



Relazione finanziaria semestrale abbreviata al 31 dicembre 2024

(primo semestre 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 nella sezione Investor Relations/Documenti finanziari

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO	5
RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO	7
1. STRUTTURA DEL GRUPPO	7
2. PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO	12
3. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI	14
5. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO	17
6. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO	18
7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2024.....	20
8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2024.....	24
9. INDICATORI DI PERFORMANCE	26
10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI.....	27
11. RAPPORTI INFRAGRUPPO E CON PARTI CORRELATE E OPERAZIONI ATIPICHE E/O INUSUALI.....	35
12. AZIONI PROPRIE	37
13. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI.....	37
14. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI.....	37
15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO	37
16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE	38
17. ALTRE INFORMAZIONI.....	39
PROSPETTI CONTABILI	41
SITUAZIONE PATRIMONIALE – FINANZIARIA CONSOLIDATA AL 31 DICEMBRE 2024.....	43
CONTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2024.....	44
CONTO ECONOMICO COMPLESSIVO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2024.....	45
RENDICONTO FINANZIARIO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2024.....	46
PROSPETTO DEI MOVIMENTI DI PATRIMONIO NETTO CONSOLIDATO	47
NOTE ILLUSTRATIVE	49
1. NOTA INTRODUTTIVA	51
2. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO.....	52
3. PARTECIPAZIONI IN SOCIETÀ A CONTROLLO CONGIUNTO E IN SOCIETÀ COLLEGATE...	55
4. RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DI CONSOLIDATO	56
5. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA	58
6. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI.....	77

7.	INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI	78
8.	RAPPORTI CON PARTI CORRELATE	81
9.	OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI	85
	ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF	85

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio d'amministrazione

Membro	Carica/qualifica		Comitato Controllo e Rischi	Comitato Remunerazione	Comitato Nomine
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 ⁽¹⁾	Consigliere	E			
Laura Soifer ⁽²⁾	Consigliere	I	P	M	M
Dario Treves	Consigliere	E			

Legenda:

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

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

(2) Lead Independent Director

Collegio sindacale

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

L'Assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2023 ha nominato i componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale. Gli incarichi del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale scadranno con l'Assemblea degli azionisti che approverà il bilancio al 30 giugno 2026. L'Assemblea degli azionisti del 28 ottobre 2024 ha nominato il nuovo consigliere Veronica Devetag Chalaupka. Il suo mandato avrà la stessa 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 abbreviate 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 della Relazione finanziaria semestrale abbreviata al 31 dicembre 2024 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 6 marzo 2025.

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 principalmente attraverso *marketplace* digitali, quali ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live, Epic Games Store e altri.

Il Gruppo realizza videogiochi direttamente attraverso studi di sviluppo di proprietà, oppure tramite sviluppatori indipendenti. In questo secondo caso i diritti di sfruttamento vengono acquisiti dal Gruppo su scala internazionale, sia in via definitiva che su licenza esclusiva pluriennale.

Il marchio utilizzato a livello mondiale è 505 Games, mentre per i videogiochi che presentano budget di sviluppo più ridotti il marchio utilizzato è 505 Pulse.

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.. A partire dal 1 luglio 2024, nell’ottica di razionalizzazione delle attività, il personale da prima impiegato presso 505 Games Interactive Inc. è stato trasferito a 505 Games US.

La società 505 Pulse S.r.l. svolge 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 2024, detiene la proprietà intellettuale e la tecnologia utilizzata per la realizzazione del videogioco Crime Boss: Rockay City.

Nel corso del semestre è stato terminato il processo di liquidazione volontaria delle società 505 Games Spain Slu e 505 Games France S.a.s., mentre è ancora in corso il processo di liquidazione della controllata tedesca 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., detenuta al 100%, che ha sviluppato e pubblicato i videogiochi Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione e ha completato il videogioco di prossima pubblicazione Assetto Corsa EVO;
- la società di diritto ceco Ingame Studios a.s., studio di sviluppo con sede a Brno, in Repubblica Ceca, che ha realizzato il videogioco Crime Boss: Rockay City, di cui il Gruppo detiene il 100%;
- la società AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano con sede a Milano, di cui il Gruppo detiene il 100%;

- 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%, che si occupa dello sviluppo del nuovo videogioco The Directorate: Novitiate, 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., che detiene la proprietà intellettuale del videogioco Blades Of Fire.

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 formato 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.

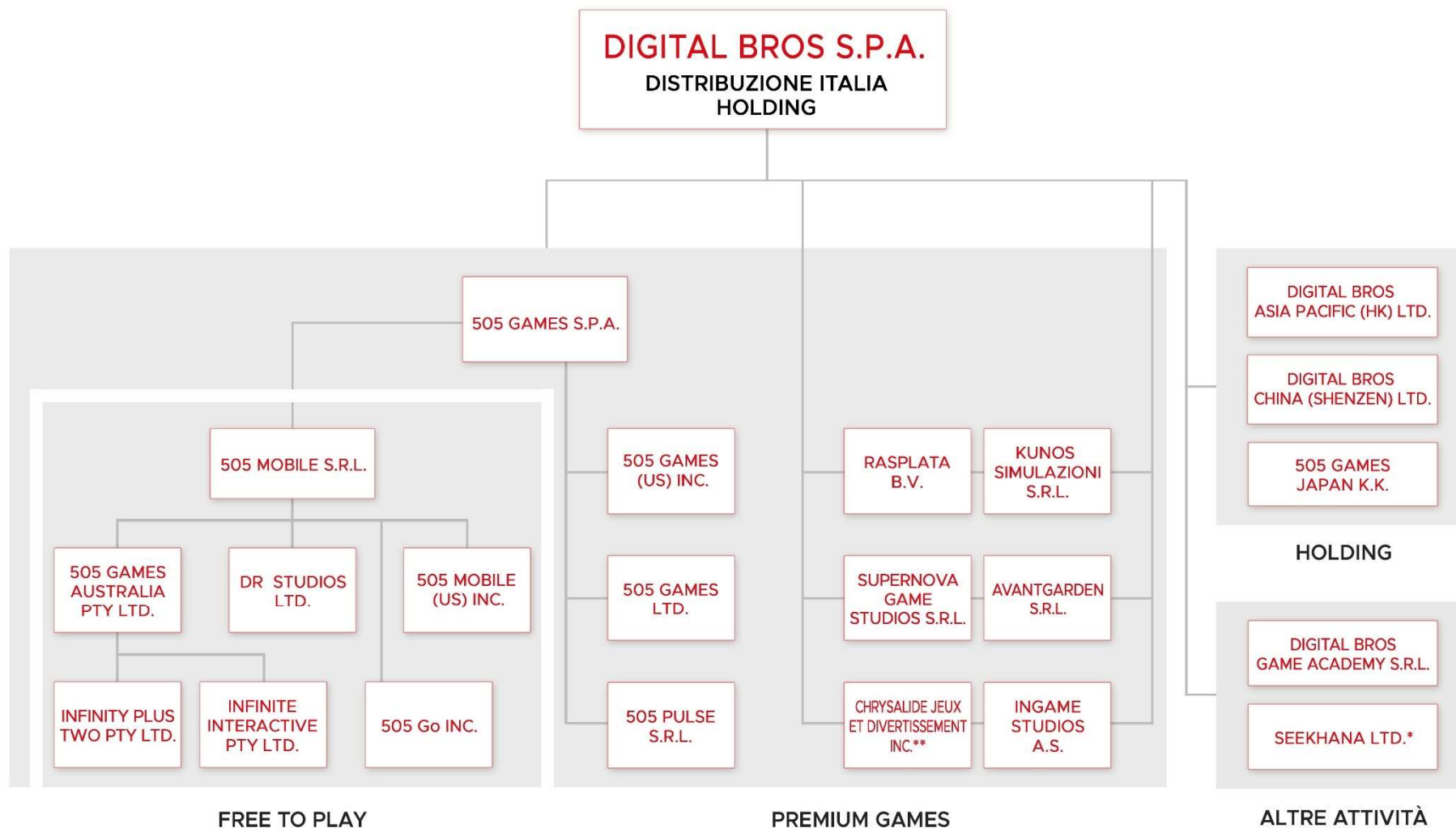
L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. attraverso il marchio Halifax.

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 centralizzate 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 31 dicembre 2024 relativamente alle società operative nel periodo:



(*) PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

(**) PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi operative del Gruppo al 31 dicembre 2024 sono:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. ⁽¹⁾	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 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. ⁽²⁾	403 Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Supernova Games Studios S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici

⁽¹⁾ detenuta al 75%

⁽²⁾ detenuta 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. PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO



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

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

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

La seconda versione di Aspetto Corsa, Aspetto Corsa EVO, è attualmente in sviluppo. L'uscita della modalità in accesso anticipato del gioco è avvenuta nel gennaio 2025.

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



Prodotto dallo studio di sviluppo ceco Ingame Studios S.r.l, Crime Boss: Rockay City è un videogioco del genere sparatutto in prima persona, ambientato nella fiorente metropoli di Rockay City degli anni Novanta, in cui il giocatore incontra alcuni volti familiari: dal carismatico Travis Baker (interpretato da Michael Madsen) e il suo team (Michael Rooker, Kim Basinger, Danny Glover e Damion Poitier), ai capi delle gang rivali (Danny Trejo e Vanilla Ice). Il giocatore interpreta il personaggio di Baker mentre costruisce il suo impero del crimine usando strategia, astuzia e un po' di potenza di fuoco per portare a termine rapine e conquistare il territorio delle bande rivali. Vincere la guerra per Rockay City non è però facile con rivali che cercheranno di prendere la città per sé stessi e lo sceriffo Norris (Chuck Norris) intento a fermare tutti i criminali in circolazione. Rubare denaro, droga e manufatti inestimabili, è però più divertente con dei complici: il giocatore potrà affrontare colpi e rapine con un massimo di quattro giocatori, nella modalità co-op multiplayer. Crime Boss: Rockay City è uscito in esclusiva nella sola versione per personal computer sulla piattaforma Epic il 28 marzo 2023. Le versioni console sono state pubblicate nel corso del mese di giugno 2023, mentre la versione per personal computer sulla piattaforma Steam è disponibile da giugno 2024.



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

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



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

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

Dal lancio Gems of War ha realizzato oltre 39 milioni di Euro di ricavi.



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

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

La proprietà intellettuale di Puzzle Quest è detenuta dal Gruppo.

3. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

A seguito della pandemia, il mercato ha presentato tassi di crescita importanti, ma anche investimenti crescenti in nuove produzioni. Questo ottimismo ha comportato che il numero di nuovi videogiochi in uscita sul mercato 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.

La catena del valore del mercato dei videogiochi è la seguente:



La distribuzione fisica dei videogiochi, che era già in fase di maturità e soppiantata dalla distribuzione digitale, ha subito un ulteriore declino a seguito della diffusione della pandemia da COVID-19 e oggi è estremamente marginale.

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 rimangono generalmente detentori della proprietà intellettuale e cedono, talvolta, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento a editori internazionali di videogiochi, che sono quindi l'elemento essenziale della catena del valore 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 prodotto sul mercato, determina la politica commerciale a livello globale, studia il posizionamento del gioco, 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.

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, si dotassero di 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 e/o sviluppatore avviene alla messa a disposizione del gioco sulle piattaforme, dietro il pagamento di un canone definito per singolo gioco. L'utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali sulla piattaforma determina poi una *fee* incrementale a favore dell'editore.

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.

4. INDICATORI DI RISULTATO

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

Il conto economico evidenzia i seguenti indicatori/risultati intermedi:

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

A livello patrimoniale considerazioni analoghe valgono per la Posizione finanziaria netta, le cui componenti sono dettagliate nella specifica sezione delle Note Illustrative.

Le definizioni degli indicatori utilizzati dal Gruppo, in quanto non rivenienti dai principi contabili di riferimento, potrebbero non essere omogenei con quelli adottati da altre società/gruppi e quindi con esse comparabili.

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

5. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

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

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*.

La possibilità di effettuare campagne promozionali sui principali *marketplace* digitali con tempestività permette di concentrare i ricavi durante brevi periodi di tempo. 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, il Capodanno cinese, ecc.

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

6. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

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 sino all'approvazione del bilancio relativo all'esercizio che si chiuderà al 30 giugno 2026.

Rapporti con 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.

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;
- 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 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.

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 PAYDAY2 descritto sopra ed il riconoscimento di alcune poste patrimoniali relative a contratti intercorsi negli anni tra i due gruppi.

