Progetto di bilancio consolidato al 30 giugno 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

4. INDICATORI DI RISULTATO 16

5. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO 17

6. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO 18

7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2025 20

8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2025 24

9. INDICATORI DI PERFORMANCE 27

10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI 28

11. RAPPORTI INFRAGRUPPO E CON PARTI CORRELATE E OPERAZIONI ATIPICHE E/O INUSUALI 42

12. AZIONI PROPRIE 44

13. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO 44

14. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI 44

15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO 51

16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE 52

17. ALTRE INFORMAZIONI 53

18. RENDICONTAZIONE DI SOSTENIBILITÀ 54

19. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI 54

20. RELAZIONE SULLA POLITICA DI REMUNERAZIONE E SUI COMPENSI CORRISPOSTI 54

Progetto di bilancio consolidato al 30 giugno 2025 - PROSPETTI CONTABILI 55

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2025 57

Conto economico consolidato al 30 giugno 2025 58

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2025 59

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2025 60

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato 61

Progetto di bilancio consolidato al 30 giugno 2025 - NOTE ILLUSTRATIVE 63

1. NOTA INTRODUTTIVA 65
2. PRINCIPI CONTABILI 67
3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE 84
4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO 86
5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' A CONTROLLO CONGIUNTO E IN SOCIETA' COLLEGATE 89
6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE 91
7. RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DI CONSOLIDATO 92
8. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA 94
9. GESTIONE DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI (IFRS 7) 118
10. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI 128
11. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI 129
12. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE 134
13. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI 138
14. INFORMATIVA SUI BENI OGGETTO DI RIVALUTAZIONE AI SENSI DI LEGGI SPECIALI 138
15. FINANZIAMENTI CONCESSI AI MEMBRI DI ORGANI DI AMMINISTRAZIONE, DI VIGILANZA E CONTROLLO 138
16. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE 139

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF 140

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio d'amministrazione

Membro	Carica	Qualifica	Comitati		
			Controllo e Rischi	Remunerazione	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	AD: Amministratore Delegato

(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 medesima scadenza del Consiglio di amministrazione in carica.

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.

Il Consiglio di amministrazione del 7 agosto 2007 ha deliberato la nomina dell'amministratore Stefano Salbe a Dirigente preposto ai sensi dell'art. 154 bis del D.Lgs. 58/98, 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 del Bilancio consolidato al 30 giugno 2025 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 25 settembre 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 nello sviluppo, nell'edizione, nella distribuzione e nella commercializzazione di videogiochi sul mercato mondiale.

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.

I marchi utilizzati a livello mondiale sono 505 Games e 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. e 505 Games (US) Inc.. A partire dal 1 luglio 2024, nell'ottica di razionalizzazione delle attività, le attività svolte sino a quella data da 505 Games Interactive Inc. sono state trasferite a 505 Games US Inc. e nel corso dell'esercizio è stato completato il processo di liquidazione della 505 Games Interactive Inc..

La società 505 Pulse S.r.l., precedentemente denominata Hook S.r.l., svolge l'edizione di videogiochi con budget di sviluppo più ridotti, i cosiddetti prodotti *indie*.

La società olandese Rasplata B.V., ora detenuta al 100% per effetto dell'acquisto del 40% delle azioni avvenuto nel corso del mese di agosto 2024, detiene la proprietà intellettuale e la tecnologia utilizzata per la realizzazione del videogioco Crime Boss: Rockay City.

Il processo di liquidazione volontaria delle società 505 Games Spain Slu e 505 Games France S.a.s. è stato completato nel corso dell'esercizio, 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 sta completando lo sviluppo del videogioco Assetto Corsa EVO, lanciato in modalità di accesso anticipato sulla piattaforma Steam il 16 gennaio 2025;
- 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, detenuta al 100% dal Gruppo;
- la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc., di cui il Gruppo detiene il 75%, che si occupa dello sviluppo del videogioco The Directorate: Novitiate, attualmente in fase di produzione.

La MSE&DB SL 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, lanciato nel corso dell'esercizio.

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, la *player retention*, e allungarne così il ciclo di vita.

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l. ed è supportata 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..

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 processo di liquidazione volontaria della società Game Network S.r.l. è stato completato nel corso dell'esercizio.

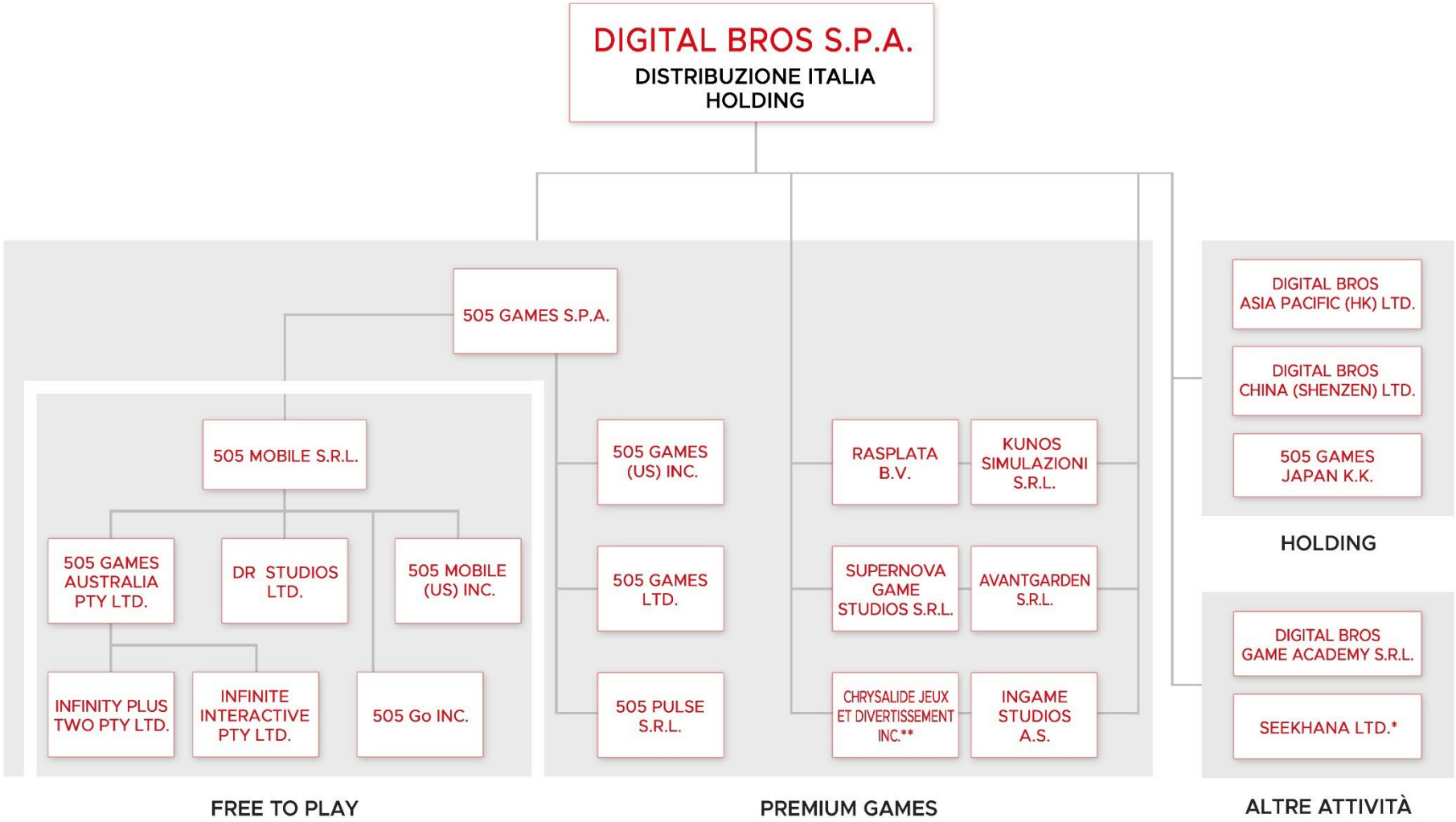
Il Gruppo detiene inoltre il 60% delle quote della società inglese Seekhana Ltd..

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 sono detenute al 100% ad eccezione di quelle detenute in Seekhana Ltd. che è posseduta al 60% e di quella in Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che è detenuta al 75%.

Di seguito l'organigramma societario al 30 giugno 2025 relativamente alle società operative nel periodo:



(*) PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 60%
(**) PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi operative del Gruppo al 30 giugno 2025 sono:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	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-laan 131 2, Amsterdam, Paesi Bassi	Uffici
Seekhana Ltd.	403 Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Supernova Games Studios S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici

Le società sono state consolidate con 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, Assetto Corsa è un simulatore di corse automobilistiche, prodotto dallo studio di sviluppo di proprietà del Gruppo, Kunos Simulazioni S.r.l..

Assetto 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. Assetto 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 Assetto 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 Assetto Corsa, Assetto Corsa EVO, è attualmente in sviluppo. L'uscita della modalità in accesso anticipato del gioco è avvenuta nel gennaio 2025.

Assetto Corsa dalla data di lancio ha generato ricavi per circa 174 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., o viceversa.

Gli sviluppatori rimangono generalmente detentori della proprietà intellettuale e cedono 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 spesso anche 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* per videogiochi per personal computer Epic Games Store, 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 una selezione di giochi presenti sul *marketplace* contro il pagamento di un corrispettivo concordato 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'effettivo utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali sulla piattaforma determina poi una percentuale 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 è altresì influenzato dalla politica di prodotto se, successivamente al lancio del gioco principale, venissero 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 Games Store per i videogiochi per personal computer.

Alla luce dell'evoluzione attuale sui mercati internazionali relativamente all'applicazione di diverse e mutevoli tariffe sul commercio internazionale, allo stato attuale il settore dei videogiochi non sembra particolarmente influenzato.

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, ad eccezione dell'indicatore "Indice di disponibilità rettificato", per il quale è stata presentata opportuna riconciliazione.

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 di comunicazione e promozione.

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 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 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 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 gli investimenti in capitale circolante netto e conseguentemente una più lineare evoluzione della posizione finanziaria netta.

6. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

L'Assemblea degli azionisti della società Digital Bros, in data 28 ottobre 2024, ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2024 e nominato Veronica Devetag Chalaupka come consigliere non esecutivo della Società e rimarrà in carica sino alla scadenza del mandato del Consiglio di amministrazione, ovvero 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 svedese Starbreeze ("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 febbraio 2025, le parti hanno trovato un accordo per la definizione di tutte le partite in discussione e pertanto il Fondo spese arbitrali Starbreeze costituito 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.

Il Gruppo, in sede dell'Assemblea degli azionisti della società svedese del 15 maggio 2025, ha proposto di modificare la composizione ed il numero di membri del Consiglio di amministrazione. Tale proposta è stata approvata e, con essa, il CFO del gruppo Digital Bros, Stefano Salbe, è stato eletto membro del Consiglio di amministrazione di Starbreeze AB. A partire da tale data, il Gruppo ritiene di aver acquisito influenza notevole essendosi verificate le condizioni previste dallo IAS28, con particolare riferimento a:

- la rappresentanza nel Consiglio di amministrazione, o nell'organo equivalente, della partecipata;
- la partecipazione nel processo decisionale, inclusa la partecipazione alle decisioni in merito ai dividendi o ad altro tipo di distribuzione degli utili.

Alla data del 30 giugno 2025, il Gruppo 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 19,11% del capitale e del 37,65% del capitale votante**.**

7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2025

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025		30 giugno 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	93.620	100,0%	117.972	100,0%	(24.352)	-20,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(38)	0,0%	38	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**93.620**	**100,0%**	**117.934**	**100,0%**	**(24.314)**	**-20,6%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(718)	-0,8%	(3.715)	-3,2%	2.997	-80,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(7.383)	-7,9%	(10.200)	-8,6%	2.817	-27,6%
6	Royalties	(19.329)	-20,6%	(23.567)	-20,0%	4.238	-18,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.312)	-1,4%	(687)	-0,6%	(625)	90,9%
8	**Totale costo del venduto**	**(28.742)**	**-30,7%**	**(38.169)**	**-32,4%**	**9.427**	**-24,7%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**64.878**	**69,3%**	**79.765**	**67,6%**	**(14.887)**	**-18,7%**
10	Altri ricavi	9.784	10,5%	9.921	8,4%	(137)	-1,4%
11	Costi per servizi	(9.413)	-10,1%	(11.212)	-9,5%	1.799	-16,0%
12	Affitti e locazioni	(623)	-0,7%	(564)	-0,5%	(59)	10,4%
13	Costi del personale	(29.951)	-32,0%	(34.363)	-29,1%	4.412	-12,8%
14	Altri costi operativi	(1.218)	-1,3%	(1.331)	-1,1%	113	-8,6%
15	**Totale costi operativi**	**(41.205)**	**-44,0%**	**(47.470)**	**-40,3%**	**6.265**	**-13,2%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**33.457**	**35,7%**	**42.216**	**35,8%**	**(8.759)**	**-20,7%**
17	Ammortamenti	(26.742)	-28,6%	(35.173)	-29,8%	8.431	-24,0%
18	Accantonamenti	1.241	1,3%	(1.241)	-1,1%	2.482	n.s.
19	Svalutazione di attività	(20.405)	-21,8%	(8.164)	-6,9%	(12.241)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	909	1,0%	953	0,8%	(44)	-4,7%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(44.997)**	**-48,1%**	**(43.625)**	**-37,0%**	**(1.372)**	**3,1%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(11.540)**	**-12,3%**	**(1.409)**	**-1,2%**	**(10.131)**	**n.s.**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.952	4,2%	1.674	1,4%	2.278	136,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(7.066)	-7,5%	(5.465)	-4,6%	(1.601)	29,3%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(3.114)**	**-3,3%**	**(3.791)**	**-3,2%**	**677**	**-17,9%**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**(14.654)**	**-15,7%**	**(5.200)**	**-4,4%**	**(9.454)**	**n.s.**
27	Imposte correnti	858	0,9%	(1.751)	-1,5%	2.609	n.s.
28	Imposte differite	3.092	3,3%	762	0,6%	2.330	n.s.
29	**Totale imposte**	**3.950**	**4,2%**	**(989)**	**-0,8%**	**4.939**	**n.s.**
30	**Risultato netto (26+29)**	**(10.704)**	**-11,4%**	**(6.189)**	**-5,2%**	**(4.514)**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	**(10.919)**	**-11,7%**	**(2.214)**	**-1,9%**	**(8.704)**	**n.s.**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**215**	**0,2%**	**(3.975)**	**-3,4%**	**4.190**	**n.s.**
	Utile netto per azione:						
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**(0,77)**		**(0,16)**		**(0,61)**	**n.s.**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**(0,73)**		**(0,15)**		**(0,58)**	**n.s.**

Il mercato del periodo post pandemico ha subito dei mutamenti strutturali caratterizzati da un'eccessiva offerta di nuovi giochi sul mercato. Conseguentemente il Gruppo, a partire dal passato esercizio, ha attuato una rivisitazione delle diverse produzioni in corso di sviluppo. Tale processo è stato effettuato 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 l'interruzione dello sviluppo di titoli con budget di produzione limitati, ma anche di videogiochi con budget di produzione significativi, con lunghi tempi di realizzazione e margini inferiori alla media per il Gruppo, come nel caso di titoli della serie Control.

Al 30 giugno 2025, i ricavi sono stati pari a 93,6 milioni di Euro, in diminuzione del 20,6% rispetto al passato esercizio.

Nel corso dell'esercizio, il Gruppo ha rilasciato in accesso anticipato la versione per *personal computer* sulla piattaforma Steam del videogioco Assetto Corsa EVO e, nel corso dell'ultimo trimestre dell'esercizio, ha lanciato il videogioco Blades of Fire, in versione console ed in esclusiva sulla piattaforma Epic Games Store per quanto riguarda la sola versione per *personal computer*. Il lancio del videogioco non ha raggiunto i risultati attesi dal Gruppo, pur avendo ricevuto riscontri complessivamente positivi sia dalla critica di settore sia da parte del pubblico.

La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 30 giugno 2025, comparata con l'esercizio precedente è stata:

Ricavi netti

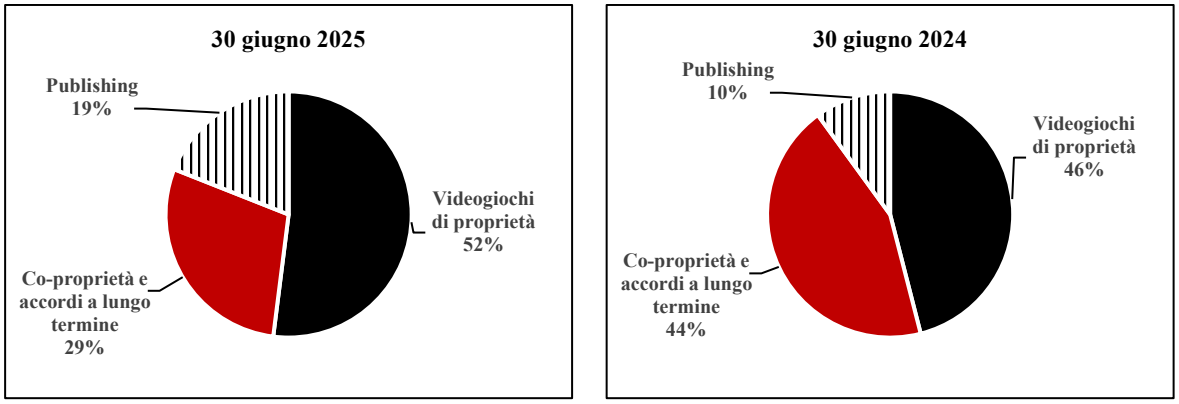
Migliaia di Euro	**30 giugno 2025**	**30 giugno 2024**	**Variazioni €**	**Variazioni %**
Premium Games	78.789	97.440	(18.651)	-19,1%
Free to Play	12.688	17.766	(5.078)	-28,6%
Distribuzione Italia	1.310	1.696	(386)	-22,8%
Altre Attività	833	1.032	(199)	-19,3%
Totale ricavi netti	**93.620**	**117.934**	**(24.313)**	**-20,6%**

I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 giugno 2025 sono stati pari a 78,8 milioni Euro, in diminuzione del 19,1%, e corrispondenti all'84,2% dei ricavi netti totali. Le vendite delle diverse versioni di Assetto Corsa sono state pari a 32 milioni di Euro, in aumento del 16% rispetto ai 27,6 milioni di Euro al 30 giugno 2024, favorite anche dal lancio in modalità di accesso anticipato sulla piattaforma Steam della nuova versione Assetto Corsa EVO, realizzata dalla controllata Kunos Simulazioni.

Le vendite di videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 52% dei 78,8 milioni di Euro di ricavi del settore operativo Premium Games al 30 giugno 2025 (contro il 46% dello scorso esercizio) per effetto dell'incremento delle vendite derivante dal lancio di Assetto Corsa EVO, mentre i ricavi da videogiochi su cui il Gruppo vanta accordi di comproprietà o accordi di lungo termine hanno rappresentato il 29% dei ricavi totali del settore operativo.

La crescita del peso percentuale dei ricavi derivanti dall'attività di *publishing* è determinata dal positivo andamento della domanda dei videogiochi Death Stranding e Terraria.

La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante, comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



I ricavi del settore operativo del Free to Play sono stati pari a 12,7 milioni di Euro in calo del 28,6% rispetto all'esercizio precedente. A partire dallo scorso esercizio, il Gruppo ha intrapreso un'attività di aggiornamento del motore di gioco a supporto dei giochi della controllata 505Go Inc.. 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. L'aggiornamento 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. Il processo è stato completato, inclusa la fase di test, nel corso del primo trimestre del nuovo esercizio.

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

L'incidenza del costo del venduto sul totale dei ricavi è in lieve decremento, determinando pertanto una minor contrazione percentuale dell'utile lordo, che passa dal 67,6% dello scorso esercizio al 69,3% realizzato al 30 giugno 2025.

Gli altri ricavi sono stati pari a 9.784 mila Euro, sostanzialmente in linea rispetto al 30 giugno 2024, quando erano stati 9.921 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- il videogioco Assetto Corsa EVO da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- il videogioco in fase di sviluppo da parte della Supernova Games Studios S.r.l..

La riorganizzazione implementata dal Gruppo nel corso dello scorso esercizio, insieme ad un risparmio nei costi per servizi derivante da un ridotto numero di lanci, hanno permesso nel periodo un risparmio sui costi operativi del 13,2%, pari a 6.265 mila Euro. Il margine operativo lordo (EBITDA) è comunque risultato in diminuzione di 8.759 mila Euro e pari a 33.457 mila Euro al 30 giugno 2025, rispetto ai 42.216 mila Euro dello scorso esercizio, esclusivamente motivato dalla riduzione dei ricavi.

