



**Resoconto intermedio di gestione  
al 30 settembre 2024  
(1° trimestre dell'esercizio 2024/2025)**

**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 .....	4
RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO .....	6
1. STRUTTURA DEL GRUPPO .....	6
2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI .....	11
3. INDICATORI DI RISULTATO .....	14
4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO .....	15
5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO .....	16
6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2024...	18
7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2024.....	22
8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI .....	24
9. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI .....	32
10. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO .....	32
11. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE .....	33
12. ALTRE INFORMAZIONI .....	34
<b>PROSPETTI CONTABILI</b> .....	37
SITUAZIONE PATRIMONIALE – FINANZIARIA CONSOLIDATA AL 30 GIUGNO 2024 .....	39
CONTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2024 .....	40
CONTO ECONOMICO COMPLESSIVO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2024.....	41
RENDICONTO FINANZIARIO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2024.....	42
PROSPETTO DEI MOVIMENTI DI PATRIMONIO NETTO CONSOLIDATO .....	43
<b>NOTE ILLUSTRATIVE</b> .....	45
ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF .....	56

## CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

### Consiglio d'amministrazione

<b>Membro</b>	<b>Carica/qualifica</b>		<b>Comitato Controllo e Rischi</b>	<b>Comitato Remunerazione</b>	<b>Comitato Nomine</b>
Carlotta Ilaria D'Ercole	Consigliere	I	M	M	P
Veronica Devetag Chalapuka	Consigliere	NE			
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

<b>Membro</b>	<b>Carica/qualifica</b>
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. L'Assemblea degli azionisti del 28 ottobre 2024 ha nominato Veronica Devetag Chalaupka come nuovo consigliere del Gruppo, con la medesima scadenza del Consiglio di amministrazione.

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 Resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2024 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 14 novembre 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 su marketplace digitali, quali ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live, Epic Games Store e altri.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi direttamente attraverso studi di sviluppo di proprietà, mentre una 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 ora utilizzato è 505 Pulse, a seguito della recente modifica.

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. A partire dal 1 luglio 2024, nell’ottica di razionalizzazione delle attività, il personale da prima impiegato presso 505 Games Inc. è stato integralmente trasferito a 505 Games US e la società verrà pertanto messa in liquidazione volontaria.

La società 505 Pulse S.r.l. effettua l’edizione di videogiochi con budget di sviluppo più ridotti.

La società olandese Rasplata B.V., ora detenuta al 100% per effetto dell’acquisto del restante 40% nel corso del mese di agosto, detiene la proprietà intellettuale e la tecnologia utilizzata per la realizzazione del videogioco Crime Boss: Rockay City.

Nel corso dell’esercizio precedente è stato finalizzato il processo di liquidazione volontaria delle società 505 Games Spain Slu e 505 Games France S.a.s. e 505 Games GmbH.

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 e sta realizzando il videogioco di prossima pubblicazione Assetto Corsa EVO;
- la società di diritto ceco Ingame Studios a.s., studio di sviluppo con sede a Brno, che ha realizzato il videogioco Crime Boss: Rockay City. Nel mese di luglio 2021 è stato inizialmente acquisito il 60% delle

quote 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.

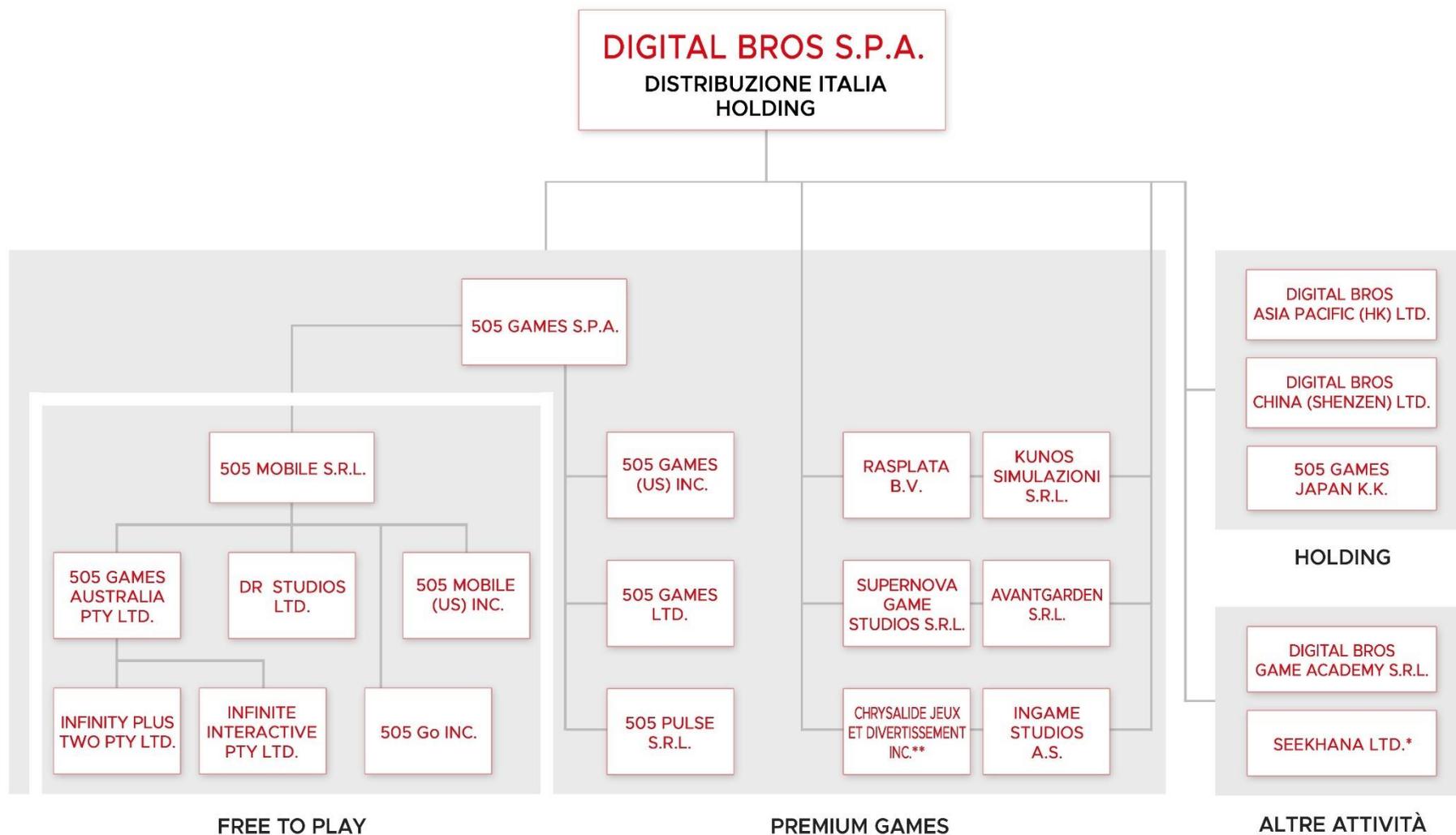
**Altre Attività:** si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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 Seekhana Ltd. che è posseduta al 60% e di quella in Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che è detenuta al 75%.

