

Digital Bros

digital entertainment

COMUNICATO STAMPA

Il CdA del Gruppo Digital Bros ha approvato il Resoconto Intermedio di Gestione 31 marzo 2020
(terzo trimestre dell'esercizio 2019 – 2020)

RISULTATI DEI PRIMI NOVE MESI DELL'ESERCIZIO:

- **RICAVI A 99,1 MILIONI DI EURO (+132,7%)**
- **MARGINE OPERATIVO (EBIT) A 10,2 MILIONI DI EURO**
- **UTILE NETTO DI 6,4 DI EURO (7,8 MILIONI DI EURO AL NETTO DELLE POSTE NON RICORRENTI)**
- **INDEBITAMENTO FINANZIARIO NETTO INVARIATO A 5,9 MILIONI DI EURO**

- ✓ *Ricavi lordi consolidati pari a 99,1 milioni di euro più che raddoppiati rispetto ai 42,6 milioni di euro al 31 marzo 2019 (+132,7%) grazie alle performance di vendita dei nuovi videogiochi Control, Bloodstained e Journey to the Savage Planet*
- ✓ *Margine operativo (EBIT) pari a 10,2 milioni di euro rispetto al margine operativo negativo di 7,6 milioni di euro al 31 marzo 2019*
- ✓ *Utile netto di 6,4 milioni di euro (7,8 milioni di euro al netto delle poste non ricorrenti) rispetto alla perdita netta di 5,9 milioni di euro registrata al 31 marzo 2019*
- ✓ *Meglio delle previsioni, l'indebitamento finanziario netto è rimasto invariato rispetto al 31 dicembre 2019 nonostante gli investimenti effettuati dal Gruppo nel periodo*
- ✓ *Risultati del terzo trimestre dell'esercizio in forte crescita rispetto al terzo trimestre dell'esercizio 2018/2109: ricavi a 31,3 milioni di euro (12,4 milioni di euro), EBIT a 6,2 milioni di euro (-3,5 milioni di euro), utile netto a 4,4 milioni di euro (-2,7 milioni di euro)*

RISULTATI PRIMI NOVE MESI DELL'ESERCIZIO 2019–2020 (PERIODO CHIUSO AL 31.03.2020)				
Migliaia di euro	31.03.20	31.03.19	Variazioni	Variazioni %
Ricavi lordi	99.143	42.601	56.542	132,7%
Margine operativo lordo (EBITDA)	20.565	(1.640)	22.205	n.s.
Margine operativo (EBIT)	10.207	(7.612)	17.819	n.s.
Utile/(perdita) ante imposte	9.932	(7.502)	17.434	n.s.
Utile netto/(perdita netta)	6.381	(5.882)	12.271	n.s.
Utile al netto delle poste non ricorrenti	7.779	(5.882)	13.661	n.s.

Milano, 13 maggio 2020 - Il Consiglio di Amministrazione di Digital Bros (DIB:MI), Gruppo quotato al segmento STAR di Borsa Italiana e attivo nel settore dei videogames, ha approvato in data odierna il Resoconto Intermedio di Gestione al 31 marzo 2020 (primi nove mesi dell'esercizio che va dal 1° luglio 2019 al 30 giugno 2020).

I principali risultati conseguiti dal Gruppo Digital Bros a livello di Conto Economico Consolidato riferiti ai primi nove mesi dell'esercizio 2019-2020, confrontati con i dati relativi al periodo corrispondente dell'esercizio precedente, sono:

- **Ricavi lordi consolidati** pari a 99,1 milioni di euro in aumento rispetto ai 42,6 milioni di euro registrati al 31 marzo 2019 (+132,7%).
- **Margine operativo lordo** pari a 20,6 milioni di euro in aumento rispetto al margine operativo lordo negativo di 1,6 milioni di euro registrati al 31 marzo 2019.
- **Margine operativo** positivo pari a 10,2 milioni di euro rispetto ai 7,6 milioni di euro negativi al 31 marzo 2019.
- **Utile ante imposte** pari 9,9 milioni di euro rispetto alla perdita ante imposte di 7,5 milioni di euro registrata al 31 marzo 2019.

