

**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2024**

(3° 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 31 MARZO 2024	18
8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI	24
9. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO	32
11. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI	35
12. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO	35
13. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE	36
14. ALTRE INFORMAZIONI	36
PROSPETTI CONTABILI	38
SITUAZIONE PATRIMONIALE – FINANZIARIA CONSOLIDATA AL 31 MARZO 2024	40
CONTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 MARZO 2024	41
CONTO ECONOMICO COMPLESSIVO CONSOLIDATO AL 31 MARZO 2024	42
RENDICONTO FINANZIARIO CONSOLIDATO AL 31 MARZO 2024	43
PROSPETTO DEI MOVIMENTI DI PATRIMONIO NETTO CONSOLIDATO	44
NOTE ILLUSTRATIVE	46
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
Abramo Galante	Presidente e AD	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 24 gennaio 2024 è mancata l'amministratrice Lidia Florean. In data 14 maggio 2024, Il Consiglio di amministrazione, non avendo trovato un accordo sul nominativo da cooptare, e avendo valutato che l'attuale composizione del Consiglio a otto membri consente un'efficiente operatività rispetto alle attuali dimensioni del Gruppo, non ritiene di procedere alla cooptazione dell'amministratore mancante a seguito della scomparsa della consigliera Florean. Ogni eventuale decisione in materia di cooptazione viene quindi rimessa all'Assemblea degli Azionisti.

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 31 marzo 2024 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 14 maggio 2024.

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 Ltd., 505 Games (US) Inc., che operano rispettivamente sui mercati inglese e americano. 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 favore della 505 Games S.p.A..

Le società 505 Games France S.a.s., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH hanno svolto attività di marketing locale nei mercati di riferimento nel corso del primo semestre dell'esercizio, mentre sono state ridimensionate nel corso dell'ultimo trimestre come conseguenza del piano di ristrutturazione implementato per ridurre i costi operativi.

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. Nel mese di luglio 2021 è stato 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 realizzare 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 alcune versioni 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.

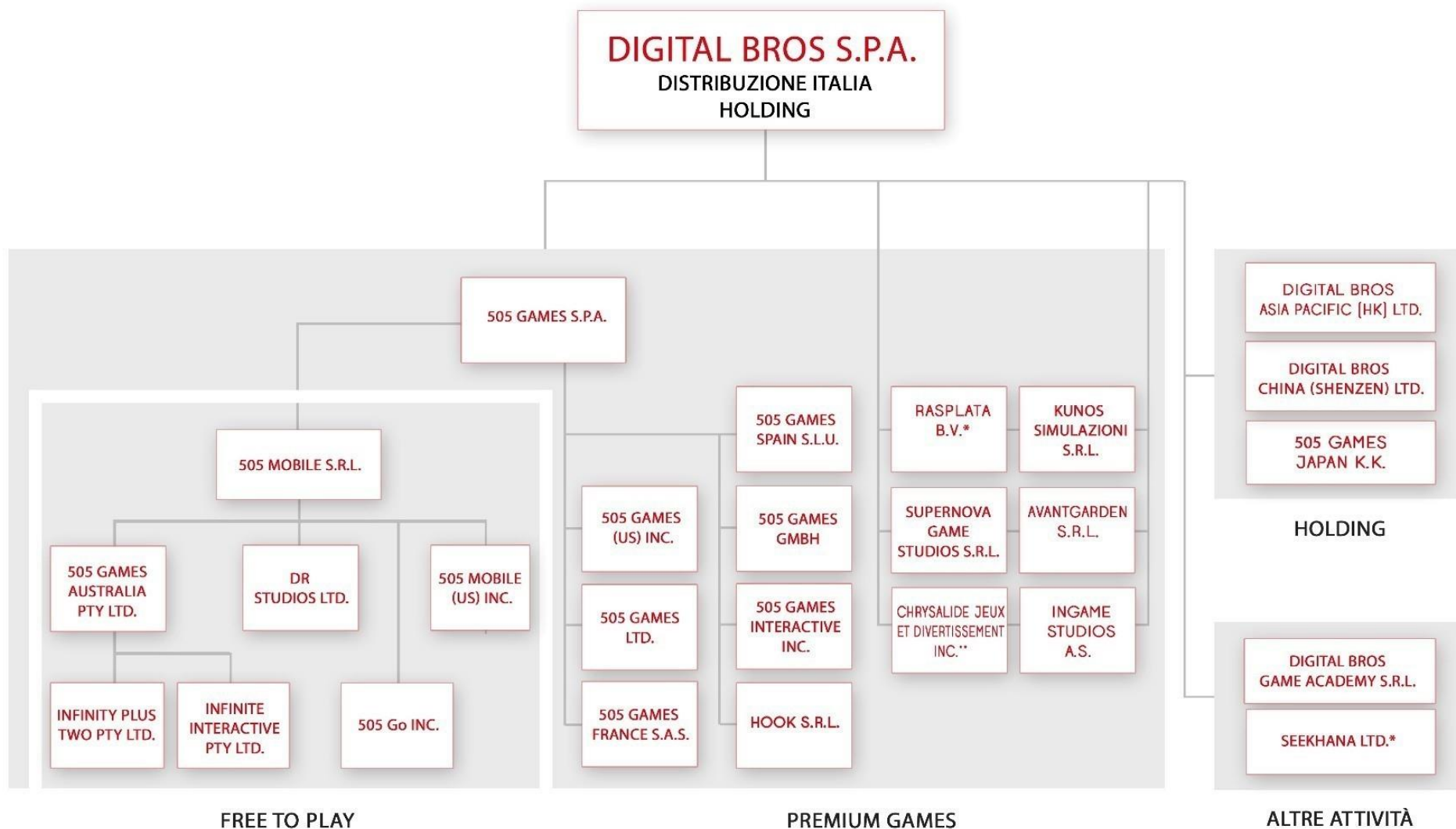
L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. attraverso il marchio Halifax.

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 31 marzo 2024 relativamente alle società operative nel periodo:



[*] PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

[**] PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi del Gruppo al 31 marzo 2024 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
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%

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.

A seguito della pandemia, il mercato ha presentato tassi di crescita importanti, ma anche investimenti crescenti in nuove produzioni. Questo ottimismo ha comportato che il numero di nuovi videogiochi in uscita sul mercato salisse sopra i 50.0000 nuovi giochi nel solo corso dell'anno solare 2023. Nonostante il mercato abbia presentato tassi di crescita leggermente positivi, è risultato particolarmente difficile riuscire a rispettare gli obiettivi di volume per singolo gioco creando di conseguenza risultati inferiori alle attese e l'esigenza di riconsiderare le strategie di portafoglio e commercializzazione dei giochi per tutti gli attori della catena del valore. Come effetto di tutto ciò nel corso del secondo semestre del 2023 si è assistito ad una serie numerosissima di annunci di chiusura di studi di sviluppo e interruzione nello sviluppo di videogiochi da parte di editori e sviluppatori, perdurata anche nel corso dell'ultimo trimestre.

Il mercato dei videogiochi presenta mutamenti e tassi di crescita legati alla continua evoluzione tecnologica. L'esperienza di gioco oggi non avviene sia attraverso Personal Computer che attraverso le 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 introduzione 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.

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

Gli eventi significativi del periodo sono stati:

- 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;
- in data 14 novembre 2023, il Gruppo Digital Bros, dopo aver rivisto alcuni progetti in fase di sviluppo per allinearsi al nuovo scenario competitivo, ha comunicato un piano di riorganizzazione aziendale che ha comportato una riduzione di circa il 30% della forza lavoro a livello globale e che ha interessato maggiormente gli studi di sviluppo, ma anche le attività di Publishing Premium e Free to Play;
- in data 28 febbraio 2024, 505 Games S.p.A. ha sottoscritto un accordo con la società finlandese Remedy Entertainment per la cessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control. A fronte di tale cessione è stato definito un rimborso pari ad un minimo di 15,7 milioni di Euro, ammontare corrispondente agli investimenti effettuati dal Gruppo fino alla data per lo sviluppo di Condor e Control 2. L'accordo prevede la risoluzione dei contratti di publishing in essere e la cessione dei diritti relativi a Control, Condor e Control 2 a Remedy Entertainment. 505 Games proseguirà la pubblicazione di Control fino al 31 dicembre 2024, continuando a gestire i contratti di sublicensing secondo i termini contrattuali attualmente in essere.