Il saldo dei proventi e costi operativi non monetari nell'esercizio è stato negativo per 44.997 mila Euro, in peggioramento di 1.372 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

- gli ammortamenti, pari a 26.742 mila Euro, sono in diminuzione di 8.431 mila Euro rispetto ai 35.173 mila Euro al 30 giugno 2024;
- gli accantonamenti sono positivi per 1.241 mila Euro per effetto del rilascio del Fondo spese arbitrali Starbreeze costituito 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 20.405 mila Euro e sono relative principalmente alla svalutazione di alcuni videogiochi. Tali svalutazioni includono 8.067 mila Euro 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 (*impairment test*), sono inferiori al valore d'iscrizione delle attività e 10.956 mila Euro relativi a videogiochi in corso di realizzazione sui quali il Gruppo ha deciso di interrompere la realizzazione prima del loro completamento. Tale decisione rientra nell'ambito delle difficoltà di mercato relative al lancio di nuove proprietà intellettuali. La parte residua, pari a 1.382 mila Euro, include principalmente 966 mila Euro relativi all'adeguamento del credito verso Starbreeze a seguito dell'accordo raggiunto con il gruppo svedese;
- le riprese di valore di attività e proventi di valutazione, pari a 909 mila Euro, sono relativi all'adeguamento del debito per l'acquisto della controllata 505 Go Inc..

Il margine operativo (EBIT) al 30 giugno 2025 è stato negativo per 11.540 mila Euro rispetto al risultato negativo di 1.409 mila Euro del 30 giugno 2024.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 3.114 mila Euro, rispetto al saldo negativo di 3.791 mila Euro registrato nello scorso esercizio. A differenza dello scorso esercizio, i proventi finanziari comprendono la variazione positiva del patrimonio netto della *joint venture* MSE&DB SL , mentre gli oneri finanziari includono la svalutazione della partecipazione in Starbreeze, che, negli esercizi passati e sino al 15 maggio 2025, era invece classificata tra le variazioni di *fair value* del conto economico consolidato complessivo.

La perdita ante imposte al 30 giugno 2025 è pari a 14.654 mila Euro ed è in peggioramento di 9.454 mila Euro rispetto alla perdita di 5.200 mila Euro realizzata al 30 giugno 2024.

La perdita netta consolidata è pari a 10.704 mila Euro rispetto alla perdita netta di 6.189 mila Euro realizzata al 30 giugno 2024.

La perdita netta del periodo attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 10.919 mila Euro, in peggioramento di 8.704 mila Euro rispetto all'esercizio precedente. La quota attribuibile agli azionisti di minoranza al 30 giugno 2025 è pari a 215 mila Euro positivi, rispetto alla perdita di 3.784 mila Euro dell'esercizio precedente. La perdita attribuibile agli azionisti di minoranza per 3.975 mila Euro era pari al 40% del risultato al 30 giugno 2024 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 0,77 e 0,73 Euro, rispetto ai 0,16 e 0,15 Euro al 30 giugno 2024.

8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2025

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.459	7.379	(1.920)	-26,0%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	111.234	129.614	(18.380)	-14,2%
4	Partecipazioni	7.159	9.685	(2.526)	-26,1%
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.601	7.945	(5.344)	-67,3%
6	Imposte anticipate	23.723	21.166	2.557	12,1%
7	Attività finanziarie non correnti	2.821	0	2.821	n.s.
	Totale attività non correnti	**152.997**	**175.789**	**(22.792)**	**-13,0%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	1.356	2.668	(1.312)	-49,2%
9	Crediti commerciali	14.185	16.887	(2.702)	-16,0%
10	Crediti tributari	8.600	4.345	4.255	97,9%
11	Altre attività correnti	5.706	8.902	(3.196)	-35,9%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	6.718	11.981	(5.263)	-43,9%
13	Altre attività finanziarie	0	10.238	(10.238)	n.s.
	Totale attività correnti	**36.565**	**55.021**	**(18.456)**	**-33,5%**
	TOTALE ATTIVITÀ	***189.562***	***230.810***	***(41.248)***	***-17,9%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)	0	0,0%
15	Riserve	(9.632)	(11.868)	2.236	-18,8%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(98.612)	(113.426)	14.814	-13,1%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(113.950)**	**(131.000)**	**17.050**	**-13,0%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(790)**	**3.314**	**(4.104)**	**n.s.**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(114.740)**	**(127.686)**	**12.946**	**-10,1%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(1.109)	(967)	(142)	14,7%
19	Fondi non correnti	(1.059)	(563)	(496)	88,2%
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.947)	(1.657)	(3.290)	198,6%
21	Passività finanziarie	(1.221)	(10.324)	9.103	-88,2%
	Totale passività non correnti	**(8.336)**	**(13.511)**	**5.175**	**-38,3%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(29.636)	(43.737)	14.101	-32,2%
23	Debiti tributari	(1.142)	(1.299)	157	-12,0%
24	Fondi correnti	0	(1.241)	1.241	n.s.
25	Altre passività correnti	(10.838)	(6.657)	(4.181)	62,8%
26	Passività finanziarie	(24.870)	(36.679)	11.809	-32,2%
	Totale passività correnti	**(66.486)**	**(89.613)**	**23.127**	**-25,8%**
	TOTALE PASSIVITÀ	**(74.822)**	**(103.124)**	**28.302**	**-27,4%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITÀ	***(189.562)***	***(230.810)***	***41.248***	***-17,9%***

Il totale delle attività non correnti si decrementa nel periodo di 22.792 mila Euro.

La diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali nette è stata pari a 18.380 mila Euro per effetto di 43.752 mila Euro di ammortamenti e svalutazioni, al netto di 25.372 mila Euro di investimenti.

Le partecipazioni diminuiscono di 2.526 mila Euro, principalmente a seguito di un decremento di 3.804 mila Euro come effetto della valutazione al 30 giugno 2025 delle azioni Starbreeze detenute, parzialmente compensato, per 1.300 mila Euro, dagli effetti della valutazione a patrimonio netto della partecipazione nella *joint venture* MSE&DB SL.

I crediti ed altre attività non correnti diminuiscono di 5.344 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 sola porzione di credito verso lo sviluppatore svedese, che sarà incassata oltre i dodici mesi.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 18.456 mila Euro per effetto principalmente:

- della riduzione dei crediti commerciali per 2.702 mila Euro;
- dell'incremento dei crediti tributari per 4.255 mila Euro;
- della riduzione delle altre attività correnti per 3.196 mila Euro;
- della riduzione delle disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 5.263 mila Euro;
- della riduzione delle altre attività finanziarie correnti per 10.238 mila Euro a seguito dell'incasso 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 5.175 mila Euro, principalmente per effetto della riclassificazione tra le passività correnti delle quote residue dei finanziamenti in essere, in linea con le scadenze contrattuali.

Il totale delle passività correnti diminuisce di 23.127 mila Euro per effetto principalmente:

- della riduzione dei debiti verso fornitori per 14.101 mila Euro;
- dell'utilizzo dei fondi correnti per 1.241 mila Euro a seguito del rilascio del Fondo spese arbitrali Starbreeze;
- dell'incremento delle altre passività correnti di 4.181 mila Euro;
- del decremento delle altre passività finanziarie correnti di 11.809 mila Euro.

La posizione finanziaria netta, così come rettificata 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	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	6.718	11.981	(5.263)
13	Altre attività finanziarie correnti	0	10.238	(10.238)
26	Passività finanziarie correnti	(24.870)	(36.679)	11.809
	Posizione finanziaria netta corrente	**(18.152)**	**(14.460)**	**(3.692)**
7	Attività finanziarie non correnti	2.821	0	2.821
21	Passività finanziarie non correnti	(1.221)	(10.324)	9.103
	Posizione finanziaria netta non corrente	**1.600**	**(10.324)**	**11.924**
	Totale posizione finanziaria netta	***(16.552)***	***(24.784)***	***8.232***

Al 30 giugno 2025, l'indebitamento finanziario netto rettificato è stato pari a 16.552 mila Euro, in diminuzione di 8.232 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa.

L'indebitamento finanziario netto rettificato senza considerare i debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stato pari a 14.070 mila Euro.

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 è stata negativa per 19.373 mila Euro, in calo di 15.649 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024.

9. INDICATORI DI PERFORMANCE

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

Indici di redditività	**30 giugno 2025**	**30 giugno 2024**
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	-9,6%	-1,7%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	-6,1%	-0,6%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	-12,3%	-1,2%

Indici di struttura	**30 giugno 2025**	**30 giugno 2024**
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	19,3%	23,8%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	51,3%	61,4%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività correnti / Passività correnti)	49,4%	58,4%

Il settore dei videogiochi presenta peculiarità nel pagamento dei debiti per *royalty*. Una componente significativa dei debiti, infatti, diventa esigibile solo nel momento in cui il Gruppo incassa i ricavi corrispondenti. Per effetto di ciò, una quota significativa delle passività correnti non è esigibile a vista ed il relativo pagamento è posticipato a partire dal secondo trimestre del nuovo esercizio.

Per fornire una miglior comprensione della dinamica patrimoniale viene pertanto presentato un indicatore di disponibilità rettificato, calcolato come rapporto tra i crediti non finanziari correnti e le passività non finanziarie correnti al netto delle passività non esigibili nel corso del primo trimestre dell'esercizio:

Dati in migliaia di Euro		**30 giugno 2025**	**30 giugno 2024**
9	Crediti commerciali	14.185	16.887
10	Crediti tributari	8.600	4.345
11	Altre attività correnti	5.706	8.902
	Totale crediti non finanziari correnti (A)	**28.491**	**30.134**
22	Debiti verso fornitori	(29.636)	(43.737)
23	Debiti tributari	(1.142)	(1.299)
24	Fondi correnti	0	(1.241)
25	Altre passività correnti	(10.838)	(6.657)
	Totale passività non finanziarie correnti	**(41.616)**	**(52.934)**
	Di cui non esigibili a vista	14.604	17.984
	Totale passività non finanziarie correnti esigibili a vista (B)	**(27.012)**	**(34.950)**
	Indice di disponibilità rettificato (A)/(B)	**105,5%**	**86,2%**

10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 giugno 2025		30 giugno 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	78.789	100,0%	97.449	100,0%	(18.660)	-19,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(9)	0,0%	9	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**78.789**	**100,0%**	**97.440**	**100,0%**	**(18.651)**	**-19,1%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(689)	-0,9%	(2.738)	-2,8%	2.049	-74,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.871)	-4,9%	(6.198)	-6,4%	2.327	-37,5%
6	Royalties	(14.230)	-18,1%	(18.386)	-18,9%	4.156	-22,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(556)	-0,7%	(207)	-0,2%	(349)	n.s.
8	**Totale costo del venduto**	**(19.346)**	**-24,6%**	**(27.529)**	**-28,3%**	**8.183**	**-29,7%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**59.443**	**75,4%**	**69.911**	**71,7%**	**(10.468)**	**-15,0%**
10	Altri ricavi	7.875	10,0%	7.727	7,9%	148	1,9%
11	Costi per servizi	(5.128)	-6,5%	(5.870)	-6,0%	742	-12,6%
12	Affitti e locazioni	(195)	-0,2%	(205)	-0,2%	10	-4,7%
13	Costi del personale	(19.012)	-24,1%	(21.246)	-21,8%	2.234	-10,5%
14	Altri costi operativi	(580)	-0,7%	(720)	-0,7%	140	-19,4%
15	**Totale costi operativi**	**(24.915)**	**-31,6%**	**(28.041)**	**-28,8%**	**3.126**	**-11,1%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**42.403**	**53,8%**	**49.597**	**50,9%**	**(7.194)**	**-14,5%**
17	Ammortamenti	(23.186)	-29,4%	(31.221)	-32,0%	8.035	-25,7%
18	Accantonamenti	1.241	1,6%	(1.241)	-1,3%	2.482	n.s.
19	Svalutazione di attività	(13.227)	-16,8%	(6.310)	-6,5%	(6.917)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	885	0,9%	(885)	n.s.
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(35.172)**	**-44,6%**	**(37.887)**	**-38,9%**	**2.715**	**-7,2%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**7.231**	**9,2%**	**11.710**	**12,0%**	**(4.479)**	**-38,2%**

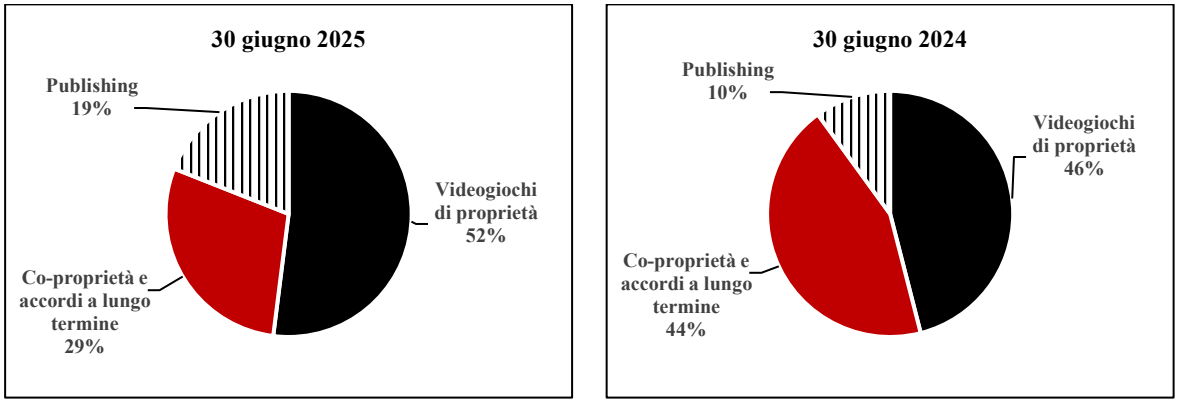
I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 giugno 2025 sono stati pari a 78,8 milioni Euro, in diminuzione del 19,1%, e corrispondenti all'84% dei ricavi netti totali. Le vendite delle diverse versioni di Assetto Corsa sono state pari a 32 milioni di Euro, in aumento del 16% rispetto ai 27,6 milioni di Euro al 30 giugno 2024, favorite anche dal lancio in modalità di accesso anticipato della versione per *personal computer* sulla piattaforma Steam del videogioco Assetto Corsa EVO, realizzato dalla controllata Kunos Simulazioni.

Le vendite di videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 52% dei 78,8 milioni di Euro di ricavi del settore operativo Premium Games al 30 giugno 2025 (contro il 46% dello scorso esercizio) per effetto dell'incremento delle vendite derivante dal lancio di Assetto Corsa EVO, mentre i ricavi da

videogiochi su cui il Gruppo vanta accordi di comproprietà o accordi di lungo termine hanno rappresentato il 29% dei ricavi totali del settore operativo.

La crescita del peso percentuale dei ricavi derivanti dall'attività di *publishing* è determinata dal positivo andamento della domanda dei videogiochi Death Stranding e Terraria.

La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante, comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2025**	**30 giugno 2024**	**Variazioni**	
Ricavi da distribuzione *retail*	2.001	6.714	(4.713)	-70,2%
Ricavi da distribuzione digitale	73.281	87.834	(14.553)	-16,6%
Ricavi da sublicensing	3.507	2.901	606	20,9%
Totale ricavi Premium Games	**78.789**	**97.449**	**(18.660)**	**-19,1%**

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

I ricavi da distribuzione digitale 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 30 giugno 2025 suddiviso per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2025**	**30 giugno 2024**	**Variazioni**	
Console	24.580	42.393	(17.814)	-42,0%
Personal Computer	45.868	41.415	4.453	10,8%
Piattaforme Mobile	2.833	4.026	(1.193)	-29,6%
Totale ricavi da distribuzione digitale	**73.281**	**87.834**	**(14.554)**	**-16,6%**

L'incremento dei ricavi da Personal Computer è più che compensato da inferiori ricavi da *console* e piattaforme *mobile*, per effetto del differente mix di prodotti tra i due periodi in esame, dovuto in particolare al lancio del videogioco Assetto Corsa EVO, disponibile esclusivamente nella versione per *personal computer*.

Il costo del venduto scende del 29,7% rispetto al 30 giugno 2024, passando da 27.529 mila Euro a 19.346 mila Euro.

L'utile lordo è stato pari a 59.443 mila Euro, in diminuzione di 10.468 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024, corrispondente al 75,4% dei ricavi e in miglioramento rispetto al passato esercizio, quando era stato pari al 71,7% dei ricavi.

Gli altri ricavi sono stati pari a 7.875 mila Euro, sostanzialmente in linea rispetto al 30 giugno 2024. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- il videogioco Assetto Corsa EVO da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- il videogioco in fase di sviluppo da parte della Supernova Games Studios S.r.l..

I costi operativi sono diminuiti dell'11,1%, riducendosi di 3.126 mila Euro rispetto allo scorso esercizio. Tale miglioramento è principalmente dato da una riduzione dei costi del personale per 2.234 mila Euro, a seguito del piano di riorganizzazione implementato dal Gruppo nell'esercizio precedente. La riduzione dei costi per servizi per 742 mila Euro è stata altresì materiale ed effetto del più ridotto numero di lanci e di politiche di contenimento dei costi implementate dal Gruppo congiuntamente al piano di riorganizzazione.

Il margine operativo lordo è stato pari a 42.403 mila Euro (53,8% dei ricavi netti), in diminuzione di 7.194 mila Euro rispetto ai 49.597 mila Euro del passato esercizio (50,9% dei ricavi netti).

Il miglioramento dei proventi e costi operativi non monetari, pari a 2.715 mila Euro nel periodo, ha permesso di limitare la diminuzione del margine operativo (EBIT) al 30 giugno 2025 a 4.479 mila Euro rispetto all'esercizio precedente. Al 30 giugno 2025 il margine è stato positivo per 7.231 mila Euro (9,2% dei ricavi netti) rispetto ai 11.710 mila Euro al 30 giugno 2024 (12% dei ricavi netti).

Gli ammortamenti sono diminuiti di 8.035 mila Euro, mentre gli accantonamenti sono stati positivi per 1.241 mila Euro per effetto del rilascio 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 13.227 mila Euro e sono relative principalmente alla svalutazione di alcuni videogiochi. Tali svalutazioni includono 8.067 mila Euro 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 (*impairment test*), sono inferiori al valore d'iscrizione delle attività e 4.090 mila Euro relativi a videogiochi in corso di realizzazione sui quali il Gruppo, nel corso dell'esercizio appena chiuso, ha deciso di interrompere la realizzazione prima del loro completamento. La parte residua, pari a 1.070 mila Euro, include principalmente 966 mila Euro relativi all'adeguamento del credito verso Starbreeze a seguito dell'accordo raggiunto con il gruppo svedese.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	1.586	2.568	(982)	-38,2%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	103.724	113.619	(9.895)	-8,7%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.897	6.435	(4.538)	-70,5%
6	Imposte anticipate	15.023	14.481	542	3,7%
7	Attività finanziarie non correnti	2.821	0	2.821	n.s.
	Totale attività non correnti	**125.051**	**137.103**	**(12.052)**	**-8,8%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	163	719	(556)	-77,3%
9	Crediti commerciali	12.804	14.515	(1.711)	-11,8%
10	Crediti tributari	889	1.104	(215)	-19,4%
11	Altre attività correnti	3.597	6.930	(3.333)	-48,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	6.050	9.798	(3.748)	-38,3%
13	Altre attività finanziarie	0	10.197	(10.197)	n.s.
	Totale attività correnti	**23.503**	**43.263**	**(19.760)**	**-45,7%**
		148.554	**180.366**	**(31.812)**	**-17,6%**
	TOTALE ATTIVITA'				
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(777)	(645)	(132)	20,5%
19	Fondi non correnti	(1.000)	(482)	(518)	n.s.
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.851)	0	(4.851)	0,0%
21	Passività finanziarie	(265)	(8.198)	7.933	-96,8%
	Totale passività non correnti	**(6.893)**	**(9.325)**	**2.432**	**-26,1%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(25.514)	(40.337)	14.823	-36,7%
23	Debiti tributari	(881)	(967)	86	-8,9%
24	Fondi correnti	0	(1.241)	1.241	n.s.
25	Altre passività correnti	(9.456)	(5.026)	(4.430)	88,1%
26	Passività finanziarie	(16.437)	(27.513)	11.076	-40,3%
	Totale passività correnti	**(52.288)**	**(75.084)**	**22.796**	**-30,4%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(59.181)**	**(84.409)**	**25.226**	**-29,9%**

Le immobilizzazioni immateriali passano da 113.619 mila Euro a 103.724 mila Euro, decrementandosi di 9.895 mila Euro. La variazione è data da investimenti nell'esercizio pari a 25.448 mila Euro, al netto degli ammortamenti del periodo per 23.186 mila Euro e svalutazioni pari a 12.157 mila Euro.

