



## **Bilancio consolidato al 30 giugno 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](http://www.digitalbros.com) nella sezione Investor Relations/Documenti finanziari

(pagina volutamente lasciata in bianco)

## Indice

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO .....	5
RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO .....	7
1. STRUTTURA DEL GRUPPO .....	7
2. PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO .....	12
3. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI .....	15
4. INDICATORI DI RISULTATO .....	18
5. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO .....	19
6. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO .....	20
7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2024 .....	23
8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2024 .....	28
9. INDICATORI DI PERFORMANCE .....	30
10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI .....	31
11. RAPPORTI INFRAGRUPPO E CON PARTI CORRELATE E OPERAZIONI ATIPICHE E/O INUSUALI .....	46
12. AZIONI PROPRIE .....	48
13. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO .....	48
14. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI .....	49
15. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI .....	54
16. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO .....	54
17. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE .....	55
18. ALTRE INFORMAZIONI .....	56
19. ESONERO DALLA PRESENTAZIONE DELLA DICHIARAZIONE NON FINANZIARIA .....	57
20. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI .....	57
21. RELAZIONE SULLA POLITICA DI REMUNERAZIONE E SUI COMPENSI CORRISPOSTI .....	57

<b>Bilancio consolidato al 30 giugno 2024_PROSPETTI CONTABILI</b> .....	59
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2024 .....	61
Conto economico consolidato al 30 giugno 2024 .....	62
Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2024 .....	63
Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2024 .....	64
Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato .....	65
<b>Bilancio consolidato al 30 giugno 2024_NOTE ILLUSTRATIVE</b> .....	67
1.    NOTA INTRODUTTIVA.....	68
2.    PRINCIPI CONTABILI.....	70
3.    VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE .....	86
4.    CRITERI DI CONSOLIDAMENTO.....	88
5.    PARTECIPAZIONI IN SOCIETA’ A CONTROLLO CONGIUNTO E IN SOCIETA’ COLLEGATE ...	91
6.    AGGREGAZIONI DI IMPRESE .....	91
7.    RAPPORTI CON STARBREEZE .....	91
8.    RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DI CONSOLIDATO .....	94
9.    SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA.....	96
10.   GESTIONE DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI (IFRS 7) .....	121
11.   PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI.....	132
12.   INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI.....	133
13.   RAPPORTI CON PARTI CORRELATE .....	138
14.   OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI .....	142
15.   INFORMATIVA SUI BENI OGGETTO DI RIVALUTAZIONE AI SENSI DI LEGGI SPECIALI ....	142
16.   FINANZIAMENTI CONCESSI AI MEMBRI DI ORGANI DI AMMINISTRAZIONE, DI VIGILANZA E CONTROLLO .....	142
17.   COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE .....	143
ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF .....	144

## 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	AD	E			
Susanna Pedretti	Consigliere	I	M	P	M
Stefano Salbe <sup>(1)</sup>	Consigliere	E			
Laura Soifer <sup>(2)</sup>	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 ha ritenuto 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 Amministratori delegati 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 Bilancio consolidato al 30 giugno 2024 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 26 settembre 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 (il “Gruppo”) 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, mentre parte viene realizzata da sviluppatori 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 poste in liquidazione nel corso dell’ultimo trimestre come conseguenza del piano di ristrutturazione messo in atto nel corso dell’esercizio.

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.

Le società australiane 505 Games Australia Pty Ltd., Infinite Interactive Pty. e Infinity Plus Two Pty., studi di sviluppo australiani, 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.

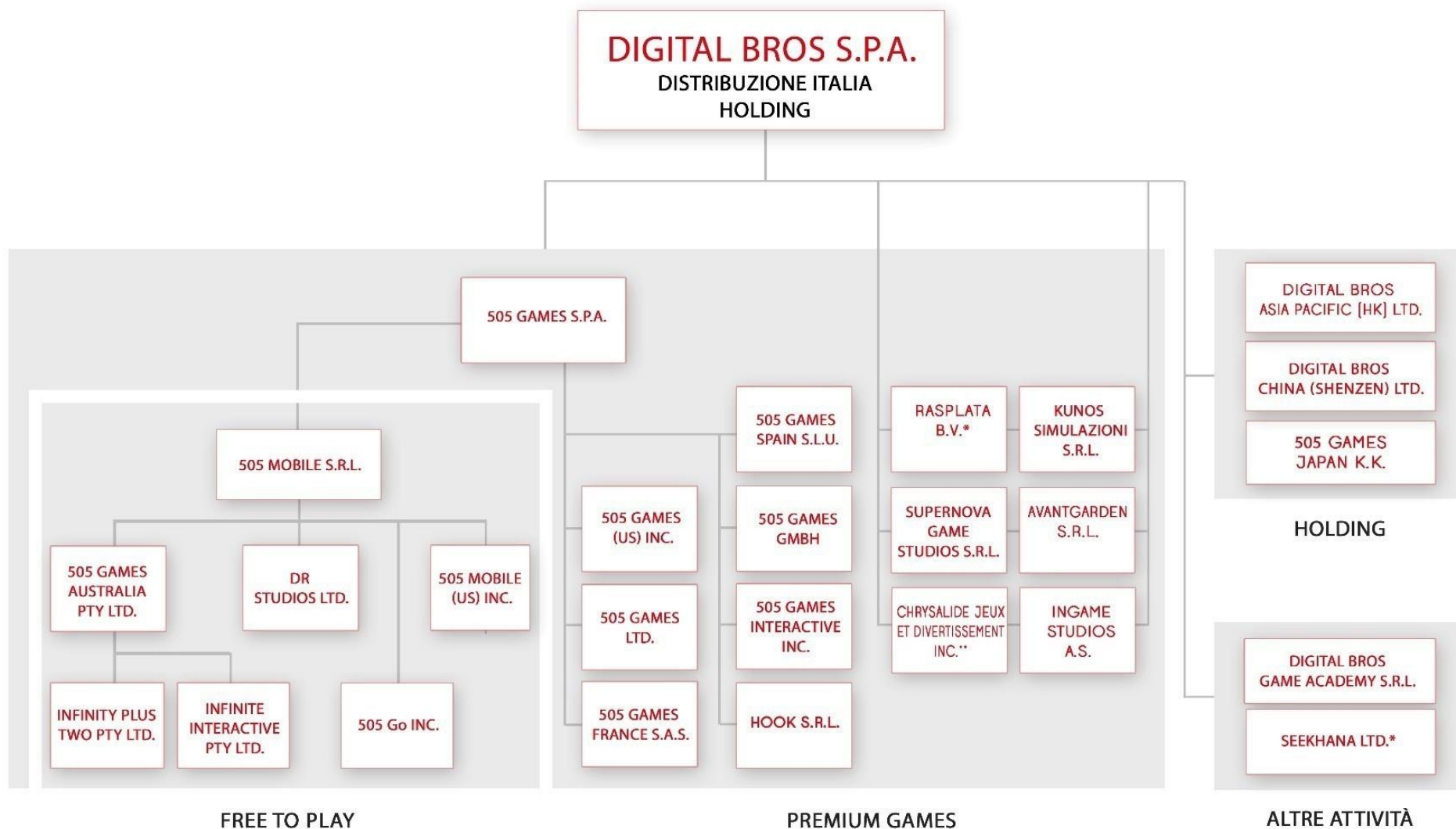
**Altre Attività:** si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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 gestione delle risorse umane, finanza, controllo di gestione e business development svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. 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%. Nel corso del mese di agosto 2024 è stato acquisito il restante 40% delle quote di Rasplata B.V..

Di seguito l'organigramma societario al 30 giugno 2024 relativamente alle società operative nel periodo:



[\*] PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

[\*\*] PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi del Gruppo al 30 giugno 2024 sono:

<b>Società</b>	<b>Indirizzo</b>	<b>Attività</b>
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. <sup>(2)</sup>	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 Japan K.K.	WeWork Jimbocho, 11-15, Kanda Jimbocho 2-chome Chiyoda-ku, Tokyo, Giappone	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 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
Infinite Interactive Pty Ltd.	333 Collins Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
Infinity Plus Two 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. <sup>(1)</sup>	Churchill-iaan 131 2, Amsterdam, Paesi Bassi	Uffici
Seekhana Ltd. <sup>(1)</sup>	403 Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Supernova Games Studios S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici

<sup>(1)</sup> detenute al 60%

<sup>(2)</sup> 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. PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO



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

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

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

La seconda versione di Aspetto Corsa è attualmente in sviluppo e l'uscita è prevista per gennaio 2025.

Aspetto Corsa dalla data di lancio ha generato ricavi per circa 142 milioni di Euro.



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

Crime Boss: Rockay City è uscito in esclusiva nella sola versione per personal computer sulla piattaforma Epic il 28 marzo 2023. Le versioni console sono state pubblicate nel corso del mese di giugno 2023, mentre la versione per personal computer sulla piattaforma Steam è disponibile da giugno 2024.



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

Sin dal lancio della prima edizione nell'ottobre 2020, si è rivelato un videogioco di grande successo, largamente apprezzato dai videogiocatori di tutto il mondo con oltre un milione di copie vendute. Il videogioco è disponibile per tutte le piattaforme. La seconda versione, Ghostrunner 2, è stata lanciata nel corso del secondo trimestre dell'esercizio.



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

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

Dal lancio Gems of War ha realizzato oltre 36 milioni di Euro di ricavi.

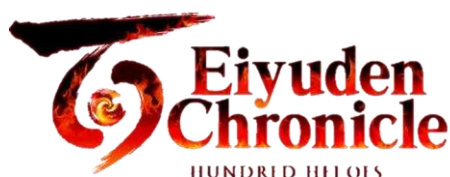


Prodotto dallo studio di sviluppo australiano Infinity Plus Two acquisito dal Gruppo nel 2021, Puzzle Quest 3 è un nuovo capitolo dell'innovativo franchise puzzle-RPG lanciato nella prima edizione nel 2007 e con spin-off di grande successo quali quelli pubblicati dalla controllata 505 Go Inc..

Puzzle Quest 3 è un videogioco Free to Play disponibile su piattaforme Mobile, Personal Computer e Console.

La proprietà intellettuale di Puzzle Quest è detenuta dal Gruppo.

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



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

Lo sviluppo di Eiyuden Chronicle - Hundred Heroes è stato parzialmente finanziato attraverso crowdfunding su Kickstarter nel 2020, raccogliendo un totale di 482 milioni di Yen (pari a circa 4.6 milioni di Dollari).

La versione Hundred Heroes è stata lanciata ad aprile 2024 ed è disponibile su tutte le piattaforme di gioco. La proprietà intellettuale è condivisa tra il Gruppo e la società giapponese Rabbit & Bear.

### 3. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

Il mercato dei videogiochi è un settore rilevante del più ampio mercato dell'entertainment. Cinema, editoria, videogiochi e giocattoli sono settori che hanno in comune i medesimi personaggi, marchi, caratteri distintivi e proprietà intellettuali.

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 50.000 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. Come effetto di tutto ciò a partire dal secondo semestre del 2023 si è assistito ad una serie numerosissima di annunci di chiusura di studi di sviluppo e interruzione nella produzione di videogiochi da parte di editori e sviluppatori, tuttora non ultimata.

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, cartoni animati, 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.

Lo sviluppatore può dotarsi di una struttura interna di publishing e commercializzare direttamente il videogioco disintermediando così l'editore. In tal caso, 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 è anche spesso 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 operanti su scala internazionale.

#### *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 alcuni giochi presenti sul *marketplace* pagando un canone di abbonamento valido per un tempo prefissato. Il riconoscimento dei ricavi all'editore avviene direttamente o indirettamente in funzione dell'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, e su Steam e Epic Store per i videogiochi per personal computer.

#### 4. INDICATORI DI RISULTATO

Per facilitare la comprensione dei 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 omogenei con quelli adottati da altre società/gruppi e quindi con esse comparabili.

Non sono necessarie riconciliazioni tra gli indicatori di risultato illustrati nella Relazione sulla gestione e gli schemi di bilancio in quanto il Gruppo utilizza indicatori rinvenienti direttamente dal bilancio consolidato.

## 5. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

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

L'edizione e la commercializzazione dei videogiochi sui *marketplace* digitali mitiga la volatilità dei risultati di un editore tra i diversi trimestri. Infatti, nel caso della distribuzione digitale, i ricavi vengono riconosciuti nel momento in cui i consumatori finali acquistano il videogioco dai *marketplace*. Tale processo avviene in misura più graduale nel tempo a differenza della distribuzione tradizionale *retail*, dove invece i ricavi vengono riconosciuti all'atto della consegna del prodotto finito al distributore/rivenditore, che avviene in prevalenza nelle settimane antecedenti l'uscita del videogioco e quindi indipendentemente dall'acquisto da parte del consumatore finale.

La possibilità di effettuare campagne promozionali dei propri prodotti sui principali *marketplace* digitali in maniera piuttosto rapida ed efficace tende a concentrare i ricavi durante questi brevi periodi. Risulta evidente che gli editori cerchino di pianificare le campagne promozionali durante le fasi di mercato più favorevoli, come, ad esempio, il periodo natalizio per i mercati europei, oppure il *black friday* per il mercato americano.

L'andamento dei ricavi dei videogiochi Free to Play presenta invece fattori di stagionalità sensibilmente inferiori rispetto ai videogiochi Premium Games in quanto i videogiochi Free to Play di successo presentano ricavi in crescita nel tempo senza particolari picchi nel periodo di lancio, salvo rare eccezioni legate a videogiochi particolarmente attesi e con marchi distintivi estremamente noti. L'effetto delle promozioni sull'andamento dei ricavi è sensibile, ma, a differenza del mercato dei videogiochi Premium Games, le promozioni sono molto più ripetute nel tempo e con lassi di tempo ravvicinati tali da non creare eccessiva volatilità dell'andamento dei ricavi tra i diversi trimestri.

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

## 6. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

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, sia Premium che Free to Play. Tale processo ha comportato oneri non ricorrenti per 1,4 milioni di Euro ed è terminato durante il corso dell'esercizio;
- in data 28 febbraio 2024, 505 Games S.p.A. ha sottoscritto un accordo con la società finlandese Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control. A fronte di tale accordo è stato definito un rimborso 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 ha previsto 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, il Gruppo ha retrocesso a Starbreeze i diritti che vantava sul videogioco PAYDAY 2 a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale *earn-out* fino a un massimo di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti realizzati dal 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 da essa 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, successivamente rispettato.

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 inoptati;
3. convertire interamente il prestito obbligazionario convertibile in azioni Starbreeze B 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, per un controvalore di 150 milioni di SEK, ridotto da 165 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 SEK) 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 26 settembre 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 quota di partecipazione pari al 21,02% del capitale e del 39,67% del capitale votante.

Il Gruppo ha aggiornato la propria analisi su:

- a) la struttura di governance della partecipata e la rappresentanza del Gruppo negli organi societari;
- b) la partecipazione ai processi decisionali;
- c) le relazioni esistenti tra i due gruppi;
- d) l'interscambio di figure professionali e di informazioni tecniche.

Come risultato di tale analisi il Gruppo ha ritenuto, sebbene la quota di partecipazione al capitale votante sia significativa, di non avere influenza notevole sulla società partecipata, confermando le analisi già effettuate nei precedenti esercizi.

Nel corso degli ultimi mesi dell'esercizio, sono emerse alcune difformità interpretative tra il Gruppo e Starbreeze relativamente alla determinazione dell'*earn out* derivante dalla retrocessione dei diritti di PAYDAY 2 descritto sopra ed il riconoscimento di alcune poste patrimoniali relative a contratti intercorsi negli anni tra i due gruppi. A fronte dell'incapacità di trovare ad oggi una condivisione interpretativa, il Gruppo ha deciso di accantonare al 30 giugno 2024 un fondo spese ("Fondo spese arbitrali Starbreeze") per un importo di 1,2 milioni di Euro a copertura delle potenziali spese arbitrali che si dovranno sostenere al perdurare della situazione venutasi a creare.

## 7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2024

Migliaia di Euro		30 giugno 2024		30 giugno 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	117.972	100,0%	118.000	100,1%	(28)	0,0%
2	Rettifiche ricavi	(38)	0,0%	(68)	-0,1%	30	-44,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>117.934</b>	<b>100,0%</b>	<b>117.932</b>	<b>100,0%</b>	<b>2</b>	<b>0,0%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.715)	-3,2%	(2.954)	-2,5%	(761)	25,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.200)	-8,6%	(9.042)	-7,7%	(1.158)	12,8%
6	Royalties	(23.567)	-20,0%	(22.892)	-19,4%	(675)	2,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(687)	-0,6%	(818)	-0,7%	131	-16,0%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(38.169)</b>	<b>-32,4%</b>	<b>(35.706)</b>	<b>-30,3%</b>	<b>(2.463)</b>	<b>6,9%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>79.765</b>	<b>67,6%</b>	<b>82.226</b>	<b>69,7%</b>	<b>(2.461)</b>	<b>-3,0%</b>
10	Altri ricavi	9.921	8,4%	17.525	14,9%	(7.604)	-43,4%
11	Costi per servizi	(11.212)	-9,5%	(14.975)	-12,7%	3.763	-25,1%
12	Affitti e locazioni	(564)	-0,5%	(621)	-0,5%	57	-9,1%
13	Costi del personale	(34.363)	-29,1%	(38.915)	-33,0%	4.552	-11,7%
14	Altri costi operativi	(1.331)	-1,1%	(1.787)	-1,5%	456	-25,5%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(47.470)</b>	<b>-40,3%</b>	<b>(56.298)</b>	<b>-47,7%</b>	<b>8.828</b>	<b>-15,7%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>42.216</b>	<b>35,8%</b>	<b>43.453</b>	<b>36,8%</b>	<b>(1.237)</b>	<b>-2,8%</b>
17	Ammortamenti	(35.173)	-29,8%	(18.687)	-15,8%	(16.486)	88,2%
18	Accantonamenti	(1.241)	-1,1%	0	0,0%	(1.241)	n.s.
19	Svalutazione di attività	(8.164)	-6,9%	(7.700)	-6,5%	(464)	6,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	953	0,8%	2.266	1,9%	(1.313)	-57,9%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(43.625)</b>	<b>-37,0%</b>	<b>(24.121)</b>	<b>-20,5%</b>	<b>(19.504)</b>	<b>80,9%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.409)</b>	<b>-1,2%</b>	<b>19.332</b>	<b>16,4%</b>	<b>(20.741)</b>	<b>n.s.</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.674	1,4%	7.428	6,3%	(5.754)	-77,5%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.465)	-4,6%	(13.036)	-11,1%	7.571	-58,1%
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(3.791)</b>	<b>-3,2%</b>	<b>(5.608)</b>	<b>-4,8%</b>	<b>1.817</b>	<b>-32,4%</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>(5.200)</b>	<b>-4,4%</b>	<b>13.724</b>	<b>11,6%</b>	<b>(18.924)</b>	<b>n.s.</b>
27	Imposte correnti	(1.751)	-1,5%	(4.332)	-3,7%	2.581	-59,6%
28	Imposte differite	762	0,6%	243	0,2%	519	n.s.
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(989)</b>	<b>-0,8%</b>	<b>(4.089)</b>	<b>-3,5%</b>	<b>3.100</b>	<b>-75,8%</b>
<b>30</b>	<b>Risultato netto (26+29)</b>	<b>(6.189)</b>	<b>-5,2%</b>	<b>9.635</b>	<b>8,2%</b>	<b>(15.824)</b>	<b>n.s.</b>
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.214)	-1,9%	9.683	8,2%	(11.897)	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(3.975)	-3,4%	(48)	0,0%	(3.927)	n.s.
	<b>Utile netto per azione:</b>						
<b>33</b>	<b>Utile per azione base (in Euro)</b>	<b>(0,16)</b>		<b>0,68</b>		<b>(0,84)</b>	<b>n.s.</b>
<b>34</b>	<b>Utile per azione diluito (in Euro)</b>	<b>(0,15)</b>		<b>0,66</b>		<b>(0,81)</b>	<b>n.s.</b>

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. La significativa liquidità disponibile sul mercato, dovuta prevalentemente all'ingresso di nuovi *marketplace* e da tassi di interesse eccezionalmente bassi, hanno spinto editori e sviluppatori ad aumentare significativamente il numero delle nuove produzioni ed i relativi budget di sviluppo, senza che questo incremento dei costi venisse riflesso in un proporzionato aumento dei prezzi dei videogiochi. Già a partire dalla seconda metà dello scorso esercizio, tali investimenti hanno fatto registrare un numero record di nuovi lanci sul mercato, a fronte però di una maggiore selettività dei consumatori, che tendono a giocare agli stessi videogiochi per un periodo più lungo piuttosto che cercare nuove e diverse esperienze di gioco. Questo fattore ha reso sempre più complesso rispettare le attese in termini di volumi e risultati per sviluppatori ed editori. Nello stesso periodo, la significativa diminuzione della liquidità disponibile sul mercato, anche a seguito della repentina uscita di alcuni nuovi attori entrati durante la pandemia e dell'aumento dei tassi di interesse ha reso sempre meno sostenibili le strategie editoriali e le strutture organizzative adottate dal settore e dal Gruppo.

Conseguentemente, nell'esercizio, il Gruppo ha attuato una rivalutazione delle diverse produzioni in corso di sviluppo 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, ma anche 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.

L'incertezza relativa alle dinamiche competitive ha comportato una revisione dei modelli previsionali per meglio riflettere le difficoltà di lancio di nuove produzioni. Questo ha reso necessario procedere nell'esercizio a svalutazioni per un totale di 8,2 milioni di Euro. A differenza del passato quando le svalutazioni si riferivano esclusivamente a videogiochi già lanciati sul mercato con flussi di cassa inferiori alle attese, nel periodo le svalutazioni sono state necessarie anche per investimenti in proprietà intellettuali in fase di sviluppo, a seguito della loro interruzione avvenuta durante l'esercizio.

Come diretta conseguenza della revisione del numero dei prodotti, il Gruppo ha rivisto la propria struttura organizzativa, riducendo 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 *live support*. Il numero delle risorse impiegate dal Gruppo è passato da 435 al 30 giugno 2023 a 301 al 30 giugno 2024.

Il piano di riorganizzazione è stato implementato a partire dal secondo trimestre dell'esercizio e ha comportato oneri non ricorrenti per 1,4 milioni di Euro al 30 giugno 2024.

Le azioni correttive intraprese dal Gruppo, insieme al lancio di nuovi prodotti, hanno permesso un sensibile miglioramento dell'indebitamento netto, che al 30 giugno 2024 è stato pari a 24,8 milioni di Euro, in calo di 14,9 milioni rispetto ai 39,7 milioni di Euro registrati al 30 giugno 2023.