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



(\*) PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

(\*\*) PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi del Gruppo al 30 settembre 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>(1)</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.	Jimbocho, 2-11-15, Kandajimbocho 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
505 Pulse 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.	Churchill-iaan 131 2, Amsterdam, Paesi Bassi	Uffici
Seekhana Ltd. <sup>(2)</sup>	403 Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Supernova Games Studios S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici

<sup>(1)</sup> detenuta al 75%

<sup>(2)</sup> detenute al 60%

La società Seekhana Ltd. è detenuta al 60% mentre Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. è invece detenuta al 75%. Sono state incluse nel bilancio consolidato applicando il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione del patrimonio netto e del risultato d'esercizio attribuibile ai soci di minoranza.

## 2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

A seguito della pandemia, il mercato ha presentato tassi di crescita importanti, ma anche investimenti crescenti in nuove produzioni. Questo ottimismo ha comportato che il numero di nuovi videogiochi in uscita sul mercato crescesse in maniera superiore ad ogni previsione. Nonostante il mercato abbia presentato tassi di crescita leggermente positivi, è risultato particolarmente difficile per gli editori rispettare gli obiettivi di volume per singolo gioco causando di conseguenza risultati inferiori alle attese e l'esigenza di riconsiderare le strategie di portafoglio e commercializzazione dei videogiochi. Come effetto di tutto ciò, a partire dal secondo semestre del 2023, si è assistito ad una serie numerosissima di chiusure di studi di sviluppo e interruzione nella produzione di videogiochi da parte degli editori, 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 videogioco di successo diventi un'idea per 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 definitiva 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 è anche spesso editore di videogiochi.

#### *Distributori*

Il ruolo del distributore, a seguito della significativa diminuzione delle vendite di prodotti fisici, ha perso 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 Games Inc..

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 può usufruire di alcuni giochi presenti sul *marketplace* contro il pagamento di 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 continuo flusso 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 promosso dalla politica di prodotto se, successivamente al lancio del gioco principale, vengono rilasciati episodi e/o funzionalità aggiuntive del videogioco disponibili sia a pagamento che in forma gratuita sui *marketplace* digitali (i cosiddetti DLC, ovvero *Downloadable Contents*).

I videogiochi Free to Play sono disponibili 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.

### 3. 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.

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.

#### 4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

La stagionalità del mercato è influenzata dal lancio di prodotti di grande popolarità. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un determinato periodo può comportare 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 mirate.

La pubblicazione e distribuzione 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 permette un flusso di entrate 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 ufficiale del videogioco e quindi indipendentemente dall'acquisto da parte del consumatore finale.

La possibilità di lanciare rapidamente campagne promozionali sui principali *marketplace* digitali permette di concentrare i ricavi durante brevi periodi strategici. Gli editori, infatti, tendono a 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 costante 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, queste sono molto più frequenti nel tempo e distribuite su lassi di tempo ravvicinati in modo tale da non creare eccessiva volatilità nell'andamento dei ricavi tra i diversi trimestri.

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

## 5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi significativi nel periodo.

### Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

Tra il gruppo Digital Bros ed il gruppo Starbreeze sono intercorsi in esercizi precedenti numerosi rapporti commerciali e finanziari di seguito sintetizzati:

- nel mese di maggio 2016, 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 14 novembre 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 dello scorso 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. Alla data della relazione, nessuna procedura arbitraria è stata intrapresa.

## 6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2024

Migliaia di Euro		30 settembre 2024		30 settembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	21.478	100,0%	20.225	100,1%	1.253	6,2%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(29)	-0,1%	29	n.s.
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>21.478</b>	<b>100,0%</b>	<b>20.196</b>	<b>100,0%</b>	<b>1.282</b>	<b>6,3%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(173)	-0,8%	(898)	-4,4%	725	-80,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.774)	-8,3%	(2.727)	-13,5%	953	-35,0%
6	Royalties	(4.765)	-22,2%	(4.260)	-21,1%	(505)	11,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(913)	-4,3%	116	0,6%	(1.029)	n.s.
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(7.625)</b>	<b>-35,5%</b>	<b>(7.769)</b>	<b>-38,5%</b>	<b>144</b>	<b>-1,9%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>13.853</b>	<b>64,5%</b>	<b>12.427</b>	<b>61,5%</b>	<b>1.426</b>	<b>11,5%</b>
10	Altri ricavi	1.742	8,1%	3.077	15,2%	(1.335)	-43,4%
11	Costi per servizi	(2.058)	-9,6%	(2.800)	-13,9%	742	-26,5%
12	Affitti e locazioni	(94)	-0,4%	(133)	-0,7%	39	-29,1%
13	Costi del personale	(7.272)	-33,9%	(9.942)	-49,2%	2.670	-26,9%
14	Altri costi operativi	(260)	-1,2%	(369)	-1,8%	109	-29,5%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(9.684)</b>	<b>-45,1%</b>	<b>(13.244)</b>	<b>-65,6%</b>	<b>3.560</b>	<b>-26,9%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>5.911</b>	<b>27,5%</b>	<b>2.260</b>	<b>11,2%</b>	<b>3.651</b>	<b>n.s.</b>
17	Ammortamenti	(7.317)	-34,1%	(5.435)	-26,9%	(1.882)	34,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(27)	-0,1%	0	0,0%	(27)	n.s.
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>(7.344)</b>	<b>-34,2%</b>	<b>(5.435)</b>	<b>-26,9%</b>	<b>(1.909)</b>	<b>35,1%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.433)</b>	<b>-6,7%</b>	<b>(3.175)</b>	<b>-15,7%</b>	<b>1.742</b>	<b>-54,9%</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	456	2,1%	643	3,2%	(187)	-29,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.129)	-5,3%	(1.042)	-5,2%	(87)	8,3%
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(673)</b>	<b>-3,1%</b>	<b>(399)</b>	<b>-2,0%</b>	<b>(274)</b>	<b>68,7%</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>(2.106)</b>	<b>-9,8%</b>	<b>(3.574)</b>	<b>-17,7%</b>	<b>1.468</b>	<b>-41,1%</b>
27	Imposte correnti	(68)	-0,3%	291	1,4%	(359)	n.s.
28	Imposte differite	(161)	-0,7%	166	0,8%	(327)	n.s.
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(229)</b>	<b>-1,1%</b>	<b>457</b>	<b>2,3%</b>	<b>(686)</b>	<b>n.s.</b>
<b>30</b>	<b>Risultato netto (26+29)</b>	<b>(2.335)</b>	<b>-10,9%</b>	<b>(3.117)</b>	<b>-15,4%</b>	<b>782</b>	<b>-25,1%</b>
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.302)	-10,7%	(2.413)	-11,9%	111	-4,6%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(33)	-0,2%	(704)	-3,5%	671	-95,3%
	<b>Utile netto per azione:</b>						
<b>33</b>	<b>Utile per azione base (in Euro)</b>	<b>(0,16)</b>		<b>(0,17)</b>		<b>(0,01)</b>	<b>-4,6%</b>
<b>34</b>	<b>Utile per azione diluito (in Euro)</b>	<b>(0,16)</b>		<b>(0,16)</b>		<b>0,00</b>	<b>-0,0%</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. A partire dallo 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, nello scorso 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 limitati, ma anche di videogiochi con budget di produzione significativi, ma prolungati tempi di realizzazione e margini per il Gruppo inferiori alla media, come nel caso dei futuri titoli della serie Control.

