (A)	14	14	0
Starbreeze AB - azioni A	4.709	7.845	(3.136)
Starbreeze AB - azioni B	11.567	3.390	8.177
Noobz from Poland s.a.	227	151	76
Totale altre partecipazioni (B)	16.503	11.386	5.117
Totale partecipazioni (A)+(B)	16.517	11.400	5.117

La movimentazione della partecipazione in Starbreeze AB è dettagliata nel paragrafo "Eventi significativi del periodo" della Relazione sulla gestione.

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 8.776 mila Euro e si sono incrementati di 687 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023:

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	4.425	4.425	0
Crediti per royalty	3.474	2.785	689
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	237	239	(2)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	8.776	8.089	687

Al 30 settembre 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.

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.

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 settembre 2023 è pari a 18.970 mila Euro e si è incrementata di 1.883 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 per effetto della contabilizzazione di imposte anticipate relative all'adeguamento del valore a fine trimestre delle azioni Starbreeze.

ATTIVITÀ CORRENTI

Il totale delle attività correnti diminuisce di 31.117 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 per effetto principalmente di minori altre attività correnti per 13.067 mila Euro e minori altre attività finanziarie per 11.018 mila Euro.

La composizione delle altre attività correnti è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	0	12.706	(12.706)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	3.699	3.866	(167)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	4.360	5.020	(660)
Anticipi a fornitori	2.526	2.054	472
Altri crediti	138	144	(6)
Totale altre attività correnti	10.723	23.790	(13.067)

Il credito verso Starbreeze AB è stato interamente incassato al 3 luglio 2023.

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono costituiti da acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si decrementano nel periodo di 167 mila Euro attestandosi a 3.699 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 4.360 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.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle passività non correnti è pari a 10.754 mila Euro e si decrementa di 3.347 mila Euro a seguito di minori passività finanziarie non correnti.

Gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 1.609 mila Euro e sono composti da:

- la porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane per 642 mila Euro;
- la porzione residua del prezzo per l'acquisto della 505 Go Inc. per 967 mila Euro.

La voce benefici verso i dipendenti rappresenta il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente secondo quanto previsto dallo IAS 19.

La voce fondi non correnti è interamente costituita dal fondo indennità suppletiva clientela agenti.

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 8.107 mila Euro.

PASSIVITÀ CORRENTI

Il totale delle passività correnti è pari a 102.694 mila Euro e si decrementa di 4.676 mila Euro per effetto principalmente di minori debiti verso fornitori per 2.784 mila Euro.

I debiti verso fornitori sono pari a 44.053 mila Euro e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty.

Le altre passività correnti, pari a 8.224 mila Euro, includono 4.039 mila Euro relativi alle anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuali del Gruppo.

La parte residua include, per la quasi totalità, i debiti verso dipendenti per gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine dell'esercizio, per il futuro pagamento della tredicesima e quattordicesima mensilità, l'accantonamento di competenza del periodo relativo alla quota variabile delle retribuzioni a breve termine e i relativi oneri contributivi.

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 sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. IAS	Riserva da convers.	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 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
Aumento di capitale							0				0	0		0
Destinazione perdita d'esercizio							0		9.683	(9.683)	0	0	0	0
Altre variazioni						39	39		364		364	403	(714)	(311)
Utile (perdita) complessiva					209	(4.644)	(4.435)			(2.413)	(2.413)	(6.848)	(704)	(7.552)
Totale al 30 settembre 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(704)	(3.361)	16.971	0	115.634	(2.413)	113.221	135.898	(43)	135.855

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 settembre 2023 è invariato rispetto al 30 giugno 2023 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 39 mila Euro per l'adeguamento della riserva *stock options* e dal decremento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie di 4.644 mila Euro.

17. Utili (perdite) portate a nuovo

La variazione della voce include:

- 9.683 mila Euro relativi alla destinazione dell'utile dell'esercizio precedente;
- 364 mila Euro relativi alla contabilizzazione del patrimonio netto degli azionisti di minoranza della Ingame Studios a.s. al 30 giugno 2023 per 714 mila Euro al netto del prezzo di acquisto del 40% residuo della società che è stato pari a 350 mila Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.644	9.407	(4.763)
13	Altre attività finanziarie correnti	326	11.344	(11.018)
26	Passività finanziarie correnti	(48.422)	(49.116)	694
	Posizione finanziaria netta corrente	(43.452)	(28.365)	(15.087)
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(8.107)	(11.285)	3.178
	Posizione finanziaria netta non corrente	(8.107)	(11.285)	3.178
	Totale posizione finanziaria netta	(51.559)	(39.650)	(11.909)

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 51.559 mila Euro rispetto ai 39.650 mila Euro registrati al 30 giugno 2023 decrementandosi di 11.909 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 46.571 mila Euro.