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 n. 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;
 - b) un credito verso Starbreeze AB per 165 milioni di Corone Svedesi per un corrispettivo di 100 mila Euro. Tale credito rientrava nel processo di ristrutturazione di Starbreeze AB e prevedeva un rimborso 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 il prestito obbligazionario convertibile in azioni Starbreeze B detenute 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 di 150 milioni di SEK, al netto dell'eventuale sottoscrizione di cui al punto 2.

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 permanere al di sotto della soglia prevista dalla normativa UE sull'Opa obbligatoria, già tenendo in considerazione 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 n. 148,3 milioni di azioni Starbreeze B.

Alla data del 14 maggio 2024 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 39,67% sul capitale votante.

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.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 MARZO 2024

Migliaia di Euro		31 marzo 2024		31 marzo 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	75.842	100,1%	89.228	100,1%	(13.386)	-15,0%
2	Rettifiche ricavi	(42)	-0,1%	(51)	-0,1%	9	-17,4%
3	Totale ricavi netti	75.800	100,0%	89.177	100,0%	(13.377)	-15,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.581)	-2,1%	(2.176)	-2,4%	595	-27,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(7.604)	-10,0%	(6.814)	-7,6%	(790)	11,6%
6	Royalties	(15.636)	-20,6%	(18.097)	-20,3%	2.461	-13,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(287)	-0,4%	(548)	-0,6%	261	-47,5%
8	Totale costo del venduto	(25.108)	-33,1%	(27.635)	-31,0%	2.527	-9,1%
9	Utile lordo (3+8)	50.692	66,9%	61.542	69,0%	(10.850)	-17,6%
10	Altri ricavi	8.218	10,8%	12.653	14,2%	(4.435)	-35,1%
11	Costi per servizi	(8.241)	-10,9%	(10.529)	-11,8%	2.288	-21,7%
12	Affitti e locazioni	(333)	-0,4%	(449)	-0,5%	116	-25,8%
13	Costi del personale	(29.087)	-38,4%	(31.426)	-35,2%	2.339	-7,4%
14	Altri costi operativi	(1.013)	-1,3%	(1.321)	-1,5%	308	-23,4%
15	Totale costi operativi	(38.674)	-51,0%	(43.725)	-49,0%	5.051	-11,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	20.236	26,7%	30.470	34,2%	(10.234)	-33,6%
17	Ammortamenti	(23.478)	-31,0%	(12.755)	-14,3%	(10.723)	84,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(779)	-1,0%	(580)	-0,7%	(199)	34,3%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	896	1,2%	813	0,9%	83	10,2%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(23.361)	-30,8%	(12.522)	-14,0%	(10.839)	86,6%
22	Margine operativo (16+21)	(3.125)	-4,1%	17.948	20,1%	(21.073)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.665	2,2%	8.583	9,6%	(6.918)	-80,6%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.952)	-5,2%	(4.908)	-5,5%	956	-19,5%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(2.287)	-3,0%	3.675	4,1%	(5.962)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(5.412)	-7,1%	21.623	24,2%	(27.035)	n.s.
27	Imposte correnti	(657)	-0,9%	(5.724)	-6,4%	5.067	-88,5%
28	Imposte differite	(611)	-0,8%	(188)	-0,2%	(423)	n.s.
29	Totale imposte	(1.268)	-1,7%	(5.912)	-6,6%	4.644	-78,6%
30	Risultato netto (26+29)	(6.680)	-8,8%	15.711	17,6%	(22.391)	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.896)	-3,8%	14.911	16,7%	(17.807)	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(3.784)	-5,0%	800	0,9%	(4.584)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,20)		1,05		(1,25)	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,20)		1,01		(1,21)	n.s.

A seguito della pandemia, l'ottimismo derivante dagli importanti tassi di crescita registrati dal mercato dei videogiochi ha comportato investimenti crescenti per il Gruppo, in linea con le scelte di tutta la generalità dei concorrenti. Nel corso dell'anno solare 2023, l'eccezionale numero di nuovi giochi lanciati in un mercato che ha presentato tassi di crescita positivi, ma decisamente inferiori rispetto al periodo pandemico, ha reso sempre più complesso rispettare le attese in termini di volumi e risultati, creando quindi la necessità per il Gruppo di ricalibrare la propria strategia editoriale.

La revisione delle diverse produzioni in corso di sviluppo è stata effettuata considerando i profili di rischio-rendimento di ciascun progetto, prediligendo videogiochi con elevata marginalità e maggior prevedibilità dei ricavi e, in particolare, videogiochi la cui proprietà intellettuale è detenuta dal Gruppo, in grado di creare valore a lungo termine. Tali scelte hanno comportato la riduzione di titoli con budget di produzione minori e, nel corso del mese di febbraio 2024, di videogiochi con budget di produzione significativi, ma tempi di realizzazione lunghi e margini per il Gruppo inferiori alla media, come nel caso dei futuri titoli della serie Control.

Come diretta conseguenza della revisione del numero dei prodotti, il Gruppo si è trovato costretto, suo malgrado, a rivedere il numero dei professionisti necessari per l'implementazione della strategia di medio lungo periodo. La riduzione del numero di professionisti del Gruppo riflette anche il minor numero di risorse necessarie agli studi di sviluppo successivamente al lancio di Crime Boss e Puzzle Quest 3, ora in fase di post lancio.

Il piano di riorganizzazione è stato implementato a partire dal secondo trimestre dell'esercizio. La riorganizzazione produrrà un miglioramento dei margini reddituali del Gruppo già a partire dal quarto trimestre dell'esercizio, permettendo poi la sostenibilità della struttura nel lungo termine.

Il numero delle risorse impiegate dal Gruppo è passato da 435 al 30 giugno 2023 a 305 al 31 marzo 2024. Gli oneri totali registrati dal Gruppo al 31 marzo 2024 per implementare il piano di riorganizzazione sono stati pari a 1.364 mila Euro, che comunque saranno inferiori ai risparmi che il Gruppo prevede di realizzare nell'esercizio in corso.

Il Gruppo ha registrato ricavi per 75,8 milioni di Euro, in diminuzione del 15% rispetto al corrispondente periodo del precedente esercizio quando erano stati pari a 89,2 milioni di Euro, in considerazione del fatto che nei nove mesi sono stati esclusivamente lanciati i due videogiochi Ghostrunner 2 e Brothers: A Tale of Two Sons Remake.

Il fatturato del settore operativo Premium Games al 31 marzo 2024 è stato pari a 59,6 milioni Euro, corrispondente al 78,6% dei ricavi netti totali. 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 19,1 milioni di Euro.

I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 97% dei ricavi netti totali, mentre i ricavi digitali sono stati circa il 92% dell'importo totale, in linea con quanto realizzato negli ultimi esercizi.

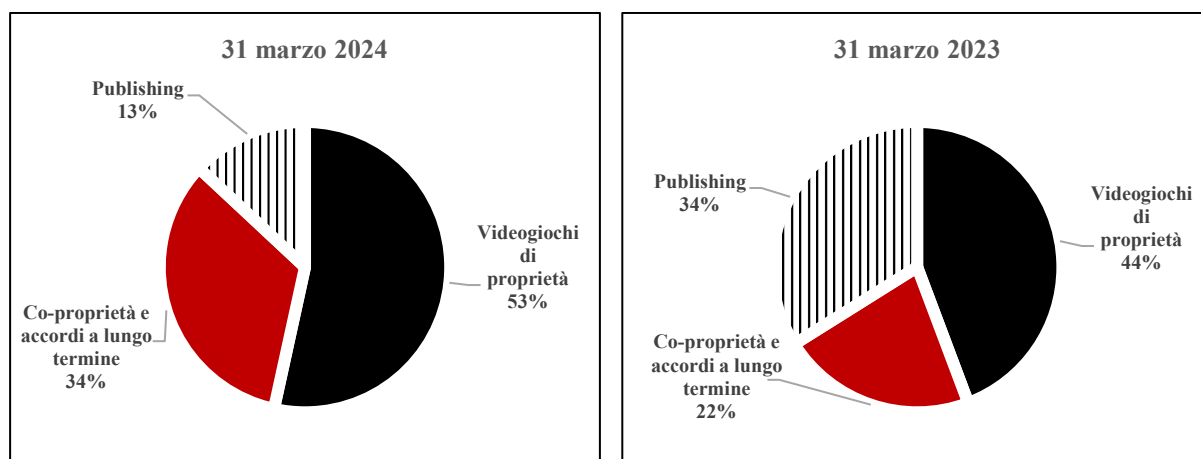
La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 31 marzo 2024 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Ricavi netti

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	59.603	69.349	(9.746)	-14,1%
Free to Play	14.084	17.235	(3.151)	-18,3%
Distribuzione Italia	1.372	1.888	(516)	-27,3%
Altre Attività	741	705	36	5,1%
Totale ricavi netti	75.800	89.177	(13.377)	-15,0%

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 53% dei ricavi del settore operativo Premium Games, rispetto al 44% realizzato nei primi nove mesi dello scorso esercizio. Questo risultato riflette la profonda trasformazione attuata dal Gruppo, con una strategia concentrata sull'aumento del peso dei videogiochi di proprietà nel portafoglio 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 14.084 mila Euro, registrando una contrazione del 18,3% rispetto ai 17.235 mila Euro realizzati al 31 marzo 2023.

