



**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2020**

(3° semestre dell'esercizio 2019/2020)

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 5.704.334,80 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 Investitori

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

Cariche sociali e organi di controllo	4
Relazione sulla gestione	6
1. Struttura del Gruppo	6
2. Il mercato dei videogiochi	10
3. Stagionalità caratteristica del mercato	13
4. Eventi significativi del periodo	14
5. Analisi dell'andamento economico al 31 marzo 2020	18
6. Analisi della situazione patrimoniale al 31 marzo 2020	24
7. Andamento per settori operativi	26
8. Analisi dell'andamento economico del terzo trimestre dell'esercizio 2019/2020	35
9. Attività e passività potenziali	39
10. Eventi successivi alla chiusura del periodo	39
11. Evoluzione prevedibile della gestione	40
12. Altre informazioni	41
Bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2020	43
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2020	45
Conto economico consolidato al 31 marzo 2020	46
Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2020	47
Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2020	48
Movimenti di patrimonio netto consolidato	50
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2020	51
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	62

Consiglio di amministrazione

Lidia Florean	Consigliere ⁽²⁾
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato ⁽¹⁾
Davide Galante	Consigliere ⁽²⁾
Raffaele Galante	Amministratore delegato ⁽¹⁾
Luciana La Maida	Consigliere ⁽³⁾
Irene Longhin	Consigliere ⁽³⁾
Susanna Pedretti	Consigliere ⁽³⁾
Stefano Salbe	Consigliere ^{(1) (4)}
Laura Soifer	Consigliere ^{(3) (5)}
Dario Treves	Consigliere ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Consiglieri esecutivi

⁽²⁾ Consiglieri non esecutivi

⁽³⁾ Consiglieri indipendenti

⁽⁴⁾ Dirigente preposto ai sensi art. 154 bis del D. Lgs. 58/98

⁽⁵⁾ Lead Independent Director

Comitato Controllo e Rischi

Luciana La Maida
Susanna Pedretti
Laura Soifer (Presidente)

Comitato per la Remunerazione e Nomine

Luciana La Maida (Presidente)
Irene Longhin
Susanna Pedretti

Comitato permanente Parti Correlate

Luciana La Maida
Susanna Pedretti
Laura Soifer (Presidente)

Collegio sindacale

Maria Pia Maspes	Sindaco effettivo
Luca Pizio	Sindaco effettivo
Paolo Villa	Presidente
Daniela Delfrate	Sindaco supplente
Christian Sponza	Sindaco supplente

L’Assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2017 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 2020.

In data 27 ottobre 2017 il Consiglio di amministrazione ha nominato Abramo Galante Presidente del Consiglio di amministrazione ed Amministratore delegato e Raffaele Galante Amministratore delegato, attribuendo loro adeguati poteri.

L’Assemblea degli azionisti del 25 ottobre 2019 ha nominato amministratori Paola Carrara e Susanna Pedretti, già cooptate dal Consiglio di amministrazione in data 6 giugno 2019, che resteranno in carica sino scadenza dell’attuale Consiglio di amministrazione.

In data 28 febbraio 2020 l’amministratore Paola Carrara ha rassegnato le dimissioni per motivazioni personali. Fino a tale data ricopriva le cariche di consigliere indipendente e di presidente del Comitato Controllo e Rischi e del Comitato permanente Parti Correlate. Il Consiglio di amministrazione in data 5 marzo 2020 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.

Con delibera del 7 agosto 2007 il Consiglio di amministrazione ha nominato il consigliere Stefano Salbe Dirigente preposto ai sensi dell’art. 154 bis del D.Lgs. 58/98 conferendogli adeguati poteri.

Società di revisione legale

Deloitte & Touche S.p.A.

L’Assemblea gli azionisti del 26 ottobre 2012 ha conferito l’incarico per la revisione legale del bilancio separato e consolidato della Digital Bros S.p.A. fino all’approvazione del bilancio al 30 giugno 2021 alla società Deloitte & Touche S.p.A., con sede a Milano in via Tortona 25.

Altre informazioni

La pubblicazione del Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 31 marzo 2020 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 13 maggio 2020.

Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, quotata sul segmento STAR del mercato MTA gestito da Borsa Italiana S.p.A..

RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

1. STRUTTURA DEL GRUPPO

Il gruppo Digital Bros opera nel mercato dello sviluppo, dell’edizione, della distribuzione e della commercializzazione di videogiochi sui mercati internazionali.

Il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

Premium Games: l’attività consiste nell’acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori e nella loro successiva distribuzione attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale *retail* e la distribuzione sui *marketplace* digitali quali ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live, Epic Game Store e altri.

I videogiochi non realizzati direttamente da società di sviluppo di proprietà del Gruppo vengono prevalentemente acquisiti su licenza esclusiva e con un diritto pluriennale di sfruttamento su scala internazionale. Il marchio utilizzato per la pubblicazione a livello mondiale è 505 Games.

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 France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge attività di consulenza per conto della 505 Games S.p.A..

La società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa, viene consolidata nel settore operativo.

Nel corso del trimestre, il Gruppo ha finalizzato l’acquisizione di due nuove società: il 100% delle quote di AvantGarden S.r.l., originariamente Ovosonic S.r.l., di cui il Gruppo deteneva già il 49% ed il 60% della società di diritto olandese Rasplata B.V..

La prima è uno sviluppatore di videogiochi italiano e detiene un team di circa 25 persone, mentre la seconda è una società olandese che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo.

Free to Play: l’attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi e/o applicazioni disponibili gratuitamente sui *marketplace* digitali e che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le successive 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 alto l’interesse dei giocatori e allungarne così il ciclo di vita.

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l., dalla società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce servizi di consulenza alle società del Gruppo, dalla società inglese DR Studios Ltd., che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play, nonché dalla società Hawken Entertainment Inc., che detiene i diritti relativi ai videogiochi della serie Hawken.

Il marchio utilizzato per la pubblicazione a livello mondiale è 505 Games Mobile.

Distribuzione Italia: consiste nella distribuzione sul territorio italiano di videogiochi acquistati da editori internazionali.

L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax, e dalla società controllata Game Entertainment S.r.l. che effettua la distribuzione, principalmente di carte collezionabili, sul canale distributivo edicola.

