

COMUNICATO STAMPA

*Il Consiglio di amministrazione del Gruppo Digital Bros ha approvato  
il Resoconto Intermedio di Gestione al 30 settembre 2024*

APPROVATI I RISULTATI DEL PRIMO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2024-2025:

- RICAVI NETTI A 21,5 MILIONI DI EURO, IN CRESCITA DEL 6,3%
- MARGINE OPERATIVO LORDO (EBITDA) A 5,9 MILIONI DI EURO, IN CRESCITA DI 3,7 MILIONI
- MARGINE OPERATIVO (EBIT) NEGATIVO PER 1,4 MILIONI DI EURO, IN MIGLIORAMENTO DI 1,7 MILIONI DI EURO
- RIDUZIONE DELLA PERDITA NETTA, PARI A 2,3 MILIONI DI EURO ALLA CHIUSURA DEL TRIMESTRE
- IN LINEA CON LE ATTESE, L'INDEBITAMENTO FINANZIARIO NETTO CRESCE DI 5,3 MILIONI DI EURO
- CONFERMATE PER L'INTERO ESERCIZIO LE PREVISIONI DI RICAVI IN CALO E MARGINE OPERATIVO NETTO COSTANTE

- ✓ *Ricavi consolidati pari a 21,5 milioni di Euro, in crescita del 6,3% rispetto ai 20,2 milioni di Euro al 30 settembre 2023, realizzati esclusivamente da prodotti di catalogo*
- ✓ *Margine operativo lordo (EBITDA) pari a 5,9 milioni di Euro, in aumento rispetto ai 2,3 milioni di Euro realizzati al 30 settembre 2023 per effetto del mix di prodotti venduti e del processo di riorganizzazione implementato nel corso dello scorso esercizio*
- ✓ *Margine operativo (EBIT) negativo per 1,4 milioni di Euro, ma in miglioramento rispetto al margine operativo negativo di 3,2 milioni di Euro realizzati al 30 settembre 2023, nonostante la crescita degli ammortamenti per 1,8 milioni di Euro*
- ✓ *Perdita netta di 2,3 milioni di Euro, ridotta rispetto alla perdita netta di 3,1 milioni di Euro realizzata nel primo trimestre dello scorso esercizio*
- ✓ *Posizione finanziaria netta negativa pari a 30,1 milioni di Euro (26,7 milioni di euro al netto dell'effetto da IFRS16), in linea con le attese*
- ✓ *Ricavi attesi concentrati nel secondo semestre e in calo rispetto a quanto realizzato al 30 giugno 2024, ma margine operativo netto stabile per effetto delle azioni correttive implementate nello scorso esercizio*

Milano, 14 novembre 2024 - Il Consiglio di amministrazione di Digital Bros (DIB:MI), Gruppo attivo nel mercato dei videogame, quotato sull'Euronext STAR Milan (ISIN: IT0001469995) e facente parte dell'indice FTSE Italia Small Cap, ha approvato in data odierna il Resoconto Intermedio di Gestione al 30 settembre 2024 (primo trimestre dell'esercizio dal 1° luglio 2024 al 30 giugno 2025).

I principali risultati conseguiti dal Gruppo Digital Bros a livello di conto economico consolidato riferiti al primo trimestre dell'esercizio 2024-2025, confrontati con i dati relativi all'esercizio precedente, sono:

#### Risultati del primo trimestre dell'esercizio 2024-2025 (periodo chiuso al 30 settembre 2024)

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni €	Variazioni %
Ricavi lordi	21.478	20.225	1.253	6,2%
Margine operativo lordo (EBITDA)	5.911	2.260	3.651	n.s.
Margine operativo (EBIT)	(1.433)	(3.175)	1.742	54,9%
Perdita ante imposte	(2.106)	(3.574)	1.468	41,1%
Perdita netta	(2.335)	(3.117)	782	25,1%

- Ricavi lordi consolidati pari a 21,5 milioni di Euro, in aumento del 6,2%, rispetto ai 20,2 milioni di Euro registrati al 30 settembre 2023;
- Margine operativo lordo pari a 5,9 milioni di Euro (27,5% dei ricavi netti consolidati) rispetto ai 2,3 milioni di Euro registrati al 30 settembre 2023;
- Margine operativo negativo per 1,4 milioni di Euro rispetto al margine operativo negativo per 3,2 milioni di Euro al 30 settembre 2023;
- Perdita ante imposte pari a 2,1 milioni di Euro rispetto alla perdita ante imposte di 3,6 milioni di Euro registrata al 30 settembre 2023;
- Perdita netta di 2,3 milioni di Euro rispetto alla perdita netta di 3,1 milioni di Euro realizzata al 30 settembre 2023.