La diminuzione dei crediti ed altre attività non correnti per 4.538 mila Euro è effetto principalmente 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 attività finanziarie non correnti ed in parte a diminuzione del debito commerciale verso la società svedese, in funzione del piano dei pagamenti condiviso tra le parti.

La diminuzione delle altre attività correnti per 3.333 è effetto dell'utilizzo degli acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi e per le 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.

Le altre attività finanziarie al 30 giugno 2025 sono pari a zero e in diminuzione di 10.197 mila Euro a seguito dell'avvenuto incasso del credito verso la società finlandese Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control.

L'incremento delle altre passività correnti di 4.430 mila Euro è dovuto principalmente agli anticipi ricevuti relativamente a videogiochi il cui lancio è previsto nel prossimo esercizio.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		30 giugno 2025		30 giugno 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	12.688	100,0%	17.766	100,0%	(5.078)	-28,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**12.688**	**100,0%**	**17.766**	**100,0%**	**(5.078)**	**-28,6%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.512)	-27,7%	(4.002)	-22,5%	490	-12,2%
6	Royalties	(5.099)	-40,2%	(5.181)	-29,2%	82	-1,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(8.611)**	**-67,9%**	**(9.183)**	**-51,7%**	**572**	**-6,2%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**4.077**	**32,1%**	**8.583**	**48,3%**	**(4.506)**	**-52,5%**
10	Altri ricavi	1.909	15,0%	2.194	12,4%	(285)	-13,0%
11	Costi per servizi	(1.901)	-15,0%	(2.955)	-16,6%	1.054	-35,7%
12	Affitti e locazioni	(75)	-0,6%	(114)	-0,6%	39	-33,7%
13	Costi del personale	(5.556)	-43,8%	(7.349)	-41,4%	1.793	-24,4%
14	Altri costi operativi	(89)	-0,7%	(129)	-0,7%	40	-31,0%
15	**Totale costi operativi**	**(7.621)**	**-60,1%**	**(10.547)**	**-59,4%**	**2.926**	**-27,7%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(1.635)**	**-12,9%**	**230**	**1,3%**	**(1.865)**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(2.357)	-18,6%	(2.562)	-14,4%	205	-8,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(6.866)	-54,1%	(1.767)	-9,9%	(5.099)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	909	7,2%	52	0,3%	857	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(8.314)**	**-65,5%**	**(4.277)**	**-24,1%**	**(4.037)**	**94,4%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(9.949)**	**-78,4%**	**(4.047)**	**-22,8%**	**(5.902)**	**n.s.**

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
505 Go Inc.	8.411	12.880	(4.469)	-34,7%
Gems of War	3.142	3.465	(323)	-9,3%
Puzzle Quest 3	601	826	(225)	-27,2%
Altri prodotti	534	595	(61)	-10,3%
Totale ricavi Free to Play	**12.688**	**17.766**	**(5.078)**	**-28,6%**

I ricavi del settore operativo del Free to Play sono stati pari a 12,7 milioni di Euro in calo del 28,6% rispetto all'esercizio precedente. A partire dallo scorso esercizio, il Gruppo ha intrapreso un'attività di aggiornamento del motore di gioco a supporto dei giochi della controllata 505 Go Inc. 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. L'aggiornamento 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. Il processo è stato completato, inclusa la fase di test, nel corso del primo trimestre del nuovo esercizio.

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 3.142 mila Euro, in riduzione del 9,3% rispetto al passato esercizio. Il prodotto presenta ancora volumi di attività interessanti nonostante sia stato lanciato più di dieci anni fa.

Il costo del venduto ammonta a 8.611 mila Euro, in diminuzione di 572 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, principalmente per minori costi per acquisto di servizi destinati alla rivendita.

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 285 mila Euro e sono stati pari a 1.909 mila Euro, per effetto delle produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo del Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato lo sviluppo di alcuni videogiochi, tra cui Puzzle Quest Immortals, da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd. e Battle Islands II da parte della DR Studios Ltd.. Quest'ultima svolge anche attività di sviluppo per conto della divisione Premium Games.

I costi operativi sono stati pari a 7.621 mila Euro, in diminuzione di 2.926 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto del decremento dei costi del personale per 1.793 mila Euro, effetto del processo di riorganizzazione implementato dal Gruppo nel corso dell'esercizio scorso e della riduzione dei costi per servizi per 1.054 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato negativo per 1.635 mila Euro, in diminuzione di 1.865 mila Euro rispetto ai 230 mila Euro positivi del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 2.357 mila Euro e comprendono 1.760 mila Euro relativi all'ammortamento del videogioco Puzzle Quest. 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.

Le svalutazioni di attività ammontano a 6.866 mila Euro e sono relative esclusivamente alla cancellazione del videogioco Hawken, il cui sviluppo è stato particolarmente complesso e per il quale il Gruppo ha deciso per motivazioni di mercato di non proseguire con la produzione, in considerazione degli investimenti ancora necessari per il completare il videogioco per il successivo lancio, a fronte di un livello di domanda difficilmente stimabile.

Il margine operativo è stato negativo per 9.949 mila Euro, in diminuzione di 5.902 rispetto ai 4.047 mila Euro negativi registrati al 30 giugno 2024.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	104	225	(121)	-53,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	7.263	15.318	(8.055)	-52,6%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	27	831	(804)	-96,8%
6	Imposte anticipate	3.928	2.469	1.459	59,1%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**11.322**	**18.843**	**(7.521)**	**-39,9%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	1.047	1.836	(789)	-43,0%
10	Crediti tributari	504	295	209	71,1%
11	Altre attività correnti	1.441	1.241	200	16,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	460	1.270	(810)	-63,7%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**3.452**	**4.642**	**(1.190)**	**-25,6%**
		14.774	**23.485**	**(8.711)**	**-37,1%**
	TOTALE ATTIVITA'				
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	0	0	0	0,0%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(96)	(1.657)	1.561	-94,2%
21	Passività finanziarie	0	(523)	523	n.s.
	Totale passività non correnti	**(96)**	**(2.180)**	**2.084**	**-95,6%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(2.611)	(1.771)	(840)	47,5%
23	Debiti tributari	(113)	(185)	72	-39,1%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(306)	(582)	276	-47,5%
26	Passività finanziarie	(518)	(2.659)	2.141	-80,5%
	Totale passività correnti	**(3.548)**	**(5.197)**	**1.649**	**-31,7%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(3.644)**	**(7.377)**	**3.733**	**-50,6%**

Le attività non correnti sono pari al 30 giugno 2025 a 11.322 mila Euro in calo rispetto all'esercizio precedente di 7.521 mila Euro, principalmente per la riduzione delle immobilizzazioni immateriali per 8.055 mila Euro. La variazione delle immobilizzazioni materiali è data dagli investimenti dell'esercizio per 1.168 mila Euro, al netto degli ammortamenti dell'esercizio per Euro 2.357 mila Euro e svalutazioni per 6.866 mila Euro.

Le attività non correnti rappresentano circa il 77% del totale della attività del settore operativo, in linea con lo scorso esercizio.

Gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 96 mila Euro e sono composti esclusivamente dalla porzione residua del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto della 505 Go Inc..

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		30 giugno 2025		30 giugno 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.310	100,0%	1.725	101,7%	(415)	-24,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(29)	-1,7%	29	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**1.310**	**100,0%**	**1.696**	**100,0%**	**(386)**	**-22,7%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(29)	-2,2%	(977)	-57,6%	948	-97,0%
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	(756)	-57,7%	(480)	-28,3%	(276)	57,6%
8	**Totale costo del venduto**	**(785)**	**-60,0%**	**(1.457)**	**-85,9%**	**672**	**-46,1%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**525**	**40,0%**	**239**	**14,1%**	**286**	**n.s.**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(115)	-8,8%	(188)	-11,1%	73	-38,8%
12	Affitti e locazioni	(28)	-2,1%	(14)	-0,8%	(14)	75,0%
13	Costi del personale	(654)	-49,9%	(884)	-52,2%	230	-26,1%
14	Altri costi operativi	(53)	-4,0%	(45)	-2,7%	(8)	17,1%
15	**Totale costi operativi**	**(850)**	**-64,9%**	**(1.131)**	**-66,7%**	**281**	**-24,8%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(325)**	**-24,8%**	**(892)**	**-52,6%**	**567**	**-63,5%**
17	Ammortamenti	(148)	-11,3%	(140)	-8,3%	(8)	5,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(78)	-5,9%	(78)	-4,6%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	16	1,0%	(16)	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(226)**	**-17,3%**	**(202)**	**-11,9%**	**(24)**	**11,9%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(551)**	**-42,0%**	**(1.094)**	**-64,5%**	**543**	**-49,7%**

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 415 mila Euro, passando da 1.725 mila Euro a 1.310 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	637	1.036	(399)	-38,5%
Distribuzione carte collezionabili	673	689	(16)	-2,3%
Totale ricavi Distribuzione Italia	**1.310**	**1.725**	**(415)**	**-24,1**

Le attività distributive nel periodo sono state limitate alla vendita di materiali in giacenza, come evidente dal pressoché azzeramento dell'acquisto dei prodotti destinati alla rivendita. La riduzione delle rimanenze di prodotti finiti è stata pari a 756 mila Euro.

I costi operativi sono stati pari a 850 mila Euro in diminuzione di 281 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024 per effetto principalmente di minori costi del personale per 230 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato negativo per 325 mila Euro rispetto agli 892 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, mentre il margine operativo è stato pari a 551 mila Euro negativi a fronte di 1.094 mila Euro negativi registrati al 30 giugno 2024.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	1.939	2.029	(90)	-4,4%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	0	0	0	0,0%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	6	6	0	0,0%
6	Imposte anticipate	213	260	(47)	-17,9%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**2.158**	**2.295**	**(137)**	**-6,0%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	1.193	1.949	(756)	-38,8%
9	Crediti commerciali	331	531	(200)	-37,7%
10	Crediti tributari	891	532	359	67,4%
11	Altre attività correnti	30	52	(22)	-42,5%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	0	710	(710)	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**2.445**	**3.774**	**(1.329)**	**-35,2%**
		4.603	**6.069**	**(1.466)**	**-24,2%**
	TOTALE ATTIVITA'				
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(299)	(294)	(5)	1,6%
19	Fondi non correnti	(59)	(81)	22	-27,3%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	**(358)**	**(375)**	**17**	**-4,6%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(93)	(112)	19	-17,2%
23	Debiti tributari	(74)	(70)	(4)	5,1%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(319)	(307)	(12)	3,9%
26	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività correnti	**(486)**	**(489)**	**3**	**-0,7%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(844)**	**(864)**	**20**	**-2,3%**

La diminuzione delle rimanenze è costante e pari a 756 mila Euro nell'esercizio che scendono da 1.949 mila Euro a 1.193 mila Euro.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 giugno 2025		30 giugno 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	833	100,0%	1.032	100,0%	(199)	-19,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**833**	**100,0%**	**1.032**	**100,0%**	**(199)**	**-19,3%**
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)**	**833**	**100,0%**	**1.032**	**100,0%**	**(199)**	**-19,3%**
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(123)	-14,8%	(270)	-26,2%	147	-54,5%
12	Affitti e locazioni	(6)	-0,7%	(1)	-0,1%	(5)	n.s.
13	Costi del personale	(547)	-65,7%	(710)	-68,8%	163	-22,9%
14	Altri costi operativi	(46)	-5,5%	(35)	-3,4%	(11)	31,2%
15	**Totale costi operativi**	**(722)**	**-86,7%**	**(1.016)**	**-98,5%**	**294**	**-29,0%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**111**	**13,3%**	**16**	**1,6%**	**95**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(228)	-27,4%	(368)	-35,7%	140	-38,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(234)	-28,1%	0	0,0%	(234)	n.s.
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**	**(462)**	**-55,4%**	**(368)**	**-35,7%**	**(94)**	**25,3%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(351)**	**-42,1%**	**(352)**	**-34,1%**	**1**	**-0,4%**

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 199 mila Euro, mentre i costi operativi diminuiscono di 294 mila Euro. Il margine operativo lordo è stato positivo per 111 mila Euro rispetto a 16 mila Euro positivi al 30 giugno 2024. La perdita operativa è pari a 351 mila Euro sostanzialmente invariata rispetto alla perdita operativa del 30 giugno 2024 per effetto della svalutazione per 234 mila Euro di un software da parte della Game Network S.r.l., il cui processo di liquidazione si è concluso nell'esercizio.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	29	52	(23)	-43,4%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	53	484	(431)	-89,0%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	0	0	0	0,0%
6	Imposte anticipate	0	0	0	0,0%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**82**	**536**	**(454)**	**-84,7%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	3	5	(2)	-35,7%
10	Crediti tributari	0	2	(2)	-98,2%
11	Altre attività correnti	70	34	36	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	101	127	(26)	-20,1%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**174**	**168**	**6**	**3,5%**
		256	**704**	**(448)**	**-63,6%**
	TOTALE ATTIVITA'				
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(33)	(28)	(5)	19,2%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	**(33)**	**(28)**	**(5)**	**19,2%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(114)	(243)	129	-53,2%
23	Debiti tributari	(10)	(16)	6	-34,6%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(245)	(304)	59	-19,4%
26	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività correnti	**(369)**	**(563)**	**194**	**-34,4%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(402)**	**(591)**	**189**	**-32,0%**

Il decremento delle immobilizzazioni immateriali per 431 mila Euro è effetto, oltre che degli incrementi e degli ammortamenti dell'esercizio, della svalutazione di un software per 234 mila Euro da parte della Game Network S.r.l.,il cui processo di liquidazione si è concluso nell'esercizio.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 giugno 2025		30 giugno 2024		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	(2.146)	0,0%	(1.929)	0,0%	(217)	11,3%
12	Affitti e locazioni	(319)	0,0%	(230)	0,0%	(89)	39,1%
13	Costi del personale	(4.182)	0,0%	(4.174)	0,0%	(8)	0,2%
14	Altri costi operativi	(450)	0,0%	(402)	0,0%	(48)	12,0%
15	**Totale costi operativi**	**(7.097)**	**0,0%**	**(6.735)**	**0,0%**	**(362)**	**5,4%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(7.097)**	**0,0%**	**(6.735)**	**0,0%**	**(362)**	**5,4%**
17	Ammortamenti	(823)	0,0%	(882)	0,0%	59	-6,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(9)	0,0%	9	n.s.
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**	**(823)**	**0,0%**	**(891)**	**0,0%**	**68**	**-7,6%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(7.920)**	**0,0%**	**(7.626)**	**0,0%**	**(294)**	**3,9%**

I costi operativi sono stati pari a 7.097 mila Euro, in aumento del 5,4% rispetto al 30 giugno 2024, principalmente per maggiori costi per servizi.

Il margine operativo è stato negativo per 7.920 mila Euro rispetto ai 7.626 mila Euro negativi del 30 giugno 2024.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	1.801	2.505	(704)	-28,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	194	193	1	0,3%
4	Partecipazioni	7.159	9.685	(2.526)	-26,1%
5	Crediti ed altre attività non correnti	671	673	(2)	-0,2%
6	Imposte anticipate	4.559	3.956	603	15,2%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**14.384**	**17.012**	**(2.628)**	**-15,4%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	0	0	0	0,0%
10	Crediti tributari	6.316	2.412	3.904	n.s.
11	Altre attività correnti	568	645	(77)	n.s.
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	107	76	31	41,3%
13	Altre attività finanziarie	0	41	(41)	n.s.
	Totale attività correnti	**6.991**	**3.174**	**3.817**	**n.s.**
		21.375	**20.186**	**1.189**	**5,9%**
	TOTALE ATTIVITA'				
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	0	0	0	0,0%
19	Fondi non correnti	0	0	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	(956)	(1.603)	647	-40,3%
	Totale passività non correnti	**(956)**	**(1.603)**	**647**	**-40,3%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(1.304)	(1.274)	(30)	2,4%
23	Debiti tributari	(64)	(61)	(3)	5,5%
24	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
25	Altre passività correnti	(512)	(438)	(74)	16,9%
26	Passività finanziarie	(7.915)	(6.507)	(1.408)	21,6%
	Totale passività correnti	**(9.795)**	**(8.280)**	**(1.515)**	**18,3%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(10.751)**	**(9.883)**	**(868)**	**8,8%**

Il totale delle attività non correnti diminuisce nell'esercizio di 2.628 mila Euro a seguito principalmente di un decremento delle partecipazioni di 2.526 mila Euro. Tale variazione è effetto di un decremento di 3.804 mila Euro per la valutazione al 30 giugno 2025 delle azioni Starbreeze detenute, parzialmente compensato, per 1.300 mila Euro, dagli effetti della valutazione a patrimonio netto della partecipazione nella *joint venture* MSE&DB SL. Gli immobili impianti e macchinari diminuiscono di 704 mila Euro mentre le imposte anticipate aumentano di 603 mila Euro.

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

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

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

Transazioni infragruppo

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

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

La 505 Games 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 bilancio consolidato al 30 giugno 2025 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 13.

Operazioni atipiche

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

12. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2025 non è titolare di azioni proprie e non ha effettuato acquisizioni e cessioni nell'esercizio.

13. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nell'esercizio attività di sviluppo per 8.389 mila Euro rispetto ai 9.574 mila Euro del 30 giugno 2024. Tali attività hanno riguardato principalmente lo sviluppo:

- il videogioco Assetto Corsa EVO da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- il videogioco in fase di sviluppo da parte della Supernova Games Studios S.r.l..

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

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

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

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

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

Rischi operativi

I rischi operativi più rilevanti sono:

- gestione delle commesse di sviluppo;
- capacità di pubblicare prodotti tecnologicamente e qualitativamente idonei al mercato;
- rischio legato alla capacità di prevedere la domanda dei prodotti;
- disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale;
- dipendenza da marchi distintivi;
- rischio di dipendenza da personale chiave;
- rischi correlati all'Intelligenza Artificiale ("AI").

Gestione delle commesse di sviluppo

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

Il portafoglio prodotti del Gruppo presenta una scarsa dipendenza da eventi specifici. Inoltre, la strategia editoriale si sta concentrando maggiormente su titoli sviluppati da studi di produzione controllati dal Gruppo, che permettono un maggior grado di controllo dei processi di produzione, e sulle seconde versioni di videogiochi di successo, per i quali il Gruppo può sfruttare l'esperienza pregressa sia in termini di gestione dei tempi di sviluppo, sia in termini di definizione di risultati attesi.

Il Gruppo adotta una procedura di acquisizione dei contratti che impone, per i progetti significativi, una valutazione accurata del curriculum vitae dello studio di sviluppo da parte del Consiglio di amministrazione ed una *due diligence* mirata alla valutazione delle capacità tecniche ed organizzative dello studio di sviluppo. È stata altresì adottata una procedura di gestione della commessa che prevede un monitoraggio continuo del processo di sviluppo attraverso figure organizzative interne (*brand manager* e *producer*).

Rischio legato alla capacità di pubblicare prodotti tecnologicamente e qualitativamente idonei al mercato

I repentini cambiamenti tecnologici, oppure l'introduzione di nuove modalità di intrattenimento, potrebbero non permettere al Gruppo di pubblicare prodotti in grado di dare ai consumatori il grado di qualità desiderato. Anche se le scelte di investimento sono influenzate dalle informazioni relative all'introduzione di nuove tecnologie, il prodotto risultante potrebbe non essere all'altezza di quanto realizzato dai concorrenti, e/o la percezione di questo differenziale potrebbe comportare ritardi nel lancio dei prodotti, senza dimenticare che il processo tecnologico è nelle mani dei produttori di tecnologia esterni al Gruppo. L'eventuale incapacità del Gruppo nel prevedere l'andamento tecnologico e/o la qualità dei giochi prodotti dai concorrenti comporta una difficoltà di previsione dei dati prospettici, nonché potenziali effetti negativi su ricavi e margini.

La crescente adozione di tecnologie basate sull'intelligenza artificiale ("AI") da parte di sviluppatori ed editori concorrenti rischia di alterare in modo significativo gli equilibri competitivi del settore. L'eventuale ritardo nell' impiego di tali strumenti da parte del Gruppo rispetto ai competitor potrebbe comportare ritardi strutturali nei processi di sviluppo, con conseguente percezione dei prodotti come meno innovativi o più datati rispetto agli standard di mercato. Inoltre, l'assenza di automazioni legate all'AI potrebbe tradursi in costi di produzione relativamente più elevati, riducendo la competitività complessiva dell'offerta.