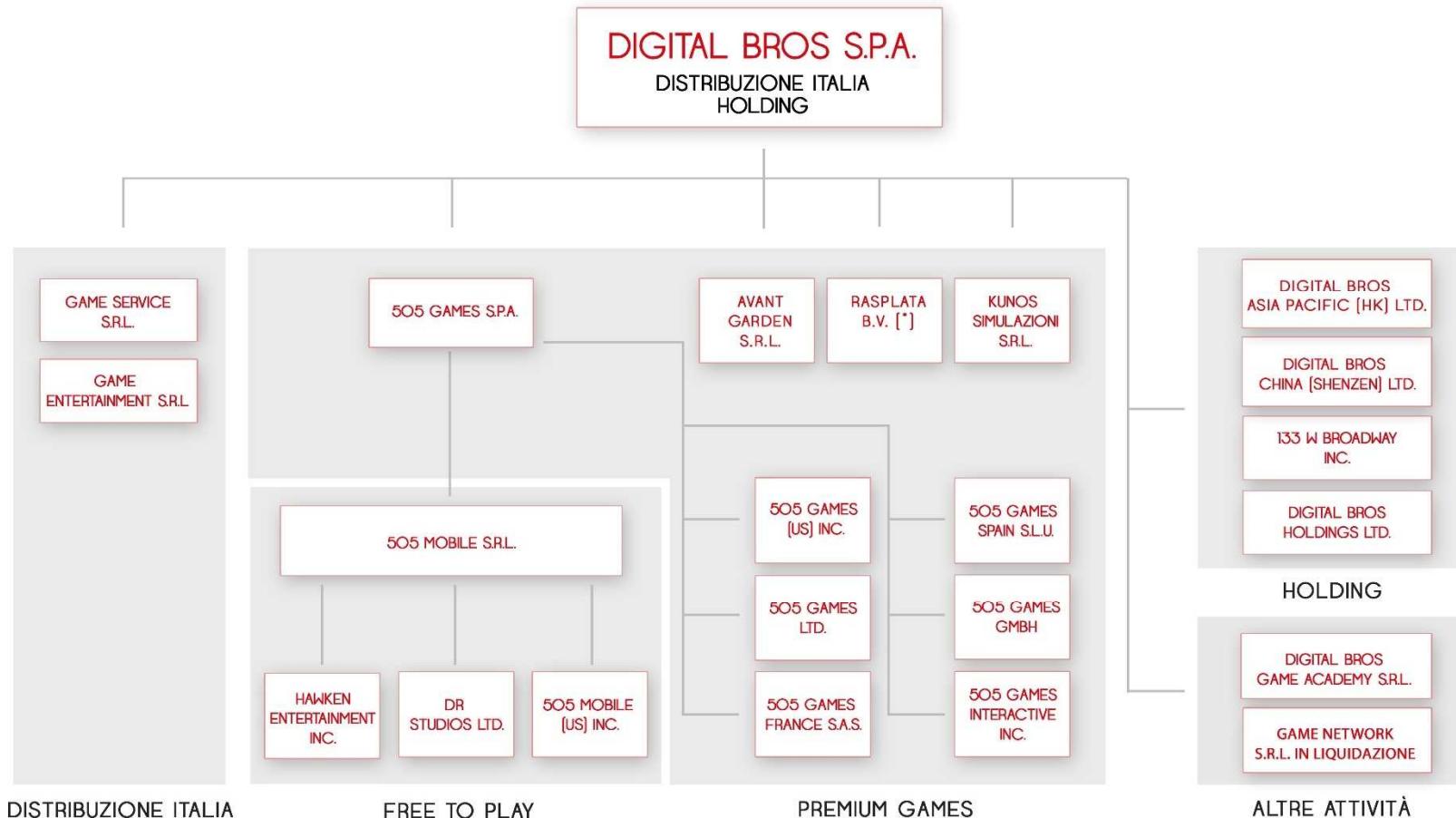
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., che organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico, e le attività della controllata Game Network S.r.l. le cui attività sono state interrotte nel corso del mese di giugno 2018 e che è stata posta in liquidazione nel corso del mese di ottobre 2018.

Holding: comprende le funzioni di coordinamento dei settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono parte del settore operativo Holding. La Capogruppo si è avvalsa anche dell'apporto delle società Digital Bros China Ltd. e Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd., che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. La 133 W Broadway Inc. che fino al mese di ottobre 2018 ha detenuto la proprietà dell'immobile sito in Eugene, Oregon, USA, fa parte del settore operativo. La Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100% ad eccezione di quella detenuta in Raspata B.V. che è pari al 60%.

Di seguito l'organigramma societario al 31 marzo 2020:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 MARZO 2020



[*] PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 60%

Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Boccaccio 95, Trezzano sul Naviglio (MI)	Logistica
AvantGarden S.r.l. ⁽¹⁾	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	33-35 Hillier Street, Sheung Wan, Hong Kong	Uffici
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Wang Hai Road, Nanshan district, Shenzhen 518062, China	Uffici
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Via Labus, 15 Milano	Uffici
Digital Bros Holdings Ltd. ⁽²⁾	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
DR Studios Ltd.	4 Linford Forum, Rockingham Drive, 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 France S.a.s.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
505 Games Interactive (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Game Network S.r.l. in liquidazione	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Hawken Entertainment Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
505 Mobile S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Mobile (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Rasplata B.V. ⁽³⁾	Churchill-laan 131 2, Amsterdam, Olanda	Uffici
133 W Broadway, Inc.	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici

(1) Consolidata a partire dal mese di marzo 2020

(2) Non operativa nel periodo

(3) Consolidata al 60%

Al 31 marzo 2020 il Gruppo detiene la partecipazione nella società collegata Seekhana Ltd., con sede in Milton Keynes, U.K., con una quota di possesso del 34,77% del capitale sociale ed un valore di carico di 365 mila Euro.

Nel corso del periodo è stata perfezionata la cessione della partecipazione detenuta nella Delta DNA Ltd. che ha determinato una plusvalenza di 383 mila Euro.

In data 3 marzo 2020 è stato perfezionato l'acquisto del 51% delle quote residuali di Ovosonic S.r.l. che pertanto è stata consolidata a partire dal mese di marzo dell'esercizio con il metodo di consolidamento integrale. Contestualmente è stata modificata la ragione sociale in AvantGarden S.r.l..

Nel corso dell'esercizio la Capogruppo ha acquistato il 60% delle quote della società olandese Rasplata B.V..

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.

Il mercato dei videogiochi presenta mutamenti e tassi di crescita legati alla continua evoluzione tecnologica. L’esperienza di gioco oggi non avviene più solamente sulle console di gioco tradizionali, Sony Playstation e Microsoft Xbox nelle diverse versioni, ma anche su dispositivi mobili come telefoni cellulari e tablet e console ibride come la Nintendo Switch. La diffusione della connettività a costi sempre più ridotti e la disponibilità di reti in fibra ottica e cellulari sempre più performanti permettono ai videogiochi di essere sempre più diversificati, sofisticati ed interattivi. La diffusione degli smartphone alla popolazione di ogni genere ed età ha permesso poi un ampliamento della popolazione dei videogiocatori e la pubblicazione di giochi adatti ad un pubblico adulto ed al pubblico femminile.