In data 27 ottobre 2024, il Gruppo ha siglato un accordo preliminare sulle poste patrimoniali, con una clausola sospensiva relativa al raggiungimento di un'interpretazione condivisa circa il metodo di calcolo dei ricavi netti di

PAYDAY3, base di calcolo dell'*earn out* contrattuale, entro la data del 27 gennaio 2025, poi prorogata al 27 febbraio 2025.

In data 27 febbraio 2025, le parti hanno trovato un accordo per la definizione di tutte le partite in discussione e, pertanto, il Fondo spese arbitrari Starbreeze accantonato al 30 giugno 2024 è stato interamente rilasciato, in quanto ritenuto non più necessario, vista la risoluzione consensuale della controversia. Gli effetti di tale transazione sono stati riflessi nella situazione patrimoniale e nel conto economico al 31 dicembre 2024, senza impatto significativo sul risultato del periodo, pressoché pari a zero. Il rilascio degli accantonamenti per il Fondo spese arbitrari per 1,2 milioni di Euro è infatti controbilanciato da perdite nette sui crediti Starbreeze per 0,9 milioni di Euro e oneri finanziari per 0,3 milioni di Euro come effetto dell'attualizzazione degli importi che verranno liquidati entro il mese di gennaio 2027.

Alla data del 6 marzo 2025, 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 determinano 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.

7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2024

Migliaia di Euro		31 dicembre 2024		31 dicembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	43.024	100,0%	47.134	100,1%	(4.110)	-8,7%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(34)	-0,1%	34	n.s.
3	Totale ricavi netti	43.024	100,0%	47.100	100,0%	(4.076)	-8,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(343)	-0,8%	(1.522)	-3,2%	1.179	-77,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.381)	-7,9%	(5.092)	-10,8%	1.711	-33,6%
6	Royalties	(10.106)	-23,5%	(9.321)	-19,8%	(785)	8,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.044)	-2,4%	80	0,2%	(1.124)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(14.874)	-34,6%	(15.855)	-33,7%	981	-6,2%
9	Utile lordo (3+8)	28.150	65,4%	31.245	66,3%	(3.095)	-9,9%
10	Altri ricavi	3.603	8,4%	6.225	13,2%	(2.622)	-42,1%
11	Costi per servizi	(3.976)	-9,2%	(5.973)	-12,7%	1.997	-33,4%
12	Affitti e locazioni	(237)	-0,6%	(250)	-0,5%	13	-5,0%
13	Costi del personale	(13.887)	-32,3%	(20.847)	-44,3%	6.960	-33,4%
14	Altri costi operativi	(564)	-1,3%	(723)	-1,5%	159	-21,9%
15	Totale costi operativi	(18.664)	-43,4%	(27.793)	-59,0%	9.129	-32,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	13.089	30,4%	9.677	20,5%	3.412	35,3%
17	Ammortamenti	(13.115)	-30,5%	(14.443)	-30,7%	1.328	-9,2%
18	Accantonamenti	1.241	2,9%	0	0,0%	1.241	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.741)	-4,0%	(779)	-1,7%	(962)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	131	0,3%	896	1,9%	(765)	-85,4%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(13.484)	-31,3%	(14.326)	-30,4%	842	-5,9%
22	Margine operativo (16+21)	(395)	-0,9%	(4.649)	-9,9%	4.254	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	843	2,0%	1.389	2,9%	(546)	-39,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.379)	-7,9%	(2.568)	-5,5%	(811)	31,6%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(2.536)	-5,9%	(1.179)	-2,5%	(1.357)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(2.931)	-6,8%	(5.828)	-12,4%	2.897	-49,7%
27	Imposte correnti	(1.639)	-3,8%	425	0,9%	(2.064)	n.s.
28	Imposte differite	1.080	2,5%	(1.017)	-2,2%	2.096	n.s.
29	Totale imposte	(559)	-1,3%	(592)	-1,3%	33	-5,5%
30	Risultato netto (26+29)	(3.490)	-8,1%	(6.420)	-13,6%	2.930	-45,6%
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(3.695)	-8,6%	(3.697)	-7,8%	2	-0,1%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	205	0,5%	(2.723)	-5,8%	2.928	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,26)		(0,26)		0,00	-0,0%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,25)		(0,25)		0,00	-0,0%

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 rivisitazione 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 nel lungo termine. Tali scelte hanno comportato la riduzione di titoli con budget di produzione limitati, ma anche di videogiochi con budget di produzione significativi, con lunghi tempi di realizzazione e margini per il Gruppo inferiori alla media, come nel caso dei futuri titoli della serie Control.

Per effetto delle dinamiche di mercato e delle azioni correttive messe in atto, il Gruppo prevede ricavi in diminuzione nel corrente esercizio rispetto al precedente, senza peraltro che tale riduzione abbia effetti significativi sul Margine operativo (EBIT).

Al 31 dicembre 2024, i ricavi sono stati pari a 43 milioni di Euro, in diminuzione dell’8,7% rispetto allo stesso periodo del passato esercizio. Nessun lancio è stato effettuato nel corrente semestre, a differenza dello scorso anno, e pertanto i ricavi del semestre sono composti esclusivamente dalla vendita di prodotti di catalogo.

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

Ricavi netti				
Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	34.409	35.851	(1.442)	-4,0%
Free to Play	7.223	9.633	(2.410)	-25,0%
Distribuzione Italia	1.061	1.204	(143)	-11,9%
Altre Attività	331	412	(81)	-19,7%
Totale ricavi netti	43.024	47.100	(4.075)	-8,7%

I ricavi del settore operativo Premium Games al 31 dicembre 2024 sono stati pari a 34,4 milioni Euro, in diminuzione del 4,1%, e corrispondenti all’80% dei ricavi netti totali. Tra i prodotti di catalogo spiccano le vendite delle diverse versioni di Assetto Corsa, con ricavi pari a 13,1 milioni di Euro. La seconda versione, Assetto Corsa EVO, realizzata dalla controllata Kunos Simulazioni, è stata lanciata in modalità di accesso anticipato sulla piattaforma Steam il 16 gennaio 2025.

Le vendite di videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 59% dei 34,4 milioni di Euro di ricavi del settore operativo Premium Games al 31 dicembre 2024, mentre i ricavi da videogiochi su cui il Gruppo vanta accordi di comproprietà o accordi di lungo termine hanno rappresentato il 24% dei ricavi totali del settore operativo. Tali percentuali sono in linea con quanto realizzato nel medesimo periodo dell'esercizio precedente ed effetto della strategia del Gruppo di lentamente ridurre le attività di edizioni di videogiochi di terzi, in quanto meno redditive e meno capaci di creare valore nel lungo termine.

I ricavi del settore operativo del Free to Play sono stati pari a 7,2 milioni di Euro in calo del 25% rispetto al primo semestre dell'esercizio precedente. A partire dallo scorso esercizio, il Gruppo ha intrapreso un'attività di conversione al motore di gioco Unity a supporto dei giochi della controllata 505Go!. Tale processo renderà le attività di manutenzione evolutiva (live support) estremamente più rapide ed efficienti, così da aumentare la longevità dei prodotti, facilitando sia le attività di aggiornamento dei contenuti, specialmente in funzione di specifici eventi, che di programmare meglio le campagne promozionali. La conversione faciliterà anche i processi di localizzazione in lingue attualmente non supportate, incentivando così nuovi consumatori su scala globale. Il gioco attualmente supporta integralmente solo la lingua inglese e, in misura più limitata, le principali lingue occidentali e, conseguentemente, la quasi totalità dei ricavi è realizzata negli Stati Uniti. L'attività di conversione è terminata nel mese di gennaio 2025 ed è attualmente in fase di test, per poi essere rilasciata a partire dall'ultimo trimestre dell'esercizio. I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 96% dei ricavi netti totali, mentre i ricavi digitali sono stati circa il 91% dell'importo totale, in linea con quanto realizzato negli ultimi esercizi.

Il costo del venduto è diminuito di 981 mila Euro e, per tale motivo, l'utile lordo al 31 dicembre 2024 è diminuito di 3.095 mila Euro, da 31.245 mila Euro al 31 dicembre 2023 agli attuali 28.150 mila Euro. Notevole è stata la variazione delle rimanenze, effetto di politiche di smaltimento delle rimanenze di prodotti finiti, il cui mercato è ora estremamente residuale.

Gli altri ricavi sono stati pari a 3.603 mila Euro in diminuzione di 2.622 mila Euro, per effetto di minori costi su commesse di sviluppo svolte da società del Gruppo, i cui giochi sono entrati in fase di *live support*. 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.;
- il videogioco Assetto Corsa EVO da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- il videogioco The Directorate: Novitiate da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

In crescita il margine operativo lordo di 3.412 mila Euro, pari a 13.089 mila Euro al 31 dicembre 2024 rispetto ai 9.677 mila Euro dello scorso periodo. Oltre ad una riduzione dei costi per servizi, significativa è stata la diminuzione dei costi del personale, pari a 6.960 mila Euro, effetto della riorganizzazione implementata dal Gruppo nel corso del secondo semestre dello scorso esercizio.

La variazione dei proventi e costi operativi non monetari, pari a 842 mila Euro nel semestre, ha permesso di migliorare il margine operativo (EBIT) al 31 dicembre 2024 di 4.254 mila Euro rispetto al semestre precedente. Il margine è tuttavia rimasto leggermente negativo per 395 mila Euro.

Gli ammortamenti, pari a 13.115 mila Euro, sono in diminuzione di 1.328 mila Euro rispetto ai 14.443 mila Euro al 31 dicembre 2023.

Gli accantonamenti sono positivi per 1.241 mila Euro per effetto dello storno del Fondo spese arbitrali Starbreeze stanziato al 30 giugno 2024, ora non più necessario in considerazione dell'accordo raggiunto con il gruppo svedese. Le svalutazioni di attività sono state pari a 1.741 mila Euro e includono 966 mila Euro relativi all'adeguamento del credito verso Starbreeze a seguito dell'accordo raggiunto con il gruppo svedese. La parte residua è prevalentemente relativa alla svalutazione di alcuni videogiochi per i quali il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto di una riduzione prospettica delle vendite future, sono inferiori al valore d'iscrizione delle attività, per un totale di 750 mila Euro.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 2.536 mila Euro, rispetto al saldo negativo per 1.179 mila Euro registrato nel primo semestre dello scorso esercizio, principalmente per effetto di maggiori differenze cambio negative.

La perdita ante imposte al 31 dicembre 2024 è pari a 2.931 mila Euro ed è in miglioramento rispetto alla perdita di 5.828 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2023.

La perdita netta consolidata è pari a 3.490 mila Euro rispetto alla perdita netta di 6.420 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2023.

La perdita netta del semestre attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 3.695 mila Euro, pressoché immutata rispetto all'esercizio precedente. La quota attribuibile agli azionisti di minoranza al 31 dicembre 2024 è pari a 205 mila Euro positivi, rispetto alla perdita di 2.723 mila Euro del primo semestre dell'esercizio precedente. Tale perdita era relativa per 2.615 mila Euro al 40% di competenza di terzi del risultato al 31 dicembre 2023 della controllata olandese Rasplata B.V., che dal mese di agosto 2024 è invece integralmente posseduta dal Gruppo.

La perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita sono pari rispettivamente a 0,26 Euro e 0,25 Euro, invariate rispetto a quanto realizzato al 31 dicembre 2023.