#### RISULTATI PER SETTORI OPERATIVI

L'incertezza relativa alle recenti dinamiche competitive sperimentate nel mercato dei videogiochi dopo l'ottimismo del periodo pandemico, in particolare l'aumento dei budget di sviluppo, insieme alla maggiore selettività dei consumatori nei confronti dei nuovi lanci e alla ridotta disponibilità di liquidità, ha reso necessaria una generale revisione delle strategie editoriali e delle strutture organizzative di sviluppatori ed editori su scala globale. Nello scorso esercizio, il Gruppo ha pertanto ribilanciato gli investimenti delle diverse produzioni in corso di sviluppo per focalizzarsi sui prodotti con più elevata marginalità, in particolare sulle proprietà intellettuali detenute dal Gruppo, ed in grado di creare valore a lungo termine.

Al 30 settembre 2024, i ricavi sono stati pari a 21,4 milioni di Euro, in aumento del 6,2% rispetto allo stesso periodo del passato esercizio. Il primo trimestre dell'esercizio storicamente non presenta volumi di attività significativi, in assenza di uscite di nuovi videogiochi nel periodo. Nessun lancio è stato effettuato nel corrente trimestre, così come l'anno scorso, e pertanto i ricavi del trimestre sono composti esclusivamente dalla vendita di prodotti di catalogo.

Il mix di prodotti venduti, con marginalità mediamente più elevata rispetto al precedente esercizio, ha permesso di migliorare l'utile lordo di 1,4 milioni di Euro.

La riduzione del 26,9% dei costi operativi nel trimestre, pari a 3,6 milioni di Euro, è anche effetto del processo di riorganizzazione intrapreso dal Gruppo nel corso del passato esercizio ed ha contribuito alla crescita dell'EBITDA di 3,7 milioni di Euro, che al 30 settembre 2024 è stato pari a 5,9 milioni di Euro.

Il contenimento dei costi fissi ha abbassato il *break even point*, ma il ridotto volume di attività realizzato nel trimestre, effetto alla stagionalità del mercato, non ha permesso il raggiungimento di un EBIT positivo. Nonostante l'incremento degli ammortamenti di 1,8 milioni di Euro per effetto dei lanci dei nuovi videogiochi nella seconda metà dello scorso esercizio, il margine operativo netto ha comunque registrato un miglioramento di 1,7 milioni di Euro rispetto al primo trimestre dello scorso esercizio, ed è stato negativo per 1,4 milioni di Euro negativi.

I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 94% dei ricavi netti totali, mentre i ricavi digitali sono stati circa l'89% dell'importo totale, in linea con quanto realizzato negli ultimi esercizi.

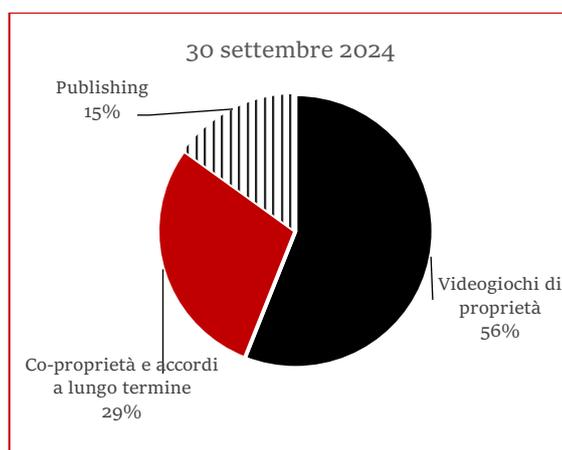
La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 30 settembre 2024, comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente, è stata:

Ricavi netti				
Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	16.989	15.005	1.984	13,2%
Free to Play	3.453	4.370	(917)	-21,0%
Distribuzione Italia	909	703	206	28,9%
Altre Attività	127	118	9	7,6%
<b>Totale ricavi netti</b>	<b>21.478</b>	<b>20.225</b>	<b>1.253</b>	<b>6,2%</b>

I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 settembre 2024 sono stati pari a 16.989 mila Euro, in crescita del 13% e corrispondenti al 79,1% 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 5,8 milioni di Euro.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 56% dei ricavi del settore operativo Premium Games, in linea con lo scorso esercizio e con la strategia attuata dal Gruppo per incrementare il peso dei videogiochi di proprietà e co-proprietà nel portafoglio totale.

