Progetto di bilancio consolidato al 30 giugno 2026

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 5.740.014,80 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 11
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 2026 19
8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2026 23
9. INDICATORI DI PERFORMANCE 26
10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI 27
11. RAPPORTI INFRAGRUPPO E CON PARTI CORRELATE E OPERAZIONI ATIPICHE E/O INUSUALI 41
12. AZIONI PROPRIE 43
13. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO 43
14. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI 43
15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO 52
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 2026 PROSPETTI CONTABILI 55

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2026 57

Conto economico consolidato al 30 giugno 2026 58

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2026 59

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2026 60

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato 61

Progetto di bilancio consolidato al 30 giugno 2026 NOTE ILLUSTRATIVE 63

1. NOTA INTRODUTTIVA 65

2. PRINCIPI CONTABILI 68

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE 84

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO 86

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' A CONTROLLO CONGIUNTO E IN SOCIETA' COLLEGATE 90

6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE 90

7. RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DI CONSOLIDATO 91

8. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA 93

9. GESTIONE DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI (IFRS 7) 118

10. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI 127

11. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI 128

12. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE 133

13. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI 137

14. INFORMATIVA SUI BENI OGGETTO DI RIVALUTAZIONE AI SENSI DI LEGGI SPECIALI 137

15. FINANZIAMENTI CONCESSI AI MEMBRI DI ORGANI DI AMMINISTRAZIONE, DI VIGILANZA E CONTROLLO 137

16. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE 138

Attestazione ai sensi Art. 154-Bis comma 2 T.U.F. 139

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 Chalaupka	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, in programma il 27 ottobre 2026. L'Assemblea degli azionisti del 28 ottobre 2024 ha successivamente integrato il Consiglio nominando il consigliere Veronica Devetag Chalaupka, il cui mandato ha 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 Progetto di bilancio consolidato al 30 giugno 2026 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 24 settembre 2026.

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.

Per effetto del ridimensionamento dell'attività distributiva sul canale *retail*, la porzione di ricavi e costi della capogruppo Digital Bros S.p.A. che precedentemente era classificata nel settore Distribuzione Italia viene, a partire da questo esercizio, consolidata nel settore operativo residuale Altre Attività. L'esercizio precedente è stato conseguentemente riclassificato. Per effetto di ciò il Gruppo è ora organizzato in quattro 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.. La società 505 Pulse S.r.l. svolge l'edizione di videogiochi con budget di sviluppo più contenuti, i cosiddetti prodotti *indie*.

Nel corso del primo semestre dell'esercizio, sono stati ceduti alla 505 Games S.p.A. da parte della controllata olandese Rasplata B.V. la proprietà intellettuale, il marchio e la tecnologia utilizzata per la realizzazione del videogioco Crime Boss: Rockay City.

Gli studi di sviluppo che svolgono la produzione di videogiochi e che sono parte integrante del settore operativo Premium Games sono:

- la società italiana detenuta al 100% Kunos Simulazioni S.r.l. 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., di cui il Gruppo detiene il 100%, studio di sviluppo con sede a Brno, in Repubblica Ceca, che ha realizzato il videogioco Crime Boss: Rockay City;
- la società AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano con sede a Milano, di cui il Gruppo detiene il 100%, che svolge attività di riedizione di videogiochi lanciati in periodi precedenti;
- la società Supernova Games Studios S.r.l., studio di sviluppo di videogiochi con sede a Milano, detenuta al 100% dal Gruppo, che sta completando lo sviluppo del nuovo videogioco Assetto Corsa Rally, rilasciato in modalità di Accesso Anticipato sulla piattaforma Steam il 13 novembre 2025;
- la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc., di cui il Gruppo detiene il 75%, che si è occupata dello sviluppo del videogioco Directorate: Novitiate, interrotto nel corso dell'esercizio per effetto delle difficoltà di mercato.

In data 23 gennaio 2026 la Digital Bros S.p.A. ha ceduto la quota del 50% all'altro socio Mercury Steam Entertainment S.L. nella MSE&DB S.L.. La *joint venture* paritaria di diritto spagnolo detiene la proprietà intellettuale del videogioco Blades of Fire, lanciato nel corso del passato 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 e allungarne così il ciclo di vita.

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l., supportata 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 l'aggiornamento.

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.. Nell'ottica di una semplificazione degli assetti societari, le attività precedentemente svolte dalla società 505 Mobile (US) vengono ora svolte dalla controllata 505 Go Inc..

I marchi utilizzati per la pubblicazione a livello mondiale sono 505 Mobile e 505Go!.

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 e, a partire da questo esercizio, la distribuzione sul territorio italiano di videogiochi e di carte collezionabili acquistati da editori internazionali, che viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A..

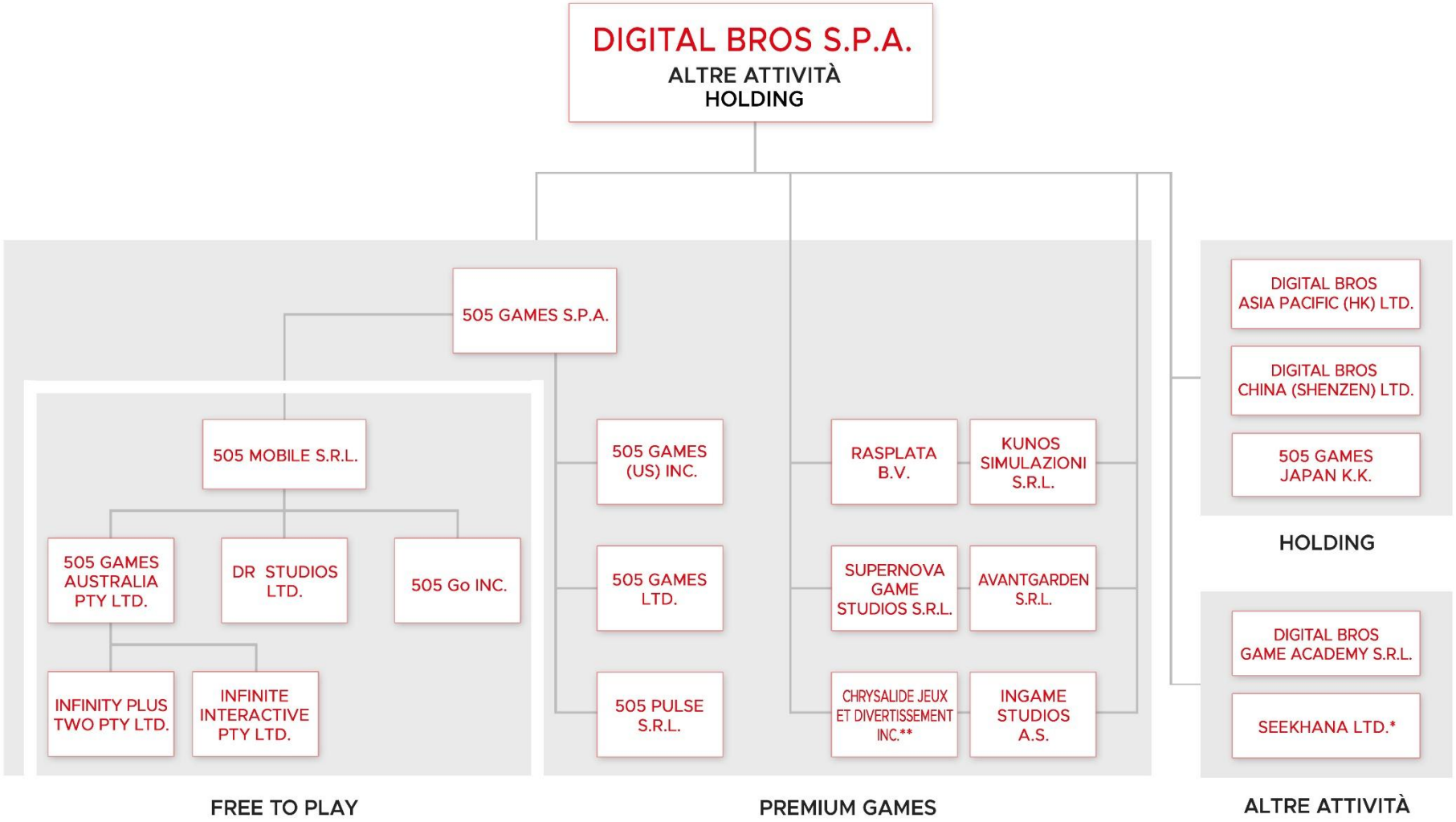
Il Gruppo detiene inoltre il 60% delle quote della società inglese Seekhana Ltd..

Holding: comprende le funzioni centralizzate di gestione delle risorse umane, finanza, controllo di gestione e *business development* che sono 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. è stata liquidata nell'esercizio.

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 2026 relativamente alle società operative nel periodo:



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

Le sedi operative del Gruppo al 30 giugno 2026 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.	8 Queen's Road East, Wan Chai, Hong Kong	Uffici
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	91 Kefa 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.*	23586 Calabasas Road, Suite 102, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Go Inc.*	23586 Calabasas Road, Suite 102, 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 delle Macere 20, 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
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

* A partire dal 1 gennaio 2026. Fino a tale data le attività delle controllate statunitensi erano ubicate al seguente indirizzo: 5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.
** A partire dal 25 marzo 2026. Fino a tale data le attività della controllata erano ubicate al seguente indirizzo: Via degli Olmetti 39, Formello (Roma).

Le società sono state consolidate con il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione del patrimonio netto e del risultato del periodo attribuibile ai soci di minoranza.

PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO

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

Assetto Corsa riproduce fedelmente le prestazioni e l'*handling* di vetture di tipologie e classi diverse, garantendo un'esperienza di guida realistica replicando l'aderenza e il comportamento degli pneumatici, l'impatto aerodinamico, i parametri del motore e anche le diverse condizioni meteorologiche. Il giocatore può scegliere fra oltre centocinquanta 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 creati 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 include gare veloci, weekend di gara con prove libere, sessioni di qualifica e gare sprint e di durata.

Assetto Corsa Competizione, lanciato nel 2018, è uno spin-off di Assetto Corsa, è il gioco ufficiale del Campionato GT World Challenge ed è stato scelto come il gioco ufficiale del torneo Esport di FIA Motorsport Games.

Il terzo titolo del franchise, Assetto Corsa EVO, è attualmente in fase di sviluppo avanzato ed è stato rilasciato in modalità di Accesso Anticipato per PC del gioco nel gennaio 2025.

Un ulteriore spin-off del videogioco, Assetto Corsa Rally è attualmente in sviluppo dalla controllata Supernova Games Studios ed è stato rilasciato in data 13 novembre 2025 in modalità di Accesso Anticipato per PC.

Assetto Corsa dalla data di lancio ha generato ricavi per oltre 190 milioni di Euro.

Wuchang: Fallen Feathers è un videogioco *action RPG* in stile *soulslike*, sviluppato dallo studio cinese Leenzee Games e pubblicato da 505 Games nel luglio 2025.

Ambientato nella Cina della tarda dinastia Ming, Wuchang: Fallen Feathers combina elementi storici, *folklore* e mitologia cinese all'interno di un mondo *dark fantasy*. Il giocatore veste i panni di Wuchang, una guerriera affetta da una misteriosa malattia, e ne segue il viaggio attraverso ambientazioni ispirate alla regione cinese dello Shu, affrontando combattimenti contro creature e avversari e sviluppando progressivamente abilità, armi e differenti stili di combattimento.

Nell'aprile 2026 il Gruppo ha acquisito la proprietà della proprietà intellettuale Wuchang: Fallen Feathers da Chengdu Lingze Technology Co. Ltd., acquisendo il pieno controllo sullo sviluppo e sullo sfruttamento futuro

della proprietà intellettuale. Alla data di acquisto della proprietà intellettuale, il videogioco Wuchang: Fallen Feathers aveva realizzato ricavi per oltre 30 milioni di Euro in soli otto mesi dal lancio.

In data 29 luglio 2026 il Gruppo ha sottoscritto un accordo per lo sviluppo del *sequel* del videogioco con lo studio cinese Chengdu Recursive Dolphin Technology Co. Ltd., fondato dal direttore creativo di Wuchang: Fallen Feathers.

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.

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 al 30 giugno 2024.

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.

Nel corso del prossimo esercizio, sarà lanciata la versione completamente localizzata in lingua cinese sui principali *marketplace* della regione.

Dal lancio Gems of War ha realizzato oltre 40 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 e il marchio Puzzle Quest sono detenute dal Gruppo.

2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

A seguito della pandemia, il mercato ha presentato tassi di crescita importanti, accompagnato da un incremento significativo degli investimenti in nuove produzioni. La crescita ha comportato un aumento del numero di nuovi videogiochi in uscita sul mercato superiore ad ogni previsione. A ciò si è contrapposto una crescente selettività dei consumatori, che tendono a concentrare il proprio tempo di gioco su titoli già affermati piuttosto che sperimentare con nuove produzioni. Per effetto di ciò, nonostante il mercato continui a presentare tassi di crescita moderatamente positivi, è risultato particolarmente difficile per gli editori mantenere gli obiettivi di volume prefissati in sede di investimento, causando di conseguenza risultati inferiori alle attese e l'esigenza di riconsiderare le strategie di portafoglio e commercializzazione dei videogiochi.

A partire dal secondo semestre del 2023, il settore è stato interessato da un processo di razionalizzazione tuttora in corso, caratterizzato da continue cancellazioni di progetti, chiusure di studi di sviluppo e conseguenti riduzioni di personale su scala globale. Il mercato continua, pertanto, a presentare diversi elementi di incertezza, anche in considerazione delle evoluzioni tecnologiche legate all'intelligenza artificiale, il cui impatto sui modelli di sviluppo, sui costi di produzione e sulle dinamiche competitive del settore non è ancora completamente prevedibile.

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

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 ed è oggi 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.. È sempre più comune il fatto che un videogioco di successo diventi un'idea per un film, una serie televisiva, cartoni animati, etc..

Gli sviluppatori talvolta rimangono detentori della proprietà intellettuale e cedono per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi, che sono quindi essenziali nella catena del valore per la realizzazione del gioco, la sua conoscenza e distribuzione su base 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 considerevole.

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 strategico, 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.

Piattaforme o marketplace

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, che 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 per un periodo limitato di tempo. Il riconoscimento dei ricavi all'editore e/o sviluppatore avviene alla messa a disposizione del gioco sulle piattaforme, contro un corrispettivo fisso definito per singolo gioco. Una percentuale incrementale a favore dell'editore viene poi riconosciuta dal *marketplace* in funzione dell'effettivo utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali

La digitalizzazione del canale distributivo ha permesso un notevole allungamento del ciclo di vita dei singoli videogiochi. La disponibilità del prodotto non è infatti limitata strettamente al periodo di lancio, come avveniva sul canale *retail,* ma il prodotto rimane disponibile sui singoli *marketplace* anche successivamente, permettendo così un continuo flusso di vendite. Tale flusso può essere influenzato, anche in misura significativa, da temporanee politiche di promozione dei prezzi. L'allungamento del ciclo di vita 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.

3. INDICATORI DI RISULTATO

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

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 viene presentata opportuna riconciliazione.

4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

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

La possibilità di effettuare campagne promozionali sui principali *marketplace* digitali concentra i ricavi durante brevi periodi di tempo. Gli editori 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. dove la domanda è più elevata.

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 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.

5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

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.

A seguito di numerosi acquisti di azioni Starbreeze sul mercato il Gruppo è arrivato a detenere una partecipazione al capitale votante superiore al 20%, ma ha sempre valutato di non possedere tutti i requisiti previsti dallo IAS 28 per configurare la società svedese come collegata. In sede dell'Assemblea degli azionisti della società svedese del 15 maggio 2025, il Gruppo ha proposto di modificare la composizione ed il numero di membri del Consiglio di amministrazione. Tale proposta è stata approvata e 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 pertanto di aver acquisito influenza notevole essendosi verificate tutte le condizioni previste dallo IAS28, con particolare riferimento alla rappresentanza nel Consiglio di amministrazione, o nell'organo equivalente e alla partecipazione nel processo decisionale, inclusa la partecipazione alle decisioni in merito ai dividendi o ad altro tipo di distribuzione degli utili.

Durante l'esercizio, la Società, oltre a quanto già effettuato nell'esercizio precedente, ha riconosciuto 5,7 milioni di Euro di ulteriori svalutazioni della partecipazione ai sensi dell'applicazione dello IAS28, quale allineamento al risultato negativo della collegata pro quota, azzerando il valore di carico nella situazione patrimoniale. Il *fair value,* rappresentato dal valore delle azioni quotate sul mercato Nasdaq Stockholm al 30 giugno 2026 è pari a 2,8 milioni di Euro.

Alla data del 30 giugno 2026, il Gruppo continua a detenere n. 87 milioni di azioni Starbreeze A e n. 223,4 milioni di azioni Starbreeze B che rappresentano una quota di partecipazione pari al 19,11% del capitale e del 37,67% del capitale votante.

Altri eventi significativi del periodo

In data 27 aprile 2026 il Gruppo ha sottoscritto un accordo con lo studio di sviluppo cinese Chengdu Lingze Technology Co. Ltd. per l'acquisizione della proprietà intellettuale del videogioco Wuchang: Fallen Feathers, per un corrispettivo totale di 32 milioni di Renminbi (circa 4 milioni di Euro).

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 GIUGNO 2026

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026		30 giugno 2025		Variazioni	
1	Ricavi lordi	108.455	100,0%	93.620	100,0%	14.835	15,8%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**108.455**	**100,0%**	**93.620**	**100,0%**	**14.835**	**15,8%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(958)	-0,9%	(718)	-0,8%	(240)	33,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.214)	-3,9%	(7.383)	-7,9%	3.169	-42,9%
6	Royalties	(16.549)	-15,3%	(19.329)	-20,6%	2.780	-14,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(349)	-0,3%	(1.312)	-1,4%	963	-73,4%
8	**Totale costo del venduto**	**(22.070)**	**-20,3%**	**(28.742)**	**-30,7%**	**6.672**	**-23,2%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**86.385**	**79,7%**	**64.878**	**69,3%**	**21.507**	**33,1%**
10	Altri ricavi	8.184	7,5%	9.784	10,5%	(1.600)	-16,3%
11	Costi per servizi	(7.947)	-7,3%	(9.413)	-10,1%	1.466	-15,6%
12	Affitti e locazioni	(660)	-0,6%	(623)	-0,7%	(37)	5,9%
13	Costi del personale	(30.629)	-28,2%	(29.951)	-32,0%	(678)	2,3%
14	Altri costi operativi	(1.113)	-1,0%	(1.218)	-1,3%	105	-8,6%
15	**Totale costi operativi**	**(40.349)**	**-37,2%**	**(41.205)**	**-44,0%**	**856**	**-2,1%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**54.220**	**50,0%**	**33.457**	**35,7%**	**20.763**	**62,1%**
17	Ammortamenti	(30.505)	-28,1%	(26.742)	-28,6%	(3.763)	14,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	1.241	1,3%	(1.241)	n.s.
19	Svalutazione di attività	(18.692)	-17,2%	(20.405)	-21,8%	1.713	-8,4%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	96	0,1%	909	1,0%	(813)	-89,4%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(49.101)**	**-45,3%**	**(44.997)**	**-48,1%**	**(4.104)**	**9,1%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**5.119**	**4,7%**	**(11.540)**	**-12,3%**	**16.659**	**n.s.**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.844	1,7%	3.952	4,2%	(2.108)	-53,3%
24	Interessi passivi e altri oneri finanziari	(9.429)	-8,7%	(7.066)	-7,5%	(2.363)	33,5%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(7.585)**	**-7,0%**	**(3.114)**	**-3,3%**	**(4.471)**	**n.s.**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**(2.466)**	**-2,3%**	**(14.654)**	**-15,7%**	**12.188**	**-83,2%**
27	Imposte correnti	(4.615)	-4,3%	858	0,9%	(5.473)	n.s.
28	Imposte differite	592	0,5%	3.092	3,3%	(2.500)	-80,9%
29	**Totale imposte**	**(4.023)**	**-3,7%**	**3.950**	**4,2%**	**(7.973)**	**n.s.**
30	**Risultato netto (26+29)**	**(6.489)**	**-6,0%**	**(10.704)**	**-11,4%**	**4.215**	**-39,4%**
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	**(6.503)**	**-6,0%**	**(10.919)**	**-11,7%**	**4.416**	**-40,4%**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**14**	**0,0%**	**215**	**0,2%**	**(201)**	**-93,5%**
	Perdita netta per azione:						
33	**Perdita per azione base (in Euro)**	**(0,46)**		**(0,77)**		**0,31**	**-40,5%**
34	**Perdita per azione diluita (in Euro)**	**(0,46)**		**(0,73)**		**0,27**	**-37,5%**

I ricavi consolidati al 30 giugno 2026 sono stati pari a 108,5 milioni di Euro, in crescita del 15,8%. Le vendite sono state sostenute dal lancio nel primo trimestre del videogioco Wuchang: Fallen Feathers e nel secondo trimestre dall'uscita sul mercato di Assetto Corsa Rally nella sola modalità di Accesso Anticipato ed esclusivamente nella versione per personal computer. Nel corso dell'intero esercizio sono state particolarmente elevate le vendite di prodotti già lanciati in esercizi precedenti.