- **Utile netto** di 6,4 milioni di euro in forte miglioramento rispetto alla perdita netta di 5,9 milioni di euro registrata al 31 marzo 2019. **Utile netto** di 7,8 milioni al netto delle poste non ricorrenti.

RISULTATI PER SETTORE OPERATIVO

Nel corso del periodo sono stati lanciati i videogiochi Control, Indivisible e Journey to the Savage Planet in tutti i formati con l'eccezione delle versioni per la console Nintendo Switch di Indivisible e Journey to the Savage Planet, la cui uscita è prevista nel quarto trimestre dell'esercizio. I lanci completano il piano di uscite di videogiochi cominciato con Bloodstained nel corso dell'ultimo trimestre del passato esercizio. Il piano di uscite ha permesso un forte incremento dei ricavi e dei margini reddituali.

In particolare, nel terzo trimestre dell'esercizio si è assistito alla diffusione della pandemia da virus Covid-19 su scala nazionale ed internazionale. Le misure precauzionali definite dalle autorità governative per il contenimento del contagio hanno costretto le persone in casa e hanno comportato la chiusura di numerosi punti vendita e catene commerciali. Il tempo libero dal lavoro e dalla scuola ha contribuito ad incrementare in misura significativa l'utilizzo dei videogiochi in formato digitale, comportando un aumento del peso percentuale dei ricavi del Gruppo derivanti dalla distribuzione digitale e, conseguentemente, una maggiore marginalità operativa.

I ricavi lordi sono più che raddoppiati nel semestre passando a 99.143 mila euro da 42.601 mila euro. La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 31 marzo 2020 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di euro	Ricavi lordi				Ricavi netti		
	2020	2019	Variazioni	2020	2019	Variazioni	
Premium Games	86.764	25.743	61.021	237,0%	81.275	24.304	56.971 234,4%
Distribuzione Italia	6.811	11.692	(4.881)	-41,7%	6.298	10.273	(3.975) -38,7%
Free to Play	5.117	4.758	359	7,6%	5.117	4.758	359 7,6%
Altre Attività	451	408	43	10,5%	451	408	43 10,5%
Totale ricavi lordi	99.143	42.601	56.542	132,7%	93.141	39.743	53.398 134,4%

Il settore operativo **Premium Games**, che ha realizzato più dell'87% dei ricavi consolidati, ha presentato una significativa crescita dei ricavi lordi di 61.021 mila euro, grazie ai risultati di vendita del videogioco Control, uscito il 27 agosto 2019, che ha realizzato nel periodo ricavi lordi per 30 milioni di euro, del videogioco Bloodstained, lanciato al termine dello scorso esercizio, che ha registrato ricavi per 9,9 milioni di euro nel periodo e, infine, del videogioco Journey to the Savage Planet, lanciato nel corso del terzo trimestre dell'attuale esercizio che ha registrato ricavi per 10,9 milioni di euro.

I ricavi del settore operativo **Distribuzione Italia** sono diminuiti di 4.881 mila euro registrando una riduzione del 41,7% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente anche a seguito della chiusura dell'attività di vendita al dettaglio imposta dalle autorità a seguito dell'emergenza sanitaria.

Il settore operativo **Free to Play** ha registrato una crescita dei ricavi del 7,6%, grazie alla performance particolarmente positiva del videogioco Gems of War, lanciato ormai più di cinque anni fa.

Il contributo delle diverse aree di business del Gruppo Digital Bros alla formazione dei margini di redditività registrati nei primi nove mesi dell'esercizio 2019-2020 è stato:

Migliaia di euro	Premium Games	Distribuzione Italia	Free to Play	Altre Attività	Holding	Totale
Ricavi Lordi	86.764	6.811	5.117	451	0	99.143
Margine operativo lordo (EBITDA)	24.835	(1.160)	1.157	30	(4.297)	20.565
Margine operativo (EBIT)	16.571	(1.333)	(82)	(51)	(4.898)	10.207

I **costi operativi** aumentano di 7.376 mila euro, in misura decisamente meno che proporzionale rispetto all'incremento dei ricavi, per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio dei nuovi prodotti e all'incremento dei costi del personale.