Il Gruppo ha registrato ricavi netti per 118 milioni di Euro, in linea con il 30 giugno 2023, con il settore operativo Premium Games che ha presentato una crescita del fatturato del 5,5%, principalmente per effetto dei videogiochi lanciati nella seconda metà dell'esercizio. Il risultato leggermente inferiore alle attese è stato determinato dal



riconoscimento dei ricavi derivante da due contratti, posticipato rispetto a quanto inizialmente stimato, per effetto di elementi contrattuali diversi da quanto originariamente previsto ed il cui riconoscimento dei ricavi avverrà nel prossimo esercizio.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 42,2 milioni di Euro, largamente positivo seppur in diminuzione del 2,8% rispetto al risultato al 30 giugno 2023, in quanto comprensivo di oneri non ricorrenti per l'implementazione del piano di riorganizzazione pari a 1,4 milioni di Euro. La marginalità operativa lorda è stata pari a 43,6 milioni di Euro, al netto di tali oneri non ricorrenti, leggermente superiore a quanto realizzato nel passato esercizio.

La marginalità operativa è stata negativa per 1,4 milioni di Euro rispetto ai 19,3 milioni di Euro positivi al 30 giugno 2023. Il decremento della marginalità operativa riflette maggiori ammortamenti per 16,5 milioni di Euro, svalutazioni per 8,2 milioni di Euro e l'accantonamento di 1,2 milioni per il Fondo spese arbitrali Starbreeze, ritenuto non ricorrente. La marginalità operativa al netto degli oneri non ricorrenti è stata positiva nell'esercizio per 1,2 milioni di Euro.

I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 giugno 2024 sono stati pari a 97,4 milioni Euro, in crescita del 5,5%, e corrispondenti al 82,6% 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 oltre 28 milioni di Euro, ma anche il lancio della versione Steam di Crime Boss: Rockay City e del nuovo gioco Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes. Riduzione significativa dei ricavi del settore operativo Free to Play, in diminuzione del 19,4% per effetto dell'obsolescenza dei prodotti la cui vita è superiore ai dieci anni e che sono stati nel corso dell'esercizio oggetto di significativa revisione per il loro rilancio.

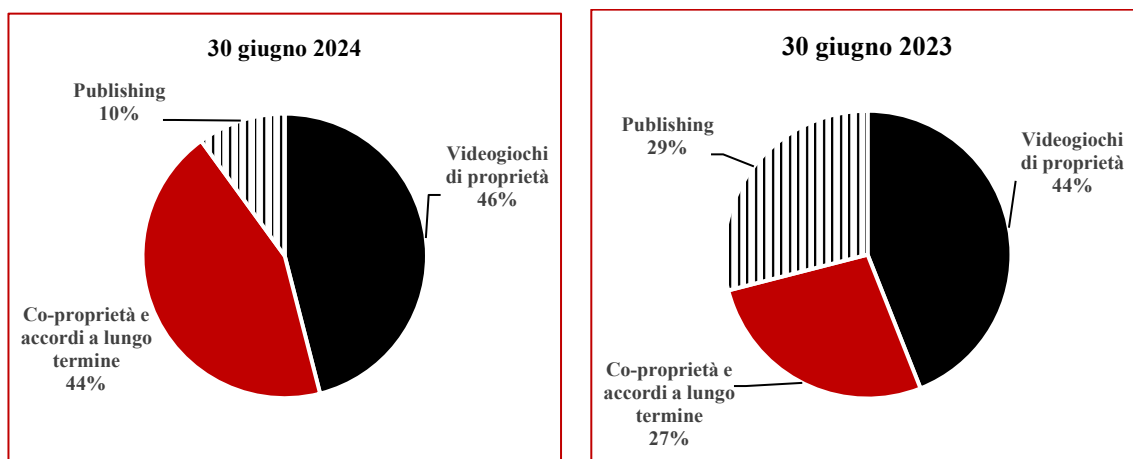
I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 97% dei ricavi netti totali, mentre i ricavi digitali sono stati circa il 90% dell'importo totale, in linea con quanto realizzato negli ultimi esercizi.

La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 30 giugno 2024, comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

<b>Ricavi netti</b>				
<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>30 giugno 2023</b>	<b>Variazioni €</b>	<b>Variazioni %</b>
Premium Games	97.440	92.319	5.121	5,5%
Free to Play	17.766	22.046	(4.279)	-19,4%
Distribuzione Italia	1.696	2.599	(904)	-34,8%
Altre Attività	1.032	968	64	6,6%
<b>Totale ricavi netti</b>	<b>117.934</b>	<b>117.932</b>	<b>2</b>	<b>0,0%</b>

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 46% dei ricavi del settore operativo Premium Games, in leggera crescita rispetto allo scorso esercizio. In aumento la percentuale di ricavi generata da titoli realizzati su proprietà intellettuali in co-proprietà, principalmente per effetto del lancio di Eiyuden Chronicle-Hundred Heroes. Questo risultato riflette la profonda trasformazione attuata dal Gruppo, con una strategia concentrata sull'aumento del peso dei videogiochi di proprietà e co-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 netti del settore operativo Free to Play sono stati pari a 17.766 mila Euro, in calo di 4.280 mila Euro rispetto ai 22.046 mila Euro realizzati al 30 giugno 2023.

I ricavi netti del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 903 mila Euro, passando da 2.599 mila Euro a 1.696 mila Euro.

Il costo del venduto è stato pari a 38.169 mila Euro, in aumento del 6,9% rispetto al 30 giugno 2023, quando era pari a 35.706 mila Euro.

L'utile lordo è diminuito da 82.226 mila Euro al 30 giugno 2023 agli attuali 79.765 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 9.921 mila Euro in diminuzione di 7.604 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

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

La diminuzione degli altri ricavi rispetto al 30 giugno 2023 è effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City da parte della controllata Ingame Studios, che era invece in fase di produzione nel corso dell'esercizio precedente.

I costi operativi sono stati pari a 47.470 mila Euro, in diminuzione di 8.828 mila Euro rispetto ai costi registrati al 30 giugno 2023, in particolare per effetto di inferiori costi del personale e per servizi, anche al netto di oneri di ristrutturazione non ricorrenti per 1.364 mila Euro.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 42.216 mila Euro, rispetto ai 43.453 mila Euro al 30 giugno 2023, in leggera crescita rispetto all'esercizio precedente al netto degli oneri non ricorrenti.

Gli ammortamenti sono in aumento di 16.486 mila Euro per effetto di un maggior utilizzo di videogiochi lanciati nel corso dell'esercizio, quali ad esempio Crime Boss: Rockay City ed Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes.

Il margine operativo (EBIT) consolidato è stato negativo per 1.409 mila Euro rispetto ai 19.332 mila Euro positivi registrati al 30 giugno 2023. Il margine operativo è stato positivo per 1.196 mila Euro al netto degli oneri non ricorrenti.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 3.791 mila Euro, rispetto al saldo negativo per 5.608 mila Euro registrato nello scorso esercizio. La voce al 30 giugno 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 30 giugno 2024 è stata pari a 5.200 mila Euro, rispetto all'utile di 13.724 mila Euro realizzato al 30 giugno 2023.

La perdita netta consolidata è pari a 6.189 mila Euro rispetto all'utile netto di 9.635 mila Euro realizzato al 30 giugno 2023, per effetto della contabilizzazione nell'ultimo trimestre dell'esercizio di svalutazioni e oneri non ricorrenti per un totale di 8.626 mila Euro.

La perdita attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 2.214 mila Euro.

La perdita netta per azione base è pari a 0,16 Euro, mentre la perdita netta per azione diluita è pari a 0,15 contro l'utile per azione rispettivamente di 0,68 Euro e 0,66 Euro realizzati al 30 giugno 2023.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, negativa per 3.975 mila Euro, è attribuibile principalmente alle perdite generate dalla controllata olandese Rasplata B.V..

## 8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2024

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	7.379	9.613	(2.234)	-23,2%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	129.614	153.023	(23.409)	-15,3%
4	Partecipazioni	9.685	11.400	(1.715)	-15,1%
5	Crediti ed altre attività non correnti	7.945	8.089	(144)	-1,8%
6	Imposte anticipate	21.166	17.087	4.079	23,9%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>175.789</b>	<b>199.212</b>	<b>(23.423)</b>	<b>-11,8%</b>
<b>Attività correnti</b>					
8	Rimanenze	2.668	3.355	(687)	-20,5%
9	Crediti commerciali	16.887	14.104	2.783	19,7%
10	Crediti tributari	4.345	3.977	368	9,3%
11	Altre attività correnti	8.902	23.790	(14.888)	-62,6%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.981	9.407	2.574	27,4%
13	Altre attività finanziarie	10.238	11.344	(1.106)	-9,8%
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>55.021</b>	<b>65.977</b>	<b>(10.956)</b>	<b>-16,6%</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>230.810</b>	<b>265.189</b>	<b>(34.379)</b>	<b>-13,0%</b>
<b>Patrimonio netto consolidato</b>					
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)	0	0,0%
15	Riserve	(11.868)	(21.367)	9.499	-44,5%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(113.426)	(115.270)	1.844	-1,6%
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo</b>	<b>(131.000)</b>	<b>(142.343)</b>	<b>11.343</b>	<b>-8,0%</b>
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza</b>	<b>3.314</b>	<b>(1.375)</b>	<b>4.689</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Totale patrimonio netto consolidato</b>	<b>(127.686)</b>	<b>(143.718)</b>	<b>16.032</b>	<b>-11,2%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
18	Benefici verso dipendenti	(967)	(911)	(56)	6,1%
19	Fondi non correnti	(563)	(81)	(482)	n.s.
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.657)	(1.824)	167	-9,2%
21	Passività finanziarie	(10.324)	(11.285)	961	-8,5%
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(13.511)</b>	<b>(14.101)</b>	<b>590</b>	<b>-4,2%</b>
<b>Passività correnti</b>					
22	Debiti verso fornitori	(43.737)	(46.837)	3.100	-6,6%
23	Debiti tributari	(1.299)	(2.782)	1.483	-53,3%
24	Fondi correnti	(1.241)	0	(1.241)	0,0%
25	Altre passività correnti	(6.657)	(8.635)	1.978	-22,9%
26	Passività finanziarie	(36.679)	(49.116)	12.437	-11,1%
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(89.613)</b>	<b>(107.370)</b>	<b>17.757</b>	<b>-8,5%</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(103.124)</b>	<b>(121.471)</b>	<b>18.347</b>	<b>-15,1%</b>
	<b>TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'</b>	<b>(230.810)</b>	<b>(265.189)</b>	<b>34.379</b>	<b>-13,0%</b>

Il totale delle attività non correnti si decrementa nel periodo di 23.423 mila Euro a seguito di una diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali di 23.409 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo, ed effetto anche dell'accordo sottoscritto con Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control. Le partecipazioni diminuiscono di 1.715 mila Euro per l'adeguamento al valore di mercato al 30 giugno 2024 delle azioni Starbreeze A e Starbreeze B detenute in portafoglio.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 10.956 mila Euro per effetto principalmente di minori altre attività correnti per 14.888 mila Euro a seguito dell'incasso dei crediti verso Starbreeze AB e della conversione del prestito obbligazionario verso la società svedese, compensato dall'iscrizione tra le altre attività finanziarie del credito verso Remedy Entertainment effetto della retrocessione dei diritti e che sarà incassato nel corso del prossimo esercizio.

Il totale delle passività non correnti è in lieve diminuzione di 590 mila Euro, mentre il totale delle passività correnti diminuisce di 17.757 mila Euro per effetto principalmente di minori passività finanziarie correnti.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.981	9.407	2.574
13	Altre attività finanziarie correnti	10.238	11.344	(1.106)
26	Passività finanziarie correnti	(36.679)	(49.116)	12.437
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(14.460)</b>	<b>(28.365)</b>	<b>13.905</b>
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(10.324)	(11.285)	961
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(10.324)</b>	<b>(11.285)</b>	<b>961</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>(24.784)</b>	<b>(39.650)</b>	<b>14.866</b>

L'indebitamento finanziario netto è stato pari a 24.784 mila Euro, in calo di 14.866 mila Euro rispetto al risultato al 30 giugno 2023, in miglioramento anche rispetto alle attese, per effetto delle azioni correttive intraprese nell'esercizio, quali la riduzione degli investimenti ed il piano di riorganizzazione e, non da ultimo, del positivo andamento dei ricavi nell'ultimo trimestre dell'esercizio.

Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa.

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 20.956 mila Euro.

## 9. INDICATORI DI PERFORMANCE

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

<b>Indici di redditività</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>30 giugno 2023</b>
<b>ROE</b> (Utile netto / Patrimonio netto)	-1,7%	6,8%
<b>ROI</b> (Margine operativo / Totale attività)	-0,6%	7,3%
<b>ROS</b> (Margine operativo / Ricavi lordi)	-1,2%	16,4%

<b>Indici di struttura</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>30 giugno 2023</b>
<b>Elasticità degli impieghi</b> (Attività correnti / Totale attività)	23,8%	24,9%
<b>Current ratio</b> (Attività correnti / Passività correnti)	61,4%	61,4%
<b>Quick ratio</b> (Disponibilità liquide e altre attività correnti / Passività correnti)	58,4%	58,3%

## 10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

### Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		30 giugno 2024		30 giugno 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	97.449	100,0%	92.319	100,0%	5.130	5,6%
2	Rettifiche ricavi	(9)	0,0%	0	0,0%	(9)	n.s.
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>97.440</b>	<b>100,0%</b>	<b>92.319</b>	<b>100,0%</b>	<b>5.121</b>	<b>5,5%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.738)	-2,8%	(1.194)	-1,3%	(1.544)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.198)	-6,4%	(5.365)	-5,8%	(833)	15,5%
6	Royalties	(18.386)	-18,9%	(16.658)	-18,0%	(1.728)	10,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(207)	-0,2%	(354)	-0,4%	147	-41,5%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(27.529)</b>	<b>-28,3%</b>	<b>(23.571)</b>	<b>-25,5%</b>	<b>(3.958)</b>	<b>16,8%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>69.911</b>	<b>71,7%</b>	<b>68.748</b>	<b>74,5%</b>	<b>1.163</b>	<b>1,7%</b>
10	Altri ricavi	7.727	7,9%	13.850	15,0%	(6.123)	-44,2%
11	Costi per servizi	(5.870)	-6,0%	(9.066)	-9,8%	3.196	-35,3%
12	Affitti e locazioni	(205)	-0,2%	(168)	-0,2%	(37)	21,8%
13	Costi del personale	(21.246)	-21,8%	(24.203)	-26,2%	2.957	-12,2%
14	Altri costi operativi	(720)	-0,7%	(978)	-1,1%	258	-26,4%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(28.041)</b>	<b>-28,8%</b>	<b>(34.415)</b>	<b>-37,3%</b>	<b>6.374</b>	<b>-18,5%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>49.597</b>	<b>50,9%</b>	<b>48.183</b>	<b>52,2%</b>	<b>1.414</b>	<b>2,9%</b>
17	Ammortamenti	(31.221)	-32,0%	(14.869)	-16,1%	(16.352)	n.s.
18	Accantonamenti	(1.241)	-1,3%	0	0,0%	(1.241)	n.s.
19	Svalutazione di attività	(6.310)	-6,5%	(5.448)	-5,9%	(862)	15,8%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	885	0,9%	19	0,0%	866	n.s.
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(37.887)</b>	<b>-38,9%</b>	<b>(20.298)</b>	<b>-22,0%</b>	<b>(17.589)</b>	<b>86,6%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>11.710</b>	<b>12,0%</b>	<b>27.885</b>	<b>30,2%</b>	<b>(16.175)</b>	<b>-58,0%</b>

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. La significativa liquidità disponibile sul mercato, dovuta prevalentemente all'ingresso di nuovi *marketplace* e da tassi di interesse eccezionalmente bassi, hanno spinto editori e sviluppatori ad aumentare significativamente il numero delle nuove produzioni ed i relativi budget di sviluppo, senza che questo incremento dei costi venisse riflesso in un proporzionato aumento dei prezzi dei videogiochi. Già a partire dalla seconda metà dello scorso esercizio, tali investimenti hanno fatto registrare un numero record di nuovi lanci sul mercato, a fronte però di una maggiore selettività dei consumatori, che tendono a giocare agli stessi videogiochi per un periodo più lungo piuttosto che cercare nuove e diverse esperienze di gioco. Questo fattore ha reso sempre più complesso rispettare le attese in termini di volumi e risultati per sviluppatori ed editori. Nello stesso periodo, la significativa

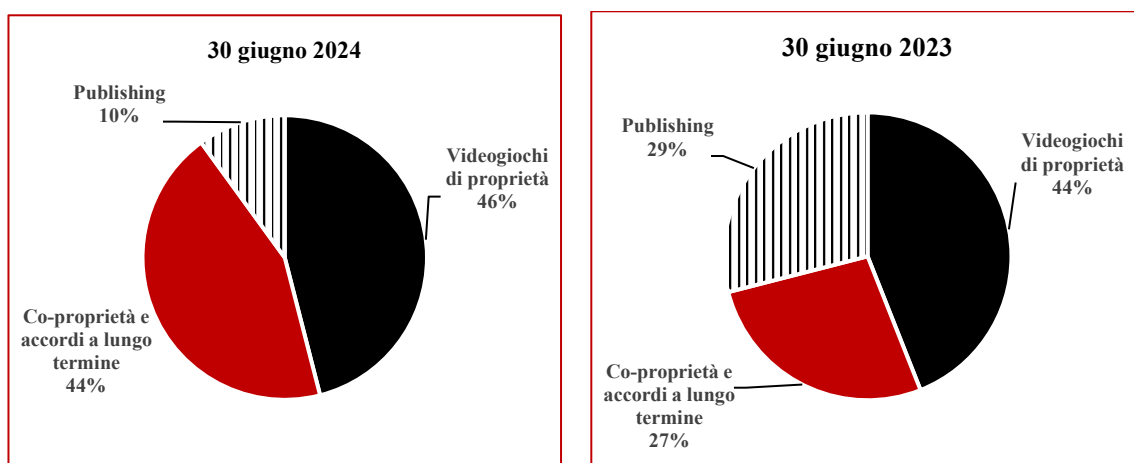
diminuzione della liquidità disponibile sul mercato, anche a seguito della repentina uscita di alcuni nuovi attori entrati sul mercato durante la pandemia e dell'aumento dei tassi di interesse ha reso sempre meno sostenibili le strategie editoriali e le strutture organizzative adottate dal settore e dal Gruppo

Conseguentemente, nell'esercizio, il Gruppo ha attuato una rivalutazione delle diverse produzioni in corso di sviluppo 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, ma anche 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 30 giugno 2024 è stato pari a 97,4 milioni Euro, corrispondente all'82,6% 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 oltre 28 milioni di Euro, ma anche il lancio della versione Steam di Crime Boss: Rockay City e del nuovo gioco Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 46% dei ricavi del settore operativo Premium Games, in leggera crescita rispetto allo scorso esercizio. In aumento la percentuale di ricavi generata da titoli realizzati su proprietà intellettuali in co-proprietà, principalmente per effetto del lancio di Eiyuden Chronicle-Hundred Heroes. Questo risultato riflette la profonda trasformazione attuata dal Gruppo, con una strategia concentrata sull'aumento del peso dei videogiochi di proprietà e co-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:

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>30 giugno 2023</b>	<b>Variazioni</b>	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	6.714	3.317	3.397	n.s.
Ricavi da distribuzione digitale	87.834	85.931	1.903	2,2%
Ricavi da sublicensing	2.901	3.071	(170)	-5,5%
<b>Totale ricavi Premium Games</b>	<b>97.449</b>	<b>92.319</b>	<b>5.130</b>	<b>5,6%</b>

I ricavi digitali nel periodo sono stati circa il 90% dei ricavi netti del settore operativo.

La crescita dei ricavi di distribuzione *retail*, in controtendenza rispetto all'esercizio passato, è data dal particolare successo riscontrato dalla versione fisica del videogioco Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes, in particolare sul mercato giapponese.

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

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 giugno 2024 suddiviso per tipologia è il seguente:

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>30 giugno 2023</b>	<b>Variazioni</b>	
Console	42.393	31.861	10.530	33,1%
Personal Computer	41.415	50.587	(9.172)	-18,1%
Piattaforme Mobile	4.026	3.483	543	15,6%
<b>Totale ricavi da distribuzione digitale</b>	<b>87.834</b>	<b>85.931</b>	<b>1.901</b>	<b>2,2%</b>

Il costo del venduto si è incrementato di 3.958 mila Euro, per maggiori royalties per 1.728 mila Euro e maggiori costi per acquisto di prodotti destinati alla rivendita per 1.544 mila Euro a seguito del lancio del videogioco Eiyuden Chronicle - Hundred Heroes. Gli acquisti di servizi destinati alla rivendita sono aumentati invece di 833 mila Euro, per effetto del lancio del videogioco Crime Boss Rockay City, che presenta costi di *live support* successivi al lancio avvenuto nel corso del secondo semestre del passato esercizio.

L'utile lordo è stato pari a 69.911 mila Euro, in aumento di 1.163 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023.

Gli altri ricavi sono stati pari a 7.727 mila Euro in diminuzione di 6.123 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

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

La diminuzione degli altri ricavi rispetto al 30 giugno 2023 è effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City, da parte della controllata Ingame Studios, che nello scorso esercizio risultava ancora in fase di sviluppo.

I costi operativi sono stati pari a 28.041 mila Euro, in diminuzione di 6.374 mila Euro rispetto allo scorso esercizio, per effetto principalmente del decremento dei costi per servizi per 3.196 mila Euro e dei costi del personale per 2.957 mila Euro, come effetto del piano di riorganizzazione implementato dal Gruppo nell'esercizio.

Il margine operativo lordo è stato pari a 49.597 mila Euro si è attestato al 50,9% dei ricavi netti, in incremento di 1.414 mila Euro rispetto ai 48.183 mila Euro del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 16.352 mila Euro per effetto di un maggior utilizzo di videogiochi lanciati nel corso dell'esercizio, rispetto all'esercizio precedente, quali ad esempio Crime Boss: Rockay City ed Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes.

Gli accantonamenti sono stati pari a 1.241 mila Euro, relativi alla costituzione del Fondo spese arbitrali Starbreeze.

Le svalutazioni di attività sono state pari a 6.310 mila Euro. A differenza del passato, quando le svalutazioni si riferivano a videogiochi sottoperformanti una volta lanciati sul mercato, con flussi di cassa attesi inferiori ai valori iscritti in bilancio, in questo caso sono state determinate anche dagli investimenti in proprietà intellettuali in fase di sviluppo che sono stati interrotti durante l'esercizio.