Il lancio del videogioco Assetto Corsa Rally si inserisce nella strategia del Gruppo volta a rifocalizzare il piano editoriale su un numero più contenuto di produzioni, privilegiando titoli basati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo e caratterizzati da una maggiore prevedibilità e capacità di generare ricavi ricorrenti nel tempo. Tale posizionamento strategico è fondamentale in un mercato dei videogiochi che continua a presentare significativi elementi di volatilità e incertezza, non avendo ancora completamente assorbito le distorsioni generate dalla fase di espansione registrata durante il periodo pandemico. Il settore sta infatti attraversando una fase di profonda revisione strategica. La maggiore selettività dei giocatori rispetto alle nuove uscite e la loro propensione a continuare ad usufruire dei giochi già usciti determina le difficoltà dei nuovi prodotti nel raggiungere i volumi attesi ed ha indotto numerosi sviluppatori ed editori a riconsiderare priorità e strategie, con interventi di riorganizzazione che hanno incluso cancellazioni di progetti, chiusure di studi e riduzioni del personale su scala globale, a cui il Gruppo non è stato esente.

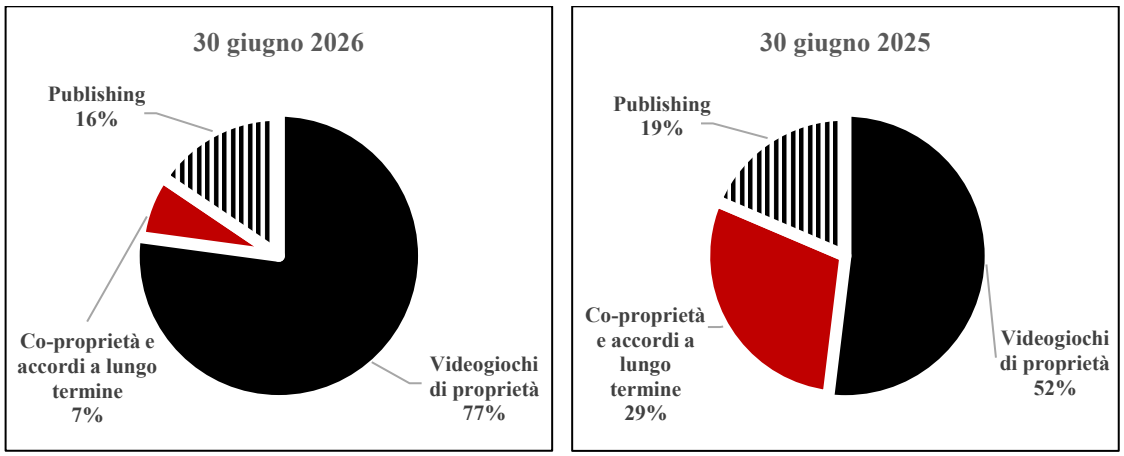
La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 30 giugno 2026, comparata con l'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2026**	**30 giugno 2025**	**Variazioni €**	**Variazioni %**
Premium Games	98.182	78.789	19.393	24,6%
Free to Play	9.261	12.688	(3.427)	-27,0%
Altre Attività	1.012	2.143	(1.131)	-52,8%
Totale ricavi netti	**108.455**	**93.620**	**14.835**	**15,8%**

I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 giugno 2026 sono stati pari a 98,2 milioni Euro rispetto ai 78,8 milioni dello scorso esercizio e corrispondenti al 91% dei ricavi totali.

Le vendite delle diverse versioni di Assetto Corsa sono state pari a 33,6 milioni di Euro, in aumento del 5% rispetto ai 32 milioni di Euro al 30 giugno 2025. Tale risultato ha beneficiato del positivo andamento delle vendite delle versioni già lanciate negli esercizi passati (Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione), oltre che dal contributo di Assetto Corsa EVO, pubblicato nello scorso esercizio, e del nuovo videogioco Assetto Corsa Rally. Questi ultimi sono attualmente disponibili nella sola modalità di Accesso Anticipato sulla piattaforma Steam e vedranno il rilascio di nuovi aggiornamenti in attesa della loro versione completa, prevista per entrambi nel prossimo esercizio.

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 generati da videogiochi sviluppati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato la quota principale dei ricavi del settore operativo Premium Games, ora il 77% dei ricavi. Tale andamento riflette il significativo successo del videogioco Wuchang: Fallen Feathers, oltre al contributo dei prodotti a marchio Assetto Corsa. I ricavi relativi a Wuchang: Fallen Feathers, inizialmente considerati tra quelli da co-proprietà e accordi a lungo termine, sono stati interamente riclassificati tra i videogiochi di proprietà a seguito dell'accordo con lo studio di sviluppo cinese Chengdu Lingze Technology Co. Ltd. relativo all'acquisizione della proprietà intellettuale del videogioco avvenuto nel corso del terzo trimestre dell'esercizio.

I ricavi del settore operativo del Free to Play sono stati pari a 9,3 milioni di Euro in calo del 27% rispetto all'esercizio precedente. Nel corso del mese di agosto 2025, il Gruppo ha dovuto affrontare alcune problematiche tecniche sui videogiochi pubblicati dalla controllata 505 Go Inc. che hanno comportato una temporanea riduzione dei ricavi. Tali tematiche sono state prontamente risolte, ma non hanno permesso di mantenere i livelli di ricavi sull'intero esercizio.

I ricavi digitali sono stati circa il 94% dell'importo totale, in linea rispetto a quanto realizzato negli ultimi esercizi, e per il 99% sono stati realizzati sui mercati internazionali.

Il costo del venduto è stato limitato al 20,3% dei ricavi, rispetto al 30,7% dei ricavi del precedente esercizio. Il miglioramento riflette il differente mix di prodotti venduti, con un sensibile incremento dei videogiochi di proprietà che presentano royalty più contenute. Per effetto di ciò, l'utile lordo è aumentato del 33,1%, arrivando a 86.385 mila Euro dai 64.878 mila Euro realizzati nello scorso esercizio.

Gli altri ricavi sono stati pari a 8.184 mila Euro, in diminuzione del 16,3%. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne hanno riguardato in particolare lo sviluppo del videogioco Assetto Corsa EVO e del videogioco Assetto Corsa Rally.

I costi operativi sono diminuiti del 2,1%, nonostante la crescita dei ricavi. Il numero ridotto di nuovi prodotti lanciati ha infatti permesso un risparmio considerevole delle spese pubblicitarie, anche in considerazione del fatto che sono state maggiormente focalizzate sui mercati specifici (i.e. la Cina per Wuchang: Fallen Feathers) e sui target di consumatori (i.e. specifici media per Assetto Corsa EVO e Assetto Corsa Rally). La contenuta crescita dei costi del personale del 2,3% è riflesso del riconoscimento della quota di retribuzione variabile al 30 giugno 2026, a dispetto dello scorso esercizio, ed è stata limitata dalla riduzione del numero medio di dipendenti sceso di 19 unità.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari al 50% dei ricavi e pari a 54.220 mila Euro, in crescita di 20.763 mila Euro rispetto ai 33.457 mila Euro realizzati nel precedente esercizio.

Gli ammortamenti sono stati pari a 30.505 mila Euro, in aumento di 3.763 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025. Il Gruppo ha deciso di interrompere la produzione di alcuni videogiochi: Directorate: Novitiate, Armed Fantasia, insieme al sequel del videogioco Free to Play Battle Island, dopo aver effettuato numerosi tentativi di rivisitare le modalità e la struttura dei giochi. Le decisioni di interruzione dello sviluppo sono maturate dopo un'attenta analisi di valutazione delle prospettive del singolo gioco alla luce delle mutate condizioni di mercato, considerando i costi ancora da sostenere per il lancio del gioco. Al 30 giugno 2026, sono pertanto state iscritte svalutazioni di attività per 18.692 mila Euro, di cui cancellazioni per 17.629 mila Euro e svalutazioni per 1.009 mila Euro relative a 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.

Il margine operativo (EBIT) al 30 giugno 2026 è stato positivo per 5.119 mila Euro ed è sensibilmente migliorato rispetto alla perdita operativa di 11.540 mila Euro realizzata al 30 giugno 2025.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 7.585 mila Euro, rispetto al saldo negativo di 3.114 mila Euro registrato nello scorso esercizio. Gli altri oneri finanziari comprendono 5.682 mila Euro relativi alla totale svalutazione della partecipazione in Starbreeze per l'allineamento al principio contabile IAS28.

La perdita ante imposte al 30 giugno 2026 è stata di 2.466 mila Euro ed è in miglioramento di 12.188 mila Euro rispetto alla perdita di 14.654 mila Euro realizzata al 30 giugno 2025.

La perdita netta consolidata è pari a 6.489 mila Euro rispetto alla perdita netta di 10.704 mila Euro realizzata al 30 giugno 2025. La perdita netta del periodo attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 6.503 mila Euro, rispetto alla perdita di 10.919 mila Euro dell'esercizio precedente. L'utile attribuibile agli azionisti di minoranza al 30 giugno 2026 è pari a 14 mila Euro, rispetto all'utile di 215 mila Euro dell'esercizio precedente. Poiché al 30 giugno 2026 è terminata la possibilità di esercitare le opzioni previste dal Piano di stock option 2016-2026, la perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita ora coincidono e sono pari a 0,46 Euro, rispetto alla perdita netta rispettivamente di 0,77 Euro e 0,73 Euro al 30 giugno 2025.

ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2026

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.166	5.459	(293)	-5,4%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	76.797	111.234	(34.437)	-31,0%
4	Partecipazioni	234	7.159	(6.925)	-96,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.958	2.601	(643)	-24,7%
6	Imposte anticipate	20.062	23.723	(3.661)	-15,4%
7	Attività finanziarie non correnti	0	2.821	(2.821)	n.s.
	Totale attività non correnti	**104.217**	**152.997**	**(48.780)**	**-31,9%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	1.007	1.356	(349)	-25,7%
9	Crediti commerciali	10.389	14.185	(3.796)	-26,8%
10	Crediti tributari	6.105	7.198	(1.093)	-15,2%
11	Altre attività correnti	6.326	7.108	(782)	-11,0%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.448	6.718	2.730	40,6%
13	Altre attività finanziarie	2.981	0	2.981	n.s.
	Totale attività correnti	**36.256**	**36.565**	**(309)**	**-0,8%**
	TOTALE ATTIVITÀ	***140.473***	***189.562***	***(49.089)***	***-25,9%***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.740)	(5.706)	(34)	0,6%
15	Riserve	(5.859)	(9.632)	3.773	-39,2%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(92.099)	(98.612)	6.513	-6,6%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(103.698)**	**(113.950)**	**10.252**	**-9,0%**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(804)**	**(790)**	**(14)**	**1,8%**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(104.502)**	**(114.740)**	**10.238**	**-8,9%**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(1.208)	(1.109)	(99)	9,0%
19	Fondi rischi e oneri non correnti	(376)	(1.059)	683	-64,5%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(4.947)	4.947	n.s.
21	Passività finanziarie	(1.131)	(1.221)	90	-7,4%
	Totale passività non correnti	**(2.715)**	**(8.336)**	**5.621**	**-67,4%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(20.540)	(29.636)	9.096	-30,7%
23	Debiti tributari	(1.114)	(1.142)	28	-2,5%
24	Fondi rischi e oneri correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(3.571)	(10.838)	7.267	-67,1%
26	Passività finanziarie	(8.031)	(24.870)	16.839	-67,7%
	Totale passività correnti	**(33.256)**	**(66.486)**	**33.230**	**-50,0%**
	TOTALE PASSIVITÀ	**(35.971)**	**(74.822)**	**38.851**	**-51,9%**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITÀ	***(140.473)***	***(189.562)***	***49.089***	***-25,9%***

Il totale delle attività non correnti si decrementa nel periodo di 48.780 mila Euro principalmente per la diminuzione delle immobilizzazioni immateriali e delle partecipazioni.

La diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali nette è stata pari a 34.437 mila Euro per effetto delle movimentazioni del periodo:

- incremento di 17.421 mila Euro per l'acquisto della proprietà intellettuale del videogioco Wuchang: Fallen Feathers e per nuovi investimenti, tra i quali le nuove versioni di Assetto Corsa e Bloodstained: The Scarlet Engagement;
- decremento di 28.406 mila Euro per ammortamenti;
- decremento di 4.851 mila Euro per la riduzione del costo del videogioco Blades of Fire quale effetto della riduzione della componente variabile prevista contrattualmente;
- decremento di 17.629 mila Euro per effetto delle decisioni di interruzione dello sviluppo di alcuni videogiochi in corso di realizzazione, tra i quali Directorate Novitiate, Armed Fantasia e Battle Island 2;
- decremento di 1.009 mila Euro per effetto di svalutazioni di videogiochi risultanti dagli *impairment test*.

Le partecipazioni diminuiscono di 6.925 mila Euro, per effetto delle movimentazioni del periodo:

- decremento di 5.682 mila Euro delle azioni Starbreeze detenute a seguito a seguito dell'adeguamento al 30 giugno 2026 effettuato in linea con l'applicazione del principio contabile IAS 28. In base al valore di mercato delle azioni quotate al 30 giugno 2026, il corrispondente *fair value* è pari a 2,8 milioni di Euro;
- decremento di 1.305 mila Euro per effetto della vendita della partecipazione nella *joint venture* di diritto spagnolo MSE&DB S.L. a valore nominale per 5 mila Euro, in contropartita di una revisione contrattuale e una corrispondente riduzione della percentuale di royalty sul videogioco Blades of Fire;
- incremento di 62 mila Euro per effetto della valutazione a *fair value* delle azioni Noobz from Poland s.a..

La posizione finanziaria netta, così come rettificata dal Gruppo in maniera coerente con gli ultimi esercizi, comparata con i relativi dati al 30 giugno 2025 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	**30 giugno 2026**	**30 giugno 2025**	**Variazioni**
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.448	6.718	2.730
13	Altre attività finanziarie correnti	2.981	0	2.981
26	Passività finanziarie correnti	(8.031)	(24.870)	16.839
	Posizione finanziaria netta corrente	**4.398**	**(18.152)**	**22.550**
7	Attività finanziarie non correnti	0	2.821	(2.821)
21	Passività finanziarie non correnti	(1.131)	(1.221)	90
	Posizione finanziaria netta non corrente	**(1.131)**	**1.600**	**(2.731)**
	Totale posizione finanziaria netta rettificata	***3.267***	***(16.552)***	***19.819***

Al 30 giugno 2026, la posizione finanziaria netta rettificata è positiva per 3.267 mila Euro, al di sopra delle attese che prevedevano un indebitamento netto alla data di chiusura dell'esercizio, e in miglioramento di 19.819 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025. La posizione finanziaria netta rettificata al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 5.496 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 positiva per 286 mila Euro, in miglioramento di 19.659 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025.

7. INDICATORI DI PERFORMANCE

Di seguito alcuni indicatori di *performance* finalizzati a facilitare la comprensione dei dati economici e patrimoniali consolidati, tutti in deciso miglioramento rispetto all'esercizio precedente:

Indici di redditività	**30 giugno 2026**	**30 giugno 2025**
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	-6,3%	-9,6%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	3,6%	-6,1%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	4,7%	-12,3%

Indici di struttura	**30 giugno 2026**	**30 giugno 2025**
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	25,8%	19,3%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	109,0%	51,3%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività correnti / Passività correnti)	129,8%	105,5%

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. 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 2026**	**30 giugno 2025**
9	Crediti commerciali	10.389	14.185
10	Crediti tributari	7.753	8.600
11	Altre attività correnti	4.678	5.706
	Totale crediti non finanziari correnti (A)	**22.821**	**28.491**
22	Debiti verso fornitori	(20.540)	(29.636)
23	Debiti tributari	(1.114)	(1.142)
24	Fondi correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(3.571)	(10.838)
	Totale passività non finanziarie correnti	**(25.227)**	**(41.616)**
	Di cui non esigibili a vista	7.650	14.604
	Totale passività non finanziarie correnti esigibili a vista (B)	**(17.576)**	**(27.012)**
	Indice di disponibilità rettificato (A)/(B)	129,8%	105,5%

8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

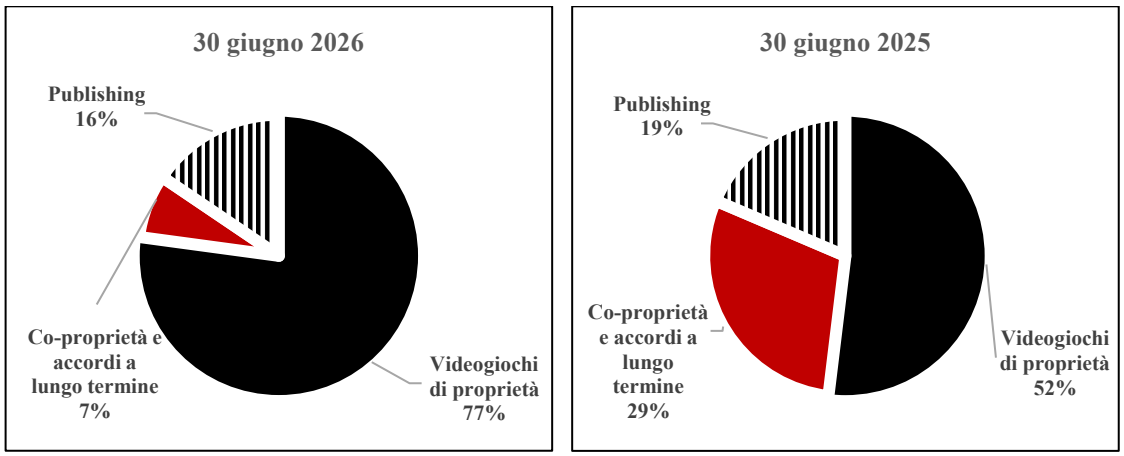
Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 giugno 2026		30 giugno 2025		Variazioni	
1	Ricavi lordi	98.182	100,0%	78.789	100,0%	19.393	24,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**98.182**	**100,0%**	**78.789**	**100,0%**	**19.393**	**24,6%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(931)	-0,9%	(689)	-0,9%	(242)	35,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.272)	-2,3%	(3.871)	-4,9%	1.599	-41,3%
6	Royalties	(12.041)	-12,3%	(14.230)	-18,1%	2.189	-15,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(153)	-0,2%	(556)	-0,7%	403	-72,6%
8	**Totale costo del venduto**	**(15.397)**	**-15,7%**	**(19.346)**	**-24,6%**	**3.949**	**-20,4%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**82.785**	**84,3%**	**59.443**	**75,4%**	**23.342**	**39,3%**
10	Altri ricavi	6.858	7,0%	7.875	10,0%	(1.017)	-12,9%
11	Costi per servizi	(4.829)	-4,9%	(5.128)	-6,5%	299	-5,8%
12	Affitti e locazioni	(288)	-0,3%	(195)	-0,2%	(93)	47,7%
13	Costi del personale	(19.405)	-19,8%	(19.012)	-24,1%	(393)	2,1%
14	Altri costi operativi	(506)	-0,5%	(580)	-0,7%	74	-12,7%
15	**Totale costi operativi**	**(25.028)**	**-25,5%**	**(24.915)**	**-31,6%**	**(113)**	**0,5%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**64.615**	**65,8%**	**42.403**	**53,8%**	**22.212**	**52,4%**
17	Ammortamenti	(27.733)	-28,2%	(23.186)	-29,4%	(4.547)	19,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	1.241	1,6%	(1.241)	0,0%
19	Svalutazione di attività	(15.624)	-15,9%	(13.227)	-16,8%	(2.397)	18,1%
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**	**(43.357)**	**-44,2%**	**(35.172)**	**-44,6%**	**(8.185)**	**n.s.**
22	**Margine operativo (16+21)**	**21.258**	**21,7%**	**7.231**	**9,2%**	**14.027**	**n.s.**

I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 giugno 2026 sono stati pari a 98,2 milioni Euro rispetto ai 78,8 milioni dello scorso esercizio, in crescita del 24,6% rispetto all'esercizio precedente.