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 516 mila Euro, passando da 1.888 mila Euro a 1.372 mila Euro.

Il costo del venduto è stato pari a 25.108 mila Euro, in diminuzione del 9,1% rispetto al 31 marzo 2023, quando erano stati pari a 27.635 mila Euro.

L'utile lordo è diminuito da 61.542 mila Euro al 31 marzo 2023 agli attuali 50.692 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 8.218 mila Euro in diminuzione di 4.435 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 della 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 31 marzo 2023 è effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City da parte della Ingame Studios, in fase di produzione nei primi nove mesi dello scorso esercizio.

I costi operativi sono stati pari a 38.674 mila Euro, in diminuzione rispetto a quanto registrato nei primi nove mesi dello scorso esercizio, quando erano stati pari a 43.725 mila Euro. I costi comprendono oneri di ristrutturazione non ricorrenti per 1.364 mila Euro.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 20.236 mila Euro, rispetto ai 30.470 mila Euro dei primi nove mesi del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 10.723 mila Euro per effetto di un maggior numero di videogiochi lanciati nella seconda parte dello scorso esercizio, e quindi non ancora ammortizzati nel periodo.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato negativo per 3.125 mila Euro rispetto ai 17.948 mila Euro positivi registrati al 31 marzo 2023.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 2.287 mila Euro rispetto al risultato positivo per 3.675 mila Euro realizzato nei primi nove mesi del passato esercizio. La voce al 31 marzo 2023 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 31 marzo 2024 è stata pari a 5.412 mila Euro, rispetto all'utile di 21.623 mila Euro realizzato al 31 marzo 2023.

La perdita netta consolidata è pari a 6.680 mila Euro rispetto all'utile netto di 15.711 mila Euro realizzato al 31 marzo 2023, che come meglio descritto nel paragrafo sull'evoluzione prevedibile della gestione, si prevede che sarà interamente recuperata nel corso dell'ultimo trimestre dell'esercizio.

La perdita attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 2.896 mila Euro.

La perdita netta per azione base e la perdita netto per azione diluita sono pari a 0,20 per azione contro l'utile per azione rispettivamente di 1,05 Euro e 1,01 Euro realizzati al 31 marzo 2023.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, negativa per 3.784 mila Euro, è in crescita principalmente per effetto delle perdite generate dalla controllata olandese Rasplata B.V..

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 MARZO 2024

	Migliaia di Euro	31 marzo 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	8.024	9.613	(1.589)	-16,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	142.346	153.023	(10.677)	-7,0%
4	Partecipazioni	6.908	11.400	(4.492)	-39,4%
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.209	8.089	120	1,5%
6	Imposte anticipate	20.367	17.087	3.280	19,2%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale attività non correnti	185.854	199.212	(13.358)	-6,7%
Attività correnti					
8	Rimanenze	3.068	3.355	(287)	-8,5%
9	Crediti commerciali	15.403	14.104	1.299	9,2%
10	Crediti tributari	4.815	3.977	838	21,1%
11	Altre attività correnti	18.726	23.790	(5.064)	-21,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.010	9.407	(5.397)	-57,4%
13	Altre attività finanziarie	144	11.344	(11.200)	-98,7%
	Totale attività correnti	46.166	65.977	(19.811)	-30,0%
	TOTALE ATTIVITA'	232.020	265.189	(33.169)	-12,5%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)	0	0,0%
15	Riserve	(9.407)	(21.367)	11.960	-56,0%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(112.744)	(115.270)	2.526	-2,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(127.857)	(142.343)	14.486	-10,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	3.123	(1.375)	4.498	n.s.
	Totale patrimonio netto consolidato	(124.734)	(143.718)	18.984	-13,2%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(954)	(911)	(43)	4,7%
19	Fondi non correnti	(404)	(81)	(323)	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.576)	(1.824)	248	-13,6%
21	Passività finanziarie	(6.108)	(11.285)	5.177	-45,9%
	Totale passività non correnti	(9.042)	(14.101)	5.059	-35,9%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(45.269)	(46.837)	1.568	-3,3%
23	Debiti tributari	(1.367)	(2.782)	1.415	-50,9%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(7.944)	(8.635)	691	-8,0%
26	Passività finanziarie	(43.664)	(49.116)	5.452	-11,1%
	Totale passività correnti	(98.244)	(107.370)	9.126	-8,5%
	TOTALE PASSIVITA'	(107.286)	(121.471)	14.185	-11,7%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(232.020)	(265.189)	33.169	-12,5%

Il totale delle attività non correnti si decrementa nel periodo di 13.358 mila Euro a seguito di una diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali di 10.677 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo, ed effetto principalmente dell'accordo sottoscritto con Remedy Entertainment per la cessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control precedentemente menzionato. Le partecipazioni diminuiscono di 4.492 mila Euro per l'adeguamento al valore di mercato al 31 marzo 2024 delle azioni Starbreeze A e B detenute in portafoglio.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 19.811 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 per effetto principalmente di minori altre attività finanziarie per 11.200 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 4.678 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023, mentre il totale delle passività correnti diminuisce di 9.507 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	31 marzo 2024	30 giugno 2023	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.010	9.407	(5.397)
13	Altre attività finanziarie correnti	144	11.344	(11.200)
26	Passività finanziarie correnti	(43.664)	(49.116)	5.452
	Posizione finanziaria netta corrente	(39.510)	(28.365)	(11.145)
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(6.108)	(11.285)	5.177
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.108)	(11.285)	5.177
	Totale posizione finanziaria netta	(45.618)	(39.650)	(5.968)

L'indebitamento finanziario netto è stato pari a 45.618 mila Euro ed è in miglioramento di 5.968 mila Euro rispetto al termine del trimestre precedente. L'indebitamento è aumentato di 5.968 mila Euro rispetto ai 39.650 mila Euro registrati al 30 giugno 2023, per effetto dei significativi investimenti del periodo. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa, anche per effetto delle azioni correttive intraprese (riduzione degli investimenti e piano di riorganizzazione).

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 41.350 mila Euro.

8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		31 marzo 2024		31 marzo 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	59.615	100,0%	69.349	100,0%	(9.734)	-14,0%
2	Rettifiche ricavi	(12)	0,0%	0	0,0%	(12)	n.s.
3	Totale ricavi netti	59.603	100,0%	69.349	100,0%	(9.746)	-14,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(621)	-1,0%	(864)	-1,0%	243	-28,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.605)	-7,7%	(4.041)	-5,6%	(564)	14,0%
6	Royalties	(11.505)	-19,3%	(13.386)	-23,0%	1.881	-14,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(16)	0,0%	(276)	-0,5%	260	-94,0%
8	Totale costo del venduto	(16.747)	-28,1%	(18.567)	-26,8%	1.820	-9,8%
9	Utile lordo (3+8)	42.856	71,9%	50.782	73,2%	(7.926)	-15,6%
10	Altri ricavi	6.408	10,8%	9.902	13,4%	(3.494)	-35,3%
11	Costi per servizi	(4.143)	-7,0%	(5.941)	-9,3%	1.798	-30,3%
12	Affitti e locazioni	(65)	-0,1%	(90)	-0,1%	25	-28,3%
13	Costi del personale	(17.934)	-30,1%	(18.679)	-26,2%	745	-4,0%
14	Altri costi operativi	(540)	-0,9%	(706)	-0,6%	166	-23,5%
15	Totale costi operativi	(22.682)	-38,1%	(25.416)	-36,6%	2.734	-10,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	26.582	44,6%	35.268	50,9%	(8.686)	-24,6%
17	Ammortamenti	(20.543)	-34,5%	(9.853)	-12,3%	(10.690)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(779)	-1,3%	(565)	-1,2%	(214)	38,1%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	889	1,5%	0	0,0%	889	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(20.433)	-34,3%	(10.418)	-15,0%	(10.015)	96,1%
22	Margine operativo (16+21)	6.149	10,3%	24.850	33,6%	(18.701)	-75,3%

A seguito della pandemia, l'ottimismo derivante dagli importanti tassi di crescita registrati dal mercato dei videogiochi ha comportato investimenti crescenti per il Gruppo, in linea con le scelte di tutta la generalità dei concorrenti. Nel corso dell'anno solare 2023, l'eccezionale numero di nuovi giochi lanciati in un mercato che ha presentato tassi di crescita positivi, ma decisamente inferiori rispetto al periodo pandemico, ha reso sempre più complesso rispettare le attese in termini di volumi e risultati, creando quindi la necessità per il Gruppo di ricalibrare la propria strategia editoriale.