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 settembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	4.644	9.407	(4.763)	-50,6%
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)	4.644	9.407	(4.763)	-50,6%
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	48.422	49.116	(694)	0,0%
G.	Indebitamento finanziario corrente (E + F)	48.422	49.116	(694)	-1,4%
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)	43.778	39.709	4.069	10,2%
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	8.107	11.285	(3.178)	28,2%
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)	8.107	11.285	(3.179)	-28,2%
M.	Totale indebitamento finanziario (H + L)	51.885	50.994	891	1,7%

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 30 settembre 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	4.370	15.032	705	118	20.225
2	Rettifiche ricavi	0	(27)	(2)	0	(29)
3	Totale ricavi netti	4.370	15.005	703	118	20.196

La suddivisione al 30 settembre 2022 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	5.971	15.529	698	189	22.387
2	Rettifiche ricavi	0	0	(26)	0	(26)
3	Totale ricavi netti	5.971	15.529	672	189	22.361

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni	%
23 Interessi attivi e proventi finanziari	643	2.798	(2.155)	-77,0%
24 Interessi passivi e oneri finanziari	(1.042)	(1.359)	317	-23,3%
25 Totale saldo della gestione finanziaria	(399)	1.439	(1.838)	n.s.

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 399 mila Euro contro i 1.439 mila Euro positivi realizzati nel primo trimestre del passato esercizio, per effetto di minori interessi attivi e proventi finanziari per 2.155 mila Euro solo parzialmente compensati da minori interessi passivi e oneri finanziari per 317 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	546	1.702	(1.156)	-67,9%
Proventi finanziari	0	1.096	(1.096)	-100,0%
Interessi su prodotti derivati	93	0	93	n.s.
Altro	4	0	4	n.s.
Interessi attivi e proventi finanziari	643	2.798	(2.155)	-77,0%

I proventi finanziari al 30 settembre 2022 comprendevano 996 mila Euro, di adeguamento del credito di circa 20 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro che è stato interamente incassato il 3 luglio 2023.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 1.042 mila Euro, in diminuzione di 1.359 mila Euro rispetto al 30 settembre 2022, per effetto principalmente di minori differenze passive su cambi solo parzialmente compensati da maggiori interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(329)	(55)	(274)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e <i>leasing</i>	(349)	(72)	(277)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	(678)	(127)	(551)	n.s.
Differenze passive sui cambi	(364)	(1.232)	868	-70,5%
Interessi passivi e oneri finanziari	(1.042)	(1.359)	317	-23,3%

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2023	30 settembre 2022	Variazioni	%
Imposte correnti	291	(670)	961	n.s.
Imposte differite	166	76	90	n.s.
Totale imposte	457	(594)	1.051	n.s.

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

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2023		30 settembre 2022		Variazioni	
Europa	696	3%	851	15%	(155)	-18,2%
Americhe	14.569	72%	15.960	70%	(1.391)	-8,7%
Resto del mondo	4.130	20%	4.678	10%	(548)	-11,7%
Totale ricavi estero	19.395	96%	21.488	95%	(2.094)	-9,7%
Italia	830	4%	899	5%	(69)	-7,7%
Totale ricavi lordi consolidati	20.225	100%	22.387	100%	(2.163)	-9,7%

In linea con quanto realizzato nei primi tre mesi del passato esercizio, il totale dei ricavi estero è stato il 96% dei ricavi lordi consolidati e in diminuzione di 2.094 mila Euro rispetto al 30 settembre 2022.

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

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 15.032 mila Euro pari al 77% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2023		30 settembre 2022		Variazioni	
Free to Play	4.370	23%	5.971	7%	(1.601)	-26,8%
Premium Games	15.025	77%	15.529	93%	(504)	-3,2%
Totale ricavi lordi estero	19.395	100%	21.500	100%	(2.105)	-9,8%

Rapporti con parti correlate

Alla data del 30 settembre 2023 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo

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

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 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, 9 novembre 2023

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili

Abramo Galante

Stefano Salbe