Le vendite delle diverse versioni di Assetto Corsa sono state pari a 33,6 milioni di Euro, in aumento del 5% rispetto ai 32 milioni di Euro al 30 giugno 2025. Tale risultato ha beneficiato del positivo andamento delle vendite delle versioni già lanciate negli esercizi passati (Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione), oltre che dal contributo di Assetto Corsa EVO, pubblicato nello scorso esercizio, e del nuovo videogioco Assetto Corsa Rally. Questi ultimi sono attualmente disponibili nella sola modalità di Accesso Anticipato sulla piattaforma Steam e vedranno il rilascio di nuovi aggiornamenti in attesa della loro versione completa, prevista per entrambi nel prossimo esercizio.

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 generati da videogiochi sviluppati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato la quota principale dei ricavi del settore operativo Premium Games, ora il 77% dei ricavi. Tale andamento riflette il significativo successo del videogioco Wuchang: Fallen Feathers, oltre al contributo dei prodotti a marchio Assetto Corsa. I ricavi relativi a Wuchang: Fallen Feathers, inizialmente considerati tra quelli da co-proprietà e accordi a lungo termine, sono stati interamente riclassificati tra i videogiochi di proprietà a seguito dell'accordo con lo studio di sviluppo cinese Chengdu Lingze Technology Co. Ltd. relativo all'acquisizione della proprietà intellettuale del videogioco avvenuto nel corso del terzo trimestre dell'esercizio.

La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2026**	**30 giugno 2025**	**Variazioni**	
Ricavi da distribuzione *retail*	4.072	2.001	2.071	n.s.
Ricavi da distribuzione digitale	92.386	73.281	19.105	26,1%
Ricavi da sublicensing	1.724	3.507	(1.783)	-50,8%
Totale ricavi Premium Games	**98.182**	**78.789**	**19.393**	**24,6%**

I ricavi digitali nel periodo sono stati circa il 94% dei ricavi netti del settore operativo, in linea con gli scorsi esercizi.

L'incremento dei ricavi da distribuzione *retail* riflette le significative vendite fisiche del videogioco Wuchang: Fallen Feathers nel periodo, in particolare sui mercati asiatici.

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

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 2026 suddiviso per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	**30 giugno 2026**	**30 giugno 2025**	**Variazioni**	
Console	32.292	24.580	7.712	31,4%
Personal Computer	57.634	45.868	11.766	25,7%
Piattaforme Mobile	2.460	2.833	(373)	-13,2%
Totale ricavi da distribuzione digitale	**92.386**	**73.281**	**19.105**	**26,1%**

Il peso percentuale dei videogiochi per Personal Computer che è stato pari al 62,4% dei ricavi del settore operativo è effetto dei prodotti lanciati negli ultimi periodi (Assetto Corsa EVO, Wuchang: Fallen Feathers e Assetto Corsa Rally), i cui ricavi sono preponderanti su questa piattaforma.

Il costo del venduto è diminuito del 20,4% rispetto 30 giugno 2025, passando da 19.346 mila Euro a 15.397 mila Euro per effetto del sensibile incremento dei videogiochi di proprietà, che presentano tassi di royalty decisamente inferiori. Il peso percentuale delle royalty passa infatti dal 18,1% al 12,3% dei ricavi del settore operativo nell'esercizio al 30 giugno 2026.

L'utile lordo è stato pari a 82.785 mila Euro, in aumento di 23.342 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025, quando era stato pari a 59.443 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 6.858 mila Euro, in diminuzione di 1.017 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025 quando erano stati 7.875 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne hanno riguardato in particolare lo sviluppo del videogioco Assetto Corsa EVO da parte di Kunos Simulazioni S.r.l. e del videogioco Assetto Corsa Rally da parte della Supernova Games Studios S.r.l..

I costi operativi sono stati pari a 25.028 mila Euro, sostanzialmente invariati rispetto allo scorso esercizio.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari al 65,8% dei ricavi contro il 53,8% dell'esercizio precedente.

Gli ammortamenti, pari a 27.733 mila Euro, sono in aumento di 4.547 mila Euro rispetto ai 23.186 mila Euro al 30 giugno 2025.

Il Gruppo ha deciso di interrompere la produzione di alcuni videogiochi, tra cui Directorate: Novitiate, in sviluppo dalla controllata canadese, e Armed Fantasia, dopo aver effettuato numerosi tentativi di rivisitare le modalità e la struttura dei giochi. Le decisioni di interruzione dello sviluppo sono maturate dopo un'attenta analisi di valutazione delle prospettive del singolo gioco alla luce delle mutate condizioni di mercato considerando i costi ancora da sostenere per il lancio del gioco. Al 30 giugno 2026 sono state iscritte svalutazioni per 15.624 mila Euro.

Il margine operativo (EBIT) al 30 giugno 2026 è stato positivo per 21.258 mila Euro rispetto a 7.231 mila Euro del 30 giugno 2025.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	1.402	1.586	(183)	-11,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	71.684	103.724	(32.040)	-30,9%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.240	1.897	(657)	-34,6%
6	Imposte anticipate	15.834	15.023	811	5,4%
7	Attività finanziarie non correnti	0	2.821	(2.821)	n.s.
	Totale attività non correnti	**90.161**	**125.051**	**(34.891)**	**-27,9%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	10	163	(153)	-94,1%
9	Crediti commerciali	8.880	12.804	(3.924)	-30,6%
10	Crediti tributari	969	828	141	17,0%
11	Altre attività correnti	2.805	3.658	(853)	-23,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	5.992	6.050	(58)	-1,0%
13	Altre attività finanziarie	2.981	0	2.981	n.s.
	Totale attività correnti	**21.637**	**23.503**	**(1.866)**	**-7,9%**
		111.798	**148.554**	**(36.757)**	**-24,7%**
	TOTALE ATTIVITA'				
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(881)	(777)	(104)	13,4%
19	Fondi non correnti	(328)	(1.000)	672	-67,2%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(4.851)	4.851	n.s.
21	Passività finanziarie	(487)	(265)	(222)	83,8%
	Totale passività non correnti	**(1.696)**	**(6.893)**	**5.196**	**-75,4%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(15.835)	(25.514)	9.679	-37,9%
23	Debiti tributari	(884)	(881)	(3)	0,4%
24	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
25	Altre passività correnti	(1.757)	(9.456)	7.699	-81,4%
26	Passività finanziarie	(1.765)	(16.437)	14.672	-89,3%
	Totale passività correnti	**(20.241)**	**(52.288)**	**32.047**	**-61,3%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(21.938)**	**(59.181)**	**37.244**	**-62,9%**

Le immobilizzazioni immateriali passano da 103.724 mila Euro a 71.684 mila Euro, decrementandosi di 32.040 mila Euro. La variazione è data da investimenti nell'esercizio pari a 15.161 mila Euro, al netto di ammortamenti per 26.737 mila Euro, cancellazioni di videogiochi in corso di realizzazione per Euro 14.604 mila Euro, svalutazioni per 1.009 mila Euro e dalla riduzione del costo del videogioco Blades of Fire per 4.851 mila Euro quale effetto della riduzione della componente variabile prevista contrattualmente.

La diminuzione delle attività finanziarie non correnti per 2.821 mila Euro con il contestuale incremento delle altre attività finanziarie per 2.981 mila Euro è effetto della riclassifica del credito verso Starbreeze che scadrà entro il prossimo esercizio.

I crediti commerciali diminuiscono per 3.924 mila Euro poiché i ricavi si sono concentrati nella prima parte dell'esercizio a seguito del lancio di Wuchang: Fallen Feathers avvenuto nel corso del mese di luglio.

La diminuzione delle altre attività correnti per 853 mila Euro 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.

Al 30 giugno 2026 non sussistono altri debiti e passività non correnti. La voce al 30 giugno 2025 includeva esclusivamente lo stanziamento di una quota variabile prevista contrattualmente dal contratto di sviluppo del videogioco Blades of Fire, che alla luce dei risultati al di sotto delle aspettative era stata considerata come non raggiungibile.

I debiti verso fornitori sono in diminuzione di 9.679 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025. Sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty. La diminuzione della voce riflette il differente mix di prodotti venduti, con un sensibile incremento dei videogiochi di proprietà che presentano tassi di royalty più contenuti. La riduzione nell'esercizio è principalmente data dagli anticipi ricevuti a fronte delle prevendite del gioco Wuchang: Fallen Feathers antecedentemente al 30 giugno 2025.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		30 giugno 2026		30 giugno 2025		Variazioni	
1	Ricavi lordi	9.261	100,0%	12.688	100,0%	(3.427)	-27,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	**Totale ricavi netti**	**9.261**	**100,0%**	**12.688**	**100,0%**	**(3.427)**	**-27,0%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.942)	-21,0%	(3.512)	-27,7%	1.570	-44,7%
6	Royalties	(4.508)	-48,7%	(5.099)	-40,2%	591	-11,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	**Totale costo del venduto**	**(6.450)**	**-69,6%**	**(8.611)**	**-67,9%**	**2.161**	**-25,1%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**2.811**	**30,4%**	**4.077**	**32,1%**	**(1.266)**	**-31,0%**
10	Altri ricavi	1.046	11,3%	1.909	15,0%	(863)	-45,2%
11	Costi per servizi	(1.013)	-10,9%	(1.901)	-15,0%	888	-46,7%
12	Affitti e locazioni	(54)	-0,6%	(75)	-0,6%	21	-27,8%
13	Costi del personale	(5.718)	-61,7%	(5.556)	-43,8%	(162)	2,9%
14	Altri costi operativi	(108)	-1,2%	(89)	-0,7%	(19)	21,9%
15	**Totale costi operativi**	**(6.893)**	**-74,4%**	**(7.621)**	**-60,1%**	**728**	**-9,5%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(3.036)**	**-32,8%**	**(1.635)**	**-12,9%**	**(1.401)**	**85,7%**
17	Ammortamenti	(1.737)	-18,8%	(2.357)	-18,6%	620	-26,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(3.026)	-32,7%	(6.866)	-54,1%	3.840	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	96	1,0%	909	7,2%	(813)	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(4.667)**	**-50,4%**	**(8.314)**	**-65,5%**	**3.647**	**-43,9%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(7.703)**	**-83,2%**	**(9.949)**	**-78,4%**	**2.246**	**-22,6%**

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	
505 Go!	4.524	8.411	(3.887)	-46,2%
Gems of War	2.680	3.142	(462)	-14,7%
Puzzle Quest 3	424	601	(177)	-29,5%
Altri prodotti	486	534	(48)	-9,0%
Altri servizi	1.147	0	1.147	n.s.
Totale ricavi Free to Play	**9.261**	**12.688**	**(3.427)**	**-27,0%**

I ricavi del settore operativo del Free to Play sono stati pari a 9,3 milioni di Euro in calo del 27% rispetto all'esercizio precedente. Nel corso del mese di agosto 2025, il Gruppo ha dovuto affrontare alcune problematiche tecniche sui videogiochi pubblicati da 505 Go! che hanno comportato una temporanea riduzione dei ricavi, tematiche risolte già al termine del primo trimestre dell'esercizio, ma che non hanno permesso di mantenere i livelli di ricavi sull'intero esercizio. Tali problematiche hanno suggerito la decisione di internalizzare le attività di live support, ora svolte esclusivamente dalle società australiane del Gruppo. Per effetto di ciò, i costi per servizi destinati alla rivendita si sono contratti significativamente a partire dal terzo trimestre dell'esercizio.

Il costo del venduto è stato pari a 6.450 mila Euro, in diminuzione di 2.161 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, principalmente per minori costi per acquisto di servizi destinati alla rivendita per 1.570 mila Euro. Il peso percentuale delle royalty sul totale dei ricavi è stato pari al 48,7% dei ricavi (rispetto al 40,2% dello scorso esercizio), determinando una contrazione dell'utile lordo. Il calo di ricavi dei prodotti della 505Go! infatti non ha permesso un livello tale da permettere il raggiungimento del minimo garantito contrattuale portando così ad un eccessivo peso delle royalty in percentuale ai ricavi. Il minimo garantito contrattuale è stato rivisto in considerazione degli attuali volumi a partire dal 1 aprile 2026.

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 863 mila Euro e sono stati pari a 1.046 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 il nuovo gioco della serie Puzzle Quest in corso di sviluppo da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd. e Battle Islands II da parte della DR Studios Ltd.. Quest'ultima ha svolto anche attività di sviluppo per conto della divisione Premium Games.

I costi operativi sono stati pari a 6.893 mila Euro, in diminuzione di 728 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto della riduzione dei costi per servizi 888 mila Euro parzialmente compensati da un incremento dei costi del personale per 162 mila Euro. L'incremento dei costi del personale è effetto della decisione di internalizzare le attività di *live support* già descritta in precedenza.

Il margine operativo lordo è stato negativo per 3.036 mila Euro, in diminuzione di 1.401 mila Euro rispetto ai 1.635 mila Euro negativi del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 1.737 mila Euro, in diminuzione di 620 mila Euro rispetto all'esercizio precedente.

Le svalutazioni di attività per 3.026 mila Euro fanno riferimento esclusivamente alla decisione del Gruppo di interrompere la produzione del videogioco in sviluppo Battle Islands 2. Le decisioni di interrompere lo sviluppo sono maturate dopo un'attenta analisi di valutazione delle prospettive del singolo gioco alla luce delle mutate condizioni di mercato rispetto ai costi ancora da sostenere per il lancio del gioco.

Il margine operativo è stato negativo per 7.703 mila Euro, in miglioramento di 2.246 mila Euro rispetto ai 9.949 mila Euro negativi registrati al 30 giugno 2025.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	385	104	281	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	4.963	7.263	(2.300)	-31,7%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	41	27	14	52,1%
6	Imposte anticipate	3.803	3.928	(125)	-3,2%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**9.192**	**11.322**	**(2.129)**	**-18,8%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	1.214	1.047	167	15,9%
10	Crediti tributari	438	467	(29)	-6,2%
11	Altre attività correnti	1.390	1.478	(88)	-6,0%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.837	460	1.377	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**4.879**	**3.452**	**1.427**	**41,3%**
		14.072	**14.774**	**(702)**	**-4,8%**
	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	(96)	96	n.s.
21	Passività finanziarie	(292)	0	(292)	n.s.
	Totale passività non correnti	**(292)**	**(96)**	**(195)**	**n.s.**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(3.462)	(2.611)	(851)	32,6%
23	Debiti tributari	(97)	(113)	16	-14,5%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(516)	(306)	(210)	68,5%
26	Passività finanziarie	(91)	(518)	427	-82,4%
	Totale passività correnti	**(4.166)**	**(3.548)**	**(618)**	**17,4%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(4.458)**	**(3.644)**	**(814)**	**22,3%**

Le attività non correnti sono pari al 30 giugno 2026 a 9.192 mila Euro in calo rispetto all'esercizio precedente di 2.129 mila Euro, principalmente per la riduzione delle immobilizzazioni immateriali per 2.300 mila Euro. L'incremento delle immobilizzazioni materiali è dato principalmente dal rinnovo del contratto di locazione delle controllate australiane.

Le attività non correnti rappresentano circa il 65% del totale della attività del settore operativo, in linea con lo scorso esercizio.

Altre Attività

Per effetto del ridimensionamento dell'attività distributiva sul canale *retail*, la porzione di ricavi e costi della capogruppo Digital Bros S.p.A. che precedentemente era classificata nel settore Distribuzione Italia viene, a partire da questo esercizio, consolidata nel settore operativo residuale Altre Attività. L'esercizio precedente è stato conseguentemente riclassificato.

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 giugno 2026		30 giugno 2025		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.012	100,0%	2.143	100,0%	(1.131)	-52,8%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
3	**Totale ricavi netti**	**1.012**	**100,0%**	**2.143**	**100,0%**	**(1.131)**	**-52,8%**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(27)	-2,7%	(29)	-1,4%	2	-6,0%
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	(196)	-19,3%	(756)	-35,3%	560	-74,1%
8	**Totale costo del venduto**	**(223)**	**-22,0%**	**(785)**	**-36,7%**	**562**	**-71,6%**
9	**Utile lordo (3+8)**	**789**	**78,0%**	**1.358**	**63,3%**	**(569)**	**-41,9%**
10	Altri ricavi	280	27,7%	0	0,0%	280	0,0%
11	Costi per servizi	(224)	-22,2%	(238)	-11,1%	14	-5,9%
12	Affitti e locazioni	(40)	-3,9%	(34)	-1,6%	(6)	75,0%
13	Costi del personale	(1.227)	-121,2%	(1.201)	-56,0%	(26)	2,2%
14	Altri costi operativi	(100)	-9,9%	(99)	-4,6%	(1)	1,5%
15	**Totale costi operativi**	**(1.591)**	**-157,2%**	**(1.572)**	**-73,4%**	**(19)**	**1,2%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(522)**	**-51,5%**	**(214)**	**-10,0%**	**(308)**	**n.s.**
17	Ammortamenti	(215)	-21,2%	(376)	-17,6%	161	-42,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(42)	-4,2%	(312)	-14,6%	270	-86,5%
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**	**(257)**	**-25,4%**	**(688)**	**-32,1%**	**431**	**-62,7%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(779)**	**-76,9%**	**(902)**	**-42,1%**	**123**	**-13,7%**

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 1.131 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	
Ricavi da corsi di specializzazione e formazione	767	833	(66)	-7,9%
Distribuzione videogiochi e carte collezionabili	245	1.310	(1.065)	-81,3%
Totale ricavi Altre Attività	**1.012**	**2.143**	**(1.131)**	**-52,8%**

Le attività distributive di videogiochi e carte collezionabili nel periodo sono state limitate alla vendita di materiali in giacenza. La riduzione delle rimanenze di prodotti finiti è stata pari a 196 mila Euro.