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 del settore operativo Premium Games al 30 settembre 2024 sono stati pari a 17 milioni 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 ricavi del settore operativo del Free to Play sono stati in calo del 21% rispetto al primo trimestre dell'esercizio precedente. 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.

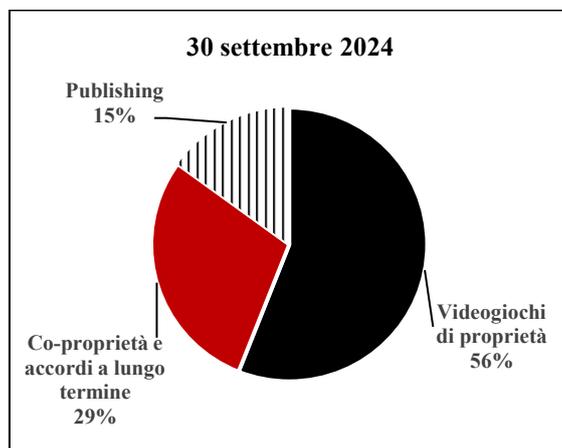
I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 94% dei ricavi netti totali, mentre i ricavi digitali sono stati circa l'89% dell'importo totale, in linea con quanto realizzato negli ultimi esercizi.

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

<b>Ricavi netti</b>				
<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2024</b>	<b>30 settembre 2023</b>	<b>Variazioni €</b>	<b>Variazioni %</b>
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>1.254</b>	<b>6,2%</b>

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:



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. 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 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 settembre 2023 è effetto principalmente di una rimodulazione dei *team* di sviluppo, ora maggiormente dedicati alle attività di manutenzione 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 costi registrati al 30 settembre 2023. Il forte miglioramento è effetto del processo di riorganizzazione, che ha visto la riduzione del numero di dipendenti di 158 unità rispetto all'esercizio precedente.

Il margine operativo lordo (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 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.

Il margine operativo (EBIT) consolidato è stato negativo per 1.433 mila Euro 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.

## 7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2024

	Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	6.779	7.379	(600)	-8,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	126.880	129.614	(2.734)	-2,1%
4	Partecipazioni	7.719	9.685	(1.966)	-20,3%
5	Crediti ed altre attività non correnti	7.540	7.945	(405)	-5,1%
6	Imposte anticipate	21.321	21.166	155	0,7%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>170.239</b>	<b>175.789</b>	<b>(5.550)</b>	<b>-3,2%</b>
<b>Attività correnti</b>					
8	Rimanenze	1.755	2.668	(913)	-34,2%
9	Crediti commerciali	11.153	16.887	(5.734)	-34,0%
10	Crediti tributari	4.247	4.345	(98)	-2,3%
11	Altre attività correnti	6.768	8.902	(2.134)	-24,0%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	3.367	11.981	(8.614)	-71,9%
13	Altre attività finanziarie	5.265	10.238	(4.973)	-48,6%
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>32.555</b>	<b>55.021</b>	<b>(22.466)</b>	<b>-40,8%</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>202.794</b>	<b>230.810</b>	<b>(28.016)</b>	<b>-12,1%</b>
<b>Patrimonio netto consolidato</b>					
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)	0	0,0%
15	Riserve	(10.073)	(11.868)	1.795	-15,1%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(107.235)	(113.426)	6.191	-5,5%
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo</b>	<b>(123.014)</b>	<b>(131.000)</b>	<b>7.986</b>	<b>-6,1%</b>
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza</b>	<b>(542)</b>	<b>3.314</b>	<b>(3.856)</b>	<b>n.s.</b>
	<b>Totale patrimonio netto consolidato</b>	<b>(123.556)</b>	<b>(127.686)</b>	<b>4.130</b>	<b>-3,2%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
18	Benefici verso dipendenti	(1.009)	(967)	(42)	4,3%
19	Fondi non correnti	(716)	(563)	(153)	27,3%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.362)	(1.657)	295	-17,8%
21	Passività finanziarie	(7.376)	(10.324)	2.948	-28,6%
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(10.463)</b>	<b>(13.511)</b>	<b>3.048</b>	<b>-22,6%</b>
<b>Passività correnti</b>					
22	Debiti verso fornitori	(30.925)	(43.737)	12.812	-29,3%
23	Debiti tributari	(951)	(1.299)	348	-26,7%
24	Fondi correnti	(1.241)	(1.241)	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(4.277)	(6.657)	2.380	-35,7%
26	Passività finanziarie	(31.381)	(36.679)	5.298	-11,1%
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(68.775)</b>	<b>(89.613)</b>	<b>20.838</b>	<b>-8,5%</b>
	<b>TOTALE PASSIVITA'</b>	<b>(79.238)</b>	<b>(103.124)</b>	<b>23.886</b>	<b>-23,2%</b>
	<b>TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'</b>	<b>(202.794)</b>	<b>(230.810)</b>	<b>28.016</b>	<b>-12,1%</b>

Il totale delle attività non correnti si decrementa nel periodo di 5.550 mila Euro a seguito di una diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali di 2.734 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo. Le partecipazioni diminuiscono di 1.966 mila Euro per l'adeguamento al valore di mercato al 30 settembre 2024 delle azioni Starbreeze A e Starbreeze B detenute in portafoglio.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 22.466 mila Euro per effetto principalmente di minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 8.614 mila Euro, di minori crediti commerciali per 5.734 mila Euro e di minori altre attività finanziarie correnti per 4.973 mila Euro a seguito dell'incasso parziale del credito verso Remedy Entertainment effetto della retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control conclusa nello scorso esercizio.

Il totale delle passività non correnti è in diminuzione di 3.048 mila Euro, mentre il totale delle passività correnti diminuisce di 20.838 mila Euro per effetto principalmente di minori debiti verso fornitori.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2024 è riportata nella tabella seguente:

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2024</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>Variazioni</b>
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	3.367	11.981	(8.614)
13	Altre attività finanziarie correnti	5.265	10.238	(4.973)
26	Passività finanziarie correnti	(31.381)	(36.679)	5.298
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(22.749)</b>	<b>(14.460)</b>	<b>(8.289)</b>
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(7.376)	(10.324)	2.948
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(7.376)</b>	<b>(10.324)</b>	<b>2.948</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>(30.125)</b>	<b>(24.784)</b>	<b>(5.341)</b>

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 al termine dell'esercizio e scendere al di sotto di quanto realizzato 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.