Il margine operativo netto è stato pari a 11.710 mila Euro rispetto ai 27.885 mila Euro registrati al 30 giugno 2023.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	2.568	4.027	(1.459)	-36,2%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	113.619	133.713	(20.094)	-15,0%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	6.435	5.531	904	16,3%
6	Imposte anticipate	14.481	13.308	1.173	8,8%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>137.103</b>	<b>156.580</b>	<b>(19.476)</b>	<b>-12,4%</b>
<b>Attività correnti</b>					
8	Rimanenze	719	926	(207)	-22,3%
9	Crediti commerciali	14.515	11.249	3.266	29,0%
10	Crediti tributari	1.104	1.132	(28)	-2,4%
11	Altre attività correnti	6.930	9.240	(2.310)	-25,0%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.798	7.019	2.779	39,6%
13	Altre attività finanziarie	10.197	0	10.197	n.s.
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>43.263</b>	<b>29.566</b>	<b>13.697</b>	<b>46,3%</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>180.366</b>	<b>186.145</b>	<b>(5.779)</b>	<b>-3,1%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
18	Benefici verso dipendenti	(645)	(532)	(113)	21,2%
19	Fondi non correnti	(482)	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	n.s.
21	Passività finanziarie	(8.198)	(6.518)	(1.680)	25,8%
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(9.325)</b>	<b>(7.050)</b>	<b>(2.275)</b>	<b>32,3%</b>
<b>Passività correnti</b>					
22	Debiti verso fornitori	(40.337)	(43.364)	3.027	-7,0%
23	Debiti tributari	(967)	(1.577)	610	-38,7%
24	Fondi correnti	(1.241)	0	(1.241)	0,0%
25	Altre passività correnti	(5.026)	(6.164)	1.138	-18,5%
26	Passività finanziarie	(27.513)	(36.709)	9.196	-25,1%
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(75.084)</b>	<b>(87.814)</b>	<b>12.730</b>	<b>-14,5%</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(84.409)</b>	<b>(94.864)</b>	<b>10.455</b>	<b>-11,0%</b>

Le immobilizzazioni immateriali passano da 133.713 mila Euro a 113.619 mila Euro, decrementandosi di 20.094 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo, anche per effetto dell'accordo sottoscritto con Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control.

L'incremento delle altre attività finanziarie è relativo al credito verso Remedy Entertainment relativo alla retrocessione di diritti precedentemente citata, che sarà incassato nel corso del prossimo esercizio.

## Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		30 giugno 2024		30 giugno 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	17.766	100,0%	22.046	100,0%	(4.280)	-19,4%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>17.766</b>	<b>100,0%</b>	<b>22.046</b>	<b>100,0%</b>	<b>(4.280)</b>	<b>-19,4%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.002)	-22,5%	(3.677)	-16,7%	(325)	8,8%
6	Royalties	(5.181)	-29,2%	(6.234)	-28,3%	1.053	-16,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(9.183)</b>	<b>-51,7%</b>	<b>(9.911)</b>	<b>-45,0%</b>	<b>728</b>	<b>-7,3%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>8.583</b>	<b>48,3%</b>	<b>12.135</b>	<b>55,0%</b>	<b>(3.552)</b>	<b>-29,3%</b>
10	Altri ricavi	2.194	12,4%	3.675	16,7%	(1.481)	-40,3%
11	Costi per servizi	(2.955)	-16,6%	(3.142)	-14,3%	187	-6,0%
12	Affitti e locazioni	(114)	-0,6%	(174)	-0,8%	60	-34,8%
13	Costi del personale	(7.349)	-41,4%	(9.009)	-40,9%	1.660	-18,4%
14	Altri costi operativi	(129)	-0,7%	(187)	-0,9%	58	-31,2%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(10.547)</b>	<b>-59,4%</b>	<b>(12.512)</b>	<b>-56,8%</b>	<b>1.965</b>	<b>-15,7%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>230</b>	<b>1,3%</b>	<b>3.298</b>	<b>15,0%</b>	<b>(3.068)</b>	<b>-93,0%</b>
17	Ammortamenti	(2.562)	-14,4%	(2.399)	-10,9%	(163)	6,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.767)	-9,9%	(2.228)	-10,1%	461	-20,7%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	52	0,3%	2.247	10,2%	(2.195)	-97,7%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(4.277)</b>	<b>-24,1%</b>	<b>(2.380)</b>	<b>-10,8%</b>	<b>(1.897)</b>	<b>79,7%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(4.047)</b>	<b>-22,8%</b>	<b>918</b>	<b>4,2%</b>	<b>(4.965)</b>	<b>n.s.</b>

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
505 Go Inc.	12.880	16.332	(3.452)	-21,1%
Gems of War	3.465	4.609	(1.144)	-24,8%
Puzzle Quest 3	826	376	450	n.s.
Altri prodotti	595	729	(134)	-18,4%
<b>Totale ricavi Free to Play</b>	<b>17.766</b>	<b>22.046</b>	<b>(4.280)</b>	<b>-19,4%</b>

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 17.766 mila Euro, registrando una contrazione del 19,4% rispetto ai 22.046 mila Euro realizzati al 30 giugno 2023. I videogiochi pubblicati dalla 505 Go! hanno realizzato ricavi per 12.880 mila Euro rispetto a 16.332 mila Euro dello scorso esercizio in calo di 3.452 mila Euro, in linea con l'obsolescenza dei prodotti, ormai superiore ai dieci anni, e che sono attualmente in fase di significativa

revisione per permettere un rilancio nel corso del prossimo esercizio, specialmente su mercati che oggi presentano ricavi marginali.

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 3.465 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 728 mila Euro principalmente per minori costi per royalty relativi ai videogiochi pubblicati da 505 Go! Inc., parzialmente compensati da maggiori costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita per 325 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 1.481 mila Euro e sono stati pari a 2.194 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: Reborn da parte della controllata DR Studios Ltd..

I costi operativi sono stati pari a 10.547 mila Euro, in diminuzione di 1.965 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto principalmente del decremento dei costi del personale per 1.660 mila Euro, effetto anche del processo di riorganizzazione deciso dal Gruppo nel corso dell'esercizio.

Il margine operativo lordo è stato pari a 230 mila Euro, in diminuzione di 3.068 mila Euro rispetto agli 3.298 mila Euro del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 2.562 mila Euro ed includono per 1.760 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.

Le svalutazioni di attività, che sono state pari nel periodo a 1.767 mila Euro, fanno principalmente riferimento ad alcuni videogiochi per i quali il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto di una riduzione prospettica delle vendite future, sono inferiori al valore d'iscrizione delle attività e pertanto svalutati.

Il margine operativo netto è stato negativo per 4.047 mila Euro rispetto a 918 mila Euro positivi registrati al 30 giugno 2023.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	225	356	(131)	-36,8%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	15.318	18.354	(3.036)	-16,5%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	831	1.870	(1.039)	-55,6%
6	Imposte anticipate	2.469	2.745	(276)	-10,1%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>18.843</b>	<b>23.325</b>	<b>(4.482)</b>	<b>-19,2%</b>
<b>Attività correnti</b>					
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	1.836	2.115	(279)	-13,2%
10	Crediti tributari	295	592	(297)	-50,2%
11	Altre attività correnti	1.241	1.270	(29)	-2,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.270	1.924	(654)	-34,0%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>4.642</b>	<b>5.901</b>	<b>(1.259)</b>	<b>-21,3%</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>23.486</b>	<b>29.225</b>	<b>(5.739)</b>	<b>-19,6%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
18	Benefici verso dipendenti	0	0	0	0,0%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.657)	(1.824)	167	-9,2%
21	Passività finanziarie	(523)	(2.303)	1.780	-77,3%
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(2.180)</b>	<b>(4.127)</b>	<b>1.947</b>	<b>-47,2%</b>
<b>Passività correnti</b>					
22	Debiti verso fornitori	(1.771)	(2.028)	257	-12,7%
23	Debiti tributari	(185)	(901)	716	-79,4%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(582)	(1.337)	755	-56,4%
26	Passività finanziarie	(2.659)	(1.779)	(880)	49,5%
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(5.197)</b>	<b>(6.045)</b>	<b>848</b>	<b>-14,0%</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(7.377)</b>	<b>(10.172)</b>	<b>2.795</b>	<b>-27,5%</b>

Le attività non correnti sono pari al 30 giugno 2024 a 18.843 mila Euro in calo rispetto all'esercizio precedente di 4.482 mila Euro, principalmente per minori immobilizzazioni immateriali per 3.036 mila Euro, per effetto di ammortamenti e svalutazioni dell'esercizio al netto degli investimenti in corso per il rilascio dei videogiochi pubblicati dalla 505Go!.

Le attività non correnti rappresentano più dell'80% del totale della attività del settore operativo, in linea con lo scorso esercizio, mentre le altre componenti patrimoniali sono rimaste pressoché invariate.

## Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		30 giugno 2024		30 giugno 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.725	101,7%	2.667	102,6%	(942)	-35,3%
2	Rettifiche ricavi	(29)	-1,7%	(68)	-2,6%	39	-56,9%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>1.696</b>	<b>100,0%</b>	<b>2.599</b>	<b>100,0%</b>	<b>(903)</b>	<b>-34,8%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(977)	-57,6%	(1.760)	-67,7%	783	-44,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(480)	-28,3%	(464)	-17,8%	(16)	3,6%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(1.457)</b>	<b>-85,9%</b>	<b>(2.224)</b>	<b>-85,6%</b>	<b>767</b>	<b>-34,5%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>239</b>	<b>14,1%</b>	<b>375</b>	<b>14,4%</b>	<b>(136)</b>	<b>-36,4%</b>
10	Altri ricavi	0	0,0%	(0)	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(188)	-11,1%	(273)	-10,5%	85	-31,3%
12	Affitti e locazioni	(14)	-0,8%	(16)	-0,6%	2	-14,2%
13	Costi del personale	(884)	-52,2%	(872)	-33,5%	(12)	1,5%
14	Altri costi operativi	(45)	-2,7%	(45)	-1,7%	0	-0,3%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(1.131)</b>	<b>-66,7%</b>	<b>(1.206)</b>	<b>-46,4%</b>	<b>75</b>	<b>-6,2%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(892)</b>	<b>-52,6%</b>	<b>(831)</b>	<b>-32,0%</b>	<b>(61)</b>	<b>7,4%</b>
17	Ammortamenti	(140)	-8,3%	(145)	-5,6%	5	-2,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(78)	-4,6%	(24)	-0,9%	(54)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	16	1,0%	0	0,0%	16	n.s.
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(202)</b>	<b>-11,9%</b>	<b>(169)</b>	<b>-6,5%</b>	<b>(33)</b>	<b>19,5%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.094)</b>	<b>-64,5%</b>	<b>(1.000)</b>	<b>-38,5%</b>	<b>(94)</b>	<b>9,4%</b>

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 942 mila Euro, passando da 2.667 mila Euro a 1.725 mila Euro, in linea con la progressiva riduzione del mercato *retail*. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	1.036	700	334	48,0%
Distribuzione carte collezionabili	689	1.966	(1.277)	-65,0%
Distribuzione altri prodotti servizi	0	1	(1)	n.s.
<b>Totale ricavi Distribuzione Italia</b>	<b>1.725</b>	<b>2.667</b>	<b>(942)</b>	<b>-35,3%</b>

Il costo del venduto si attesta a 1.457 mila Euro, in diminuzione di 767 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023.

I costi operativi sono stati pari a 1.131 mila Euro in diminuzione di 75 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023. I costi del personale sono in controtendenza rispetto all'andamento del volume di attività e comprendono 195 mila Euro di oneri di riorganizzazione.

Il margine operativo lordo è stato negativo di 892 mila Euro rispetto ai 831 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, mentre il margine operativo netto si è attestato a 1.094 mila Euro negativi a fronte di 1.000 mila Euro negativi registrati al 30 giugno 2023.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	2.029	2.069	(40)	-1,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	0	0	0	0,0%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	6	6	0	0,0%
6	Imposte anticipate	260	184	76	41,1%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>2.295</b>	<b>2.259</b>	<b>36</b>	<b>1,6%</b>
<b>Attività correnti</b>					
8	Rimanenze	1.949	2.429	(480)	-19,8%
9	Crediti commerciali	531	724	(193)	-26,7%
10	Crediti tributari	532	526	6	1,1%
11	Altre attività correnti	52	232	(180)	-77,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	710	166	544	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>3.774</b>	<b>4.077</b>	<b>(303)</b>	<b>-7,4%</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>6.069</b>	<b>6.336</b>	<b>(267)</b>	<b>-4,2%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
18	Benefici verso dipendenti	(294)	(353)	59	-16,7%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(375)</b>	<b>(434)</b>	<b>59</b>	<b>-13,6%</b>
<b>Passività correnti</b>					
22	Debiti verso fornitori	(112)	(210)	98	-46,5%
23	Debiti tributari	(70)	(163)	93	-57,2%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(307)	(230)	(77)	33,5%
26	Passività finanziarie	0	(11)	11	n.s.
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(489)</b>	<b>(614)</b>	<b>125</b>	<b>-20,3%</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(864)</b>	<b>(1.049)</b>	<b>185</b>	<b>-17,6%</b>

La diminuzione delle rimanenze è costante, scendono da 2.429 mila Euro a 1.949 mila Euro.



## Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		30 giugno 2024		30 giugno 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.032	100,0%	968	100,0%	64	6,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>1.032</b>	<b>100,0%</b>	<b>968</b>	<b>100,0%</b>	<b>64</b>	<b>6,6%</b>
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%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>1.032</b>	<b>100,0%</b>	<b>968</b>	<b>100,0%</b>	<b>64</b>	<b>6,6%</b>
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(270)	-26,2%	(492)	-50,8%	222	-45,0%
12	Affitti e locazioni	(1)	-0,1%	(3)	-0,3%	2	-76,7%
13	Costi del personale	(710)	-68,8%	(607)	-62,7%	(103)	16,9%
14	Altri costi operativi	(35)	-3,4%	(36)	-3,7%	1	-1,6%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(1.016)</b>	<b>-98,5%</b>	<b>(1.138)</b>	<b>-117,6%</b>	<b>122</b>	<b>-10,7%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>16</b>	<b>1,6%</b>	<b>(170)</b>	<b>-17,6%</b>	<b>186</b>	<b>n.s.</b>
17	Ammortamenti	(368)	-35,7%	(351)	-36,3%	(17)	4,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	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%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(368)</b>	<b>-35,7%</b>	<b>(351)</b>	<b>-36,3%</b>	<b>(17)</b>	<b>4,9%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(352)</b>	<b>-34,1%</b>	<b>(521)</b>	<b>-53,9%</b>	<b>169</b>	<b>-32,4%</b>

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 64 mila Euro, mentre i costi operativi diminuiscono di 122 mila Euro. Il margine operativo lordo è stato positivo per 16 mila Euro rispetto a 170 mila Euro negativi al 30 giugno 2023. La perdita operativa è pari a 352 mila Euro in miglioramento rispetto alla perdita operativa di 521 mila Euro del 30 giugno 2023.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	52	45	7	14,7%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	484	810	(326)	-40,3%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	0	0	0	0,0%
6	Imposte anticipate	0	0	0	0,0%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>536</b>	<b>855</b>	<b>(319)</b>	<b>-37,3%</b>
<b>Attività correnti</b>					
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	5	16	(11)	-64,5%
10	Crediti tributari	2	2	(0)	-12,0%
11	Altre attività correnti	34	44	(10)	-23,5%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	127	211	(84)	-39,7%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>168</b>	<b>273</b>	<b>(105)</b>	<b>-38,4%</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>704</b>	<b>1.128</b>	<b>(424)</b>	<b>-37,6%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
18	Benefici verso dipendenti	(28)	(26)	(2)	8,2%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(28)</b>	<b>(26)</b>	<b>(2)</b>	<b>8,2%</b>
<b>Passività correnti</b>					
22	Debiti verso fornitori	(243)	(210)	(33)	15,8%
23	Debiti tributari	(16)	(13)	(3)	25,4%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(304)	(354)	50	-14,2%
26	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(563)</b>	<b>(577)</b>	<b>14</b>	<b>-2,4%</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(591)</b>	<b>(603)</b>	<b>12</b>	<b>-2,0%</b>

## Holding

### Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding					
		30 giugno 2024		30 giugno 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%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
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%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(1.929)	0,0%	(2.002)	0,0%	73	-3,6%
12	Affitti e locazioni	(230)	0,0%	(260)	0,0%	30	-11,9%
13	Costi del personale	(4.174)	0,0%	(4.224)	0,0%	50	-1,2%
14	Altri costi operativi	(402)	0,0%	(541)	0,0%	139	-25,8%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(6.735)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(7.027)</b>	<b>0,0%</b>	<b>292</b>	<b>-4,2%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(6.735)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(7.027)</b>	<b>0,0%</b>	<b>292</b>	<b>-4,2%</b>
17	Ammortamenti	(882)	0,0%	(923)	0,0%	41	-4,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(9)	0,0%	0	0,0%	(9)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(891)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(923)</b>	<b>0,0%</b>	<b>32</b>	<b>-3,5%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(7.626)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(7.950)</b>	<b>0,0%</b>	<b>324</b>	<b>-4,1%</b>

I costi operativi sono stati pari a 6.735 mila Euro, in diminuzione di 292 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 principalmente per una riduzione degli altri costi operativi.

Il margine operativo è stato negativo per 7.626 mila Euro rispetto ai 7.950 mila Euro negativi del 30 giugno 2023.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	2.505	3.116	(611)	-19,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	193	146	47	32,0%
4	Partecipazioni	9.685	11.400	(1.715)	-15,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	673	682	(9)	-1,3%
6	Imposte anticipate	3.956	850	3.106	0,0%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>17.012</b>	<b>16.194</b>	<b>818</b>	<b>5,0%</b>
<b>Attività correnti</b>					
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	0	0	0	0,0%
10	Crediti tributari	2.412	1.725	687	n.s.
11	Altre attività correnti	645	13.004	(12.359)	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	76	87	(11)	-13,0%
13	Altre attività finanziarie	41	11.344	(11.303)	-99,6%
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>3.174</b>	<b>26.160</b>	<b>(22.986)</b>	<b>-87,9%</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>20.186</b>	<b>42.354</b>	<b>(22.168)</b>	<b>-52,3%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
18	Benefici verso dipendenti	0	0	0	0,0%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	(1.603)	(2.465)	862	-35,0%
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(1.603)</b>	<b>(2.465)</b>	<b>862</b>	<b>-35,0%</b>
<b>Passività correnti</b>					
22	Debiti verso fornitori	(1.274)	(1.025)	(249)	24,3%
23	Debiti tributari	(61)	(128)	67	-52,2%
24	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
25	Altre passività correnti	(438)	(550)	112	-20,4%
26	Passività finanziarie	(6.507)	(10.617)	4.110	-38,7%
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(8.280)</b>	<b>(12.320)</b>	<b>4.040</b>	<b>-32,8%</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(9.883)</b>	<b>(14.785)</b>	<b>4.902</b>	<b>-33,2%</b>

Il totale delle attività non correnti cresce nell'esercizio di 818 mila Euro, per effetto di un incremento delle imposte anticipate di 3.106 mila Euro e di una riduzione degli immobili, impianti e macchinari di 611 mila Euro e delle partecipazioni per 1.715 mila Euro.

L'incremento delle imposte anticipate è effetto della variazione negativa derivante dalla valutazione a *fair value* delle azioni Starbreeze detenute al 30 giugno 2024.

La diminuzione delle partecipazioni riflette l'adeguamento al valore di mercato a fine esercizio delle azioni della società svedese Starbreeze detenute in portafoglio. Il Gruppo ha sottoscritto un aumento di capitale nel corso del mese di giugno 2023 che ha comportato un incremento del numero di azioni Starbreeze A di n. 51.465.520 e di n. 20.741.940 azioni Starbreeze B.

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

La diminuzione del totale delle attività correnti è effetto dell'incasso del credito verso Starbreeze AB derivante dalla procedura di *restructuring* e della conversione del prestito obbligazionario convertibile.

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

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

Con riferimento ai rapporti infragruppo e con parti correlate, le società del Gruppo hanno regolato i relativi interscambi di beni e servizi alle normali condizioni di mercato.

### Transazioni infragruppo

La 505 Games S.p.A. fattura alla controllata americana 505 Games (US) Inc. le spese per royalty per i prodotti distribuiti localmente sui mercati americani.

La 505 Games Ltd. e la 505 Games (US) Inc. fatturano alla 505 Games S.p.A. i costi del personale e parte delle spese generali relativamente ai dipendenti che si occupano della produzione e del marketing internazionale del settore operativo Premium Games.

La 505 Games Interactive Inc. fattura alla 505 Games S.p.A. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano del product management del settore operativo Premium Games.

La 505 Games Mobile (US) Inc. fattura alla 505 Mobile S.r.l. e alla 505 Games S.p.A. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano della produzione e del marketing del settore operativo Free to Play.

La 505 Games (US) Inc. fattura alla 505 Mobile S.r.l. parte delle spese generali relativamente ai dipendenti che si occupano della produzione e del marketing del settore operativo Free to Play.

La DR Studios Ltd. vantava, già all'atto dell'acquisizione, contratti di sviluppo e live support per diversi videogiochi con le controllate 505 Games S.p.A. e 505 Mobile S.r.l. che sono rimasti immutati. I nuovi contratti di sviluppo successivi all'integrazione sono stati regolati attraverso un contratto quadro che prevede il riconoscimento alla controllata dei costi diretti di progetto maggiorati di una percentuale di mark-up.

La Digital Bros China Ltd., la Digital Bros Asia Pacific Ltd. e la 505 Games Japan K.K. fatturano alla 505 Games S.p.A. i costi relativi alle attività di *business development* per i mercati asiatici.

La Kunos Simulazioni S.r.l. vantava, già all'atto dell'acquisizione, un contratto di sviluppo per il videogioco Assetto Corsa con la controllata 505 Games S.p.A., che è rimasto immutato.

La Avantgarden S.r.l. ha sottoscritto con la 505 Games S.p.A. un contratto di sviluppo che prevede il riconoscimento alla controllata dei costi diretti di progetto maggiorati di una percentuale di mark-up.

La Supernova Games Studios S.r.l. ha sottoscritto con la 505 Games S.p.A. un contratto di sviluppo che prevede il riconoscimento alla controllata dei costi diretti di progetto maggiorati di una percentuale di mark-up.

La Infinity Plus Two Pty. Ltd. vantava, già all'atto dell'acquisizione, contratti di sviluppo e live support per diversi videogiochi con la controllata 505 Games S.p.A., che sono rimasti immutati.

La Ingame Studios a.s. vantava, già all'atto dell'acquisizione, un contratto di sviluppo per un videogioco con la Rasplata B.V., che è rimasto immutato.

La Ingame Studios a.s. ha sottoscritto con la 505 Games S.p.a. un contratto di sviluppo e di live support che prevede il riconoscimento alla controllata dei costi diretti di progetto maggiorati di una percentuale di mark-up.

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

La Digital Bros S.p.A. addebita alla 505 Games S.p.A. i costi direttamente sostenuti per suo conto e, in misura percentuale rispetto al totale dei costi di holding, i costi indiretti per il coordinamento delle attività per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali, di logistica e di information technology.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla Digital Bros Game Academy S.r.l. i costi per i servizi amministrativi, di finanza, legali e di information technology sostenuti per suo conto e la locazione dell'immobile sito in Via Labus a Milano che è la sede operativa della controllata.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla Avantgarden S.r.l. i costi per la locazione di una porzione dell'immobile di Via Tortona a Milano che è la sede operativa della controllata.