Gli altri ricavi, pari a 280 mila Euro, fanno riferimento al rimborso assicurativo ricevuto dalla Capogruppo, relativamente ai danni subiti dal magazzino di Trezzano sul Naviglio.

I costi operativi aumentano di 19 mila Euro e si attestano a 1.591 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato negativo per 522 mila Euro rispetto a 214 mila Euro negativi al 30 giugno 2025.

La perdita operativa è pari a 779 mila Euro rispetto alla perdita operativa di 902 mila Euro del 30 giugno 2025.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	2.201	1.968	233	11,9%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	3	53	(50)	0,0%
4	Partecipazioni	0	0	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	6	6	0	0,0%
6	Imposte anticipate	285	213	72	33,9%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**2.495**	**2.240**	**255**	**11,4%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	997	1.193	(196)	-16,4%
9	Crediti commerciali	295	334	(39)	-11,8%
10	Crediti tributari	172	175	(3)	-1,8%
11	Altre attività correnti	862	816	46	5,7%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.125	101	1.024	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	**3.451**	**2.619**	**832**	**31,8%**
		5.946	**4.859**	**1.087**	**22,4%**
	TOTALE ATTIVITA'				
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(327)	(332)	5	-1,5%
19	Fondi non correnti	(48)	(59)	11	-18,8%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0,0%
21	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività non correnti	**(375)**	**(391)**	**16**	**-4,1%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(96)	(207)	111	-53,8%
23	Debiti tributari	(103)	(84)	(19)	23,2%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(496)	(564)	68	-12,0%
26	Passività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale passività correnti	**(695)**	**(855)**	**160**	**-18,8%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(1.070)**	**(1.246)**	**176**	**-14,2%**

L'incremento della voce immobili impianti e macchinari è relativo alla ristrutturazione straordinaria effettuata sul magazzino di Trezzano sul Naviglio.

La diminuzione delle rimanenze è in linea con il ridimensionamento della distribuzione sul canale *retail* e pari a 196 mila Euro nell'esercizio che scendono da 1.193 mila Euro a 997 mila Euro.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 giugno 2026		30 giugno 2025		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	(1.881)	0,0%	(2.146)	0,0%	265	-12,4%
12	Affitti e locazioni	(278)	0,0%	(319)	0,0%	41	-12,8%
13	Costi del personale	(4.279)	0,0%	(4.182)	0,0%	(97)	2,3%
14	Altri costi operativi	(399)	0,0%	(450)	0,0%	51	-11,2%
15	**Totale costi operativi**	**(6.837)**	**0,0%**	**(7.097)**	**0,0%**	**260**	**-3,7%**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(6.837)**	**0,0%**	**(7.097)**	**0,0%**	**260**	**-3,7%**
17	Ammortamenti	(820)	0,0%	(823)	0,0%	3	-0,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(820)**	**0,0%**	**(823)**	**0,0%**	**3**	**-0,3%**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(7.657)**	**0,0%**	**(7.920)**	**0,0%**	**263**	**-3,3%**

I costi operativi sono stati pari a 6.837 mila Euro, in diminuzione del 3,7% rispetto al 30 giugno 2025, principalmente per maggiori costi del personale per effetto del riconoscimento della quota variabile a breve termine non erogata nello scorso esercizio. Il margine operativo è stato negativo per 7.657 mila Euro rispetto ai 7.920 mila Euro negativi del 30 giugno 2025.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	1.177	1.801	(624)	-34,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	147	194	(47)	-24,2%
4	Partecipazioni	234	7.159	(6.925)	-96,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	671	671	0	0,0%
6	Imposte anticipate	140	4.559	(4.419)	-96,9%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Totale attività non correnti	**2.369**	**14.384**	**(12.015)**	**-83,5%**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	0	0	0	0,0%
9	Crediti commerciali	0	0	0	0,0%
10	Crediti tributari	4.526	5.728	(1.202)	-21,0%
11	Altre attività correnti	1.269	1.156	113	9,8%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	494	107	387	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	n.s.
	Totale attività correnti	**6.289**	**6.991**	**(702)**	**-10,0%**
		8.658	**21.375**	**(12.717)**	**-59,5%**
	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	(352)	(956)	604	-63,1%
	Totale passività non correnti	**(352)**	**(956)**	**604**	**-63,1%**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(1.147)	(1.304)	157	-12,1%
23	Debiti tributari	(30)	(64)	34	-53,3%
24	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
25	Altre passività correnti	(802)	(512)	(290)	56,7%
26	Passività finanziarie	(6.175)	(7.915)	1.740	-22,0%
	Totale passività correnti	**(8.154)**	**(9.795)**	**1.641**	**-16,8%**
	TOTALE PASSIVITA'	**(8.506)**	**(10.751)**	**2.245**	**-20,9%**

Il totale delle attività non correnti diminuisce nell'esercizio di 12.015 mila Euro a seguito principalmente di un decremento delle partecipazioni di 6.925 mila Euro e delle imposte anticipate per 4.419.

La diminuzione delle partecipazioni è effetto di:

- un decremento di 1.305 mila Euro per effetto della vendita della partecipazione nella *joint venture* di diritto spagnolo MSE&DB S.L. a valore nominale per 5 mila Euro, in contropartita di una revisione contrattuale e una corrispondente riduzione della percentuale di royalty sul videogioco Blades of Fire;
- un decremento di 5.682 mila Euro delle azioni Starbreeze detenute a seguito della totale svalutazione al 30 giugno 2026 effettuata in linea con l'applicazione del principio contabile IAS 28 a fronte di un corrispondente *fair value* di 2,8 milioni di Euro;
- un incremento di 62 mila Euro delle azioni Noobz from Poland s.a. (quotate sul segmento New Connect del Warsaw Stock Exchange), la cui variazione è effetto della valutazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2026 di n. 70.000 azioni, pari al 4,5% del capitale sociale, in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* e pertanto rilevato nel conto economico complessivo.

La diminuzione delle imposte anticipate è effetto principalmente dello storno delle imposte anticipate rilevate fino al 15 maggio 2025 sull'adeguamento a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato delle azioni Starbreeze.

Il decremento 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 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 Go 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 maggiorati di una percentuale di mark-up.

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 maggiorati di una percentuale di mark-up.

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 maggiorati di una percentuale di mark-up. La DR Studios Ltd. a partire dall'esercizio in corso effettua l'attività di sviluppo di videogiochi a favore della 505 Go Inc. che prevede il riconoscimento alla controllata dei costi diretti 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 maggiorati di una percentuale di mark-up.

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 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 maggiorati di una percentuale di mark-up.

La Infinity Plus Two Pty. Ltd. effettua attività di sviluppo e live support per diversi videogiochi con la controllata 505 Games S.p.A. Tali servizi 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 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. ha addebitato sino alla data di acquisto della proprietà intellettuale da parte di 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 ha maturato interessi addebitati trimestralmente fino al 31 dicembre 2025.

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

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

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

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2026 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..

Il contratto in essere per gli uffici americani siti in Calabasas è terminato nel corso dell'esercizio e non sarà rinnovato.

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 12.

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 2026 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 6.804 mila Euro rispetto ai 8.389 mila Euro del 30 giugno 2025. Tali attività hanno riguardato principalmente lo sviluppo:

- il videogioco Assetto Corsa EVO da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- il videogioco Assetto Corsa Rally 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 di amministrazione.

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:

- concorrenza, posizionamento e concentrazione del portafoglio prodotti;
- gestione delle commesse di sviluppo;
- capacità di pubblicare prodotti tecnologicamente e qualitativamente idonei al mercato;
- disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale;
- dipendenza da marchi distintivi;
- rischio di dipendenza da personale chiave.

Concorrenza, posizionamento e concentrazione del portafoglio

Il mercato dei videogiochi, come tutto il mercato *dell'entertainment*, è soggetto a molteplici rischi legati al gradimento da parte del pubblico dei prodotti pubblicati e all'evoluzione della relativa domanda.
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 disponibili sul mercato, aumentando la competizione per la visibilità e per il tempo dei consumatori, che tendono a giocare a titoli già affermati mentre sono più selettivi rispetto alle nuove proprietà intellettuali. I prodotti del Gruppo competono non solo con altri videogiochi, ma anche con le altre forme di intrattenimento digitale. In tale contesto, ottenere un adeguato posizionamento e sufficiente visibilità sulle piattaforme risulta sempre più complesso e può richiedere maggiori investimenti per il lancio e per la promozione dei prodotti.
L'incapacità di anticipare l'evoluzione delle preferenze dei consumatori, di posizionare efficacemente i prodotti o di creare e mantenere un'adeguata base di utenti potrebbe determinare volumi di vendita inferiori alle attese, con conseguenti effetti negativi sui ricavi e sulla marginalità rispetto a quanto pianificato.
Tale rischio assume particolare rilevanza in considerazione del fatto che una quota significativa dei ricavi e della redditività del Gruppo è riconducibile a un numero relativamente limitato di *franchise* e proprietà intellettuali. Il venir meno dell'interesse dei consumatori e il mancato raggiungimento delle *performance* commerciali attese da parte di uno o più titoli potrebbero pertanto avere effetti significativi sui risultati economici e finanziari del Gruppo.

Il Gruppo cerca di mitigare tali rischi attraverso un'analisi puntuale dei mercati, target di riferimento e delle dinamiche di vendita per prodotto, in alcuni casi facendo anche affidamento su ricerche di mercato e analisi di prodotto svolte da società specializzate. La digitalizzazione del mercato ha permesso un'estensione del ciclo di vita dei prodotti che permette la continua valorizzazione del *back catalogue*, contribuendo alla riduzione della dipendenza dei ricavi dalle sole nuove uscite.

La procedura di pianificazione di breve e medio-lungo periodo prevede l'analisi dei singoli contratti di sviluppo con la possibilità di intervenire, almeno parzialmente, sugli investimenti ancora da sostenere in funzione dell'evoluzione delle piattaforme e delle prospettive commerciali dei prodotti.

Gestione delle commesse di sviluppo

Il processo di sviluppo dei giochi è realizzato dal Gruppo sia attraverso studi di sviluppo interni, sia con sviluppatori esterni, i quali garantiscono contrattualmente i termini di rilascio dei giochi. La complessità dei processi produttivi e la durata pluriennale di alcuni progetti espongono il Gruppo al rischio di ritardi rispetto alle tempistiche originariamente pianificate.

I processi di sviluppo possono fare affidamento su tecnologie, strumenti e servizi forniti da soggetti terzi, quali motori di gioco e middleware. Modifiche delle condizioni economiche o operative applicate dai relativi fornitori o l'interruzione del supporto possono comportare maggiori costi, inefficienze o ritardi nei processi di sviluppo.

L'evoluzione tecnologica, inclusa la crescente diffusione di strumenti di intelligenza artificiale nei processi di sviluppo, può inoltre modificare significativamente modalità, tempi e costi di produzione. L'eventuale incapacità del Gruppo o degli sviluppatori esterni di adottare e integrare tempestivamente ed efficacemente tali tecnologie nei processi produttivi in futuro potrebbe determinare inefficienze o uno svantaggio competitivo rispetto ai concorrenti.

Eventuali ritardi nel completamento dei prodotti possono comportare maggiori costi di sviluppo e lo slittamento delle relative date di lancio. Nel caso di prodotti collegati a specifici eventi o soggetti a vincoli contrattuali con licenziatari o altri soggetti terzi, tali ritardi potrebbero inoltre determinare la perdita di favorevoli opportunità commerciali o ulteriori conseguenze di natura contrattuale.

Il mancato rispetto delle tempistiche di sviluppo e lancio può pertanto determinare risultati economici e finanziari differenti rispetto alle previsioni formulate al momento dell'investimento.

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. Tale strategia si focalizza anche 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*).

Capacità di pubblicare prodotti tecnologicamente e qualitativamente idonei al mercato

Il settore dei videogiochi è caratterizzato da una rapida evoluzione delle tecnologie, delle modalità di fruizione dei contenuti e degli standard qualitativi attesi dai consumatori. Il Gruppo è pertanto esposto al rischio di non

anticipare o recepire tempestivamente tali evoluzioni e di pubblicare prodotti che, al momento del lancio, risultino tecnologicamente o qualitativamente meno competitivi rispetto ai prodotti concorrenti o alle aspettative del mercato. La necessità di adeguare un prodotto in fase di sviluppo all'evoluzione degli standard tecnologici o qualitativi può inoltre richiedere interventi aggiuntivi, con conseguenti maggiori costi o ritardi nella commercializzazione. L'eventuale incapacità di adeguare tempestivamente i prodotti alle evoluzioni del mercato potrebbe pertanto determinare performance commerciali inferiori alle attese, con possibili effetti negativi sui ricavi e sulla marginalità del Gruppo.

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 del prodotto.

L'accettazione dell'utilizzo dell'*AI* da parte degli sviluppatori è ostacolata sui mercati occidentali da fattori sociali, quantomeno allo stato attuale. 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.

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. All'interno degli studi di sviluppo sono presenti competenze tecniche che consentono di valutare l'evoluzione delle tecnologie rilevanti per il settore e la loro eventuale applicazione ai diversi prodotti. 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. Per i prodotti più significativi è inoltre previsto che, durante il processo di sviluppo, vengano svolte analisi di prodotto e del relativo contesto competitivo, anche attraverso il ricorso a soggetti specializzati per valutarne il posizionamento rispetto agli standard di mercato.

Disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale

La progressiva digitalizzazione della distribuzione dei videogiochi ha comportato un accorciamento della catena del valore e una riduzione delle barriere alla pubblicazione e distribuzione dei prodotti. La possibilità di un ulteriore accorciamento 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 in cui abbia il controllo dei diritti su base pluriennale. In questo contesto, il Gruppo mitiga il rischio in questione attraverso la propria procedura di acquisizione dei contratti di licenza e sviluppo, in cui vengono valutati i diritti relativi alla proprietà intellettuale e le condizioni economiche e contrattuali necessarie alla relativa pubblicazione e valorizzazione.

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. già noti al pubblico. Questo permette di ridurre gli investimenti nella 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 esistente.

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.).

L'utilizzo di proprietà intellettuali di terzi comporta inoltre la necessità di sviluppare e promuovere il prodotto tenendo conto delle caratteristiche del marchio e delle aspettative della relativa community. Un posizionamento non coerente con tali aspettative o una gestione non efficace della community potrebbe generare reazioni negative e limitare la capacità del Gruppo di beneficiare della notorietà associata alla proprietà intellettuale. Una riduzione dell'attrattività o della reputazione del marchio, o un livello di successo inferiore alle attese, può pertanto determinare vendite inferiori alle previsioni e incidere negativamente sulla marginalità del prodotto.

Il rischio è mitigato dalla pluriennale esperienza del *management* nel settore e dalla possibilità, se tecnicamente e contrattualmente consentito, di adattare il videogioco per la commercializzazione senza il marchio originariamente previsto o con una diversa proprietà intellettuale. Inoltre, il portafoglio del Gruppo ha una limitata dipendenza complessiva da marchi e proprietà intellettuali di terzi. La procedura di gestione della commessa con revisione trimestrale dei piani previsionali rende possibile l'introduzione di eventuali azioni correttive, mentre la procedura di acquisizione dei contratti di licenza e sviluppo prevede la valutazione del potenziale commerciale della proprietà intellettuale e delle relative prospettive economiche prima dell'assunzione dell'investimento.

Rischio di dipendenza da personale chiave

Il successo del Gruppo dipende anche 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, come nel caso di dirigenti quali il Presidente, CEO e CFO, che hanno un ruolo determinante nella gestione dell'attività del Gruppo. L'eventuale perdita delle prestazioni di una o più di tali figure senza un'adeguata e tempestiva sostituzione potrebbe avere effetti negativi sulla continuità e sull'efficacia dei processi decisionali e, più in generale, sulla

capacità del Gruppo di identificare, valutare e monitorare i rischi, con possibili effetti negativi sui risultati economici e finanziari.

Tale rischio è mitigato dal fatto che i due amministratori delegati sono anche azionisti di riferimento del Gruppo. Inoltre, è in corso la preparazione di un piano di successione degli amministratori esecutivi da parte del Comitato Nomine.

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 2026 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	**Fidi**	**Utilizzi**	**Disponibilità**
Scoperti di conto corrente bancario	1.550	29	1.521
Finanziamenti all'importazione	7.000	6.079	921
Anticipo fatture, anticipo contratti e ricevute s.b.f.	14.500	0	14.500
Totale	**23.050**	**6.108**	**16.942**

Le linee di fido al 30 giugno 2025 erano 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**

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 difficoltà di accesso al mercato del credito;
- rischio di dipendenza da clienti chiave e rischio di mancati incassi.

Rischio di fluttuazione dei tassi di cambio

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

Il Gruppo 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 a breve e medio/lungo termine, 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.

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.

Il rischio è mitigato dal contenimento del ricorso all'indebitamento finanziario da parte del Gruppo, attraverso una politica di investimento coerente con la capacità di generazione di cassa. Inoltre, vi è la possibilità per il Gruppo di ricorrere, in funzione delle condizioni di mercato e delle esigenze finanziarie, a strumenti di finanziamento caratterizzati da differenti durate e condizioni economiche. La procedura di pianificazione a breve e medio/lungo termine permette di stimare i fabbisogni di cassa con congruo anticipo.

Rischio di difficoltà di accesso al mercato del credito

Il processo di sviluppo dei videogiochi richiede investimenti significativi che, in considerazione della durata spesso pluriennale dei progetti, precedono temporalmente la generazione dei relativi flussi di cassa. Tale disallineamento può determinare la necessità per il Gruppo di ricorrere a risorse finanziarie esterne per sostenere gli investimenti e far fronte ai propri fabbisogni finanziari.