Allo stato attuale, sui mercati occidentali, l'accettazione dell'utilizzo dell'AI da parte degli sviluppatori appare ostracizzata da fattori sociali. Questo potrebbe mutare in misura significativa nel prossimo futuro, anche per effetto di un diverso atteggiamento nei confronti dell'AI su altri mercati. In uno scenario di crescente accettazione dell'AI,

il Gruppo, se non adeguatamente preparato, rischierebbe di precludere l'accesso ai benefici in termini di efficienza e innovazione, accrescendo il rischio in oggetto.

La strategia editoriale adottata negli ultimi esercizi ha visto un ridimensionamento dei progetti di sviluppo per focalizzarsi maggiormente sulle seconde versioni di videogiochi già di successo, in particolare proprietà intellettuali detenute dal Gruppo, su cui il Gruppo ha un maggiore controllo e che permettono di creare valore a lungo termine. Un ulteriore fattore mitigante è rappresentato dalla possibilità di intervenire sui costi operativi di prodotti in fase di sviluppo in funzione dell'andamento prospettico della domanda per effetto di un monitoraggio trimestrale dei progetti. Infine, il Gruppo può contare sull'esperienza del management nel settore.

Il Gruppo ha adottato, quale procedura mitigante del rischio in questione, una procedura di gestione della commessa che prevede una revisione trimestrale dei piani previsionali e la possibilità di introdurre azioni correttive.

Rischio legato alla capacità di prevedere la domanda dei prodotti

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

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

Disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale

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

L'intelligenza artificiale sta abbassando drasticamente le barriere all'ingresso relativamente allo sviluppo di videogiochi, consentendo anche a piccoli *team* di realizzare prodotti velocemente e con budget di ridotte dimensioni. Ciò, unito alla digitalizzazione del mercato e alla progressiva accettazione dell'AI e delle piattaforme da parte del pubblico, si tradurrebbe nel rischio per l'editore di perdere potere contrattuale nella catena del valore.

Per mitigare questo rischio il Gruppo ha perseguito una strategia di acquisizione di quote di maggioranza e/ o di minoranza di sviluppatori al fine di aumentare il livello di controllo delle proprietà intellettuali. Inoltre, il Gruppo entra preferibilmente in contratti di sviluppo per i quali acquisisce la proprietà intellettuale e/o abbia il controllo dei diritti su base pluriennale. Come ulteriore fattore mitigante, l'esperienza pluriennale del *management* permette di offrire servizi editoriali ancora fondamentali, come la protezione della proprietà intellettuale, la tutela legale e l'accesso privilegiato ai *marketplace*.

Dipendenza da marchi distintivi

Nell'industria dell'entertainment in generale e, conseguentemente, anche nel settore dei videogiochi è prassi utilizzare marchi distintivi dello sport, dello spettacolo, del giocattolo, etc.. Questo permette di massimizzare l'efficacia della spesa marketing per sostenere il lancio del gioco in funzione della visibilità e notorietà che già accompagna il marchio distintivo utilizzato e dalla possibilità di promuovere il prodotto su una comunità di consumatori già esistenti.

In generale, i contratti di licensing per acquisire i diritti di utilizzo di marchi distintivi vengono stipulati preliminarmente al contratto di sviluppo e comportano per il Gruppo un rischio legato alle potenzialità del marchio tra il momento in cui il contratto di licensing viene siglato ed il momento in cui il videogioco viene successivamente distribuito, oppure, se si tratta di un marchio non ancora utilizzato, dei rischi legati al successo del marchio stesso (i.e. un personaggio dello spettacolo entrato in uno scandalo, un film di scarso successo, etc.).

Il livello di successo di un marchio inferiore alle attese può incidere negativamente sui ricavi e sui margini reddituali.

Il rischio è mitigato dalla pluriennale esperienza del *management* nel settore e dalla possibilità di utilizzo del videogioco prodotto avvalendosi di un licenziatario diverso e/o senza l'utilizzo del marchio distintivo. Inoltre, il Gruppo, per la maggior parte dei propri investimenti, seleziona i prodotti da realizzare in modo che presentino scarsa dipendenza da marchi distintivi. La sola procedura di gestione della commessa con revisione trimestrale dei piani previsionali e con e possibilità di introdurre azioni correttive è in grado di mitigare solo limitatamente il rischio in questione.

Rischio di dipendenza da personale chiave

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

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

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

Rischi correlati all'Intelligenza Artificiale

L'AI rappresenta una delle innovazioni tecnologiche più significative degli ultimi anni, comportando opportunità e rischi per la maggior parte dei settori produttivi. Per quanto riguarda l'intrattenimento, e in particolare il settore dei videogiochi, se da un lato l'AI offre opportunità di innovazione, efficienza e produttività, dall'altro ha il potenziale di rendere molto complessi e vulnerabili i modelli operativi su cui è attualmente basato il mercato.

L'AI, semplificando ed accelerando alcuni processi produttivi, acuisce alcuni rischi operativi preesistenti, in particolare la disintermediazione degli editori, la capacità di pubblicare prodotti tecnologicamente e qualitativamente attrattivi, la gestione delle commesse di sviluppo gestite da *team* esterni, la capacità di prevedere la domanda e l'utilizzo improprio di diritti di terzi.

La strategia editoriale del Gruppo, focalizzata sulla creazione di una posizione di leadership in specifiche nicchie di mercato attraverso brand riconosciuti, permette di mitigare, seppur solo parzialmente, i rischi derivanti dall'utilizzo dell'AI da parte di terzi, potendo contare su una comunità di giocatori fidelizzati. Inoltre, lo sviluppo di nuovi videogiochi attraverso studi di sviluppo interni e/o studi con cui si sono stabilite relazioni di lungo periodo, permette di poter intervenire in misura più tempestiva sulle modalità di utilizzo dell'AI.

Gestione dei rischi finanziari

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

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

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

Le linee di fido cui dispone il Gruppo con i relativi utilizzi al 30 giugno 2025 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	**Fidi**	**Utilizzi**	**Disponibilità**
Scoperti di conto corrente bancario	1.700	1.358	342
Finanziamenti all'importazione	7.500	7.335	165
Anticipo fatture, anticipo contratti e ricevute s.b.f.	16.500	3.661	12.839
Totale	**25.700**	**12.354**	**13.346**

Oltre alle suddette linee di fido a breve termine, il Gruppo ha inoltre acceso finanziamenti con debito residuo esclusivamente entro i dodici per un totale di 11.232 mila Euro che sono stati dettagliatamente descritti nel paragrafo 9 della Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata.

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

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

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

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

- rischio di fluttuazione dei tassi di cambio;
- rischio di fluttuazione dei tassi di interesse;
- rischio di liquidità.

Rischio di fluttuazione dei tassi di cambio

L'esposizione del Gruppo in dollari americani per effetto delle attività di vendita denominate in tale valuta è mitigata dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta. Eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero un maggior esborso per i costi di produzione e per le royalty successive al lancio del prodotto, ma contemporaneamente un apprezzamento dei ricavi denominati in dollari americani, e viceversa.

Il Gruppo è altresì esposto alle fluttuazioni del Renminbi cinese per effetto del lancio del nuovo videogioco Wuchang: Fallen Feathers, che ha riscontrato un particolare successo nel mercato cinese e, pertanto, ha comportato una maggiore esposizione del Gruppo in tale valuta. Eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/CNY comporterebbero una variazione dei ricavi denominati in Renminbi.

Il Gruppo, per preparare i piani previsionali, elabora modelli che tengono conto delle diverse valute in cui le società operano utilizzando i tassi di cambio *forward* basati su report di analisti indipendenti.

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

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

Rischi di fluttuazione dei tassi di interesse

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

Rischio di liquidità

Il rischio di liquidità è collegato alle difficoltà di accesso al mercato del credito. A seguito del periodo pandemico, si è assistito ad una generalizzata riduzione della disponibilità dei mercati finanziari alla concessione di credito, per effetto di una maggiore incertezza macroeconomica.

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

Al fine di mitigare il rischio di liquidità, i flussi di cassa, le necessità di finanziamenti e di liquidità sono monitorati centralmente dalla tesoreria del Gruppo con l'obiettivo di garantire un'efficace ed efficiente gestione delle risorse finanziarie e di garantire un adeguato livello di liquidità disponibile. Inoltre, il livello di patrimonializzazione del Gruppo e l'elevata marginalità operativa lorda permettono possibilità incrementali di utilizzare la leva finanziaria. Infine, la procedura di pianificazione a breve e medio/lungo periodo permette di stimare i fabbisogni di cassa del Gruppo con anticipo.

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

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 sulla base delle modalità di calcolo dell'*earn out* condivise, non ha iscritto alla data del 30 giugno 2025 alcun importo e, sulla base delle *performance* del videogioco PAYDAY3, non prevede la possibilità di iscrizione di alcun *earn out* nel breve periodo.

Al 30 giugno 2025, il Gruppo non ha iscritto imposte anticipate relativamente a perdite realizzate alla data da alcune controllate per un controvalore di circa 4 milioni di Euro, in quanto ritenute non recuperabili sulla base della normativa fiscale locale vigente e per effetto dei piani previsionali.

15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi successivi alla chiusura del periodo.

16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

A fronte delle incertezze di mercato, il Gruppo ha ulteriormente ridotto il numero di videogiochi in corso di sviluppo, decidendo di interrompere produzioni avviate nei precedenti esercizi.

L'esercizio al 30 giugno 2026 vedrà perciò un numero di prodotti in uscita più limitato, che però presentano una maggior prevedibilità della domanda e pertanto profili di rischio adeguati.

Per quanto riguarda il settore operativo Premium Games, è stato lanciato nel corso del mese di luglio il videogioco Wuchang: Fallen Feathers sulle principali piattaforme di gioco. Sebbene il videogioco abbia ricevuto giudizi negativi nei giorni immediatamente successivi al lancio, il prodotto ha presentato volumi significativi e ora recensioni positive al di sopra dell'80%. Alcuni media cinesi ritengono che il prodotto possa essere il gioco cinese premium più venduto nel 2025 sino ad ora.

Nel secondo trimestre, sarà poi lanciato il videogioco in sviluppo da parte della controllata Supernova Games Studios. Seguiranno poi l'atteso gioco indie Nivalis, che può vantare un numero notevole di wishlist sulle piattaforme digitali e, da ultimo, una nuova versione del videogioco Blades of Fire. Rimane in modalità di Accesso Anticipato su Steam il videogioco Assetto Corsa EVO che presenterà nuove funzionalità e contenuti.

Nel settore operativo Free to Play, in attesa dei benefici derivanti del rilancio dei videogiochi pubblicati dalla controllata 505 Go Inc., proseguiranno le attività di sviluppo del nuovo videogioco della serie Puzzle Quest, il cui lancio è previsto nel corso dell'esercizio al 30 giugno 2027.

Per l'esercizio in corso si attendono quindi ricavi consolidati in crescita per effetto dell'incremento dei ricavi del settore operativo Premium Games, solo parzialmente controbilanciati dal decremento atteso nel settore operativo Free to Play.

L'incremento previsto dei ricavi, insieme alla riduzione dei costi derivante dalle politiche implementate dal Gruppo a partire dallo scorso esercizio, dovrebbero permettere un ritorno alla marginalità operativa che, congiuntamente al rallentamento degli investimenti, si prevede avranno un effetto positivo sulla posizione finanziaria netta che continuerà a migliorare durante tutto l'arco dell'esercizio.

17. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2025 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2024 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Dirigenti	13	14	(1)
Impiegati	272	283	(11)
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	**289**	**301**	**(12)**

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2025 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2024 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	171	183	(12)
Totale dipendenti	**178**	**191**	**(13)**

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	279	346	(67)
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	**297**	**364**	**(67)**

Il significativo decremento del numero medio dei dipendenti dell'esercizio corrente rispetto al precedente 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 numero medio di dipendenti delle società estere del periodo è stato:

Tipologia	Numero medio 2025	Numero medio 2024	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	178	243	(65)
Totale dipendenti	**186**	**251**	**(65)**

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 è venduta attraverso i canali digitali e il Gruppo ha ridotto progressivamente le vendite nei negozi fisici. Il Gruppo comunque monitora continuamente soluzioni che possano ridurre gli effetti della propria attività 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 a sostituire i viaggi con comunicazioni digitali, per minimizzare l'impatto ambientale e ridurre i costi di viaggio.

18. RENDICONTAZIONE DI SOSTENIBILITÀ

Alla data di redazione, il Gruppo non è soggetto ad obbligo di rendicontazione ai sensi del Decreto Legislativo 6 settembre 2024, n. 125. Conscio della crescente rilevanza che le tematiche di sostenibilità stanno assumendo per i propri *stakeholders*, il Gruppo ha comunque deciso di predisporre su base volontaria una prima versione del documento di sostenibilità già a partire dallo scorso esercizio. Il Report di sostenibilità al 30 giugno 2023 è disponibile sul sito internet della Società alla sezione Sostenibilità. Il Report di sostenibilità relativo all'esercizio concluso al 30 giugno 2024 redatto ancora su base volontaria è attualmente in corso di predisposizione e verrà reso disponibile sul sito.

19. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI

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

20. RELAZIONE SULLA POLITICA DI REMUNERAZIONE E SUI COMPENSI CORRISPOSTI

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

Progetto di bilancio consolidato

al 30 giugno 2025

PROSPETTI CONTABILI

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2025

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	5.459	7.379
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	111.234	129.614
4	Partecipazioni	7.159	9.685
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.601	7.945
6	Imposte anticipate	23.723	21.166
7	Attività finanziarie non correnti	2.821	0
	Totale attività non correnti	**152.997**	**175.789**
	Attività correnti		
8	Rimanenze	1.356	2.668
9	Crediti commerciali	14.185	16.887
10	Crediti tributari	8.600	4.345
11	Altre attività correnti	5.706	8.902
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	6.718	11.981
13	Altre attività finanziarie	0	10.238
	Totale attività correnti	**36.565**	**55.021**
	TOTALE ATTIVITÀ	***189.562***	***230.810***
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
15	Riserve	(9.632)	(11.868)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(98.612)	(113.426)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(113.950)**	**(131.000)**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(790)**	**3.314**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(114.740)**	**(127.686)**
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(1.109)	(967)
19	Fondi non correnti	(1.059)	(563)
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.947)	(1.657)
21	Passività finanziarie	(1.221)	(10.324)
	Totale passività non correnti	**(8.336)**	**(13.511)**
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(29.636)	(43.737)
23	Debiti tributari	(1.142)	(1.299)
24	Fondi correnti	0	(1.241)
25	Altre passività correnti	(10.838)	(6.657)
26	Passività finanziarie	(24.870)	(36.679)
	Totale passività correnti	**(66.486)**	**(89.613)**
	TOTALE PASSIVITÀ	**(74.822)**	**(103.124)**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITÀ	***(189.562)***	***(230.810)***

Conto economico consolidato al 30 giugno 2025

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024
1	Ricavi lordi	93.620	117.972
2	Rettifiche ricavi	0	(38)
3	**Totale ricavi netti**	**93.620**	**117.934**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(718)	(3.715)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(7.383)	(10.200)
6	Royalties	(19.329)	(23.567)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.312)	(687)
8	**Totale costo del venduto**	**(28.742)**	**(38.169)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**64.878**	**79.765**
10	Altri ricavi	9.784	9.921
11	Costi per servizi	(9.413)	(11.212)
12	Affitti e locazioni	(623)	(564)
13	Costi del personale	(29.951)	(34.363)
14	Altri costi operativi	(1.218)	(1.331)
15	**Totale costi operativi**	**(41.205)**	**(47.470)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**33.457**	**42.216**
17	Ammortamenti	(26.742)	(35.173)
18	Accantonamenti	1.241	(1.241)
19	Svalutazione di attività	(20.405)	(8.164)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	909	953
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(44.997)**	**(43.625)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(11.540)**	**(1.409)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.952	1.674
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(7.066)	(5.465)
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(3.114)**	**(3.791)**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**(14.654)**	**(5.200)**
27	Imposte correnti	858	(1.751)
28	Imposte differite	3.092	762
29	**Totale imposte**	**3.950**	**(989)**
30	**Risultato netto (26+29)**	**(10.704)**	**(6.189)**
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	**(10.919)**	**(2.214)**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**215**	**(3.975)**
	Utile netto per azione:		
33	**Utile per azione base (in Euro)**	**(0,77)**	**(0,16)**
34	**Utile per azione diluito (in Euro)**	**(0,73)**	**(0,15)**

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2025

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024
Utile (perdita) del periodo (A)	**(10.704)**	**(6.189)**
Utile (perdita) attuariale	8	9
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	(2)
Variazioni di *fair value*	(2.222)	(13.189)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a *fair value* delle attività finanziarie	533	3.165
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	**(1.683)**	**(10.017)**
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(1.023)	204
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	**(1.023)**	**204**
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	**(2.706)**	**(9.813)**
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	**(13.410)**	**(16.002)**
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	**(13.625)**	**(12.027)**
Azionisti di minoranza	**215**	**(3.975)**

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

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2025

Migliaia di Euro		30 giugno 2025	30 giugno 2024
A.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali**	**11.981**	**9.407**
B.	**Flussi finanziari da attività d'esercizio**		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio	(10.704)	(6.189)
	Accantonamenti e costi non monetari:		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	20.619	8.164
	Ammortamenti immateriali	24.495	32.543
	Ammortamenti materiali	2.247	2.630
	Variazione netta delle imposte anticipate	(2.030)	(974)
	Variazione netta degli altri fondi	(1.655)	482
	Variazione netta del fondo TFR	142	56
	Altre variazioni non monetarie	(572)	(10)
	Totale flussi finanziari da attività d'esercizio (B)	**32.543**	**36.702**
C.	**Variazione delle attività operative**		
	Rimanenze	1.312	687
	Crediti commerciali	2.634	(2.875)
	Crediti tributari	(4.255)	(368)
	Altre attività correnti	3.836	14.888
	Debiti verso fornitori	(7.531)	(3.100)
	Debiti tributari	(157)	(1.483)
	Fondi correnti	0	1.241
	Altre passività correnti	4.181	(1.978)
	Altre passività non correnti	(652)	(167)
	(Incremento)/Decremento crediti e altre attività non correnti	918	144
	Totale variazione delle attività operative (C)	**287**	**6.990**
D.	**Flussi finanziari da attività di investimento**		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(20.521)	(17.197)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(327)	(396)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	0	(11.232)
	Variazione delle attività finanziarie	3.668	1.106
	Totale flussi finanziari da attività di investimento (D)	**(17.181)**	**(27.719)**
E.	**Flussi finanziari da attività di finanziamento**		
	Aumenti di capitale	0	0
	Variazione delle passività finanziarie	(20.912)	(13.398)
	Variazione delle attività finanziarie	0	0
	Totale flussi finanziari da attività di finanziamento (E)	**(20.912)**	**(13.398)**
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
	Totale movimenti del patrimonio netto consolidato (F)	**0**	**0**
G.	**Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)**	**(5.263)**	**2.574**
H.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)**	**6.718**	**11.981**

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrap. 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						314	**314**		370		**370**	**684**	**(714)**	**(30)**
Utile (perdita) complessiva					204	(10.017)	**(9.813)**			(2.214)	**(2.214)**	**(12.027)**	**(3.975)**	**(16.002)**
Totale al 30 giugno 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**
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						470	**470**		(3.895)		**(3.895)**	**(3.425)**	**3.889**	**464**
Utile (perdita) complessiva					(1.023)	(1.683)	**(2.706)**			(10.919)	**(10.919)**	**(13.625)**	**215**	**(13.410)**
Totale al 30 giugno 2025	**5.706**	18.528	1.141	1.367	(1.732)	(9.672)	**9.632**	**0**	109.531	(10.919)	**98.612**	**113.950**	**790**	**114.740**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Progetto di bilancio consolidato

al 30 giugno 2025

NOTE ILLUSTRATIVE

(pagina volutamente lasciata in bianco)

1. NOTA INTRODUTTIVA

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

Principi di redazione

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2025 è stato predisposto secondo i Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS ed i relativi principi interpretativi (SIC/IFRIC) omologati dalla Commissione Europea in vigore a tale data. Il bilancio consolidato fornisce informazioni comparative riferite all'esercizio precedente.