## 8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

### Premium Games

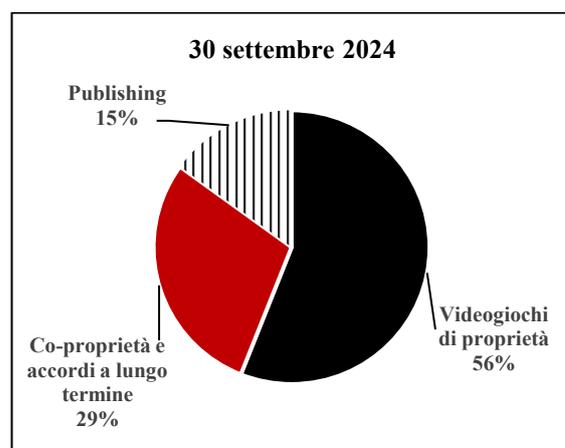
Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		30 settembre 2024		30 settembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	16.989	100,0%	15.032	100,2%	1.957	13,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(27)	-0,2%	27	n.s.
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>16.989</b>	<b>100,0%</b>	<b>15.005</b>	<b>100,0%</b>	<b>1.984</b>	<b>13,2%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(165)	-1,0%	(324)	-2,2%	159	-49,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(810)	-4,8%	(1.725)	-11,5%	915	-53,0%
6	Royalties	(3.786)	-22,3%	(3.128)	-20,8%	(658)	21,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(273)	-1,6%	100	0,7%	(373)	n.s.
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(5.034)</b>	<b>-29,6%</b>	<b>(5.077)</b>	<b>-33,8%</b>	<b>43</b>	<b>-0,8%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>11.955</b>	<b>70,4%</b>	<b>9.928</b>	<b>66,2%</b>	<b>2.027</b>	<b>20,4%</b>
10	Altri ricavi	1.332	7,8%	2.397	16,0%	(1.065)	-44,4%
11	Costi per servizi	(839)	-4,9%	(1.616)	-10,8%	777	-48,1%
12	Affitti e locazioni	(6)	0,0%	(30)	-0,2%	24	-80,0%
13	Costi del personale	(4.310)	-25,4%	(6.240)	-41,6%	1.930	-30,9%
14	Altri costi operativi	(121)	-0,7%	(208)	-1,4%	87	-41,8%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(5.276)</b>	<b>-31,1%</b>	<b>(8.094)</b>	<b>-53,9%</b>	<b>2.818</b>	<b>-34,8%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>8.011</b>	<b>47,2%</b>	<b>4.231</b>	<b>28,2%</b>	<b>3.780</b>	<b>89,4%</b>
17	Ammortamenti	(6.397)	-37,7%	(4.475)	-29,8%	(1.922)	42,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(0)	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(6.397)</b>	<b>-37,7%</b>	<b>(4.475)</b>	<b>-29,8%</b>	<b>(1.922)</b>	<b>43,0%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>1.614</b>	<b>9,5%</b>	<b>(244)</b>	<b>-1,6%</b>	<b>1.858</b>	<b>n.s.</b>

I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 settembre 2024 sono stati pari a 17 milioni 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:



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	274	933	(659)	-70,6%
Ricavi da distribuzione digitale	15.715	13.428	2.287	17,0%
Ricavi da sublicensing	1.000	671	329	49,0%
<b>Totale ricavi Premium Games</b>	<b>16.989</b>	<b>15.032</b>	<b>1.957</b>	<b>13,0%</b>

I ricavi digitali nel periodo sono stati circa il 93% dei ricavi netti del settore operativo.

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

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni	
Console	7.766	6.000	1.763	29,4%
Personal Computer	7.297	6.684	614	9,2%
Piattaforme Mobile	652	744	(92)	-12,4%
<b>Totale ricavi da distribuzione digitale</b>	<b>15.715</b>	<b>13.428</b>	<b>2.285</b>	<b>17,0%</b>

Il costo del venduto ammonta a 5.034 mila Euro ed è sostanzialmente invariato rispetto al 30 settembre 2023, per effetto di minori acquisti di servizi destinati alla rivendita per 915 mila Euro parzialmente compensati da maggiori royalties per 658 mila Euro e una maggiore variazione negativa delle rimanenze per 373 mila Euro.

L'utile lordo è stato pari a 11.955 mila Euro, in aumento di 2.027 mila Euro rispetto al 30 settembre 2023.

Gli altri ricavi sono stati pari a 1.332 mila Euro in diminuzione di 1.065 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 settembre 2023 è effetto principalmente di una rimodulazione dei team di sviluppo, ora maggiormente dedicati alle attività di manutenzione dei videogiochi già lanciati e pertanto non più capitalizzate.

I costi operativi sono stati pari a 5.276 mila Euro, in diminuzione di 2.818 mila Euro rispetto allo scorso esercizio, per effetto principalmente del decremento dei costi per servizi per 777 mila Euro e dei costi del personale per 1.930 mila Euro, come effetto del piano di riorganizzazione implementato dal Gruppo nell'esercizio.

Il margine operativo lordo è stato pari a 8.011 mila Euro si è attestato al 47,2% dei ricavi netti, in incremento di 3.780 mila Euro rispetto ai 4.231 mila Euro del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 1.922 mila Euro per effetto di un maggior utilizzo di videogiochi lanciati nel corso dello scorso esercizio, rispetto all'esercizio precedente, quali ad esempio Crime Boss: Rockay City ed Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes.

Il margine operativo netto è stato positivo per 1.614 mila Euro rispetto alla perdita di 244 mila Euro registrata al 30 settembre 2023.

## Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		30 settembre 2024		30 settembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	3.453	100,0%	4.370	100,0%	(917)	-21,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>3.453</b>	<b>100,0%</b>	<b>4.370</b>	<b>100,0%</b>	<b>(917)</b>	<b>-21,0%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(964)	-27,9%	(1.002)	-22,9%	38	-3,8%
6	Royalties	(979)	-28,4%	(1.132)	-25,9%	153	-13,5%
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>(1.943)</b>	<b>-56,3%</b>	<b>(2.134)</b>	<b>-48,8%</b>	<b>191</b>	<b>-8,9%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>1.510</b>	<b>43,7%</b>	<b>2.236</b>	<b>51,2%</b>	<b>(726)</b>	<b>-32,5%</b>
10	Altri ricavi	410	11,9%	680	15,6%	(270)	-39,7%
11	Costi per servizi	(633)	-18,3%	(481)	-11,0%	(152)	31,6%
12	Affitti e locazioni	(19)	-0,6%	(44)	-1,0%	23	-55,6%
13	Costi del personale	(1.572)	-45,5%	(2.220)	-50,8%	648	-29,2%
14	Altri costi operativi	(24)	-0,7%	(24)	-0,5%	0	2,6%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(2.248)</b>	<b>-65,1%</b>	<b>(2.769)</b>	<b>-63,4%</b>	<b>521</b>	<b>-18,8%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(328)</b>	<b>-9,5%</b>	<b>147</b>	<b>3,4%</b>	<b>(475)</b>	<b>n.s.</b>
17	Ammortamenti	(585)	-16,9%	(600)	-13,7%	15	-2,5%
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>(585)</b>	<b>-16,9%</b>	<b>(600)</b>	<b>-13,7%</b>	<b>15</b>	<b>-2,5%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(913)</b>	<b>-26,5%</b>	<b>(453)</b>	<b>-10,4%</b>	<b>(460)</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 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni	
505 Go Inc.	2.336	3.080	(744)	-24,2%
Gems of War	812	924	(112)	-12,1%
Puzzle Quest 3	172	224	(52)	-23,2%
Altri prodotti	133	142	(9)	-6,3%
<b>Totale ricavi Free to Play</b>	<b>3.453</b>	<b>4.370</b>	<b>(917)</b>	<b>-21,0%</b>