La capacità del Gruppo di reperire risorse dipende dalla disponibilità del mercato del credito, dalle condizioni economiche applicate dagli istituti finanziari e dalla situazione economica, patrimoniale e finanziaria del Gruppo. Un deterioramento delle condizioni dei mercati finanziari o della capacità di accesso al credito del Gruppo potrebbe rendere più difficile o oneroso ottenere nuovi finanziamenti o rinnovare quelli esistenti. L'eventuale indisponibilità di adeguate risorse finanziarie nei tempi richiesti potrebbe limitare la capacità del Gruppo di finanziare gli investimenti programmati e di far fronte ai propri fabbisogni finanziari, con possibili effetti sulla realizzazione dei piani e sui risultati economici e finanziari. 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 Gruppo ha ridotto il fabbisogno di finanziamento esterno attraverso la generazione di cassa derivante dalle attività operative. Il miglioramento della situazione patrimoniale del Gruppo e l'elevata marginalità operativa lorda hanno comportato anche un miglioramento del rating, con il conseguente calo del costo dell'indebitamento. La procedura di pianificazione a breve e medio/lungo periodo permette di stimare i fabbisogni di cassa del Gruppo con congruo 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 2026 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 2026, il Gruppo non ha iscritto imposte anticipate relativamente a perdite realizzate alla data da alcune controllate per un controvalore di circa 7 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

Si riportano di seguito gli eventi che si sono verificati successivamente alla chiusura del periodo:

- in data 20 luglio 2026, il Consiglio di amministrazione ha approvato la proposta per un nuovo strumento di incentivazione di medio/lungo termine denominato "Piano di Phantom Shares 2026-2032" destinato ai consiglieri esecutivi e ad alcuni dipendenti e collaboratori che rivestono ruoli rilevanti ai fini del conseguimento degli obiettivi del Gruppo. Il Piano di Phantom Shares 2026-2032 verrà sottoposto per l'approvazione da parte dell'Assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2026.
- in data 29 luglio 2026, il Gruppo ha sottoscritto un accordo per lo sviluppo e la pubblicazione del sequel del videogioco Wuchang: Fallen Feathers con lo studio di sviluppo cinese Chengdu Recursive Dolphin Technology Co. Ltd., fondato dal direttore creativo del primo gioco. L'investimento iniziale previsto per lo sviluppo del titolo ammonta a 21,5 milioni di Euro.

16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il prossimo esercizio vedrà il lancio del nuovo videogioco Bloodstained: The Scarlet Engagement nel corso della seconda metà dell'esercizio, insieme all'uscita di Assetto Corsa EVO e di Assetto Corsa Rally nelle loro versioni definitive, che permetteranno poi una successiva serie di contenuti addizionali ripartiti nel tempo. Oltre a queste importanti *release* ci saranno anche altri titoli di minor impatto e con livelli di investimento decisamente inferiori, tra i quali Nivalis Nights. Nessun nuovo prodotto è atteso per il settore operativo del Free to Play.

La prima metà dell'esercizio (l'intero esercizio per il settore operativo del Free to Play) sarà pertanto caratterizzata da vendite di prodotti di catalogo che comunque presentano livelli piuttosto interessanti.

Il management prevede quindi un andamento dei ricavi in diminuzione per l'intero periodo con una maggior concentrazione delle vendite nella seconda metà dell'esercizio.

A livello di margini reddituali, mentre l'andamento del margine operativo lordo (EBITDA) dovrebbe seguire l'andamento dei ricavi, il margine operativo (EBIT) dovrebbe migliorare per effetto delle previsioni di minori svalutazioni per il prossimo esercizio. Le decisioni di cancellazioni di prodotti che hanno caratterizzato l'esercizio appena trascorso non si ripresenteranno nel futuro, almeno in questa dimensione, per effetto del fatto che la strategia intrapresa dal Gruppo di focalizzare le proprie attività su un numero minore di proprietà intellettuali, già uscite o in fase di uscita e/o *sequel* di prodotti già lanciati, dovrebbe permettere una maggior controllo e prevedibilità dell'andamento prospettico dei relativi prodotti.

L'EBITDA superiore agli investimenti previsti dal Gruppo nel prossimo esercizio dovrebbe permettere di migliorare ulteriormente l'attuale posizione finanziaria netta al termine del futuro esercizio, con però un utilizzo dell'indebitamento durante tutto il corso dei primi tre trimestri.

17. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2026 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2025 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Dirigenti	13	13	0
Impiegati	254	272	(18)
Operai e apprendisti	3	4	(1)
Totale dipendenti	**270**	**289**	**(19)**

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2026 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2025 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Dirigenti	7	7	0
Impiegati	158	171	(13)
Totale dipendenti	**165**	**178**	**(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 2026	Numero medio 2025	Variazioni
Dirigenti	13	14	(1)
Impiegati	265	279	(14)
Operai e apprendisti	3	4	(1)
Totale dipendenti	**281**	**297**	**(16)**

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

Tipologia	Numero medio 2026	Numero medio 2025	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	165	178	(13)
Totale dipendenti	**172**	**186**	**(14)**

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. Nell'ambito di alcune iniziative intraprese volontariamente dal Gruppo in materia di sostenibilità, è stato da ultimo pubblicato il Report di Sostenibilità al 30 giugno 2024, disponibile sul sito internet della Società nella sezione "Sostenibilità". Con riferimento all'esercizio chiuso al 30 giugno 2026, il Gruppo non ha predisposto una rendicontazione di sostenibilità su base volontaria relativo al 30 giugno 2025.

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 2026

PROSPETTI CONTABILI

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2026

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	5.166	5.459
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	76.797	111.234
4	Partecipazioni	234	7.159
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.958	2.601
6	Imposte anticipate	20.062	23.723
7	Attività finanziarie non correnti	0	2.821
	Totale attività non correnti	**104.217**	**152.997**
	Attività correnti		
8	Rimanenze	1.007	1.356
9	Crediti commerciali	10.389	14.185
10	Crediti tributari	6.105	7.198
11	Altre attività correnti	6.326	7.108
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.448	6.718
13	Altre attività finanziarie	2.981	0
	Totale attività correnti	**36.256**	**36.565**
	TOTALE ATTIVITÀ	***140.473***	***189.562***
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.740)	(5.706)
15	Riserve	(5.859)	(9.632)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(92.099)	(98.612)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(103.698)**	**(113.950)**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(804)**	**(790)**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(104.502)**	**(114.740)**
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(1.208)	(1.109)
19	Fondi rischi e oneri non correnti	(376)	(1.059)
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(4.947)
21	Passività finanziarie	(1.131)	(1.221)
	Totale passività non correnti	**(2.715)**	**(8.336)**
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(20.540)	(29.636)
23	Debiti tributari	(1.114)	(1.142)
24	Fondi rischi e oneri correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(3.571)	(10.838)
26	Passività finanziarie	(8.031)	(24.870)
	Totale passività correnti	**(33.256)**	**(66.486)**
	TOTALE PASSIVITÀ	**(35.971)**	**(74.822)**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITÀ	***(140.473)***	***(189.562)***

Conto economico consolidato al 30 giugno 2026

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
1	Ricavi lordi	108.455	93.620
2	Rettifiche ricavi	0	0
3	**Totale ricavi netti**	**108.455**	**93.620**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(958)	(718)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.214)	(7.383)
6	Royalties	(16.549)	(19.329)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(349)	(1.312)
8	**Totale costo del venduto**	**(22.070)**	**(28.742)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**86.385**	**64.878**
10	Altri ricavi	8.184	9.784
11	Costi per servizi	(7.947)	(9.413)
12	Affitti e locazioni	(660)	(623)
13	Costi del personale	(30.629)	(29.951)
14	Altri costi operativi	(1.113)	(1.218)
15	**Totale costi operativi**	**(40.349)**	**(41.205)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**54.220**	**33.457**
17	Ammortamenti	(30.505)	(26.742)
18	Accantonamenti	0	1.241
19	Svalutazione di attività	(18.692)	(20.405)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	96	909
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(49.101)**	**(44.997)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**5.119**	**(11.540)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.844	3.952
24	Interessi passivi e altri oneri finanziari	(9.429)	(7.066)
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(7.585)**	**(3.114)**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**(2.466)**	**(14.654)**
27	Imposte correnti	(4.615)	858
28	Imposte differite	592	3.092
29	**Totale imposte**	**(4.023)**	**3.950**
30	**Risultato netto (26+29)**	**(6.489)**	**(10.704)**
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	**(6.503)**	**(10.919)**
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	**14**	**215**
	Perdita netta per azione:		
33	**Perdita per azione base (in Euro)**	**(0,46)**	**(0,77)**
34	**Perdita per azione diluita (in Euro)**	**(0,46)**	**(0,73)**

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2026

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
Utile (perdita) del periodo (A)	**(6.489)**	**(10.704)**
Utile (perdita) attuariale	8	8
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	(2)
Variazioni di *fair value*	62	(2.222)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a *fair value* delle attività finanziarie	(4.403)	533
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	**(4.335)**	**(1.683)**
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(307)	(1.029)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	**(307)**	**(1.029)**
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	**(4.642)**	**(2.712)**
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	**(11.131)**	**(13.416)**
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	**(11.145)**	**(13.631)**
Azionisti di minoranza	**14**	**215**

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 2026

Migliaia di Euro		30 giugno 2026	30 giugno 2025
A.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali**	**6.718**	**11.981**
B.	**Flussi finanziari da attività d'esercizio**		
	Utile (perdita) complessiva dell'esercizio	(6.489)	(10.704)
	Accantonamenti e costi non monetari:		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	18.692	20.405
	Ammortamenti immateriali	28.406	24.495
	Ammortamenti materiali	2.099	2.247
	Gestione finanziaria	7.585	3.114
	Imposte correnti	4.615	(858)
	Imposte anticipate	(592)	(3.092)
	Variazione netta degli altri fondi	(683)	(746)
	Variazione netta del fondo TFR	107	150
	Altre variazioni non monetarie	(1.797)	(1.087)
	Totale flussi finanziari da attività d'esercizio (B)	**51.944**	**33.925**
C.	**Variazione delle attività operative**		
	Rimanenze	349	1.312
	Crediti commerciali	3.752	2.634
	Crediti tributari	1.093	(4.255)
	Altre attività correnti	782	3.836
	Debiti verso fornitori	(9.096)	(7.531)
	Debiti tributari	(3.114)	1.862
	Altre passività correnti	(7.267)	4.181
	Altre passività non correnti	0	(652)
	Crediti e altre attività non correnti	643	918
	Imposte pagate	(1.528)	(1.162)
	Interessi pagati	(1.105)	(2.893)
	Totale variazione delle attività operative (C)	**(15.491)**	**(1.748)**
D.	**Flussi finanziari da attività di investimento**		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(17.421)	(20.521)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(568)	(112)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	5	0
	Variazione delle attività finanziarie	0	3.668
	Totale flussi finanziari da attività di investimento (D)	**(17.984)**	**(16.966)**
E.	**Flussi finanziari da attività di finanziamento**		
	Aumenti di capitale	34	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	859	0
	Variazione delle passività finanziarie	(16.929)	(20.912)
	Effetto delle variazioni dei cambi	298	438
	Totale flussi finanziari da attività di finanziamento (E)	**(15.738)**	**(20.474)**
F.	**Movimenti del patrimonio netto**		
	Dividendi distribuiti	0	0
	Variazione azioni proprie detenute	0	0
	Totale movimenti del patrimonio netto (F)	**0**	**0**
G.	**Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)**	**2.730**	**(5.263)**
H.	**Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)**	**9.448**	**6.718**

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 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**
Totale al 1° luglio 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**
Aumento capitale sociale	**34**	859					**859**				**0**	**893**	**0**	**893**
Destinazione utile d'esercizio							**0**		(10.919)	10.919	**0**	**0**	**0**	**0**
Altre variazioni							**0**				**0**	**0**	**0**	**0**
Utile (perdita) complessiva					(297)	(4.335)	**(4.632)**		(10)	(6.503)	**(6.513)**	**(11.145)**	**14**	**(11.131)**
Totale al 30 giugno 2026	**5.740**	19.387	1.141	1.367	(2.029)	(14.007)	**5.859**	**0**	98.602	(6.503)	**92.099**	**103.698**	**804**	**104.502**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Progetto di bilancio consolidato

al 30 giugno 2026

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 2026 è stato predisposto secondo i Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS ed i relativi principi interpretativi (SIC/IFRIC) omologati dalla Commissione Europea in vigore alla 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 2026 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 capacità di operare in continuità aziendale, in particolare il Gruppo ha valutato:

- il risultato economico intermedio Margine operativo lordo al 30 giugno 2026 presenta un valore positivo di 54.220 mila Euro in crescita 20.763 mila Euro. Le componenti economiche negative sottostanti al Margine operativo lordo sono principalmente costituite 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;
- tutti gli indicatori di performance sono in miglioramento, in particolare l'indice di liquidità rettificato.

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 2026 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2025, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1° luglio 2025 al 30 giugno 2026 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2024 al 30 giugno 2025;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1° luglio 2025 al 30 giugno 2026 confrontato con il conto economico consolidato dal 1° luglio 2024 al 30 giugno 2025;
- rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2025 al 30 giugno 2026 comparato con il rendiconto finanziario consolidato dal 1° luglio 2024 al 30 giugno 2025;
- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1° luglio 2025 al 30 giugno 2026 e dal 1° luglio 2024 al 30 giugno 2025.

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 i debiti che hanno scadenza oltre il 30 giugno 2027.

Le passività correnti raggruppano i debiti che hanno una scadenza entro il 30 giugno 2027, 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 sia la suddivisione del Risultato netto attribuibile agli azionisti della Capogruppo e agli azionisti di minoranza, nonché 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 2025 sino alla data del 30 giugno 2026 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 2026 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2025, salvo quanto di seguito indicato per i nuovi principi applicati dal 1° luglio 2026.

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:

Tipologia	**Aliquote**
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.

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 una nuova attività, 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 acquisite 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 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 differite attive e passive;
- delle attività e passività per benefici ai dipendenti;
- delle 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;
- delle attività operative cessate;
- delle attività e passività discontinue.

Gli oneri accessori alle transazioni sono rilevati a conto economico.

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 in una collegata o in una 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 del conto economico complessivo ("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 pro quota.

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

Successivamente all'applicazione del metodo del patrimonio netto, il Gruppo determina se sia necessario rilevare una perdita per riduzione di valore del proprio investimento nella collegata 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 di valore 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 rilevate nel conto economico complessivo (*fair value through other comprehensive income* – FVOCI) e senza riclassifica a conto economico degli utili o perdite realizzati.

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

Perdita di valore delle attività

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

Il Gruppo verifica, pertanto, almeno una volta all'anno, la recuperabilità del valore contabile delle attività sopraelencate, due volte per le attività immateriali. Nel caso 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-benefit 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 sullo 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.

Alla data di bilancio è scaduto il Piano di Stock Options 2016-2026 in essere. Pertanto, non essendoci ulteriori piani che prevedano il pagamento basato su azioni, non è stato necessario calcolare l'effetto diluitivo delle opzioni in circolazione.

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.

<u>Rilevazione iniziale</u>

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 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, indipendentemente dalla correlazione con i ricavi.

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 ed 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 componenti 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 almeno due volte all'anno 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 e altri strumenti e opzioni diluitive.

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 2025

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 2025 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 2026

In applicazione del regolamento europeo, i principi adottati non considerano le norme e le interpretazioni pubblicate dallo IASB e dall'IFRIC al 30 giugno 2026, 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
Translation to a Hyperinflationary Presentation Currency - Amendments to IAS 21 (issued on 13 November 2025)	01/01/2027

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2026 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 disponibili preliminarmente all'approvazione di tutte le relazioni finanziarie e continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio d'amministrazione.

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, 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 è 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 non più necessaria in quanto il periodo di esercizio delle opzioni è terminato al 30 giugno 2026.

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 dei patrimoni netti 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	5.740.014,80	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 GmbH*	Burglengenfeld	Germania	Euro	50.000	100%
505 Games Japan K.K.	Tokyo	Giappone	YEN	6.000.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
505 Go Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	975.000	100%
505 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
Starbreeze AB	Stoccolma	Svezia	SEK	32.488.765	19,11%

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

Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha ceduto all'altro socio Mercury Steam Entertainment S.L. la propria quota del 50% nella *joint venture* di diritto spagnolo MSE&DB S.L..

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.

A seguito di numerosi acquisti di azioni Starbreeze sul mercato il Gruppo è arrivato a detenere una partecipazione al capitale votante superiore al 20%, ma ha sempre valutato di non possedere tutti i requisiti previsti dallo IAS 28 per configurare la società svedese come collegata. In sede dell'Assemblea degli azionisti della società svedese del 15 maggio 2025, il Gruppo ha proposto di modificare la composizione ed il numero di membri del Consiglio di amministrazione. Tale proposta è stata approvata e 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 pertanto di aver acquisito influenza notevole essendosi verificate tutte le condizioni previste dallo IAS28, con particolare riferimento alla rappresentanza nel Consiglio di amministrazione, o nell'organo equivalente, e alla partecipazione nel processo decisionale, inclusa la partecipazione alle decisioni in merito ai dividendi o ad altro tipo di distribuzione degli utili.

Durante l'esercizio, la Società, oltre a quanto già effettuato nell'esercizio precedente, ha riconosciuto 5,7 milioni di Euro di ulteriori svalutazioni della partecipazione ai sensi dell'applicazione dello IAS28, quale allineamento al risultato negativo della collegata pro quota, azzerando il valore di carico nella situazione patrimoniale. Il *fair value,* rappresentato dal valore delle azioni quotate sul mercato Nasdaq Stockholm al 30 giugno 2026 è pari a 2,8 milioni di Euro.

Alla data del 30 giugno 2026, il Gruppo continua a detenere n. 87 milioni di azioni Starbreeze A e n. 223,4 milioni di azioni Starbreeze B che rappresentano una quota di partecipazione pari al 19,11% del capitale e del 37,67% del capitale votante.

6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE

Nel corso dell'esercizio non sono state effettuate aggregazioni di imprese.

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 2026	30 giugno 2025	30 giugno 2026	30 giugno 2025
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	**10.273**	**144**	**60.531**	**53.700**
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	19.339	(7.593)	127.927	119.278
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(37.702)	(37.742)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione crediti finanziari e partecipazioni	(4.309)	8.236	7.863	12.191
Eliminazioni utili infragruppo	(2.598)	(576)	(17.351)	(14.753)
Dividendi	(25.905)	(10.461)	(25.905)	(10.461)
Altre rettifiche	(3.289)	(454)	(10.861)	(7.473)
Totale rettifiche di consolidamento	**(36.101)**	**(3.255)**	**(46.254)**	**(20.496)**
Utile di periodo e patrimonio netto di consolidato	**(6.489)**	**(10.704)**	**104.502**	**114.740**

Al 30 giugno 2026 il dettaglio delle rettifiche di consolidamento, al netto dei relativi effetti fiscali, confrontato con l'esercizio precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	Conto economico		Patrimonio netto	
	30 giugno 2026	30 giugno 2025	30 giugno 2026	30 giugno 2025
Svalutazione in 505 Games US (Inc.)	2.620	0	2.620	0
Svalutazione in Digital Bros Holdings Ltd.	20	0	0	0
Svalutazione in Digital Bros Game Academy S.r.l.	12	34	143	131
Svalutazione in Game Entertainment S.r.l.	12	0	154	142
Svalutazione in Game Network S.r.l.	0	160	0	0
Svalutazione in Seekhana Ltd.	0	0	504	504
Storno svalutazione credito finanziario Digital Bros S.p.A. verso Rasplata B.V.	(6.973)	8.042	4.442	11.415
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	**(4.309)**	**8.236**	**7.863**	**12.192**
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	0	0	(32)	(32)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(2.598)	(576)	(17.319)	(14.721)
Totale eliminazione utili infragruppo	**(2.598)**	**(576)**	**(17.351)**	**(14.753)**
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(12.000)	(10.000)	(12.000)	(10.000)
Dividendi da 505 Games Interactive Inc.	0	(461)	0	(461)
Dividendi da 505 Games Ltd.	(7.446)	0	(7.446)	0
Dividendi da DR Studios Ltd.	(6.301)	0	(6.301)	0
Dividendi da 505 Games France S.a.s.	(158)	0	(158)	0
Totale dividendi	**(25.905)**	**(10.461)**	**(25.905)**	**(10.461)**
Allineamento dei criteri di valutazione tra 505 Games e Rasplata al netto dell'effetto fiscale	(3.762)	(1.376)	0	3.762
Allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	(217)	(233)	588	805
Allocazione prezzo di acquisto società australiane al netto del relativo effetto fiscale	(670)	(1.338)	0	670
Applicazione IFRS 9	(9)	178	(129)	(120)
Storno rivalutazione del marchio Assetto Corsa effettuata ai fini di benefici fiscali	1.248	1.248	(11.555)	(12.803)
Altre rettifiche residuali	121	1.067	235	212
Totale altre rettifiche	**(3.289)**	**(454)**	**(10.861)**	**(7.474)**
Totale rettifiche di consolidamento	**(36.101)**	**(3.255)**	**(46.254)**	**(20.496)**

8. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 5.459 mila Euro a 5.166 mila Euro per effetto degli incrementi dell'esercizio per 1.809 mila Euro diminuiti degli ammortamenti di competenza dell'esercizio per 2.099 mila Euro. I dettagli dell'esercizio e dell'esercizio precedente per tipologia sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1° luglio 2025	Incrementi	Decrementi	Differenze cambio	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2026
Fabbricati industriali	3.827	1.567	0	0	(1.576)	0	**3.818**
Terreni	635	0	0	0	0	0	**635**
Attrezz. industriali e comm.	658	162	(60)	(3)	(359)	60	**458**
Altri beni	339	80	(66)	0	(164)	66	**255**
Totale	**5.459**	**1.809**	**(126)**	**(3)**	**(2.099)**	**126**	**5.166**

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**

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 1.567 mila Euro di cui, per 1.241 mila Euro, a seguito dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 relativamente al rinnovo del contratto di locazione di alcune società estere del Gruppo. La parte residua, pari a 326 mila Euro, è relativa alla ristrutturazione straordinaria effettuata sul magazzino di Trezzano sul Naviglio.