Il mercato dei videogiochi per le console, come prassi dei mercati tecnologici, presenta un andamento ciclico in funzione della fase di sviluppo dell’hardware per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, i prezzi di vendita della piattaforma e dei videogiochi ad essa destinati sono elevati e le quantità vendute sono relativamente basse; passando dalla fase di introduzione alla fase di maturità, si assiste ad un progressivo abbassamento dei prezzi, sia dell’hardware che dei videogiochi, e un continuo innalzamento delle quantità vendute con il contestuale incremento della qualità dei videogiochi.

I videogiochi di elevata qualità e che presentano potenziali di vendita significativi, oltre ad essere commercializzati sui *marketplace* digitali, vengono prodotti fisicamente e distribuiti attraverso reti di vendita tradizionali. In tal caso la catena del valore è la seguente:



Sviluppatori o developer

Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmati 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.. Gli sviluppatori, pur rimanendo spesso detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi che sono quindi l’elemento della catena del valore essenziale per completare il gioco, farlo apprezzare e distribuirlo su base internazionale grazie alla loro rete commerciale internazionale, diretta e indiretta.

Editori o publisher

L’editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, determina la politica di prezzo e la politica commerciale a livello mondiale, studia il posizionamento del prodotto, la grafica

della confezione 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.

Produttori della console

Il produttore della console è la società che progetta, ingegnerizza, produce e commercializza l'hardware, o piattaforma, attraverso il quale il videogioco viene utilizzato da parte dei consumatori finali. Sony è il produttore delle console Sony Playstation 4, Microsoft è il produttore delle console Microsoft Xbox One, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo Switch. Il produttore della console riproduce il supporto fisico per conto degli editori. Il produttore della console spesso è anche editore di videogiochi.

Distributori

Il ruolo del distributore varia da mercato a mercato. Più il mercato è frammentato, come ad esempio il mercato italiano, più il ruolo del distributore si integra con il ruolo dell'editore, con l'implementazione di politiche di comunicazione per il mercato locale e con lo svolgimento di attività locali di pubbliche relazioni. In alcuni mercati, come ad esempio quello inglese e americano, a causa dell'elevata concentrazione del mercato dei rivenditori, solitamente gli editori detengono una presenza diretta. A seguito della crescente digitalizzazione del mercato, i publisher di videogiochi di più recente costituzione non hanno ravvisato la necessità di costituire una struttura internazionale di vendita al pubblico per il canale *retail*, avvalendosi a tal fine delle strutture distributive di altri editori.

Rivenditori

Il rivenditore è il punto vendita dove il consumatore finale acquista il videogioco. I rivenditori possono essere catene internazionali specializzate nella vendita di videogiochi, punti vendita della grande distribuzione organizzata, ma anche negozi specializzati indipendenti, così come portali Internet che operano la vendita diretta per corrispondenza.

I produttori delle console hanno realizzato dei *marketplace* per la vendita diretta ai consumatori finali dei videogiochi in formato digitale evitando così l'intermediazione del distributore e del rivenditore. In questo caso, come per videogiochi per personal computer, smartphone e tablet, la catena del valore è meno articolata ed è la seguente:



I principali *marketplace* attraverso i quali i videogiochi per console vengono venduti al 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. Nell'esercizio è stato annunciato il lancio di un nuovo *marketplace*, Epic Games Store, per i videogiochi per personal computer gestito dalla società americana Epic, sulla scia del successo riscontrato dal videogioco di loro proprietà Fortnite.

La progressiva digitalizzazione del mercato ha determinato che sia Microsoft, con Microsoft Xbox Game Pass e Microsoft Xbox Games with Gold, che Sony, con Sony PlayStation Now, creassero delle piattaforme digitali dove il giocatore, invece di acquistare il singolo gioco, può usufruire di tutti i giochi presenti sul *marketplace* pagando un canone di abbonamento valido per un tempo prefissato. Il riconoscimento dei ricavi all'editore avviene in forma direttamente o indirettamente legata all'utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali. Google con la piattaforma Stadia e Apple con Apple Arcade hanno realizzato più recentemente tra strutture similari.

I videogiochi Free to Play sono disponibili al pubblico 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 Steam per i videogiochi per personal computer.

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 sul canale *retail*, ma il prodotto rimane disponibile sui singoli *marketplace* anche successivamente, permettendo così un flusso continuo di vendite, che può essere influenzato, anche in misura significativa, da temporanee politiche di comunicazione e di promozione di prezzi. L'allungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì influenzato dalla politica di prodotto definita dall'editore quando, successivamente al lancio del gioco principale, vengono creati episodi e/o funzionalità aggiuntive del gioco disponibili sia a pagamento che in forma gratuita sui *marketplace* digitali (i cosiddetti DLC, ovvero *Downloadable Contents*).

3. 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 comporta una volatilità dei ricavi tra i diversi trimestri. Il lancio di nuovi prodotti determina infatti una concentrazione delle vendite nei primi giorni di commercializzazione del prodotto.

L'edizione e la commercializzazione dei videogiochi sui *marketplace* digitali mitiga la volatilità dei risultati di un editore tra i diversi trimestri. Infatti, nel caso della distribuzione digitale, i ricavi vengono riconosciuti nel momento in cui i consumatori finali acquistano il videogioco dai *marketplace*. Tale processo avviene in misura più graduale nel tempo, e non nei giorni immediatamente seguenti al lancio, a differenza della distribuzione tradizionale *retail* dove invece i ricavi vengono riconosciuti all'atto della consegna del prodotto finito al distributore/rivenditore indipendentemente dall'acquisto da parte del consumatore finale.

La possibilità di effettuare campagne promozionali dei propri prodotti sui principali *marketplace* digitali in maniera piuttosto rapida ed efficace tende a concentrare i ricavi durante questi brevi periodi. Risulta evidente che gli editori cerchino di pianificare le campagne promozionali durante le fasi di mercato più favorevoli, come, ad esempio, il periodo natalizio per i mercati europei, oppure il *black friday* per il mercato americano.

L'andamento dei ricavi dei videogiochi Free to Play presenta invece fattori di stagionalità sensibilmente inferiori rispetto ai videogiochi Premium Games in quanto i videogiochi Free to Play di successo presentano ricavi in crescita nel tempo senza particolari picchi nel periodo di lancio, salvo rare eccezioni legate a videogiochi particolarmente attesi e con marchi distintivi estremamente noti. L'effetto delle promozioni sull'andamento dei ricavi è sensibile, ma, a differenza del mercato dei videogiochi Premium Games, le promozioni sono molto più ripetute nel tempo e con lassi di tempo ravvicinati tali da non creare eccessiva volatilità dell'andamento dei ricavi tra i diversi trimestri.