I **costi operativi non monetari** aumentano di 4.386 mila euro rispetto al 31 marzo 2019 principalmente per effetto di un incremento degli ammortamenti per 4.098 mila euro dovuti sia a maggiori ammortamenti delle proprietà intellettuali detenute dal Gruppo, ma anche all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 per 897 mila euro. La svalutazione di attività ammonta a 1.189 mila euro rispetto ai 665 mila euro del 31 marzo 2019.

L'**utile ante imposte** al 31 marzo 2020 è stato pari a 9.932 mila euro, in miglioramento di 17.434 mila euro rispetto alla perdita di 7.502 mila euro realizzata al 31 marzo 2019. L'utile ante imposte al netto delle poste non ricorrenti è pari a 11.106 mila euro, in miglioramento di 18.608 mila euro rispetto al corrispondente periodo del precedente esercizio.

L'**utile netto consolidato** è stato pari a 6.381 mila euro rispetto alla perdita netta di 5.882 mila euro realizzata al 31 marzo 2019, mentre l'**utile netto consolidato** rettificato al netto delle poste non ricorrenti è stato di 7.779 mila euro.

L'**utile netto attribuibile agli azionisti della Capogruppo** è 6.389 mila euro.

L'**utile netto per azione base** e l'**utile netto per azione diluita** sono pari a 0,45 euro rispetto alla perdita netta per azione di 0,41 euro del 31 marzo 2019.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Meglio delle aspettative, l'**indebitamento finanziario netto** è rimasto invariato rispetto al 31 dicembre 2019 ed è pari a 5.879 mila euro nonostante gli investimenti effettuati dal Gruppo nel terzo trimestre dell'esercizio.

L'indebitamento finanziario netto è in miglioramento di 10.354 mila euro rispetto al 30 giugno 2019, tenuto conto che l'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 ha comportato l'iscrizione di un debito finanziario di 5.481 mila euro. La riduzione dell'indebitamento finanziario nel periodo, al netto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16, è stata pari a 15.835 mila euro.

AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 31 marzo 2020 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato transazioni nel periodo.

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati i seguenti:

- in data 28 ottobre 2019 è stato annunciato il contratto tra la controllata 505 Games S.p.A. e lo studio Kojima Productions per i diritti di pubblicazione in tutto il mondo della versione per personal computer del videogioco Death Stranding da cui il Gruppo si aspetta un fatturato prospettico di oltre 50 milioni di euro. In data 2 marzo 2020 la controllata 505 Games S.p.A. ha poi annunciato che la versione per personal computer del videogioco Death Stranding sarebbe uscita il 2 giugno 2020. In data 21 aprile 2020, la 505 Games S.p.A. ha poi posticipato l'uscita del videogioco al 14 luglio 2020, a seguito della chiusura temporanea dello studio Kojima Productions per l'emergenza COVID-19;
- in data 28 febbraio 2020 l'Amministratore indipendente Paola Carrara ha rassegnato le dimissioni per motivazioni personali;
- in data 3 marzo 2020 Digital Bros S.p.A. ha acquisito il 51% delle quote della società Ovosonico S.r.l., di cui già possedeva il 49%, per un controvalore di 210 mila euro. La Società, che sta sviluppando un videogioco per conto del Gruppo, ha mutato ragione sociale in AvantGarden S.r.l..
- in data 5 marzo 2020 il Gruppo ha sottoscritto un accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate relativamente alla definizione del contenzioso tributario relativo agli anni dal 2011 al 2015. Tale contenzioso riguarda alcune operazioni della controllata 505 Games S.p.A. che, sulla base delle valutazioni condotte dall'Agenzia delle Entrate, sarebbero da considerare come royalty e pertanto da assoggettare a ritenuta. Sebbene le valutazioni dell'Agenzia delle Entrate non siano condivise dal Gruppo, sia nel merito che nel diritto, che ritiene che le operazioni siano acquisti di beni e/o prestazioni di servizi, ai meri fini conciliatori e per evitare un lungo e oneroso contezioso, il Gruppo ha deciso di sottoscrivere l'accordo conciliativo.