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 162 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature di *office automation*.

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1° luglio 2025	Incrementi	Dismissioni	Differenze di conversione valuta	30 giugno 2026
Fabbricati industriali	14.853	1.567	0	0	16.420
Terreni	635	0	0	0	635
Impianti e macchinari	24	0	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	6.409	162	(60)	(3)	6.508
Altri beni	3.318	80	(66)	0	3.332
Totale	**25.239**	**1.809**	**(126)**	**(3)**	**26.919**

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1° luglio 2025	Ammortamento	Utilizzo	30 giugno 2026
Fabbricati industriali	(11.026)	(1.576)	0	(12.602)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(5.751)	(359)	60	(6.050)
Altri beni	(2.979)	(164)	66	(3.077)
Totale	**(19.780)**	**(2.099)**	**126**	**(21.753)**

Esercizio precedente

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)**

2. Investimenti immobiliari

Al 30 giugno 2026, il Gruppo non ha rilevato investimenti immobiliari, così come negli scorsi periodi.

3. Immobilizzazioni immateriali

La diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali nette è stata pari a 34.437 mila Euro per effetto di un:

- incremento di 17.421 mila Euro per l'acquisto della proprietà intellettuale del videogioco Wuchang: Fallen Feathers e per nuovi investimenti, tra i quali le nuove versioni di Assetto Corsa e Bloodstained: The Scarlet Engagement;
- decremento di 28.406 mila Euro per ammortamenti;
- decremento di 4.851 mila Euro per la riduzione del costo del videogioco Blades of Fire quale effetto della riduzione della componente variabile prevista contrattualmente, come già descritto;
- decremento di 17.629 mila Euro per effetto delle decisioni di interruzione dello sviluppo di alcuni videogiochi in corso di realizzazione, tra i quali Directorate Novitiate, Armed Fantasia e Battle Island 2;
- decremento di 1.009 mila Euro per effetto di svalutazioni di videogiochi risultanti dagli *impairment test*.

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 2025	Incr.	Ricl.	Decr.	Svalut.	Diff. cambio	Amm.to	30 giugno 2026
Concessioni e licenze	43.293	3.406	15.110	(4.851)	0	37	(27.366)	29.630
Marchi e dir. simili	3.912	1.232	0	0	0	0	(1.004)	4.140
Altro	58	30	0	0	0	0	(36)	52
Immobilizzazioni in corso	63.971	12.753	(15.110)	0	(18.638)	0	0	42.975
Totale	**111.234**	**17.421**	**0**	**(4.851)**	**(18.638)**	**37**	**(28.406)**	**76.797**

Migliaia di Euro	1° luglio 2024	Incr.	Ricl.	Svalut.	Diff. cambio	Amm.to	30 giugno 2025
Concessioni e licenze	50.711	1.238	22.482	(7.718)	(28)	(23.392)	43.293
Marchi e dir. simili	4.997	0	0	0	0	(1.085)	3.912
Altro	76	0	0	0	0	(18)	58
Immobilizzazioni in corso	73.830	24.247	(22.482)	(11.539)	(85)	0	63.971
Totale	**129.614**	**25.485**	**0**	**(19.257)**	**(113)**	**(24.495)**	**111.234**

Gli incrementi del periodo pari a 17.421 mila Euro sono formati da 10.547 mila Euro relativi agli anticipi a sviluppatori e/o fornitori di servizi esterni (localizzazione, *rating*, *Quality Assurance*), mentre i restanti 6.874 mila Euro sono effetto degli incrementi di lavorazioni interne.

Il decremento di 4.851 mila Euro è relativo alla riduzione del costo del videogioco Blades of Fire quale effetto della riduzione della componente variabile prevista contrattualmente che, alla luce dei risultati al di sotto delle aspettative, è stata considerata come non raggiungibile.

Le svalutazioni sono state pari nel periodo a 18.638 mila Euro e includono sia videogiochi in corso di realizzazione sui quali il Gruppo ha deciso di interrompere la realizzazione prima del loro completamento per 17.629 mila Euro, 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 1.009 mila Euro.

Gli ammortamenti, che sono stati nell'esercizio 28.406 mila Euro, fanno riferimento a numerosi videogiochi. Gli importi più significativi sono relativi a Wuchang: Fallen Feathers, Blades of Fire, Eiyuden Chronicles e Crime Boss: Rockay City.

Per la valutazione di tutte le immobilizzazioni immateriali al 30 giugno 2026, il valore di ciascuna immobilizzazione immateriale è stato confrontato con il valore attuale netto dei flussi di cassa attesi basati sul Piano Strategico 2027-2031, approvato dal Consiglio d'Amministrazione in data 20 luglio 2026. 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 dei settori operativi Premium Games e Free to Play sono rispettivamente il 10,19% e il 10,29%, in diminuzione rispetto al tasso utilizzato nell'esercizio precedente (rispettivamente il 10,92% e il 10,75%) e sono stati valutati dal Consiglio di amministrazione, con il supporto di un perito esperto indipendente.

L'analisi di sensitività effettuata nell'ambito dell'*impairment test* evidenzia che il valore recuperabile mantiene un adeguato margine, anche a fronte di ragionevoli variazioni nelle principali assunzioni del WACC (± 0,5%) e dei ricavi (± 5%) utilizzati nel modello valutativo.

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 2026**	**30 giugno 2025**
Diritti di utilizzo Premium Games	3.354	1.095
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	51	143
Totale incrementi concessioni e licenze (A)	**3.405**	**1.238**
Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali (B)	**1.261**	**0**
Dr Studios Ltd.	1.062	767
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	(934)	(642)
Kunos Simulazioni S.r.l.	3.476	4.778
Supernova Games S.r.l.	1.770	2.965
Avantgarden S.r.l.	1.342	1.032
Infinity Plus Two Pty Ltd.	158	374
Incrementi immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo interne	**6.874**	**9.274**
Incrementi immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo esterne	**5.881**	**14.973**
Totale incrementi immobilizzazioni in corso (C)	**12.755**	**24.247**
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (A)+(B)+(C)	**17.421**	**25.485**

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, contabilizzato in diminuzione del valore dell'immobilizzazione.

4. Partecipazioni

Le partecipazioni diminuiscono di 6.925 mila Euro principalmente per la valutazione al 30 giugno 2026 delle azioni Starbreeze e della partecipazione nella MSE&DB SL. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
MSE&DB SL.	0	1.305	(1.305)
Starbreeze AB	0	5.682	(5.682)
Totale società a controllo congiunto e collegate (A)	**0**	**6.987**	**(6.987)**
Noobz from Poland s.a.	234	172	62
Totale altre partecipazioni (B)	**234**	**172**	**62**
Totale partecipazioni (A)+(B)	**234**	**7.159**	**(6.925)**

Le partecipazioni diminuiscono di 6.925 mila Euro, per effetto delle movimentazioni del periodo:

- decremento di 1.305 mila Euro per effetto della vendita della partecipazione nella *joint venture* di diritto spagnolo MSE&DB S.L. a valore nominale per 5 mila Euro, contestualmente alla revisione contrattuale e alla corrispondente riduzione della percentuale di royalty sul videogioco Blades of Fire;
- decremento di 5.682 mila Euro delle azioni Starbreeze detenute, a seguito dell'adeguamento al 30 giugno 2026 effettuato in linea con l'applicazione del principio contabile IAS 28. In base al valore di mercato delle azioni quotate al 30 giugno 2026, il corrispondente *fair value* è pari a 2,8 milioni di Euro;
- un incremento di 62 mila Euro delle azioni Noobz from Poland s.a. (quotate sul segmento New Connect del Warsaw Stock Exchange), la cui variazione è effetto della valutazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2026 di n. 70.000 azioni, pari al 4,5% del capitale sociale in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* e pertanto rilevato nel conto economico complessivo.

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 1.958 mila Euro e si sono decrementati di 643 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Crediti per royalty	1.115	1.790	(675)
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	203	171	32
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	**1.958**	**2.601**	**(643)**

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

Le imposte anticipate sono calcolate 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 2026 è pari a 20.062 mila Euro e si è decrementata di 3.661 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Società italiane	3.352	6.250	(2.898)
Società estere	5.219	5.143	76
Rettifiche di consolidamento	11.491	12.330	(839)
Totale imposte anticipate	**20.062**	**23.723**	**(3.661)**

Le imposte anticipate diminuiscono complessivamente di 3.661 mila Euro. La variazione è principalmente riconducibile, per 2.898 mila Euro alla diminuzione delle imposte anticipate delle società italiane e per 839 mila Euro alla diminuzione delle imposte anticipate per rettifiche di consolidamento. La diminuzione delle imposte anticipate delle società italiane comprende, per 4.388 mila Euro, lo storno delle imposte anticipate rilevate da Digital Bros S.p.A. in relazione all'adeguamento a *fair value* delle azioni Starbreeze, parzialmente compensati dall'incremento delle imposte anticipate di 505 Games S.p.A., pari a 1.204 mila Euro.

Lo storno delle imposte anticipate sull'adeguamento a *fair value* delle azioni Starbreeze è il rilascio delle imposte accantonate fino al 15 maggio 2025 sull'adeguamento a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto ("OCI") della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato delle azioni della società svedese.

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2026 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2025:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	917	917	0
Svalutazioni di attività	5.861	1.549	4.312
Differenze attuariali	88	97	(9)
Costi non dedotti in precedenti esercizi	4.895	3.761	1.134
Perdite fiscali anni precedenti	296	346	(50)
Riserva da valutazione titoli	49	18.390	(18.341)
Totale differenze	**12.106**	**25.060**	**(12.954)**
Aliquota fiscale IRES	24%	24%	
Imposte anticipate IRES	**2.905**	**6.014**	**(3.109)**
Imposte anticipate IRAP	**447**	**236**	**211**
Totale imposte anticipate società italiane	**3.352**	**6.250**	**(2.898)**

Le imposte anticipate delle società controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Imposte anticipate per perdite pregresse	4.158	3.881	277
Imposte anticipate per differenze temporanee	1.061	1.262	(201)
Totale imposte anticipate controllate estere	**5.219**	**5.143**	**76**

Le imposte anticipate per perdite pregresse di controllate estere sono iscritte se ritenute recuperabili sulla base della normativa locale vigente e aumentano di 76 mila 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 201 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025.

Il totale delle imposte anticipate relative alle rettifiche di consolidamento si decrementa di 839 mila Euro. Il saldo al 30 giugno 2025 è relativo per 6.483 mila Euro alla rivalutazione del marchio Assetto Corsa effettuato dalla controllata Kunos Simulazioni, mentre l'importo restante è relativo 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 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	997	1.193	(196)
Rimanenze Premium Games	10	163	(153)
Totale rimanenze	**1.007**	**1.356**	**(349)**

Le rimanenze passano da 1.356 mila Euro al 30 giugno 2025 a 1.007 mila Euro al 30 giugno 2026, 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 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	763	1.489	(726)
Crediti verso clienti UE	3.017	2.879	138
Crediti verso clienti resto del mondo	7.112	11.041	(3.929)
Totale crediti verso clienti	**10.892**	**15.409**	**(4.517)**
Fondo svalutazione crediti	(503)	(1.224)	721
Totale crediti commerciali	**10.389**	**14.185**	**(3.796)**

Il totale dei crediti commerciali al 30 giugno 2026 è pari a 10.389 mila Euro e mostra un decremento di 3.796 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025, quando erano stati pari a 14.185 mila Euro. I ricavi dell'esercizio sono stati concentrati nel primo trimestre a seguito del lancio di Wuchang: Fallen Feathers avvenuto nel mese di luglio 2025.

Il fondo svalutazione crediti, pari a 1.224 mila Euro, è stato decrementato di 499 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025 a seguito dell'utilizzo dello stesso per la cancellazione di alcune posizioni per le quali si è ritenuto non vi fosse più possibilità di incasso. 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 dell'applicazione residuale del principio contabile IFRS 9.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2026 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2025:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	% su totale	30 giugno 2025	% su totale
Non scaduto	10.051	97%	13.838	98%
0 > 30 giorni	0	0%	0	0%
30 > 60 giorni	18	0%	0	0%
60 > 90 giorni	0	0%	0	0%
> 90 giorni	320	3%	347	2%
Totale crediti verso clienti	**10.389**	**100%**	**14.185**	**100%**

10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	4.525	5.725	(1.200)
Credito per ritenute estere	53	51	2
Altri crediti	1.527	1.422	105
Totale crediti tributari	**6.105**	**7.198**	**(1.093)**

I crediti tributari passano da 7.198 mila Euro al 30 giugno 2025 a 6.105 mila Euro al 30 giugno 2026, con un decremento di 1.093 mila Euro principalmente riconducibile alla diminuzione del credito da consolidato fiscale nazionale per effetto della base imponibile positiva registrata nell'esercizio dalle società italiane aderenti al consolidato fiscale nazionale.

11. Altre attività correnti

Le altre attività correnti scendono da 7.108 mila Euro al 30 giugno 2025 a 6.326 mila Euro al 30 giugno 2026, con un decremento di 782 mila Euro. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	2.521	2.004	517
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	785	1.279	(494)
Anticipi a fornitori	1.159	2.203	(1.044)
Credito IVA	1.648	1.402	246
Altri crediti	213	220	(7)
Totale altre attività correnti	**6.326**	**7.108**	**(782)**

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono costituiti da acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora completato alla data di chiusura del periodo e sono pari a 2.521 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 785 mila Euro e 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. La diminuzione degli anticipi a fornitori è l'effetto della contabilizzazione tra i costi dell'esercizio degli importi che erano stati pagati anticipatamente nello scorso esercizio per la produzione dei supporti fisici del videogioco Wuchang: Fallen Feathers. Includono, tra gli altri, i canoni di affitto degli uffici pagati in via anticipata.

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 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**
Aumento capitale sociale	**34**	859					**859**				**0**	**893**	**0**	**893**
Destinazione utile d'esercizio							**0**		(10.919)	10.919	**0**	**0**	**0**	**0**
Utile (perdita) complessiva					(297)	(4.335)	**(4.632)**		(10)	(6.503)	**(6.513)**	**(11.145)**	**14**	**(11.131)**
Totale al 30 giugno 2026	**5.740**	19.387	1.141	1.367	(2.029)	(14.007)	**5.859**	**0**	98.602	(6.503)	**92.099**	**103.698**	**804**	**104.502**

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 giugno 2026 si incrementa di 34 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025 per effetto di n. 85 mila azioni emesse e sottoscritte nell'esercizio nell'ambito del Piano di Stock Options 2016-2026, ed è suddiviso in n. 14.350.037 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.740.014,80 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni. Non esistono diritti, privilegi e vincoli sulle azioni ordinarie.

15. Riserve

La variazione della riserva sovrapprezzo azioni è data dalla differenza tra il prezzo di sottoscrizione, 10,50 Euro e il valore nominale, 0,4 Euro, delle n. 85.000 azioni sottoscritte nell'esercizio.

La variazione negativa delle Altre riserve di 4.335 mila Euro è effetto di:

- 4.388 mila Euro negativi a fronte della rettifica delle imposte anticipate stanziate fino al 15 maggio 2025 relative all'adeguamento a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato delle azioni della società Starbreeze;
- 47 mila Euro positivi per un incremento della riserva da valutazione relativamente al fair value delle attività finanziarie come effetto della valutazione a valori di mercato della partecipazione detenuta in Noobz from Poland s.a.;
- 6 mila Euro positivi per l'incremento della riserva attuariale.

Al 30 giugno 2026 sono scaduti i termini per l'esercizio delle stock option relative al piano 2016-2026.

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 2025 pari a 99 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 30 giugno 2026 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 105 persone.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 30 giugno 2026 sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 4,02%;
- 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 2025 erano i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 4%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3%;
- tasso annuo di inflazione pari al 2%.

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

Migliaia di Euro	**30 giugno 2026**	**30 giugno 2025**
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio 2025	**1.109**	**967**
Utilizzo del fondo per dimissioni	(75)	(31)
Accantonamenti del periodo	441	393
Adeguamento per previdenza complementare	(259)	(212)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(8)	(8)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2026	**1.208**	**1.109**

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

19. Fondi rischi e oneri non correnti

La voce fondi rischi e oneri non correnti al 30 giugno 2026 ammonta a 376 mila Euro si è decrementato nel periodo di 683 mila Euro.

La voce si incrementa di 328 mila Euro per l'accantonamento effettuato nell'esercizio dalla controllata Avantgarden per riflettere il rischio di mancata asseverazione dei costi relativamente agli incentivi fiscali già utilizzati dalla Società. Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha completamente rilasciato i 1.000 mila Euro accantonati al 30 giugno 2025 dalla controllata Supernova Games Studios per gli incentivi fiscali ricevuti per effetto dell'avvenuta asseverazione.

La parte residua è costituita per 48 mila Euro dal fondo indennità suppletiva clientela agenti che si è decrementato di 11 mila Euro nel periodo.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 30 giugno 2026 non sussistono altri debiti e passività non correnti. La voce al 30 giugno 2025 ammontava a 4.947 mila Euro ed includeva principalmente, per 4.851 mila Euro, lo stanziamento di una quota variabile prevista contrattualmente nel contratto di sviluppo del videogioco Blades of Fire, che è stata considerata come non raggiungibile, come già descritto nella nota relativa alle immobilizzazioni immateriali.

La quota residua, pari a 96 mila Euro, rappresentava la porzione residua del debito per l'acquisto della 505 Go Inc., ora ritenuto non più liquidabile.

PASSIVITÀ CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 20.540 mila Euro al 30 giugno 2026 e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty.