La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi, sostanzialmente inalterata rispetto al periodo dell'esercizio precedente, è riportata nel grafico sottostante:



I ricavi del settore operativo del Free to Play sono stati pari a 3.453 mila Euro, in calo del 21% rispetto ai 4.370 mila Euro realizzati al 30 settembre 2023. Il Gruppo ha intrapreso un'attività di revisione del portafoglio prodotti che si prevede produrrà effetti nel corso della seconda metà dell'esercizio, anche attraverso la penetrazione su nuovi mercati, oggi solo marginalmente presidiati.

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono in leggera crescita, passando da 703 mila Euro a 909 mila Euro. Nel periodo, le attività distributive sono state limitate alla vendita di materiali in giacenza.

Il costo del venduto è stato pari a 7.625 mila Euro, in diminuzione dell'1,9% rispetto al 30 settembre 2023, quando era pari a 7.769 mila Euro. L'utile lordo è conseguentemente aumentato da 12.427 mila Euro al 30 settembre 2023 agli attuali 13.853 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 1.742 mila Euro in diminuzione di 1.335 mila Euro, effetto principalmente di una rimodulazione dei *team* di sviluppo, ora maggiormente dedicati alle attività di *live support* dei videogiochi già lanciati e pertanto non più capitalizzate.

I costi operativi sono stati pari a 9.684 mila Euro, in diminuzione di 3.560 mila Euro rispetto ai 13.244 mila Euro registrati al 30 settembre 2023. Il sensibile miglioramento è effetto del processo di riorganizzazione implementato nello scorso esercizio, che ha visto la riduzione del numero di dipendenti di 158 unità rispetto all'esercizio precedente.

L'EBITDA è stato pari a 5.911 mila Euro, in significativa crescita rispetto ai 2.260 mila Euro al 30 settembre 2023.

Gli ammortamenti sono stati in aumento di 1.882 mila Euro per effetto di un maggior utilizzo di videogiochi lanciati nella seconda parte dello scorso esercizio, quali ad esempio Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes e Crime Boss: Rockay City.

L'EBIT consolidato è stato negativo per 1.433 mila Euro, ma in crescita rispetto ai 3.175 mila Euro negativi registrati al 30 settembre 2023.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 673 mila Euro, rispetto al saldo negativo per 399 mila Euro registrato nel primo trimestre dello scorso esercizio.

La perdita ante imposte al 30 settembre 2024 è pari a 2.106 mila Euro ed è in miglioramento rispetto alla perdita di 3.574 mila Euro realizzato al 30 settembre 2023.

La perdita netta consolidata è pari a 2.335 mila Euro rispetto alla perdita netta di 3.117 mila Euro realizzato al 30 settembre 2023.

La perdita netta del trimestre attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 2.302 mila Euro.

Sia la perdita netta per azione base sia la perdita netta per azione diluita sono pari a 0,16 Euro, rispetto rispettivamente a 0,17 Euro e 0,16 Euro realizzati al 30 settembre 2023.

La perdita attribuibile agli azionisti di minoranza al 30 settembre 2024 è ora limitata a 33 mila Euro, rispetto ai 714 mila Euro dell'esercizio precedente, in virtù del fatto che la controllata olandese Rasplata B.V. è ora integralmente posseduta dal Gruppo.

#### **POSIZIONE FINANZIARIA NETTA**

In linea con le attese, l'indebitamento finanziario netto è stato pari a 30.125 mila Euro in aumento di 5.341 mila Euro rispetto al risultato al 30 giugno 2024, quando era stato pari a 24.784 mila Euro.

Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa e prevede una crescita dell'indebitamento finanziario anche nel secondo trimestre, per poi migliorare già nel terzo trimestre e scendere alla chiusura dell'esercizio al di sotto dei livelli registrati al 30 giugno 2024.

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 26.740 mila Euro.

#### **AZIONI PROPRIE**

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

#### **EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO**

Non si sono verificati eventi significativi nel periodo.