La definizione ha comportato un aggiornamento della stima della passività fiscale al 31 dicembre 2019 attraverso l'iscrizione di oneri non ricorrenti per 1.398 mila euro. Tale ammontare include, oltre a interessi per 580 mila euro e sanzioni per 224 mila euro, la stima delle perdite sui crediti, per 594 mila euro, che il Gruppo ha ritenuto di iscrivere tra gli anticipi a fornitori a titolo di rivalsa sulle ritenute versate all'Erario per loro conto;

- in data 5 marzo 2020 Il Consiglio di Amministrazione ha cooptato l'amministratore Laura Soifer. Lo stesso Consiglio, dopo averne verificato i requisiti di indipendenza, ha nominato Laura Soifer membro del Comitato Controllo e Rischi e del Comitato permanente Parti Correlate.

COVID-19

La salute ed il benessere dei propri dipendenti sono stati, e continuano ad essere, una priorità per il Gruppo che ha monitorato fin da subito l'evoluzione dell'emergenza socio-sanitaria mondiale e si è attivato, in anticipo rispetto alle indicazioni delle autorità competenti, per garantire la sicurezza dei propri collaboratori, assicurando la continuità operativa.

In particolare, Digital Bros:

- ha utilizzato il ricorso al lavoro da remoto per la quasi totalità dei propri collaboratori in tutte le sedi del Gruppo a livello mondiale;
- ha implementato ed intensificato tutte le misure di prevenzione e protezione per permettere il rientro in sicurezza negli

uffici, con responsabilità e nel rispetto dei protocolli, comprese le attività di sanificazione degli ambienti di lavoro e la messa a disposizione di strumenti di protezione individuale;

- ha attivato per tutti i dipendenti italiani una copertura sanitaria integrativa in caso di ricovero da contagio COVID 19.

EVENTI SIGNIFICATIVI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 21 aprile 2020, 505 Games S.p.A., controllata di Digital Bros S.p.A., ha annunciato che la versione per personal computer del videogioco Death Stranding uscirà in tutto il mondo il 14 luglio 2020 anziché il 2 giugno 2020 a causa della chiusura temporanea dello studio di sviluppo Kojima Productions a seguito di misure precauzionali legate all'emergenza Covid-19. Il Gruppo ha confermato le previsioni di fatturato di almeno 50 milioni di euro dalle vendite del videogioco in versione per personal computer.

EVOZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il piano di investimenti in nuovi prodotti, cominciato a partire da giugno dello scorso anno con Bloodstained, e poi proseguito in agosto con l'uscita di Control e Indivisible a ottobre e con Journey to the Savage Planet, avvenuta a gennaio 2020, sarà completato nell'ultimo trimestre dell'esercizio con l'uscita di Assetto Corsa Competizione nelle versioni per console insieme alle versioni per la console Nintendo Switch di Indivisible e Journey to the Savage Planet. L'uscita della versione per personal computer del videogioco di Hideo Kojima, Death Stranding, da cui il Gruppo si attende di realizzare ricavi per almeno 50 milioni di euro, è stata invece prorogata al prossimo esercizio durante il mese di luglio. Il videogioco Control si prevede continuerà a generare ricavi nei prossimi trimestri anche per effetto del lancio di episodi aggiuntivi e della versione sul marketplace Steam nel prossimo mese di agosto.

Il Gruppo prevede pertanto che i ricavi si manterranno in forte crescita anche al termine dell'esercizio con un conseguente significativo miglioramento di tutti gli indici reddituali. Nel quarto trimestre il crescente peso percentuale dei ricavi derivanti dalla distribuzione digitale a scapito dei ricavi da distribuzione retail aumenterà considerevolmente la marginalità operativa, anche a parità di ricavi attesi.

A seguito dell'andamento migliore delle aspettative dell'indebitamento finanziario netto nel corso del terzo trimestre dell'esercizio, rimasto pressoché invariato anche in presenza dei notevoli investimenti che il Gruppo ha finalizzato, le previsioni per la chiusura dell'esercizio fanno pensare al raggiungimento di una posizione finanziaria netta positiva al lordo dell'effetto dell'applicazione dello IFRS16.