La struttura patrimoniale è strettamente collegata all'andamento dei ricavi. La distribuzione fisica di un prodotto in un trimestre comporta la concentrazione degli investimenti in capitale circolante che vengono momentaneamente riflessi nella posizione finanziaria netta almeno fino a che i ricavi derivanti dalla relativa vendita non vengano incassati. La diminuzione significativa della componente dei ricavi da distribuzione fisica sul totale dei ricavi consolidati permette una minore volatilità delle grandezza patrimoniali.

4. 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 Ovsonico 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 ha riguardato 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 contenzioso, 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.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

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

- nel mese di maggio 2016 i diritti che il Gruppo vantava sul videogioco PAYDAY 2 sono stati retrocessi a Starbreeze a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale earn out di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti del videogioco di futura pubblicazione PAYDAY 3;
- nell’aprile 2015 i due gruppi avevano sottoscritto un contratto finalizzato allo sviluppo e pubblicazione della versione console di un videogioco ispirato alla serie televisiva The Walking Dead. Il contratto prevedeva un budget di sviluppo a carico della controllata 505 Games S.p.A. di 10 milioni di Dollari Statunitensi. Alla data odierna, la controllata 505 Games S.p.A. ha pagato 4,8 milioni di Dollari Statunitensi per lo sviluppo di tale videogioco. Nel corso del mese di novembre 2018, Starbreeze ha lanciato la versione per personal computer del videogioco con vendite inferiori alle attese. In considerazione di ciò, in data 27 febbraio 2019, Skybound, detentore dei diritti di The Walking Dead, ha comunicato a Starbreeze la risoluzione del contratto in essere per i diritti del videogioco OVERKILL’s The Walking Dead e – conseguentemente - in data 8 aprile 2019 la controllata 505 Games S.p.A. ha richiesto la risoluzione del contratto in essere con Starbreeze per lo sviluppo e la pubblicazione della versione console del videogioco;
- a partire dal mese di novembre 2018, Digital Bros ha acquistato sul mercato 4.096.809 azioni Starbreeze STAR A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, ad un prezzo medio di 2,14 SEK per azione. A seguito di ciò, in data 4 giugno 2019, l’Amministratore esecutivo del Gruppo Stefano Salbe è entrato a far parte del Consiglio di Amministrazione della società svedese in qualità di Amministratore non esecutivo;
- in data 21 novembre 2018, Digital Bros S.p.A. ha concesso un finanziamento di 2 milioni di Euro a Varvtre AB. Varvtre AB è una società di diritto svedese posseduta dal precedente amministratore delegato di Starbreeze AB che deteneva, in tale data, 19.021.541 azioni Starbreeze A e 1.305.142 azioni Starbreeze B che corrispondono alla data del 13 maggio 2020 al 5,61% del capitale e al 16,92% dei diritti di voto di Starbreeze AB.

A seguito delle difficoltà finanziarie legale all’insuccesso del videogioco OVERKILL’s The Walking Dead, in data 3 dicembre 2018, Starbreeze AB e cinque controllate avevano presentato la domanda per essere ammesse ad un piano di ristrutturazione aziendale alla *District Court* svedese, richiesta approvata dalla Corte svedese e più volte prorogata fino al 3 dicembre 2019. In data 6 dicembre 2019, Starbreeze AB ha completato con successo il processo di ristrutturazione aziendale proponendo ai creditori un piano di pagamenti.

Nel corso dei mesi di gennaio e febbraio 2020, il Gruppo ha posto in essere le seguenti operazioni:

- in data 15 gennaio 2020, Digital Bros S.p.A. ha acquistato n. 18.969.395 azioni Starbreeze A detenute dalla società svedese Varvtre AB per un corrispettivo di circa 25,8 milioni di Corone Svedesi al prezzo unitario di 1,36 Corone Svedesi per azione più un potenziale earn-out nel caso di plusvalenza realizzata nei 60 mesi successivi all'acquisto. Il corrispettivo è stato pagato, in parte, con il finanziamento concesso a Varvtre AB. Le azioni acquistate corrispondono al 5,24% del capitale sociale e al 16,76% dei diritti di voto.
- in data 26 febbraio 2020, Digital Bros S.p.A. ha finalizzato l'acquisto di tutte le attività detenute dalla società coreana Smilegate Holdings in Starbreeze AB al prezzo di 19,2 milioni di Euro. Le attività acquistate hanno, al 31 marzo 2020, un controvalore nominale di circa 35,3 milioni di Euro, come di seguito specificato:
 - a) un prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore di 215 milioni di Corone Svedesi (circa 19,7 milioni di Euro) per complessivi 16,9 milioni di Euro. L'eventuale conversione del prestito comporterebbe l'emissione di n. 95.578.667 nuove azioni Starbreeze B corrispondenti, ad oggi, al 20,87% del capitale sociale ed al 7,79% dei diritti di voto;
 - b) un credito per circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi (circa 14,8 milioni di Euro) per un corrispettivo di 100 mila Euro. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese e non oltre il mese di dicembre 2024;
 - c) n. 3.601.083 azioni Starbreeze A e n. 6.018.948 azioni Starbreeze B che alla data del 13 maggio 2020 corrispondono al 2,66% del capitale sociale di Starbreeze AB ed al 3,71% dei diritti di voto, per un controvalore totale di 2,2 milioni di Euro.

Il corrispettivo totale della transazione è stato pagato per 9,2 milioni di Euro all'atto della finalizzazione mentre il residuo di 10 milioni di Euro sarà versato entro il 28 febbraio 2021.

Il Gruppo, nonostante i rapporti contrattuali tuttora in essere e la quota detenuta nel capitale della società svedese, ritiene di non avere influenza sulla società partecipata ed ha pertanto ritenuto di mantenere la classificazione tra le altre partecipazioni utilizzata anche nei periodi precedenti. Qualora per effetto di modificazioni sostanziali nelle relazioni tra i due gruppi, tale valutazione dovesse mutare, la classificazione patrimoniale verrebbe conseguentemente adeguata.

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.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO 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 0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.189)	-1,3%	(665)	-1,7%	(524) 78,7%
20	Riprese di valore di attività 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 prima delle 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	Risultato 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 diluita (in Euro)	0,45		(0,41)		0,86 n.s.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza è relativa al 40% della società olandese Rasplata B.V. detenuta da altri soci.

Come descritto negli eventi significativi del periodo, 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. La definizione ha comportato il fatto che al 31 marzo 2020 il Gruppo abbia dovuto registrare costi non ricorrenti per 1.398 mila Euro. L’ammontare è costituito dalla stima delle perdite su crediti che il Gruppo realizzerà a fronte delle ritenute che sarà tenuta a versare per conto dei fornitori, degli interessi e delle sanzioni in eccesso al fondo rischi già accantonato in esercizi precedenti per 856 mila Euro.

Tale fattispecie ha determinato la necessità di rappresentare il conto economico al netto delle poste non ricorrenti ai fini di una migliore chiarezza e rappresentazione dell’andamento gestionale.