La 505 Games S.p.A. addebita alla società americana 505 Games Go Inc. i costi sostenuti per il coordinamento delle attività per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali e di information technology sostenuti per suo conto.

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

La Digital Bros S.p.A. ha concesso un finanziamento fruttifero a Rasplata B.V. che matura interessi addebitati trimestralmente.

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

Sono state effettuate altre transazioni di servizi di modesto impatto di carattere amministrativo, finanziario, di consulenza legale e nell'area dei servizi generali che sono solitamente svolte dalla Capogruppo per conto delle altre società del Gruppo. La Capogruppo effettua inoltre la gestione accentrata delle disponibilità finanziarie del Gruppo tramite conti correnti di corrispondenza su cui vengono riversati i saldi attivi e passivi in essere tra le diverse società del Gruppo, anche attraverso cessioni di crediti. Tali conti correnti non sono remunerati.

Vanno segnalati i rapporti delle società di diritto italiano del Gruppo con la controllante Digital Bros S.p.A. relativamente ai trasferimenti a quest'ultima di posizioni fiscali a credito e debito, nell'ambito del consolidato fiscale nazionale.

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2024 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

### **Transazioni con altre parti correlate**

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov LLC verso la controllata 505 Games (US) Inc..

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

### **Operazioni atipiche**

Nel corso dell'esercizio, così come nell'esercizio precedente, non sono state realizzate operazioni atipiche o inusuali secondo la definizione fornita da Consob nella comunicazione n. DEM 6064293 del 28 luglio 2006.

## **12. AZIONI PROPRIE**

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2024 non è titolare di azioni proprie e non ha effettuato acquisizione e cessioni nell'esercizio

## **13. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO**

Il Gruppo ha effettuato nell'esercizio attività di sviluppo per 9.574 mila Euro rispetto ai 16.939 mila Euro del 30 giugno 2023. Tali attività hanno riguardato principalmente lo sviluppo:

- della nuova versione del videogioco Free to Play della serie Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- della nuova versione del videogioco Free to Play della serie Battle Islands da parte della controllata DR Studios Ltd.
- della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- di un videogioco attualmente in fase di produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..



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

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

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

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

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

### **Rischi operativi**

I rischi operativi più rilevanti sono:

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

### *Gestione delle commesse di sviluppo*

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

Il Gruppo si sta focalizzando su prodotti non legati ad eventi ed il crescente peso dei prodotti sviluppati da studi di produzione controllati dal Gruppo permette un maggior grado di controllo dei processi di produzione. La revisione della strategia editoriale, ad oggi maggiormente concentrata su seconde versioni di videogiochi di

successo, è un ulteriore fattore mitigante, in quanto il Gruppo può sfruttare l'esperienza pregressa sia in termini di gestione dei tempi di produzione, sia in termini di definizione di risultati attesi.

Il Gruppo ha adottato una procedura di acquisizione dei contratti che impone, per i progetti significativi, una valutazione accurata del curriculum vitae dello studio di sviluppo da parte del Consiglio di amministrazione; è stata altresì adottata una procedura di gestione della commessa che prevede un monitoraggio continuo del processo di sviluppo attraverso figure organizzative interne (brand manager e producer).

#### *Rischio legato alla capacità di prevedere la domanda dei prodotti*

Il mercato dei videogiochi è soggetto, come tutto il mercato dell'entertainment, a molteplici rischi che sono al di fuori del controllo del Gruppo, ma che sono legati al gradimento da parte del pubblico dei prodotti pubblicati. A seguito della pandemia, il mercato ha presentato tassi di crescita tali da incentivare significativi aumenti degli investimenti in nuove produzioni. Ciò ha determinato un aumento esponenziale del numero dei videogiochi sul mercato e, di conseguenza, una maggiore difficoltà per gli editori nel riuscire a rispettare gli obiettivi di volume per singolo gioco, anche a fronte di una maggiore selettività dei giocatori, specialmente nei confronti di nuove proprietà intellettuali. L'eventuale incapacità di incontrare le preferenze dei consumatori ed assecondare i rapidi cambiamenti con i propri prodotti può incidere significativamente sui ricavi e margini del Gruppo, rendendo i piani prospettici di difficile realizzazione.

Tale rischio è mitigato dall'esperienza del management e dalla procedura di acquisizione dei contratti di licenza e di sviluppo implementata che seleziona i prodotti successivamente ad un'accurata analisi dei conti economici prospettici, anche attraverso opportune analisi di mercato, che viene svolta in via continuativa durante tutta la fase di sviluppo del videogioco. Inoltre, la nuova strategia editoriale del Gruppo ha concentrato gli investimenti sui titoli a più elevata marginalità per il Gruppo e, in particolar modo, proprietà intellettuali detenute dal Gruppo che possano garantire una creazione di valore a lungo termine. I piani previsionali sono rivisti con frequenza trimestrale in modo da poter porre in atto eventuali azioni correttive.

#### *Disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale*

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

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

### *Dipendenza da marchi distintivi*

Nell'industria dell'entertainment in generale e conseguentemente nel settore dei videogiochi è prassi utilizzare marchi distintivi dello sport, dello spettacolo, del giocattolo, etc.. Questo permette un risparmio sulle spese di marketing da sostenere per il lancio del gioco, per effetto della visibilità e notorietà che già accompagna il marchio distintivo utilizzato. In generale, i contratti di licensing per acquisire i diritti di utilizzo di marchi distintivi vengono stipulati preliminarmente al contratto di sviluppo e comportano per il Gruppo un rischio legato alle potenzialità del marchio tra il momento in cui il contratto di licensing viene siglato ed il momento in cui il videogioco viene successivamente distribuito, oppure, se si tratta di un marchio non ancora utilizzato, dei rischi legati al successo del marchio stesso (i.e. un personaggio dello spettacolo entrato in uno scandalo, un film di scarso successo). Il livello di successo di un marchio inferiore alle attese può incidere negativamente sui ricavi e sui margini reddituali.

Il rischio è mitigato dalla possibilità di utilizzo del videogioco prodotto con un licenziatario diverso e/o senza l'utilizzo del marchio distintivo e dalla selezione dei prodotti da realizzare in modo che presentino scarsa dipendenza da marchi distintivi. Fa eccezione il contratto in essere con Marvel, che presenta una longevità pluriennale. Nonostante la procedura di gestione della commessa con revisione trimestrale dei piani previsionali, il grado di rischio netto stimato rimane alto.

### *Rischio di dipendenza da personale chiave*

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

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

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

### **Gestione dei rischi finanziari**

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

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

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

Le linee di fido cui dispone il Gruppo con i relativi utilizzi al 30 giugno 2024 sono le seguenti:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>Fidi</b>	<b>Utilizzi</b>	<b>Disponibilità</b>
Scoperti di conto corrente bancario	1.700	0	1.700
Finanziamenti all'importazione	7.500	5.761	1.739
Anticipo fatture, anticipo contratti e ricevute s.b.f.	14.000	8.579	5.421
<b>Totale</b>	<b>23.200</b>	<b>14.340</b>	<b>8.860</b>

Oltre alle suddette linee di fido a breve termine, il Gruppo ha inoltre acceso finanziamenti a medio termine per un totale di 27.419 mila Euro che sono stati dettagliatamente descritti nel paragrafo 9 della Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata.

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

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

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

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

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

#### *Rischio di fluttuazione dei tassi di cambio*

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

Tale rischio è mitigato dal fatto che i pagamenti in valuta sono spesso anticipati. Il Gruppo rileva anticipatamente i costi effettivi degli anticipi per la produzione del videogioco riuscendo a riflettere gli eventuali maggiori oneri

legati alla variabilità dei tassi di cambio sui prezzi di vendita. Inoltre, vi è la possibilità di intervenire tempestivamente sui prezzi di vendita in modo da controbilanciare eventuali variazioni del tasso di cambio e i contratti vengono stipulati con la medesima valuta così da poter mitigare eventuali variazioni negative del tasso di cambio.

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

La 505 Games S.p.A. ha sottoscritto tre contratti di sviluppo in Yen a fronte dei quali ha stipulato due contratti di *flexible forward* per un nozionale totale di 1.985 milioni di Yen a copertura parziale dei rischi connessi ai futuri esborsi contrattuali. Al 30 giugno 2024, il nozionale residuo è pari a 861 milioni di Yen ed il fair value degli strumenti è negativo per 1.393 mila Euro.

#### *Rischi di fluttuazione dei tassi di interesse*

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

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

#### *Rischio di liquidità*

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

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

I fattori mitiganti in grado di ridurre tale rischio sono:

- i flussi di cassa, le necessità di finanziamenti e di liquidità sono monitorati centralmente dalla Tesoreria del Gruppo con l'obiettivo di garantire un'efficace ed efficiente gestione delle risorse finanziarie e di garantire un adeguato livello di liquidità disponibile;
- la negoziazione di un nuovo finanziamento nel corso dell'esercizio, per permettere un ribilanciamento dell'orizzonte dell'indebitamento, dal breve al medio/lungo termine;
- il livello di patrimonializzazione del Gruppo e l'elevata marginalità operativa lorda, permettono la possibilità di utilizzare la leva finanziaria.

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

### *Rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi*

Nel corso dell'attuale esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello consolidato è stato pari a circa il 90%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto generalmente la vendita avviene attraverso *marketplace* che operano su scala globale. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità su tutte le piattaforme digitali. Conseguentemente le potenzialità di vendita previste sarebbero ridotte, o al contrario incrementate, nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole.

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

Tale rischio è mitigato attraverso il potenziale ingresso di nuovi *marketplace* sul mercato della distribuzione digitale di videogiochi e dalla concentrazione dei ricavi digitali su pochi *marketplace* che però rappresentano controparti con score creditizi molto elevati (i.e. Sony, Microsoft, Apple, etc.). L'esperienza del management prevede una conoscenza della tipologia di videogiochi non adatta alle singole piattaforme.

## **15. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI**

La retrocessione 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.

A seguito del lancio di PAYDAY 3, avvenuto nel corso del mese di settembre 2023, e del primo calcolo *dell'earn out* inviato da Starbreeze AB, sono emerse diverse interpretazioni delle definizioni contrattuali, ad oggi non ancora risolte.

In assenza di un accordo, il Gruppo non ha avuto la possibilità di determinare l'ammontare e la tempistica di maturazione dell'*earn out* e, conseguentemente, la Società non ha contabilizzato alcun importo relativamente a tale transazione, non essendosi verificati i requisiti per l'iscrizione secondo i principi contabili internazionali, in linea con quanto effettuato negli esercizi precedenti.

## **16. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO**

Non si sono verificati eventi significativi successivi alla chiusura del periodo.

## 17. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il piano di uscite di nuovi prodotti per il prossimo esercizio è influenzato dalla ridefinizione della strategia editoriale, allineata alle mutate condizioni competitive.

Nel corso del mese di giugno 2024, il Gruppo ha lanciato la nuova versione del videogioco Crime Boss: Rockay City, per il quale pubblico e critica hanno riconosciuto il significativo miglioramento qualitativo del gioco, raggiunto grazie all'ascolto delle recensioni della comunità di giocatori. Nel corso del prossimo esercizio, continuerà l'investimento per il live support del gioco, con l'uscita di contenuti aggiuntivi a cadenza regolare.

La nuova versione di Assetto Corsa EVO è ora ufficializzata in uscita in Early Access sulla piattaforma Steam nel corso del mese di gennaio 2025. Il piano editoriale si completerà con l'uscita del videogioco sviluppato in collaborazione con lo studio di sviluppo spagnolo MercurySteam.

Il settore Free to Play si prevede avrà una ripresa dei ricavi per effetto del rilancio dei giochi editi dalla controllata 505 Go Inc..

Visto il perdurare dell'incertezza sul mercato, il Gruppo comunque prevede ricavi in calo rispetto all'esercizio precedente con una concentrazione dei ricavi nella seconda metà dell'esercizio. Le azioni correttive intraprese, in particolare il piano di riorganizzazione ed il ribilanciamento degli investimenti, si prevede possano comunque permettere un mantenimento dei margini sui livelli raggiunti al 30 giugno 2024.

Alla data attuale, le previsioni non tengono conto dell'effetto dell'earn out del 33% dei ricavi netti dal gioco PAYDAY3, sviluppato da Starbreeze, anche in considerazione delle divergenze interpretative emerse nell'esercizio e che potrebbero essere oggetto di arbitrato con la società svedese.

L'indebitamento finanziario netto si prevede crescerà nel corso della prima metà dell'esercizio, per poi migliorare e scendere sotto i livelli attuali al termine del prossimo esercizio.

## 18. ALTRE INFORMAZIONI

### DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2024 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2023 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Dirigenti	14	14	0
Impiegati	283	416	(133)
Operai e apprendisti	4	5	(1)
<b>Totale dipendenti</b>	<b>301</b>	<b>435</b>	<b>(134)</b>

Il significativo decremento del numero dei dipendenti rispetto al 30 giugno 2024 è effetto del piano di riorganizzazione aziendale, comunicato dal Gruppo nel corso del mese di novembre 2023, che ha comportato 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, Premium e Free to Play.

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2024 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2023 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	183	313	(130)
<b>Totale dipendenti</b>	<b>191</b>	<b>321</b>	<b>(130)</b>

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	346	392	(46)
Operai e apprendisti	4	5	(1)
<b>Totale dipendenti</b>	<b>364</b>	<b>411</b>	<b>(47)</b>

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	243	292	(49)
<b>Totale dipendenti</b>	<b>251</b>	<b>301</b>	<b>(50)</b>

Per le società di diritto italiano il Gruppo adotta il contratto collettivo nazionale del commercio terziario distribuzione e servizi della Confcommercio in vigore. Per le società di sviluppo italiane Kunos Simulazioni S.r.l., AvantGarden S.r.l. e Supernova Games Studio S.r.l., il Gruppo utilizza invece il contratto collettivo nazionale Metalmeccanico.



## AMBIENTE

Il settore dei videogiochi ha un impatto relativamente limitato sull'ambiente, poiché l'attività svolta è principalmente digitale.

La maggior parte dei prodotti, infatti, è venduta attraverso i canali digitali e il Gruppo mira a ridurre progressivamente le vendite nei negozi fisici. Nonostante l'impatto ambientale dell'attività sia considerato marginale, il Gruppo monitora attivamente gli sviluppi riguardanti soluzioni che possano ridurre gli effetti sull'ambiente ad oggi e in futuro dell'attività svolta dal Gruppo.

Il Gruppo si impegna anche ad aggiornare il più possibile le attrezzature obsolete e a riciclare correttamente tutti i componenti. Dove possibile, il Gruppo documenta tutto in formato digitale e stampa i documenti solo se richiesto dalla legge o dalla particolare natura del lavoro in questione. I materiali di consumo come i toner della stampante e rifiuti simili vengono smistati alla fonte e restituiti al fornitore. Il Gruppo si impegna, sia dal punto di vista ambientale che dei costi, a sostituire i viaggi con comunicazioni digitali, come le videoconferenze.

### 19. ESONERO DALLA PRESENTAZIONE DELLA DICHIARAZIONE NON FINANZIARIA

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

### 20. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI

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

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

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Bilancio consolidato**  
**al 30 giugno 2024**

**PROSPETTI CONTABILI**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2024

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
	<b>Attività non correnti</b>		
1	Immobilii impianti e macchinari	7.379	9.613
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	129.614	153.023
4	Partecipazioni	9.685	11.400
5	Crediti ed altre attività non correnti	7.945	8.089
6	Imposte anticipate	21.166	17.087
7	Attività finanziarie non correnti	0	0
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>175.789</b>	<b>199.212</b>
	<b>Attività correnti</b>		
8	Rimanenze	2.668	3.355
9	Crediti commerciali	16.887	14.104
10	Crediti tributari	4.345	3.977
11	Altre attività correnti	8.902	23.790
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.981	9.407
13	Altre attività finanziarie	10.238	11.344
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>55.021</b>	<b>65.977</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>230.810</b>	<b>265.189</b>
	<b>Patrimonio netto consolidato</b>		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
15	Riserve	(11.868)	(21.367)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(113.426)	(115.270)
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo</b>	<b>(131.000)</b>	<b>(142.343)</b>
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza</b>	<b>3.314</b>	<b>(1.375)</b>
	<b>Totale patrimonio netto consolidato</b>	<b>(127.686)</b>	<b>(143.718)</b>
	<b>Passività non correnti</b>		
18	Benefici verso dipendenti	(967)	(911)
19	Fondi non correnti	(563)	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.657)	(1.824)
21	Passività finanziarie	(10.324)	(11.285)
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(13.511)</b>	<b>(14.101)</b>
	<b>Passività correnti</b>		
22	Debiti verso fornitori	(43.737)	(46.837)
23	Debiti tributari	(1.299)	(2.782)
24	Fondi correnti	(1.241)	0
25	Altre passività correnti	(6.657)	(8.635)
26	Passività finanziarie	(36.679)	(49.116)
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(89.613)</b>	<b>(107.370)</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(103.124)</b>	<b>(121.471)</b>
	<b>TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'</b>	<b>(230.810)</b>	<b>(265.189)</b>

## Conto economico consolidato al 30 giugno 2024

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
1	Ricavi lordi	117.972	118.000
2	Rettifiche ricavi	(38)	(68)
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>117.934</b>	<b>117.932</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.715)	(2.954)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.200)	(9.042)
6	Royalties	(23.567)	(22.892)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(687)	(818)
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(38.169)</b>	<b>(35.706)</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>79.765</b>	<b>82.226</b>
10	Altri ricavi	9.921	17.525
11	Costi per servizi	(11.212)	(14.975)
12	Affitti e locazioni	(564)	(621)
13	Costi del personale	(34.363)	(38.915)
14	Altri costi operativi	(1.331)	(1.787)
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(47.470)</b>	<b>(56.298)</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>42.216</b>	<b>43.453</b>
17	Ammortamenti	(35.173)	(18.687)
18	Accantonamenti	(1.241)	0
19	Svalutazione di attività	(8.164)	(7.700)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	953	2.266
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(43.625)</b>	<b>(24.121)</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.409)</b>	<b>19.332</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.674	7.428
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.465)	(13.036)
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(3.791)</b>	<b>(5.608)</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>(5.200)</b>	<b>13.724</b>
27	Imposte correnti	(1.751)	(4.332)
28	Imposte differite	762	243
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(989)</b>	<b>(4.089)</b>
<b>30</b>	<b>Risultato netto (26+29)</b>	<b>(6.189)</b>	<b>9.635</b>
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.214)	9.683
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(3.975)	(48)
	<b>Utile netto per azione:</b>		
<b>33</b>	<b>Utile per azione base (in Euro)</b>	<b>(0,16)</b>	<b>0,68</b>
<b>34</b>	<b>Utile per azione diluito (in Euro)</b>	<b>(0,15)</b>	<b>0,66</b>

## Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2024

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
<b>Utile (perdita) del periodo (A)</b>	<b>(6.189)</b>	<b>9.635</b>
Utile (perdita) attuariale	9	(11)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	3
Variazioni di <i>fair value</i>	(13.189)	(699)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	3.165	168
<b>Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)</b>	<b>(10.017)</b>	<b>(539)</b>
Differenze da conversione dei bilanci esteri	204	(302)
<b>Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)</b>	<b>204</b>	<b>(302)</b>
<b>Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)</b>	<b>(9.813)</b>	<b>(841)</b>
<b>Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)</b>	<b>(16.002)</b>	<b>8.794</b>
Attribuibile a:		
<b>Azionisti della Capogruppo</b>	<b>(12.027)</b>	<b>8.842</b>
<b>Azionisti di minoranza</b>	<b>(3.975)</b>	<b>(48)</b>

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

## Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2024

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
<b>A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali</b>	<b>9.407</b>	<b>10.961</b>
<b>B. Flussi finanziari da attività d'esercizio</b>		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	(6.189)	9.635
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	8.164	7.700
Ammortamenti immateriali	32.543	15.990
Ammortamenti materiali	2.630	2.697
Variazione netta delle imposte anticipate	(4.079)	(4.258)
Variazione netta degli altri fondi	482	0
Variazione netta del fondo TFR	56	150
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(9.843)	(668)
<b>SUBTOTALE B.</b>	<b>23.764</b>	<b>31.246</b>
<b>C. Variazione delle attività operative</b>		
Rimanenze	687	818
Crediti commerciali	(2.875)	13.532
Crediti tributari	(368)	(1.051)
Altre attività correnti	14.888	(10.760)
Debiti verso fornitori	(3.100)	(5.288)
Debiti tributari	(1.483)	(793)
Fondi correnti	1.241	0
Altre passività correnti	(1.978)	3.978
Altre passività non correnti	(167)	(130)
Crediti e altre attività non correnti	144	5.983
<b>SUBTOTALE C.</b>	<b>6.989</b>	<b>6.289</b>
<b>D. Flussi finanziari da attività di investimento</b>		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(17.197)	(72.479)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(396)	(1.957)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	1.706	(3.889)
Variazione delle attività finanziarie	1.106	0
<b>SUBTOTALE D.</b>	<b>(14.781)</b>	<b>(78.325)</b>
<b>E. Flussi finanziari da attività di finanziamento</b>		
Aumenti di capitale	0	1
Variazione delle passività finanziarie	(13.398)	34.561
Variazione delle attività finanziarie	0	7.242
<b>SUBTOTALE E.</b>	<b>(13.398)</b>	<b>41.804</b>
<b>F. Movimenti del patrimonio netto consolidato</b>		
Dividendi distribuiti	0	(2.568)
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
<b>SUBTOTALE F.</b>	<b>0</b>	<b>(2.568)</b>
<b>G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)</b>	<b>2.574</b>	<b>(1.554)</b>
<b>H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)</b>	<b>11.981</b>	<b>9.407</b>



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
<b>Totale al 1° luglio 2022</b>	<b>5.705</b>	18.507	1.141	1.367	(611)	1.626	<b>22.030</b>	<b>0</b>	79.614	28.546	<b>108.160</b>	<b>135.895</b>	<b>1.423</b>	<b>137.318</b>
Aumento di capitale	1	21					<b>21</b>				<b>0</b>	<b>22</b>		<b>22</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		28.546	(28.546)	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Distribuzione dividendi									(2.568)		<b>(2.568)</b>	<b>(2.568)</b>		<b>(2.568)</b>
Altre variazioni						157	<b>157</b>		(5)		<b>(5)</b>	<b>152</b>		<b>152</b>
Utile (perdita) complessiva					(302)	(539)	<b>(841)</b>			9.683	<b>9.683</b>	<b>8.842</b>	<b>(48)</b>	<b>8.794</b>
<b>Totale al 30 giugno 2023</b>	<b>5.706</b>	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	<b>21.367</b>	<b>0</b>	105.587	9.683	<b>115.270</b>	<b>142.343</b>	<b>1.375</b>	<b>143.718</b>
<b>Totale al 1° luglio 2023</b>	<b>5.706</b>	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	<b>21.367</b>	<b>0</b>	105.587	9.683	<b>115.270</b>	<b>142.343</b>	<b>1.375</b>	<b>143.718</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		9.683	(9.683)	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Altre variazioni						314	<b>314</b>		370		<b>370</b>	<b>684</b>	<b>(714)</b>	<b>(30)</b>
Utile (perdita) complessiva					204	(10.017)	<b>(9.813)</b>			(2.214)	<b>(2.214)</b>	<b>(12.027)</b>	<b>(3.975)</b>	<b>(16.002)</b>
<b>Totale al 30 giugno 2024</b>	<b>5.706</b>	18.528	1.141	1.367	(709)	(8.459)	<b>11.868</b>	<b>0</b>	115.640	(2.214)	<b>113.426</b>	<b>131.000</b>	<b>(3.314)</b>	<b>127.686</b>

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Bilancio consolidato  
al 30 giugno 2024**

**NOTE ILLUSTRATIVE**

## 1. NOTA INTRODUTTIVA

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

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2024 è stato redatto sul presupposto della continuità aziendale. Il Gruppo ha valutato che le incertezze ed i rischi a cui è soggetto, commentati nella Relazione sulla gestione, non determinino incertezze sulla sua capacità di operare in continuità aziendale.