8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2024

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	6.477	7.379	(902)	-12,2%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	125.702	129.614	(3.912)	-3,0%
4	Partecipazioni	5.788	9.685	(3.897)	-40,2%
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.920	7.945	(5.025)	-63,3%
6	Imposte anticipate	22.656	21.166	1.490	7,0%
7	Attività finanziarie non correnti	2.895	0	2.895	n.s.
	Totale attività non correnti	166.438	175.789	(9.351)	-5,3%
Attività correnti					
8	Rimanenze	1.624	2.668	(1.044)	-39,1%
9	Crediti commerciali	13.869	16.887	(3.018)	-17,9%
10	Crediti tributari	3.920	4.345	(425)	-9,8%
11	Altre attività correnti	7.126	8.902	(1.775)	-19,9%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.631	11.981	(7.350)	-61,4%
13	Altre attività finanziarie	5.221	10.238	(5.017)	-49,0%
	Totale attività correnti	36.392	55.021	(18.629)	-33,9%
	TOTALE ATTIVITÀ	202.830	230.810	(27.980)	-12,1%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)	0	0,0%
15	Riserve	(9.929)	(11.868)	1.939	-16,3%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(105.842)	(113.426)	7.584	-6,7%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(121.477)	(131.000)	9.523	-7,3%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(780)	3.314	(4.094)	n.s.
	Totale patrimonio netto consolidato	(122.257)	(127.686)	5.429	-4,3%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(1.036)	(967)	(69)	7,1%
19	Fondi non correnti	(877)	(563)	(314)	55,8%
20	Altri debiti e passività non correnti	(771)	(1.657)	886	-53,5%
21	Passività finanziarie	(5.164)	(10.324)	5.160	-50,0%
	Totale passività non correnti	(7.848)	(13.511)	5.663	-41,9%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(30.096)	(43.737)	13.641	-31,2%
23	Debiti tributari	(1.444)	(1.299)	(145)	11,2%
24	Fondi correnti	0	(1.241)	1.241	-100,0%
25	Altre passività correnti	(3.891)	(6.657)	2.766	-41,5%
26	Passività finanziarie	(37.294)	(36.679)	(615)	1,7%
	Totale passività correnti	(72.725)	(89.613)	16.888	-18,8%
	TOTALE PASSIVITÀ	(80.573)	(103.124)	22.552	-21,9%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITÀ	(202.830)	(230.810)	27.980	-12,1%

Il totale delle attività non correnti si decrementa nel periodo di 9.351 mila Euro. La diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali nette è stata pari a 3.912 mila Euro per effetto di 12.673 mila Euro di ammortamenti e svalutazioni e di 8.761 mila Euro di investimenti nel semestre.

Le partecipazioni diminuiscono di 3.897 mila Euro, in larga misura per l'adeguamento al valore di mercato al 31 dicembre 2024 delle azioni Starbreeze A e B detenute.

I crediti ed altre attività non correnti diminuiscono di 5.025 mila Euro, di cui 4.425 mila Euro sono l'effetto dell'accordo transattivo stipulato con Starbreeze in data 27 febbraio 2025, con la contestuale iscrizione tra le attività finanziarie non correnti della porzione di credito verso lo sviluppatore svedese, che sarà incassata oltre i dodici mesi.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 18.629 mila Euro per effetto principalmente di minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 7.350 mila Euro, di minori crediti commerciali per 3.018 mila Euro e di minori altre attività finanziarie correnti per 5.017 mila Euro a seguito dell'incasso di una porzione dei crediti verso Remedy Entertainment, come previsto dall'accordo di retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control concluso nello scorso esercizio.

Il totale delle passività non correnti è in diminuzione di 5.663 mila Euro, principalmente per l'effetto della diminuzione delle passività finanziarie non correnti per 5.160 mila Euro.

Il totale delle passività correnti diminuisce di 16.888 mila Euro per effetto principalmente:

- della riduzione dei debiti verso fornitori per 13.641 mila Euro, effetto dei pagamenti effettuati nel primo trimestre dell'esercizio corrente relativamente agli acquisti effettuati nell'ultimo trimestre dello scorso esercizio, che ha presentato un volume di attività significativo;
- dell'utilizzo dei fondi correnti per 1.241 mila Euro per effetto del rilascio del Fondo spese arbitrali Starbreeze, come già descritto;
- del decremento delle altre passività correnti di 2.766 mila Euro, per effetto principalmente del riconoscimento dei ricavi a conto economico relativamente a contratti di distribuzione digitale per 2.774 mila Euro.

La posizione finanziaria netta, così come esposta dal Gruppo in maniera coerente con gli ultimi esercizi, comparata con i relativi dati al 30 giugno 2024 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.631	11.981	(7.350)
13	Altre attività finanziarie correnti	5.221	10.238	(5.017)
26	Passività finanziarie correnti	(37.294)	(36.679)	(615)
	Posizione finanziaria netta corrente	(27.442)	(14.460)	(12.982)
7	Attività finanziarie non correnti	2.895	0	2.895
21	Passività finanziarie non correnti	(5.164)	(10.324)	5.160
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.269)	(10.324)	8.055
	Totale posizione finanziaria netta	(29.711)	(24.784)	(4.927)

Al 31 dicembre 2024, l'indebitamento finanziario netto è stato pari a 29.711 mila Euro, in aumento di 4.927 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024, con un andamento in linea con le attese. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa.

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 26.510 mila Euro.

9. INDICATORI DI PERFORMANCE

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

Indici di redditività	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	-3,0%	-2,8%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	-0,2%	-1,9%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	-0,9%	-9,9%

Indici di struttura	31 dicembre 2024	30 giugno 2024
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	17,9%	23,08%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	50,0%	61,4%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività correnti / Passività correnti)	47,8%	58,4%

10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		31 dicembre 2024		31 dicembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	34.409	100,0%	35.863	100,0%	(1.454)	-4,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(12)	0,0%	12	n.s.
3	Totale ricavi netti	34.409	100,0%	35.851	100,0%	(1.442)	-4,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(319)	-0,9%	(565)	-1,6%	246	-43,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.478)	-4,3%	(3.065)	-8,5%	1.587	-51,8%
6	Royalties	(8.085)	-23,5%	(6.827)	-19,0%	(1.258)	18,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(397)	-1,2%	57	0,2%	(454)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(10.279)	-29,9%	(10.400)	-29,0%	121	-1,2%
9	Utile lordo (3+8)	24.130	70,1%	25.451	71,0%	(1.321)	-5,2%
10	Altri ricavi	2.825	8,2%	4.799	13,4%	(1.974)	-41,1%
11	Costi per servizi	(1.707)	-5,0%	(3.205)	-8,9%	1.498	-46,7%
12	Affitti e locazioni	(68)	-0,2%	(57)	-0,2%	(11)	19,2%
13	Costi del personale	(8.173)	-23,8%	(12.714)	-35,5%	4.541	-35,7%
14	Altri costi operativi	(275)	-0,8%	(403)	-1,1%	128	-31,9%
15	Totale costi operativi	(10.223)	-29,7%	(16.379)	-45,7%	6.156	-37,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	16.732	48,6%	13.871	38,7%	2.861	20,6%
17	Ammortamenti	(11.263)	-32,7%	(12.508)	-34,9%	1.245	-10,0%
18	Accantonamenti	1.241	3,6%	0	0,0%	1.241	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.721)	-5,0%	(779)	-2,2%	(941)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	889	2,5%	(889)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(11.743)	-34,1%	(12.398)	-34,6%	655	-5,3%
22	Margine operativo (16+21)	4.989	14,5%	1.473	4,1%	3.516	n.s.

I ricavi del settore operativo Premium Games al 31 dicembre 2024 sono stati pari a 34,4 milioni Euro, in diminuzione del 4,1%, e corrispondenti all'80% dei ricavi netti totali. Tra i prodotti di catalogo spiccano le vendite delle diverse versioni di Assetto Corsa, con ricavi pari a 13,1 milioni di Euro. La seconda versione, Assetto Corsa EVO, realizzata dalla controllata Kunos Simulazioni, è stata lanciata in modalità di accesso anticipato sulla piattaforma Steam il 16 gennaio 2025.

Le vendite di videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 59% dei 34,4 milioni di Euro di ricavi del settore operativo Premium Games al 31 dicembre 2024, mentre i ricavi da videogiochi su cui il Gruppo vanta accordi di comproprietà o accordi di lungo termine hanno rappresentato il 24% dei ricavi totali del settore operativo. Tali percentuali sono in linea con quanto realizzato nel medesimo periodo

dell'esercizio precedente ed effetto della strategia del Gruppo di lentamente ridurre le attività di edizioni di videogiochi di terzi, in quanto meno redditive e meno capaci di creare valore nel lungo termine.

La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	871	2.031	(1.160)	-57,1%
Ricavi da distribuzione digitale	31.861	32.486	(625)	-1,9%
Ricavi da sublicensing	1.677	1.346	331	24,6%
Totale ricavi Premium Games	34.409	35.863	(1.454)	-4,1%

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

I ricavi da distribuzione digitali sono composti da ricavi transazionali, generati dall'effettiva vendita al consumatore del prodotto finito in formato digitale sui *marketplace*, e da ricavi *buyout*, relativi alla cessione dei diritti del videogioco e dei suoi contenuti aggiuntivi ad un *marketplace* e comprendono ricavi da abbonamenti, promozioni gratuite e contratti di minimi garantiti.

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

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 dicembre 2024 suddiviso per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni	
Console	14.058	11.661	2.397	20,6%
Personal Computer	16.389	18.666	(2.277)	-12,2%
Piattaforme Mobile	1.414	2.159	(745)	-34,5%
Totale ricavi da distribuzione digitale	31.861	32.486	(625)	-1,9%

L'incremento dei ricavi da console è compensato da inferiori ricavi da Personal Computer, per effetto del differente mix di prodotti tra i due semestri.

Leggero miglioramento del costo del venduto, che scende del 1,2% rispetto al 31 dicembre 2023.

L'utile lordo è stato pari a 24.130 mila Euro, in diminuzione di 1.321 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2023, con una riduzione percentuale del 5,2%.

Gli altri ricavi sono stati pari a 2.825 mila Euro in diminuzione di 1.974 mila Euro, per effetto di minori costi su commesse di sviluppo svolte da società del Gruppo, i cui giochi sono entrati in fase di *live support*. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- il videogioco Assetto Corsa EVO da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- il videogioco The Directorate: Novitiate da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

I costi operativi sono stati in diminuzione del 37,6%, riducendosi di 6.156 mila Euro rispetto allo scorso esercizio. Tale miglioramento è principalmente dato da una riduzione dei costi del personale per 4.541 mila Euro, a seguito del piano di riorganizzazione implementato dal Gruppo nell'esercizio precedente. Degna di nota è anche la

riduzione dei costi per servizi per 1.498 mila Euro, anche per effetto dell'assenza di lanci significativi di nuovi prodotti nel semestre corrente.

Il margine operativo lordo è stato pari a 16.732 mila Euro (48,6% dei ricavi netti), in miglioramento di 2.861 mila Euro rispetto ai 13.871 mila Euro del passato esercizio (38,7% dei ricavi netti).

La variazione dei proventi e costi operativi non monetari, pari a 655 mila Euro nel semestre, ha permesso di migliorare il margine operativo (EBIT) al 31 dicembre 2024 di 3.516 mila Euro rispetto al semestre precedente. Al 31 dicembre 2024, il margine è stato positivo per 4,989 mila Euro (14,5% dei ricavi netti).

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 1.245 mila Euro mentre gli accantonamenti sono positivi per 1.241 mila Euro per effetto dello storno del Fondo spese arbitrali Starbreeze stanziato al 30 giugno 2024, ora non più necessario in considerazione dell'accordo raggiunto con il gruppo svedese.

Le svalutazioni di attività sono state pari a 1.721 mila Euro e includono 966 mila Euro relativi all'adeguamento del credito verso Starbreeze a seguito dell'accordo raggiunto con il gruppo svedese. La parte residua è relativa alla svalutazione di alcuni videogiochi per i quali il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto di una riduzione prospettica delle vendite future, sono inferiori al valore d'iscrizione delle attività, per un totale di 750 mila Euro.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		31 dicembre 2024		31 dicembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	7.223	100,0%	9.633	100,0%	(2.410)	-25,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	7.223	100,0%	9.633	100,0%	(2.410)	-25,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.903)	-26,3%	(2.027)	-21,0%	124	-6,1%
6	Royalties	(2.021)	-28,0%	(2.494)	-25,9%	473	-18,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(3.924)	-54,3%	(4.521)	-46,9%	597	-13,2%
9	Utile lordo (3+8)	3.299	45,7%	5.112	53,1%	(1.813)	-35,5%
10	Altri ricavi	778	10,8%	1.426	14,8%	(648)	-45,5%
11	Costi per servizi	(1.135)	-15,7%	(1.432)	-14,9%	297	-20,7%
12	Affitti e locazioni	(31)	-0,4%	(70)	-0,7%	39	-55,3%
13	Costi del personale	(2.978)	-41,2%	(4.860)	-50,5%	1.882	-38,7%
14	Altri costi operativi	(45)	-0,6%	(55)	-0,6%	10	-17,4%
15	Totale costi operativi	(4.189)	-58,0%	(6.417)	-66,6%	2.228	-34,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(112)	-1,5%	121	1,3%	(233)	n.s.
17	Ammortamenti	(1.180)	-16,3%	(1.234)	-12,8%	54	-4,4%
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	131	1,8%	0	0,0%	131	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.049)	-14,5%	(1.234)	-12,8%	185	-15,0%
22	Margine operativo (16+21)	(1.161)	-16,1%	(1.113)	-11,6%	(48)	4,2%

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni	
505 Go Inc.	4.976	7.101	(2.125)	-29,9%
Gems of War	1.625	1.813	(188)	-10,4%
Puzzle Quest 3	343	445	(102)	-22,9%
Altri prodotti	279	274	5	1,8%
Totale ricavi Free to Play	7.223	9.633	(2.410)	-25,0%

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 7.223 mila Euro, in contrazione del 25% rispetto ai 9.633 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2023. I videogiochi pubblicati dalla controllata 505 Go! hanno realizzato ricavi per 4.976 mila Euro rispetto a 7.101 mila Euro dello scorso esercizio, in calo di 2.125 mila Euro. A partire dallo

scorso esercizio, il Gruppo ha intrapreso un'attività di conversione al motore di gioco Unity a supporto dei giochi della controllata 505Go!. Tale processo renderà le attività di manutenzione evolutiva (live support) estremamente più rapide ed efficienti, così da aumentare la longevità dei prodotti, facilitando sia le attività di aggiornamento dei contenuti, specialmente in funzione di specifici eventi, che di programmare meglio le campagne promozionali. La conversione faciliterà anche i processi di localizzazione in lingue attualmente non supportate, incentivando così nuovi consumatori su scala globale. Il gioco attualmente supporta integralmente solo la lingua inglese e, in misura più limitata, le principali lingue occidentali e, conseguentemente, la quasi totalità dei ricavi è realizzata negli Stati Uniti. L'attività di conversione è terminata nel mese di gennaio 2025 ed è attualmente in fase di test, per poi essere rilasciata a partire dall'ultimo trimestre dell'esercizio.