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

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

Principio della continuità aziendale

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2025 è stato redatto sul presupposto della continuità aziendale. Il Gruppo ha valutato che le incertezze ed i rischi a cui è soggetto, commentati nella Relazione sulla gestione, non determinino incertezze sulla sua capacità di operare in continuità aziendale, in particolare il Gruppo ha valutato:

- il risultato economico intermedio Margine operativo lordo al 30 giugno 2025 presenta un valore ampiamente positivo per 33.457 mila Euro. Le componenti economiche negative sottostanti al Margine operativo lordo sono principalmente presentate da costi non monetari quali ammortamenti e svalutazioni;
- nell'esercizio si è assistito a una significativa generazione di cassa operativa ed il Gruppo può vantare la disponibilità di linee di credito bancarie;
- il piano strategico prevede un programma di investimenti che mostrano un certo grado di flessibilità in quanto non necessariamente oggetto di accordi di investimento vincolanti e spesso svolti da studi di sviluppo interni.

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

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- situazione patrimoniale–finanziaria consolidata al 30 giugno 2025 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2024, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1° luglio 2024 al 30 giugno 2025 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2023 al 30 giugno 2024;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1° luglio 2024 al 30 giugno 2025 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2023 al 30 giugno 2024;
- rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2024 al 30 giugno 2025 comparato con il rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2023 al 30 giugno 2024;
- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1° luglio 2024 al 30 giugno 2025 e dal 1° luglio 2023 al 30 giugno 2024.

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

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

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

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

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

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

Le passività non correnti raggruppano i fondi che si prevede non avranno utilizzi nel corso dell'esercizio immediatamente successivo insieme ai benefici ai dipendenti, in particolare il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato per la Capogruppo e le altre società controllate di diritto italiano nonché in generale i debiti che hanno una scadenza oltre il 30 giugno 2026.

Le passività correnti raggruppano i debiti che hanno una scadenza entro il 30 giugno 2026, principalmente i debiti verso fornitori, i debiti tributari e le passività finanziarie correnti.

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

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

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

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

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

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

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

Il prospetto dei movimenti di patrimonio netto è stato predisposto secondo le indicazioni dei Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS, con evidenza delle movimentazioni intercorse dal 1° luglio 2024 sino alla data del 30 giugno 2025 con evidenziazione di pertinenze e interessi di terzi.

2. PRINCIPI CONTABILI

I criteri di valutazione adottati per la redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2025 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2024, salvo quanto di seguito indicato per i nuovi principi applicati dal 1° luglio 2024.

Immobili, impianti e macchinari

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

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

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

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

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

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

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

Diritto d'uso per beni in *leasing*

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

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

Le attività acquistate con contratti di locazione finanziaria in corso, quando tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà sono trasferiti al Gruppo, vengono iscritte tra le attività al loro valore corrente o, se inferiore, al valore attuale dei pagamenti minimi dovuti per l'intero contratto di locazione finanziaria. La corrispondente passività verso il locatore è rappresentata in bilancio tra i debiti finanziari. I beni sono ammortizzati applicando il criterio delle quote costanti sulla vita utile stimata per ciascuna categoria di beni.

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

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

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

Attività immateriali

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

Le attività immateriali acquisite separatamente sono valutate al momento della rilevazione iniziale al costo. Il costo delle attività immateriali acquisite in un'aggregazione aziendale è il loro *fair value* alla data di acquisizione. Dopo la rilevazione iniziale, le attività immateriali sono iscritte al costo al netto degli ammortamenti accumulati e delle perdite di valore accumulate. L'onere di ammortamento delle attività immateriali con vita utile definita è rilevato nel conto economico nella categoria di costo che è coerente con la funzione delle attività immateriali.

Le attività immateriali generate internamente, esclusi i costi di sviluppo capitalizzati, non sono capitalizzate e le relative spese sono riflesse nel conto economico del periodo in cui sono sostenute

La vita utile delle attività immateriali è valutata come definita o indefinita. Il Gruppo non detiene attività immateriali a vita utile indefinita.

Le attività immateriali con vita utile definita sono ammortizzate sistematicamente a partire dal momento in cui il bene è disponibile per l'utilizzo e lungo la loro vita utile economica. Il criterio di ammortamento viene definito analiticamente per ciascuna attività immateriale in base al previsto grado di utilizzo determinato all'atto dell'uscita del videogioco sul mercato. Il valore residuo viene comunque validato a un'analisi di impairment che viene svolta almeno due volte per esercizio.

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

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

Al fine di verificare la recuperabilità del loro valore sono sottoposte a verifica per riduzione di valore ogniqualvolta vi sia un'indicazione che l'attività immateriale possa aver subito una perdita di valore e, in ogni caso, il test di *impairment* viene svolto almeno due volte per esercizio. Il test di *impairment* viene eseguito secondo i criteri previsti dallo IAS 36, illustrati nel paragrafo "Perdite di valore delle attività".

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

Aggregazioni aziendali

Le aggregazioni aziendali sono contabilizzate utilizzando il metodo dell'acquisizione. Il costo di un'acquisizione è valutato come somma del corrispettivo trasferito, misurato al *fair value* (valore equo) alla data di acquisizione, e

dell'importo di qualsiasi partecipazione di minoranza nell'acquisita. Per ogni aggregazione aziendale, il Gruppo definisce se misurare la partecipazione di minoranza nell'acquisita al *fair value* (valore equo) oppure in proporzione alla quota della partecipazione di minoranza nelle attività nette identificabili dell'acquisita. I costi di acquisizione sono spesati e classificati tra le spese amministrative.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Partecipazioni in imprese collegate e altre imprese

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

Una joint venture è un tipo di accordo congiunto in base al quale le parti che hanno il controllo congiunto dell'accordo hanno diritti sulle attività nette della joint venture. Il controllo congiunto è la condivisione contrattualmente concordata del controllo di un accordo, che esiste solo quando le decisioni relative alle attività pertinenti richiedono il consenso unanime delle parti che condividono il controllo.

Le considerazioni fatte nel determinare l'influenza notevole o il controllo congiunto sono simili a quelle necessarie per determinare il controllo sulle controllate. La partecipazione del Gruppo nella sua collegata e joint venture è contabilizzata utilizzando il metodo del patrimonio netto.

Il totale della quota di pertinenza del Gruppo nell'utile o nella perdita di una collegata e di una joint venture è riportato nel conto economico al di fuori dell'utile operativo e rappresenta l'utile o la perdita al netto delle imposte e delle partecipazioni di minoranza nelle controllate della collegata o della joint venture.

In base al metodo del patrimonio netto, l'investimento in una società collegata o in una joint venture è inizialmente rilevato al costo.

Il valore contabile dell'investimento è rettificato per rilevare le variazioni della quota di pertinenza del Gruppo nel patrimonio netto della società collegata o della joint venture dalla data di acquisizione. Il conto economico riflette la quota di pertinenza del Gruppo dei risultati operativi delle società collegate o delle joint venture. Qualsiasi variazione dell'OCI di tali partecipate è presentata come parte dell'OCI del Gruppo. Inoltre, quando si è verificata una variazione rilevata direttamente nel patrimonio netto della società collegata o della joint venture, il Gruppo rileva la propria quota di eventuali variazioni, se del caso, nel prospetto delle variazioni del patrimonio netto. Gli utili e le perdite non realizzati derivanti da operazioni tra il Gruppo e la società collegata o la joint venture sono eliminati nella misura della partecipazione nella società collegata o nella joint venture.

Il totale della quota di pertinenza del Gruppo nell'utile o nella perdita di una società collegata e di una joint venture è riportato nel conto economico al di fuori dell'utile operativo e rappresenta l'utile o la perdita al netto delle imposte e delle partecipazioni di minoranza nelle controllate della società collegata o della joint venture.

Il bilancio della società collegata o della joint venture è redatto per lo stesso periodo di riferimento del Gruppo. Se necessario, vengono effettuate rettifiche per allineare i principi contabili a quelli del Gruppo.

Dopo l'applicazione del metodo del patrimonio netto, il Gruppo determina se sia necessario rilevare una perdita per riduzione di valore del proprio investimento nella consociata o joint venture. Ad ogni data di riferimento del bilancio, il Gruppo determina se esistono prove oggettive che l'investimento nella società collegata o nella joint venture sia soggetto a riduzione di valore. Se esistono tali prove, il Gruppo calcola l'ammontare della perdita per riduzione di valore come differenza tra il valore recuperabile della società collegata o della joint venture e il suo valore di carico, e quindi rileva la perdita nella voce "Quota di utile di una collegata e di una joint venture" nel conto economico.

In caso di perdita di influenza significativa sulla società collegata o di controllo congiunto sulla joint venture, il Gruppo valuta e rileva qualsiasi investimento mantenuto al suo fair value (valore equo). Qualsiasi differenza tra il valore contabile della società collegata o della joint venture al momento della perdita di influenza significativa o di controllo congiunto e il *fair valu*e (valore equo) dell'investimento mantenuto e dei proventi della cessione è rilevata nel conto economico.

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

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

Perdita di valore delle attività

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

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

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

Una perdita di valore è iscritta se il valore recuperabile è inferiore al valore contabile. Quando, successivamente, una perdita su attività, viene meno o si riduce, il valore contabile dell'attività o dell'unità generatrice di flussi finanziari è incrementato sino alla nuova stima del valore recuperabile e non può eccedere il valore che sarebbe stato determinato

se non fosse stata rilevata alcuna perdita per riduzione di valore, ad eccezione dell'avviamento il cui valore non può essere ripristinato. Il ripristino di una perdita di valore viene immediatamente iscritto a conto economico.

Rimanenze di magazzino

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

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

Crediti e debiti

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

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

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Benefici ai dipendenti

I benefici correnti ai dipendenti che afferiscono ai salari e stipendi, ai contributi sociali e previdenziali, alle ferie maturate e non godute entro dodici mesi dalla data del bilancio ed altri fringe-benefits derivanti dal rapporto di lavoro sono riconosciuti nell'esercizio in cui il servizio è reso.

I benefici che saranno corrisposti ai dipendenti al termine del contratto di lavoro attraverso piani pensionistici a benefici definiti o a contribuzione definita sono contabilizzati lungo tutto l'arco temporale in cui il dipendente presta il proprio servizio ("*vesting period*").

Piani a benefici definiti

I piani a benefici definiti sono basati sulla vita lavorativa dei dipendenti e sulla remunerazione percepita dai dipendenti nel corso di un predeterminato periodo di servizio.

L'obbligazione della società di finanziare i fondi per piani a benefici definiti e il costo annuo rilevato a conto economico sono determinati sulla base di valutazioni attuariali utilizzando il metodo della proiezione unitaria del credito (*projected unit credit method*). Il valore netto cumulato degli utili e delle perdite attuariali viene contabilizzato interamente nel conto economico complessivo nell'esercizio in cui maturano.

La passività relativa ai benefici da riconoscere al termine del rapporto di lavoro iscritta nella situazione patrimoniale-finanziaria a fronte di piani a benefici definiti rappresenta il valore attuale dell'obbligazione a benefici definiti.

Piani a contribuzione definita

I pagamenti relativi ai *piani a contribuzione definita* effettuati dalle società del Gruppo sono rilevati a conto economico come costo quando sostenuti.

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

Sino al 31 dicembre 2006 il fondo trattamento di fine rapporto (TFR) era considerato un *piano a benefici definiti*. La disciplina di tale fondo è stata modificata dalla Legge 27 dicembre 2006, n. 296 ("Legge Finanziaria 2007") e successivi Decreti e Regolamenti emanati nei primi mesi del 2007 che hanno introdotto modifiche rilevanti, tra cui la scelta del lavoratore in merito alla destinazione del proprio TFR maturando (ai fondi di previdenza complementare oppure al Fondo di Tesoreria gestito dall'INPS).

Ne deriva che dal 1° gennaio 2007, il TFR assume la natura di *piano a contribuzione definita*, mentre le quote iscritte al TFR mantengono, ai sensi dello IAS 19, la natura di *piano a benefici definiti*.

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

Altri benefici a lungo termine ai dipendenti

La valutazione degli altri benefici a lungo termine non presenta, generalmente, lo stesso grado di incertezza della valutazione dei benefici successivi alla fine del rapporto di lavoro. Per questa ragione, il Principio IAS 19 richiede un metodo semplificato di contabilizzazione di tali benefici. A differenza della contabilizzazione richiesta per i benefici successivi alla fine del rapporto di lavoro, questo metodo non rileva le rivalutazioni nelle altre componenti di conto economico complessivo.

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

Pagamenti basati su azioni

Alcuni dirigenti e dipendenti del Gruppo hanno ricevuto una remunerazione sotto forma di pagamenti basati su azioni, in base ai quali i dipendenti prestano servizi in cambio di strumenti azionari (operazioni regolate con strumenti rappresentativi di capitale), attraverso un piano di *stock option* che prevede l'ultima data di vestizione delle opzioni fissata il 1° luglio 2025 e scadenza di esercizio il 30 giugno 2026.

Il costo delle operazioni regolate con strumenti rappresentativi di capitale è determinato dal *fair value* alla data di assegnazione utilizzando un modello di valutazione appropriato.

Tale costo è rilevato nel costo del personale, insieme a un corrispondente aumento del patrimonio netto (altre riserve di capitale), nel periodo in cui il servizio e, se del caso, le condizioni di *performance* sono soddisfatte (il periodo di

maturazione). Il costo o il credito nel conto economico di un periodo rappresenta la variazione del costo cumulativo rilevato all'inizio e alla fine di tale periodo.

Le condizioni relative al servizio e alla performance non di mercato non vengono prese in considerazione nel determinare il *fair value* alla data di assegnazione dei premi, ma la probabilità che tali condizioni vengano soddisfatte viene valutata nell'ambito della migliore stima del Gruppo relativa al numero di strumenti di capitale che saranno infine maturati. Le condizioni relative alla *performance* di mercato sono riflesse nel *fair value* alla data di assegnazione. Qualsiasi altra condizione associata a un premio, ma senza un requisito di servizio correlato, è considerata una condizione di non maturazione. Le condizioni di non maturazione sono riflesse nel *fair value* di un premio e comportano l'immediata contabilizzazione di un premio, a meno che non sussistano anche condizioni di servizio e/o di *performance*.

L'effetto diluitivo delle opzioni in circolazione è stato considerato nel calcolo dell'utile diluito per azione come ulteriore diluizione azionaria.

Fondi rischi correnti e non correnti

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

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

Attività e passività finanziarie

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

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

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

Rilevazione iniziale

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

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

che non contengono una componente di finanziamento significativa o per i quali il Gruppo ha applicato l'espediente pratico sono valutati al prezzo dell'operazione.

Valutazione successiva

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

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

Attività finanziarie al costo ammortizzato (strumenti di debito)

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

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

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

Investimenti in strumenti rappresentativi di capitale

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

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

Attività finanziarie al fair value rilevato a conto economico

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

Cancellazione

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

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

Rilevazione iniziale

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

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

Valutazione successiva

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

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

Passività finanziarie al fair value rilevato a conto economico

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

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

Passività finanziarie al costo ammortizzato (finanziamenti e prestiti)

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

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

Cancellazione

Una passività finanziaria viene cancellata quando l'obbligazione sottostante la passività è estinta, annullata ovvero adempiuta. Laddove una passività finanziaria esistente fosse sostituita da un'altra dello stesso prestatore, a condizioni sostanzialmente diverse, oppure le condizioni di una passività esistente venissero sostanzialmente modificate, tale

scambio o modifica viene trattato come una cancellazione contabile della passività originale, accompagnata dalla rilevazione di una nuova passività, con iscrizione nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio di eventuali differenze tra i valori contabili.

Fair value

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

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

Strumenti finanziari derivati

Rilevazione iniziale e valutazione successiva

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

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

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

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

Coperture di fair value

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

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

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

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

Copertura dei flussi di cassa

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

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

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

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

Copertura di un investimento netto in una gestione estera

Le coperture di un investimento netto in una gestione estera, comprese le coperture di una posta monetaria contabilizzata come parte di un investimento netto, sono contabilizzate in modo simile alle coperture dei flussi di

cassa. Gli utili o perdite dello strumento di copertura sono iscritti tra le altre componenti di conto economico complessivo per la parte efficace della copertura, mentre per la restante parte (non efficace) sono rilevati nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio. Alla dismissione dell'attività estera, il valore cumulato di tali utili o perdite complessivi è trasferito nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio.

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

Passività per beni in *leasing*

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

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

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

Ricavi

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

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

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

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

Il bene è trasferito quando la controparte ne acquisisce il controllo, ovvero ha la capacità di decidere dell'uso dell'attività e di trarne i benefici. Nel caso di vendita al dettaglio, il trasferimento si identifica generalmente con il momento della consegna dei beni o delle merci e la contestuale corresponsione del corrispettivo da parte del

consumatore finale. Nel caso delle vendite di prodotti all'ingrosso, il trasferimento, di norma, coincide con l'arrivo dei prodotti nel magazzino del cliente.

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

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

Costi

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

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

Costo del venduto

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

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

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

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

Dividendi percepiti

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

Interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari

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

Imposte correnti

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

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

Imposte differite

La fiscalità differita è calcolata secondo il metodo dello stanziamento globale della passività. Esse sono calcolate su tutte le differenze temporanee che emergono tra la base imponibile di una attività o passività ed il valore contabile nel bilancio consolidato, con l'eccezione dell'avviamento non deducibile fiscalmente, di un'attività o passività in una transazione che non rappresenta un'aggregazione aziendale e, al tempo della transazione stessa, non influenza né il risultato di bilancio né il risultato fiscale e di quelle differenze derivanti da investimenti in società controllate per le quali non si prevede l'annullamento nel prevedibile futuro.

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

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

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

Utile per azione

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

Operazioni in valuta estera

Le operazioni in valuta estera sono registrate al tasso di cambio in vigore alla data dell'operazione. Le attività e le passività monetarie denominate in valuta estera alla data di riferimento del bilancio sono convertite al tasso di cambio in essere a quella data. Sono rilevate a conto economico le differenze cambio generate dall'estinzione di poste

monetarie o dalla loro conversione a tassi di cambio differenti da quelli ai quali erano state convertite al momento della rilevazione iniziale nell'esercizio o in periodi precedenti.

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

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

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

Tale costo, assieme al corrispondente incremento di patrimonio netto, è rilevato tra i costi per il personale lungo il periodo in cui sono soddisfatte le condizioni relative al raggiungimento di obiettivi e/o alla prestazione del servizio. I costi cumulati rilevati a fronte di tali operazioni alla data di chiusura di ogni esercizio fino alla data di maturazione sono commisurati alla scadenza del periodo di maturazione e alla migliore stima del numero di strumenti partecipativi che verranno effettivamente a maturazione. Il costo o ricavo nel prospetto dell'utile/(perdita) d'esercizio rappresenta la variazione del costo cumulato rilevato all'inizio e alla fine dell'esercizio.

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

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

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

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

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 disponibile sul sito aziendale.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC omologati dall'Unione Europea, non ancora obbligatoriamente applicabili e non adottati in via anticipata dal Gruppo al 30 giugno 2025

In applicazione del regolamento europeo, i principi adottati non considerano le norme e le interpretazioni pubblicate dallo IASB e dall'IFRIC al 30 giugno 2025, 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 the Classification and Measurement of Financial Instruments (Amendments to IFRS 9 and IFRS 7) (issued on 30 May 2024)	01/01/2026
Annual Improvements Volume 11 (issued on 18 July 2024)	01/01/2026
Amendments IFRS 9 — Financial Instruments and IFRS 7 — Financial Instruments: Disclosures for nature-dependent electricity contracts (issued on 18 December 2024)	01/01/2026
IFRS 18 Presentation and Disclosure in Financial Statements (issued on 9 April 2024)	01/01/2027
IFRS 19 Subsidiaries without Public Accountability: Disclosures (issued on 9 May 2024)	01/01/2027

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2025 e delle relative note illustrative ha richiesto alcune valutazioni discrezionali che sono servite per la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività del bilancio consolidato e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio consolidato. Tali valutazioni sono effettuate sulla base di piani previsionali a breve e medio/lungo termine continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio d'amministrazione preliminarmente all'approvazione di tutte le relazioni finanziarie.

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

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

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

Valore recuperabile delle attività immateriali

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

Benefici a dipendenti

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

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

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

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

Imposte differite e anticipate

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

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

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

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

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

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

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

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

Se il Gruppo perde il controllo di una 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 compresa 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%
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 nell'esercizio

**Società liquidate nell'esercizio

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

Società	Sede operativa	Stato	Valuta	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
MSE&DB SL	Tudela	Spagna	Euro	10.000	50%
Starbreeze AB	Stoccolma	Svezia	SEK	32.488.765	19,11%

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

Al 30 giugno 2025, il Gruppo detiene una partecipazione pari al 50% del capitale nella società spagnola a controllo congiunto MSE&DB SL per un valore di carico di 1.305 mila Euro. Tale valore si è incrementato di 1.300 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024 per effetto della valutazione a patrimonio netto della quota di competenza del risultato realizzato al 30 giugno 2025 dalla società spagnola.