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

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

### **Principi di redazione**

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2024 è stato predisposto secondo i Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS ed i relativi principi interpretativi (SIC/IFRIC) omologati dalla Commissione Europea in vigore a tale data.

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

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

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2024 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2023, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1° luglio 2023 al 30 giugno 2024 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2022 al 30 giugno 2023;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1° luglio 2023 al 30 giugno 2024 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2022 al 30 giugno 2023;
- rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2023 al 30 giugno 2024 comparato con il rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2022 al 30 giugno 2023;
- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1° luglio 2023 al 30 giugno 2024 e dal 1° luglio 2022 al 30 giugno 2023.

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

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

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

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

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

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

Le passività non correnti raggruppano i fondi che si prevede non avranno utilizzi nel corso dell'esercizio immediatamente successivo insieme ai benefici ai dipendenti, in particolare il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato per la Capogruppo e le altre società controllate di diritto italiano ed in generale i debiti che hanno una scadenza oltre il 30 giugno 2025.

Le passività correnti raggruppano i debiti che hanno una scadenza entro il 30 giugno 2025, principalmente i debiti verso fornitori, i debiti tributari e le passività finanziarie correnti.

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

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

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

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

Il rendiconto finanziario è stato predisposto secondo lo schema del metodo indiretto, per mezzo del quale l'utile d'esercizio è stato depurato dagli effetti delle operazioni di natura non monetaria, dagli effetti derivanti dalle variazioni del capitale circolante netto, dai flussi finanziari derivanti dall'attività finanziaria e di investimento e dai movimenti di patrimonio netto consolidato.

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

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

Il prospetto dei movimenti di patrimonio netto è stato predisposto secondo le indicazioni dei Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS, con evidenza delle movimentazioni intercorse dal 1 luglio 2023 sino alla data del 30 giugno 2024 con evidenziazione di pertinenze e interessi di terzi.

## 2. PRINCIPI CONTABILI

I criteri di valutazione adottati per la redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2024 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2023, salvo quanto di seguito indicato per i nuovi principi applicati dal 1 luglio 2023.

### **Immobili, impianti e macchinari**

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

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

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

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

Le attività acquistate con contratti di locazione finanziaria in corso, quando tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà sono trasferiti al Gruppo, vengono iscritte tra le attività al loro valore corrente o, se inferiore, al valore attuale dei pagamenti minimi dovuti per l'intero contratto di locazione finanziaria. La corrispondente passività verso il

locatore è rappresentata in bilancio tra i debiti finanziari. I beni sono ammortizzati applicando il criterio delle quote costanti sulla vita utile stimata per ciascuna categoria di beni.

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

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

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

### **Diritto d'uso per beni in *leasing***

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

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

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

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

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

### **Attività immateriali**

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

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

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

- proprietà intellettuali, diritti d'uso e licenze pluriennali in base alla vita utile dell'attività relativa;
- licenze d'utilizzo sistemi gestionali / diritti d'uso 20%;
- marchi 20%.

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

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

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

### **Aggregazioni aziendali**

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

### **Partecipazioni in imprese collegate e altre imprese**

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

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

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

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

Secondo tale metodo, le partecipazioni nelle imprese collegate sono rilevate inizialmente al costo. Il bilancio consolidato comprende la quota di pertinenza del Gruppo degli utili o delle perdite delle partecipate rilevate secondo il metodo del Patrimonio netto fino alla data in cui l'influenza notevole cessa. Ogni cambiamento nelle altre componenti di conto economico complessivo relativo a queste partecipate è presentato come parte del conto economico complessivo del Gruppo. Inoltre, nel caso in cui una società collegata o una joint venture rilevi una variazione con diretta imputazione al patrimonio netto, il Gruppo rileva la sua quota di pertinenza, ove applicabile, nel prospetto delle variazioni nel patrimonio netto. Gli utili e le perdite non realizzate derivanti da transazioni tra il Gruppo e società collegate o joint venture, sono eliminati in proporzione alla quota di partecipazione nelle collegate o joint venture.

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

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

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

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

### **Perdita di valore delle attività**

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

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

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

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

### **Rimanenze di magazzino**

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

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

### **Crediti e debiti**

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

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

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

### **Benefici ai dipendenti**

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

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

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

### **Altri benefici a lungo termine ai dipendenti**

La valutazione degli altri benefici a lungo termine non presenta, generalmente, lo stesso grado di incertezza della valutazione dei benefici successivi alla fine del rapporto di lavoro. Per questa ragione, il Principio IAS 19 richiede un

metodo semplificato di contabilizzazione di tali benefici. A differenza della contabilizzazione richiesta per i benefici successivi alla fine del rapporto di lavoro, questo metodo non rileva le rivalutazioni nelle altre componenti di conto economico complessivo.

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

### **Fondi rischi correnti e non correnti**

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

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

### **Attività e passività finanziarie**

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

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

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

### Rilevazione iniziale

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

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

### Valutazione successiva

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

- Attività finanziarie al costo ammortizzato (strumenti di debito);
- Attività finanziarie al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo con riclassifica degli utili e perdite cumulate (strumenti di debito);

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

#### *Attività finanziarie al costo ammortizzato (strumenti di debito)*

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

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

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

#### *Investimenti in strumenti rappresentativi di capitale*

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

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

#### *Attività finanziarie al fair value rilevato a conto economico*

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

#### Cancellazione

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

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

#### Rilevazione iniziale

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

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

#### Valutazione successiva

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

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

#### *Passività finanziarie al fair value rilevato a conto economico*

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

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

#### *Passività finanziarie al costo ammortizzato (finanziamenti e prestiti)*

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

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

#### Cancellazione

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

#### ***Fair value***

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

esempio, l'analisi dei flussi di cassa attualizzati effettuata con le informazioni di mercato disponibili alla data di chiusura del periodo.

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

### **Strumenti finanziari derivati**

#### *Rilevazione iniziale e valutazione successiva*

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

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

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

Le operazioni che soddisfano tutti i criteri qualificanti per l'hedge accounting sono contabilizzate come descritto di seguito.

#### *Coperture di fair value*

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

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

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

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

#### *Copertura dei flussi di cassa*

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

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

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

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

#### *Copertura di un investimento netto in una gestione estera*

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

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



## **Passività per beni in *leasing***

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

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

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

## **Ricavi**

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

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

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

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

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

I ricavi e i costi derivanti da prestazioni di servizi sono rilevati in base allo stato di avanzamento della prestazione alla data di chiusura dell'esercizio. Lo stato di avanzamento viene determinato sulla base delle valutazioni del lavoro svolto. Quando i servizi previsti da un unico contratto sono resi in esercizi diversi, il corrispettivo viene ripartito tra i singoli servizi in base al relativo *fair value*.

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

## **Costi**

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

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

### **Costo del venduto**

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

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

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

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

### **Dividendi percepiti**

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

### **Interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari**

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

### **Imposte correnti**

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

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

### **Imposte differite**

La fiscalità differita è calcolata secondo il metodo dello stanziamento globale della passività. Esse sono calcolate su tutte le differenze temporanee che emergono tra la base imponibile di una attività o passività ed il valore contabile nel

bilancio consolidato, con l'eccezione dell'avviamento non deducibile fiscalmente, di un'attività o passività in una transazione che non rappresenta un'aggregazione aziendale e, al tempo della transazione stessa, non influenza né il risultato di bilancio né il risultato fiscale e di quelle differenze derivanti da investimenti in società controllate per le quali non si prevede l'annullamento nel prevedibile futuro.

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

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

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

### **Utile per azione**

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

### **Operazioni in valuta estera**

Le operazioni in valuta estera sono registrate al tasso di cambio in vigore alla data dell'operazione. Le attività e le passività monetarie denominate in valuta estera alla data di riferimento del bilancio sono convertite al tasso di cambio in essere a quella data. Sono rilevate a conto economico le differenze cambio generate dall'estinzione di poste monetarie o dalla loro conversione a tassi di cambio differenti da quelli ai quali erano state convertite al momento della rilevazione iniziale nell'esercizio o in periodi precedenti.

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

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

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

Tale costo, assieme al corrispondente incremento di patrimonio netto, è rilevato tra i costi per il personale lungo il periodo in cui sono soddisfatte le condizioni relative al raggiungimento di obiettivi e/o alla prestazione del servizio. I

costi cumulati rilevati a fronte di tali operazioni alla data di chiusura di ogni esercizio fino alla data di maturazione sono commisurati alla scadenza del periodo di maturazione e alla migliore stima del numero di strumenti partecipativi che verranno effettivamente a maturazione. Il costo o ricavo nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio rappresenta la variazione del costo cumulato rilevato all'inizio e alla fine dell'esercizio.

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

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

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

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

## Nuovi principi contabili

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

### Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC omologati dall'Unione Europea, non ancora obbligatoriamente applicabili e non adottati in via anticipata dal Gruppo al 30 giugno 2024

In applicazione del regolamento europeo, i principi adottati non considerano le norme e le interpretazioni pubblicate dallo IASB e dall'IFRIC al 30 giugno 2024, 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.

<b>IASB and IFRS IC Documents</b>	<b>Effective Date</b>
Amendments to IAS 7 Statement of Cash Flows and IFRS 7 Financial Instruments: Disclosures: Supplier Finance Arrangements (issued on 25 May 2023)	01/01/2024
Classification of Liabilities as Current or Non-current and Non-current Liabilities with Covenants – Amendments to IAS 1	01/01/2024
Amendments to IFRS 16 Leases: Lease Liability in a Sale and Leaseback (issued on 22 September 2022)	01/01/2024
Amendments to IAS 21 The Effects of Changes in Foreign Exchange Rates: Lack of Exchangeability (issued on 15 August 2023)	01/01/2025
Amendments to the Classification and Measurement of Financial Instruments (Amendments to IFRS 9 and IFRS 7) (issued on 30 May 2024)	01/01/2026
Annual Improvements Volume 11 (issued on 18 July 2024)	01/01/2026
IFRS 18 Presentation and Disclosure in Financial Statements (issued on 9 April 2024)	01/01/2027
IFRS 19 Subsidiaries without Public Accountability: Disclosures (issued on 9 May 2024)	01/01/2027

### 3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

#### **Valutazioni discrezionali**

La redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2024 e delle relative note illustrative ha richiesto alcune valutazioni discrezionali che sono servite per la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività del bilancio consolidato e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio consolidato. Tali valutazioni sono effettuate sulla base di piani previsionali a breve e medio/lungo termine continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio d'amministrazione preliminarmente all'approvazione di tutte le relazioni finanziarie.

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

Le principali fonti di incertezza nell'effettuazione delle stime hanno riguardato il valore recuperabile delle attività immateriali, i benefici a dipendenti e la stima delle imposte differite.

A differenza dello scorso esercizio, il Gruppo ha ritenuto non più significativa la stima delle anticipazioni per royalty e la valorizzazione delle rimanenze, considerati gli importi residui e la ridotta difficoltà di stima.

#### **Valore recuperabile delle attività immateriali**

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

#### **Benefici a dipendenti**

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

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

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

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

### **Imposte differite e anticipate**

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

## 4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

### Imprese controllate

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

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

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

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

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

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

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

Le società a controllo congiunto e quelle collegate sono inizialmente iscritte al costo sostenuto per il relativo acquisto e successivamente sono valutate con il metodo del patrimonio netto.

### Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

La valuta di presentazione adottata dal Gruppo è l'euro che è anche la valuta funzionale della Capogruppo. Alla data di chiusura i prospetti contabili delle società estere con valuta funzionale diversa dall'euro vengono convertiti nella valuta di presentazione secondo le seguenti modalità:

- le attività e le passività sono convertite utilizzando il tasso di cambio in essere alla data di chiusura del bilancio consolidato;
- le voci di conto economico sono convertite utilizzando il cambio medio del periodo;
- le voci di patrimonio netto sono convertite ai cambi storici.

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



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

#### **Transazioni eliminate nel processo di consolidamento**

Nella preparazione del bilancio consolidato sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

#### **Perimetro di consolidamento**

Nelle tabelle successive si dettagliano le società consolidate, rispettivamente secondo il metodo del consolidamento integrale e secondo il metodo del patrimonio netto. I rispettivi capitali sociali sono espressi nelle valute locali.

Metodo di consolidamento integrale:

Società	Sede operativa	Stato	Valuta	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
Avantgarden S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	Québec	Canada	Dollari Canadesi	100	75%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	Euro	5.706.014,80	Capogruppo
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	Hong Kong	Hong Kong	Euro	100.000	100%
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	Euro	100.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	Euro	300.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	Euro	10.000.000	100%
505 Games Australia Pty Ltd.	Melbourne	Australia	Dollari Australiani	100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	Euro	100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	Euro	50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
505 Games Japan K.K.	Tokyo	Giappone	YEN	6.000.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	Euro	100.000	100%
505 Go Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	975.000	100%
Game Network S.r.l. (in liquidazione)	Milano	Italia	Euro	10.000	100%
Hook S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
Kunos Simulazioni S.r.l.	Roma	Italia	Euro	10.000	100%
Infinite Interactive Pty Ltd.	Melbourne	Australia	Dollari Australiani	100	100%
Infinity Plus Two Pty Ltd.	Melbourne	Australia	Dollari Australiani	100	100%
Ingame Studios a.s.	Brno	Repubblica Ceca	Corone Ceche	2.000.000	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
Rasplata B.V.	Amsterdam	Olanda	Euro	1.750	60%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	18.500	60%
Supernova Games Studio S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

Società	Sede operativa	Stato	Valuta	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
MSE & DB Slu	Tudela	Spagna	Euro	10.000	50%

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

Al 30 giugno, il Gruppo detiene una partecipazione pari al 50% del capitale nella società spagnola a controllo congiunto MSE & DB S.L. per un valore di carico di 5 mila Euro mentre la partecipazione pari al 40% del capitale nella società polacca Artractive S.A. è stata ceduta nel corso dell'esercizio

## 6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE

Nel corso dell'esercizio la Capogruppo ha acquistato il restante 40% della società Ingame Studios a.s. per un ammontare di 350 mila Euro che al 30 giugno 2023 era già stata consolidata integralmente.

## 7. RAPPORTI CON STARBREEZE

### 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, il Gruppo ha retrocesso a Starbreeze i diritti che vantava sul videogioco PAYDAY 2 a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale *earn-out* fino a un massimo di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti realizzati dal 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 da essa 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, successivamente rispettato.

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 inoptati;
3. convertire interamente il prestito obbligazionario convertibile in azioni Starbreeze B 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, per un controvalore di 150 milioni di SEK, ridotto da 165 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 SEK) 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 26 settembre 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 quota di partecipazione pari al 21,02% del capitale e del 39,67% del capitale votante.

Il Gruppo ha aggiornato la propria analisi su:

- a) la struttura di governance della partecipata e la rappresentanza del Gruppo negli organi societari;
- b) la partecipazione ai processi decisionali;
- c) le relazioni esistenti tra i due gruppi;
- d) l'interscambio di figure professionali e di informazioni tecniche.

Come risultato di tale analisi il Gruppo ha ritenuto, sebbene la quota di partecipazione al capitale votante sia significativa, di non avere influenza notevole sulla società partecipata, confermando le analisi già effettuate nei precedenti esercizi.

Nel corso degli ultimi mesi dell'esercizio, sono emerse alcune difformità interpretative tra il Gruppo e Starbreeze relativamente alla determinazione dell'*earn out* derivante dalla retrocessione dei diritti di PAYDAY 2 descritto sopra ed il riconoscimento di alcune poste patrimoniali relative a contratti intercorsi negli anni tra i due gruppi. A fronte dell'incapacità di trovare ad oggi una condivisione interpretativa, il Gruppo ha deciso di accantonare al 30 giugno 2024 un fondo spese ("Fondo spese arbitrali Starbreeze") per un importo di 1,2 milioni di Euro a copertura delle potenziali spese arbitrali che si dovranno sostenere al perdurare della situazione venutasi a creare.

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

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

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2024	30 giugno 2023	30 giugno 2024	30 giugno 2023
<b>Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.</b>	<b>4.080</b>	<b>4.933</b>	<b>54.751</b>	<b>60.199</b>
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	(5.737)	9.926	127.388	145.063
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(38.858)	(39.089)
<b>Rettifiche di consolidamento:</b>				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	3.732	275	4.167	682
Eliminazioni utili infragruppo	1.150	1.353	(3.060)	(4.210)
Dividendi	(10.328)	(10.000)	(10.328)	(10.000)
Altre rettifiche	915	3.148	(6.374)	(8.927)
<b>Totale rettifiche di consolidamento</b>	<b>(4.531)</b>	<b>(5.224)</b>	<b>(15.595)</b>	<b>(22.455)</b>
<b>Utile di periodo e patrimonio netto di consolidato</b>	<b>(6.189)</b>	<b>9.635</b>	<b>127.686</b>	<b>143.718</b>

Al 30 giugno 2024 il dettaglio delle rettifiche di consolidamento, al netto dei relativi effetti fiscali, confrontato con il periodo precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2024	30 giugno 2023	30 giugno 2024	30 giugno 2023
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	0	51	51
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	97	247	97	247
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Seekhana Ltd.	262	28	504	242
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	0	0	142	142
Svalutazione credito finanziario Digital Bros S.p.A. verso Rasplata BV	3.373	0	3.373	0
<b>Totale svalutazione partecipazioni in società controllate</b>	<b>3.732</b>	<b>275</b>	<b>4.167</b>	<b>682</b>
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	(7)	62	(32)	(25)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	1.157	1.291	(3.028)	(4.185)
<b>Totale eliminazione utili infragruppo</b>	<b>1.150</b>	<b>1.353</b>	<b>(3.060)</b>	<b>(4.210)</b>
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(10.000)	(5.000)	(10.000)	(5.000)
Dividendi da 505 Games S.p.A.	0	(5.000)	0	(5.000)
Dividendi da 505 Spain S.l.	(328)	0	(328)	0
<b>Totale dividendi</b>	<b>(10.328)</b>	<b>(10.000)</b>	<b>(10.328)</b>	<b>(10.000)</b>
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(62)	(62)	61	123
Ammortamento allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	(137)	(97)	777	914
Ammortamento allocazione prezzo di acquisto società australiane al netto del relativo effetto fiscale	(1.338)	(1.338)	2.008	3.346
Applicazione IFRS 9	(4)	14	(298)	(294)
Storno rivalutazione del marchio Assetto Corsa effettuata ai fini di benefici fiscali	1.248	1.246	(14.051)	(15.299)
Altre rettifiche residuali	1.208	3.385	5.129	2.283
<b>Totale altre rettifiche</b>	<b>915</b>	<b>3.148</b>	<b>(6.374)</b>	<b>(8.927)</b>
<b>Totale rettifiche di consolidamento</b>	<b>(4.531)</b>	<b>(5.224)</b>	<b>(15.595)</b>	<b>(22.455)</b>

## 9. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA

### 1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 9.613 mila Euro a 7.379 mila Euro per effetto degli incrementi dell'esercizio per 463 mila Euro diminuiti delle cessioni per 243 mila Euro e degli ammortamenti di competenza del periodo per 2.630 mila Euro. Il dettaglio per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	1° luglio 2023	Incrementi	Decrementi	Differenze cambio	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2024
Fabbricati industriali	6.921	235	0	0	(1.909)	0	5.247
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	1.304	220	(224)	4	(481)	167	990
Altri beni	753	9	(19)	0	(240)	4	507
<b>Totale</b>	<b>9.613</b>	<b>463</b>	<b>(243)</b>	<b>4</b>	<b>(2.630)</b>	<b>171</b>	<b>7.379</b>

Migliaia di Euro	1° luglio 2022	Incrementi	Decrementi	Differenze cambio	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2023
Fabbricati industriali	7.680	1.147	0		(1.906)	0	6.921
Terreni	635	0	0		0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	1.386	481	(108)	(25)	(502)	72	1.304
Altri beni	652	394	(134)	0	(289)	130	753
<b>Totale</b>	<b>10.353</b>	<b>2.022</b>	<b>(242)</b>	<b>(25)</b>	<b>(2.697)</b>	<b>202</b>	<b>9.613</b>

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 235 mila Euro principalmente a seguito dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 relativamente a nuovi contratti di locazione degli immobili sede delle società asiatiche.

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

Gli investimenti effettuati nel periodo relativamente alle attrezzature industriali e commerciali sono stati pari a 220 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature di office automation.

#### Esercizio corrente

#### *Valore lordo immobilizzazioni materiali*

Migliaia di Euro	1° luglio 2023	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione valuta	30 giugno 2024
Fabbricati industriali	14.401	235	0	0	14.636
Terreni	635	0	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0		24
Attrezz. industriali e comm.	6.328	220	(224)	4	6.328
Altri beni	3.366	9	(19)	0	3.356
<b>Totale</b>	<b>24.755</b>	<b>463</b>	<b>(243)</b>	<b>4</b>	<b>24.979</b>



### *Fondi ammortamento*

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>1° luglio 2023</b>	<b>Ammortamento</b>	<b>Utilizzo</b>	<b>30 giugno 2024</b>
Fabbricati industriali	(7.480)	(1.909)	0	(9.389)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(5.024)	(481)	167	(5.338)
Altri beni	(2.613)	(240)	4	(2.849)
<b>Totale</b>	<b>(15.142)</b>	<b>(2.630)</b>	<b>171</b>	<b>(17.600)</b>

### *Esercizio precedente*

#### *Valore lordo immobilizzazioni materiali*

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

### *Fondi ammortamento*

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

### **3. Immobilizzazioni immateriali**

Le immobilizzazioni immateriali passano da 153.023 mila Euro a 129.614 mila Euro, decrementandosi di 23.409 mila Euro al netto degli ammortamenti di competenza del periodo, per effetto principalmente dell'accordo sottoscritto con Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control precedentemente menzionato.

Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

Gli anticipi vengono versati senza che ci sia un passaggio della proprietà intellettuale al Gruppo, ma esclusivamente un diritto di sfruttamento limitato nel tempo, questo diritto è pluriennale e pertanto esposto tra le immobilizzazioni immateriali.

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

Migliaia di Euro	1° luglio 2023	Incr.	Decr.	Ricl.	Svalut.	Differenze cambio	Amm.to	30 giugno 2024
Concessioni e licenze	68.303	3.804	0	14.302	(3.470)	6	(31.661)	51.284
Marchi e dir. simili	821	0	0	5.000	0	0	(842)	4.979
Altro	57	10	0	0	0	0	(40)	27
Immobilizzazioni in corso	83.842	29.324	(15.947)	(19.302)	(4.594)	0	0	73.323
<b>Totale</b>	<b>153.023</b>	<b>33.138</b>	<b>(15.947)</b>	<b>0</b>	<b>(8.064)</b>	<b>6</b>	<b>(32.543)</b>	<b>129.614</b>

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

Le svalutazioni sono state pari nel periodo a 8.064 mila Euro. A differenza del passato quando le svalutazioni si riferivano esclusivamente a videogiochi già lanciati sul mercato con flussi di cassa inferiori alle attese, nel periodo le svalutazioni sono state necessarie anche per investimenti in proprietà intellettuali in fase di sviluppo, a seguito della loro interruzione durante l'esercizio.

Per la valutazione al 30 giugno 2024 delle concessioni e licenze, i flussi di cassa attesi e i ricavi sono basati sul Business Plan 2025-2029, approvato dal Consiglio d'Amministrazione in data 22 luglio 2024, coerente con i piani di sviluppo attesi. Il tasso "g" di crescita utilizzato è rimasto invariato rispetto all'esercizio precedente ed è pari al 1,0%. Il tasso di sconto è stato calcolato usando il costo medio del capitale (Weighted Average Cost of Capital, "WACC"), vale a dire ponderando il tasso atteso di rendimento sul capitale investito al netto dei costi delle fonti di copertura di un campione di società appartenenti allo stesso settore, nonché in base al fatturato diviso per area geografica. I tassi utilizzati per l'impairment test su concessioni e licenze Premium e Free to Play sono rispettivamente il 12% e l'11%, in linea con il valore dell'esercizio precedente. Per due unità generatrici di cassa tra le immobilizzazioni del settore operativo Premium publishing il WACC è stato maggiorato portandolo al 16,8%, in considerazione del maggior rischio ad esse congenito. Si tratta di immobilizzazioni per le quali il Gruppo ha momentaneamente sospeso lo sviluppo oppure affida la pubblicazione ad un terzo (spesso lo sviluppatore stesso). La Società ha svolto un'analisi di sensitività delle variazioni del WACC in un range del 10% senza rilevare variazioni significative nelle valutazioni svolte.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
Diritti di utilizzo Premium Games	3.558	10.909
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	246	242
<b>Totale incrementi concessioni e licenze (A)</b>	<b>3.804</b>	<b>11.151</b>
<b>Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali (B)</b>	<b>10</b>	<b>50</b>
Dr Studios Ltd.	2.643	1.976
Ingame Studios a.s.	0	9.021
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	3.285	5.809
Kunos Simulazioni S.r.l.	1.654	1.318
Supernova Games S.r.l.	2.683	1.906
Avantgarden S.r.l.	1.071	1.521
<b>Incrementi immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo interne</b>	<b>11.336</b>	<b>21.551</b>
<b>Incrementi immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo esterne</b>	<b>17.988</b>	<b>41.149</b>
<b>Totale incrementi immobilizzazioni in corso (C)</b>	<b>29.324</b>	<b>62.700</b>
<b>Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (A)+(B)+(C)</b>	<b>33.138</b>	<b>73.901</b>

Il Gruppo ha ridimensionato gli investimenti in immobilizzazioni immateriali, che passano da 73.901 mila Euro a 33.138 mila Euro al 30 giugno 2024. Questo riflette l'adeguamento della strategia editoriale alle mutate condizioni di mercato, prediligendo gli investimenti in videogiochi la cui proprietà intellettuale è detenuta dal Gruppo, integralmente o in co-proprietà, ed in grado di creare valore nel lungo termine, come nel caso del videogioco Crime Boss Rockay City e Assetto Corsa. L'accordo sottoscritto con Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti relativi alla serie Control pari a 15,7 milioni di Euro ha contribuito significativamente alla riduzione degli incrementi in immobilizzazioni immateriali.

#### 4. Partecipazioni

Le partecipazioni diminuiscono di 1.715 mila Euro principalmente per la sottoscrizione e l'adeguamento al valore di mercato al 30 giugno 2024 delle azioni Starbreeze.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
MSE&DB S.l.u.	5	5	0
Attractive S.A.	0	9	0
<b>Totale società a controllo congiunto e collegate (A)</b>	<b>5</b>	<b>14</b>	<b>(9)</b>
Starbreeze AB - azioni A	2.812	7.845	(5.033)
Starbreeze AB - azioni B	6.674	3.390	3.284
Noobz from Poland s.a.	194	151	43
<b>Totale altre partecipazioni (B)</b>	<b>9.680</b>	<b>11.386</b>	<b>(1.706)</b>
<b>Totale partecipazioni (A)+(B)</b>	<b>9.685</b>	<b>11.400</b>	<b>(1.715)</b>

La movimentazione delle altre partecipazioni relativamente alle azioni Starbreeze A è dovuta a:

- un incremento di 210 mila Euro relativamente a n. 3.309.988 azioni Starbreeze A effetto della sottoscrizione delle opzioni inoptate;
- un decremento di 2.390 mila Euro relativamente alla conversione di n. 29.500.000 Starbreeze A in Starbreeze B;
- un decremento di 2.853 mila Euro relativamente alla variazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2024 delle n. 87.034.133 azioni Starbreeze A in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo.

L'incremento relativamente alle azioni Starbreeze B è effetto di:

- un incremento di 2.390 mila Euro relativamente alla conversione di n. 29.500.000 Starbreeze A in Starbreeze B;
- un incremento di 11.018 mila Euro a seguito della totale conversione del prestito obbligazionario convertibile che ha comportato l'emissione di n. 148.311.724 azioni Starbreeze B;
- un decremento di 10.124 mila Euro relativamente alla variazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2024 di n. 223.443.993 azioni Starbreeze B in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo.

Si rimanda al paragrafo 7) Rapporti con Starbreeze della Nota integrativa per ulteriori informazioni.

L'incremento di 43 mila Euro relativo alle azioni Noobz from Poland s.a. (quotate sul segmento New Comet del Warsaw Stock Exchange) è effetto della valutazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2024 di n. 70.000 azioni, pari al 4,5% del capitale sociale, in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo.

## 5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 7.945 mila Euro e si sono decrementati di 144 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	4.425	4.425	0
Crediti per royalty	2.655	2.785	(130)
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	225	239	(14)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
<b>Totale crediti ed altre attività non correnti</b>	<b>7.945</b>	<b>8.089</b>	<b>(144)</b>

Al 30 giugno 2024 il credito verso Starbreeze AB è relativo alle spese sostenute per lo sviluppo del videogioco Overkill: The Walking Dead sostenute dalla 505 Games S.p.A. e 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 505 Go Inc. e che si prevede verranno utilizzati oltre i dodici mesi.

La parte residua è relativa a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali.

## 6. Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 30 giugno 2024 è pari a 21.166 mila Euro e si è incrementata di 4.079 Euro rispetto al 30 giugno 2023, principalmente per effetto della contabilizzazione di 3.105 mila Euro relativi all'adeguamento al valore di mercato delle azioni Starbreeze, parzialmente compensata dalla riduzione di 554 mila Euro dall'adeguamento delle imposte anticipate delle controllate australiane.

La tabella seguente riporta la suddivisione dei crediti per imposte anticipate del Gruppo tra società italiane, società estere e per rettifiche di consolidamento:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Società italiane	9.138	5.385	3.753
Società estere	4.867	5.809	(942)
Rettifiche di consolidamento	7.161	5.893	1.268
<b>Totale imposte anticipate</b>	<b>21.166</b>	<b>17.087</b>	<b>4.079</b>

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2024 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2023:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	811	724	87
Svalutazioni di attività	14.670	13.757	913
Differenze attuariali	104	91	13
Costi non dedotti in precedenti esercizi	2.856	1.909	947
Perdite fiscali anni precedenti	396	396	0
Riserva da valutazione titoli	16.195	3.259	12.936
Riserva da applicazione IFRS 9	0	5	(5)
Riserva per hedge accounting strumenti derivati	243	(304)	547
<b>Totale differenze</b>	<b>35.275</b>	<b>19.837</b>	<b>15.438</b>
Aliquota fiscale IRES	24%	24%	
<b>Imposte anticipate IRES</b>	<b>8.466</b>	<b>4.761</b>	<b>3.705</b>
<b>Imposte anticipate IRAP</b>	<b>672</b>	<b>624</b>	<b>48</b>
<b>Totale imposte anticipate società italiane</b>	<b>9.138</b>	<b>5.385</b>	<b>3.753</b>

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
Imposte anticipate per perdite 505 Go Inc.	2.541	2.721
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	1.434	1.495
Imposte anticipate per perdite controllate australiane	742	1.296
Imposte anticipate per perdite Rasplata B.V.	217	217
Altre imposte anticipate	10	80
<b>Totale imposte anticipate controllate estere</b>	<b>4.944</b>	<b>5.809</b>

La porzione di imposte anticipate delle società estere è relativa a differenze temporanee valutate recuperabili in quanto si ritiene probabile che ciascuna di esse, sulla base dei piani approvati, genererà imponibili fiscali sufficienti per permettere il loro recupero.

Le rettifiche di consolidamento passano da 5.893 mila Euro a 7.161 mila Euro e sono principalmente l'effetto fiscale relativo al consolidamento delle immobilizzazioni sviluppate internamente.

Le perdite pregresse per cui non sono state iscritte imposte anticipate, in quanto non ritenute recuperabili sulla base della normativa locale vigente, ammontano a circa 17,5 milioni di Euro.

## ATTIVITÀ CORRENTI

### 8. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	1.948	2.428	(480)
Rimanenze Premium Games	720	927	(207)
<b>Totale rimanenze</b>	<b>2.668</b>	<b>3.355</b>	<b>(687)</b>

Le rimanenze passano da 3.355 mila Euro al 30 giugno 2023 a 2.668 mila Euro al 30 giugno 2024, in linea con l'andamento dei ricavi da distribuzione sul canale retail.

### 9. Crediti commerciali

I crediti verso clienti presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	1.608	1.606	2
Crediti verso clienti UE	3.020	2.452	568
Crediti verso clienti resto del mondo	13.394	10.959	2.435
<b>Totale crediti verso clienti</b>	<b>18.022</b>	<b>15.017</b>	<b>3.005</b>
Fondo svalutazione crediti	(1.135)	(913)	(222)
<b>Totale crediti commerciali</b>	<b>16.887</b>	<b>14.104</b>	<b>2.783</b>

Il totale dei crediti verso clienti al 30 giugno 2024 è pari a 16.887 mila Euro e mostra un incremento di 2.783 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023, quando erano stati pari a 14.104 mila Euro.

Il fondo svalutazione crediti, pari a 1.135 mila Euro, è stato incrementato di 222 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto sia di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la solvibilità, che della applicazione residuale del principio contabile IFRS 9.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2024 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2023:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	% su totale	30 giugno 2023	% su totale
Non scaduto	16.392	97%	13.558	96%
0 > 30 giorni	149	1%	152	1%
30 > 60 giorni	0	0%	70	1%
60 > 90 giorni	2	0%	23	0%
> 90 giorni	344	2%	301	2%
<b>Totale crediti verso clienti</b>	<b>16.887</b>	<b>100%</b>	<b>14.104</b>	<b>100%</b>

## 10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	1.735	1.714	21
Credito IVA	1.099	570	529
Credito per ritenute estere	525	509	16
Altri crediti	986	1.184	(198)
<b>Totale crediti tributari</b>	<b>4.345</b>	<b>3.977</b>	<b>368</b>

I crediti tributari passano da 3.977 mila Euro al 30 giugno 2023 a 4.345 mila Euro al 30 giugno 2024, con un incremento di 368 mila Euro principalmente riconducibile all'incremento del credito IVA.

## 11. Altre attività correnti

Le altre attività correnti scendono da 23.790 mila Euro al 30 giugno 2023 a 8.902 mila Euro al 30 giugno 2024, con un decremento di 14.888 mila Euro. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	0	12.706	(12.706)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	3.034	3.866	(832)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	2.146	5.020	(2.874)
Anticipi a fornitori	3.565	2.054	1.511
Altri crediti	157	144	13
<b>Totale altre attività correnti</b>	<b>8.902</b>	<b>23.790</b>	<b>(14.888)</b>

Il credito verso Starbreeze AB è stato interamente incassato il 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 completato alla data di chiusura dell'esercizio sono pari a 3.034 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 2.146 mila Euro. Sono composti da spese sostenute anticipatamente per la realizzazione dei videogiochi, in particolare riferite ai servizi per la programmazione, quality assurance ed altri costi operativi quali rating e localizzazioni. Il dettaglio è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>30 giugno 2023</b>	<b>Variazioni</b>
Programmazione	1.529	3.061	(1.532)
<i>Quality assurance</i>	504	1.447	(943)
Altri costi operativi	113	512	(399)
<b>Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi</b>	<b>2.146</b>	<b>5.020</b>	<b>(2.874)</b>

La diminuzione di 2.874 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 è dovuta all'utilizzo del periodo.

Gli anticipi a fornitori crescono principalmente per effetto della retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Condor allo sviluppatore Remedy Entertainment.



## 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 conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
<b>Totale al 1° luglio 2023</b>	<b>5.706</b>	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	<b>21.367</b>	<b>0</b>	105.587	9.683	<b>115.270</b>	<b>142.343</b>	<b>1.375</b>	<b>143.718</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		9.683	(9.683)	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Altre variazioni						314	<b>314</b>		370		<b>370</b>	<b>684</b>	<b>(714)</b>	<b>(30)</b>
Utile (perdita) complessiva					204	(10.017)	<b>(9.813)</b>			(2.214)	<b>(2.214)</b>	<b>(12.027)</b>	<b>(3.975)</b>	<b>(16.002)</b>
<b>Totale al 30 giugno 2024</b>	<b>5.706</b>	18.528	1.141	1.367	(709)	(8.459)	<b>11.868</b>	<b>0</b>	115.640	(2.214)	<b>113.426</b>	<b>131.000</b>	<b>(3.314)</b>	<b>127.686</b>

### 14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 giugno 2024 è invariato rispetto al 30 giugno 2023 ed è suddiviso in n. 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 314 mila Euro per l'adeguamento della riserva *stock options* e alla riduzione di 10.017 mila Euro relativi a:

- una riduzione della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie per 9.829 mila Euro come effetto della valutazione a valori di mercato della partecipazione detenuta in Starbreeze;
- una riduzione della riserva da cash flow hedge per 195 mila Euro;
- un incremento della riserva attuariale per 7 mila Euro.

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

Al 30 giugno 2024 le opzioni in essere sono 720.800 in seguito alle dimissioni avvenute negli scorsi esercizi di alcuni dipendenti assegnatari di opzioni e all'esercizio di 4.200 opzioni avvenute antecedentemente al 30 giugno 2024, come da tabella sottostante:

<b>Numero di opzioni</b>	<b>Stock Option Plan 2016 - 2026</b>
Assegnate (2017)	800.000
Scadute	0
Rinunciate	(75.000)
Esercitate	(4.200)
<b>Numero opzioni in essere al 30 giugno 2024</b>	<b>720.800</b>

Per realizzare la stima attuariale, la Digital Bros. non ha applicato alcuna condizione di maturazione al numero totale di opzioni in essere. Le opzioni valutate al 30 giugno 2024 sono pertanto n. 720.800 determinando una riserva *stock options* di 3.908 mila Euro. Si rimanda alla documentazione presente sul sito aziendale alla sezione Governance / Remunerazione per maggiori dettagli circa il piano di Stock Options in essere.

## PASSIVITÀ NON CORRENTI

### 18. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rappresenta il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente e mostra un incremento rispetto al 30 giugno 2024 pari a 56 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 30 giugno 2024 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con durata superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

- proiezione, per ciascun dipendente in forza alla data di valutazione, del TFR già accantonato al 31 dicembre 2006 e rivalutato;
- determinazione per ciascun dipendente dei pagamenti probabilizzati di TFR che dovranno essere effettuati dal Gruppo in caso di uscita del dipendente causa licenziamento, dimissioni, inabilità, morte e pensionamento, nonché a fronte di richiesta di anticipi;
- attualizzazione di ciascun pagamento probabilizzato.

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo pari a 110 persone.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 30 giugno 2024 sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 3,61%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3%;
- tasso annuo di inflazione pari al 2%.

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

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

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
<b>Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1° luglio 2023</b>	<b>911</b>	<b>761</b>
Utilizzo del fondo per dimissioni	(121)	(35)
Accantonamenti del periodo	413	417
Adeguamento per previdenza complementare	(232)	(243)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(4)	11
<b>Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2024</b>	<b>967</b>	<b>911</b>

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

## 19. Fondi rischi non correnti

I fondi rischi non correnti al 30 giugno 2024 ammontano a 563 mila Euro e si sono incrementati di 482 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 per l'accantonamento effettuato a fronte di incentivi fiscali già utilizzati dalla Supernova Games Studios, ma che dovranno essere successivamente asseverati da un ente certificatore. La parte residua, immutata rispetto al 30 giugno 2023, è costituita per 81 mila Euro dal fondo indennità suppletiva clientela agenti.

## 20. Altri debiti e passività non correnti

Al 30 giugno 2024 gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 1.657 mila Euro e sono composti da:

- l'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane per 653 mila Euro;
- la porzione residua del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto della 505 Go Inc. per 1.004 mila Euro.

## PASSIVITÀ CORRENTI

### 22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 43.736 mila Euro al 30 giugno 2024, diminuiscono di 3.101 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty. La ripartizione per area geografica è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(3.827)	(2.592)	(1.235)
Debiti verso fornitori UE	(13.383)	(16.603)	3.220
Debiti verso fornitori resto del mondo	(26.527)	(27.642)	1.115
<b>Totale debiti verso fornitori</b>	<b>(43.737)</b>	<b>(46.837)</b>	<b>3.100</b>

### 23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 2.782 mila Euro al 30 giugno 2023 a 1.299 mila Euro al 30 giugno 2024, con un decremento di 1.483 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Imposte sul reddito	(322)	(1.240)	918
Altri debiti tributari	(977)	(1.542)	560
<b>Totale debiti tributari</b>	<b>(1.299)</b>	<b>(2.782)</b>	<b>1.483</b>

Il decremento delle imposte sul reddito è dovuto alla minore base imponibile della 505 Go Inc., mentre la diminuzione degli altri debiti tributari è dovuto principalmente al pagamento da parte della 505 Games S.p.A. dell'importo concordato con l'amministrazione tributaria relativamente alla verifica fiscale dei passati esercizi.

## 24. Fondi rischi correnti

Nel corso degli ultimi mesi dell'esercizio, sono emerse alcune difformità interpretative tra il Gruppo e Starbreeze relativamente alla determinazione dell'*earn out* derivante dalla retrocessione dei diritti di PAYDAY 2 descritto sopra ed il riconoscimento di alcune poste patrimoniali relative a contratti intercorsi negli anni tra i due gruppi. A fronte dell'incapacità di trovare ad oggi una condivisione interpretativa, il Gruppo ha deciso di accantonare al 30 giugno 2024 un fondo spese ("Fondo spese arbitrali Starbreeze") per un importo di 1.241 mila Euro a copertura delle potenziali spese arbitrali che si dovranno sostenere al perdurare della situazione venutasi a creare.

## 25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 6.657 mila Euro in diminuzione di 1.978 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(426)	(569)	143
Debiti verso dipendenti	(1.871)	(2.607)	736
Debiti verso collaboratori	(37)	(40)	3
Altri debiti	(4.323)	(5.419)	1.096
<b>Totale altre passività correnti</b>	<b>(6.657)</b>	<b>(8.635)</b>	<b>1.978</b>

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine del periodo e il futuro pagamento della tredicesima mensilità.

Gli altri debiti includono per la quasi totalità le anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuali del Gruppo, la cui manifestazione economica è prevista nel corso del prossimo esercizio.

## POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.981	9.407	2.574
13	Altre attività finanziarie correnti	10.238	11.344	(1.106)
26	Passività finanziarie correnti	(36.679)	(49.116)	12.437
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(14.460)</b>	<b>(28.365)</b>	<b>13.905</b>
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(10.324)	(11.285)	961
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(10.324)</b>	<b>(11.285)</b>	<b>961</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>(24.784)</b>	<b>(39.650)</b>	<b>14.866</b>

Si rimanda in seguito per la posizione finanziaria netta redatta come previsto dagli Orientamenti in materia di obblighi di informativa ai sensi del regolamento sul prospetto emanati da ESMA (European Securities and Markets Authority) in data 4 marzo 2021.

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 24.784 mila Euro in miglioramento di 14.866 mila Euro rispetto ai 39.650 mila Euro registrati al 30 giugno 2023. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa.

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 20.956 mila Euro

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Passività finanziarie correnti	(1.477)	(1.719)	242
Passività finanziarie non correnti	(2.351)	(3.663)	1.312
<b>Totale passività finanziarie per applicazione IFRS 16</b>	<b>(3.828)</b>	<b>(5.382)</b>	<b>1.554</b>

## Posizione finanziaria netta corrente

### 12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2024, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 11.981 mila Euro, in aumento di 2.574 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023, e sono costituite principalmente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

### 13. Altre attività finanziarie

Le altre attività finanziarie al 30 giugno 2024 sono pari a 10.238 mila Euro e sono composte per 10.197 mila Euro dal credito verso la società finlandese Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control. Il residuo, pari a 41 mila Euro, è costituito dal valore di mercato a fine periodo, secondo quanto previsto per l'*hedge accounting*, delle due opzioni sottoscritte dal Gruppo per un valore nozionale complessivo di 20.375 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti concessi da Unicredit S.p.A..

La voce al 30 giugno 2023 includeva 11.018 mila Euro relativi alla valutazione a *fair value* del prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore nominale di 215 milioni di Corone Svedesi che è stato convertito nel corso del mese di luglio 2023.

### 26. Passività finanziarie correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite da finanziamenti rateali entro i 12 mesi e altre passività finanziarie correnti per l'importo di 36.679 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(19.469)	(21.114)	1.645
Altre passività finanziarie correnti	(17.210)	(28.002)	10.792
<b>Totale passività finanziarie correnti</b>	<b>(36.679)</b>	<b>(49.116)</b>	<b>12.437</b>

Il dettaglio dei finanziamenti in essere al 30 giugno 2024 è riportato nella tabella seguente.