	Migliaia di Euro	31 marzo 2020		
		Totale	Di cui non ricorrenti	Totale al netto delle poste non ricorrenti
1	Ricavi lordi	99.143	0	99.143
2	Rettifiche ricavi	(6.002)	0	(6.002)
3	Totale ricavi netti	93.141	0	93.141
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.160)	0	(14.160)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.421)	0	(6.421)
6	Royalties	(26.883)	0	(26.883)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	514	0	514
8	Totale costo del venduto	(46.950)	0	(46.950)
9	Utile lordo (3+8)	46.191	0	46.191
10	Altri ricavi	2.375	0	2.375
11	Costi per servizi	(11.536)	0	(11.536)
12	Affitti e locazioni	(183)	0	(183)
13	Costi del personale	(15.358)	0	(15.358)
14	Altri costi operativi	(924)	0	(924)
15	Totale costi operativi	(28.001)	0	(28.001)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	20.565	0	20.565
17	Ammortamenti	(9.405)	0	(9.405)
18	Accantonamenti	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.189)	(594)	(595)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	236	0	236
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(10.358)	(594)	(9.764)
22	Margine operativo (16+21)	10.207	(594)	10.801
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.521	0	2.521
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.796)	(580)	(2.216)
25	Totale risultato della gestione finanziaria	(275)	(580)	305
26	Utile prima delle imposte (22+25)	9.932	(1.174)	11.106
27	Imposte correnti	(3.114)	(224)	(2.890)
28	Imposte differite	(437)	0	(437)
29	Totale imposte	(3.551)	(224)	(3.327)
30	Risultato netto (26+29)	6.381	(1.398)	7.779
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	6.389	(1.398)	7.787
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(8)	0	(8)

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 periodo 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 nel periodo di 61.021 mila Euro, grazie ai risultati di vendita del videogioco Control, uscito il 27 agosto 2019, del videogioco Bloodstained, lanciato al termine dello scorso esercizio e del videogioco Journey to the Savage Planet, lanciato nel corso del terzo trimestre dell’attuale esercizio.

Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	
Control	30.036	0	30.036	n.s.
Journey to the Savage Planet	10.889	0	10.889	n.s.
Bloodstained	9.917	0	9.917	n.s.
Terraria	9.681	3.482	6.199	n.s.
Assetto Corsa	6.108	5.058	1.050	20,8%
Indivisible	4.051	0	4.051	n.s.
PAYDAY 2	3.109	3.277	(168)	-5,1%
Altri prodotti	7.041	6.041	1.000	16,6%
Prodotti retail	5.932	7.885	(1.953)	-24,8%
Totale ricavi lordi Premium Games	86.764	25.743	61.021	137,0%

Il videogioco Control, considerato il migliore gioco dell'anno da numerosi esperti del settore, ha permesso di realizzare ricavi lordi pari a 30.036 mila Euro. Si tratta di un prodotto sviluppato dalla società finlandese quotata sul Nasdaq First North Growth, Remedy Entertainment. Il gioco è disponibile sul *marketplace* per videogiochi per personal computer Epic Games Store e sulle console Sony Playstation 4 e Microsoft XboX, sia in formato digitale che disponibile come prodotto fisico.

Il videogioco Bloodstained, che aveva già realizzato nello scorso esercizio ricavi per 13.888 mila Euro, ha contribuito ai ricavi del periodo per 9.917 mila Euro, con il lancio del gioco sui mercati orientali e nella versione per Nintendo Switch.

Il videogioco Journey to the Savage Planet, realizzato dallo sviluppatore canadese Typhoon Studios, ha visto il suo esordio nelle versioni per personal computer, PlayStation 4 e Microsoft XboX, mentre la versione per la console Nintendo Switch sarà disponibile a partire dal mese di maggio 2020.

Il videogioco Terraria ha beneficiato del lancio della versione per la console Nintendo Switch al termine del passato esercizio e ha realizzato ricavi nel periodo per 9.681 mila Euro per effetto di campagne di marketing di particolare successo.

Il videogioco Assetto Corsa Competizione, gioco ufficiale del campionato automobilistico Blancpain GT Series, è stato lanciato nella sola versione per personal computer nel corso dell'ultimo trimestre dello scorso esercizio permettendo di mantenere gli stessi livelli di ricavi del precedente esercizio. La complessità del videogioco, che risulta essere una simulazione di corse automobilistiche, ha reso difficile lo sviluppo contestuale delle versioni per console che saranno lanciate nel corso del quarto trimestre dell'esercizio in corso.

In marginale diminuzione i ricavi derivanti dalla versione console del videogioco PAYDAY2, pubblicato nella versione per personal computer dallo sviluppatore svedese Starbreeze. Le difficoltà attraversate da quest'ultimo non hanno permesso una focalizzazione sullo sviluppo delle versioni console dei contenuti aggiuntivi resi invece disponibili per le versione per personal computer.

Il periodo di chiusura delle attività di vendita al dettaglio imposto dalle autorità a seguito dell'emergenza sanitaria ha contribuito ad accenutare la riduzione del fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia. La contrazione è stata pari a 4.881 mila Euro registrando una riduzione del 41,7% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Gems of War, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa, costantemente aggiornato e migliorato ha dati segnali di forte resilienza continuando a mostrare ricavi in crescita. Il settore operativo del Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 7,6%.

I ricavi netti, in linea con l'andamento dei ricavi lordi, più che raddoppiano rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente passando a 93.141 mila Euro, con una crescita percentuale del 134,4%.

In linea con l'andamento dei ricavi, il totale del costo del venduto è stato in crescita di 23.766 mila Euro per effetto di maggiori royalty relative ai nuovi prodotti per 18.985 mila Euro. L'incremento dell'utile lordo è stato di 29.632 mila Euro.

Sostanzialmente invariati e pari a 2.375 mila Euro gli altri ricavi che nel periodo sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio. In particolare nel periodo è proseguito lo sviluppo della nuova versione Free to Play del videogioco Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.

I costi operativi aumentano di 7.376 mila Euro, in misura decisamente meno che proporzionale all'incremento dei ricavi, per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio di nuovi prodotti e all'incremento dei costi del personale. La diminuzione degli affitti e locazioni è dovuta all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Il margine operativo lordo è cresciuto di 22.205 mila Euro pari al 22,4% dei ricavi lordi.

Gli ammortamenti sono in aumento di 4.098 mila Euro rispetto al 31 marzo 2019 per effetto sia di maggiori costi legati alle proprietà intellettuali detenute dal Gruppo, ma anche dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 per 897 mila Euro. La svalutazione di attività ammonta a 1.189 mila Euro, rispetto a 665 mila Euro del 31 marzo 2019, a seguito della cancellazione di alcune commesse di sviluppo per 519 mila Euro e alla svalutazione di 594 mila Euro applicata sui crediti iscritti dalla 505 Games S.p.A. verso gli sviluppatori a seguito dell'accordo di conciliazione sottoscritto con l'Agenzia delle Entrate.