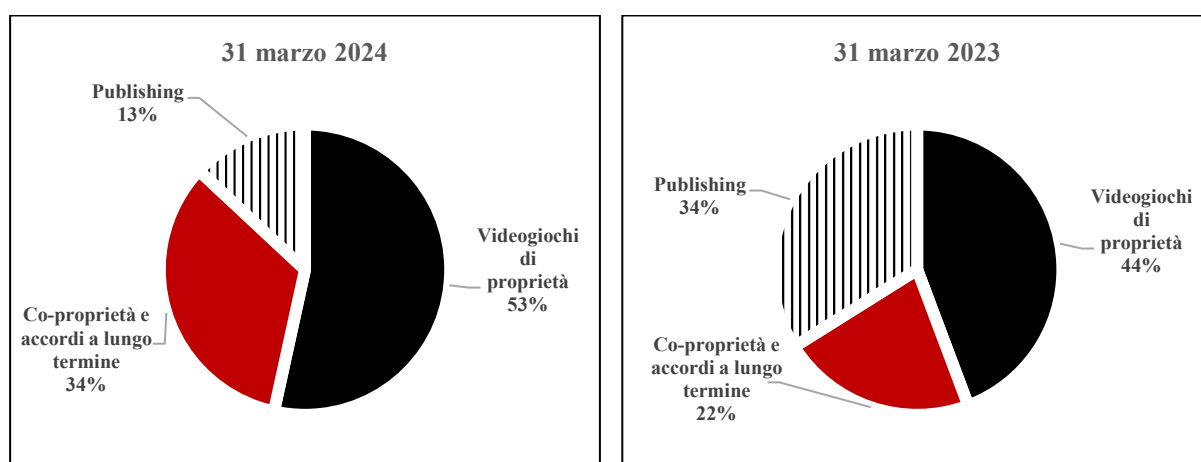
La revisione delle diverse produzioni in corso di sviluppo è stata effettuata considerando i profili di rischio-rendimento di ciascun progetto, prediligendo videogiochi con elevata marginalità e maggior prevedibilità dei ricavi e, in particolare, videogiochi la cui proprietà intellettuale è detenuta dal Gruppo, in grado di creare valore a lungo

termine. Tali scelte hanno comportato la riduzione di titoli con budget di produzione minori e, nel corso del mese di febbraio 2024, di videogiochi con budget di produzione significativi, ma tempi di realizzazione lunghi e margini per il Gruppo inferiori alla media, come nel caso dei futuri titoli della serie Control.

Il fatturato del settore operativo Premium Games al 31 marzo 2024 è stato pari a 59,6 milioni Euro, corrispondente al 78,6% dei ricavi netti totali. 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 19,1 milioni di Euro.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 53% dei ricavi del settore operativo Premium Games, rispetto al 44% realizzato nei primi nove mesi dello scorso esercizio. Questo risultato riflette la profonda trasformazione attuata dal Gruppo, con una strategia concentrata sull'aumento del peso dei videogiochi di proprietà nel portafoglio 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	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	2.210	2.335	(125)	-5,4%
Ricavi da distribuzione digitale	55.509	64.487	(8.978)	-13,9%
Ricavi da sublicensing	1.896	2.527	(631)	-25,0%
Totale ricavi Premium Games	59.615	69.349	(9.734)	-14,0%

I ricavi digitali nel periodo sono stati circa il 93% 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 31 marzo 2024 suddiviso per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni	
Console	24.882	21.912	2.970	13,6%
Personal Computer	27.367	40.025	(12.658)	-31,6%
Piattaforme Mobile	3.260	2.550	710	27,9%
Totale ricavi da distribuzione digitale	55.509	64.487	(8.978)	-13,9%

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

Il costo del venduto si è decrementato di 1.820 mila Euro, per minori royalties per 1.881 mila Euro. Gli acquisti di servizi destinati alla rivendita sono aumentati invece di 564 mila Euro, a seguito del lancio del videogioco Crime Boss Rockay City, che presenta costi di manutenzione evolutiva successivi al lancio avvenuto nel corso del secondo semestre del passato esercizio.

L'utile lordo è stato pari a 42.856 mila Euro, in diminuzione di 7.926 mila Euro rispetto al 31 marzo 2023.

Gli altri ricavi sono stati pari a 6.408 mila Euro in diminuzione di 3.494 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 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 31 marzo 2023 è effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City, da parte della controllata Ingame Studios, che nei primi nove mesi dello scorso esercizio risultava ancora in fase di sviluppo.

I costi operativi sono stati pari a 22.682 mila Euro, in diminuzione di 2.734 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio, per effetto principalmente del decremento dei costi per servizi per 1.798 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 26.582 mila Euro si è attestato al 44,6% dei ricavi netti, in diminuzione di 8.686 mila Euro rispetto ai 35.268 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 10.690 mila Euro per effetto dei videogiochi lanciati nella seconda parte dello scorso esercizio.

Il margine operativo netto è stato pari a 6.149 mila Euro rispetto all'utile di 24.850 mila Euro registrato al 31 marzo 2023.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		31 marzo 2024		31 marzo 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	14.084	100,0%	17.235	100,0%	(3.151)	-18,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	14.084	100,0%	17.235	100,0%	(3.151)	-18,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.999)	-21,3%	(2.773)	-14,7%	(226)	8,1%
6	Royalties	(4.131)	-29,3%	(4.711)	-27,5%	580	-12,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(7.130)	-50,6%	(7.484)	-42,1%	354	-4,7%
9	Utile lordo (3+8)	6.954	49,4%	9.751	57,9%	(2.797)	-28,7%
10	Altri ricavi	1.810	12,8%	2.751	15,1%	(941)	-34,2%
11	Costi per servizi	(2.226)	-15,8%	(2.438)	-13,5%	212	-8,7%
12	Affitti e locazioni	(85)	-0,6%	(152)	-1,0%	67	-44,2%
13	Costi del personale	(6.406)	-45,5%	(7.519)	-42,7%	1.113	-14,8%
14	Altri costi operativi	(102)	-0,7%	(145)	-0,8%	43	-29,9%
15	Totale costi operativi	(8.819)	-62,6%	(10.254)	-58,0%	1.435	-14,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(55)	-0,4%	2.248	15,0%	(2.303)	n.s.
17	Ammortamenti	(1.890)	-13,4%	(1.859)	-9,6%	(31)	1,6%
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	6,5%	(813)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.890)	-13,4%	(1.046)	-3,1%	(844)	80,6%
22	Margine operativo (16+21)	(1.945)	-13,8%	1.202	11,9%	(3.147)	n.s.

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni	
505 Go Inc.	10.221	12.746	(2.525)	-19,8%
Gems of War	2.752	3.658	(906)	-24,8%
Puzzle Quest 3	655	250	405	n.s.
Altri prodotti	456	581	(125)	-21,5%
Totale ricavi Free to Play	14.084	17.235	(3.151)	-18,3%

I ricavi del settore operativo Free to Play sono pari a 14.084 mila Euro, registrando una contrazione del 18,3% rispetto ai 17.235 mila Euro realizzati al 31 marzo 2023.