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 3.453 mila Euro, in contrazione del 21% rispetto ai 4.370 mila Euro realizzati al 30 settembre 2023. I videogiochi pubblicati dalla controllata 505 Go! hanno realizzato ricavi per 2.336 mila Euro rispetto a 3.080 mila Euro dello scorso esercizio, in calo di 744 mila Euro. Il Gruppo ha

intrapreso un'attività di revisione del portafoglio prodotti che si prevede produrrà effetti nel corso della seconda metà dell'esercizio, anche per effetto della penetrazione su nuovi mercati oggi solo marginalmente presidiati.

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 812 mila Euro. Il gioco è realizzato dallo studio australiano Infinity Plus Two acquisito nel corso del mese di gennaio 2021 ed è stato lanciato più di dieci anni fa

Il costo del venduto diminuisce di 191 mila Euro principalmente per minori costi per royalty relativi ai videogiochi pubblicati da 505 Go! Inc..

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 270 mila Euro e sono stati pari a 410 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 2.248 mila Euro, in diminuzione di 521 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto del decremento dei costi del personale per 648 mila Euro, effetto del processo di riorganizzazione implementato dal Gruppo nel corso dell'esercizio.

Il margine operativo lordo è stato negativo per 328 mila Euro, in diminuzione di 475 mila Euro rispetto ai 147 mila Euro positivi del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 585 mila Euro e comprendono 440 mila Euro relativi alla porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto. La parte residua è relativa, all'ammortamento delle proprietà intellettuali del Gruppo e all'applicazione dell'IFRS 16 ai contratti di affitto della DR Studios Ltd. e delle società australiane.

Il margine operativo netto è stato negativo per 913 mila Euro rispetto a 453 mila Euro negativi registrati al 30 settembre 2023.

## Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		30 settembre 2024		30 settembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	909	100,1%	705	100,4%	204	28,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(2)	-0,2%	2	n.s.
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>909</b>	<b>100,0%</b>	<b>703</b>	<b>100,0%</b>	<b>206</b>	<b>29,3%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(8)	-0,9%	(574)	-81,7%	566	-98,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(640)	-70,5%	16	2,2%	(656)	n.s.
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(648)</b>	<b>-71,3%</b>	<b>(558)</b>	<b>-79,4%</b>	<b>(90)</b>	<b>16,0%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>261</b>	<b>28,7%</b>	<b>145</b>	<b>20,7%</b>	<b>116</b>	<b>79,6%</b>
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(45)	-4,9%	(63)	-9,0%	18	-29,5%
12	Affitti e locazioni	(7)	-0,8%	(4)	-0,5%	(3)	75,0%
13	Costi del personale	(141)	-15,5%	(219)	-31,2%	78	-35,5%
14	Altri costi operativi	(13)	-1,5%	(11)	-1,6%	(2)	18,4%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(206)</b>	<b>-22,6%</b>	<b>(297)</b>	<b>-42,3%</b>	<b>91</b>	<b>-30,9%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>55</b>	<b>6,0%</b>	<b>(152)</b>	<b>-21,6%</b>	<b>207</b>	<b>n.s.</b>
17	Ammortamenti	(36)	-4,0%	(36)	-5,1%	0	0,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(27)	-2,9%	0	0,0%	(27)	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>(63)</b>	<b>-6,9%</b>	<b>(36)</b>	<b>-5,1%</b>	<b>(27)</b>	<b>74,8%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(8)</b>	<b>-0,9%</b>	<b>(188)</b>	<b>-26,7%</b>	<b>180</b>	<b>-95,6%</b>

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono aumentati di 204 mila Euro, passando da 705 mila Euro a 909 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	313	114	199	n.s.
Distribuzione carte collezionabili	596	591	5	0,8%
<b>Totale ricavi Distribuzione Italia</b>	<b>909</b>	<b>705</b>	<b>204</b>	<b>28,9%</b>

Nel periodo non sono stati effettuati acquisti e le attività distributive sono limitate alla vendita di materiali in giacenza. Il costo del venduto si attesta a 648 mila Euro, in aumento di 90 mila Euro rispetto al 30 settembre 2023.

I costi operativi sono stati pari a 206 mila Euro in diminuzione di 91 mila Euro rispetto al 30 settembre 2023 per effetto principalmente di minori costi del personale per 78 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato positivo per 55 mila Euro rispetto ai 152 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, mentre il margine operativo netto è stato paria 8 mila Euro negativi a fronte di 188 mila Euro negativi registrati al 30 settembre 2023.

## Altre Attività

### Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		30 settembre 2024		30 settembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	127	100,0%	118	100,0%	9	8,2%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>127</b>	<b>100,0%</b>	<b>118</b>	<b>100,0%</b>	<b>9</b>	<b>8,2%</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>127</b>	<b>100,0%</b>	<b>118</b>	<b>100,0%</b>	<b>9</b>	<b>8,2%</b>
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(34)	-27,0%	(85)	-72,7%	51	-59,8%
12	Affitti e locazioni	(0)	-0,2%	(0)	-0,2%	0	0,0%
13	Costi del personale	(138)	-108,2%	(156)	-133,1%	18	-12,1%
14	Altri costi operativi	(11)	-8,5%	(7)	-6,3%	(4)	46,3%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(183)</b>	<b>-143,8%</b>	<b>(248)</b>	<b>-211,3%</b>	<b>65</b>	<b>-26,4%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(56)</b>	<b>-43,8%</b>	<b>(130)</b>	<b>-110,5%</b>	<b>74</b>	<b>-57,1%</b>
17	Ammortamenti	(93)	-72,8%	(92)	-78,3%	(1)	0,6%
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>(93)</b>	<b>-72,8%</b>	<b>(92)</b>	<b>-78,3%</b>	<b>(1)</b>	<b>0,6%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(149)</b>	<b>-117,4%</b>	<b>(222)</b>	<b>-188,8%</b>	<b>73</b>	<b>-32,7%</b>

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 9 mila Euro, mentre i costi operativi diminuiscono di 65 mila Euro. Il margine operativo lordo è stato negativo per 56 mila Euro rispetto a 130 mila Euro negativi al 30 settembre 2023. La perdita operativa è pari a 149 mila Euro in miglioramento di 73 mila Euro rispetto alla perdita operativa di 222 mila Euro del 30 settembre 2023.