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 1.625 mila Euro, in riduzione del 10,4% rispetto al primo semestre del passato esercizio. Il prodotto presenta ancora volumi di attività interessanti nonostante sia stato lanciato più di dieci anni fa.

Il costo del venduto diminuisce di 597 mila Euro principalmente per minori costi per royalty relativi ai videogiochi pubblicati da 505 Go! Inc..

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 648 mila Euro e sono stati pari a 778 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 4.189 mila Euro, in diminuzione di 2.228 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto del decremento dei costi del personale per 1.882 mila Euro, effetto del processo di riorganizzazione implementato dal Gruppo nel corso dell'esercizio scorso.

Il margine operativo lordo è stato negativo per 112 mila Euro, in diminuzione di 233 mila Euro rispetto ai 121 mila Euro positivi del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 1.180 mila Euro e comprendono 880 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 1.161 mila Euro, pressoché immutato rispetto a 1.113 mila Euro negativi registrati al 31 dicembre 2023.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		31 dicembre 2024		31 dicembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.061	100,1%	1.226	101,8%	(165)	-13,4%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(22)	-1,8%	22	n.s.
3	Totale ricavi netti	1.061	100,0%	1.204	100,0%	(143)	-11,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(24)	-2,2%	(957)	-79,5%	933	-97,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(647)	-61,0%	23	1,9%	(670)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(671)	-63,3%	(934)	-77,6%	263	-28,1%
9	Utile lordo (3+8)	390	36,8%	270	22,4%	120	44,5%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(72)	-6,8%	(116)	-9,6%	44	-37,8%
12	Affitti e locazioni	(14)	-1,4%	(7)	-0,6%	(7)	75,0%
13	Costi del personale	(307)	-29,0%	(574)	-47,7%	267	-46,5%
14	Altri costi operativi	(25)	-2,4%	(25)	-2,1%	0	0,0%
15	Totale costi operativi	(418)	-39,4%	(722)	-60,0%	304	-42,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(28)	-2,6%	(452)	-37,6%	424	-93,8%
17	Ammortamenti	(74)	-6,9%	(71)	-5,9%	(3)	0,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(20)	-1,9%	0	0,0%	(20)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	7	0,6%	(7)	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(94)	-8,9%	(64)	-5,3%	(30)	47,4%
22	Margine operativo (16+21)	(122)	-11,5%	(516)	-42,9%	394	-76,4%

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 165 mila Euro, passando da 1.226 mila Euro a 1.061 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	451	287	164	-57,1%
Distribuzione carte collezionabili	610	939	(329)	35,0%
Totale ricavi Distribuzione Italia	1.061	1.226	(165)	-13,4%

Le attività distributive sono limitate nel periodo alla vendita di materiali in giacenza. La riduzione delle rimanenze di prodotti finiti è stata infatti pari a 670 mila Euro.

I costi operativi sono stati pari a 418 mila Euro in diminuzione di 304 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2023 per effetto principalmente di minori costi del personale per 267 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato negativo per 28 mila Euro rispetto ai 452 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, mentre il margine operativo netto è stato pari a 122 mila Euro negativi a fronte di 516 mila Euro negativi registrati al 31 dicembre 2023.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		31 dicembre 2024		31 dicembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	331	100,0%	412	100,0%	(81)	-19,7%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	331	100,0%	412	100,0%	(81)	-19,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	331	100,0%	412	100,0%	(81)	-19,7%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(67)	-20,2%	(146)	-35,5%	79	-54,3%
12	Affitti e locazioni	0	0,0%	(0)	-0,1%	0	0,0%
13	Costi del personale	(262)	-79,1%	(332)	-80,6%	70	-21,2%
14	Altri costi operativi	(24)	-7,2%	(18)	-4,5%	(6)	28,4%
15	Totale costi operativi	(353)	-106,8%	(496)	-120,5%	143	-28,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(22)	-6,8%	(84)	-20,5%	62	-73,4%
17	Ammortamenti	(186)	-56,2%	(183)	-44,5%	(3)	1,4%
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%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(186)	-56,2%	(183)	-44,5%	(3)	1,4%
22	Margine operativo (16+21)	(208)	-63,0%	(267)	-64,7%	59	-21,9%

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 81 mila Euro, mentre i costi operativi diminuiscono di 143 mila Euro. Il margine operativo lordo è stato negativo per 22 mila Euro rispetto a 84 mila Euro negativi al 31 dicembre 2023. La perdita operativa è pari a 208 mila Euro in miglioramento di 59 mila Euro rispetto alla perdita operativa di 267 mila Euro del 31 dicembre 2023.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding					
		31 dicembre 2024		31 dicembre 2023		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	 Totale ricavi netti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	 Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	 Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(995)	0,0%	(1.074)	0,0%	79	-7,4%
12	Affitti e locazioni	(124)	0,0%	(116)	0,0%	(8)	6,6%
13	Costi del personale	(2.167)	0,0%	(2.367)	0,0%	200	-8,5%
14	Altri costi operativi	(195)	0,0%	(222)	0,0%	27	-12,3%
15	 Totale costi operativi	(3.481)	0,0%	(3.779)	0,0%	298	-7,9%
16	 Margine operativo lordo (9+10+15)	(3.481)	0,0%	(3.779)	0,0%	298	-7,9%
17	Ammortamenti	(412)	0,0%	(447)	0,0%	35	-7,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	 Totale proventi e costi operativi non monetari	(412)	0,0%	(447)	0,0%	35	-7,9%
22	 Margine operativo (16+21)	(3.893)	0,0%	(4.226)	0,0%	333	-7,9%

I costi operativi sono stati pari a 3.481 mila Euro, in diminuzione di 298 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2023 principalmente per una riduzione dei costi del personale e dei costi per servizi.

Il margine operativo è stato negativo per 3.893 mila Euro rispetto ai 4.226 mila Euro negativi del 31 dicembre 2023.

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

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

Transazioni infragruppo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Per la preparazione della relazione finanziaria semestrale abbreviata al 31 dicembre 2024 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

Operazioni atipiche

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

12. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2024 non è titolare di azioni proprie e non ha effettuato acquisizioni e cessioni nell'esercizio.

13. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI

Per quanto riguarda la gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari si rimanda alla relazione sulla gestione del bilancio consolidato al 30 giugno 2024, non essendo intervenute variazioni significative.

14. 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.

Per effetto dell'accordo di transazione siglato con il gruppo svedese e ampiamente descritto nel paragrafo "Rapporti con Starbreeze", il Gruppo, ora, sulla base delle modalità di calcolo dell'*earn out* condivise, non ha iscritto alla data del 31 dicembre 2024 alcun importo e, sulla base delle *performance* del videogioco PAYDAY3, non prevede la possibilità di iscrizione di alcun *earn out* nel breve periodo.

Al 31 dicembre 2024, il Gruppo non ha iscritto imposte anticipate relativamente a perdite realizzate alla data da alcune controllate per un controvalore di circa 17 milioni di Euro, in quanto ritenute non recuperabili sulla base della normativa locale vigente.

15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

L'accordo transattivo del Gruppo con Starbreeze AB, descritto nella sezione "Rapporti con Starbreeze", è l'unico evento successivo alla chiusura del periodo. In base dell'applicazione dello IAS10, gli effetti dell'accordo sono stati riflessi nel conto economico e nello stato patrimoniale al 31 dicembre 2024.

16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

La nuova versione di Assetto Corsa EVO è stata lanciata il 16 gennaio 2025 sulla piattaforma Steam in modalità di accesso anticipato. L'accesso anticipato prevede il rilascio di contenuti addizionali (multiplayer, free roaming, etc.) durante il periodo sino al lancio definitivo del gioco, atteso nell'autunno 2025. Il piano editoriale del segmento Premium Games si completerà con l'uscita del nuovo videogioco Blades Of Fire il 22 maggio 2025. Sempre nel secondo semestre verrà rilasciata la revisione dei videogiochi del segmento operativo Free to Play, dotati del nuovo motore di gioco Unity.

Per effetto di ciò, l'ultima parte dell'esercizio presenterà ricavi in crescita rispetto al primo semestre. Il Gruppo conferma comunque per l'intero esercizio le previsioni di ricavi in calo. Le azioni correttive intraprese, in particolare il piano di riorganizzazione e il ribilanciamento degli investimenti, si prevede possano tuttavia permettere un mantenimento del margine operativo (EBIT) al livello di quanto registrato al 30 giugno 2024.

L'indebitamento finanziario netto si prevede costante durante la seconda metà dell'esercizio in linea con i livelli al 31 dicembre 2024. Il miglioramento inizialmente previsto per l'ultimo trimestre dell'esercizio avverrà invece nel primo trimestre del prossimo esercizio, per effetto dell'incasso dei crediti derivanti dal lancio del videogioco Blades of Fire, delle attività promozionali già programmate per il prossimo mese di giugno e, non ultimo, gli incassi derivanti dal lancio nel primo trimestre dell'attesissimo videogioco Wuchang: Fallen Feathers, che alla data presenta oltre 95 mila follower sulla piattaforma Steam.

17. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni
Dirigenti	14	14	0
Impiegati	268	357	(89)
Operai e apprendisti	4	5	(1)
Totale dipendenti	286	376	(90)

Il significativo decremento del numero dei dipendenti rispetto al 31 dicembre 2023 è effetto del piano di riorganizzazione aziendale che, comunicato dal Gruppo nel corso del mese di novembre 2023 e concluso nel secondo semestre dello scorso esercizio, 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 Games che Free to Play.

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

Tipologia	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	168	255	(87)
Totale dipendenti	176	263	(87)

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	394	(116)
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	296	412	(116)

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	177	289	(112)
Totale dipendenti	185	297	(112)

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.

Nel corso del semestre, il Gruppo ha pubblicato, su base volontaria, il primo Report di sostenibilità relativo all'esercizio concluso al 30 giugno 2023. Il documento è disponibile sul sito aziendale nella sezione Sostenibilità.