Il margine operativo è positivo per 10.207 mila Euro rispetto a una perdita di 7.612 mila Euro registrata al 31 marzo 2019. Il margine operativo al netto delle poste non ricorrenti è stato invece pari a 10.801 mila Euro, pari all'10,9% dei ricavi lordi.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 275 mila Euro, contro i 110 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio, per effetto di maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 1.840 mila Euro a seguito della contabilizzazione di 1.455 mila Euro per interessi passivi a seguito dell'accordo con l'Agenzia delle Entrate. Il saldo della gestione finanziaria al netto delle poste non ricorrenti è stato positivo per 180 mila Euro.

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 1.455 mila Euro per effetto di maggiori differenze cambi attive e maggiori proventi finanziari a seguito della plusvalenza di 383 mila Euro realizzata in virtù della cessione della partecipazione nella società Delta Dna Ltd..

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

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

L'utile 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.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE 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	0,0%
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%
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 corrente	(17.027)	(13.873)	(3.156)	22,7%
25	Attività finanziarie non correnti	16.900	1.942	14.958	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(1.349)	(4.293)	2.944	-68,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(4.403)	(9)	(4.394)	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%

Gli immobili impianti e macchinari si incrementano di 5.533 mila Euro, principalmente a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di fabbricati per 5.476 mila Euro al netto dell'ammortamento di competenza del periodo. Le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 12.437 mila Euro a seguito degli investimenti in nuovi videogiochi al netto degli ammortamenti e rettifiche di valore effettuati nel periodo.

Il capitale circolante netto si decrementa di 21.091 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 per effetto principalmente della crescita dei debiti verso fornitori per 12.223 mila Euro e delle altre passività correnti per 5.764 mila Euro. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2019 è riportata nella tabella seguente

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
Rimanenze	14.423	13.909	514	3,7%
Crediti commerciali	50.877	55.070	(4.193)	-7,6%
Crediti tributari	5.479	6.076	(597)	-9,8%
Altre attività correnti	6.178	1.668	4.510	n.s.
Debiti verso fornitori	(36.854)	(24.631)	(12.223)	49,6%
Debiti tributari	(5.332)	(1.138)	(4.194)	n.s.
Fondi correnti	0	(856)	856	n.s.
Altre passività correnti	(9.525)	(3.761)	(5.764)	n.s.
Totale capitale circolante netto	25.246	46.337	(21.091)	-45,5%

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.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2019 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
Disponibilità liquide	9.131	4.767	4.364	91,5%
Debiti verso banche correnti	(14.822)	(20.795)	5.973	-28,7%
Altre attività e passività finanziarie correnti	(11.336)	2.155	(13.491)	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	(17.027)	(13.873)	(3.156)	22,7%
Attività finanziarie non correnti	16.900	1.942	14.958	n.s.
Debiti verso banche non correnti	(1.349)	(4.293)	2.944	-68,6%
Altre passività finanziarie non correnti	(4.403)	(9)	(4.394)	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%

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni			
1	Ricavi lordi	86.764	106,8%	25.743	105,9%	61.021	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(5.489)	-6,8%	(1.439)	-5,9%	(4.050)	n.s.
3	Totale ricavi netti	81.275	100,0%	24.304	100,0%	56.971	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.842)	-12,1%	(2.881)	-11,9%	(6.961)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.648)	-5,7%	(2.274)	-9,4%	(2.374)	n.s.
6	Royalties	(26.618)	-32,8%	(7.458)	-30,7%	(19.160)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.287	1,6%	(635)	-2,6%	1.922	n.s.
8	Totale costo del venduto	(39.821)	-49,0%	(13.248)	-54,5%	(26.573)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	41.454	51,0%	11.056	45,5%	30.398	n.s.
10	Altri ricavi	749	0,9%	821	3,4%	(72)	n.s.
11	Costi per servizi	(8.940)	-11,0%	(3.092)	-12,7%	(5.848)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(56)	-0,1%	(467)	-1,9%	411	-87,9%
13	Costi del personale	(8.051)	-9,9%	(6.375)	-26,2%	(1.676)	26,3%
14	Altri costi operativi	(321)	-0,4%	(296)	-1,2%	(25)	8,2%
15	Totale costi operativi	(17.368)	-21,4%	(10.230)	-42,1%	(7.138)	69,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	24.835	30,6%	1.647	6,8%	23.188	n.s.
17	Ammortamenti	(7.684)	-9,5%	(3.522)	-14,5%	(4.162)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(767)	-0,9%	(181)	-0,7%	(586)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	187	0,2%	0	0,0%	187	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(8.264)	-10,2%	(3.703)	-15,2%	(4.561)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	16.571	20,4%	(2.056)	-8,5%	18.627	n.s.

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.

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

Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	
Control	30.036	0	30.036	n.s.
Journey to the Savage Planet	10.889	0	10.889	n.s.
Bloodstained	9.917	0	9.917	n.s.
Terraria	9.681	3.482	6.199	n.s.
Assetto Corsa	6.108	5.058	1.050	20,8%
Indivisible	4.051	0	4.051	n.s.
PAYDAY 2	3.109	3.277	(168)	-5,1%
Altri prodotti	7.041	6.041	1.000	16,6%
Prodotti retail	5.932	7.885	(1.953)	-24,8%
Totale ricavi lordi Premium Games	86.764	25.743	61.021	237,0%

Il videogioco Control, considerato il migliore gioco dell'anno da numerosi esperti del settore, ha permesso di realizzare ricavi lordi pari a 30.036 mila Euro. Si tratta di un prodotto sviluppato dalla società finlandese quotata sul Nasdaq First North Growth, Remedy Entertainment. Il gioco è disponibile sul *marketplace* per videogiochi per personal computer Epic Games Store e sulle console Sony Playstation 4 e Microsoft XboX, sia in formato digitale che disponibile come prodotto fisico.

Il videogioco Bloodstained, che aveva già realizzato nello scorso esercizio ricavi per 13.888 mila Euro, ha contribuito ai ricavi del periodo per 9.917 mila Euro, con il lancio del gioco sui mercati orientali e nella versione per Nintendo Switch.

Il videogioco Journey to the Savage Planet, realizzato dallo sviluppatore canadese Typhoon Studios, ha visto il suo esordio nelle versioni per personal computer, PlayStation 4 e Microsoft XboX, mentre la versione per la console Nintendo Switch sarà disponibile a partire dal mese di maggio 2020.

Il videogioco Terraria ha beneficiato del lancio della versione per la console Nintendo Switch al termine del passato esercizio e ha realizzato ricavi nel periodo per 9.681 mila Euro per effetto di campagne di marketing di particolare successo.