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

Come previsto dal comma 2 art. 154-bis del T.U.F., il dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari del Gruppo Digital Bros, Stefano Salbe, dichiara che l'informativa contabile societaria contenuta nel presente comunicato corrisponde alle risultanze documentali, ai libri ed alle scritture contabili.

Il comunicato stampa è disponibile sui siti www.digitalbros.com e www.1info.it

IL GRUPPO DIGITAL BROS

Quotato al segmento STAR di Borsa Italiana, il Gruppo Digital Bros è una global company che opera dal 1989 nello sviluppo, edizione e distribuzione di contenuti di game entertainment – videogiochi - sul mercato mondiale attraverso i diversi canali a disposizione: retail e digital – web, social, mobile. Il Gruppo Digital Bros è attivo in tutto il mondo, attraverso le proprie sedi dirette in Italia, Stati Uniti, UK, Francia, Spagna, Germania, Cina, Hong Kong e Giappone impiegando ca. 210 dipendenti. La sede principale del Gruppo è a Milano, da dove viene coordinato l'insieme delle attività. Digital Bros opera nei tre mercati dello sviluppo, del publishing e della distribuzione, attraverso i propri brand 505 Games e Halifax.

Per maggiori informazioni:

Digital Bros S.p.A.

Stefano Salbe

CFO

Tel. + 39 02 413031

ir@digitalbros.com

PROSPETTI CONTABILI

GRUPPO DIGITAL BROS

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2020

	Migliaia di euro	31 marzo 2020	30 giugno 2019	Variazioni
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	9.117	3.584	5.533 n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0 0
3	Immobilizzazioni immateriali	30.778	18.341	12.437 67,8%
4	Partecipazioni	4.492	1.706	2.786 n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	5.702	9.322	(3.620) -38,8%
6	Imposte anticipate	2.688	2.745	(57) -2,1%
	Totale attività non correnti	52.777	35.698	17.079 47,8%
	Passività non correnti			
7	Benefici verso dipendenti	(646)	(573)	(73) 12,7%
8	Fondi non correnti	(81)	(81)	(0) 0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	(479)	(923)	444 -48,1%
	Totale passività non correnti	(1.206)	(1.577)	371 -23,5%
	Capitale circolante netto			
10	Rimanenze	14.423	13.909	514 3,7%
11	Crediti commerciali	50.877	55.070	(4.193) -7,6%
12	Crediti tributari	5.479	6.076	(597) -9,8%
13	Altre attività correnti	6.178	1.668	4.510 n.s.
14	Debiti verso fornitori	(36.854)	(24.631)	(12.223) 49,6%
15	Debiti tributari	(5.332)	(1.138)	(4.194) n.s.
16	Fondi correnti	0	(856)	856 n.s.
17	Altre passività correnti	(9.525)	(3.761)	(5.764) n.s.
	Totale capitale circolante netto	25.246	46.337	(21.091) -45,5%
	Patrimonio netto			
18	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0 0,0%
19	Riserve	(20.871)	(21.223)	352 -1,7%
20	Azioni proprie	0	0	0 0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(43.707)	(37.298)	(6.409) 17,2%
	Totale patrimonio netto	(70.282)	(64.225)	(6.057) 9,4%
	Totale patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(656)	0	(656) n.s.
	Totale attività nette	5.879	16.233	(10.354) -63,8%
	Posizione finanziaria netta corrente	(17.027)	(13.873)	(3.156) 22,7%
22	Disponibilità liquide	9.131	4.767	4.364 91,5%
23	Debiti verso banche correnti	(14.822)	(20.795)	5.973 -28,7%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(11.336)	2.155	(13.491) n.s.
	Posizione finanziaria netta non corrente	11.148	(2.360)	13.508 n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(5.879)	(16.233)	10.354 -63,8%