#### **EVENTI SIGNIFICATIVI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO**

In data 28 ottobre 2024 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2024 e nominato Veronica Devetag Chalaupka come nuovo Consigliere non esecutivo della Società, che rimarrà in carica sino alla scadenza del mandato del Consiglio di amministrazione e, pertanto, sino all'approvazione del bilancio relativo all'esercizio che si chiuderà al 30 giugno 2026.

#### **EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE**

La nuova versione di Assetto Corsa EVO sarà disponibile dal 16 gennaio 2025 sulla piattaforma Steam in modalità Early Access. Il piano editoriale del segmento Premium Games si completerà con l'uscita nell'ultimo trimestre dell'esercizio di un nuovo videogioco che presenta notevoli potenzialità per il Gruppo. Sempre nel secondo semestre verrà rilasciata la revisione dei videogiochi del segmento operativo Free to Play. Per effetto di ciò, l'ultima parte dell'esercizio presenterà ricavi e margini in miglioramento rispetto alla prima metà.

Il Gruppo, nonostante le aspettative di un secondo semestre in miglioramento, conferma le previsioni di ricavi in calo rispetto all'esercizio precedente. Le azioni correttive intraprese, in particolare il piano di riorganizzazione e il ribilanciamento degli investimenti, si prevede possano comunque permettere un mantenimento del margine operativo netto 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 precedente e che potrebbero essere oggetto di arbitrato con la società svedese.

L'indebitamento finanziario netto si prevede in crescita anche nel secondo trimestre, per poi migliorare già nel terzo trimestre e scendere alla chiusura dell'esercizio al di sotto dei livelli registrati al 30 giugno 2024.

**ART. 154-BIS DEL T.U.F.**

*Il dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari del Gruppo Digital Bros, Stefano Salbe, dichiara ai sensi del comma 2 articolo 154 bis del Testo Unico della Finanza che l'informativa contabile societaria contenuta nel presente comunicato corrisponde alle risultanze documentali, ai libri ed alle scritture contabili.*

Il comunicato stampa è disponibile sui siti [www.digitalbros.com](http://www.digitalbros.com) e [www.iinfo.it](http://www.iinfo.it).

**IL GRUPPO DIGITAL BROS**

Il Gruppo Digital Bros è quotato sull'Euronext STAR Milan e al segmento Euronext Tech Leaders. Dal 1989 opera nell'ambito dello sviluppo, della produzione e della distribuzione di videogames, attraverso il brand 505 Games che pubblica i propri videogiochi attraverso i canali distributivi digitali e retail. Il Gruppo Digital Bros è attivo in tutto il mondo, attraverso le proprie sedi in Italia, Stati Uniti, Regno Unito, Repubblica Ceca, Cina, Giappone, Australia e Canada con 284 dipendenti.

Per maggiori informazioni:

Digital Bros S.p.A.

Stefano Salbe - CFO

Tel. + 39 02 413031 [ir@digitalbros.com](mailto:ir@digitalbros.com)

PROSPETTI CONTABILI – GRUPPO DIGITAL BROS

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2024

	Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 giugno 2024
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	6.779	7.379
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	126.880	129.614
4	Partecipazioni	7.719	9.685
5	Crediti ed altre attività non correnti	7.540	7.945
6	Imposte anticipate	21.321	21.166
7	Attività finanziarie non correnti	0	0
	Totale attività non correnti	170.239	175.789
	Attività correnti		
8	Rimanenze	1.755	2.668
9	Crediti commerciali	11.153	16.887
10	Crediti tributari	4.247	4.345
11	Altre attività correnti	6.768	8.902
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	3.367	11.981
13	Altre attività finanziarie	5.265	10.238
	Totale attività correnti	32.555	55.021
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>202.794</b>	<b>230.810</b>
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
15	Riserve	(10.073)	(11.868)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(107.235)	(113.426)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(123.014)	(131.000)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(542)	3.314
	Totale patrimonio netto consolidato	(123.556)	(127.686)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(1.009)	(967)
19	Fondi non correnti	(716)	(563)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.362)	(1.657)
21	Passività finanziarie	(7.376)	(10.324)
	Totale passività non correnti	(10.463)	(13.511)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(30.925)	(43.737)
23	Debiti tributari	(951)	(1.299)
24	Fondi correnti	(1.241)	(1.241)
25	Altre passività correnti	(4.277)	(6.657)
26	Passività finanziarie	(31.381)	(36.679)
	Totale passività correnti	(68.775)	(89.613)
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(79.238)</b>	<b>(103.124)</b>
	<b>TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'</b>	<b>(202.794)</b>	<b>(230.810)</b>