I videogiochi distribuiti dalla controllata 505 Go! hanno realizzato ricavi per 10.221 mila Euro rispetto a 12.746 mila Euro dei primi nove mesi dello scorso esercizio.

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 2.752 mila Euro. Il gioco è realizzato dallo studio australiano Infinity Plus Two acquisito nel corso del mese di gennaio 2021.

Il costo del venduto diminuisce di 354 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 226 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 941 mila Euro e sono stati pari a 1.810 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 8.819 mila Euro, in diminuzione di 1.435 mila Euro rispetto a quanto registrato nei primi nove mesi dello scorso esercizio, per effetto del decremento dei costi del personale per 1.113 mila Euro e di minori investimenti pubblicitari per 212 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 55 mila Euro negativi in diminuzione di 2.303 mila Euro rispetto agli 2.248 mila Euro positivi del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 1.890 mila Euro ed includono per 1.320 mila Euro la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto, allocato in sede di primo consolidamento al marchio Puzzle Quest. 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 1.945 mila Euro rispetto a 1.202 mila Euro positivi registrati al 31 marzo 2023.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		31 marzo 2024		31 marzo 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.402	102,2%	1.939	103,1%	(537)	-27,7%
2	Rettifiche ricavi	(30)	-2,2%	(51)	-3,1%	21	-42,3%
3	Totale ricavi netti	1.372	100,0%	1.888	100,0%	(515)	-27,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(960)	-70,0%	(1.312)	-73,8%	352	-26,8%
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	(271)	-19,7%	(272)	-12,6%	1	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.231)	-89,7%	(1.584)	-86,4%	353	-22,3%
9	Utile lordo (3+8)	141	10,3%	304	13,6%	(163)	-53,5%
10	Altri ricavi	0	0,0%	(0)	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(154)	-11,3%	(194)	-9,7%	40	-20,5%
12	Affitti e locazioni	(10)	-0,8%	(11)	-0,5%	1	-2,8%
13	Costi del personale	(737)	-53,7%	(664)	-29,1%	(73)	11,0%
14	Altri costi operativi	(35)	-2,6%	(33)	-2,1%	(2)	6,7%
15	Totale costi operativi	(936)	-68,2%	(902)	-41,4%	(34)	3,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(795)	-57,9%	(598)	-27,8%	(197)	32,9%
17	Ammortamenti	(106)	-7,7%	(108)	-4,9%	2	-2,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(15)	-1,0%	15	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	7	0,5%	0	0,0%	7	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(99)	-7,2%	(123)	-6,0%	24	-19,6%
22	Margine operativo (16+21)	(894)	-65,1%	(721)	-33,8%	(173)	24,0%

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 537 mila Euro, passando da 1.939 mila Euro a 1.402 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	418	535	(117)	-21,9%
Distribuzione carte collezionabili	984	1.402	(418)	-29,8%
Distribuzione altri prodotti servizi	0	2	(2)	n.s.
Totale ricavi Distribuzione Italia	1.402	1.939	(537)	-27,7%

La distribuzione di videogiochi per console ha visto una diminuzione di 117 mila Euro, mentre le vendite relative alla distribuzione di carte collezionabili sono diminuite di 418 mila Euro.

Il costo del venduto si attesta a 1.231 mila Euro in diminuzione di 353 mila Euro rispetto al 31 marzo 2023.

I costi operativi sono stati pari a 936 mila Euro in aumento di 34 mila Euro rispetto al 31 marzo 2023 per effetto dei costi di ristrutturazione a seguito della riorganizzazione già commentata. Per effetto di ciò il margine operativo lordo rimane negativo per 795 mila Euro rispetto ai 598 mila Euro negativi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 894 mila Euro negativi a fronte di 721 mila Euro negativi registrati al 31 marzo 2023.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		31 marzo 2024		31 marzo 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	741	100,0%	705	100,0%	36	5,2%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	741	100,0%	705	100,0%	36	5,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	741	100,0%	705	100,0%	36	5,2%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(176)	-23,8%	(407)	-63,1%	231	-56,7%
12	Affitti e locazioni	0	0,1%	(3)	-0,6%	3	0,0%
13	Costi del personale	(516)	-69,7%	(435)	-56,8%	(81)	18,7%
14	Altri costi operativi	(27)	-3,6%	(26)	-3,2%	(1)	2,8%
15	Totale costi operativi	(719)	-97,0%	(871)	-123,7%	152	-17,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	22	3,0%	(166)	-23,7%	188	-113,2%
17	Ammortamenti	(276)	-37,2%	(262)	-36,3%	(14)	5,2%
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	(276)	-37,2%	(262)	-36,3%	(14)	5,2%
22	Margine operativo (16+21)	(254)	-34,3%	(428)	-60,0%	174	-40,7%

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 36 mila Euro, mentre i costi operativi diminuiscono di 152 mila Euro. Il margine operativo lordo è stato positivo per 22 mila Euro rispetto a 166 mila Euro negativi al 31 marzo 2023. La perdita operativa è pari a 254 mila Euro in miglioramento rispetto alla perdita operativa di 428 mila Euro del 31 marzo 2023.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
	31 marzo 2024		31 marzo 2023		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	(1.542)	0,0%	(1.549)	0,0%	7	-0,4%
12 Affitti e locazioni	(173)	0,0%	(193)	0,0%	20	-9,9%
13 Costi del personale	(3.494)	0,0%	(4.129)	0,0%	635	-15,4%
14 Altri costi operativi	(309)	0,0%	(411)	0,0%	102	-24,9%
15 Totale costi operativi	(5.518)	0,0%	(6.282)	0,0%	764	-12,2%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	(5.518)	0,0%	(6.282)	0,0%	764	-12,2%
17 Ammortamenti	(663)	0,0%	(673)	0,0%	10	-1,5%
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	(663)	0,0%	(673)	0,0%	10	-1,5%
22 Margine operativo (16+21)	(6.181)	0,0%	(6.955)	0,0%	774	-11,1%

I costi operativi sono stati pari a 5.518 mila Euro, in diminuzione di 764 mila Euro rispetto al 31 marzo 2023 principalmente per costi del personale inferiori quale effetto del mancato raggiungimento degli obiettivi previsti dal piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027.

Il margine operativo è stato negativo per 6.181 mila Euro rispetto ai 6.955 mila Euro negativi del 31 marzo 2023.

9. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO

10. Migliaia di Euro		3° trimestre 2023/2024		3° trimestre 2022/2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	28.708	100,0%	29.391	100,0%	(683)	-2,3%
2	Rettifiche ricavi	(8)	0,0%	(5)	0,0%	(3)	68,1%
3	Totale ricavi netti	28.700	100,0%	29.386	100,0%	(686)	-2,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(59)	-0,2%	(638)	-2,2%	579	-90,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.512)	-8,8%	(2.450)	-8,3%	(62)	2,5%
6	Royalties	(6.315)	-22,0%	(4.233)	-14,4%	(2.082)	49,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(367)	-1,3%	(126)	-0,4%	(241)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(9.253)	-32,2%	(7.447)	-25,3%	(1.806)	24,3%
9	Utile lordo (3+8)	19.447	67,8%	21.939	74,7%	(2.492)	-11,4%
10	Altri ricavi	1.993	6,9%	4.682	15,9%	(2.689)	-57,4%
11	Costi per servizi	(2.268)	-7,9%	(3.186)	-10,8%	918	-28,8%
12	Affitti e locazioni	(83)	-0,3%	(140)	-0,5%	57	-40,6%
13	Costi del personale	(8.240)	-28,7%	(10.859)	-37,0%	2.619	-24,1%
14	Altri costi operativi	(290)	-1,0%	(543)	-1,8%	253	-46,7%
15	Totale costi operativi	(10.881)	-37,9%	(14.728)	-50,1%	3.847	-26,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.559	36,8%	11.893	40,5%	(1.334)	-11,2%
17	Ammortamenti	(9.035)	-31,5%	(5.292)	-18,0%	(3.743)	70,7%
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	(9.035)	-31,5%	(5.292)	-18,0%	(3.743)	70,7%
22	Margine operativo (16+21)	1.524	5,3%	6.601	22,5%	(5.077)	-76,9%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	276	1,0%	1.048	3,6%	(772)	-73,7%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.384)	-4,8%	(1.180)	-4,0%	(204)	17,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(1.108)	-3,9%	(132)	-0,4%	(976)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	416	1,4%	6.469	22,0%	(6.053)	-93,6%
27	Imposte correnti	(1.082)	-3,8%	(1.477)	-5,0%	395	-26,7%
28	Imposte differite	406	1,4%	(262)	-0,9%	668	n.s.
29	Totale imposte	(676)	-2,4%	(1.739)	-5,9%	1.062	-61,1%
30	Risultato netto (26+29)	(260)	-0,9%	4.730	16,1%	(4.990)	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	801	2,8%	3.620	12,3%	(2.819)	-77,9%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(1.061)	-3,7%	1.110	3,8%	(2.171)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,06		0,26		(0,20)	-78,7%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,05		0,24		(0,19)	-76,9%