Il videogioco Assetto Corsa Competizione, gioco ufficiale del campionato automobilistico Blancpain GT Series, è stato lanciato nella sola versione per personal computer nel corso dell'ultimo trimestre dello scorso esercizio permettendo di mantenere gli stessi livelli di ricavi del precedente esercizio. La complessità del videogioco, che risulta essere una simulazione di corse automobilistiche, ha reso difficile lo sviluppo contestuale delle versioni per console che saranno lanciate nel corso del quarto trimestre dell'esercizio in corso.

In marginale diminuzione i ricavi derivanti dalla versione console del videogioco PAYDAY2, pubblicato nella versione per personal computer dallo sviluppatore svedese Starbreeze. Le difficoltà attraversate da quest'ultimo non hanno permesso una focalizzazione sullo sviluppo delle versioni console dei contenuti aggiuntivi resi invece disponibili per le versioni per personal computer.

La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	28.494	10.173	18.321
Ricavi da distribuzione digitale	53.061	14.924	38.137
Ricavi da sublicensing	4.941	646	4.295
Ricavi da servizi	268	0	268
Totale ricavi Premium Games	86.764	25.743	61.021

I ricavi da distribuzione *retail* crescono nel periodo di 18.321 mila Euro, scendendo però come peso percentuale dal 40% dell'esercizio passato all'attuale 33%. La crescita dei ricavi da distribuzione digitale è stata pari a 38.137 mila Euro, passati dal 58% al 62% del fatturato totale del settore operativo.

I ricavi da sublicensing sono effetto dell'attività di cessione dei diritti dei giochi a editori nei mercati nei quali il Gruppo non opera direttamente, in particolare i mercati dell'estremo oriente.

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 marzo 2020 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni
Sony Playstation	16.942	5.493	11.449
Microsoft XboX	8.982	2.902	6.080
Nintendo Switch	4.619	582	4.037
Totale console	30.543	8.977	21.566
Personal computer	19.965	4.748	15.217
Mobile	2.553	1.199	1.354
Totale ricavi da distribuzione digitale	53.061	14.924	38.137

In notevole crescita i ricavi da distribuzione digitale su tutte le piattaforme.

I ricavi netti, in linea con l'andamento dei ricavi lordi, sono quasi triplicati rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente passando a 81.275 mila Euro.

Il totale del costo del venduto è stato in crescita di 26.573 mila Euro per effetto di maggiori royalty relative ai nuovi prodotti per 19.160 mila Euro. L'incremento dell'utile lordo è stato di 30.398 mila Euro.

Sostanzialmente invariati e pari a 749 mila Euro gli altri ricavi che nel periodo sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio.

I costi operativi aumentano di 7.138 mila Euro, in misura meno che proporzionale all'incremento dei ricavi, per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio di nuovi prodotti. La diminuzione degli affitti e locazioni è dovuta all'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Il margine operativo lordo è cresciuto di 23.188 mila Euro. Si è attestato nel periodo al 30,6% dei ricavi netti rispetto al 6,8% del corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Il margine operativo è stato pari a 16.571 mila Euro in aumento di 18.627 mila Euro rispetto ai 2.056 mila Euro negativi realizzati al 31 marzo 2019 e pari al 20,4% dei ricavi netti.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play			
		31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	
1	Ricavi lordi	5.117	100,0%	4.758	100,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	5.117	100,0%	4.758	100,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.636)	-32,0%	(1.556)	-32,7%
6	Royalties	(244)	-4,8%	(421)	-8,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.880)	-36,7%	(1.977)	-41,6%
9	Utile lordo (3+8)	3.237	63,3%	2.781	58,4%
10	Altri ricavi	1.555	30,4%	1.402	29,5%
11	Costi per servizi	(232)	-4,5%	(171)	-3,6%
12	Affitti e locazioni	(13)	-0,3%	(44)	-0,9%
13	Costi del personale	(3.324)	-65,0%	(2.558)	-53,8%
14	Altri costi operativi	(66)	-1,3%	(61)	-1,3%
15	Totale costi operativi	(3.635)	-71,0%	(2.834)	-59,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.157	22,6%	1.349	28,4%
17	Ammortamenti	(893)	-17,5%	(1.376)	-28,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(346)	-6,8%	(286)	-6,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.239)	-24,2%	(1.662)	-34,9%
22	Margine operativo (16+21)	(82)	-1,6%	(313)	-6,6%

Gems of War, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa, costantemente aggiornato e migliorato ha dati segnali di forte resilienza continuando a mostrare ricavi in crescita. Il settore operativo del Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 7,6%. Il dettaglio dei ricavi per videogioco è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni
Gems of War	3.968	3.313	655
Battle Islands	614	910	(296)
Prominence Poker	494	490	4
Altri prodotti	41	45	(4)
Totale ricavi Free to Play	5.117	4.758	359

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita aumentano di 80 mila Euro per effetto di maggiori spese sulle attività di live support. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni
Live support	682	926	97
Quality assurance	76	153	(57)
Hosting	252	370	18
Altro	90	107	22
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	1.636	1.556	80

Il live support consiste nell'attività di sviluppo e di miglioramento del gioco successivamente al lancio iniziale e che è propedeutico all'incremento della fedeltà dei giocatori, che rimangono interessati ai contenuti aggiuntivi che vengono mano a mano resi disponibili.

Gli altri ricavi, in aumento di 153 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente, sono rappresentati principalmente dai costi interni di sviluppo che il Gruppo sta sostenendo per lo sviluppo della futura versione del videogioco Free to Play della serie Hawken, il cui lancio è previsto nel prossimo esercizio.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 801 mila euro per effetto di un incremento dei costi del personale per 766 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 1.157 mila Euro, in diminuzione di 192 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti si riducono di 483 mila Euro effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcuni prodotti. Le svalutazioni di attività per 346 mila Euro fanno riferimento alla decisione di interrompere lo sfruttamento commerciale del videogioco Chef Emma, ritenuto non remunerativo.