La ripartizione per area geografica è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(4.394)	(4.885)	491
Debiti verso fornitori UE	(2.019)	(5.675)	3.656
Debiti verso fornitori resto del mondo	(14.127)	(19.076)	4.949
Totale debiti verso fornitori	**(20.540)**	**(29.636)**	**9.096**

La diminuzione dei debiti verso fornitori è effetto di una riduzione degli investimenti decisa dal Gruppo per contenere i rischi su un mercato che presenta tuttora ampi scenari di incertezza.

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 1.142 mila Euro al 30 giugno 2025 a 1.114 mila Euro al 30 giugno 2026. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Imposte sul reddito	(426)	(532)	106
Altri debiti tributari	(688)	(610)	(78)
Totale debiti tributari	**(1.114)**	**(1.142)**	**28**

24. Fondi rischi e oneri correnti

Al 30 giugno 2026 così come al 30 giugno 2025 il Gruppo non ha iscritto nessun fondo rischi e oneri corrente.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 3.571 mila Euro, in diminuzione di 7.267 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(529)	(442)	(87)
Debiti verso dipendenti	(2.721)	(2.032)	(689)
Debiti verso collaboratori	(4)	(36)	32
Altri debiti	(317)	(8.328)	8.011
Totale altre passività correnti	**(3.571)**	**(10.838)**	**7.267**

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al temine del periodo, al futuro pagamento della quattordicesima mensilità e alla quota variabile delle retribuzioni, non prevista invece nel precedente esercizio.

Gli altri debiti, pari a Euro 317 mila Euro sono relativi ad anticipi da clienti ricevuti relativamente a videogiochi il cui lancio è previsto nel prossimo esercizio. La riduzione nell'esercizio è principalmente data dal riconoscimento dei ricavi relativi alle somme incassate a fronte delle prevendite del gioco Wuchang: Fallen Feathers antecedentemente al 30 giugno 2025, che è stato successivamente lanciato nel corso del mese di luglio 2025.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 giugno 2026 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2025 è il seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.448	6.718	2.730
13	Altre attività finanziarie correnti	2.981	0	2.981
26	Passività finanziarie correnti	(8.031)	(24.870)	16.839
	Posizione finanziaria netta corrente	**4.398**	**(18.152)**	**22.550**
7	Attività finanziarie non correnti	0	2.821	(2.821)
21	Passività finanziarie non correnti	(1.131)	(1.221)	90
	Posizione finanziaria netta non corrente	**(1.131)**	**1.600**	**(2.731)**
	Totale posizione finanziaria netta rettificata	***3.267***	***(16.552)***	***19.819***

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 2026, la posizione finanziaria netta rettificata è positiva per 3.267 mila Euro, al di sopra delle attese che prevedevano un indebitamento netto già alla data, e in miglioramento di 19.819 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025. La posizione finanziaria netta rettificata al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 5.496 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Passività finanziarie correnti	(1.162)	(1.477)	315
Passività finanziarie non correnti	(1.067)	(2.351)	1.284
Totale passività finanziarie per applicazione IFRS 16	**(2.229)**	**(3.828)**	**1.599**

Posizione finanziaria netta corrente

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2026, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 9.448 mila Euro, in aumento di 2.730 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025, e sono costituite principalmente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

13. Altre attività finanziarie

Le altre attività finanziarie al 30 giugno 2026 sono pari a 2.981 mila Euro e sono composte esclusivamente dal credito verso la collegata Starbreeze a seguito dell'accordo transattivo raggiunto nel febbraio 2025. L'importo deriva dalla riclassifica dalle Attività finanziarie non correnti che al 30 giugno 2025 ammontavano a 2.821 mila Euro.

26. Passività finanziarie correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite da finanziamenti rateali entro i 12 mesi per l'importo di 752 mila Euro e per 7.279 mila Euro da altre passività finanziarie correnti. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(752)	(11.232)	10.480
Altre passività finanziarie correnti	(7.279)	(13.638)	6.359
Totale passività finanziarie correnti	**(8.031)**	**(24.870)**	**16.839**

Nel corso dell'esercizio, in data 15 marzo 2026, è stato ottenuto un nuovo finanziamento per 1 milione di Euro da parte di Banco B.P.M. alla Kunos Simulazioni S.r.l. per il sostegno dell'attività aziendale. Il finanziamento ha una durata di 16 mesi ed il capitale sarà restituito in 16 rate mensili a partire dal 30 aprile 2026 con termine il 31 luglio 2027. Le rate mensili sono comprensive di interessi calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 1,75 punti percentuali. Non sono previsti covenant o coperture per questo finanziamento.

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

Società erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo Erogato	Scadenza
MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	30/09/2025
Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	31/05/2023	5.000	30/11/2025
Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	30/06/2026
Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	30/06/2026
Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	27/06/2024	5.000	30/06/2026
Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	05/05/2025	900	31/05/2026
Banco B.P.M.	Kunos Simulazioni S.r.l.	15/05/2025	1.000	31/05/2026

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(31)	(1.358)	1.327
Debiti verso banche relativi a finanz. all'importazione	(6.080)	(7.335)	1.255
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture	0	(3.661)	3.661
Debiti finanziari per canoni di locazione IFRS 16	(1.168)	(1.284)	116
Totale altre passività finanziarie correnti	**(7.279)**	**(13.638)**	**6.359**

Il calo è in linea con il minor utilizzo delle disponibilità creditizie per effetto della significativa generazione di cassa prodotta dal Gruppo nell'esercizio.

Posizione finanziaria netta non corrente

7. Attività finanziarie non correnti

Al 30 giugno 2026 non sussistono altre attività finanziarie non correnti per effetto della riclassifica precedentemente menzionata.

21. Passività finanziarie non correnti

Le passività finanziarie non correnti sono costituite interamente da Altre passività finanziarie non correnti per un totale di 1.131 mila Euro rispetto a 1.221 mila Euro al 30 giugno 2025 e sono composte per 1.067 mila Euro dalla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16 e per 64 mila Euro dalla porzione con scadenza oltre i dodici mesi del finanziamento acceso dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l..

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni
Entro 1 anno	1.168	1.284	(116)
1 -5 anni	1.050	1.221	(171)
Oltre 5 anni	17	0	17
Totale	**2.235**	**2.505**	**(270)**

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 2026	30 giugno 2025	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	9.448	6.718	2.730	40,6%
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)**	**9.448**	**6.718**	**2.730**	**40,6%**
E.	Debito finanziario corrente[1]	0	0	0	0,0%
F.	Parte corrente del debito finanziario non corrente	8.031	24.870	(16.839)	-67,7%
G.	**Indebitamento finanziario corrente (E+ F)**	**8.031**	**24.870**	**(16.839)**	**-67,7%**
H.	**Indebitamento finanziario corrente netto (G-D)**	**(1.417)**	**18.152**	**(19.569)**	**0,0%**
I.	Debito finanziario non corrente[2]	1.131	1.221	(90)	-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)**	**1.131**	**1.221**	**(90)**	**-7,4%**
M.	***Totale indebitamento finanziario (H+L)***	**(286)**	**19.373**	**(19.659)**	**n.s.**

[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 2026, 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 2.981 mila Euro e corrisponde ai crediti finanziari correnti, detenuti dal Gruppo nei confronti della collegata Starbreeze AB.

IMPEGNI E RISCHI

Gli impegni al 30 giugno 2026 sono pari a 5.816 mila Euro dai 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 2026 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	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	9.261	98.182	1.012	108.455
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	**9.261**	**98.182**	**1.012**	**108.455**

La suddivisione al 30 giugno 2025 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	12.688	78.789	2.143	93.620
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	**12.688**	**78.789**	**2.143**	**93.620**

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

8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
Acquisto di prodotti destinati alla rivendita	(958)	(718)	(761)	25,8%
Acquisto di servizi destinati alla rivendita	(4.214)	(7.383)	(1.158)	12,8%
Royalties	(16.549)	(19.329)	(675)	2,9%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(349)	(1.312)	131	-16,0%
Totale costo del venduto	**(22.070)**	**(28.742)**	**(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 8.184 mila Euro, in diminuzione di 1.600 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025 quando erano stati 9.784 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 Assetto Corsa Rally 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 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(3.931)	(5.041)	1.110	-22,0%
Trasporti e noli	(30)	(28)	(2)	6,6%
Sub-totale servizi legati alle vendite	**(3.961)**	**(5.069)**	**1.108**	**-21,9%**
Assicurazioni varie	(236)	(334)	98	-29,2%
Consulenze	(2.625)	(2.654)	29	-1,1%
Postali e telegrafiche	(315)	(304)	(11)	3,5%
Viaggi e trasferte	(407)	(637)	230	-36,0%
Utenze	(194)	(198)	4	-2,2%
Manutenzioni	(94)	(102)	8	-8,2%
Compensi al Collegio Sindacale	(115)	(115)	0	0,0%
Sub-totale servizi generali	**(3.986)**	**(4.344)**	**358**	**-8,2%**
Totale costi per servizi	**(7.947)**	**(9.413)**	**1.466**	**-15,6%**

I costi per servizi diminuiscono di 1.466 mila Euro principalmente per minori costi pubblicitari per 1.110 mila Euro, a seguito del contenimento della spesa marketing, coerentemente con il minor numero di lanci previsto dalla nuova strategia editoriale, e minori costi per viaggi e trasferte per 230 mila Euro. Tale riduzione riflette la politica di contenimento dei costi intrapresa dal Gruppo, anche attraverso un maggiore ricorso a strumenti di comunicazione a distanza.

12. Affitti e locazioni

I costi per affitti e locazioni ammontano a 660 mila Euro rispetto ai 623 mila Euro dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2025. La voce al 30 giugno 2026 include per 438 mila Euro le spese accessorie agli affitti degli uffici delle Società del Gruppo e per 222 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 30.629 mila Euro in aumento di 678 mila Euro per effetto di maggiori costi per salari e stipendi e dei relativi oneri sociali parzialmente compensati da minori costi per i lavoratori temporanei e per il piano di stock option il cui periodo di *vesting* si è concluso al termine dello scorso esercizio.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
Salari e stipendi	(20.538)	(19.294)	(1.244)	6,4%
Oneri sociali	(5.270)	(4.744)	(526)	11,1%
Trattamento di fine rapporto	(452)	(398)	(54)	13,7%
Piano di stock options	0	(470)	470	n.s.
Compensi amministratori	(1.210)	(965)	(245)	25,4%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(3.078)	(4.020)	942	-23,4%
Provvigioni agenti	0	(3)	3	-88,4%
Altri costi	(81)	(57)	(24)	41,8%
Totale costi del personale	**(30.629)**	**(29.951)**	**(678)**	**2,3%**

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 incrementano di 1.824 mila Euro rispetto all'esercizio precedente per effetto del riconoscimento della quota variabile delle retribuzioni, che invece non era stata avvenuto nel periodo precedente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
Salari e stipendi	(20.538)	(19.294)	(1.244)	6,4%
Oneri sociali	(5.270)	(4.744)	(526)	11,1%
Trattamento di fine rapporto	(452)	(398)	(54)	13,7%
Totale costi del personale	**(26.260)**	**(24.436)**	**(1.824)**	**7,5%**
Numero medio dipendenti	281	297	(16)	-5,4%
Costo medio per dipendente	**(93,5)**	**(82,3)**	**(11,2)**	**13,6%**

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2026, 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 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(12)	(21)	9	-42,3%
Spese generali e amministrative	(887)	(901)	14	-1,5%
Spese di rappresentanza	0	(5)	5	n.s.
Spese bancarie varie	(214)	(291)	77	-26,5%
Totale altri costi operativi	**(1.113)**	**(1.218)**	**105**	**-8,6%**

I costi operativi, pari a 1.113 mila Euro, sono in diminuzione rispetto all'esercizio precedente a fronte principalmente di minori spese bancarie.

21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
Ammortamenti	(30.505)	(26.742)	(3.763)	14,1%
Accantonamenti	0	1.241	(1.241)	n.s.
Svalutazione di attività e oneri finanziari	(18.692)	(20.405)	1.713	-8,4%
Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	96	909	(813)	-89,4%
Totale proventi e costi operativi non monetari	**(49.101)**	**(44.997)**	**(4.104)**	**9,1%**

Il saldo dei proventi e costi operativi non monetari nell'esercizio è stato negativo per 49.101 mila Euro, in peggioramento di 4.104 mila Euro rispetto all'esercizio precedente:

- gli ammortamenti, pari a 30.505 mila Euro, sono in aumento di 3.763 mila Euro rispetto ai 26.742 mila Euro al 30 giugno 2025;
- le interruzioni dello sviluppo per 17.629 mila Euro relativi ad alcuni videogiochi in corso di realizzazione che il Gruppo ha deciso di interrompere prima del loro completamento, tra i quali Directorate: Novitiate, Armed Fantasia e Battle Island 2;
- le svalutazioni di videogiochi per 1.009 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*)
- le riprese di valore di attività e proventi di valutazione, pari a 96 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 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.844	3.952	(2.108)	-53,3%
24	Interessi passivi e altri oneri finanziari	(9.429)	(7.066)	(2.363)	33,4%
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(7.585)**	**(3.114)**	**(4.471)**	**n.s.**

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 7.585 mila Euro contro i 3.114 mila Euro negativi realizzati nel passato esercizio.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	1.674	2.369	(695)	-29,3%
Proventi finanziari	0	1.300	(1.300)	n.s.
Altro	170	283	(113)	-39,9%
Interessi attivi e proventi finanziari	**1.844**	**3.952**	**(2.108)**	**-53,3%**

Gli interessi attivi e proventi finanziari diminuiscono di 2.108 mila Euro per effetto principalmente di minori proventi finanziari per 1.300 mila Euro e di minori differenze attive su cambi per 695 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(588)	(1.241)	653	-52,6%
Interessi passivi finanziamenti	(453)	(1.590)	1.137	-71,5%
Interessi passivi *lease* IFRS16	(64)	(62)	(2)	-3,2%
Totale interessi passivi e altri oneri finanziari da fonti di finanziamento	**(1.105)**	**(2.893)**	**1.788**	**-61,8%**
Differenze passive sui cambi	(1.307)	(2.309)	1.002	-43,4%
Attualizzazione debiti	(34)	(236)	202	-85,6%
Adeguamento IAS28 Starbreeze	(5.683)	(1.628)	(4.055)	n.s.
Adeguamento IAS28 MS&DB	(1.300)	0	(1.300)	n.s.
Totale interessi passivi e altri oneri finanziari	**(9.429)**	**(7.066)**	**(2.363)**	**33,4%**

Gli interessi passivi e gli altri oneri finanziari sono stati pari a 9.429 mila Euro e comprendono principalmente, per 5.682 mila Euro, la svalutazione della partecipazione in Starbreeze, in accordo con il principio contabile IAS28, e rappresentano la quota di perdite della società collegata nell'esercizio. Nello scorso esercizio fino al 15 maggio 2025, la partecipazione era invece valutata con il metodo del *fair value* e la variazione rappresentata nel conto economico consolidato complessivo.

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2026 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	
Imposte correnti	(4.615)	858	(5.473)	n.s.
Imposte differite	592	3.092	(2.500)	-80,9%
Totale imposte	**(4.023)**	**3.950**	**(7.973)**	**n.s.**

L'incremento del totale imposte è dato da un aumento 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 2026	30 giugno 2025	Variazioni	%
IRES	(2.948)	2.732	(5.680)	n.s.
IRAP	(963)	(1.134)	171	-15,1%
Imposte correnti società estere	(704)	(740)	36	-4,9%
Totale imposte correnti	**(4.615)**	**858**	**(5.473)**	**n.s.**

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
Imponibile fiscale IRES (A)	12.217	(11.829)
Aliquota IRES (B)	24,0%	24,0%
IRES di periodo (A)*(B)	(2.932)	2.839
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(16)	(107)
IRES di periodo	**(2.948)**	**2.732**

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2026		30 giugno 2025	
Risultato ante imposte della Capogruppo	**9.999**		**(20)**	
Aliquota IRES	**24,0%**		**24,0%**	
Imposta teorica	**(2.400)**	**-24,0%**	**5**	**-24,0%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	2.695	27%	170	n.s.
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	(60)		69	
Totale IRES della Capogruppo	235		244	
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(3.167)		2.595	
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(16)		(107)	
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(2.948)**	**-29%**	**2.732**	**n.s.**

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
Imponibile fiscale IRAP consolidato	20.000	23.793
Aliquota IRAP	3,9%/4,82%	3,9%/4,82%
IRAP dell'esercizio	(958)	(1.141)
IRAP di competenza dell'esercizio precedente	(5)	7
IRAP di periodo	**(963)**	**(1.134)**

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 2026		30 giugno 2025	
Margine operativo della Capogruppo	**861**		**1.501**	
Aliquota IRAP	**5,57%**		**5,57%**	
Imposta teorica	**(48)**	**-5,57%**	**(84)**	**-9,71%**
Effetto fiscale di costi non deducibili	93	10,8%	97	11,3%
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	(958)	-111,3%	(1.141)	-76,0%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	**(958)**	**-111,3%**	**(1.141)**	**-76,0%**

32. Utile per azione base

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
Risultato netto totale	(6.503)	(10.919)
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.267.078	14.980.837
Utile netto per azione in Euro	**(0,46)**	**(0,73)**

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

Poiché al 30 giugno 2026 è terminata la possibilità di esercitare le stock option del piano di stock option con validità 2016-2026, la perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita coincidono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
Risultato netto totale	(6.503)	(10.919)
Totale numero medio di azioni in circolazione	14.267.078	14.265.037
Utile netto per azione in Euro	**(0,46)**	**(0,77)**

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 2026 e 2025, 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 2026

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti finanziari – Attività al 30 giugno 2026 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Attività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di bilancio al 30 giugno 2026	Note
Partecipazioni	-	-	234	234	4
Crediti e altre attività non correnti	-	1.958	-	1.958	5
Attività finanziarie non correnti	-	-	-	-	7
Crediti commerciali	-	10.389	-	10.389	9
Altre attività correnti	-	6.326	-	6.326	11
Disponibilità liquide	-	9.448	-	9.448	12
Attività finanziarie correnti	-	2.981	-	2.981	13
Totale	**-**	**31.102**	**234**	**31.336**	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IFRS 9

Strumenti finanziari – Passività al 30 giugno 2026 (in migliaia di Euro)	FVTPL	Passività al costo ammortizzato	FVTOCI	Valore di bilancio al 30 giugno 2026	Note
Passività finanziarie non correnti	-	1.131	-	1.131	21
Debiti verso i fornitori	-	20.540	-	20.540	22
Altre passività correnti	-	3.571	-	3.571	25
Passività finanziarie correnti	-	8.031	-	8.031	26
Totale	**-**	**33.273**	**-**	**33.273**	

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	-	7.108	-	7.108	11
Disponibilità liquide	-	6.718	-	6.718	12
Attività finanziarie correnti	-	-	-	-	13
Totale	**-**	**33.433**	**7.159**	**40.592**	

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**	

I principali rischi a cui è assoggettato il Gruppo sono:

- rischio di fluttuazione dei tassi di interesse;
- rischio di difficoltà di accesso al mercato del credito;
- 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.

l contenimento del ricorso all'indebitamento finanziario, attraverso una politica di investimento coerente con la capacità di generazione di cassa del Gruppo, contribuisce a mitigare l'esposizione al rischio di variazione dei tassi di interesse.

Rischio di difficoltà di accesso al mercato del credito

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.