Rapporti con Starbreeze

Tra il gruppo Digital Bros ed il gruppo Starbreeze ("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, lanciato sul mercato nel mese di settembre 2023.

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:
  d) un prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore di circa 215 milioni di Corone Svedesi per complessivi 16,9 milioni di Euro;
  e) 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;
  f) 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, tra cui principalmente un credito per le spese sostenute per un videogioco. Tale credito al 30 giugno 2024 ammontava a 4.425 migliaia di Euro.

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 arbitrali Starbreeze costituito 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.

In particolare, al 30 giugno 2025, il credito verso Starbreeze, principalmente riconducibile all'anticipo per un videogioco (classificato tra le Altre attività finanziarie non correnti) ammonta a 2.821 migliaia di Euro e include anche altre posizioni creditorie minori vantate verso Starbreeze. Il credito residuo è esposto al netto di quanto compensato con Starbreeze nel corso dell'esercizio per 915 mila Euro, dell'effetto dell'attualizzazione pari a 236 mila Euro e, per 453 mila Euro, delle svalutazioni su crediti.

Il Gruppo, in sede dell'Assemblea degli azionisti della società svedese del 15 maggio 2025, ha proposto di modificare la composizione ed il numero di membri del Consiglio di amministrazione. Tale proposta è stata approvata e, con essa, il CFO del gruppo Digital Bros, Stefano Salbe, è stato eletto membro del Consiglio di amministrazione di Starbreeze AB. A partire da tale data, il Gruppo ritiene di aver acquisito influenza notevole essendosi verificate le condizioni previste dallo IAS28, con particolare riferimento a:

- la rappresentanza nel Consiglio di amministrazione, o nell'organo equivalente, della partecipata;
- la partecipazione nel processo decisionale, inclusa la partecipazione alle decisioni in merito ai dividendi o ad altro tipo di distribuzione degli utili.

Alla data del 30 giugno 2025, il Gruppo 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 19,11% del capitale e del 37,65% del capitale votante**.**

In base allo IAS28, la partecipazione in Starbreeze è stata valutata con il metodo del patrimonio netto a decorrere dall'acquisizione dell'influenza notevole.

Fino a tale data, la partecipazione era iscritta tra le Altre partecipazioni e valutata al fair value secondo l'IFRS 9, con gli effetti rilevati nel conto economico complessivo. L'effetto registrato nel conto economico complessivo relativo alla variazione del *fair value* delle azioni Starbreeze intercorso tra il 1° luglio 2024 e la data in cui è avvenuta l'acquisizione dell'influenza notevole è stato negativo per 2.176 mila Euro. Successivamente a tale data, in conformità alle disposizioni dello IAS 28, la partecipazione è stata riclassificata tra le Partecipazioni e rilevata inizialmente al costo, corrispondente al *fair value* delle azioni detenute dal Gruppo Digital Bros al 15 maggio 2025, per un valore complessivo di 7.310 mila Euro.

Al 30 giugno 2025, il valore dell'investimento è stato rettificato per riflettere la quota di pertinenza delle perdite maturate dalla società svedese fino alla data, con una riduzione del valore della partecipazione pari a 210 mila Euro.

Oltremodo, il Gruppo ha rilevato una perdita per riduzione di valore dell'investimento in Starbreeze, adeguando il valore della partecipazione al valore recuperabile, identificato nel *fair value* delle azioni Starbreeze al 30 giugno 2025. Questa stima riflette maggiormente l'effettivo valore dell'investimento, anche alla luce dell'andamento delle quotazioni delle azioni negli ultimi mesi. Per effetto di ciò, la partecipazione è stata svalutata per 1.628 mila Euro, contabilizzata tra gli Oneri finanziari.

Alla data del 30 giugno 2025, la partecipazione in Starbreeze ammonta a 5.638 mila Euro.

6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE

Nel corso dell'esercizio la Capogruppo ha acquistato il restante 40% della società Rasplata B.V. per un ammontare di 261 mila Euro che al 30 giugno 2024 era già stata consolidata integralmente.

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

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

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2025	30 giugno 2024	30 giugno 2025	30 giugno 2024
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	**144**	**4.080**	**53.700**	**54.751**
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	(7.593)	(5.737)	119.278	127.388
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(37.742)	(38.858)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione crediti finanziari e partecipazioni	8.236	3.732	12.192	4.167
Eliminazioni utili infragruppo	(576)	1.150	(14.753)	(3.060)
Dividendi	(10.461)	(10.328)	(10.461)	(10.328)
Altre rettifiche	(454)	915	(7.474)	(6.374)
Totale rettifiche di consolidamento	**(3.255)**	**(4.531)**	**(20.496)**	**(15.595)**
Utile di periodo e patrimonio netto di consolidato	**(10.704)**	**(6.189)**	**114.740**	**127.686**

Al 30 giugno 2025 il dettaglio delle rettifiche di consolidamento, al netto dei relativi effetti fiscali, confrontato con l'esercizio precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2025	30 giugno 2024	30 giugno 2025	30 giugno 2024
Svalutazione. in Game Network S.r.l.	160	0	0	51
Svalutazione. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	34	97	131	97
Svalutazione in Seekhana Ltd.	0	262	504	504
Svalutazione in Game Entertainment S.r.l.	0	0	142	142
Svalutazione credito finanziario e partecipazione Rasplata BV	8.042	3.373	11.415	3.373
Totale svalutazione crediti finanziari e partecipazioni in società controllate	**8.236**	**3.732**	**12.192**	**4.167**
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	0	(7)	(32)	(32)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(576)	1.157	(14.732)	(3.028)
Totale eliminazione utili infragruppo	**(576)**	**1.150**	**(14.753)**	**(3.060)**
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(10.000)	(10.000)	(10.000)	(10.000)
Dividendi da 505 Spain S.l.	0	(328)	0	(328)
Dividendi da 505 Games Interactive Inc.	(461)	0	(461)	0
Totale dividendi	**(10.461)**	**(10.328)**	**(10.461)**	**(10.328)**
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(61)	(62)	0	61
Allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	(233)	(137)	805	777
Allocazione prezzo di acquisto società australiane al netto del relativo effetto fiscale	(1.338)	(1.338)	670	2.008
Applicazione IFRS 9	178	(4)	(120)	(298)
Storno rivalutazione del marchio Assetto Corsa effettuata ai fini di benefici fiscali	1.248	1.248	(12.803)	(14.051)
Altre rettifiche residuali	(248)	1.208	3.974	5.129
Totale altre rettifiche	**(454)**	**915**	**(7.474)**	**(6.374)**
Totale rettifiche di consolidamento	**(3.255)**	**(4.531)**	**(20.496)**	**(15.595)**

8. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 7.379 mila Euro a 5.459 mila Euro per effetto degli incrementi dell'esercizio per 371 mila Euro diminuiti degli ammortamenti di competenza dell'esercizio per 2.247 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	30 giugno 2025
Fabbricati industriali	5.247	217	0	0	(1.637)	0	**3.827**
Terreni	635	0	0	0	0	0	**635**
Attrezz. industriali e comm.	990	130	(5)	(44)	(418)	5	**658**
Altri beni	507	24	(62)	0	(192)	62	**339**
Totale	**7.379**	**371**	**(67)**	**(44)**	**(2.247)**	**67**	**5.459**

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

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 217 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 130 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature di *office automation*.

Gli ammortamenti passano da 2.630 mila Euro a 2.247 mila Euro per effetto di minori costi relativi agli immobili in locazione di parte delle società del Gruppo.

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1° luglio 2024	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione valuta	30 giugno 2025
Fabbricati industriali	14.636	217	0	0	14.853
Terreni	635	0	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	6.328	130	(5)	(44)	6.409
Altri beni	3.356	24	(62)	0	3.318
Totale	**24.979**	**371**	**(67)**	**(44)**	**25.239**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1° luglio 2024	Ammortamento	Utilizzo	30 giugno 2025
Fabbricati industriali	(9.389)	(1.637)	0	(11.026)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(5.338)	(418)	5	(5.751)
Altri beni	(2.849)	(192)	62	(2.979)
Totale	**(17.600)**	**(2.247)**	**67**	**(19.780)**

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

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

Fondi ammortamento

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

2. Investimenti immobiliari

Al 30 giugno 2025, 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 18.380 mila Euro per effetto di 43.752 mila Euro di ammortamenti e svalutazioni e di 25.485 mila Euro di investimenti nell'esercizio.

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.	Diff. cambio	Amm.to	30 giugno 2025
Concessioni e licenze	51.284	1.238	22.482	(7.718)	(28)	(23.392)	43.866
Marchi e dir. simili	4.980	0	0	0	0	(1.085)	3.895
Altro	27	0	0	0	0	(18)	9
Immobilizzazioni in corso	73.323	24.247	(22.482)	(11.539)	(85)	0	63.464
Totale	**129.614**	**25.485**	**0**	**(19.257)**	**(113)**	**(24.495)**	**111.234**

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

Gli incrementi del periodo pari a 25.485 mila Euro sono formati da 16.211 mila Euro relativi agli anticipi a sviluppatori e/o fornitori di servizi esterni (localizzazione, *rating*, *Quality Assurance*), mentre i restanti 9.274 mila Euro sono dovuti a incrementi di lavorazioni interne.

Le svalutazioni sono state pari nel periodo a 19.257 mila Euro e includono sia la svalutazione di 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 (*impairment test*), sono inferiori al valore d'iscrizione delle attività per 8.067 mila Euro e videogiochi in corso di realizzazione sui quali il Gruppo ha deciso di interrompere la realizzazione prima del loro completamento per 10.956 mila Euro.

Per la valutazione al 30 giugno 2025 delle immobilizzazioni immateriali, i flussi di cassa attesi e i ricavi sono basati sul Business Plan 2026-2030, approvato dal Consiglio d'Amministrazione in data 22 luglio 2025, 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 10,92 e il 10,75%, 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.

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	30 giugno 2025	30 giugno 2024
Diritti di utilizzo Premium Games	1.095	3.558
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	143	246
Totale incrementi concessioni e licenze (A)	**1.238**	**3.804**
Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali (B)	**0**	**10**
Dr Studios Ltd.	767	2.643
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	(642)	3.285
Kunos Simulazioni S.r.l.	4.778	1.654
Supernova Games S.r.l.	2.965	2.683
Avantgarden S.r.l.	1.032	1.071
Infinity Plus Two Pty Ltd.	374	0
Incrementi immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo interne	**9.274**	**11.336**
Incrementi immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo esterne	**14.973**	**17.988**
Totale incrementi immobilizzazioni in corso (C)	**24.247**	**29.324**
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (A)+(B)+(C)	**25.485**	**33.138**

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 dalla provincia del Québec e che è stato contabilizzato in diminuzione del valore dell'immobilizzazione.

4. Partecipazioni

Le partecipazioni diminuiscono di 2.526 mila Euro principalmente per la valutazione al 30 giugno 2025 delle azioni Starbreeze parzialmente compensato dalla rivalutazione del valore della partecipazione MSE&DB SL. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
MSE&DB SL.	1.305	5	1.300
Starbreeze AB	5.682	0	5.682
Totale società a controllo congiunto e collegate (A)	**6.987**	**5**	**6.982**
Starbreeze AB - azioni A	0	2.812	(2.812)
Starbreeze AB - azioni B	0	6.674	(6.674)
Noobz from Poland s.a.	172	194	(22)
Totale altre partecipazioni (B)	**172**	**9.680**	**(9.508)**
Totale partecipazioni (A)+(B)	**7.159**	**9.685**	**(2.526)**

La movimentazione delle partecipazioni in società a controllo congiunto e collegato è effetto della contabilizzazione della quota di competenza del risultato realizzato al 30 giugno 2025 dalla *joint venture* di diritto spagnolo MSE&DB SL e della valutazione della partecipazione in Starbreeze AB con il metodo del patrimonio netto a partire dal 15 maggio 2025, data dalla quale il Gruppo ha ritenuto di avere acquisito influenza notevole sulla società svedese.

Il totale delle altre partecipazioni diminuisce di 9.508 mila Euro, per 9.486 mila Euro per effetto della riclassifica della partecipazione in Starbreeze tra le partecipazioni a controllo congiunto e collegato, mentre la parte residua si riferisce al decremento di 22 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 30 giugno 2025 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 2.601 mila Euro e si sono decrementati di 5.344 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	0	4.425	(4.425)
Crediti per royalty	1.790	2.655	(865)
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	171	225	(54)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	**2.601**	**7.945**	**(5.344)**

Per effetto dell'accordo raggiunto con Starbreeze AB, il credito relativo alle spese sostenute per lo sviluppo del videogioco Overkill: The Walking Dead, al 30 giugno 2025 pari a 2.821 mila Euro, è stato riclassificato in parte tra le attività finanziarie non correnti ed in parte a diminuzione del debito commerciale verso la società svedese, 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 30 giugno 2025 è pari a 23.723 mila Euro e si è incrementata di 2.557 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024, per effetto di:

Variazioni imposte anticipate	Importi (€/000)
Rettifiche di consolidamento	5.169
Imposte anticipate 505 Games S.p.A.	(3.628)
Imposte anticipate 505 Go Inc.	1.417
Imposte anticipate controllate australiane	(684)
Adeguamento al valore di mercato delle azioni Starbreeze	522
Altre voci	(239)
Totale incremento imposte anticipate	**2.557**

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Società italiane	6.250	9.138	(2.888)
Società estere	5.143	4.867	276
Rettifiche di consolidamento	12.330	7.161	5.169
Totale imposte anticipate	**23.723**	**21.166**	**2.557**

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2025 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2024:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	917	811	106
Svalutazioni di attività	1.549	14.670	(13.121)
Differenze attuariali	97	104	(7)
Costi non dedotti in precedenti esercizi	3.761	2.856	905
Perdite fiscali anni precedenti	346	396	(50)
Riserva da valutazione titoli	18.390	16.195	2.195
Riserva per hedge accounting strumenti derivati	0	243	(243)
Totale differenze	**25.060**	**35.275**	**(10.215)**
Aliquota fiscale IRES	24%	24%	
Imposte anticipate IRES	**6.014**	**8.466**	**(2.452)**
Imposte anticipate IRAP	**236**	**672**	**(436)**
Totale imposte anticipate società italiane	**6.250**	**9.138**	**(2.888)**

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Imposte anticipate per perdite pregresse	3.881	3.433	448
Imposte anticipate per differenze temporanee	1.262	1.434	(172)
Totale imposte anticipate controllate estere	**5.143**	**4.867**	**276**

Le imposte anticipate per perdite pregresse di controllate estere sono iscritte se ritenute recuperabili sulla base della normativa locale vigente e aumentano di 448 mila Euro, principalmente per effetto delle perdite fiscali dell'esercizio, dell'iscrizione di nuove imposte anticipate da parte di 505 Go Inc. al netto della diminuzione delle imposte anticipate delle controllate australiane. Le perdite pregresse che non sono state ritenute recuperabili ammontano a circa 4 milioni di Euro.

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 diminuzione di 172 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024.

Il totale delle imposte anticipate relative alle rettifiche di consolidamento si incrementa di 5.169 mila Euro. Il saldo al 30 giugno 2025 è relativo per 6.627 mila Euro alla rivalutazione del marchio Assetto Corsa mentre l'importo restante è relativo, principalmente, a differenze sugli ammortamenti delle immobilizzazioni immateriali tra le aliquote civilistiche e quelle utilizzate ai fini della predisposizione del bilancio consolidato

ATTIVITÀ CORRENTI

8. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	1.193	1.948	(755)
Rimanenze Premium Games	163	720	(557)
Totale rimanenze	**1.356**	**2.668**	**(1.312)**

Le rimanenze passano da 2.668 mila Euro al 30 giugno 2024 a 1.356 mila Euro al 30 giugno 2025, 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	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	1.489	1.608	(119)
Crediti verso clienti UE	2.879	3.020	(141)
Crediti verso clienti resto del mondo	11.041	13.394	(2.353)
Totale crediti verso clienti	**15.409**	**18.022**	**(2.613)**
Fondo svalutazione crediti	(1.224)	(1.135)	(89)
Totale crediti commerciali	**14.185**	**16.887**	**(2.702)**

Il totale dei crediti verso clienti al 30 giugno 2025 è pari a 14.185 mila Euro e mostra un decremento di 2.702 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024, quando erano stati pari a 16.887 mila Euro.

Il fondo svalutazione crediti, pari a 1.224 mila Euro, è stato incrementato di 89 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 dall'applicazione residuale del principio contabile IFRS 9.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2025 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2024:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	% su totale	30 giugno 2024	% su totale
Non scaduto	13.838	98%	16.392	97%
0 > 30 giorni	0	0%	149	1%
30 > 60 giorni	0	0%	0	0%
60 > 90 giorni	0	0%	2	0%
> 90 giorni	347	2%	344	2%
Totale crediti commerciali	**14.185**	**100%**	**16.887**	**100%**

10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	5.725	1.735	3.990
Credito IVA	1.402	1.099	303
Credito per ritenute estere	51	129	(77)
Altri crediti	1.422	1.382	40
Totale crediti tributari	**8.600**	**4.345**	**4.255**

I crediti tributari passano da 4.345 mila Euro al 30 giugno 2024 a 8.600 mila Euro al 30 giugno 2025, con un incremento di 4.255 mila Euro principalmente riconducibile all'incremento del credito da consolidato fiscale nazionale per effetto della base imponibile negativa registrata nell'esercizio dalle società italiane aderenti al consolidato fiscale nazionale.

11. Altre attività correnti

Le altre attività correnti scendono da 8.902 mila Euro al 30 giugno 2024 a 5.706 mila Euro al 30 giugno 2025, con un decremento di 3.196 mila Euro. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	2.004	3.034	(1.030)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	1.279	2.146	(867)
Anticipi a fornitori	2.203	3.565	(1.362)
Altri crediti	220	157	63
Totale altre attività correnti	**5.706**	**8.902**	**(3.196)**

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono costituiti da acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora completato alla data di chiusura dell'esercizio e sono pari a 2.004 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 1.279 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	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Programmazione	907	1.529	(622)
Quality assurance	313	504	(191)
Altri costi operativi	59	113	(54)
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	**1.279**	**2.146**	**(867)**

La diminuzione di 867 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024 è dovuta all'utilizzo dell'esercizio.

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.

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 sovrap. 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						470	**470**		(3.889)		**(3.889)**	**(3.419)**	**3.889**	**470**
Utile (perdita) complessiva					(1.023)	(1.683)	**(2.706)**		(6)	(10.919)	**(10.925)**	**(13.631)**	**215**	**(13.416)**
Totale al 30 giugno 2025	**5.706**	18.528	1.141	1.367	(1.732)	(9.672)	**9.632**	**0**	109.531	(10.919)	**98.612**	**113.950**	**790**	**114.740**

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 giugno 2025 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 470 mila Euro per l'adeguamento della riserva stock option e della riduzione di 1.683 mila Euro relativi a:

- la riduzione della riserva da valutazione relativamente al fair value delle attività finanziarie per 1.667 mila Euro come effetto della valutazione a valori di mercato della partecipazione detenuta in Starbreeze;
- il decremento della riserva attuariale per 22 mila Euro.
- un incremento della riserva attuariale per 6 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 per l'esercizio di tutte le opzioni assegnate fissato per il 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. Il 1° luglio 2025, l'ultima *tranche* di opzioni già assegnate concludono il periodo di *vesting* e pertanto, a tale data, le opzioni sono tutte esercitabili fino alla loro scadenza del 30 giugno 2026.

Al 30 giugno 2025 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 2025, come da tabella sottostante:

	Numero di opzioni
Assegnate (2017)	800.000
Scadute	0
Rinunciate*	(75.000)
Esercitate*	(4.200)
Numero opzioni in essere al 30 giugno 205	**720.800**

*Non risultano rinunce né esercizi nel periodo 1 luglio 2024-30 giugno 2025

Per effettuare la stima attuariale, la Digital Bros non ha ridotto il numero di opzioni in essere al 30 giugno 2025 per effetto di una stima delle condizioni di maturazione. Il numero di opzioni valutate al 30 giugno 2025 è pertanto di n. 720.800. La riserva stock option è stata stimata in un totale di 4.378 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 142 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 30 giugno 2025 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 111 persone.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 30 giugno 2025 sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 3,7%;
- 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 2024	**967**	**911**
Utilizzo del fondo per dimissioni	(31)	(121)
Accantonamenti del periodo	393	413
Adeguamento per previdenza complementare	(212)	(232)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(8)	(4)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2025	**1.109**	**967**

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

19. Fondi rischi non correnti

La voce fondi rischi non correnti al 30 giugno 2025 ammonta a 1.059 mila Euro ed è composta per 1.000 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. Tale porzione del fondo si è incrementata nell'esercizio di 518 mila Euro.