Il Gruppo ha realizzato nel terzo trimestre dell'esercizio ricavi netti pari a 28.700 mila Euro, in diminuzione del 2,3% rispetto a quanto registrato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Il costo del venduto è aumentato di 1.806 mila Euro a seguito di maggiori royalty per 2.082 mila Euro. Conseguentemente l'utile lordo è diminuito di 2.492 mila Euro, passando da 21.939 mila Euro a 19.447 mila Euro. I costi operativi sono diminuiti da 14.728 mila Euro a 10.881 mila Euro, soprattutto per effetto del piano di ristrutturazione che ha comportato costi del personale inferiori al precedente esercizio, determinando un margine operativo lordo di 10.559 mila Euro rispetto ai 11.893 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Gli ammortamenti sono aumentati da 5.292 mila Euro a 9.035 mila Euro.

La perdita netta è stata pari a 260 mila Euro a fronte di un utile netto di 4.730 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Premium Games sono stati:

Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
	3° trimestre 2023/2024		3° trimestre 2022/2023		Variazioni	
1 Ricavi lordi	23.752	100,0%	23.953	100,1%	(201)	-0,8%
2 Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3 Totale ricavi netti	23.752	100,0%	23.953	100,0%	(201)	-0,8%
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(56)	-0,2%	(405)	-3,1%	349	-86,2%
5 Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.540)	-6,5%	(1.506)	-7,0%	(34)	2,2%
6 Royalties	(4.678)	-19,7%	(2.941)	-18,5%	(1.737)	59,1%
7 Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(73)	-0,3%	(37)	-0,1%	(36)	98,0%
8 Totale costo del venduto	(6.347)	-26,7%	(4.889)	-28,7%	(1.458)	29,8%
9 Utile lordo (3+8)	17.405	73,3%	19.064	71,3%	(1.659)	-8,7%
10 Altri ricavi	1.609	6,8%	3.817	8,8%	(2.208)	-57,8%
11 Costi per servizi	(938)	-3,9%	(1.735)	-5,0%	797	-45,9%
12 Affitti e locazioni	(8)	0,0%	(45)	-0,3%	37	-81,8%
13 Costi del personale	(5.220)	-22,0%	(6.792)	-19,6%	1.572	-23,1%
14 Altri costi operativi	(137)	-0,6%	(391)	-0,4%	254	-65,0%
15 Totale costi operativi	(6.303)	-26,5%	(8.963)	-25,3%	2.660	-29,7%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	12.711	53,5%	13.918	54,8%	(1.207)	-8,7%
17 Ammortamenti	(8.035)	-33,8%	(4.279)	-16,4%	(3.756)	87,8%
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	(8.035)	-33,8%	(4.279)	-16,3%	(3.756)	87,8%
22 Margine operativo (16+21)	4.676	19,7%	9.639	38,5%	(4.963)	-51,5%

I ricavi lordi del settore operativo Premium Games nel trimestre sono stati pari a 23.752 mila Euro, sostanzialmente invariati rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio.

Il costo del venduto aumenta di 1.458 mila Euro, determinando una diminuzione dell'utile lordo di 1.659 mila Euro e pari a 17.405 mila Euro rispetto ai 19.064 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi diminuiscono di 2.660 mila Euro soprattutto per minori costi del personale per 1.572 mila a seguito del piano di riorganizzazione.

I costi operativi non monetari aumentano di 3.756 mila Euro determinando un margine operativo di 4.676 mila Euro, pari al 19,7% dei ricavi netti, rispetto a 9.639 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Free to Play sono stati:

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		3° trimestre 2023/2024		3° trimestre 2022/2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	4.451	100,0%	4.779	100,0%	(328)	-6,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	4.451	100,0%	4.779	100,0%	(328)	-6,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(972)	-21,8%	(944)	-10,3%	(28)	3,0%
6	Royalties	(1.637)	-36,8%	(1.292)	-4,0%	(345)	26,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(2.609)	-58,6%	(2.236)	-14,3%	(373)	16,7%
9	Utile lordo (3+8)	1.842	41,4%	2.543	85,8%	(701)	-27,6%
10	Altri ricavi	384	8,6%	865	42,9%	(481)	-55,6%
11	Costi per servizi	(794)	-17,8%	(753)	-24,0%	(41)	5,5%
12	Affitti e locazioni	(15)	-0,3%	(30)	-1,1%	15	-51,3%
13	Costi del personale	(1.546)	-34,7%	(2.203)	-104,3%	657	-29,8%
14	Altri costi operativi	(47)	-1,0%	(43)	-2,2%	(4)	8,3%
15	Totale costi operativi	(2.402)	-54,0%	(3.029)	-131,6%	627	-20,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(176)	-3,9%	379	-2,9%	(555)	n.s.
17	Ammortamenti	(656)	-14,7%	(660)	-31,6%	4	-0,6%
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	(656)	-14,7%	(660)	-31,6%	4	-0,6%
22	Margine operativo (16+21)	(832)	-18,7%	(281)	-34,5%	(551)	n.s.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 4.451 mila Euro rispetto ai 4.779 mila Euro del terzo trimestre dell'esercizio precedente

Il costo del venduto è stato pari a 2.609 mila Euro rispetto a 2.236 mila Euro del terzo trimestre dell'esercizio precedente.

Il margine operativo lordo è stato pari a 176 mila Euro negativi rispetto ai 379 mila Euro positivi del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 656 mila Euro ed includono 440 mila Euro relativi alla porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto. La parte residua è relativa principalmente all'applicazione dell'IFRS 16 ai contratti di affitto ed all'ammortamento delle proprietà intellettuali del Gruppo.

Il margine operativo netto è stato negativo per 832 mila Euro rispetto a 281 mila Euro negativi registrati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

11. 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.

12. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi successivi alla chiusura del periodo.

13. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Nel corso del mese di aprile 2024, il Gruppo ha lanciato un'importante espansione del videogioco Assetto Corsa Competizione (Nürburgring 24H pack), sviluppata dalla controllata Kunos Simulazioni, che ora include l'iconico circuito tedesco del campionato Fanatec GT World Challenge ed il videogioco Eiyuden Chronicle - Hundred Heroes, gioco di ruolo giapponese realizzato a seguito di una campagna di crowdfunding di successo.

Il piano editoriale del Gruppo per il quarto trimestre dell'esercizio si completerà con il lancio della nuova versione del videogioco Crime Boss: Rockay City nel mese di giugno 2024.

La pianificazione delle attività promozionali da parte dei marketplace digitali a ridosso della data di chiusura dell'esercizio non permetterà al Gruppo di raggiungere le stime di fatturato originariamente previste nell'esercizio. L'effetto totale delle promozioni sui ricavi rimane immutato, ma ora maggiormente spostato nel mese di luglio. I più che soddisfacenti risultati realizzati dai recenti lanci, confortano le previsioni in tal senso.

Per effetto di ciò, il Gruppo ha prudenzialmente ridotto le stime sul totale dei ricavi dell'esercizio, ma confermando le prospettive di crescita dei ricavi rispetto allo scorso esercizio. Di conseguenza, il margine operativo atteso è ancora atteso ampiamente positivo, ma ad un livello inferiore rispetto a quanto realizzato nello scorso esercizio, come precedentemente comunicato.

La retrocessione dei diritti relativi alla serie Control, avvenuta nel mese di febbraio 2024, con la conseguente riduzione degli investimenti, avvenuta nel corso del secondo semestre, congiuntamente all'incremento dei volumi di vendita, permetteranno una riduzione significativa della posizione finanziaria netta, che, a fine esercizio, è prevista in linea con i livelli registrati al 30 giugno scorso.

14. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2024 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2023 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni
Dirigenti	14	14	0
Impiegati	286	411	(125)
Operai e apprendisti	5	5	0
Totale dipendenti	305	430	(125)

Il significativo decremento del numero dei dipendenti rispetto al 31 marzo 2023 è effetto del piano di riorganizzazione aziendale, comunicato dal Gruppo nel corso del mese di novembre 2023, che terminerà nel corso del secondo semestre dell'esercizio e comporterà una riduzione di circa il 30% della forza lavoro a livello globale. Tale piano ha interessato maggiormente gli studi di sviluppo e, in misura minore, le attività di Publishing.

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 marzo 2024 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2023 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	187	311	(124)
Totale dipendenti	195	319	(124)

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	369	391	(22)
Operai e apprendisti	4	5	(1)
Totale dipendenti	387	410	(23)

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	265	292	(27)
Totale dipendenti	273	301	(28)

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.



**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2024**

PROSPETTI CONTABILI

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2024

	Migliaia di Euro	31 marzo 2024	30 giugno 2023
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	8.024	9.613
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	142.346	153.023
4	Partecipazioni	6.908	11.400
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.209	8.089
6	Imposte anticipate	20.367	17.087
7	Attività finanziarie non correnti	0	0
	Totale attività non correnti	185.854	199.212
	Attività correnti		
8	Rimanenze	3.068	3.355
9	Crediti commerciali	15.403	14.104
10	Crediti tributari	4.815	3.977
11	Altre attività correnti	18.726	23.790
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.010	9.407
13	Altre attività finanziarie	144	11.344
	Totale attività correnti	46.166	65.977
	TOTALE ATTIVITA'	232.020	265.189
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
15	Riserve	(9.407)	(21.367)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(112.744)	(115.270)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(127.857)	(142.343)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	3.123	(1.375)
	Totale patrimonio netto consolidato	(124.734)	(143.718)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(954)	(911)
19	Fondi non correnti	(404)	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.576)	(1.824)
21	Passività finanziarie	(6.108)	(11.285)
	Totale passività non correnti	(9.042)	(14.101)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(45.269)	(46.837)
23	Debiti tributari	(1.367)	(2.782)
24	Fondi correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(7.944)	(8.635)
26	Passività finanziarie	(43.664)	(49.116)
	Totale passività correnti	(98.244)	(107.370)
	TOTALE PASSIVITA'	(107.286)	(121.471)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(232.020)	(265.189)

Conto economico consolidato al 31 marzo 2024

	Migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023
1	Ricavi lordi	75.842	89.228
2	Rettifiche ricavi	(42)	(51)
3	Totale ricavi netti	75.800	89.177
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.581)	(2.176)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(7.604)	(6.814)
6	Royalties	(15.636)	(18.097)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(287)	(548)
8	Totale costo del venduto	(25.108)	(27.635)
9	Utile lordo (3+8)	50.692	61.542
10	Altri ricavi	8.218	12.653
11	Costi per servizi	(8.241)	(10.529)
12	Affitti e locazioni	(333)	(449)
13	Costi del personale	(29.087)	(31.426)
14	Altri costi operativi	(1.013)	(1.321)
15	Totale costi operativi	(38.674)	(43.725)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	20.236	30.470
17	Ammortamenti	(23.478)	(12.755)
18	Accantonamenti	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(779)	(580)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	896	813
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(23.361)	(12.522)
22	Margine operativo (16+21)	(3.125)	17.948
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.665	8.583
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.952)	(4.908)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(2.287)	3.675
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(5.412)	21.623
27	Imposte correnti	(657)	(5.724)
28	Imposte differite	(611)	(188)
29	Totale imposte	(1.268)	(5.912)
30	Risultato netto (26+29)	(6.680)	15.711
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.896)	14.911
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(3.784)	800
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,20)	1,05
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,20)	1,01

Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2024

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023
Utile (perdita) del periodo (A)	(6.680)	15.711
Utile (perdita) attuariale	(5)	(3)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	1	1
Variazioni di <i>fair value</i>	(15.889)	7.115
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	3.813	(1.708)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(12.080)	5.405
Differenze da conversione dei bilanci esteri	2	(593)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	2	(593)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(12.078)	4.812
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(18.758)	20.523
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	(14.974)	19.723
Azionisti di minoranza	(3.784)	800

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

Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2024

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	9.407	10.961
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	(6.680)	15.711
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	779	(580)
Ammortamenti immateriali	21.516	10.775
Ammortamenti materiali	1.962	1.980
Variazione netta delle imposte anticipate	(3.280)	(2.468)
Variazione netta degli altri fondi	323	0
Variazione netta del fondo TFR	43	115
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(12.304)	4.946
SUBTOTALE B.	2.359	30.479
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	287	548
Crediti commerciali	(1.299)	7.200
Crediti tributari	(838)	328
Altre attività correnti	5.064	54
Debiti verso fornitori	(1.568)	(300)
Debiti tributari	(1.415)	2.250
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	(691)	3.266
Altre passività non correnti	(248)	2.947
Crediti e altre attività non correnti	(120)	(3.775)
SUBTOTALE C.	(828)	12.518
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(11.618)	(56.405)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(373)	(1.722)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	4.492	(6.967)
Variazione delle attività finanziarie	11.200	0
SUBTOTALE D.	3.701	(65.094)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	1
Variazione delle passività finanziarie	(10.629)	25.776
Variazione delle attività finanziarie	0	(3.956)
SUBTOTALE E.	(10.629)	21.821
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	0	(2.568)
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	0	(2.568)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(5.397)	(2.844)
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	4.010	8.117

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

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 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
Distribuzione dividendi									(2.568)		(2.568)	(2.568)		(2.568)
Altre variazioni						118	118		(5)		(5)	113		113
Utile (perdita) complessiva					(593)	5.405	4.812			14.911	14.911	19.723	800	20.523
Totale al 31 marzo 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.204)	7.149	26.981	0	105.587	14.911	120.498	153.185	2.223	155.408
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
Destinazione utile d'esercizio							0		9.683	(9.683)	0	0	0	0
Altre variazioni						118	118		370		370	488	(714)	(226)
Utile (perdita) complessiva					2	(12.080)	(12.078)			(2.896)	(2.896)	(14.974)	(3.784)	(18.758)
Totale al 31 marzo 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(911)	(10.718)	9.407	0	115.640	(2.896)	112.744	127.857	(3.123)	124.734

(pagina volutamente lasciata in bianco)

**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2024**

NOTE ILLUSTRATIVE

NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2024 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 14 maggio 2024 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 14 maggio 2024 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 decrementa nel periodo di 13.358 mila Euro a seguito di una diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali di 10.677 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo, ed effetto principalmente dell'accordo sottoscritto con Remedy Entertainment per la cessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control precedentemente menzionato.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023
Diritti di utilizzo Premium Games	2.051	7.713
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	89	224
Totale incrementi concessioni e licenze (1)	2.140	7.937
Totale incrementi marchi e altre imm. Immateriali (2)	7	30
Totale incrementi commesse interne di sviluppo in corso (3)	9.377	18.040
Totale immobilizzazioni in corso per proprietà intellettuali di terzi (4)	16.041	30.398
Totale incrementi immobilizzazioni in corso (5)=(3)+(4)	25.418	48.438
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (1)+(2)+(5)	27.565	56.405

Per effetto della retrocessione dei diritti relativi ai videogiochi in corso di sviluppo Condor e Control 2, il Gruppo, al 31 marzo 2024, ha riclassificato tra i crediti correnti 10,6 milioni di Euro precedentemente iscritti tra le immobilizzazioni in corso al netto di quanto già incassato alla data di chiusura del trimestre.

Le partecipazioni diminuiscono di 4.492 mila Euro per l'adeguamento al valore di mercato al 31 marzo 2024 delle azioni Starbreeze A e B detenute in portafoglio. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	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	2.116	7.845	(5.729)
Starbreeze AB - azioni B	4.625	3.390	1.235
Noobz from Poland s.a.	153	151	2
Totale altre partecipazioni (B)	6.894	11.386	(4.492)
Totale partecipazioni (A)+(B)	6.908	11.400	(4.492)

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 8.209 mila Euro e si sono incrementati di 120 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023:

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	4.425	4.425	0
Crediti per royalty	2.913	2.785	128
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	231	239	(8)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	8.209	8.089	120

Al 31 marzo 2024 il credito verso Starbreeze AB era relativo agli anticipi sostenuti per lo sviluppo del videogioco Overkill's The Walking Dead 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 31 marzo 2024 è pari a 20.367 mila Euro e si è incrementata di 3.280 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 per effetto principalmente della contabilizzazione di 3.774 mila Euro relativi all'adeguamento al valore di mercato delle azioni Starbreeze, parzialmente compensati per 660 mila Euro negativi dall'adeguamento delle imposte anticipate della 505 Games S.p.A.