Il processo di sviluppo dei videogiochi richiede investimenti significativi che, in considerazione della durata spesso pluriennale dei progetti, precedono temporalmente la generazione dei relativi flussi di cassa. Tale disallineamento può determinare la necessità per il Gruppo di ricorrere a risorse finanziarie esterne per sostenere gli investimenti e far fronte ai propri fabbisogni finanziari. La capacità del Gruppo di reperire risorse dipende dalla disponibilità del mercato del credito, dalle condizioni economiche applicate dagli istituti finanziari e dalla situazione economica, patrimoniale e finanziaria del Gruppo. Un deterioramento delle condizioni dei mercati finanziari o della capacità di accesso al credito del Gruppo potrebbe rendere più difficile o oneroso ottenere nuovi finanziamenti o rinnovare quelli esistenti. L'eventuale indisponibilità di adeguate risorse finanziarie nei tempi richiesti potrebbe limitare la capacità del Gruppo di finanziare gli investimenti programmati e di far fronte ai propri fabbisogni finanziari, con possibili effetti sulla realizzazione dei piani e sui risultati economici e finanziari.

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, la generazione di cassa attraverso le recenti attività operative del Gruppo ha ridotto il fabbisogno di finanziamento esterno. Il miglioramento della situazione patrimoniale del Gruppo e l'elevata marginalità operativa lorda hanno comportato un miglioramento del rating, con conseguente calo del costo dell'indebitamento.

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 2026 (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	1.131		696	282	114	22	17	1.131	21
Passività finanziarie correnti	8.031	8.031						8.031	26
Totale	**9.162**	**8.031**	**696**	**282**	**114**	**22**	**17**	**9.162**	

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**	

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 17,4 milioni di Euro, e sui flussi di cassa derivanti dall'attività caratteristica.

Rischi di fluttuazione dei tassi di cambio

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

Il Gruppo 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.

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 digitalizzazione del mercato ha portato necessariamente ad una maggiore 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. Eventuali modifiche nei rapporti commerciali con uno o più clienti rilevanti, potrebbero pertanto incidere sulla capacità del Gruppo di distribuire i propri prodotti e sui relativi risultati commerciali.

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 vantano rating molto elevati (i.e. Sony, Microsoft, Apple, etc.).

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2026 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2025:

Migliaia di Euro	**30 giugno 2026**	**% su totale**	**30 giugno 2025**	**% su totale**
Non scaduto	10.051	97%	13.838	98%
0 > 30 giorni	0	0%	0	0%
30 > 60 giorni	18	0%	0	0%
60 > 90 giorni	0	0%	0	0%
> 90 giorni	320	3%	347	2%
Totale crediti verso clienti	**10.389**	**100%**	**14.185**	**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 2026	*Mark to Market*	*Mark to Model*	Totale *Fair value*	Note
		Fair value	*Fair value*		
Attività finanziarie non correnti	-	-	-	-	7
Disponibilità liquide	9.448	9.448	-	9.448	12
Altre attività finanziarie correnti	2.981	2.981	-	2.981	13
Passività finanziarie non correnti	(1.131)	(1.131)	-	(1.131)	21
Passività finanziarie correnti	(8.031)	(8.031)	-	(8.031)	26
Totale	**3.267**	**3.267**	**-**	**3.267**	

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)**	

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 2026 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 2026 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 1,178:

Tipologia di variazione	Effetto sulla posizione finanziaria netta	Effetto sull'utile prima delle imposte
+ 10% Dollaro	(3.962)	(4.102)
- 10% Dollaro	4.843	5.014

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 2026 e al 30 giugno 2025:

Voce di bilancio al 30 giugno 2026	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Partecipazioni	Azioni quotate	234	-	-	234	4
Altre attività finanziarie	Credito finanziario			2.981	2.981	13

Voce di bilancio al 30 giugno 2025	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Partecipazioni	Azioni quotate	7.159	-	-	7.159	4
Attività finanziarie non correnti	Credito finanziario	-	-	2.821	2.821	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 2026**		**30 giugno 2025**	
		totale	**di cui non ricorrenti**	**totale**	**di cui non ricorrenti**
1	Ricavi lordi	108.455	0	93.620	0
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0
3	**Totale ricavi netti**	**108.455**	**0**	**93.620**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(958)	0	(718)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.214)	0	(7.383)	0
6	Royalties	(16.549)	0	(19.329)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(349)	0	(1.312)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(22.070)**	**0**	**(28.742)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**86.385**	**0**	**64.878**	**0**
10	Altri ricavi	8.184	0	9.784	0
11	Costi per servizi	(7.947)	0	(9.413)	0
12	Affitti e locazioni	(660)	0	(623)	0
13	Costi del personale	(30.629)	0	(29.951)	0
14	Altri costi operativi	(1.113)	0	(1.218)	0
15	**Totale costi operativi**	**(40.349)**	**0**	**(41.205)**	**0**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**54.220**	**0**	**33.457**	**0**
17	Ammortamenti	(30.505)	0	(26.742)	0
18	Accantonamenti		0	1.241	1.241
19	Svalutazione di attività	(18.692)	0	(20.405)	(966)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	96	0	909	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(49.101)**	**0**	**(44.997)**	**275**
22	**Margine operativo (16+21)**	**5.119**	**0**	**(11.540)**	**275**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.844	0	3.952	0
24	Interessi passivi e altri oneri finanziari	(9.429)	0	(7.066)	(236)
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(7.585)**	**0**	**(3.114)**	**(236)**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**(2.466)**	**0**	**(14.654)**	**39**
27	Imposte correnti	(4.615)	0	858	0
28	Imposte differite	592	0	3.092	0
29	**Totale imposte**	**(4.023)**	**0**	**3.950**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**(6.489)**	**0**	**(10.704)**	**39**

Nel corso dell'esercizio non sono stati contabilizzati proventi ed oneri non ricorrenti.

I proventi non ricorrenti contabilizzati nello scorso esercizio facevano riferimento per 1.241 mila Euro al 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 altri oneri finanziari pari a 236 mila Euro effetto dell'attualizzazione degli importi che verranno liquidati entro il mese di gennaio 2027.

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.

Per effetto del ridimensionamento dell'attività distributiva sul canale *retail*, la porzione di ricavi e costi della capogruppo Digital Bros S.p.A. che era precedentemente classificata nel settore Distribuzione Italia viene, a partire da questo esercizio, consolidata nel settore operativo residuale Altre Attività. L'esercizio precedente è stato conseguentemente riclassificato. Per effetto di ciò il Gruppo è ora organizzato in quattro settori operativi:

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 30 giugno 2026 e 30 giugno 2025:

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2026

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	9.261	98.182	1.012	0	108.455
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	**Totale ricavi netti**	**9.261**	**98.182**	**1.012**	**0**	**108.455**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(931)	(27)	0	(958)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.942)	(2.272)	0	0	(4.214)
6	Royalties	(4.508)	(12.041)	0	0	(16.549)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(153)	(196)	0	(349)
8	**Totale costo del venduto**	**(6.450)**	**(15.397)**	**(223)**	**0**	**(22.070)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**2.811**	**82.785**	**789**	**0**	**86.385**
10	Altri ricavi	1.046	6.858	280	0	8.184
11	Costi per servizi	(1.013)	(4.829)	(224)	(1.881)	(7.947)
12	Affitti e locazioni	(54)	(288)	(40)	(278)	(660)
13	Costi del personale	(5.718)	(19.405)	(1.227)	(4.279)	(30.629)
14	Altri costi operativi	(108)	(506)	(100)	(399)	(1.113)
15	**Totale costi operativi**	**(6.893)**	**(25.028)**	**(1.591)**	**(6.837)**	**(40.349)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(3.036)**	**64.615**	**(522)**	**(6.837)**	**54.220**
17	Ammortamenti	(1.737)	(27.733)	(215)	(820)	(30.505)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(3.026)	(15.624)	(42)	0	(18.692)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	96	0	0	0	96
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(4.667)**	**(43.357)**	**(257)**	**(820)**	**(49.101)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(7.703)**	**21.258**	**(779)**	**(7.657)**	**5.119**

Non sussistono ricavi intra segmento.

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2026

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Altre Attività	Holding	Totale
	Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	385	1.402	2.201	1.177	5.166
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	4.963	71.684	3	147	76.797
4	Partecipazioni	0	0	0	234	234
5	Crediti ed altre attività non correnti	41	1.240	6	671	1.958
6	Imposte anticipate	3.803	15.834	285	140	20.062
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0	0
	Totale attività non correnti	**9.192**	**90.161**	**2.495**	**2.369**	**104.217**
	Attività correnti					
8	Rimanenze	0	10	997	0	1.007
9	Crediti commerciali	1.214	8.880	295	0	10.389
10	Crediti tributari	438	969	172	4.526	6.105
11	Altre attività correnti	1.390	2.805	862	1.269	6.326
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.837	5.992	1.125	494	9.448
13	Altre attività finanziarie	0	2.981	0	0	2.981
	Totale attività correnti	**4.879**	**21.637**	**3.451**	**6.289**	**36.256**
	TOTALE ATTIVITA'	**14.072**	**111.798**	**5.946**	**8.658**	**140.473**
	Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	0	(881)	(327)	0	(1.208)
19	Fondi non correnti	0	(328)	(48)	0	(376)
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0	0
21	Passività finanziarie	(292)	(487)	0	(352)	(1.131)
	Totale passività non correnti	**(292)**	**(1.696)**	**(375)**	**(352)**	**(2.715)**
	Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(3.462)	(15.835)	(96)	(1.147)	(20.540)
23	Debiti tributari	(97)	(884)	(103)	(30)	(1.114)
24	Fondi correnti	0	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(516)	(1.757)	(496)	(802)	(3.571)
26	Passività finanziarie	(91)	(1.765)	0	(6.175)	(8.031)
	Totale passività correnti	**(4.166)**	**(20.241)**	**(695)**	**(8.154)**	**(33.256)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(4.458)**	**(21.938)**	**(1.070)**	**(8.506)**	**(35.971)**

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2025

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	12.688	78.789	2.413	0	93.620
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	**Totale ricavi netti**	**12.688**	**78.789**	**2.413**	**0**	**93.620**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(689)	(29)	0	(718)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.512)	(3.871)	0	0	(7.383)
6	Royalties	(5.099)	(14.230)	0	0	(19.329)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(556)	(756)	0	(1.312)
8	**Totale costo del venduto**	**(8.611)**	**(19.346)**	**(785)**	**0**	**(28.742)**
9	**Utile lordo (3+8)**	**4.077**	**59.443**	**1.358**	**0**	**64.878**
10	Altri ricavi	1.909	7.875	0	0	9.784
11	Costi per servizi	(1.901)	(5.128)	(238)	(2.146)	(9.400)
12	Affitti e locazioni	(75)	(195)	(34)	(319)	(623)
13	Costi del personale	(5.556)	(19.012)	(1.201)	(4.182)	(29.951)
14	Altri costi operativi	(89)	(580)	(99)	(450)	(1.218)
15	**Totale costi operativi**	**(7.621)**	**(24.915)**	**(1.572)**	**(7.097)**	**(41.192)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**(1.635)**	**42.403**	**(214)**	**(7.097)**	**33.470**
17	Ammortamenti	(2.357)	(23.186)	(376)	(823)	(26.742)
18	Accantonamenti	0	1.241	0	0	1.241
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(6.866)	(13.227)	(312)	0	(20.405)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	909	0	0	0	909
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(8.314)**	**(35.172)**	**(688)**	**(823)**	**(44.997)**
22	**Margine operativo (16+21)**	**(9.949)**	**7.231**	**(902)**	**(7.920)**	**(11.527)**

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2025

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Altre Attività	Holding	Totale
	Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	104	1.586	1.968	1.801	5.459
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	7.263	103.724	53	194	111.234
4	Partecipazioni	0	0	0	7.159	7.159
5	Crediti ed altre attività non correnti	27	1.897	6	671	2.601
6	Imposte anticipate	3.928	15.023	213	4.559	23.723
7	Attività finanziarie non correnti	0	2.821	0	0	2.821
	Totale attività non correnti	**11.322**	**125.051**	**2.240**	**14.384**	**152.997**
	Attività correnti					
8	Rimanenze	0	163	1.193	0	1.356
9	Crediti commerciali	1.047	12.804	334	0	14.185
10	Crediti tributari	467	828	175	5.728	7.198
11	Altre attività correnti	1.478	3.658	816	1.156	7.108
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	460	6.050	101	107	6.718
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0	0
	Totale attività correnti	**3.452**	**23.503**	**2.619**	**6.991**	**36.565**
	TOTALE ATTIVITA'	**14.774**	**148.554**	**4.859**	**21.375**	**189.562**
	Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	0	(777)	(332)	0	(1.109)
19	Fondi non correnti	0	(1.000)	(59)	0	(1.059)
20	Altri debiti e passività non correnti	(96)	(4.851)	0	0	(4.947)
21	Passività finanziarie	0	(265)	0	(956)	(1.221)
	Totale passività non correnti	**(96)**	**(6.893)**	**(391)**	**(956)**	**(8.336)**
	Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(2.611)	(25.514)	(207)	(1.304)	(29.636)
23	Debiti tributari	(113)	(881)	(84)	(64)	(1.142)
24	Fondi correnti	0	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(306)	(9.456)	(564)	(512)	(10.838)
26	Passività finanziarie	(518)	(16.437)	0	(7.915)	(24.870)
	Totale passività correnti	**(3.548)**	**(52.288)**	**(855)**	**(9.795)**	**(66.486)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(3.644)**	**(59.181)**	**(1.246)**	**(10.751)**	**(74.822)**

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2026		30 giugno 2025		Variazioni	
Europa	19.831	18%	13.572	14%	6.259	46,1%
Americhe	71.362	66%	68.309	73%	3.053	4,5%
Resto del mondo	16.196	15%	9.292	10%	6.904	74,3%
Totale ricavi estero	**107.389**	**99%**	**91.173**	**97%**	**16.216**	**17,8%**
Italia	1.066	1%	2.447	3%	(1.381)	-56,4%
Totale ricavi lordi consolidati	**108.455**	**100%**	**93.620**	**100%**	**14.835**	**15,8%**

In linea con quanto realizzato nel passato esercizio, i ricavi estero sono stati pressoché la totalità dei ricavi lordi consolidati e sono aumentati di 16.216 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025.

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 significativa crescita rispetto allo scorso esercizio è data dal particolare successo riscontrato dal videogioco Wuchang: Fallen Feathers sul mercato cinese.

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 98.128 mila Euro pari al 91% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2026		30 giugno 2025		Variazioni	
Free to Play	9.261	9%	12.688	14%	(3.427)	-27,0%
Premium Games	98.128	91%	78.485	86%	19.643	25,0%
Totale ricavi lordi estero	**107.389**	**100%**	**91.173**	**100%**	**16.216**	**17,8%**

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 11 della Relazione sulla gestione a cui si rimanda.

Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

Il contratto in essere per gli uffici americani siti in Calabasas scadrà nel corso del prossimo esercizio e non sarà rinnovato.

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 il corrispondente periodo dell'esercizio precedente sono dettagliati di seguito:

30 giugno 2026

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(909)	0	(798)
Matov LCC	0	42	0	(34)	0	(120)
Totale	**0**	**677**	**0**	**(943)**	**0**	**(918)**

30 giugno 2025

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)**

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 e che sarà oggetto di rimborso entro il termine del contratto.

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 annuo per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 696 mila Euro.

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., 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 2026		30 giugno 2025	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	108.455	0	93.620	0
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0
3	**Totale ricavi netti**	**108.455**	**0**	**93.620**	**0**
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(958)	0	(718)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.214)	0	(7.383)	0
6	Royalties	(16.549)	0	(19.329)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(349)	0	(1.312)	0
8	**Totale costo del venduto**	**(22.070)**	**0**	**(28.742)**	**0**
9	**Utile lordo (3+8)**	**86.385**	**0**	**64.878**	**0**
10	Altri ricavi	8.184	0	9.784	0
11	Costi per servizi	(7.947)	0	(9.413)	0
12	Affitti e locazioni	(660)	(183)	(623)	(218)
13	Costi del personale	(30.629)	0	(29.951)	0
14	Altri costi operativi	(1.113)	0	(1.218)	0
15	**Totale costi operativi**	**(40.349)**	**(183)**	**(41.205)**	**(218)**
16	**Margine operativo lordo (9+10+15)**	**54.220**	**(183)**	**33.457**	**(218)**
17	Ammortamenti	(30.505)	(707)	(26.742)	(823)
18	Accantonamenti	0	0	1.241	0
19	Svalutazione di attività	(18.692)	0	(20.405)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	96	0	0	0
21	**Totale proventi e costi operativi non monetari**	**(49.101)**	**(707)**	**(44.997)**	**(823)**
		0			
22	**Margine operativo (16+21)**	**5.119**	**(890)**	**(11.540)**	**(1.041)**
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.844	0	3.952	0
24	Interessi passivi e altri oneri finanziari	(9.429)	(28)	(7.066)	(37)
25	**Totale saldo della gestione finanziaria**	**(7.585)**	**(28)**	**(3.114)**	**(37)**
26	**Utile prima delle imposte (22+25)**	**(2.466)**	**(918)**	**(14.654)**	**(1.078)**
27	Imposte correnti	(4.615)	0	858	0
28	Imposte differite	592	0	3.092	0
29	**Totale imposte**	**(4.023)**	**0**	**3.950**	**0**
30	**Risultato netto (26+29)**	**(6.489)**	**(918)**	**(10.704)**	**(1.078)**

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026		30 giugno 2025	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.166	0	5.459	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	76.797	0	111.234	0
4	Partecipazioni	234	0	7.159	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.958	677	2.601	726
6	Imposte anticipate	20.062	0	23.723	0
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	2.821	0
	Totale attività non correnti	**104.217**	**677**	**152.997**	**726**
	Attività correnti				
8	Rimanenze	1.007	0	1.356	0
9	Crediti commerciali	10.389	0	14.185	0
10	Crediti tributari	6.105	0	7.198	0
11	Altre attività correnti	6.326	0	7.108	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.448	0	6.718	0
13	Altre attività finanziarie	2.981	0	0	0
	Totale attività correnti	**36.256**	**0**	**36.565**	**0**
	TOTALE ATTIVITA'	***140.473***	**677**	***189.562***	***726***
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.740)	0	(5.706)	0
15	Riserve	(5.859)	0	(9.632)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(92.099)	0	(98.612)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	**(103.698)**	**0**	**(113.950)**	**0**
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	**(804)**	**0**	**(790)**	**0**
	Totale patrimonio netto consolidato	**(104.502)**	**0**	**(114.740)**	**0**
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(1.208)	0	(1.109)	0
19	Fondi non correnti	(376)	0	(1.059)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	(4.947)	0
21	Passività finanziarie	(1.131)	(637)	(1.221)	(972)
	Totale passività non correnti	**(2.715)**	**(637)**	**(8.336)**	**(972)**
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(20.540)	0	(29.636)	0
23	Debiti tributari	(1.114)	0	(1.142)	0
24	Fondi correnti	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(3.571)	0	(10.838)	0
26	Passività finanziarie	(8.031)	(306)	(24.870)	(704)
	Totale passività correnti	**(33.256)**	**(306)**	**(66.486)**	**(704)**
	TOTALE PASSIVITA'	**(35.971)**	**(943)**	**(74.822)**	**(1.676)**
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	***(140.473)***	**(943)**	***(189.562)***	***(1.676)***

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 2026						
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	123.558	137.364	260.922	0	53.648	**314.570**

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 2 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 2025 – 30 giugno 2026. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 2026 del gruppo Digital Bros:
   a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità Europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento Europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
   b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
   c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione di Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle società controllate, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 24 settembre 2026

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