La parte residua è costituita per 59 mila Euro dal fondo indennità suppletiva clientela agenti che si è decrementato di 22 mila Euro nell'esercizio.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 30 giugno 2025 gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 4.947 mila Euro e sono composti per 4.851 mila Euro dallo stanziamento di una quota variabile prevista contrattualmente nel contratto di sviluppo del videogioco Blades of Fire. Il debito è stato stimato sulla base delle vendite previste dal piano strategico approvato dal Gruppo nel mese di luglio 2025. La quota residua delle passività pari a 96 mila Euro rappresenta la 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 29.636 mila Euro al 30 giugno 2025 e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty. La riduzione dei debiti verso fornitori per 14.101 mila Euro è effetto del volume di attività significativo nell'ultimo trimestre dello scorso esercizio.

La ripartizione per area geografica è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(4.885)	(3.827)	(1.058)
Debiti verso fornitori UE	(5.675)	(13.383)	7.708
Debiti verso fornitori resto del mondo	(19.076)	(26.527)	7.451
Totale debiti verso fornitori	**(29.636)**	**(43.737)**	**14.101**

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 1.299 mila Euro al 30 giugno 2024 a 1.142 mila Euro al 30 giugno 2025, con un incremento di 157 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Imposte sul reddito	(532)	(322)	(210)
Altri debiti tributari	(610)	(977)	367
Totale debiti tributari	**(1.142)**	**(1.299)**	**157**

L'incremento delle imposte sul reddito è dovuto esclusivamente 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 sulle royalty pagate agli sviluppatori esteri.

24. Fondi rischi correnti

La voce al 30 giugno 2024 includeva esclusivamente un fondo spese ("Fondo spese arbitrali Starbreeze") per un importo di 1.241 mila Euro stanziato a copertura delle potenziali spese arbitrali 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 10.838 mila Euro, in aumento di 4.181 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(442)	(426)	(16)
Debiti verso dipendenti	(2.032)	(1.871)	(161)
Debiti verso collaboratori	(36)	(37)	1
Altri debiti	(8.328)	(4.323)	(4.005)
Totale altre passività correnti	**(10.838)**	**(6.657)**	**(4.181)**

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

Gli altri debiti, pari a Euro 8.328 mila Euro sono relativi ad anticipi da clienti ricevuti relativamente a videogiochi il cui lancio è previsto nel prossimo esercizio.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 giugno 2025 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2024 è il seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	6.718	11.981	(5.263)
13	Altre attività finanziarie correnti	0	10.238	(10.238)
26	Passività finanziarie correnti	(24.870)	(36.679)	11.809
	Posizione finanziaria netta corrente	**(18.152)**	**(14.460)**	**(3.692)**
7	Attività finanziarie non correnti	2.821	0	2.821
21	Passività finanziarie non correnti	(1.221)	(10.324)	9.103
	Posizione finanziaria netta non corrente	**1.600**	**(10.324)**	**11.924**
	Totale posizione finanziaria netta	***(16.552)***	***(24.784)***	***8.232***

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 30 giugno 2025, l'indebitamento finanziario netto è stato pari a 16.552 mila Euro, in diminuzione di 8.232 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024, con una riduzione 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 14.070 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Passività finanziarie correnti	(1.268)	(1.477)	209
Passività finanziarie non correnti	(1.214)	(2.351)	1.137
Totale passività finanziarie per applicazione IFRS 16	**(2.482)**	**(3.828)**	**1.346**

Posizione finanziaria netta corrente

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2025, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 6.718 mila Euro, in diminuzione di 5.263 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 30 giugno 2025 sono pari a zero e in diminuzione di 10.238 mila Euro a seguito dell'avvenuto incasso del credito verso la società finlandese Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control.

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 24.870 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(11.232)	(19.469)	8.237
Altre passività finanziarie correnti	(13.638)	(17.210)	3.572
Totale passività finanziarie correnti	**(24.870)**	**(36.679)**	**11.809**

Il dettaglio dei finanziamenti in essere al 30 giugno 2025 è riportato nella tabella seguente.

	Società erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo Erogato	Valore Residuo	Quota a breve	Quota a lungo	Durata	Data inizio	Scadenza	Euribor	Spread	Copertura	Covenant
a.	MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	417	417	0	36 mesi	31/12/2022	30/09/2025	6 mesi	2,00%	No	Si
b.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	31/05/2023	5.000	1.295	1.295	0	30 mesi	29/02/2024	30/11/2025	3 mesi	1,50%	No	Si
c.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	2.566	2.566	0	24 mesi	31/03/2025	30/06/2026	3 mesi	3,00%	No	Si
d.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	2.568	2.568	0	24 mesi	31/03/2025	30/06/2026	3 mesi	3,00%	No	Si
e.	Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	2.568	2.568	0	24 mesi	31/03/2025	30/06/2026	3 mesi	3,00%	No	Si
f.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	05/05/2025	900	900	900	0	12 mesi	30/11/2025	31/05/2026	6 mesi	3,25%	No	No
g.	Banco B.P.M.	Kunos Simulazioni S.r.l.	15/05/2025	1.000	918	918	0	12 mesi	31/05/2025	31/05/2026	3 mesi	1,75%	No	No
	Totale			**37.275**	**11.232**	**11.232**	**0**							

Nel corso dell'esercizio sono stati accesi due nuovi finanziamenti, il primo in data 5 maggio 2025 con la banca Unicredit S.p.A. per l'ammontare di 900 mila Euro e della durata di 12 mesi ed il secondo in data 15 maggio 2025 con il Banco B.P.M. S.p.A. per l'ammontare di 1 milione di Euro e sempre della durata di 12 mesi.

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

Alcuni dei suddetti finanziamenti sono soggetti a covenant, interamente rispettati, e 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 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 convenant 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 mentre il secondo denominato *Leverage Ratio* prevede che il rapporto tra Posizione Finanziaria Netta ed EBITDA non sia superiore a 1.

Inoltre, nel corso dell'esercizio sono arrivati a scadenza i seguenti finanziamenti:

Società erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo Erogato	Scadenza
Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	31/12/2021	15.000	30/09/2024
Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	22/12/2022	5.000	22/12/2024
Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	31/01/2025
Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	31/01/2025
Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	19/05/2023	5.000	30/06/2025

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(1.358)	(6)	(1.352)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'importazione	(7.335)	(5.761)	(1.574)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture	(3.661)	(8.579)	4.918
Fair value di strumenti derivati	0	(1.372)	1.372
Debiti finanziari per canoni di locazione IFRS 16	(1.284)	(1.492)	208
Totale altre passività finanziarie correnti	**(13.638)**	**(17.210)**	**3.572**

Il *fair value* di strumenti derivati al 30 giugno 2025 è pari a zero, in quanto il 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 è terminato in data 1 maggio 2025.

Posizione finanziaria netta non corrente

7. Attività finanziarie non correnti

Le altre attività finanziarie non correnti al 30 giugno 2025 sono pari a 2.821 mila Euro composte esclusivamente dal credito verso Starbreeze riclassificato dai Crediti ed altre attività non correnti, a seguito dell'accordo raggiunto in febbraio 2025.

21. Passività finanziarie non correnti

Le passività finanziarie non correnti sono costituite interamente da Altre passività finanziarie non correnti per un totale di 1.221 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	0	(7.950)	7.950
Altre passività finanziarie non correnti	(1.221)	(2.374)	1.153
Totale passività finanziarie non correnti	**(1.221)**	**(10.324)**	**9.103**

Le Altre passività finanziarie non correnti sono pari a 1.221 mila Euro e sono composte per 1.214 mila Euro dalla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16 e per 7 mila Euro dai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni
Entro 1 anno	1.284	1.492	(208)
1 -5 anni	1.221	2.374	(1.153)
Oltre 5 anni	0	0	0
Totale	**2.505**	**3.866**	**(1.361)**

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	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	6.718	11.981	(5.263)	-43,9%
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)**	**6.718**	**11.981**	**(5.263)**	**-43,9%**
E.	Debito finanziario corrente[1]	0	0	0	0,0%
F.	Parte corrente del debito finanziario non corrente	24.870	36.679	(11.809)	-32,2%
G.	**Indebitamento finanziario corrente (E+ F)**	**24.870**	**36.679**	**(11.809)**	**-32,2%**
H.	**Indebitamento finanziario corrente netto (G-D)**	**18.152**	**24.698**	**(6.546)**	**-26,5%**
I.	Debito finanziario non corrente[2]	1.221	10.324	(9.103)	-45,1%
J.	Strumenti di debito	0	0	0	0,0%
K.	Debiti commerciali e altri debiti non correnti	0	0	0	0,0%
L.	**Indebitamento finanziario non corrente (I+J+K)**	**1.221**	**10.324**	**(9.103)**	**-88,2%**
M.	***Totale indebitamento finanziario (H+L)***	**19.373**	**35.022**	**(15.649)**	**-44,7%**

[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 30 giugno 2025, 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 2.821 mila Euro e corrisponde ai crediti finanziari non correnti detenuti dal Gruppo nei confronti di Starbreeze.

IMPEGNI E RISCHI

Gli impegni passano da 13.912 mila Euro al 30 giugno 2024 a 7.252 mila Euro al 30 giugno 2025 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 30 giugno 2025 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	12.688	78.789	1.310	833	93.620
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	**12.688**	**78.789**	**1.310**	**833**	**93.620**

La suddivisione al 30 giugno 2024 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	17.766	97.449	1.725	1.032	117.972
2	Rettifiche ricavi	0	(9)	(29)	0	(38)
3	Totale ricavi netti	**17.766**	**97.440**	**1.696**	**1.032**	**117.934**

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

8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
Acquisto di prodotti destinati alla rivendita	(718)	(3.715)	(761)	25,8%
Acquisto di servizi destinati alla rivendita	(7.383)	(10.200)	(1.158)	12,8%
Royalties	(19.329)	(23.567)	(675)	2,9%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.312)	(687)	131	-16,0%
Totale costo del venduto	**(28.742)**	**(38.169)**	**(2.463)**	**6,9%**

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

10. Altri ricavi

Gli altri ricavi sono stati pari a 9.784 mila Euro, sostanzialmente in linea rispetto al 30 giugno 2024 quando erano stati 9.921 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- il videogioco Assetto Corsa EVO da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- il videogioco in corso di sviluppo da parte della Supernova Games Studios S.r.l..

11. Costi per servizi

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per servizi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(5.041)	(6.442)	1.401	-21,8%
Trasporti e noli	(28)	(158)	130	-82,3%
Altri costi legati alle vendite	0	(47)	47	n.s.
Sub-totale servizi legati alle vendite	**(5.069)**	**(6.647)**	**1.578**	**-23,7%**
Assicurazioni varie	(334)	(421)	87	-20,7%
Consulenze	(2.654)	(2.870)	216	-7,5%
Postali e telegrafiche	(304)	(293)	(11)	3,9%
Viaggi e trasferte	(637)	(553)	(84)	15,1%
Utenze	(198)	(213)	15	-7,3%
Manutenzioni	(102)	(100)	(2)	2,4%
Compensi al Collegio Sindacale	(115)	(115)	0	0,0%
Sub-totale servizi generali	**(4.344)**	**(4.565)**	**221**	**-4,8%**
Totale costi per servizi	**(9.413)**	**(11.212)**	**1.799**	**-16,0%**

I costi per servizi diminuiscono di 1.799 mila Euro principalmente per minori costi pubblicitari in funzione del numero inferiore di nuovi lanci sul mercato.

12. Affitti e locazioni

I costi per affitti e locazioni ammontano a 623 mila Euro rispetto ai 564 mila Euro dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2024. La voce al 30 giugno 2025 include per 516 mila Euro le spese accessorie agli affitti degli uffici delle Società del Gruppo e per 107 mila Euro i canoni di locazione di autovetture e strumentazione di magazzino che non rientrano nel perimetro di applicazione dell'IFRS 16 perché di modico valore o di breve durata residua.

13. Costi del personale

I costi del personale sono comprensivi del costo sostenuto per i compensi agli amministratori deliberati dall'Assemblea degli azionisti, del costo per i lavoratori temporanei ed i collaboratori, nonché del costo per auto assegnate ai dipendenti e sono stati pari a 29.951 mila Euro in diminuzione di 4.412 mila Euro per effetto della riorganizzazione effettuata nel corso del passato esercizio, che ha comportato una riduzione di circa il 30% della forza lavoro a livello globale. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
Salari e stipendi	(19.294)	(24.614)	5.320	-21,6%
Oneri sociali	(4.744)	(5.319)	575	-10,8%
Trattamento di fine rapporto	(398)	(407)	9	-2,2%
Piano di stock options	(470)	(314)	(156)	49,7%
Compensi amministratori	(965)	(949)	(16)	1,7%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(4.020)	(2.676)	(1.344)	50,2%
Provvigioni agenti	(3)	(2)	(1)	51,2%
Altri costi	(57)	(82)	25	-31,2%
Totale costi del personale	**(29.951)**	**(34.363)**	**4.412**	**-12,8%**

I costi del personale dipendente in senso stretto sono composti dai salari e stipendi, dai contributi relativi nonché dal costo per il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato. Si decrementano di 5.905 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre il costo medio per dipendente è rimasto sostanzialmente invariato:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
Salari e stipendi	(19.294)	(24.614)	5.320	-21,6%
Oneri sociali	(4.744)	(5.319)	575	-10,8%
Trattamento di fine rapporto	(398)	(407)	10	-2,4%
Totale costi del personale	**(24.436)**	**(30.341)**	**5.905**	**-19,5%**
Numero medio dipendenti	297	363	(66)	-18,2%
Costo medio per dipendente	**(82,3)**	**(83,6)**	**1,3**	**-1,6%**

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2025, ripartiti per tipologia è fornito nella Relazione sulla gestione.

14. Altri costi operativi

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(21)	(19)	(2)	8,3%
Spese generali e amministrative	(901)	(923)	22	-2,4%
Spese di rappresentanza	(5)	(24)	19	-81,0%
Spese bancarie varie	(291)	(365)	74	-20,3%
Totale altri costi operativi	**(1.218)**	**(1.331)**	**113**	**-8,5%**

I costi operativi, pari a 1.218 mila Euro, sono in diminuzione rispetto all'esercizio precedente a fronte di minori spese generali e amministrative.

21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
Ammortamenti	(26.742)	(35.173)	8.431	-24,0%
Accantonamenti	1.241	(1.241)	2.482	n.s.
Svalutazione di attività e oneri finanziari	(20.405)	(8.164)	(12.241)	n.s.
Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	909	953	(44)	-4,7%
Totale proventi e costi operativi non monetari	**(44.997)**	**(43.625)**	**(1.372)**	**3,1%**

Il saldo dei proventi e costi operativi non monetari nell'esercizio è stato negativo per 44.997 mila Euro, in peggioramento di 1.372 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

- gli ammortamenti, pari a 26.742 mila Euro, sono in diminuzione di 8.431 mila Euro rispetto ai 35.173 mila Euro al 30 giugno 2024;

- gli accantonamenti sono positivi per 1.241 mila Euro per effetto del rilascio del Fondo spese arbitrali Starbreeze costituito 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 20.405 mila Euro e sono relative principalmente alla svalutazione di alcuni videogiochi. Tali svalutazioni includono 8.067 mila Euro 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 (*impairment test*), sono inferiori al valore d'iscrizione delle attività e 10.956 mila Euro relativi a videogiochi in corso di realizzazione sui quali il Gruppo ha deciso di interrompere la realizzazione prima del loro completamento. Tale decisione rientra nell'ambito delle difficoltà di mercato relative al lancio di nuove proprietà intellettuali. La parte residua, pari a 1.382 mila Euro, include principalmente 966 mila Euro relativi all'adeguamento del credito verso Starbreeze a seguito dell'accordo raggiunto con il gruppo svedese;
- le riprese di valore di attività e proventi di valutazione, pari a 909 mila Euro, sono relativi all'adeguamento del debito per l'acquisto della controllata 505 Go Inc..

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.952	1.674	2.278	136,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(7.066)	(5.465)	(1.601)	29,3%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(3.114)**	**(3.791)**	**677**	**-17,9%**

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 3.114 mila Euro contro i 3.791 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio, per effetto di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 2.278 mila Euro parzialmente compensati da maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 1.601 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	2.369	1.618	751	46,4%
Proventi finanziari	1.300	0	1.300	n.s.
Altro	283	56	227	33,3%
Interessi attivi e proventi finanziari	**3.952**	**1.674**	**2.278**	**n.s.**

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 2.278 mila Euro per effetto di maggiori differenze attive su cambi per 751 mila Euro e maggiori proventi finanziari per 1.300 mila Euro. I proventi finanziari fanno riferimento variazione positiva del patrimonio netto della *joint venture* MSE&DB SL.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 7.066 mila Euro e sono in aumento di 1.601 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024. L'incremento di 1.628 mila Euro è relativo alla svalutazione della partecipazione in Starbreeze, che, negli esercizi passati e sino al 15 maggio 2025, era invece classificata tra le variazioni di *fair value* del conto economico consolidato complessivo. Gli interessi passivi su c/c e attività commerciali diminuiscono invece di 717 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(1.241)	(1.958)	717	-36,6%
Interessi verso erario	0	(16)	16	n.s.
Oneri su prodotti derivati	0	(205)	205	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e *leasing*	(1.652)	(1.362)	(290)	21,3%
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	**(2.893)**	**(3.541)**	**648**	**-18,3%**
Differenze passive sui cambi	(2.309)	(1.924)	(385)	20,0%
Attualizzazione crediti	(236)	0	(236)	n.s.
Adeguamento azioni Starbreeze	(1.628)	0	(1.628)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari	**(7.066)**	**(5.465)**	**(1.601)**	**29,3%**

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2025 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
Imposte correnti	858	(1.751)	2.581	-59,6%
Imposte differite	3.092	762	519	n.s.
Totale imposte	**3.950**	**(989)**	**3.100**	**-75,8%**

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

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024	Variazioni	%
IRES	2.732	(1.168)	3.900	-333,9%
IRAP	(1.134)	(737)	(397)	53,9%
Imposte correnti società estere	(740)	154	(894)	n.s.
Totale imposte correnti	**858**	**(1.751)**	**2.609**	**n.s.**

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024
Imponibile fiscale IRES (A)	(11.829)	7.642
Aliquota IRES (B)	24,0%	24,0%
IRES di periodo (A)*(B)	2.839	(1.834)
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(107)	666
IRES di periodo	**2.732**	**(1.168)**

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025		30 giugno 2024	
Risultato ante imposte della Capogruppo	**(20)**		**3.509**	
Aliquota IRES	**24,0%**		**24,0%**	
Imposta teorica	**5**	**-24,0%**	**(842)**	**-24,0%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	170	-851%	1.331	38%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	(69)		(48)	
Totale IRES della Capogruppo	244		441	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	2.595		(2.275)	
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(107)		666	
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**2.732**	**n.s.**	**(1.168)**	**-33%**

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024
Imponibile fiscale IRAP	23.793	18.847
Aliquota IRAP	3,9%-5,57%	3,9%-5,57%
IRAP dell'esercizio	(1.141)	(903)
IRAP di competenza dell'esercizio precedente	7	166
IRAP di periodo	**(1.134)**	**(737)**

Le aliquote IRAP utilizzate sono 5,57% per la Digital Bros S.p.A., 4,82% per la Kunos Simulazioni S.r.l. e 3,9% per le altre società italiane.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025		30 giugno 2024	
Margine operativo della Capogruppo	**1.501**		**1.383**	
Aliquota IRAP	**5,57%**		**5,57%**	
Imposta teorica	**(84)**	**-5,57%**	**(77)**	**-5,57%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	97	6,5%	79	5,7%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	0		0	
Totale IRAP della Capogruppo	0		0	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(1.141)	-76,0%	(903)	-65,3%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(1.141)**	**-76,0%**	**(903)**	**-65,3%**

32. Utile per azione base

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024
Risultato netto totale	(10.919)	(2.214)
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.265.037	14.265.037
Utile netto per azione in Euro	**(0,77)**	**(0,16)**

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

33. Utile per azione diluito

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	30 giugno 2024
Risultato netto totale	(10.919)	(2.214)
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.980.837	14.697.337
Utile netto per azione in Euro	**(0,73)**	**(0,15)**

L'effetto della maturazione dell'ultimo periodo di *vesting* del Piano di stock options, pari a n. 285.600 opzioni, non ha effetto sul calcolo del numero medio delle azioni in circolazione in quanto maturate dal 1 luglio 2025.