**Relazione finanziaria semestrale
abbreviata al 31 dicembre 2024**

PROSPETTI CONTABILI

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2024

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024
	Attività non correnti		
1	Immobilii impianti e macchinari	6.477	7.379
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	125.702	129.614
4	Partecipazioni	5.788	9.685
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.920	7.945
6	Imposte anticipate	22.656	21.166
7	Attività finanziarie non correnti	2.895	0
	Totale attività non correnti	166.438	175.789
	Attività correnti		
8	Rimanenze	1.624	2.668
9	Crediti commerciali	13.869	16.887
10	Crediti tributari	3.920	4.345
11	Altre attività correnti	7.126	8.902
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.631	11.981
13	Altre attività finanziarie	5.221	10.238
	Totale attività correnti	36.392	55.021
	TOTALE ATTIVITÀ	202.830	230.810
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
15	Riserve	(9.929)	(11.868)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(105.842)	(113.426)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(121.477)	(131.000)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(780)	3.314
	Totale patrimonio netto consolidato	(122.257)	(127.686)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(1.036)	(967)
19	Fondi non correnti	(877)	(563)
20	Altri debiti e passività non correnti	(771)	(1.657)
21	Passività finanziarie	(5.164)	(10.324)
	Totale passività non correnti	(7.848)	(13.511)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(30.096)	(43.737)
23	Debiti tributari	(1.444)	(1.299)
24	Fondi correnti	0	(1.241)
25	Altre passività correnti	(3.891)	(6.657)
26	Passività finanziarie	(37.294)	(36.679)
	Totale passività correnti	(72.725)	(89.613)
	TOTALE PASSIVITÀ	(80.573)	(103.124)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITÀ	(202.830)	(230.810)

Conto economico consolidato al 31 dicembre 2024

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023
1	Ricavi lordi	43.024	47.134
2	Rettifiche ricavi	0	(34)
3	Totale ricavi netti	43.024	47.100
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(343)	(1.522)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.381)	(5.092)
6	Royalties	(10.106)	(9.321)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.044)	80
8	Totale costo del venduto	(14.874)	(15.855)
9	Utile lordo (3+8)	28.150	31.245
10	Altri ricavi	3.603	6.225
11	Costi per servizi	(3.976)	(5.973)
12	Affitti e locazioni	(237)	(250)
13	Costi del personale	(13.887)	(20.847)
14	Altri costi operativi	(564)	(723)
15	Totale costi operativi	(18.664)	(27.793)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	13.089	9.677
17	Ammortamenti	(13.115)	(14.443)
18	Accantonamenti	1.241	0
19	Svalutazione di attività	(1.741)	(779)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	131	896
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(13.484)	(14.326)
22	Margine operativo (16+21)	(395)	(4.649)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	843	1.389
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.379)	(2.568)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(2.536)	(1.179)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(2.931)	(5.828)
27	Imposte correnti	(1.639)	425
28	Imposte differite	1.080	(1.017)
29	Totale imposte	(559)	(592)
30	Risultato netto (26+29)	(3.490)	(6.420)
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(3.695)	(3.697)
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	205	(2.723)
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,26)	(0,26)
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,25)	(0,25)

Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2024

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023
Utile (perdita) del periodo (A)	(3.490)	(6.420)
Utile (perdita) attuariale	(29)	(5)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	7	1
Variazioni di <i>fair value</i>	(3.895)	(9.234)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	935	2.216
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(2.982)	(7.022)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	807	(521)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	807	(521)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(2.175)	(7.543)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(5.665)	(13.963)
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	(5.870)	(11.240)
Azionisti di minoranza	205	(2.723)

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

Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2024

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	11.981	9.407
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	(3.490)	(6.420)
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	1.741	779
Ammortamenti immateriali	11.924	13.097
Ammortamenti materiali	1.191	1.346
Variazione netta delle imposte anticipate	(1.490)	(1.125)
Variazione netta degli altri fondi	314	106
Variazione netta del fondo TFR	69	67
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(1.939)	(7.809)
SUBTOTALE B.	8.320	41
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	1.044	(80)
Crediti commerciali	2.993	930
Crediti tributari	425	(1.361)
Altre attività correnti	1.775	14.007
Debiti verso fornitori	(13.641)	939
Debiti tributari	145	(672)
Fondi correnti	(1.241)	0
Altre passività correnti	(2.766)	(997)
Altre passività non correnti	(886)	(234)
Crediti e altre attività non correnti	4.060	(355)
SUBTOTALE C.	(8.092)	12.177
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(8.761)	(20.518)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(290)	(374)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	3.897	(2.162)
Variazione delle attività finanziarie	2.121	11.200
SUBTOTALE D.	(3.033)	(11.854)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	0
Variazione delle passività finanziarie	(4.545)	(5.545)
Variazione delle attività finanziarie	0	0
SUBTOTALE E.	(4.545)	(5.545)
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	0	0
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	0	0
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(7.350)	(5.181)
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	4.631	4.226

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. IAS	Riserva da convers.	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	21.367	0	105.587	9.683	115.270	142.343	1.375	143.718
Destinazione utile d'esercizio							0		9.683	(9.683)	0	0	0	0
Altre variazioni						78	78		370		370	448	(714)	(266)
Utile (perdita) complessiva					(521)	(7.022)	(7.543)			(3.697)	(3.697)	(11.240)	(2.723)	(13.963)
Totale al 31 dicembre 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.434)	(5.700)	13.902	0	115.640	(3.697)	111.943	131.551	(2.062)	129.489
Totale al 1° luglio 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(709)	(8.459)	11.868	0	115.640	(2.214)	113.426	131.000	(3.314)	127.686
Destinazione utile d'esercizio							0		(2.214)	2.214	0	0	0	0
Altre variazioni						236	236		(3.889)		(3.889)	(3.653)	3.889	236
Utile (perdita) complessiva					807	(2.982)	(2.175)			(3.695)	(3.695)	(5.870)	205	(5.665)
Totale al 31 dicembre 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	98	(11.205)	9.929	0	109.537	(3.695)	105.842	121.477	780	122.257

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Relazione finanziaria semestrale
abbreviata al 31 dicembre 2024**

NOTE ILLUSTRATIVE

(pagina volutamente lasciata in bianco)

NOTA INTRODUTTIVA

La relazione finanziaria semestrale abbreviata al 31 dicembre 2024 di Digital Bros S.p.A. è stata approvata dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 6 marzo 2025 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 6 marzo 2025 contenente gli elementi principali.

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

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato 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 31 dicembre 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.

IASB and IFRS IC Documents	Effective Date
Amendments to IAS 21 The Effects of Changes in Foreign Exchange Rates: Lack of Exchangeability (issued on 15 August 2023)	01/01/2025
Amendments to IAS 7 Statement of Cash Flows and IFRS 7 Financial Instruments: Disclosures: Supplier Finance Arrangements (issued on 25 May 2023)	01/01/2024
Non-current Liabilities with Covenants (issued on 31 October 2022)	01/01/2024
Amendments to IFRS 16 Leases: Lease Liability in a Sale and Leaseback (issued on 22 September 2022)	01/01/2024

1. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

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

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

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

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

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

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

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

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

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

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

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

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

Perimetro di consolidamento

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

Metodo di consolidamento integrale:

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

*Società non operative nel semestre

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

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

3. PARTECIPAZIONI IN SOCIETÀ A CONTROLLO CONGIUNTO E IN SOCIETÀ COLLEGATE

Al 31 dicembre 2024, il Gruppo detiene una partecipazione pari al 50% del capitale nella società spagnola a controllo congiunto MSE & DB S.L. per un valore di carico di 5 mila Euro.

In applicazione del principio contabile IAS28, al 31 dicembre 2024 così come nei precedenti periodi, il Gruppo ha aggiornato l'analisi sulla partecipazione in Starbreeze AB, in particolare relativamente a:

- 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 sul gruppo svedese, confermando le analisi già effettuate nei precedenti esercizi.

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

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

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	9.114	9.125	61.139	62.498
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	(1.094)	(5.935)	116.601	128.582
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(38.836)	(39.379)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	4.167	435
Eliminazioni utili infragruppo	411	(320)	(2.650)	(4.530)
Dividendi	(10.000)	(10.000)	(10.000)	(10.000)
Altre rettifiche	(1.921)	710	(8.164)	(8.117)
Totale rettifiche di consolidamento	(11.510)	(9.610)	(16.647)	(22.212)
Utile di periodo e patrimonio netto di consolidato	(3.490)	(6.420)	122.257	129.489

Al 31 dicembre 2024 il dettaglio delle rettifiche di consolidamento, al netto dei relativi effetti fiscali, confrontato con il periodo precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	0	51	51
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	0	0	97	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Seekhana Ltd.	0	0	504	242
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	0	0	142	142
Svalutazione credito finanziario Digital Bros S.p.A. verso Rasplata BV	0	0	3.373	0
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	4.167	435
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	0	(7)	(32)	(32)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	411	(313)	(2.618)	(4.498)
Totale eliminazione utili infragruppo	411	(320)	(2.650)	(4.530)
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(10.000)	(10.000)	(10.000)	(10.000)
Dividendi da 505 Games S.p.A.	0	0	0	0
Totale dividendi	(10.000)	(10.000)	(10.000)	(10.000)
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(31)	(31)	30	92
Allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	(154)	(141)	885	773
Allocazione prezzo di acquisto società australiane al netto del relativo effetto fiscale	(669)	(669)	1.154	2.677
Applicazione IFRS 9	253	10	(45)	(285)
Storno rivalutazione del marchio Assetto Corsa effettuata ai fini di benefici fiscali	624	624	(13.427)	(14.675)
Altre rettifiche residuali	(1.944)	917	3.239	3.305
Totale altre rettifiche	(1.921)	710	(8.164)	(8.117)
Totale rettifiche di consolidamento	(11.510)	(9.610)	(16.647)	(22.212)

5. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 7.379 mila Euro a 6.477 mila Euro per effetto degli incrementi dell'esercizio per 290 mila Euro diminuiti degli ammortamenti di competenza del semestre per 1.192 mila Euro. Il dettaglio per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	1° luglio 2024	Incrementi	Decrementi	Differenze cambio	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2024
Fabbricati industriali	5.247	216	0	0	(881)	0	4.582
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	990	50	0	0	(215)	0	825
Altri beni	507	24	0	0	(96)	0	435
Totale	7.379	290	0	0	(1.192)	0	6.477

Migliaia di Euro	1° luglio 2023	Incrementi	Decrementi	Differenze cambio	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2023
Fabbricati industriali	6.921	235	0	0	(972)	0	6.184
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	1.304	170	(28)	(32)	(253)	28	1.189
Altri beni	753	16	(19)	0	(121)	4	633
Totale	9.613	421	(47)	(32)	(1.346)	32	8.641

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 216 mila Euro principalmente a seguito dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 relativamente al rinnovo del contratto di locazione dell'immobile sede delle società americane.

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

Gli investimenti effettuati nel periodo relativamente alle attrezzature industriali e commerciali sono stati pari a 50 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature di *office automation*.

2. Investimenti immobiliari

Al 31 dicembre 2024, il Gruppo non ha rilevato investimenti immobiliari, così come negli scorsi esercizi.

3. Immobilizzazioni immateriali

La diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali nette è stata pari a 3.912 mila Euro per effetto di 12.673 mila Euro di ammortamenti e svalutazioni e di 8.761 mila Euro di investimenti nel semestre.

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

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

Migliaia di Euro	1° luglio 2024	Incr.	Ricl.	Svalut.	Differenze cambio	Amm.to	31 dicembre 2024
Concessioni e licenze	51.284	454	1.269	(401)	39	(11.357)	41.288
Marchi e dir. simili	4.980	0	0	0	0	(549)	4.431
Altro	27	0	0	0	0	(17)	10
Immobilizzazioni in corso	73.323	8.268	(1.269)	(349)	0	0	79.973
Totale	129.614	8.722	0	(750)	39	(11.923)	125.702

Migliaia di Euro	1° luglio 2023	Incr.	Ricl.	Svalut.	Differenze cambio	Amm.to	31 dicembre 2023
Concessioni e licenze	68.303	1.038	6.235	(662)	(15)	(12.778)	62.121
Marchi e dir. simili	821	0	5.000	0	0	(300)	5.521
Altro	57	5	0	0	0	(19)	43
Immobilizzazioni in corso	83.842	19.490	(11.235)	(117)	0	0	91.980
Totale	153.023	20.533	0	(779)	(15)	(13.097)	159.665

Gli incrementi del periodo sono dati da 3.425 mila Euro per incremento di lavorazioni interne, mentre i restanti 5.297 mila Euro sono anticipi a sviluppatori e/o fornitori di servizi esterni (localizzazione, *rating*, *Quality Assurance*).

Le svalutazioni sono state pari nel periodo a 750 mila Euro e sono effetto del calcolo effettuato sulle singole immobilizzazioni per effetto della procedura dell'*impairment test* e sono relative sia a videogiochi già lanciati sul mercato con flussi di cassa inferiori alle attese, che ad investimenti in proprietà intellettuali in fase di sviluppo, i cui flussi di cassa attualizzati sono inferiori al valore di carico delle immobilizzazioni in corso al 31 dicembre 2024, maggiorato dei costi previsionali a finire.