## Holding

### Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding					
		30 settembre 2024		30 settembre 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	(507)	0,0%	(555)	0,0%	48	-8,6%
12	Affitti e locazioni	(62)	0,0%	(55)	0,0%	(7)	12,5%
13	Costi del personale	(1.111)	0,0%	(1.107)	0,0%	(4)	0,4%
14	Altri costi operativi	(91)	0,0%	(119)	0,0%	28	-23,6%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(1.771)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(1.836)</b>	<b>0,0%</b>	<b>65</b>	<b>-3,6%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(1.771)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(1.836)</b>	<b>0,0%</b>	<b>65</b>	<b>-3,5%</b>
17	Ammortamenti	(206)	0,0%	(232)	0,0%	26	-11,2%
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>(206)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(232)</b>	<b>0,0%</b>	<b>26</b>	<b>-11,2%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.977)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(2.068)</b>	<b>0,0%</b>	<b>91</b>	<b>-4,4%</b>

I costi operativi sono stati pari a 1.771 mila Euro, in diminuzione di 65 mila Euro rispetto al 30 settembre 2023 principalmente per una riduzione dei costi per servizi.

Il margine operativo è stato negativo per 1.977 mila Euro rispetto ai 2.068 mila Euro negativi del 30 settembre 2023.

## 9. 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.

## 10. EVENTI 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.

## 11. 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.

## 12. ALTRE INFORMAZIONI

### DIPENDENTI

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

Tipologia	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni
Dirigenti	14	14	0
Impiegati	266	423	(157)
Operai e apprendisti	4	5	(1)
<b>Totale dipendenti</b>	<b>284</b>	<b>442</b>	<b>(158)</b>

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

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

Tipologia	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	166	319	(153)
<b>Totale dipendenti</b>	<b>174</b>	<b>327</b>	<b>(153)</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 2025	Numero medio 2024	Variazioni
Dirigenti	14	14	0
Impiegati	278	420	(142)
Operai e apprendisti	4	4	0
<b>Totale dipendenti</b>	<b>296</b>	<b>438</b>	<b>(142)</b>

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

Tipologia	Numero medio 2025	Numero medio 2024	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	175	316	(141)
<b>Totale dipendenti</b>	<b>183</b>	<b>324</b>	<b>(141)</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.

Il Gruppo si impegna anche ad aggiornare il più possibile le attrezzature obsolete e a riciclare correttamente tutti i componenti. Se 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.

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Resoconto intermedio di gestione  
al 30 settembre 2024**

**PROSPETTI CONTABILI**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2024

	Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 giugno 2024
	<b>Attività non correnti</b>		
1	Immobilii 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
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>170.239</b>	<b>175.789</b>
	<b>Attività correnti</b>		
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
	<b>Totale attività correnti</b>	<b>32.555</b>	<b>55.021</b>
	<b>TOTALE ATTIVITA'</b>	<b>202.794</b>	<b>230.810</b>
	<b>Patrimonio netto consolidato</b>		
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)
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo</b>	<b>(123.014)</b>	<b>(131.000)</b>
	<b>Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza</b>	<b>(542)</b>	<b>3.314</b>
	<b>Totale patrimonio netto consolidato</b>	<b>(123.556)</b>	<b>(127.686)</b>
	<b>Passività non correnti</b>		
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)
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(10.463)</b>	<b>(13.511)</b>
	<b>Passività correnti</b>		
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)
	<b>Totale passività correnti</b>	<b>(68.775)</b>	<b>(89.613)</b>
	<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)
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>21.478</b>	<b>20.196</b>
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
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(7.625)</b>	<b>(7.769)</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>13.853</b>	<b>12.427</b>
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)
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(9.684)</b>	<b>(13.244)</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>5.911</b>	<b>2.260</b>
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
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(7.344)</b>	<b>(5.435)</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.433)</b>	<b>(3.175)</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	456	643
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.129)	(1.042)
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(673)</b>	<b>(399)</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>(2.106)</b>	<b>(3.574)</b>
27	Imposte correnti	(68)	291
28	Imposte differite	(161)	166
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(229)</b>	<b>457</b>
<b>30</b>	<b>Risultato netto (26+29)</b>	<b>(2.335)</b>	<b>(3.117)</b>
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.302)	(2.413)
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(33)	(704)
	<b>Utile netto per azione:</b>		
<b>33</b>	<b>Utile per azione base (in Euro)</b>	<b>(0,16)</b>	<b>(0,17)</b>
<b>34</b>	<b>Utile per azione diluito (in Euro)</b>	<b>(0,16)</b>	<b>(0,16)</b>

## Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2024

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023
<b>Utile (perdita) del periodo (A)</b>	<b>(2.335)</b>	<b>(3.117)</b>
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
<b>Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)</b>	<b>(1.493)</b>	<b>(4.644)</b>
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(420)	209
<b>Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)</b>	<b>(420)</b>	<b>209</b>
<b>Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)</b>	<b>(1.913)</b>	<b>(4.435)</b>
<b>Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)</b>	<b>(4.248)</b>	<b>(7.552)</b>
Attribuibile a:		
<b>Azionisti della Capogruppo</b>	<b>(4.215)</b>	<b>(6.848)</b>
<b>Azionisti di minoranza</b>	<b>(33)</b>	<b>(704)</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 settembre 2024

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023
<b>A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali</b>	<b>11.981</b>	<b>9.407</b>
<b>B. Flussi finanziari da attività d'esercizio</b>		
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)
<b>SUBTOTALE B.</b>	<b>3.256</b>	<b>(4.265)</b>
<b>C. Variazione delle attività operative</b>		
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)
<b>SUBTOTALE C.</b>	<b>(6.578)</b>	<b>10.452</b>
<b>D. Flussi finanziari da attività di investimento</b>		
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
<b>SUBTOTALE D.</b>	<b>2.954</b>	<b>(7.078)</b>
<b>E. Flussi finanziari da attività di finanziamento</b>		
Aumenti di capitale	0	0
Variazione delle passività finanziarie	(8.246)	(3.872)
Variazione delle attività finanziarie	0	0
<b>SUBTOTALE E.</b>	<b>(8.246)</b>	<b>(3.872)</b>
<b>F. Movimenti del patrimonio netto consolidato</b>		
Dividendi distribuiti	0	0
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
<b>SUBTOTALE F.</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)</b>	<b>(8.614)</b>	<b>(4.763)</b>
<b>H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)</b>	<b>3.367</b>	<b>(4.763)</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 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						39	<b>39</b>		364		<b>364</b>	<b>403</b>	<b>(714)</b>	<b>(311)</b>
Utile (perdita) complessiva					209	(4.644)	<b>(4.435)</b>			(2.413)	<b>(2.413)</b>	<b>(6.848)</b>	<b>(704)</b>	<b>(7.552)</b>
<b>Totale al 30 settembre 2023</b>	<b>5.706</b>	18.528	1.141	1.367	(704)	(3.361)	<b>16.971</b>	<b>0</b>	115.634	(2.413)	<b>113.221</b>	<b>135.898</b>	<b>(43)</b>	<b>135.855</b>
<b>Totale al 1° luglio 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>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		(2.214)	2.214	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Altre variazioni						118	<b>118</b>		(3.889)		<b>(3.889)</b>	<b>(3.771)</b>	<b>3.889</b>	<b>118</b>
Utile (perdita) complessiva					(420)	(1.493)	<b>(1.913)</b>			(2.302)	<b>(2.302)</b>	<b>(4.215)</b>	<b>(33)</b>	<b>(4.248)</b>
<b>Totale al 30 settembre 2024</b>	<b>5.706</b>	18.528	1.141	1.367	(1.129)	(9.834)	<b>10.073</b>	<b>0</b>	109.537	(2.302)	<b>107.235</b>	<b>123.014</b>	<b>542</b>	<b>123.556</b>

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Resoconto intermedio di gestione  
al 30 giugno 2024**

**NOTE ILLUSTRATIVE**

## NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2024 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione in data 14 novembre 2024 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 14 novembre 2024.