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

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

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

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

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

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

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

Nei prospetti seguenti sono fornite, separatamente per gli esercizi 2025 e 2024, le informazioni integrative richieste dall'IFRS 7 al fine di valutare la rilevanza degli strumenti finanziari con riferimento alla situazione patrimoniale, finanziaria ed al risultato economico del Gruppo.

Strumenti finanziari stato patrimoniale al 30 giugno 2025

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti finanziari – Attività al 30 giugno 2025 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Attività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di bilancio al 30 giugno 2025	Note
Partecipazioni	-	-	7.159	7.159	4
Crediti e altre attività non correnti	-	2.601	-	2.601	5
Attività finanziarie non correnti	-	2.821	-	2.821	7
Crediti commerciali	-	14.185	-	14.185	9
Altre attività correnti	-	5.706	-	5.706	11
Disponibilità liquide	-	6.718	-	6.718	12
Attività finanziarie correnti	-	-	-	-	13
Totale	**-**	**32.031**	**7.159**	**39.190**	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti finanziari – Passività al 30 giugno 2025 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Passività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di bilancio al 30 giugno 2025	Note
Passività finanziarie non correnti	-	1.221	-	1.221	21
Debiti verso i fornitori	-	34.487	-	34.487	22
Altre passività correnti	-	10.838	-	10.838	25
Passività finanziarie correnti	-	24.870	-	24.870	26
Totale	**-**	**71.416**	**-**	**71.416**	

Strumenti finanziari stato patrimoniale al 30 giugno 2024

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

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

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

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

I principali rischi a cui è assoggettato il Gruppo sono:

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

Rischi di fluttuazione dei tassi di interesse

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

Rischio di liquidità

Il rischio di liquidità è collegato alle difficoltà di accesso al mercato del credito. A seguito del periodo pandemico, si è assistito ad una generalizzata riduzione della disponibilità dei mercati finanziari alla concessione di credito, per effetto di una maggiore incertezza macroeconomica.

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

Al fine di mitigare il rischio di liquidità, i flussi di cassa, le necessità di finanziamenti e di liquidità sono monitorati centralmente dalla tesoreria del Gruppo con l'obiettivo di garantire un'efficace ed efficiente gestione delle risorse finanziarie e di garantire un adeguato livello di liquidità disponibile. Inoltre, il livello di patrimonializzazione del Gruppo e l'elevata marginalità operativa lorda permettono possibilità incrementali di utilizzare la leva finanziaria. Infine, la procedura di pianificazione a breve e medio/lungo periodo permette di stimare i fabbisogni di cassa del Gruppo con anticipo.

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

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

Passività finanziarie al 30 giugno 2025 (in migliaia di Euro)	**Valore di bilancio**	**entro l'esercizio**	**tra 1 e 2 anni**	**tra 2 e 3 anni**	**tra 3 e 4 anni**	**tra 4 e 5 anni**	**oltre i 5 anni**	**Totale**	**Note**
Passività finanziarie non correnti	1.221		877	338	6			1.221	21
Passività finanziarie correnti	24.870	24.870						24.870	26
Totale	**26.091**	**24.870**	**877**	**338**	**6**			**26.901**	

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

Il Gruppo ha a disposizione sufficienti risorse finanziarie per far fronte ai debiti in scadenza entro l'esercizio, potendo contare sulla liquidità disponibile, su linee di credito e fidi non utilizzati, che alla data del presente bilancio ammontano a circa 11,9 milioni di Euro, e sui flussi di cassa derivanti dall'attività caratteristica.

Rischi di fluttuazione dei tassi di cambio

Il rischio di liquidità è collegato alle difficoltà di accesso al mercato del credito. A seguito del periodo pandemico, si è assistito ad una generalizzata riduzione della disponibilità dei mercati finanziari alla concessione di credito, per effetto di una maggiore incertezza macroeconomica.

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

Al fine di mitigare il rischio di liquidità, i flussi di cassa, le necessità di finanziamenti e di liquidità sono monitorati centralmente dalla tesoreria del Gruppo con l'obiettivo di garantire un'efficace ed efficiente gestione delle risorse finanziarie e di garantire un adeguato livello di liquidità disponibile. Inoltre, il livello di patrimonializzazione del Gruppo e l'elevata marginalità operativa lorda permettono possibilità incrementali di utilizzare la leva finanziaria. Infine, la procedura di pianificazione a breve e medio/lungo periodo permette di stimare i fabbisogni di cassa del Gruppo con anticipo.

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

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

Rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi

Nel corso dell'attuale esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello consolidato è stato pari a circa il 92%. La progressiva digitalizzazione del mercato porterà necessariamente ad un'ulteriore crescita del grado di concentrazione in quanto generalmente la vendita avviene attraverso marketplace che operano su scala globale. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità su tutte le piattaforme digitali. Conseguentemente le potenzialità di vendita previste sarebbero ridotte, o al contrario incrementate, nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole.

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

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

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2025 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2024:

Migliaia di Euro	30 giugno 2025	% su totale	30 giugno 2024	% su totale
Non scaduto	13.838	98%	16.392	97%
0 > 30 giorni	0	0%	149	1%
30 > 60 giorni	0	0%	0	0%
60 > 90 giorni	0	0%	2	0%
> 90 giorni	347	2%	344	2%
Totale crediti verso clienti	**14.185**	**100%**	**16.887**	**100%**

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

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

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

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

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

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

Migliaia di Euro	Valore di bilancio al 30 giugno 2025	*Mark to Market*	*Mark to Model*	Totale *Fair value*	Note
		Fair value	*Fair value*		
Attività finanziarie non correnti	2.821	2.821	-	2.821	7
Disponibilità liquide	6.718	6.718	-	6.718	12
Altre attività finanziarie correnti	0	0	-	0	13
Passività finanziarie non correnti	(1.221)	(1.221)	-	(1.221)	21
Passività finanziarie correnti	(24.870)	(24.870)	-	(24.870)	26
Totale	**(16.552)**	**(16.552)**	**-**	**(16.552)**	

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

Rischio tasso di cambio: *sensitivity analysis*

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

Il Gruppo ha effettuato la *sensitivity analysis* che misura l'impatto stimato sia nel conto economico sia nello stato patrimoniale, di una variazione del tasso di cambio pari a +/-10% rispetto ai tassi di cambio rilevati al 30 giugno 2025 su ciascuna classe di strumenti finanziari, mantenendo costanti tutte le altre variabili. Tale analisi ha una valenza puramente illustrativa, dato che nella realtà raramente queste variazioni avvengono in maniera isolata.

Al 30 giugno 2025 il Gruppo non risulta esposto ad ulteriori rischi, quali ad esempio rischio su commodity.

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

La tabella seguente riporta gli effetti sulla posizione finanziaria netta e sull'utile prima delle imposte di una diminuzione/incremento del 10% del tasso di cambio Euro/Dollaro rispetto ai valori previsti a budget pari a 1,08:

Tipologia di variazione	Effetto sulla posizione finanziaria netta	Effetto sull'utile prima delle imposte
+ 10% Dollaro	(7.134)	(7.612)
- 10% Dollaro	8.720	9.303

Per effetto dell'investimento in azioni Starbreeze, il Gruppo risulta esposto alla variabilità del tasso di cambio Euro/Corona svedese. Trattandosi di una posta patrimoniale, l'effetto di un incremento/decremento del 10% del rapporto di cambio comporterebbe un effetto sull'utile prima delle imposte pari a circa 450 mila Euro.

Livelli gerarchici di valutazione al *fair value*

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

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

Al fine di determinare il valore di mercato degli strumenti finanziari, il Gruppo utilizza diversi modelli di misurazione e valutazione, di cui viene indicato un riepilogo nella tabella seguente per gli esercizi chiusi al 30 giugno 2025 e al 30 giugno 2024:

Voce di bilancio al 30 giugno 2025	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Partecipazioni	Azioni quotate	5.854	-	-	5.854	4
Attività finanziarie non correnti	Credito finanziario	-	-	2.821	2.821	13

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

10. 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	**30 giugno 2025**		**30 giugno 2024**	
		totale	**di cui non ricorrenti**	**totale**	**di cui non ricorrenti**
1	Ricavi lordi	93.620	0	117.972	0
2	Rettifiche ricavi	0	0	(38)	0
3	**Totale ricavi netti**	**93.620**	**0**	**117.934**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(718)	0	(3.715)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(7.383)	0	(10.200)	0
6	Royalties	(19.329)	0	(23.567)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.312)	0	(687)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(28.742)**	**0**	**(38.169)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**64.878**	**0**	**79.765**	**0**
10	Altri ricavi	9.784	0	9.921	0
11	Costi per servizi	(9.413)	0	(11.212)	0
12	Affitti e locazioni	(623)	0	(564)	0
13	Costi del personale	(29.951)	0	(34.363)	(1.364)
14	Altri costi operativi	(1.218)	0	(1.331)	0
15	**Totale costi operativi**	**(41.205)**	**0**	**(47.470)**	**(1.364)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**33.457**	**0**	**42.216**	**(1.364)**
17	Ammortamenti	(26.742)	0	(35.173)	0
18	Accantonamenti	1.241	1.241	(1.241)	0
19	Svalutazione di attività	(20.405)	(966)	(8.164)	(1.241)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	909	0	953	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(44.997)**	**275**	**(43.625)**	**(1.241)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(11.540)**	**275**	**(1.409)**	**(2.605)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.952	0	1.674	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(7.066)	(236)	(5.465)	0
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(3.114)**	**(236)**	**(3.791)**	**0**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**(14.654)**	**39**	**(5.200)**	**(2.605)**
27	Imposte correnti	858	0	(1.751)	0
28	Imposte differite	3.092	0	762	0
29	**Totale imposte**	**3.950**	**0**	**(989)**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**(10.704)**	**39**	**(6.189)**	**(2.605)**

Nel corso dell'esercizio 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 236 mila Euro effetto dell'attualizzazione degli importi che verranno liquidati entro il mese di gennaio 2027.

Gli oneri non ricorrenti contabilizzati nello scorso esercizio, pari a 2.605 mila Euro, facevano riferimento per 1.364 ai costi di ristrutturazione e per 1.241 all'accantonamento per il Fondo spese arbitrali Starbreeze che è stato rilasciato nell'esercizio corrente.

11. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

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

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 30 giugno 2025 e 30 giugno 2024.

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2025

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	12.688	78.789	1.310	833	0	93.620
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0	0
3	**Totale ricavi netti**	**12.688**	**78.789**	**1.310**	**833**	**0**	**93.620**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(689)	(29)	0	0	(718)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.512)	(3.871)	0	0	0	(7.383)
6	Royalties	(5.099)	(14.230)	0	0	0	(19.329)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(556)	(756)	0	0	(1.312)
8	**Totale costo del venduto**	**(8.611)**	**(19.346)**	**(785)**	**0**	**0**	**(28.742)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**4.077**	**59.443**	**525**	**833**	**0**	**64.878**
10	Altri ricavi	1.909	7.875	0	0	0	9.784
11	Costi per servizi	(1.888)	(5.128)	(115)	(123)	(2.146)	(9.400)
12	Affitti e locazioni	(75)	(195)	(28)	(6)	(319)	(623)
13	Costi del personale	(5.556)	(19.012)	(654)	(547)	(4.182)	(29.951)
14	Altri costi operativi	(89)	(580)	(53)	(46)	(450)	(1.218)
15	**Totale costi operativi**	**(7.608)**	**(24.915)**	**(850)**	**(722)**	**(7.097)**	**(41.192)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(1.622)**	**42.403**	**(325)**	**111**	**(7.097)**	**33.470**
17	Ammortamenti	(2.357)	(23.186)	(148)	(228)	(823)	(26.742)
18	Accantonamenti	0	1.241	0	0	0	1.241
19	Svalutazione di attività	(6.866)	(13.227)	(78)	(234)	0	(20.405)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	909	0	0	0	0	909
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(8.314)**	**(35.172)**	**(226)**	**(462)**	**(823)**	**(44.997)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(9.936)**	**7.231**	**(551)**	**(351)**	**(7.920)**	**(11.527)**

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2025

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
	Attività non correnti						
1	Immobili impianti e macchinari	1.939	29	104	1.586	1.801	5.459
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	0	53	7.263	103.724	194	111.234
4	Partecipazioni	0	0	0	0	7.159	7.159
5	Crediti ed altre attività non correnti	6	0	27	1.897	671	2.601
6	Imposte anticipate	213	0	3.928	15.023	4.559	23.723
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	2.821	0	2.821
	Totale attività non correnti	**2.158**	**82**	**11.322**	**125.051**	**14.384**	**152.997**
	Attività correnti						
8	Rimanenze	1.193	0	0	163	0	1.356
9	Crediti commerciali	331	3	1.047	12.804	0	14.185
10	Crediti tributari	891	0	504	889	6.316	8.600
11	Altre attività correnti	30	70	1.441	3.597	568	5.706
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	0	101	460	6.050	107	6.718
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0	0	0
	Totale attività correnti	**2.445**	**174**	**3.452**	**23.503**	**6.991**	**36.565**
	TOTALE ATTIVITA'	**4.603**	**256**	**14.774**	**148.554**	**21.375**	**189.562**
	Passività non correnti						
18	Benefici verso dipendenti	(299)	(33)	0	(777)	0	(1.109)
19	Fondi non correnti	(59)	0	0	(1.000)	0	(1.059)
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	(96)	(4.851)	0	(4.947)
21	Passività finanziarie	0	0	0	(265)	(956)	(1.221)
	Totale passività non correnti	**(358)**	**(33)**	**(96)**	**(6.893)**	**(956)**	**(8.336)**
	Passività correnti						
22	Debiti verso fornitori	(93)	(114)	(2.611)	(25.514)	(1.304)	(29.636)
23	Debiti tributari	(74)	(10)	(113)	(881)	(64)	(1.142)
24	Fondi correnti	0	0	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(319)	(245)	(306)	(9.456)	(512)	(10.838)
26	Passività finanziarie	0	0	(518)	(16.437)	(7.915)	(24.870)
	Totale passività correnti	**(486)**	**(369)**	**(3.548)**	**(52.288)**	**(9.795)**	**(66.486)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(844)**	**(402)**	**(3.644)**	**(59.181)**	**(10.751)**	**(74.822)**

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2024

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

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2024

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

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025		30 giugno 2024		Variazioni	
Europa	13.572	14%	12.705	11%	868	6,8%
Americhe	68.309	73%	85.820	73%	(17.511)	-20,4%
Resto del mondo	9.292	10%	16.235	14%	(6.943)	-42,8%
Totale ricavi estero	**91.173**	**97%**	**114.760**	**97%**	**(23.586)**	**-20,6%**
Italia	2.447	3%	3.213	3%	(766)	-23,8%
Totale ricavi lordi consolidati	**93.620**	**100%**	**117.973**	**100%**	**(24.352)**	**-20,6%**

In linea con quanto realizzato nel passato esercizio, i ricavi estero sono stati il 97% dei ricavi lordi consolidati e in diminuzione di 23.586 mila Euro rispetto al 30 giugno 2024.

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 78.485 mila Euro pari all'86% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2025		30 giugno 2024		Variazioni	
Free to Play	12.688	14%	17.766	15%	(5.078)	-28,6%
Premium Games	78.485	86%	96.992	85%	(18.507)	-19,1%
Totale ricavi lordi estero	**91.173**	**100%**	**114.758**	**100%**	**(23.585)**	**-20,6%**

12. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

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

Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

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

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(1.502)	0	(856)
Matov LCC	0	91	0	(174)	0	(222)
Totale	**0**	**726**	**0**	**(1.676)**	**0**	**(1.078)**

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

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

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

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

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 690 mila Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013, rinnovato successivamente nel 2022 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla Procedura delle operazioni con parti correlate adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 533 mila Dollari statunitensi, ridotto del 20% a partire dal 1 aprile 2024 ed ulteriormente ridotto a 150 mila Dollari statunitensi annui a partire dal 1 novembre 2024 per effetto di una riduzione degli spazi in locazione.

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	30 giugno 2025		30 giugno 2024	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	93.620	0	117.972	0
2	Rettifiche ricavi	0	0	(38)	0
3	**Totale ricavi netti**	**93.620**	**0**	**117.934**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(718)	0	(3.715)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(7.383)	0	(10.200)	0
6	Royalties	(19.329)	0	(23.567)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.312)	0	(687)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(28.742)**	**0**	**(38.169)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**64.878**	**0**	**79.765**	**0**
10	Altri ricavi	9.784	0	9.921	0
11	Costi per servizi	(9.413)	0	(11.212)	0
12	Affitti e locazioni	(623)	(218)	(564)	(159)
13	Costi del personale	(29.951)	0	(34.363)	0
14	Altri costi operativi	(1.218)	0	(1.331)	0
15	**Totale costi operativi**	**(41.205)**	**(218)**	**(47.470)**	**(159)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**33.457**	**(218)**	**42.216**	**(159)**
17	Ammortamenti	(26.742)	(823)	(35.173)	(1.085)
18	Accantonamenti	1.241	0	(1.241)	0
19	Svalutazione di attività	(20.405)	0	(8.164)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari		0	953	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(44.997)**	**(823)**	**(43.625)**	**(1.085)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(11.540)**	**(1.041)**	**(1.409)**	**(1.244)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.952	0	1.674	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(7.066)	(37)	(5.465)	(54)
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(3.114)**	**(37)**	**(3.791)**	**(54)**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**(14.654)**	**(1.078)**	**(5.200)**	**(1.298)**
27	Imposte correnti	858	0	(1.751)	0
28	Imposte differite	3.092	0	762	0
29	**Totale imposte**	**3.950**	**0**	**(989)**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**(10.704)**	**(1.078)**	**(6.189)**	**(1.298)**

	Migliaia di Euro	30 giugno 2025		30 giugno 2024	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.459	0	7.379	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	111.234	0	129.614	0
4	Partecipazioni	7.159	0	9.685	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.601	726	7.945	774
6	Imposte anticipate	23.723	0	21.166	0
7	Attività finanziarie non correnti	2.821	0	0	0
	Totale attività non correnti	**152.997**	**726**	**175.789**	**774**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	1.356	0	2.668	0
9	Crediti commerciali	14.185	0	16.887	0
10	Crediti tributari	8.600	0	4.345	0
11	Altre attività correnti	5.706	0	8.902	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	6.718	0	11.981	0
13	Altre attività finanziarie	0	0	10.238	0
	Totale attività correnti	**36.565**	**0**	**55.021**	**0**
	TOTALE ATTIVITA'	***189.562***	**726**	***230.810***	***774***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	0	(5.706)	0
15	Riserve	(9.632)	0	(11.868)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(98.612)	0	(113.426)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(113.950)**	**0**	**(131.000)**	**0**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(790)**	**0**	**3.314**	**0**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(114.740)**	**0**	**(127.686)**	**0**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(1.109)	0	(967)	0
19	Fondi non correnti	(1.059)	0	(563)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.947)	0	(1.657)	0
21	Passività finanziarie	(1.221)	(972)	(10.324)	(1.502)
	Totale passività non correnti	**(8.336)**	**(972)**	**(13.511)**	**(1.502)**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(29.636)	0	(43.737)	0
23	Debiti tributari	(1.142)	0	(1.299)	0
24	Fondi correnti	0	0	(1.241)	0
25	Altre passività correnti	(10.838)	0	(6.657)	0
26	Passività finanziarie	(24.870)	(704)	(36.679)	(832)
	Totale passività correnti	**(66.486)**	**(704)**	**(89.613)**	**(832)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(74.822)**	**(1.676)**	**(103.124)**	**(2.334)**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(189.562)***	**(1.676)**	***(230.810)***	***(2.334)***

13. 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.

14. INFORMATIVA SUI BENI OGGETTO DI RIVALUTAZIONE AI SENSI DI LEGGI SPECIALI

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

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

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

16. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE

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

Compensi per l'esercizio al 30 giugno 2025						
Tipologia di servizi	**Revisore della Capogruppo**			**Rete del revisore della Capogruppo**	**Revisore non appartenente alla rete della Capogruppo**	**Totale**
	alla Capogruppo	**alle altre società**	**totale**	**alle altre società**	**alle altre società**	
Revisione contabile	120.699	133.436	254.135	0	54.164	**308.299**

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del bilancio consolidato nel corso del periodo 1° luglio 2024- 30 giugno 2025. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 2025 del gruppo Digital Bros:
   a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
   b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
   c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la Relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della situazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 25 settembre 2025

Il Presidente del Consiglio di amministrazione	Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili
Abramo Galante	Stefano Salbe