Per la valutazione al 31 dicembre 2024 delle concessioni e licenze, i flussi di cassa attesi e i ricavi sono basati sul Business Plan 2025-2029, approvato dal Consiglio d'Amministrazione in data 19 dicembre 2024, coerente con i piani di sviluppo. Il tasso di attualizzazione è stato calcolato usando il costo medio del capitale (*Weighted Average Cost of Capital*, "WACC"). Il metodo pondera il tasso atteso di rendimento sul capitale investito al netto dei costi delle fonti di copertura di un campione di società appartenenti allo stesso settore, nonché in base al fatturato suddiviso per area geografica. I tassi utilizzati per l'*impairment test* su concessioni e licenze Premium Games e Free to Play sono rispettivamente il 10,97% e il 10,87%, in diminuzione rispetto al tasso utilizzato nell'esercizio precedente e sono stati valutati dal Consiglio di amministrazione, anche con il supporto di un perito esperto indipendente. Per alcune immobilizzazioni del settore operativo Premium Games per le quali il Gruppo ha momentaneamente sospeso lo sviluppo oppure affida la pubblicazione ad un terzo, il WACC utilizzato è stato maggiorato portandolo al 15,36%, in considerazione del maggior rischio ad esse correlato.

Gli investimenti del periodo si riducono rispetto all'esercizio precedente per effetto delle azioni correttive intraprese dal Gruppo, quali la riduzione dei progetti di investimento in corso, e del lancio di alcuni videogiochi, ora entrati in fase di *live support*:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023
Diritti di utilizzo Premium Games	392	997
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	62	41
Totale incrementi concessioni e licenze (A)	454	1.038
Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali (B)	0	5
Dr Studios Ltd.	607	1.827
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	(644)	2.267
Kunos Simulazioni S.r.l.	1.457	814
Supernova Games S.r.l.	1.518	1.216
Avantgarden S.r.l.	487	846
Incrementi immobilizzazioni in corso per commesse interne di sviluppo in corso	3.425	6.970
Incrementi immobilizzazioni in corso per proprietà intellettuali di terzi	4.843	12.520
Totale incrementi immobilizzazioni in corso (C)	8.268	19.490
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (A)+(B)+(C)	8.722	20.533

Il decremento della commessa interna di sviluppo gestita dalla Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. è effetto dell'incasso da parte della società canadese del contributo allo sviluppo di videogiochi riconosciuto dal Québec e che è stato contabilizzato in diminuzione del valore dell'immobilizzazione.

4. Partecipazioni

Le partecipazioni diminuiscono di 3.897 mila Euro principalmente per l'adeguamento al valore di mercato al 31 dicembre 2024 delle azioni Starbreeze A e B. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
MSE&DB S.l.u.	5	5	0
Totale società a controllo congiunto e collegate (A)	5	5	(9)
Starbreeze AB - azioni A	1.565	2.812	(1.247)
Starbreeze AB - azioni B	4.087	6.674	(2.587)
Noobz from Poland s.a.	131	194	(63)
Totale altre partecipazioni (B)	5.783	9.680	(3.897)
Totale partecipazioni (A)+(B)	5.788	9.685	(3.897)

La movimentazione delle altre partecipazioni relativamente è relativa a:

- un decremento di 1.247 mila Euro relativamente alla variazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2024 delle n. 87.034.133 azioni Starbreeze A, in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo;
- un decremento di 2.587 mila Euro relativamente alla variazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2024 di n.

223.443.993 azioni Starbreeze B, in quanto strumenti finanziari classificati al fair value rilevato nel conto economico complessivo;

- un decremento di 63 mila Euro relativo alle azioni Noobz from Poland s.a. (quotate sul segmento New Comet del Warsaw Stock Exchange), effetto della valutazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2024 di n. 70.000 azioni, pari al 4,5% del capitale sociale, in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value*, rilevato nel conto economico complessivo.

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 2.920 mila Euro e si sono decrementati di 5.025 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	0	4.425	(4.425)
Crediti per royalty	2.066	2.655	(589)
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	214	225	(11)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	2.920	7.945	(5.025)

Per effetto dell'accordo raggiunto con Starbreeze AB, il credito relativo alle spese sostenute per lo sviluppo del videogioco Overkill: The Walking Dead è stato riclassificato in parte tra le altre attività correnti e in parte tra le attività finanziarie non correnti, in funzione del piano dei pagamenti condiviso tra le parti.

I crediti per royalty sono costituiti dal pagamento anticipato di royalty che si prevede verranno utilizzati oltre i dodici mesi.

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

6. Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 31 dicembre 2024 è pari a 22.656 mila Euro e si è incrementata di 1.490 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024, per effetto di:

- un incremento per effetto della contabilizzazione di 920 mila Euro relativi all'adeguamento al valore di mercato delle azioni Starbreeze;
- un incremento relativo all'effetto delle rettifiche di consolidamento per 1.247 mila Euro;
- una riduzione di 728 mila Euro dall'adeguamento delle imposte anticipate delle controllate australiane;
- un incremento di altre voci per 51 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Società italiane	10.170	9.138	1.032
Società estere	4.078	4.867	(789)
Rettifiche di consolidamento	8.408	7.161	1.247
Totale imposte anticipate	22.656	21.166	1.490

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 31 dicembre 2024 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2024:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	811	811	0
Svalutazioni di attività	15.083	14.670	413
Differenze attuariali	104	104	0
Costi non dedotti in precedenti esercizi	2.856	2.856	0
Perdite fiscali anni precedenti	358	396	(38)
Riserva da valutazione titoli	20.090	16.195	3.895
Riserva per hedge accounting strumenti derivati	272	243	29
Totale differenze	39.574	35.275	4.299
Aliquota fiscale IRES	24%	24%	
Imposte anticipate IRES	9.498	8.466	1.032
Imposte anticipate IRAP	672	672	0
Totale imposte anticipate società italiane	10.170	9.138	1.032

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Imposte anticipate per perdite pregresse	2.601	3.216	(615)
Imposte anticipate per differenze temporanee	1.477	1.434	43
Totale imposte anticipate controllate estere	4.078	4.867	(572)

Le imposte anticipate delle società estere sono relative a differenze temporanee valutate recuperabili in quanto si ritiene probabile che ciascuna di esse, sulla base dei piani approvati, genererà imponibili fiscali sufficienti per permettere il loro recupero, e sono in aumento di 43 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024.

Le imposte anticipate per perdite pregresse di controllate estere sono iscritte se ritenute recuperabili sulla base della normativa locale vigente e diminuiscono di 615 mila Euro, principalmente per effetto delle controllate australiane. Le perdite pregresse che non sono state ritenute recuperabili ammontano a circa 17 milioni di Euro.

Il totale delle imposte anticipate relative alle rettifiche di consolidamento si incrementano di 1.247 mila Euro e sono relative alla rivalutazione del marchio Assetto Corsa per 6.699 mila Euro, mentre la differenza è costituita dall'effetto fiscale relativo al margine *intercompany* sulle commesse interne di sviluppo.

ATTIVITÀ CORRENTI

8. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	1.301	1.948	(647)
Rimanenze Premium Games	323	720	(397)
Totale rimanenze	1.624	2.668	(1.044)

Le rimanenze passano da 2.668 mila Euro al 30 giugno 2024 a 1.624 mila Euro al 31 dicembre 2024, in linea con il ridimensionamento della distribuzione sul canale *retail*.

9. Crediti commerciali

I crediti verso clienti presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	1.502	1.608	(106)
Crediti verso clienti UE	3.094	3.020	74
Crediti verso clienti resto del mondo	10.447	13.394	(2.947)
Totale crediti verso clienti	15.043	18.022	(2.979)
Fondo svalutazione crediti	(1.174)	(1.135)	(39)
Totale crediti commerciali	13.869	16.887	(3.018)

Il totale dei crediti verso clienti al 31 dicembre 2024 è pari a 13.869 mila Euro e mostra un decremento di 3.018 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024, quando erano stati pari a 16.887 mila Euro.

Il fondo svalutazione crediti, pari a 1.174 mila Euro, è stato incrementato di 39 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto sia di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la solvibilità, che della applicazione residuale del principio contabile IFRS 9.

10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	1.186	1.735	(549)
Credito IVA	1.128	1.099	29
Credito per ritenute estere	477	525	(48)
Altri crediti	1.129	986	143
Totale crediti tributari	3.920	4.345	(425)

I crediti tributari passano da 4.345 mila Euro al 30 giugno 2024 a 3.920 mila Euro al 31 dicembre 2024, con un decremento di 425 mila Euro principalmente riconducibile alla diminuzione del credito da consolidato fiscale nazionale.

11. Altre attività correnti

Le altre attività correnti scendono da 8.902 mila Euro al 30 giugno 2024 a 7.126 mila Euro al 31 dicembre 2024, con un decremento di 1.776 mila Euro. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	2.501	3.034	(533)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	1.648	2.146	(498)
Anticipi a fornitori	1.860	3.565	(1.705)
Altri crediti	1.117	157	960
Totale altre attività correnti	7.126	8.902	(1.776)

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 semestre sono pari a 2.501 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 1.648 mila Euro. Sono composti da spese sostenute anticipatamente per la realizzazione dei videogiochi, in particolare riferite ai servizi per la programmazione, *quality assurance* ed altri costi operativi quali rating e localizzazioni. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Programmazione	1.171	1.529	(358)
<i>Quality assurance</i>	398	504	(106)
Altri costi operativi	79	113	(34)
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	1.648	2.146	(498)

La diminuzione di 498 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024 è dovuta all'utilizzo del periodo.

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

Gli altri crediti includono 929 mila Euro, che costituiscono la porzione con scadenza entro i dodici mesi del credito verso Starbreeze, a seguito dell'accordo transattivo con il gruppo svedese.

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
Totale al 1° luglio 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(709)	(8.459)	11.868	0	115.640	(2.214)	113.426	131.000	(3.314)	127.686
Destinazione utile d'esercizio							0		(2.214)	2.214	0	0	0	0
Altre variazioni						236	236		(3.889)		(3.889)	(3.653)	3.889	236
Utile (perdita) complessiva					807	(2.982)	(2.175)			(3.695)	(3.695)	(5.870)	205	(5.665)
Totale al 31 dicembre 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	98	(11.205)	9.929	0	109.537	(3.695)	105.842	121.477	780	122.257

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 dicembre 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 l'effetto dell'incremento di 236 mila Euro per l'adeguamento della riserva stock options e della riduzione di 2.982 mila Euro relativi a:

- l'aumento negativo della riserva da valutazione relativamente al fair value delle attività finanziarie per 2.960 mila Euro come effetto della valutazione a valori di mercato della partecipazione detenuta in Starbreeze;
- il decremento della riserva attuariale per 22 mila Euro.

Le altre variazioni della voce Totale utili a nuovo, pari a un decremento di 3.889 mila Euro, sono la porzione di patrimonio netto della società Rasplata B.V., per effetto dell'acquisto del residuo 40% del capitale della società olandese effettuato dal Gruppo 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 30 giugno 2026, rispettivamente per n.744.000 opzioni ad un prezzo di esercizio di 10,61 Euro e n. 56.000 opzioni ad un prezzo di 12,95 Euro.

Al 31 dicembre 2024 le opzioni in essere sono n.720.800 per effetto delle dimissioni avvenute negli scorsi esercizi di alcuni dipendenti assegnatari di opzioni e all'esercizio di 4.200 opzioni avvenute antecedentemente al 30 giugno 2024, come da tabella sottostante:

	Numero di opzioni
Assegnate (2017)	800.000
Scadute	0
Rinunciate*	(75.000)
Esercitate*	(4.200)
Numero opzioni in essere al 31 dicembre 2024	720.800

*Non risultano rinunce né esercizi nel periodo 1 luglio 2024-31 dicembre 2024

Per effettuare la stima attuariale, la Digital Bros non ha ridotto il numero di opzioni in essere al 31 dicembre 2024 per effetto di una stima delle condizioni di maturazione. Il numero di opzioni valutate al 31 dicembre 2024 è pertanto di n.720.800. La riserva *stock options* è stata stimata in un totale di 3.908 mila Euro.

Si rimanda alla documentazione presente sul sito aziendale alla sezione Governance / Remunerazione per maggiori dettagli circa il piano di stock options in essere.

18. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rappresenta il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente e mostra un incremento rispetto al 30 giugno 2024 pari a 69 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 31 dicembre 2024 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con durata superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

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

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

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 31 dicembre 2024 sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 3,38%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3%;
- tasso annuo di inflazione pari al 2%.

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

- tasso annuo di interesse pari al 3,61%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3%;
- tasso annuo di inflazione pari al 2,30%.

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

Migliaia di Euro	Es. 2024/2025	Es. 2023/2024
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio	967	911
Utilizzo del fondo per dimissioni	(29)	(40)
Accantonamenti del periodo	214	229
Adeguamento per previdenza complementare	(116)	(127)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	0	5
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre	1.036	978

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

19. Fondi rischi non correnti

La voce fondi rischi non correnti al 31 dicembre 2024 ammonta a 877 mila Euro ed è composta per 796 mila Euro dall'accantonamento effettuato per riflettere il rischio di mancata asseverazione dei costi relativamente agli incentivi fiscali che la controllata Supernova Games Studios ha già utilizzato. L'incremento rispetto al 30 giugno 2024 è relativo esclusivamente all'accantonamento effettuato nel periodo relativamente ai medesimi incentivi ricevuti nel periodo.