ATTIVITÀ CORRENTI

Il totale delle attività correnti diminuisce di 19.811 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 per effetto principalmente di minori altre attività finanziarie per 11.200 mila Euro a seguito dell'incasso dei crediti verso Starbreeze AB e della conversione del prestito obbligazionario verso la società svedese.

La composizione delle altre attività correnti è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	0	12.706	(12.706)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	3.597	3.866	(269)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	3.006	5.020	(2.014)
Anticipi a fornitori	2.380	2.054	326
Altri crediti	173	144	29
Credito verso Remedy Entertainment	9.570	0	9.570
Totale altre attività correnti	18.726	23.790	(5.064)

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 269 mila Euro attestandosi a 3.597 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 3.006 mila Euro. Sono composti da spese sostenute anticipatamente per la realizzazione dei videogiochi, in particolare riferite ai servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi accessori allo sviluppo dei videogiochi quali rating e localizzazioni.

Il credito verso Remedy Entertainment è effetto dell'accordo precedentemente descritto e sarà incassato entro dodici mesi.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle passività non correnti è pari a 9.423 mila Euro e si decrementa di 4.678 mila Euro a seguito di minori passività finanziarie non correnti.

Gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 1.576 mila Euro e sono composti da:

- la porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane per 631 mila Euro;
- la porzione residua del prezzo per l'acquisto della 505 Go Inc. per 945 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 6.108 mila Euro.

PASSIVITÀ CORRENTI

Il totale delle passività correnti è pari a 97.863 mila Euro e si decrementa di 9.507 mila Euro per effetto principalmente di minori passività finanziarie correnti per 5.833 mila Euro.

I debiti verso fornitori sono pari a 45.269 mila Euro e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty.

Le altre passività correnti, pari a 7.944 mila Euro, includono 4.167 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
Destinazione utile d'esercizio							0		9.683	(9.683)	0	0	0	0
Altre variazioni						118	118		370		370	488	(714)	(226)
Utile (perdita) complessiva					2	(12.080)	(12.078)			(2.896)	(2.896)	(14.974)	(3.784)	(18.758)
Totale al 31 marzo 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(911)	(10.718)	9.407	0	115.640	(2.896)	112.744	127.857	(3.123)	124.734

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 marzo 2024 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 118 mila Euro per l'adeguamento della riserva *stock options* e alla riduzione di 12.080 mila Euro relativi a:

- riduzione della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie 11.948 mila Euro per effetto della valutazione a valori di mercato della partecipazione detenuta in Starbreeze;
- incremento della riserva da cash flow hedge per 128 mila Euro;
- riduzione della riserva attuariale per 4 mila Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 marzo 2024 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2023 è il seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2024	30 giugno 2023	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.010	9.407	(5.397)
13	Altre attività finanziarie correnti	144	11.344	(11.200)
26	Passività finanziarie correnti	(43.664)	(49.116)	5.452
	Posizione finanziaria netta corrente	(39.510)	(28.365)	(11.145)
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(6.108)	(11.285)	5.177
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.108)	(11.285)	5.177
	Totale posizione finanziaria netta	(45.618)	(39.650)	(5.968)

L'indebitamento finanziario netto è stato pari a 45.618 mila Euro ed è in miglioramento di 4.867 mila Euro rispetto al termine del trimestre precedente. L'indebitamento è aumentato di 5.968 mila Euro rispetto ai 39.650 mila Euro registrati al 30 giugno 2023, per effetto dei significativi investimenti del periodo. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa, anche per effetto delle azioni correttive intraprese (riduzione degli investimenti e piano di riorganizzazione).

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 41.350 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	31 marzo 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	4.010	9.407	(5.397)	-57,4%
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)	4.010	9.407	(5.397)	-57,4%
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	43.664	49.116	(5.452)	-11,1%
G.	Indebitamento finanziario corrente (E + F)	43.664	49.116	(5.452)	-11,1%
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)	39.654	39.709	(55)	-0,1%
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	6.108	11.285	(5.177)	-45,1%
J.	Strumenti di debito	0	0	0	0,0%
K.	Debiti commerciali e altri debiti non correnti	0	0	0	0,0%
L.	Indebitamento finanziario non corrente (I + J + K)	6.108	11.285	(5.177)	-45,9%
M.	Totale indebitamento finanziario (H + L)	45.762	50.994	(5.232)	-10,3%

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 31 marzo 2024 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	14.084	59.615	1.402	741	75.842
2	Rettifiche ricavi	0	(12)	(30)	0	(42)
3	Totale ricavi netti	14.084	59.603	1.372	741	75.800

La suddivisione al 31 marzo 2023 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	17.235	69.349	1.939	705	89.228
2	Rettifiche ricavi	0	0	(51)	0	(51)
3	Totale ricavi netti	17.235	69.349	1.888	705	89.177

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni	%
23 Interessi attivi e proventi finanziari	1.665	8.583	(6.918)	-80,6%
24 Interessi passivi e oneri finanziari	(3.952)	(4.908)	956	-19,5%
25 Totale saldo della gestione finanziaria	(2.287)	3.675	(5.962)	n.s.

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 2.287 mila Euro contro i 3.675 mila Euro positivi realizzati nei primi nove mesi del passato esercizio, per effetto di minori interessi attivi e proventi finanziari per 6.918 mila Euro solo parzialmente compensati da minori interessi passivi e oneri finanziari per 956 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	1.287	2.907	(1.620)	-55,7%
Proventi finanziari	0	5.352	(5.352)	n.s.
Interessi su prodotti derivati	369	306	63	20,6%
Altro	9	18	(9)	-50,0%
Interessi attivi e proventi finanziari	1.665	8.583	(6.918)	-80,6%

I proventi finanziari al 31 marzo 2023 comprendevano 4.583 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 3.952 mila Euro, in diminuzione di 956 mila Euro rispetto al 31 marzo 2023, 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	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(1.383)	(594)	(789)	n.s.
Interessi passivi verso erario	(16)	(5)	(11)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e <i>leasing</i>	(1.099)	(437)	(662)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	(2.498)	(1.036)	(1.462)	n.s.
Differenze passive sui cambi	(1.454)	(3.872)	2.418	-62,4%
Interessi passivi e oneri finanziari	(3.952)	(4.908)	956	-19,5%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 marzo 2024 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2024	31 marzo 2023	Variazioni	%
Imposte correnti	(657)	(5.724)	5.067	-88,5%
Imposte differite	(611)	(188)	(423)	n.s.
Totale imposte	(1.268)	(5.912)	4.644	-78,6%

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	31 marzo 2024		31 marzo 2023		Variazioni	
Europa	2.626	3%	2.705	3%	(79)	-2,9%
Americhe	57.353	76%	70.383	78%	(13.030)	-18,5%
Resto del mondo	13.412	18%	13.208	15%	204	1,5%
Totale ricavi estero	73.391	97%	86.296	96%	(12.905)	-15,0%
Italia	2.451	3%	2.932	4%	(481)	-16,4%
Totale ricavi lordi consolidati	75.842	100%	89.228	100%	(13.386)	-15,0%

In linea con quanto realizzato nei primi nove mesi del passato esercizio, i ricavi estero sono stati il 97% dei ricavi lordi consolidati e sono in diminuzione di 12.905 mila Euro rispetto al 31 marzo 2023.

I ricavi realizzati nel resto del mondo sono relativi principalmente alle vendite effettuate dalla controllata 505 Games S.p.A. sui territori dell'Estremo Oriente.

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 59.307 mila Euro pari all'81% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2024		31 marzo 2023		Variazioni	
Free to Play	14.084	19%	17.235	22%	(3.151)	-18,3%
Premium Games	59.307	81%	69.349	78%	(10.042)	-14,5%
Totale ricavi lordi estero	73.391	100%	86.584	100%	(13.193)	-15,2%

Rapporti con parti correlate

Alla data del 31 marzo 2024 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- 31 marzo 2024. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2024 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, 14 maggio 2024

Il Presidente del Consiglio di amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili

Stefano Salbe