	Società erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo Erogato	Valore Residuo	Quota a breve	Quota a lungo	Durata	Data inizio	Data fine	Euribor	Spread	Copertura	Covenants
a.	Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	344	344	0	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si	No
b.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	1.000	1.000	0	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si	No
c.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	30/09/2021	15.000	1.250	1.250	0	36 mesi	31/12/2021	30/09/2024	3 mesi	0,85%	Si	No
d.	MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	2.084	1.667	417	36 mesi	31/12/2022	30/09/2025	6 mesi	2,00%	No	Si
e.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	22/12/2022	5.000	1.462	1.462	0	24 mesi	22/06/2023	22/12/2024	3 mesi	1,80%	No	Si
f.	Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	19/05/2023	5.000	2.913	2.913	0	26 mesi	30/06/2023	30/06/2025	3 mesi	1,70%	No	Si
g.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	31/05/2023	5.000	3.794	2.499	1.295	30 mesi	29/02/2024	30/11/2025	3 mesi	1,50%	No	Si
h.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	4.857	2.778	2.079	24 mesi	31/03/2025	30/06/2026	3 mesi	3,00%	No	Si
i.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	4.857	2.778	2.079	24 mesi	31/03/2025	30/06/2026	3 mesi	3,00%	No	Si
j.	Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	4.858	2.778	2.080	24 mesi	31/03/2025	30/06/2026	3 mesi	3,00%	No	Si
	<b>Totale</b>			<b>55.375</b>	<b>27.419</b>	<b>19.469</b>	<b>7.950</b>							

In data 27 giugno 2024 è stato firmato un nuovo contratto di finanziamento organizzato in pool dal Banco B.P.M. S.p.A., Intesa SanPaolo S.p.A. e Unicredit S.p.A. per l'ammontare di Euro 15 milioni e suddiviso in quote di partecipazione di pari valore per ogni banca per Euro 5 milioni ciascuna.

I finanziamenti rateali prevedono tutti un periodo di preammortamento variabile da 3 a 9 mesi ed il pagamento di rate trimestrali posticipate e comprensive di interessi calcolati sulla base del tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre o sei mesi maggiorate di uno spread.

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

Alcuni dei suddetti finanziamenti sono soggetti a covenant, interamente rispettati alla data di bilancio, di seguito dettagliati:

- i due finanziamenti di Intesa SanPaolo S.p.A. concessi alla 505 Games S.p.a. negli anni precedenti sono soggetti ad un covenant di natura finanziaria che prevede che il rapporto tra posizione finanziaria netta e margine operativo lordo sia inferiore a 1;

- il finanziamento concesso dalla MPS S.p.A. alla 505 Mobile S.r.l. è soggetto al rispetto di un covenant commerciale che prevede che la Società si impegni a presentare alla banca, per ogni anno, un ammontare di flussi commerciali non inferiore a 2.200 mila Euro;
- il finanziamento concesso dal Banco B.P.M. S.p.A. alla 505 Games S.p.A. è soggetto a covenant ESG (Environmental, social and governance) che riguarda il rispetto di indici di sostenibilità, con impatto sul solo costo del finanziamento;
- il finanziamento in pool concesso dalle tre banche Banco B.P.M. S.p.A., Intesa SanPaolo S.p.A. e Unicredit S.p.A. è soggetto al rispetto di due covenant di natura finanziaria: il primo denominato Gearing Ratio prevede che il rapporto tra Posizione Finanziaria Netta e Patrimonio Netto non sia superiore a 0,5, il secondo denominato Leverage Ratio prevede che il rapporto tra Posizione Finanziaria Netta ed EBITDA non sia superiore a 1.



Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Debiti verso banche relativi a conti correnti	0	(1.862)	1.862
Debiti verso banche relativi a finanz. all'importazione	(5.761)	(7.182)	1.421
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture	(8.579)	(16.219)	7.640
<i>Fair value</i> di strumenti derivati	(1.372)	(949)	(423)
Debiti finanziari per canoni di locazione	(1.492)	(1.719)	227
Altre passività finanziarie correnti	(6)	(71)	65
<b>Totale altre passività finanziarie correnti</b>	<b>(17.210)</b>	<b>(28.002)</b>	<b>10.792</b>

Il *fair value* di strumenti derivati è relativo alla valutazione al 30 giugno 2024 di un contratto che il Gruppo ha sottoscritto con Unicredit S.p.A. per ridurre i rischi derivanti dalla fluttuazione dei tassi di cambio con lo Yen giapponese a fronte di passività del Gruppo denominate in tale valuta. Coerentemente con quanto previsto dallo IFRS 9 le passività finanziarie coperte da strumenti derivati sono state valutate al valore corrente, secondo quanto previsto per l'*hedge accounting*.

## Posizione finanziaria netta non corrente

### 7. Attività finanziarie non correnti

Al 30 giugno 2024 così come al 30 giugno 2023 non sussistono attività finanziarie non correnti.

### 21. Passività finanziarie non correnti

Le passività finanziarie non correnti sono costituite da finanziamenti rateali oltre i dodici mesi e da altre passività finanziarie non correnti per un totale di 10.324 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(7.950)	(7.589)	(789)
Altre passività finanziarie non correnti	(2.374)	(3.696)	1.750
<b>Totale passività finanziarie non correnti</b>	<b>(10.324)</b>	<b>(11.285)</b>	<b>961</b>

I debiti verso banche non correnti al 30 giugno 2024 includono per 7.950 mila Euro le quote con scadenza oltre i dodici mesi dei finanziamenti precedentemente descritti.

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 2.374 mila Euro e sono composte per 2.351 mila Euro dalla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16 e per 23 mila Euro dai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni
Entro 1 anno	1.492	1.779	(287)
1 -5 anni	2.374	3.687	(1.313)
Oltre 5 anni	0	9	(9)
<b>Totale</b>	<b>3.866</b>	<b>5.475</b>	<b>(1.609)</b>

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	11.981	9.407	2.574	27,4%
B.	Mezzi equivalenti a disponibilità liquide	0	0	0	0,0%
C.	Altre disponibilità finanziarie correnti	0	0	0	0,0%
<b>D.</b>	<b>Liquidità (A + B + C)</b>	<b>11.981</b>	<b>9.407</b>	<b>2.574</b>	<b>27,4%</b>
E.	Debito finanziario corrente (inclusi gli strumenti di debito, ma esclusa la parte corrente del debito finanziario non corrente)	0	0	0	0,0%
F.	Parte corrente del debito finanziario non corrente	36.679	49.116	(12.437)	-11,1%
<b>G.</b>	<b>Indebitamento finanziario corrente (E + F)</b>	<b>36.679</b>	<b>49.116</b>	<b>(12.437)</b>	<b>-25,3%</b>
<b>H.</b>	<b>Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)</b>	<b>24.698</b>	<b>39.709</b>	<b>(15.011)</b>	<b>-37,8%</b>
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	10.324	11.285	(961)	-45,1%
J.	Strumenti di debito	0	0	0	0,0%
K.	Debiti commerciali e altri debiti non correnti	0	0	0	0,0%
<b>L.</b>	<b>Indebitamento finanziario non corrente (I + J + K)</b>	<b>10.324</b>	<b>11.285</b>	<b>(961)</b>	<b>-8,5%</b>
<b>M.</b>	<b>Totale indebitamento finanziario (H + L)</b>	<b>35.022</b>	<b>50.994</b>	<b>(15.972)</b>	<b>-31,3%</b>

## IMPEGNI E RISCHI

Gli impegni passano da 68.375 mila Euro al 30 giugno 2023 a 13.912 mila Euro al 30 giugno 2024 e sono composti dalle future uscite monetarie che il Gruppo dovrà sostenere per contratti già sottoscritti, in particolare in relazione a sviluppo e licenze e diritti d'uso di videogiochi, non ancora completati o la cui produzione non risulta ancora iniziata alla data di chiusura del periodo. La riduzione degli impegni riflette i minori investimenti in immobilizzazioni immateriali risultante dall'adeguamento della strategia editoriale alle mutate condizioni di mercato, in particolare per effetto dell'accordo sottoscritto con Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti relativi alla serie Control.

## CONTO ECONOMICO

### 3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 30 giugno 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	17.766	97.449	1.725	1.032	117.972
2	Rettifiche ricavi	0	(9)	(29)	0	(38)
3	Totale ricavi netti	<b>17.766</b>	<b>97.440</b>	<b>1.696</b>	<b>1.032</b>	<b>117.934</b>

La suddivisione al 30 giugno 2023 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	22.046	92.319	2.667	968	118.000
2	Rettifiche ricavi	0	0	(68)	0	(68)
3	Totale ricavi netti	<b>22.046</b>	<b>92.319</b>	<b>2.599</b>	<b>968</b>	<b>117.932</b>

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

### 8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
Acquisto di prodotti destinati alla rivendita	(3.715)	(2.954)	(761)	25,8%
Acquisto di servizi destinati alla rivendita	(10.200)	(9.042)	(1.158)	12,8%
Royalties	(23.567)	(22.892)	(675)	2,9%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(687)	(818)	131	-16,0%
<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(38.169)</b>	<b>(35.706)</b>	<b>(2.463)</b>	<b>6,9%</b>

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

### 10. Altri ricavi

Gli altri ricavi sono stati pari a 9.921 mila Euro in diminuzione di 5.941 mila Euro per effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City da parte della controllata Ingame Studios, che era invece in fase di produzione nel corso dell'esercizio precedente. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare lo sviluppo:

- della nuova versione del videogioco Free to Play della serie Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- della nuova versione del videogioco Free to Play della serie Battle Islands da parte della controllata DR Studios Ltd.
- della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- di un videogioco attualmente in fase di produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

## 11. Costi per servizi

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per servizi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(6.442)	(9.100)	2.658	-29,2%
Trasporti e noli	(158)	(171)	13	-7,6%
Altri costi legati alle vendite	(47)	(134)	87	-65,0%
<b>Sub-totale servizi legati alle vendite</b>	<b>(6.647)</b>	<b>(9.405)</b>	<b>2.758</b>	<b>-29,3%</b>
Assicurazioni varie	(421)	(412)	(9)	2,2%
Consulenze	(2.870)	(3.124)	254	-8,1%
Postali e telegrafiche	(293)	(350)	57	-16,4%
Viaggi e trasferte	(553)	(1.155)	602	-52,1%
Utenze	(213)	(274)	61	-22,2%
Manutenzioni	(100)	(138)	38	-27,6%
Compensi al Collegio Sindacale	(115)	(117)	2	0,0%
<b>Sub-totale servizi generali</b>	<b>(4.565)</b>	<b>(5.570)</b>	<b>1.005</b>	<b>-18,0%</b>
<b>Totale costi per servizi</b>	<b>(11.212)</b>	<b>(14.975)</b>	<b>3.763</b>	<b>-25,1%</b>

I costi per servizi diminuiscono di 3.763 mila Euro principalmente per minori costi pubblicitari, minori costi per viaggi e trasferte e minori consulenze.

## 12. Affitti e locazioni

I costi per affitti e locazioni ammontano a 564 mila Euro rispetto ai 621 mila Euro dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2023. La voce al 30 giugno 2024 include per 502 mila Euro le spese accessorie agli affitti degli uffici delle Società del Gruppo e per 62 mila Euro i canoni di locazione di autovetture e strumentazione di magazzino che non rientrano nel perimetro di applicazione dell'IFRS 16 perché di modico valore o di breve durata residua.

## 13. Costi del personale

I costi del personale sono comprensivi del costo sostenuto per i compensi agli amministratori deliberati dall'Assemblea degli azionisti, del costo per i lavoratori temporanei ed i collaboratori, nonché del costo per auto assegnate ai dipendenti e sono stati pari a 34.363 mila Euro in diminuzione di 4.552 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
Salari e stipendi	(24.614)	(27.826)	3.212	-11,5%
Oneri sociali	(5.319)	(5.773)	454	-7,9%
Trattamento di fine rapporto	(407)	(431)	24	-5,5%
Piano di <i>stock options</i>	(314)	(157)	(157)	100,0%
Compensi amministratori	(949)	(1.002)	53	-5,3%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(2.676)	(3.651)	975	-26,7%
Provvigioni agenti	(2)	(3)	1	-20,4%
Altri costi	(82)	(72)	(10)	13,5%
<b>Totale costi del personale</b>	<b>(34.363)</b>	<b>(38.915)</b>	<b>4.552</b>	<b>-11,7%</b>

I costi del personale comprendono 1.364 mila Euro di costi di riorganizzazione ritenuti non ricorrenti. Per effetto della riorganizzazione effettuata nel corso dell'esercizio, che ha comportato una riduzione di circa il 30% della forza lavoro a livello globale, la riduzione del costo del personale ricorrente è stata pari a 5.054 mila Euro.

I costi del personale dipendente in senso stretto sono composti dai salari e stipendi, dai contributi relativi nonché dal costo per il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato. Si decrementano di 3.690 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre il costo medio per dipendente è rimasto sostanzialmente invariato:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
Salari e stipendi	(24.614)	(27.826)	3.212	-11,5%
Oneri sociali	(5.319)	(5.773)	454	-7,9%
Trattamento di fine rapporto	(407)	(431)	24	-5,5%
<b>Totale costi del personale</b>	<b>(30.341)</b>	<b>(34.030)</b>	<b>3.690</b>	<b>-10,8%</b>
Numero medio dipendenti	363	411	(48)	-11,7%
<b>Costo medio per dipendente</b>	<b>(83,6)</b>	<b>(82,8)</b>	<b>(0,8)</b>	<b>0,9%</b>

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2024, ripartiti per tipologia è fornito nella Relazione sulla Gestione.

#### 14. Altri costi operativi

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(19)	(25)	6	-22,5%
Spese generali e amministrative	(923)	(1.366)	443	-32,4%
Spese di rappresentanza	(24)	(15)	(9)	57,7%
Spese bancarie varie	(365)	(381)	16	-4,1%
<b>Totale altri costi operativi</b>	<b>(1.331)</b>	<b>(1.787)</b>	<b>456</b>	<b>-25,5%</b>

I costi operativi, pari a 1.331 mila Euro, sono in diminuzione rispetto all'esercizio precedente a fronte di minori spese generali e amministrative, anche per effetto della riorganizzazione, che ha visto il ridimensionamento del numero di società del Gruppo.

#### 21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
Ammortamenti	(35.173)	(18.687)	(16.486)	88,2%
Accantonamenti	(1.241)	0	(1.241)	n.s.
Svalutazione di attività e oneri finanziari	(8.164)	(7.700)	(464)	n.s.
Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	953	2.266	(1.313)	-57,9%
<b>Totale costi operativi non monetari</b>	<b>(43.625)</b>	<b>(24.121)</b>	<b>(19.504)</b>	<b>80,9%</b>

I costi operativi non monetari, pari a 43.625 mila Euro, aumentano di 19.504 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023.

Gli ammortamenti sono in aumento di 16.486 mila Euro per effetto dei videogiochi lanciati nella seconda parte dello scorso esercizio e del corrente esercizio. In particolare, l'ammortamento del videogioco Crime Boss: Rockay City è stato pari a 7.276 mila Euro.

Gli accantonamenti per 1.241 mila Euro sono interamente relativi al Fondo spese arbitrali Starbreeze.

Le svalutazioni di attività, che sono state pari nel periodo a 8.164 mila Euro, in linea con i 7.700 mila Euro dello scorso esercizio, fanno principalmente riferimento ad alcuni videogiochi per i quali il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto delle ridotte vendite realizzate al lancio, saranno inferiori al valore d'iscrizione delle attività e pertanto svalutati.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono determinati principalmente dalla cessione dei diritti di un videogioco che era stato interamente svalutato nei precedenti esercizi.

## 25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
23 Interessi attivi e proventi finanziari	1.674	7.428	(5.754)	-77,5%
24 Interessi passivi e oneri finanziari	(5.465)	(13.036)	7.571	-58,1%
<b>25 Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(3.791)</b>	<b>(5.608)</b>	<b>1.817</b>	<b>-32,4%</b>

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 3.791 mila Euro contro i 5.608 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, per effetto di minori interessi attivi e proventi finanziari per 5.754 mila Euro e minori interessi passivi e oneri finanziari per 7.571 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	1.618	3.407	(1.789)	-52,5%
Proventi finanziari	0	3.979	(3.979)	n.s.
Altro	56	42	14	33,3%
<b>Interessi attivi e proventi finanziari</b>	<b>1.674</b>	<b>7.428</b>	<b>(5.754)</b>	<b>-77,5%</b>

Gli interessi attivi e proventi finanziari diminuiscono di 5.754 mila Euro per effetto di minori differenze attive su cambi per 1.789 mila Euro e minori proventi finanziari per 3.979 mila Euro. I proventi finanziari al 30 giugno 2023 includevano esclusivamente l'adeguamento del credito di circa 20 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze che è stato incassato il 3 luglio 2023.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 5.465 mila Euro e sono in diminuzione di 7.571 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023. Nello scorso la voce era composta per 6.462 mila Euro dall'adeguamento del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze AB.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(1.958)	(915)	(1.043)	n.s.
Interessi verso erario	(16)	(14)	(2)	14,3%
Oneri su prodotti derivati	(205)	(174)	(31)	17,8%
Interessi passivi finanziamenti e <i>leasing</i>	(1.362)	(700)	(662)	94,6%
<b>Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento</b>	<b>(3.541)</b>	<b>(1.803)</b>	<b>(1.738)</b>	<b>96,4%</b>
Differenze passive sui cambi	(1.924)	(4.771)	2.847	-59,7%
Adeguamento prestito obbligazionario Starbreeze	0	(6.462)	6.462	n.s.
<b>Interessi passivi e oneri finanziari</b>	<b>(5.465)</b>	<b>(13.036)</b>	<b>7.571</b>	<b>-58,1%</b>

## 29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2024 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
Imposte correnti	(1.751)	(4.332)	2.581	-59,6%
Imposte differite	762	243	519	n.s.
<b>Totale imposte</b>	<b>(989)</b>	<b>(4.089)</b>	<b>3.100</b>	<b>-75,8%</b>

Il decremento del totale imposte è dato da una diminuzione dell'imponibile delle società del Gruppo.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni	%
IRES	(1.168)	(2.837)	1.669	-58,8%
IRAP	(737)	(654)	(83)	12,7%
Imposte correnti società estere	154	(841)	995	n.s.
<b>Totale imposte correnti</b>	<b>(1.751)</b>	<b>(4.332)</b>	<b>2.581</b>	<b>-59,6%</b>

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
Imponibile fiscale IRES (A)	7.642	12.921
Aliquota IRES (B)	24,0%	24,0%
IRES di periodo (A)*(B)	(1.834)	(3.101)
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	666	264
<b>IRES di periodo</b>	<b>(1.168)</b>	<b>(2.837)</b>

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 giugno 2024</b>		<b>30 giugno 2023</b>	
<b>Risultato ante imposte della Capogruppo</b>	<b>3.509</b>		<b>3.920</b>	
Aliquota IRES	<b>24,0%</b>		<b>24,0%</b>	
Imposta teorica	<b>(842)</b>	<b>-24,0%</b>	<b>(941)</b>	<b>-24,0%</b>
Effetto fiscale di costi non deducibili	1.331	38%	2.160	55%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	(48)		191	
<b>Totale IRES della Capogruppo</b>	<b>441</b>		<b>1.410</b>	
<b>Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate</b>	<b>(2.275)</b>		<b>(4.511)</b>	
<b>Imposte di competenza dell'esercizio precedente</b>	<b>666</b>		<b>264</b>	
<b>Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva</b>	<b>(1.168)</b>	<b>-33%</b>	<b>(2.837)</b>	<b>-72%</b>

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>30 giugno 2023</b>
Imponibile fiscale IRAP	18.847	33.068
Aliquota IRAP	3,9%/4,82%	3,9%/5,57%
IRAP dell'esercizio	(903)	(1.192)
IRAP di competenza dell'esercizio precedente	166	538
<b>IRAP di periodo</b>	<b>(737)</b>	<b>(654)</b>

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

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 giugno 2024</b>		<b>30 giugno 2023</b>	
Margine operativo della Capogruppo	<b>1.383</b>		<b>5.185</b>	
Aliquota IRAP	<b>5,57%</b>		<b>5,57%</b>	
Imposta teorica	<b>(77)</b>	<b>-5,57%</b>	<b>(289)</b>	<b>-20,88%</b>
Effetto fiscale di costi non deducibili	79	5,7%	79	5,7%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	0		0	
<b>Totale IRAP della Capogruppo</b>	<b>0</b>		<b>(210)</b>	
<b>Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate</b>	<b>(903)</b>	<b>-65,3%</b>	<b>(982)</b>	<b>-71,0%</b>
<b>Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva</b>	<b>(903)</b>	<b>-65,3%</b>	<b>(1.192)</b>	<b>-86,2%</b>



### 32. Utile per azione base

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
Risultato netto totale	(2.214)	9.683
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.265.037	14.265.037
<b>Utile netto per azione in Euro</b>	<b>(0,16)</b>	<b>0,68</b>

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

### 33. Utile per azione diluito

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
Risultato netto totale	(2.214)	9.683
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.697.337	14.697.337
<b>Utile netto per azione in Euro</b>	<b>(0,15)</b>	<b>0,66</b>

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

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

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

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

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

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

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

Nei prospetti seguenti sono fornite, separatamente per gli esercizi 2024 e 2023, le informazioni integrative richieste dall'IFRS 7 al fine di valutare la rilevanza degli strumenti finanziari con riferimento alla situazione patrimoniale, finanziaria ed al risultato economico del Gruppo.

## Strumenti finanziari stato patrimoniale al 30 giugno 2024

### Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

<b>Strumenti finanziari – Attività al 30 giugno 2024 (in migliaia di Euro)</b>	<b>FVTPL</b>	<b>Attività al costo ammortizzato</b>	<b>FVTOCI</b>	<b>Valore di bilancio al 30 giugno 2024</b>	<b>Note</b>
Partecipazioni	-	-	9.680	9.680	4
Crediti e altre attività non correnti	-	7.945	-	7.945	5
Attività finanziarie non correnti	-	-	-	-	7
Crediti commerciali	-	16.887	-	16.887	9
Altre attività correnti	-	8.902	-	8.902	11
Disponibilità liquide	-	11.981	-	11.981	12
Attività finanziarie correnti	10.197	41	-	10.238	13
<b>Totale</b>	<b>10.197</b>	<b>45.756</b>	<b>9.680</b>	<b>65.633</b>	

### Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

<b>Strumenti finanziari – Passività al 30 giugno 2024 (in migliaia di Euro)</b>	<b>FVTPL</b>	<b>Passività al costo ammortizzato</b>	<b>FVTOCI</b>	<b>Valore di bilancio al 30 giugno 2024</b>	<b>Note</b>
Passività finanziarie non correnti	-	10.324	-	10.324	21
Debiti verso i fornitori	-	43.736	-	43.736	22
Altre passività correnti	-	6.657	-	6.657	25
Passività finanziarie correnti	-	36.679	-	36.679	26
<b>Totale</b>	<b>-</b>	<b>97.396</b>	<b>-</b>	<b>97.396</b>	

## Strumenti finanziari stato patrimoniale al 30 giugno 2023

### Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

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

### Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

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

I principali rischi a cui è assoggettato il Gruppo sono:

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

#### *Rischi di fluttuazione dei tassi di interesse*

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

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

#### *Rischio di liquidità*

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

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

I fattori mitiganti in grado di ridurre tale rischio sono:

- i flussi di cassa, le necessità di finanziamenti e di liquidità sono monitorati centralmente dalla Tesoreria del Gruppo con l'obiettivo di garantire un'efficace ed efficiente gestione delle risorse finanziarie e di garantire un adeguato livello di liquidità disponibile;
- la negoziazione di un nuovo finanziamento nel corso dell'esercizio, per permettere un ribilanciamento dell'orizzonte dell'indebitamento, dal breve al medio/lungo termine;
- il livello di patrimonializzazione del Gruppo e l'elevata marginalità operativa lorda permettono possibilità incrementali di utilizzare la leva finanziaria.