Il bilancio consolidato abbreviato è preparato in conformità ai criteri di rilevazione e valutazione previsti dai Principi Contabili internazionali (IFRS) applicabili dal 1° luglio 2024 così come adottati dall'Unione Europea ed in particolare il presente bilancio consolidato abbreviato è stato preparato secondo il Principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai bilanci intermedi.

Il bilancio consolidato abbreviato non riporta tutte le informazioni e le note del bilancio annuale e pertanto deve essere letto congiuntamente al bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2024.

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

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2024.

### **Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS a partire dal 1° luglio 2024**

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 2024 pubblicato sul sito aziendale.

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

## ATTIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle attività non correnti si decrementa nel periodo di 5.550 mila Euro a seguito di una diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali di 2.734 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Gli incrementi lordi delle immobilizzazioni immateriali diminuiscono in misura significativa rispetto all'esercizio precedente per effetto delle azioni correttive intraprese dal Gruppo già descritte e del lancio di alcuni videogiochi, ora entrati in fase di live support. I dati comparati con quelli del corrispondente periodo dell'esercizio precedente, sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023
Diritti di utilizzo Premium Games	342	164
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	28	25
<b>Totale incrementi concessioni e licenze (A)</b>	<b>370</b>	<b>189</b>
<b>Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali (B)</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
<b>Totale incrementi immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo interne</b>	<b>2.067</b>	<b>3.929</b>
<b>Totale immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo esterne</b>	<b>1.534</b>	<b>8.680</b>
<b>Totale incrementi immobilizzazioni in corso (C)</b>	<b>3.601</b>	<b>12.609</b>
<b>Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (A)+(B)+(C)</b>	<b>3.971</b>	<b>12.800</b>

Le partecipazioni diminuiscono di 1.966 mila Euro per l'adeguamento al valore di mercato al 30 settembre 2024 delle azioni Starbreeze A e B detenute in portafoglio. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
MSE&DB S.l.u.	5	5	0
<b>Totale società a controllo congiunto e collegate (A)</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>
Starbreeze AB - azioni A	2.234	2.812	(578)
Starbreeze AB - azioni B	5.311	6.674	(1.363)
Noobz from Poland s.a.	169	194	(25)
<b>Totale altre partecipazioni (B)</b>	<b>7.714</b>	<b>9.680</b>	<b>(1.966)</b>
<b>Totale partecipazioni (A)+(B)</b>	<b>7.719</b>	<b>9.685</b>	<b>(1.966)</b>

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

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 7.540 mila Euro e si sono decrementati di 405 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2024</b>	<b>30 giugno 2024</b>	<b>Variazioni</b>
Credito verso Starbreeze AB	4.425	4.425	0
Crediti per royalty	2.257	2.655	(398)
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	218	225	(7)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
<b>Totale crediti ed altre attività non correnti</b>	<b>7.540</b>	<b>7.945</b>	<b>(405)</b>

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.

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 30 settembre 2024 è pari a 21.321 mila Euro e si è incrementata di 155 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024.

## ATTIVITÀ CORRENTI

Il totale delle attività correnti diminuisce di 22.466 mila Euro per effetto principalmente di minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 8.614 mila Euro, di minori crediti commerciali per 5.734 mila Euro e di minori altre attività finanziarie correnti per 4.973 mila Euro a seguito dell'incasso parziale del credito verso Remedy Entertainment effetto della retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control conclusa nello scorso esercizio.

Le rimanenze diminuiscono di 913 mila Euro in linea con l'andamento dei ricavi da distribuzione sul canale retail.

La composizione delle altre attività correnti è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	2.844	3.034	(190)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	1.898	2.146	(248)
Anticipi a fornitori	1.868	3.565	(1.697)
Altri crediti	158	157	1
<b>Totale altre attività correnti</b>	<b>6.768</b>	<b>8.902</b>	<b>(2.134)</b>

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 del periodo. Si decrementano nel periodo di 190 mila Euro e sono pari a 2.844 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 1.898 mila Euro. Sono composti da spese sostenute anticipatamente per la realizzazione dei videogiochi, in particolare riferite ai servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi accessori allo sviluppo dei videogiochi, quali rating e localizzazioni.

La diminuzione degli anticipi a fornitori è effetto del contratto di retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control conclusa nello scorso esercizio.

## PASSIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle passività non correnti è pari a 10.463 mila Euro e si decrementa di 3.048 mila Euro principalmente a seguito di minori passività finanziarie non correnti.

Gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 1.362 mila Euro e sono composti da:

- la porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane per 649 mila Euro;
- la porzione residua del prezzo per l'acquisto della 505 Go Inc. per 713 mila Euro.

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

La voce fondi rischi non correnti al 30 settembre 2024 ammonta a 716 mila Euro ed è composta per 635 mila Euro dall'accantonamento effettuato per riflettere il rischio di mancata asseverazione dei costi per effetto di incentivi fiscali di cui la controllata Supernova Games Studios ha già beneficiato. La parte residua, immutata rispetto al 30

giugno 2024, è costituita per 81 mila Euro dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'incremento rispetto al 30 giugno 2024 è relativo esclusivamente all'accantonamento effettuato nel periodo per effetto incentivi fiscali precedentemente menzionati.

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 7.376 mila Euro.

### **PASSIVITÀ CORRENTI**

Il totale delle passività correnti è pari a 68.775 mila Euro e si decrementa di 20.838 mila Euro per effetto principalmente di minori debiti verso fornitori per 12.812 mila Euro e minori passività finanziarie correnti per 5.298 mila Euro.

I debiti verso fornitori sono pari a 30.925 mila Euro e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty.

Le altre passività correnti, pari a 4.277 mila Euro, includono 936 mila Euro relativi alle anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuali del Gruppo. La parte residua include, per la quasi totalità, i debiti verso dipendenti per gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine dell'esercizio, per il futuro pagamento della tredicesima e quattordicesima mensilità, l'accantonamento di competenza del periodo relativo alla quota variabile delle retribuzioni a breve termine e i relativi oneri contributivi.

## PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. IAS	Riserva da 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 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>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		(2.214)	2.214	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Altre variazioni						118	<b>118</b>		(3.889)		<b>(3.889)</b>	<b>(3.771)</b>	<b>3.889</b>	<b>118</b>
Utile (perdita) complessiva					(420)	(1.493)	<b>(1.913)</b>			(2.302)	<b>(2.302)</b>	<b>(4.215)</b>	<b>(33)</b>	<b>(4.248)</b>
<b>Totale al 30 settembre 2024</b>	<b>5.706</b>	18.528	1.141	1.367	(1.129)	(9.834)	<b>10.073</b>	<b>0</b>	109.537	(2.302)	<b>107.235</b>	<b>123.014</b>	<b>542</b>	<b>123.556</b>

### 14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 settembre 2024 è invariato rispetto al 30 giugno 2024 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 118 mila Euro per l'adeguamento della riserva *stock options* e alla riduzione di 1.493 mila Euro relativi all'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie come effetto della valutazione a valori di mercato della partecipazione detenuta in Starbreeze.

Le altre variazioni, pari a 3.889 mila Euro, sono relative alla porzione di patrimonio netto della società Rasplata B.V. acquisita dal Gruppo a seguito dell'acquisto del residuo 40% del capitale della società olandese effettuato nel mese di agosto 2024.

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.

## POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	3.367	11.981	(8.614)
13	Altre attività finanziarie correnti	5.265	10.238	(4.973)
26	Passività finanziarie correnti	(31.381)	(36.679)	5.298
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>(22.749)</b>	<b>(14.460)</b>	<b>(8.289)</b>
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(7.376)	(10.324)	2.948
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(7.376)</b>	<b>(10.324)</b>	<b>2.948</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>(30.125)</b>	<b>(24.784)</b>	<b>(5.341)</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, l'indebitamento finanziario netto aumenta di 5.341 mila Euro ed è pari a 30.125 mila Euro, rispetto ai 24.784 mila Euro al 30 giugno 2024.

Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa e prevede un indebitamento finanziario in crescita anche nel secondo trimestre, per poi migliorare al termine dell'esercizio al di sotto di quanto realizzato al termine del precedente esercizio.

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

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	3.367	11.981	(8.614)	-71,9%
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>3.367</b>	<b>11.981</b>	<b>(8.614)</b>	<b>-71,9%</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	31.381	36.679	(5.298)	-11,1%
<b>G.</b>	<b>Indebitamento finanziario corrente (E + F)</b>	<b>31.381</b>	<b>36.679</b>	<b>(5.298)</b>	<b>-14,4%</b>
<b>H.</b>	<b>Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)</b>	<b>28.014</b>	<b>24.698</b>	<b>3.316</b>	<b>13,4%</b>
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	7.376	10.324	(2.948)	-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>7.376</b>	<b>10.324</b>	<b>(2.948)</b>	<b>-28,6%</b>
<b>M.</b>	<b>Totale indebitamento finanziario (H + L)</b>	<b>35.390</b>	<b>35.022</b>	<b>368</b>	<b>1,1%</b>

## CONTO ECONOMICO

### 3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 30 settembre 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	3.453	16.989	909	127	21.478
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	<b>3.453</b>	<b>16.989</b>	<b>909</b>	<b>127</b>	<b>21.478</b>

La suddivisione al 30 settembre 2023 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	4.370	15.032	705	118	20.225
2	Rettifiche ricavi	0	(27)	(2)	0	(29)
3	Totale ricavi netti	<b>4.370</b>	<b>15.005</b>	<b>703</b>	<b>118</b>	<b>20.196</b>

Per i commenti relativi ai ricavi si rimanda alla Relazione sulla Gestione.

### 25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni	%
23 Interessi attivi e proventi finanziari	456	643	(187)	-29,1%
24 Interessi passivi e oneri finanziari	(1.129)	(1.042)	(87)	8,3%
<b>25 Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>(673)</b>	<b>(399)</b>	<b>(274)</b>	<b>68,7%</b>

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 673 mila Euro contro i 399 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, per effetto di minori interessi attivi e proventi finanziari per 187 mila Euro e maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 87 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	426	546	(120)	-22,0%
Interessi su prodotti derivati	28	93	(65)	-69,9%
Altro	2	4	(2)	-50,0%
<b>Interessi attivi e proventi finanziari</b>	<b>456</b>	<b>643</b>	<b>(187)</b>	<b>-29,1%</b>

Gli interessi attivi e proventi finanziari diminuiscono di 187 mila Euro per effetto di minori differenze attive su cambi per 120 mila Euro e minori interessi su prodotti derivati per 65 mila Euro.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 1.129 mila Euro e sono in aumento di 87 mila Euro rispetto al 30 settembre 2023 principalmente per maggiori differenze passive su cambi.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(268)	(329)	61	-18,5%
Interessi passivi finanziamenti e <i>leasing</i>	(313)	(349)	36	-10,3%
<b>Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento</b>	<b>(581)</b>	<b>(678)</b>	<b>97</b>	<b>-14,3%</b>
Differenze passive sui cambi	(548)	(364)	(184)	50,5%
<b>Interessi passivi e oneri finanziari</b>	<b>(1.129)</b>	<b>(1.042)</b>	<b>(87)</b>	<b>8,3%</b>

## 29. Imposte

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2024	30 settembre 2023	Variazioni	%
Imposte correnti	(68)	291	(359)	n.s.
Imposte differite	(161)	166	(327)	n.s.
<b>Totale imposte</b>	<b>(229)</b>	<b>457</b>	<b>(686)</b>	<b>n.s.</b>

L'incremento del totale imposte è dato da un aumento dell'imponibile delle società del Gruppo.

## Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2024		30 settembre 2023		Variazioni	
Europa	3.035	14%	2.298	11%	738	32,1%
Americhe	14.957	70%	14.569	72%	388	2,7%
Resto del mondo	2.267	11%	2.528	12%	(261)	-10,3%
<b>Totale ricavi estero</b>	<b>20.259</b>	<b>94%</b>	<b>19.395</b>	<b>96%</b>	<b>865</b>	<b>4,5%</b>
Italia	1.219	6%	830	4%	389	47,0%
<b>Totale ricavi lordi consolidati</b>	<b>21.478</b>	<b>100%</b>	<b>20.225</b>	<b>100%</b>	<b>1.254</b>	<b>6,2%</b>

In linea con quanto realizzato nel passato esercizio, i ricavi estero sono stati il 96% dei ricavi lordi consolidati e sono aumentati di 865 mila Euro rispetto al 30 settembre 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 16.805 mila Euro pari all'83% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2024		30 settembre 2023		Variazioni	
Free to Play	3.454	17%	4.370	23%	(916)	-21,0%
Premium Games	16.805	83%	15.025	77%	1.780	11,8%
<b>Totale ricavi lordi estero</b>	<b>20.259</b>	<b>100%</b>	<b>19.395</b>	<b>100%</b>	<b>864</b>	<b>4,5%</b>

## Rapporti con parti correlate

Alla data del 30 settembre 2024 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo

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

I sottoscritti Abramo Galante, in qualità di Presidente del Consiglio 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 2024 - 30 settembre 2024. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2024 del gruppo Digital Bros:
  - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
  - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
  - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della situazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 14 novembre 2024

Il Presidente del Consiglio di amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili

Stefano Salbe