La parte residua, immutata rispetto al 30 giugno 2024, è costituita per 81 mila Euro dal fondo indennità suppletiva clientela agenti.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 31 dicembre 2024 gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 771 mila Euro e sono composti esclusivamente dalla porzione residua del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto della 505 Go Inc..

PASSIVITÀ CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 30.096 mila Euro al 31 dicembre 2024 e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty. La riduzione dei debiti verso fornitori per 13.641 mila Euro è effetto dei pagamenti effettuati nel primo trimestre dell'esercizio corrente relativamente agli acquisti effettuati nell'ultimo trimestre dello scorso esercizio, che ha presentato un volume di attività significativo.

La ripartizione per area geografica è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(2.273)	(3.827)	1.554
Debiti verso fornitori UE	(5.710)	(13.383)	7.673
Debiti verso fornitori resto del mondo	(22.113)	(26.527)	4.414
Totale debiti verso fornitori	(30.096)	(43.737)	13.641

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 1.299 mila Euro al 30 giugno 2024 a 1.444 mila Euro al 31 dicembre 2024, con un incremento di 145 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Imposte sul reddito	(734)	(322)	(412)
Altri debiti tributari	(710)	(977)	267
Totale debiti tributari	(1.444)	(1.299)	(145)

L'incremento delle imposte sul reddito è dovuto al debito IRAP della Kunos Simulazioni S.r.l., mentre la diminuzione degli altri debiti tributari è dovuto principalmente al minor debito della 505 Games S.p.A. per le ritenute applicate sui canoni pagati agli sviluppatori esteri.

24. Fondi rischi correnti

La voce al 30 giugno 2024 includeva esclusivamente un fondo spese (“Fondo spese arbitrari Starbreeze”) per un importo di 1.241 mila Euro stanziato a copertura delle potenziali spese arbitrari che si prevedeva dovevano essere sostenute al perdurare di alcune difformità interpretative tra il Gruppo e Starbreeze relativamente alla determinazione dell’*earn out* derivante dalla retrocessione dei diritti di PAYDAY 2 ed al riconoscimento di alcune poste patrimoniali relative a contratti intercorsi negli anni tra i due gruppi. In data 27 febbraio 2025, i Gruppi hanno raggiunto un accordo e pertanto il fondo è stato interamente rilasciato, in quanto ritenuto non più necessario, vista la risoluzione amichevole della controversia.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 3.891 mila Euro in diminuzione di 2.766 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(558)	(426)	(132)
Debiti verso dipendenti	(1.731)	(1.871)	140
Debiti verso collaboratori	(53)	(37)	(16)
Altri debiti	(1.549)	(4.323)	2.774
Totale altre passività correnti	(3.891)	(6.657)	2.766

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

Il decremento delle altre passività correnti di 2.766 mila Euro, per effetto principalmente del riconoscimento dei ricavi a conto economico relativamente a contratti di distribuzione digitale per 2.774 mila Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.631	11.981	(7.350)
13	Altre attività finanziarie correnti	5.221	10.238	(5.017)
26	Passività finanziarie correnti	(37.294)	(36.679)	(615)
	Posizione finanziaria netta corrente	(27.442)	(14.460)	(12.982)
7	Attività finanziarie non correnti	2.895	0	2.895
21	Passività finanziarie non correnti	(5.164)	(10.324)	5.160
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.269)	(10.324)	8.055
	Totale posizione finanziaria netta	(29.711)	(24.784)	(4.927)

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.

Al 31 dicembre 2024, l'indebitamento finanziario netto è stato pari a 29.711 mila Euro, in aumento di 4.927 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024, con un andamento in linea con le attese. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa.

La posizione finanziaria netta senza considerare i debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 26.510 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Passività finanziarie correnti	(1.380)	(1.477)	97
Passività finanziarie non correnti	(1.821)	(2.351)	530
Totale passività finanziarie per applicazione IFRS 16	(3.201)	(3.828)	627

Posizione finanziaria netta corrente

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2024, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 4.631 mila Euro, in diminuzione di 7.350 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024, e sono costituite principalmente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

13. Altre attività finanziarie

Le altre attività finanziarie al 31 dicembre 2024 sono pari a 5.221 mila Euro e sono composte per 5.217 mila Euro dal credito verso la società finlandese Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control. Il residuo, pari a 4 mila Euro, è costituito dal valore di mercato a fine periodo, secondo quanto previsto per l'*hedge accounting*, delle due opzioni sottoscritte dal Gruppo per un valore nozionale complessivo di 20.375 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti concessi da Unicredit S.p.A..

26. Passività finanziarie correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite da finanziamenti rateali entro i 12 mesi e altre passività finanziarie correnti per l'importo di 37.294 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(17.399)	(19.469)	2.070
Altre passività finanziarie correnti	(19.895)	(17.210)	(2.685)
Totale passività finanziarie correnti	(37.294)	(36.679)	(615)

Il dettaglio dei finanziamenti in essere al 31 dicembre 2024 è riportato nella tabella seguente.

	Società erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo Erogato	Valore Residuo	Quota a breve	Quota a lungo	Durata	Data inizio	Data fine	Euribor	Spread	Copertura	Covenant
a.	Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	115	115	0	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si	No
b.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	333	333	0	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si	No
c.	MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	1.250	1.250	0	36 mesi	31/12/2022	30/09/2025	6 mesi	2,00%	No	Si
d.	Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	19/05/2023	5.000	1.475	1.475	0	26 mesi	30/06/2023	30/06/2025	3 mesi	1,70%	No	Si
e.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	31/05/2023	5.000	2.559	2.559	0	30 mesi	29/02/2024	30/11/2025	3 mesi	1,50%	No	Si
f.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	5.000	3.889	1.111	24 mesi	31/03/2025	30/06/2026	3 mesi	3,00%	No	Si
g.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	5.000	3.889	1.111	24 mesi	31/03/2025	30/06/2026	3 mesi	3,00%	No	Si
h.	Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	5.000	3.889	1.111	24 mesi	31/03/2025	30/06/2026	3 mesi	3,00%	No	Si
	Totale			35.375	20.732	17.399	3.333							

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

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

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

Gli strumenti di copertura relativi ad alcuni finanziamenti, come riportati nella tabella sopra, sono coperture sulla variabilità dei tassi di interesse, di modesto importo e di durata residua minima.

Alcuni dei suddetti finanziamenti sono soggetti a covenant, interamente rispettati anche sulla base della relazione finanziaria semestrale abbreviata, di seguito dettagliati:

- il finanziamento di Intesa SanPaolo S.p.A. concesso alla 505 Games S.p.a. il 31 maggio 2023 è soggetto ad un covenant di natura finanziaria che prevede che il rapporto tra posizione finanziaria netta e margine operativo lordo sia inferiore a 1;

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

Inoltre, nel corso del semestre sono arrivati a scadenza due finanziamenti: il primo di 15 milioni di Euro concesso in data 31 dicembre 2021 da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. ed il secondo di 5 milioni di Euro concesso in data 22 dicembre 2022 da Intesa SanPaolo S.p.A. alla 505 Games S.p.A..

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(1.401)	(6)	(1.395)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'importazione	(7.508)	(5.761)	(1.747)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture	(8.331)	(8.579)	248
Fair value di strumenti derivati	(1.255)	(1.372)	117
Debiti finanziari per canoni di locazione	(1.400)	(1.492)	92
Totale altre passività finanziarie correnti	(19.895)	(17.210)	(2.685)

Il fair value di strumenti derivati è relativo alla valutazione al 31 dicembre 2024 di un contratto che il Gruppo ha sottoscritto con Unicredit S.p.A. per ridurre i rischi derivanti dalla fluttuazione dei tassi di cambio con lo Yen giapponese a fronte di passività del Gruppo denominate in tale valuta. Coerentemente con quanto previsto dallo IFRS 9 le passività finanziarie coperte da strumenti derivati sono state valutate al valore corrente, secondo quanto previsto per l'hedge accounting.

Posizione finanziaria netta non corrente

7. Attività finanziarie non correnti

Le altre attività finanziarie non correnti al 31 dicembre 2024 sono pari a 2.895 mila Euro e sono composte esclusivamente dalla porzione con scadenza oltre i dodici mesi del credito verso Starbreeze, a seguito dell'accordo transattivo con il gruppo svedese.

21. Passività finanziarie non correnti

Le passività finanziarie non correnti sono costituite da finanziamenti rateali oltre i dodici mesi e da altre passività finanziarie non correnti per un totale di 5.164 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(3.333)	(7.950)	4.617
Altre passività finanziarie non correnti	(1.831)	(2.374)	543
Totale passività finanziarie non correnti	(5.164)	(10.324)	5.160

I debiti verso banche non correnti al 31 dicembre 2024 includono per 3.333 mila Euro le quote con scadenza oltre i dodici mesi dei finanziamenti precedentemente descritti.

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 1.831 mila Euro e sono composte per 1.821 mila Euro dalla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16 e per 10 mila Euro dai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni
Entro 1 anno	1.400	1.492	(92)
1 -5 anni	1.831	2.374	(543)
Oltre 5 anni	0	0	0
Totale	3.231	3.866	(635)

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	30 giugno 2024	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	4.631	11.981	(7.350)	-61,4%
B.	Mezzi equivalenti a disponibilità liquide	0	0	0	0,0%
C.	Altre disponibilità finanziarie correnti	0	0	0	0,0%
D.	Liquidità (A+B+C)	4.631	11.981	(7.350)	-61,4%
E.	Debito finanziario corrente ¹	19.895	17.210	2.685	0,0%
F.	Parte corrente del debito finanziario non corrente	17.399	19.469	(2.070)	1,7%
G.	Indebitamento finanziario corrente (E+ F)	37.294	36.679	615	1,7%
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G-D)	32.664	24.698	7.966	32,3%
I.	Debito finanziario non corrente ²	5.164	10.324	(5.160)	-50,0%
J.	Strumenti di debito	0	0	0	0,0%
K.	Debiti commerciali e altri debiti non correnti	0	0	0	0,0%
L.	Indebitamento finanziario non corrente (I+J+K)	5.164	10.324	(5.160)	-50,0%
M.	Totale indebitamento finanziario (H+L)	37.828	35.022	2.806	8,0%

¹ inclusi gli strumenti di debito, ma esclusa la parte corrente del debito finanziario non corrente

² esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito

Al 31 dicembre 2024, la differenza tra il totale dell'indebitamento finanziario sulla base del prospetto di cui sopra e la posizione finanziaria netta commentata dal Gruppo nel paragrafo precedente, è pari a 8.117 mila Euro e corrisponde ai crediti finanziari non correnti detenuti dal Gruppo nei confronti di Starbreeze e ai crediti finanziari correnti verso Remedy Entertainment. Il differenziale alla data del 30 giugno 2024 era pari esclusivamente a 10.238 mila Euro, relativo ai crediti finanziari correnti verso Remedy Entertainment.

IMPEGNI E RISCHI

Gli impegni passano da 13.912 mila Euro al 30 giugno 2024 a 10.523 mila Euro al 31 dicembre 2024 e sono composti dalle future obbligazioni che il Gruppo dovrà sostenere per contratti già sottoscritti, in particolare in relazione a sviluppo e licenze e diritti d'uso di videogiochi in fase di produzione e non ancora completati alla data di chiusura del periodo.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 31 dicembre 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	7.223	34.409	1.061	331	43.024
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	7.223	34.409	1.061	331	43.024

La suddivisione al 31 dicembre 2023 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	9.633	35.863	1.226	412	47.134
2	Rettifiche ricavi	0	(12)	(22)	0	(34)
3	Totale ricavi netti	9.633	35.851	1.204	412	47.100

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni	%
23 Interessi attivi e proventi finanziari	843	1.389	(546)	-39,3%
24 Interessi passivi e oneri finanziari	(3.379)	(2.568)	(811)	31,6%
25 Totale saldo della gestione finanziaria	(2.536)	(1.179)	(1.357)	n.s.