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

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

<b>Passività finanziarie al 30 giugno 2024 (in migliaia di Euro)</b>	<b>Valore di bilancio</b>	<b>entro l'esercizio</b>	<b>tra 1 e 2 anni</b>	<b>tra 2 e 3 anni</b>	<b>tra 3 e 4 anni</b>	<b>tra 4 e 5 anni</b>	<b>oltre i 5 anni</b>	<b>Totale</b>	<b>Note</b>
Passività finanziarie non correnti	10.324		9.192	807	319	6		10.324	21
Passività finanziarie correnti	36.679	36.679						36.679	26
<b>Totale</b>	<b>47.003</b>	<b>36.679</b>	<b>9.192</b>	<b>807</b>	<b>319</b>	<b>6</b>		<b>47.003</b>	

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

Il Gruppo ha a disposizione sufficienti risorse finanziarie per far fronte ai debiti in scadenza entro l'esercizio, potendo contare sulla liquidità disponibile, su linee di credito e fidi non utilizzati, che alla data del presente bilancio ammontano a circa 8,9 milioni di Euro, e sui flussi di cassa derivanti dall'attività caratteristica.

### *Rischi di fluttuazione dei tassi di cambio*

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

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

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

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

La 505 Games S.p.A. ha sottoscritto tre contratti di sviluppo in Yen a fronte dei quali ha stipulato due contratti di *flexible forward* per un nozionale totale di 1.985 milioni di Yen a copertura parziale dei rischi connessi ai futuri esborsi contrattuali. Al 30 giugno 2024 il nozionale residuo è pari a 861 milioni di Yen e il fair *value* degli strumenti è negativo per 1.393 mila Euro.

### *Rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi*

Nel corso dell'attuale esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello consolidato è stato pari a circa il 90%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto generalmente la vendita avviene attraverso marketplace che operano su scala globale. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità su tutte le piattaforme digitali. Conseguentemente le potenzialità di vendita previste sarebbero ridotte, o al contrario incrementate, nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole.

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

Tale rischio è mitigato attraverso il potenziale ingresso di nuovi marketplace sul mercato della distribuzione digitale di videogiochi e dalla concentrazione dei ricavi digitali su pochi marketplace che però rappresentano controparti che possono vantare rating molto elevati (i.e. Sony, Microsoft, Apple, etc.). L'esperienza del management prevede inoltre una conoscenza della tipologia di videogiochi meno adatta alle singole piattaforme.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2024 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2023:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>% su totale</b>	<b>30 giugno 2023</b>	<b>% su totale</b>
Non scaduto	16.392	97%	13.558	96%
0 > 30 giorni	149	1%	152	1%
30 > 60 giorni	0	0%	70	1%
60 > 90 giorni	2	0%	23	0%
> 90 giorni	344	2%	301	2%
<b>Totale crediti verso clienti</b>	<b>16.887</b>	<b>100%</b>	<b>14.104</b>	<b>100%</b>

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

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

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

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

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

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



<b>Migliaia di Euro</b>	<b>Valore di bilancio al 30 giugno 2024</b>	<i>Mark to Market</i>	<i>Mark to Model</i>	<i>Totale Fair value</i>	<b>Note</b>
		<i>Fair value</i>	<i>Fair value</i>		
Attività finanziarie non correnti	-	-	-	-	7
Disponibilità liquide	11.981	11.981	-	11.981	12
Altre attività finanziarie correnti	10.238	10.238	-	11.344	13
Passività finanziarie non correnti	(10.324)	(10.324)	-	(10.324)	21
Passività finanziarie correnti	(36.679)	(36.679)	-	(36.679)	26
<b>Totale</b>	<b>(24.784)</b>	<b>(24.784)</b>	-	<b>(24.784)</b>	

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

### **Rischio tasso di cambio: *sensitivity analysis***

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

Il Gruppo ha effettuato la *sensitivity analysis* che misura l'impatto stimato sia nel conto economico sia nello stato patrimoniale, di una variazione del tasso di cambio pari a +/-10% rispetto ai tassi di cambio rilevati al 30 giugno 2024 su ciascuna classe di strumenti finanziari, mantenendo costanti tutte le altre variabili. Tale analisi ha una valenza puramente illustrativa, dato che nella realtà raramente queste variazioni avvengono in maniera isolata.

Al 30 giugno 2024 il Gruppo non risulta esposto ad ulteriori rischi, quali ad esempio rischio su commodity.

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

La tabella seguente riporta gli effetti sulla posizione finanziaria netta e sull'utile prima delle imposte di una diminuzione/incremento del 10% del tasso di cambio Euro/Dollaro rispetto ai valori previsti a budget pari a 1,12:

<b>Tipologia di variazione</b>	<b>Effetto sulla posizione finanziaria netta</b>	<b>Effetto sull'utile prima delle imposte</b>
+ 10% Dollaro	(1.532)	(1.750)
- 10% Dollaro	1.873	2.139

Per effetto dell'investimento in azioni Starbreeze, il Gruppo risulta esposto alla variabilità del tasso di cambio Euro/Corona svedese. Trattandosi di una posta patrimoniale, l'effetto di un incremento/decremento del 10% del rapporto di cambio comporterebbe un effetto sull'utile prima delle imposte pari a circa 950 mila Euro.

### **Livelli gerarchici di valutazione al *fair value***

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

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

Al fine di determinare il valore di mercato degli strumenti finanziari, il Gruppo utilizza diversi modelli di misurazione e valutazione, di cui viene indicato un riepilogo nella tabella seguente per gli esercizi chiusi al 30 giugno 2024 e al 30 giugno 2023:

<b>Voce di bilancio al 30 giugno 2024</b>	<b>Strumento</b>	<b>Livello 1</b>	<b>Livello 2</b>	<b>Livello 3</b>	<b>Totale</b>	<b>Note</b>
Partecipazioni	Azioni quotate	9.680	-	-	9.680	4
Altre attività finanziarie	Credito finanziario			10.197	10.197	13
Altre attività finanziarie	Strumenti derivati	-	41	-	41	13

<b>Voce di bilancio al 30 giugno 2023</b>	<b>Strumento</b>	<b>Livello 1</b>	<b>Livello 2</b>	<b>Livello 3</b>	<b>Totale</b>	<b>Note</b>
Partecipazioni	Azioni quotate	11.386	-	-	11.386	4
Attività finanziarie non correnti	Prestito obbligazionario	-	11.018	-	11.018	13

## 11. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024		30 giugno 2023	
		totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	117.972	0	118.000	0
2	Rettifiche ricavi	(38)	0	(68)	0
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>117.934</b>	<b>0</b>	<b>117.932</b>	<b>0</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.715)	0	(2.954)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.200)	0	(9.042)	0
6	Royalties	(23.567)	0	(22.892)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(687)	0	(818)	0
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(38.169)</b>	<b>0</b>	<b>(35.706)</b>	<b>0</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>79.765</b>	<b>0</b>	<b>82.226</b>	<b>0</b>
10	Altri ricavi	9.921	0	17.525	0
11	Costi per servizi	(11.212)	0	(14.975)	0
12	Affitti e locazioni	(564)	0	(621)	0
13	Costi del personale	(34.363)	(1.364)	(38.915)	0
14	Altri costi operativi	(1.331)	0	(1.787)	0
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(47.470)</b>	<b>(1.364)</b>	<b>(56.298)</b>	<b>0</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>42.216</b>	<b>(1.364)</b>	<b>43.453</b>	<b>0</b>
17	Ammortamenti	(35.173)	0	(18.687)	0
18	Accantonamenti	(1.241)	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(8.164)	(1.241)	(7.700)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	953	0	2.266	0
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(43.625)</b>	<b>(1.241)</b>	<b>(24.121)</b>	<b>0</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.409)</b>	<b>(2.605)</b>	<b>19.332</b>	<b>0</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.674	0	7.428	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.465)	0	(13.036)	0
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(3.791)</b>	<b>0</b>	<b>(5.608)</b>	<b>0</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>(5.200)</b>	<b>(2.605)</b>	<b>13.724</b>	<b>0</b>
27	Imposte correnti	(1.751)	0	(4.332)	0
28	Imposte differite	762	0	243	0
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(989)</b>	<b>0</b>	<b>(4.089)</b>	<b>0</b>
<b>30</b>	<b>Risultato netto (26+29)</b>	<b>(6.189)</b>	<b>(2.605)</b>	<b>9.635</b>	<b>0</b>

## 12. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

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

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 30 giugno 2024 e 30 giugno 2023.

## Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2024

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	17.766	97.449	1.725	1.032	0	117.972
2	Rettifiche ricavi	0	(9)	(29)	0	0	(38)
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>17.766</b>	<b>97.440</b>	<b>1.696</b>	<b>1.032</b>	<b>0</b>	<b>117.934</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(0)	(2.738)	(977)	0	0	(3.715)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.002)	(6.198)	0	0	0	(10.200)
6	Royalties	(5.181)	(18.386)	0	0	0	(23.567)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(207)	(480)	0	0	(687)
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(9.183)</b>	<b>(27.529)</b>	<b>(1.457)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>(38.169)</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>8.583</b>	<b>69.911</b>	<b>239</b>	<b>1.032</b>	<b>0</b>	<b>79.765</b>
10	Altri ricavi	2.194	7.727	0	0	(0)	9.921
11	Costi per servizi	(2.955)	(5.870)	(188)	(270)	(1.929)	(11.212)
12	Affitti e locazioni	(114)	(205)	(14)	(1)	(230)	(564)
13	Costi del personale	(7.349)	(21.246)	(884)	(710)	(4.174)	(34.363)
14	Altri costi operativi	(129)	(720)	(45)	(35)	(402)	(1.331)
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(10.547)</b>	<b>(28.041)</b>	<b>(1.131)</b>	<b>(1.016)</b>	<b>(6.735)</b>	<b>(47.470)</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>230</b>	<b>49.597</b>	<b>(892)</b>	<b>16</b>	<b>(6.735)</b>	<b>42.216</b>
17	Ammortamenti	(2.562)	(31.221)	(140)	(368)	(882)	(35.173)
18	Accantonamenti	0	(1.241)	0	0	0	(1.241)
19	Svalutazione di attività	(1.767)	(6.310)	(78)	0	(9)	(8.164)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	52	885	16	0	0	953
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(4.277)</b>	<b>(37.887)</b>	<b>(202)</b>	<b>(368)</b>	<b>(891)</b>	<b>(43.625)</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(4.047)</b>	<b>11.710</b>	<b>(1.094)</b>	<b>(352)</b>	<b>(7.626)</b>	<b>(1.409)</b>

## Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2024

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
	<b>Attività non correnti</b>						
1	Immobili impianti e macchinari	2.029	52	225	2.568	2.505	7.379
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	0	484	15.318	113.619	193	129.614
4	Partecipazioni	0	0	0	(0)	9.685	9.685
5	Crediti ed altre attività non correnti	6	0	831	6.435	673	7.945
6	Imposte anticipate	260	0	2.469	14.481	3.956	21.166
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0	0	0
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>2.295</b>	<b>536</b>	<b>18.843</b>	<b>137.103</b>	<b>17.012</b>	<b>175.789</b>
	<b>Attività correnti</b>						
8	Rimanenze	1.949	0	0	719	0	2.668
9	Crediti commerciali	531	5	1.836	14.515	0	16.887
10	Crediti tributari	532	2	295	1.104	2.412	4.345
11	Altre attività correnti	52	34	1.241	6.930	645	8.902
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	710	127	1.270	9.798	76	11.981
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	10.197	41	10.238
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>3.774</b>	<b>168</b>	<b>4.642</b>	<b>43.263</b>	<b>3.174</b>	<b>55.021</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>6.069</b>	<b>704</b>	<b>23.485</b>	<b>180.366</b>	<b>20.186</b>	<b>230.810</b>
	<b>Passività non correnti</b>						
18	Benefici verso dipendenti	(294)	(28)	0	(645)	0	(967)
19	Fondi non correnti	(81)	0	0	(482)	0	(563)
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	(1.657)	0	0	(1.657)
21	Passività finanziarie	0	0	(523)	(8.198)	(1.603)	(10.324)
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(375)</b>	<b>(28)</b>	<b>(2.180)</b>	<b>(9.325)</b>	<b>(1.603)</b>	<b>(13.511)</b>
	<b>Passività correnti</b>						
22	Debiti verso fornitori	(112)	(243)	(1.771)	(40.337)	(1.274)	(43.737)
23	Debiti tributari	(70)	(16)	(185)	(967)	(61)	(1.299)
24	Fondi correnti	0	0	0	(1.241)	0	(1.241)
25	Altre passività correnti	(307)	(304)	(582)	(5.026)	(438)	(6.657)
26	Passività finanziarie	(0)	0	(2.659)	(27.513)	(6.507)	(36.679)
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(489)</b>	<b>(563)</b>	<b>(5.197)</b>	<b>(75.084)</b>	<b>(8.280)</b>	<b>(89.613)</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(864)</b>	<b>(591)</b>	<b>(7.377)</b>	<b>(84.409)</b>	<b>(9.883)</b>	<b>(103.124)</b>

### Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2023

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



## Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2023

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

## Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024		30 giugno 2023		Variazioni	
Europa	12.705	11%	11.952	10%	753	6,3%
Americhe	85.820	73%	91.518	78%	(5.698)	-6,2%
Resto del mondo	16.235	14%	10.594	9%	5.641	53,2%
<b>Totale ricavi estero</b>	<b>114.760</b>	<b>97%</b>	<b>114.064</b>	<b>97%</b>	<b>696</b>	<b>0,6%</b>
Italia	3.213	3%	3.936	3%	(723)	-18,4%
<b>Totale ricavi lordi consolidati</b>	<b>117.973</b>	<b>100%</b>	<b>118.000</b>	<b>100%</b>	<b>(27)</b>	<b>0,0%</b>

In linea con quanto realizzato nel passato esercizio, i ricavi estero sono stati il 97% dei ricavi lordi consolidati e sono sostanzialmente invariati rispetto al 30 giugno 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 96.992 mila Euro pari all'85% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2024		30 giugno 2023		Variazioni	
Free to Play	17.766	15%	22.046	22%	(4.280)	-19,4%
Premium Games	96.992	85%	92.319	78%	4.673	5,1%
<b>Totale ricavi lordi estero</b>	<b>114.758</b>	<b>100%</b>	<b>114.365</b>	<b>100%</b>	<b>393</b>	<b>0,3%</b>

## 13. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

### Transazioni infragruppo

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

### Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

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

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(2.087)	0	(812)
Matov LCC	0	139	0	(247)	0	(486)
<b>Totale</b>	<b>0</b>	<b>774</b>	<b>0</b>	<b>(2.334)</b>	<b>0</b>	<b>(1.298)</b>

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(2.684)	0	(834)
Matov LCC	0	137	0	(730)	0	(546)
<b>Totale</b>	<b>0</b>	<b>772</b>	<b>0</b>	<b>(3.414)</b>	<b>0</b>	<b>(1.380)</b>

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

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

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

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 794 mila Euro.

Il canone pagato dalla 505 Games France S.a.s. alla Matov Imm. S.r.l. per gli uffici di Francheville ammontano nell'esercizio a 18 mila Euro e il contratto è stato terminato in data 1 aprile 2024.

Nel corso del mese di novembre 2013, rinnovato successivamente nel 2022 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla Procedura delle operazioni con parti correlate adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 533 mila Dollari statunitensi, ridotto del 20% a partire dal 1 aprile 2024.

### Consolidato fiscale

A seguito dell'introduzione nel sistema tributario italiano, del regime del consolidato fiscale, la controllante Digital Bros S.p.A. ha esercitato l'opzione di adesione allo stesso in qualità di controllante-consolidante con le società 505 Mobile S.r.l., Game Entertainment S.r.l., Game Service S.r.l., 505 Games S.p.A., Digital Bros Game Academy S.r.l., Game Network S.r.l., Kunos Simulazioni S.r.l., Avantgarden S.r.l., Hook S.r.l. e Supernova Games S.r.l.. L'adesione al regime del consolidato fiscale nazionale ha reso necessaria la stesura di un regolamento di attuazione dei rapporti intersocietari volto a garantire che non sorgano pregiudizi alle singole società partecipanti.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024		30 giugno 2023	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	117.972	0	118.000	0
2	Rettifiche ricavi	(38)	0	(68)	0
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>117.934</b>	<b>0</b>	<b>117.932</b>	<b>0</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.715)	0	(2.954)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.200)	0	(9.042)	0
6	Royalties	(23.567)	0	(22.892)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(687)	0	(818)	0
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(38.169)</b>	<b>0</b>	<b>(35.706)</b>	<b>0</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>79.765</b>	<b>0</b>	<b>82.226</b>	<b>0</b>
10	Altri ricavi	9.921	0	17.525	0
11	Costi per servizi	(11.212)	0	(14.975)	0
12	Affitti e locazioni	(564)	(159)	(621)	(258)
13	Costi del personale	(34.363)	0	(38.915)	0
14	Altri costi operativi	(1.331)	0	(1.787)	0
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(47.470)</b>	<b>(159)</b>	<b>(56.298)</b>	<b>(258)</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>42.216</b>	<b>(159)</b>	<b>43.453</b>	<b>(258)</b>
17	Ammortamenti	(35.173)	(1.085)	(18.687)	(1.066)
18	Accantonamenti	(1.241)	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(8.164)	0	(7.700)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	953	0	2.266	0
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(43.625)</b>	<b>(1.085)</b>	<b>(24.121)</b>	<b>(1.066)</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.409)</b>	<b>(1.244)</b>	<b>19.332</b>	<b>(1.324)</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.674	0	7.428	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.465)	(54)	(13.036)	(56)
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(3.791)</b>	<b>(54)</b>	<b>(5.608)</b>	<b>(56)</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>(5.200)</b>	<b>(1.298)</b>	<b>13.724</b>	<b>(1.380)</b>
27	Imposte correnti	(1.751)	0	(4.332)	0
28	Imposte differite	762	0	243	0
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(989)</b>	<b>0</b>	<b>(4.089)</b>	<b>0</b>
<b>30</b>	<b>Risultato netto (26+29)</b>	<b>(6.189)</b>	<b>(1.298)</b>	<b>9.635</b>	<b>(1.380)</b>

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024		30 giugno 2023	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
	<b>Attività non correnti</b>				
1	Immobili impianti e macchinari	7.379	0	9.613	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	129.614	0	153.023	0
4	Partecipazioni	9.685	0	11.400	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	7.945	774	8.089	772
6	Imposte anticipate	21.166	0	17.087	0
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>175.789</b>	<b>774</b>	<b>199.212</b>	<b>772</b>
	<b>Attività correnti</b>				
8	Rimanenze	2.668	0	3.355	0
9	Crediti commerciali	16.887	0	14.104	0
10	Crediti tributari	4.345	0	3.977	0
11	Altre attività correnti	8.902	0	23.790	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.981	0	9.407	0
13	Altre attività finanziarie	10.238	0	11.344	0
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>55.021</b>	<b>0</b>	<b>65.977</b>	<b>0</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>230.810</b>	<b>774</b>	<b>265.189</b>	<b>772</b>
	<b>Patrimonio netto consolidato</b>				
14	Capitale sociale	(5.706)	0	(5.706)	0
15	Riserve	(11.868)	0	(21.367)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(113.426)	0	(115.270)	0
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo</b>	<b>(131.000)</b>	<b>0</b>	<b>(142.343)</b>	<b>0</b>
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza</b>	<b>3.314</b>	<b>0</b>	<b>(1.375)</b>	<b>0</b>
	<b>Totale patrimonio netto consolidato</b>	<b>(127.686)</b>	<b>0</b>	<b>(143.718)</b>	<b>0</b>
	<b>Passività non correnti</b>				
18	Benefici verso dipendenti	(967)	0	(911)	0
19	Fondi non correnti	(563)	0	(81)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.657)	0	(1.824)	0
21	Passività finanziarie	(10.324)	(1.502)	(11.285)	(2.335)
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(13.511)</b>	<b>(1.502)</b>	<b>(14.101)</b>	<b>(2.335)</b>
	<b>Passività correnti</b>				
22	Debiti verso fornitori	(43.737)	0	(46.837)	0
23	Debiti tributari	(1.299)	0	(2.782)	0
24	Fondi correnti	(1.241)	0	(0)	0
25	Altre passività correnti	(6.657)	0	(8.635)	0
26	Passività finanziarie	(36.679)	(832)	(49.116)	(1.079)
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(89.613)</b>	<b>(832)</b>	<b>(107.370)</b>	<b>(1.079)</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(103.124)</b>	<b>(2.334)</b>	<b>(121.471)</b>	<b>(3.414)</b>
	<b>TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'</b>	<b>(230.810)</b>	<b>(2.334)</b>	<b>(265.189)</b>	<b>(3.414)</b>

#### 14. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

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

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

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

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

## 17. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE

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

Tipologia di servizi	Compensi per l'esercizio 2023/2024					Totale
	Revisore della Capogruppo			Rete del revisore della Capogruppo	Revisore non appartenente alla rete della Capogruppo	
	alla Capogruppo	alle altre società	totale	alle altre società	alle altre società	
Revisione contabile	118.838	126.890	245.728	0	50.989	296.717
<b>Totale</b>	<b>118.838</b>	<b>126.890</b>	<b>245.728</b>	<b>0</b>	<b>50.989</b>	<b>296.717</b>

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

I sottoscritti Abramo Galante, in qualità di Presidente del Consiglio d'amministrazione e Stefano Salbe, in qualità di dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari del gruppo Digital Bros, attestano, tenuto anche conto di quanto previsto dall'art. 154-bis, commi 3 e 4, del decreto legislativo 24 febbraio 1998, n. 58:

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del bilancio consolidato nel corso del periodo 1° luglio 2023- 30 giugno 2024. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 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, 26 settembre 2024

Il Presidente del Consiglio di amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili

Stefano Salbe