Conto economico consolidato al 30 settembre 2024

	Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023
1	Ricavi lordi	21.478	20.225
2	Rettifiche ricavi	(0)	(29)
3	Totale ricavi netti	21.478	20.196
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(173)	(898)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.774)	(2.727)
6	Royalties	(4.765)	(4.260)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(913)	116
8	Totale costo del venduto	(7.625)	(7.769)
9	Utile lordo (3+8)	13.853	12.427
10	Altri ricavi	1.742	3.077
11	Costi per servizi	(2.058)	(2.800)
12	Affitti e locazioni	(94)	(133)
13	Costi del personale	(7.272)	(9.942)
14	Altri costi operativi	(260)	(369)
15	Totale costi operativi	(9.684)	(13.244)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	5.911	2.260
17	Ammortamenti	(7.317)	(5.435)
18	Accantonamenti	0	0
19	Svalutazione di attività	(27)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.344)	(5.435)
22	Margine operativo (16+21)	(1.433)	(3.175)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	456	643
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.129)	(1.042)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(673)	(399)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(2.106)	(3.574)
27	Imposte correnti	(68)	291
28	Imposte differite	(161)	166
29	Totale imposte	(229)	457
30	Risultato netto (26+29)	(2.335)	(3.117)
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.302)	(2.413)
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(33)	(704)
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,16)	(0,17)
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,16)	(0,16)

Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2024

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023
Utile (perdita) del periodo (A)	(2.335)	(3.117)
Variazioni di <i>fair value</i>	(1.966)	(6.111)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	473	1.467
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(1.493)	(4.644)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(420)	209
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(420)	209
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(1.913)	(4.435)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(4.248)	(7.552)
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	(4.215)	(6.848)
Azionisti di minoranza	(33)	(704)

## Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2024

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	11.981	9.407
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	(2.335)	(3.117)
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	27	0
Ammortamenti immateriali	6.705	4.783
Ammortamenti materiali	614	652
Variazione netta delle imposte anticipate	(155)	(1.883)
Variazione netta degli altri fondi	153	(0)
Variazione netta del fondo TFR	42	46
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(1.795)	(4.746)
SUBTOTALE B.	3.256	(4.265)
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	913	(116)
Crediti commerciali	5.707	3.272
Crediti tributari	98	(887)
Altre attività correnti	2.134	13.067
Debiti verso fornitori	(12.812)	(2.784)
Debiti tributari	(348)	(787)
Fondi correnti	0	(0)
Altre passività correnti	(2.563)	(411)
Altre passività non correnti	(112)	(215)
Crediti e altre attività non correnti	405	(687)
SUBTOTALE C.	(6.578)	10.452
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(3.971)	(12.800)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(14)	(179)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	1.966	(5.117)
Variazione delle attività finanziarie	4.973	11.018
SUBTOTALE D.	2.954	(7.078)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	0
Variazione delle passività finanziarie	(8.246)	(3.872)
Variazione delle attività finanziarie	0	0
SUBTOTALE E.	(8.246)	(3.872)
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	0	0
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	0	0
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(8.614)	(4.763)
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	3.367	(4.763)

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato al 30 settembre 2024

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. IAS	Riserva da convers.	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	21.367	0	105.587	9.683	115.270	142.343	1.375	143.718
Destinazione utile d'esercizio							0		9.683	(9.683)	0	0	0	0
Altre variazioni						39	39		364		364	403	(714)	(311)
Utile (perdita) complessiva					209	(4.644)	(4.435)			(2.413)	(2.413)	(6.848)	(704)	(7.552)
Totale al 30 settembre 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(704)	(3.361)	16.971	0	115.634	(2.413)	113.221	135.898	(43)	135.855
Totale al 1° luglio 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(709)	(8.459)	11.868	0	115.640	(2.214)	113.426	131.000	(3.314)	127.686
Destinazione utile d'esercizio							0		(2.214)	2.214	0	0	0	0
Altre variazioni						118	118		(3.889)		(3.889)	(3.771)	3.889	118
Utile (perdita) complessiva					(420)	(1.493)	(1.913)			(2.302)	(2.302)	(4.215)	(33)	(4.248)
Totale al 30 settembre 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.129)	(9.834)	10.073	0	109.537	(2.302)	107.235	123.014	542	123.556