GRUPPO DIGITAL BROS

Conto economico consolidato al 31 marzo 2020

	Migliaia di euro	31 marzo 2020		31 marzo 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	99.143	106,4%	42.601	107,2%	56.542	132,7%
2	Rettifiche ricavi	(6.002)	-6,4%	(2.858)	-7,2%	(3.146)	n.s.
3	Totale ricavi netti	93.141	100,0%	39.743	100,0%	53.398	134,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.160)	-15,2%	(10.777)	-27,1%	(3.383)	31,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.421)	-6,9%	(4.337)	-10,9%	(2.084)	48,1%
6	Royalties	(26.883)	-28,9%	(7.898)	-19,9%	(18.985)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	514	0,6%	(172)	-0,4%	686	n.s.
8	Totale costo del venduto	(46.950)	-50,4%	(23.184)	-58,3%	(23.766)	102,5%
9	Utile lordo (3+8)	46.191	49,6%	16.559	41,7%	29.632	n.s.
10	Altri ricavi	2.375	2,6%	2.426	6,1%	(51)	-2,1%
11	Costi per servizi	(11.536)	-12,4%	(5.613)	-14,1%	(5.923)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(183)	-0,2%	(1.069)	-2,7%	886	-82,8%
13	Costi del personale	(15.358)	-16,5%	(13.118)	-33,0%	(2.240)	17,1%
14	Altri costi operativi	(924)	-1,0%	(825)	-2,1%	(99)	11,9%
15	Totale costi operativi	(28.001)	-30,1%	(20.625)	-51,9%	(7.376)	35,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	20.565	22,1%	(1.640)	-4,1%	22.205	n.s.
17	Ammortamenti	(9.405)	-10,1%	(5.307)	-13,4%	(4.098)	77,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.189)	-1,3%	(665)	-1,7%	(524)	78,7%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	236	0,3%	0	0,0%	236	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(10.358)	-11,1%	(5.972)	-15,0%	(4.386)	73,4%
22	Margine operativo (16+21)	10.207	11,0%	(7.612)	-19,2%	17.819	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.521	2,7%	1.066	2,7%	1.455	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.796)	-3,0%	(956)	-2,4%	(1.840)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(275)	-0,3%	110	0,3%	(385)	n.s.
26	Utile ante imposte (22+25)	9.932	10,7%	(7.502)	-18,9%	17.434	n.s.
27	Imposte correnti	(3.114)	-3,3%	1.433	3,6%	(4.547)	n.s.
28	Imposte differite	(437)	-0,5%	187	0,5%	(624)	n.s.
29	Totale imposte	(3.551)	-3,8%	1.620	4,1%	(5.171)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	6.381	6,9%	(5.882)	-14,8%	12.263	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	6.389	6,9%	(5.882)	-14,8%	12.271	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(8)	0,0%	0	0,0%	(8)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in euro)	0,45		(0,41)		0,86	n.s.
34	Utile per azione diluito (in euro)	0,45		(0,41)		0,86	n.s.

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2020

	Migliaia di euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019
A. Disponibilità monetarie nette iniziali		(16.233)	(1.083)
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio			
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo		6.381	(5.882)
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>			
Accantonamenti e svalutazioni di attività		1.189	601
Ammortamenti immateriali		7.993	4.778
Ammortamenti materiali		1.412	528
Variazione netta degli altri fondi		0	0
Variazione netta del fondo TFR		73	10
Variazione netta delle altre passività non correnti		(444)	34
SUBTOTALE B.		16.604	69
C. Variazione del capitale circolante netto			
Rimanenze		(514)	172
Crediti commerciali		4.125	(7.124)
Crediti tributari		597	(2.493)
Altre attività correnti		(5.112)	1.374
Debiti verso fornitori		12.223	(3.052)
Debiti tributari		4.194	(249)
Fondi correnti		(856)	2
Altre passività correnti		5.764	1.388
SUBTOTALE C.		20.421	(9.982)
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(20.949)	(6.390)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		(6.945)	1.737
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		891	(1.122)
SUBTOTALE D.		(27.003)	(5.775)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento			
Aumenti di capitale		0	0
Aumento della riserva sovrapprezzo azioni		0	0
SUBTOTALE F.		0	0
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato			
Dividendi distribuiti		0	0
Variazione azioni proprie detenute		0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto		332	(852)
SUBTOTALE F.		332	(852)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F+G)		10.354	(16.540)
H. Posizione finanziaria netta finale (A+H)		(5.879)	(17.623)