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 2.536 mila Euro contro i 1.179 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, per effetto di minori interessi attivi e proventi finanziari per 546 mila Euro e maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 811 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	631	1.059	(428)	-40,4%
Interessi su prodotti derivati	165	303	(138)	-45,5%
Altri proventi finanziari	47	27	20	74,1%
Interessi attivi e proventi finanziari	843	1.389	(546)	-39,3%

Gli interessi attivi e proventi finanziari diminuiscono di 546 mila Euro per effetto di minori differenze attive su cambi per 428 mila Euro e minori interessi su prodotti derivati per 138 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(750)	(832)	82	-9,9%
Interessi passivi verso erario	0	(24)	24	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e <i>leasing</i>	(1.025)	(784)	(241)	30,9%
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	(1.775)	(1.640)	(135)	8,2%
Differenze passive sui cambi	(1.328)	(928)	(400)	43,1%
Attualizzazione crediti	(276)	0	(276)	n.s.
Interessi passivi e oneri finanziari	(3.379)	(2.568)	(811)	31,6%

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 3.379 mila Euro e sono in aumento di 811 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2023 principalmente per maggiori differenze passive su cambi per 400 mila Euro e maggiori interessi passivi su finanziamenti e *leasing*, in linea con il maggiore indebitamento medio della società nel corso del periodo. La voce attualizzazione dei crediti, pari a 276 mila Euro, si riferisce all'attualizzazione degli importi oggetto dell'accordo con Starbreeze, che verranno liquidati entro il mese di gennaio 2027.

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024	31 dicembre 2023	Variazioni	%
Imposte correnti	(1.639)	425	(2.064)	n.s.
Imposte differite	1.080	(1.017)	2.097	n.s.
Totale imposte	(559)	(592)	33	-5,5%

Il totale imposte è sostanzialmente in linea con quanto contabilizzato nel primo semestre dello scorso esercizio.

6. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2024		31 dicembre 2023	
		totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	43.024	0	47.134	0
2	Rettifiche ricavi	(0)	0	(34)	0
3	Totale ricavi netti	43.024	0	47.100	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(343)	0	(1.522)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.381)	0	(5.092)	0
6	Royalties	(10.106)	0	(9.321)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.044)	0	80	0
8	Totale costo del venduto	(14.874)	0	(15.855)	0
9	Utile lordo (3+8)	28.150	0	31.245	0
10	Altri ricavi	3.603	0	6.225	0
11	Costi per servizi	(3.976)	0	(5.973)	0
12	Affitti e locazioni	(237)	0	(250)	0
13	Costi del personale	(13.887)	0	(20.847)	(846)
14	Altri costi operativi	(564)	0	(723)	0
15	Totale costi operativi	(18.664)	0	(27.793)	(846)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	13.089	0	9.677	(846)
17	Ammortamenti	(13.115)	0	(14.443)	0
18	Accantonamenti	1.241	1.241	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.741)	(966)	(779)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	131	0	896	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(13.484)	275	(14.326)	0
22	Margine operativo (16+21)	(395)	275	(4.649)	(846)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	843	0	1.389	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.379)	(276)	(2.568)	0
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(2.536)	(276)	(1.179)	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(2.931)	(1)	(5.828)	(846)
27	Imposte correnti	(1.639)	0	425	0
28	Imposte differite	1.080	0	(1.017)	0
29	Totale imposte	(559)	0	(592)	0
30	Risultato netto (26+29)	(3.490)	(1)	(6.420)	(846)

Nel corso del semestre sono stati contabilizzati proventi non ricorrenti per 1.241 mila Euro per effetto del rilascio degli accantonamenti per il Fondo spese arbitrali Starbreeze, controbilanciati da oneri non ricorrenti relativi alle perdite sui crediti Starbreeze pari a 966 mila Euro e oneri finanziari pari a 276 mila Euro effetto dell'attualizzazione degli importi che verranno liquidati entro il mese di gennaio 2027.

Gli oneri non ricorrenti contabilizzati nel primo semestre dello scorso esercizio, pari a 846 mila Euro, facevano riferimento esclusivamente ai costi di ristrutturazione.

7. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 31 dicembre 2024 e 31 dicembre 2023.

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2024

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	7.223	34.409	1.061	331	0	43.024
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	7.223	34.409	1.061	331	0	43.024
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(319)	(24)	0	0	(343)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.903)	(1.478)	0	0	0	(3.381)
6	Royalties	(2.021)	(8.085)	0	0	0	(10.106)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(397)	(647)	0	0	(1.044)
8	Totale costo del venduto	(3.924)	(10.279)	(671)	0	0	(14.874)
9	Utile lordo (3+8)	3.299	24.130	390	331	0	28.150
10	Altri ricavi	778	2.825	0	0	(0)	3.603
11	Costi per servizi	(1.135)	(1.707)	(72)	(67)	(995)	(3.976)
12	Affitti e locazioni	(31)	(68)	(14)	0	(124)	(237)
13	Costi del personale	(2.978)	(8.173)	(307)	(262)	(2.167)	(13.887)
14	Altri costi operativi	(45)	(275)	(25)	(24)	(195)	(564)
15	Totale costi operativi	(4.189)	(10.223)	(418)	(353)	(3.481)	(18.664)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(112)	16.732	(28)	(22)	(3.481)	13.089
17	Ammortamenti	(1.180)	(11.263)	(74)	(186)	(412)	(13.115)
18	Accantonamenti	0	1.241	0	0	0	1.241
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	(1.721)	(20)	0	0	(1.741)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	131	0	0	0	0	131
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.049)	(11.743)	(94)	(186)	(412)	(13.484)
22	Margine operativo (16+21)	(1.161)	4.989	(122)	(208)	(3.893)	(395)

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2023

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	9.633	35.863	1.226	412	0	47.134
2	Rettifiche ricavi	0	(12)	(22)	0	0	(34)
3	Totale ricavi netti	9.633	35.851	1.204	412	0	47.100
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(565)	(957)	0	0	(1.522)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.027)	(3.065)	0	0	0	(5.092)
6	Royalties	(2.494)	(6.827)	0	0	0	(9.321)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	57	23	0	0	80
8	Totale costo del venduto	(4.521)	(10.400)	(934)	0	0	(15.855)
9	Utile lordo (3+8)	5.112	25.451	270	412	0	31.245
10	Altri ricavi	1.426	4.799	0	0	0	6.225
11	Costi per servizi	(1.432)	(3.205)	(116)	(146)	(1.074)	(5.973)
12	Affitti e locazioni	(70)	(57)	(7)	(0)	(116)	(250)
13	Costi del personale	(4.860)	(12.714)	(574)	(332)	(2.367)	(20.847)
14	Altri costi operativi	(55)	(403)	(25)	(18)	(222)	(723)
15	Totale costi operativi	(6.417)	(16.379)	(722)	(496)	(3.779)	(27.793)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	121	13.871	(452)	(84)	(3.779)	9.677
17	Ammortamenti	(1.234)	(12.508)	(71)	(183)	(447)	(14.443)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	(779)	0	0	(0)	(779)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	889	7	0	0	896
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.234)	(12.398)	(64)	(183)	(447)	(14.326)
22	Margine operativo (16+21)	(1.113)	1.473	(516)	(267)	(4.226)	(4.649)

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024		31 dicembre 2023		Variazioni	
Europa	6.236	14%	5.557	12%	680	12,2%
Americhe	30.604	71%	34.291	73%	(3.687)	-10,8%
Resto del mondo	4.530	11%	5.353	11%	(823)	-15,4%
Totale ricavi estero	41.370	96%	45.201	96%	(3.830)	-8,5%
Italia	1.654	4%	1.933	4%	(279)	-14,4%
Totale ricavi lordi consolidati	43.024	100%	47.134	100%	(4.109)	-8,7%

In linea con quanto realizzato nel passato esercizio, i ricavi estero sono stati il 96% dei ricavi lordi consolidati e sono diminuiti di 3.830 mila Euro rispetto al 31 dicembre 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 34.147 mila Euro pari all'83% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2024		31 dicembre 2023		Variazioni	
Free to Play	7.223	17%	9.632	23%	(2.409)	-25,0%
Premium Games	34.147	83%	35.569	77%	(1.422)	-4,0%
Totale ricavi lordi estero	41.370	100%	45.201	100%	(3.831)	-8,5%

8. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 11 della Relazione sulla Gestione a cui si rimanda.

Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

I saldi patrimoniali alla chiusura del semestre ed il totale delle operazioni del periodo comparati con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente sono dettagliati di seguito.

31 dicembre 2024

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(1.796)	0	(404)
Matov LCC	0	130	0	(239)	0	(153)
Totale	0	768	0	(2.035)	0	(557)

31 dicembre 2023:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(2.376)	0	(416)
Matov LCC	0	134	0	(490)	0	(248)
Totale	0	769	0	(2.866)	0	(664)

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

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

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

Il canone per la locazione dell'ufficio di Milano, inclusivo delle spese condominiali, pagato nel semestre dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. è stato pari a 407 mila Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013, rinnovato successivamente nel 2024 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla Procedura delle operazioni con parti correlate adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 150 mila Dollari statunitensi.

Consolidato fiscale

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

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2024		31 dicembre 2023	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	43.024	0	47.134	0
2	Rettifiche ricavi	0	0	(34)	0
3	Totale ricavi netti	43.024	0	47.100	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(343)	0	(1.522)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.381)	0	(5.092)	0
6	Royalties	(10.106)	0	(9.321)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.044)	0	80	0
8	Totale costo del venduto	(14.874)	0	(15.855)	0
9	Utile lordo (3+8)	28.150	0	31.245	0
10	Altri ricavi	3.603	0	6.225	0
11	Costi per servizi	(3.976)	0	(5.973)	0
12	Affitti e locazioni	(237)	(69)	(250)	(81)
13	Costi del personale	(13.887)	0	(20.847)	0
14	Altri costi operativi	(564)	0	(723)	0
15	Totale costi operativi	(18.664)	(69)	(27.793)	(81)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	13.089	(69)	9.677	(81)
17	Ammortamenti	(13.115)	(470)	(14.443)	(553)
18	Accantonamenti	1.241	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.741)	0	(779)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari		0	896	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(13.484)	(470)	(14.326)	(553)
22	Margine operativo (16+21)	(395)	(539)	(4.649)	(634)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	843	0	1.389	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(3.379)	(18)	(2.568)	(30)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(2.536)	(18)	(1.179)	(30)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(2.931)	(557)	(5.828)	(664)
27	Imposte correnti	(1.639)	0	425	0
28	Imposte differite	1.080	0	(1.017)	0
29	Totale imposte	(559)	0	(592)	0
30	Risultato netto (26+29)	(3.490)	(557)	(6.420)	(664)

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2024		30 giugno 2024	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	6.477	0	7.379	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	125.702	0	129.614	0
4	Partecipazioni	5.788	0	9.685	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.920	778	7.945	774
6	Imposte anticipate	22.656	0	21.166	0
7	Attività finanziarie non correnti	2.895	0	0	0
	Totale attività non correnti	166.438	778	175.789	774
Attività correnti					
8	Rimanenze	1.624	0	2.668	0
9	Crediti commerciali	13.869	0	16.887	0
10	Crediti tributari	3.920	0	4.345	0
11	Altre attività correnti	7.126	0	8.902	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.631	0	11.981	0
13	Altre attività finanziarie	5.221	0	10.238	0
	Totale attività correnti	36.392	0	55.021	0
	TOTALE ATTIVITÀ	202.830	778	230.810	774
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.706)	0	(5.706)	0
15	Riserve	(9.929)	0	(11.868)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(105.842)	0	(113.426)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(121.477)	0	(131.000)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(780)	0	3.314	0
	Totale patrimonio netto consolidato	(122.257)	0	(127.686)	0
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(1.036)	0	(967)	0
19	Fondi non correnti	(877)	0	(563)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(771)	0	(1.657)	0
21	Passività finanziarie	(5.164)	(1.318)	(10.324)	(1.502)
	Totale passività non correnti	(7.848)	(1.318)	(13.511)	(1.502)
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(30.096)	0	(43.737)	0
23	Debiti tributari	(1.444)	0	(1.299)	0
24	Fondi correnti	0	0	(1.241)	0
25	Altre passività correnti	(3.891)	0	(6.657)	0
26	Passività finanziarie	(37.294)	(717)	(36.679)	(832)
	Totale passività correnti	(72.725)	(717)	(89.613)	(832)
	TOTALE PASSIVITÀ	(80.573)	(2.035)	(103.124)	(2.334)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITÀ	(202.830)	(2.035)	(230.810)	(2.334)

9. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

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 semestrale consolidato abbreviato nel corso del periodo 1° luglio 2024 - 31 dicembre 2024. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio semestrale consolidato abbreviato al 31 dicembre 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 di Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle società controllate, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 6 marzo 2025

Il Presidente del Consiglio di amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili

Stefano Salbe