Informativa per settori operativi

Conto economico per settori operativi consolidato al 31 marzo 2020

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games	Distribuzione Italia	Free to Play	Altre attività	Holding	Totale
1	Ricavi	86.764	6.811	5.117	451	0	99.143
2	Rettifiche ricavi	(5.489)	(513)	0	0	0	(6.002)
3	Totale ricavi	81.275	6.298	5.117	451	0	93.141
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.842)	(4.318)	0	0	0	(14.160)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.648)	(128)	(1.636)	(9)	0	(6.421)
6	Royalties	(26.618)	0	(244)	(21)	0	(26.883)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.287	(773)	0	0	0	514
8	Totale costo del venduto	(39.821)	(5.219)	(1.880)	(30)	0	(46.950)
9	Utile lordo (3+8)	41.454	1.079	3.237	421	0	46.191
10	Altri ricavi	749	0	1.555	0	71	2.375
11	Costi per servizi	(8.940)	(1.026)	(232)	(122)	(1.216)	(11.536)
12	Affitti e locazioni	(56)	(22)	(13)	(1)	(91)	(183)
13	Costi del personale	(8.051)	(1.041)	(3.324)	(239)	(2.703)	(15.358)
14	Altri costi operativi	(321)	(150)	(66)	(29)	(358)	(924)
15	Totale costi operativi	(17.368)	(2.239)	(3.635)	(391)	(4.368)	(28.001)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	24.835	(1.160)	1.157	30	(4.297)	20.565
17	Ammortamenti	(7.684)	(129)	(893)	(81)	(618)	(9.405)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(767)	(44)	(346)	0	(32)	(1.189)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	187	0	0	0	49	236
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(8.264)	(173)	(1.239)	(81)	(601)	(10.358)
22	Margine operativo (16+21)	16.571	(1.333)	(82)	(51)	(4.898)	10.207

GRUPPO DIGITAL BROS

Conto economico consolidato del terzo trimestre dell'esercizio

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2019/2020	3° trimestre 2018/2019	Variazioni	
1	Ricavi lordi	31.293	102,1%	12.385	107,0%
2	Rettifiche ricavi	(637)	-2,1%	(816)	-7,0%
3	Totale ricavi netti	30.656	100,0%	11.569	100,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.323)	-4,3%	(3.429)	-29,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.375)	-7,7%	(967)	-8,4%
6	Royalties	(8.188)	-26,7%	(2.384)	-20,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(878)	-2,9%	(433)	-3,7%
8	Totale costo del venduto	(12.764)	-41,6%	(7.213)	-62,3%
9	Utile lordo (3+8)	17.892	58,4%	4.356	37,6%
10	Altri ricavi	989	3,2%	880	7,6%
11	Costi per servizi	(2.781)	-9,1%	(1.701)	-14,7%
12	Affitti e locazioni	(42)	-0,1%	(358)	-3,1%
13	Costi del personale	(5.345)	-17,4%	(4.667)	-40,3%
14	Altri costi operativi	(301)	-1,0%	(286)	-2,5%
15	Totale costi operativi	(8.469)	-27,6%	(7.012)	-60,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.412	34,0%	(1.776)	-15,3%
17	Ammortamenti	(4.266)	-13,9%	(1.714)	-14,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(20)	-0,1%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	32	0,1%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.254)	-13,9%	(1.714)	-14,8%
22	Margine operativo (16+21)	6.158	20,1%	(3.490)	-30,2%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	981	3,2%	396	3,4%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(856)	-2,8%	(465)	-4,0%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	125	0,4%	(69)	-0,6%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	6.283	20,5%	(3.559)	-30,8%
27	Imposte correnti	(2.028)	-6,6%	745	6,4%
28	Imposte differite	188	0,6%	92	0,8%
29	Totale imposte	(1.840)	-6,0%	837	7,2%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	4.443	14,5%	(2.722)	-23,5%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	4.451	14,5%	(2.722)	-23,5%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(8)	0,0%	0	0,0%
				(8)	n.s.