La perdita operativa del settore operativo è stata quindi pari a 82 mila Euro in miglioramento di 231 mila Euro rispetto alla perdita di 313 mila Euro realizzata nel corrispondente periodo del precedente esercizio.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		31 marzo 2020		31 marzo 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	6.811	108,1%	11.692	113,8%	(4.881)	-41,7%
2	Rettifiche ricavi	(513)	-8,1%	(1.419)	-13,8%	906	-63,8%
3	Totale ricavi netti	6.298	100,0%	10.273	100,0%	(3.975)	-38,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.318)	-68,6%	(7.896)	-76,9%	3.578	-45,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(128)	-2,0%	(483)	-4,7%	355	-73,6%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(773)	-12,3%	463	4,5%	(1.236)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(5.219)	-82,9%	(7.916)	-77,1%	2.697	-34,1%
9	Utile lordo (3+8)	1.079	17,1%	2.357	22,9%	(1.278)	-54,2%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(1.026)	-16,3%	(1.060)	-10,3%	34	-3,3%
12	Affitti e locazioni	(22)	-0,3%	(26)	-0,3%	4	-16,8%
13	Costi del personale	(1.041)	-16,5%	(1.019)	-9,9%	(22)	2,2%
14	Altri costi operativi	(150)	-2,4%	(150)	-1,5%	0	-0,2%
15	Totale costi operativi	(2.239)	-35,6%	(2.255)	-22,0%	16	-0,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.160)	-18,4%	102	1,0%	(1.262)	n.s.
17	Ammortamenti	(129)	-2,0%	(208)	-2,0%	79	-37,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(44)	-0,7%	(92)	-0,9%	48	52,2%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(173)	-2,7%	(300)	-2,9%	127	-42,4%
22	Margine operativo (16+21)	(1.333)	-21,2%	(198)	-1,9%	(1.135)	n.s.

Il periodo di chiusura delle attività di vendita al dettaglio imposto dalle autorità a seguito dell'emergenza sanitaria ha contribuito ad accentuare la riduzione del fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia. La contrazione è stata pari a 4.881 mila Euro registrando una riduzione del 41,7% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	5.139	7.834	(2.695)	-34,4%
Distribuzione carte collezionabili	1.280	3.287	(2.007)	-61,1%
Distribuzione altri prodotti e servizi	392	571	(179)	-31,3%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	6.811	11.692	(4.881)	-41,7%

L'andamento dei ricavi lordi suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2020		31 marzo 2019		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	132.553	4.295	178.264	6.217	-25,6%	-30,9%
Microsoft Xbox One	16.488	550	28.832	953	-42,8%	-42,3%
Nintendo Switch	11.502	281	18.278	618	-37,1%	-54,5%
Altre console	9.031	13	14.676	46	-38,5%	-72,2%
Totale ricavi console	169.574	5.139	240.050	7.834	-29,4%	-34,4%

In linea con l'andamento delle ciclo di vita delle console sono quasi azzerati i ricavi da distribuzione dei videogiochi per le console Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox 360, ora classificati tra le altre console.

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono in diminuzione del 61,1%, anche per effetto della decisione commerciale di utilizzare il canale distributivo edicola esclusivamente nel periodo estivo e pertanto le attività sono state interrotte nell'Agosto 2019 e riprenderanno nel prossimo trimestre.

Il costo del venduto si attesta a 5.219 mila Euro in diminuzione di 2.697 mila Euro rispetto al 31 marzo 2019.

I costi operativi sono stati pari a 2.239 mila Euro sostanzialmente in linea rispetto a quelli al 31 marzo 2019 quando erano stati 2.255 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 1.160 mila Euro, in peggioramento di 1.262 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel corrispondente periodo del passato esercizio, mentre il margine operativo netto peggiora di 1.135 mila Euro rispetto all'esercizio precedente, attestandosi a 1.333 mila Euro negativi.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività				
		31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni		
1	Ricavi lordi	451	100,0%	408	100,0%	43 10,4%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
3	Totale ricavi netti	451	100,0%	408	100,0%	43 10,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,1%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(9)	-1,9%	(24)	-5,9%	15 -63,8%
6	Royalties	(21)	-4,6%	(19)	-4,7%	(2) 66,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	(30)	-6,7%	(43)	-10,5%	13 -29,6%
9	Utile lordo (3+8)	421	93,3%	365	89,5%	56 15,1%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
11	Costi per servizi	(122)	-27,0%	(103)	-25,2%	(19) 18,3%
12	Affitti e locazioni	(1)	-0,3%	(5)	-1,1%	4 -66,6%
13	Costi del personale	(239)	-53,0%	(449)	-110,0%	210 -46,8%
14	Altri costi operativi	(29)	-6,3%	(32)	-7,9%	3 -11,0%
15	Totale costi operativi	(391)	-86,8%	(589)	-144,2%	198 -33,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	30	6,7%	(224)	-54,9%	254 n.s.
17	Ammortamenti	(81)	-18,0%	(66)	-16,3%	(15) 22,1%
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 non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(81)	-18,0%	(66)	-16,3%	(15) 22,1%
22	Margine operativo (16+21)	(51)	-11,3%	(290)	-70,9%	239 -82,5%

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 43 mila Euro da 408 mila Euro a 451 mila Euro realizzati al 31 marzo 2020.

I costi operativi si decrementano di 198 mila Euro soprattutto per minori costi del personale che, nei primi nove mesi dello scorso esercizio, includevano degli oneri una tantum per la messa in liquidazione della società Game Network S.r.l..

La perdita operativa è pertanto pari a 51 mila Euro, in significativa riduzione rispetto alla perdita operativa di 290 mila Euro del 31 marzo 2019.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding				
		31 marzo 2020		31 marzo 2019		Variazioni
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0
3	Totale ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0
10	Altri ricavi	71	0,0%	203	0,0%	(132) -64,9%
11	Costi per servizi	(1.216)	0,0%	(1.187)	0,0%	(29) 2,5%
12	Affitti e locazioni	(91)	0,0%	(527)	0,0%	436 -82,7%
13	Costi del personale	(2.703)	0,0%	(2.717)	0,0%	14 -0,5%
14	Altri costi operativi	(358)	0,0%	(286)	0,0%	(72) 25,2%
15	Totale costi operativi	(4.368)	0,0%	(4.717)	0,0%	349 -7,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(4.297)	0,0%	(4.514)	0,0%	217 -4,8%
17	Ammortamenti	(618)	0,0%	(135)	0,0%	(483) n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0
19	Svalutazione di attività	(32)	0,0%	(106)	0,0%	74 -69,7%
20	Riprese di valore di attività	49	0,0%	0	0,0%	49 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(601)	0,0%	(241)	0,0%	(360) n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(4.898)	0,0%	(4.755)	0,0%	(143) 3,0%

In diminuzione di 132 mila Euro gli altri ricavi che, nei primi nove mesi dello scorso esercizio, avevano beneficiato per 169 mila Euro della plusvalenza realizzata sulla cessione dell’immobile detenuto dalla 133 W Broadway.

I costi operativi sono stati pari a 4.368 mila Euro, in diminuzione di 349 mila Euro rispetto a quelli registrati al 31 marzo 2019. La diminuzione degli affitti e locazione, compensati dall'incremento degli ammortamenti, è effetto dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16.

Il margine operativo è stato negativo per 4.898 mila Euro rispetto ai 4.755 mila Euro negativi del 31 marzo 2019.

8. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2019/2020

I risultati economici registrati dal Gruppo nel terzo trimestre dell'esercizio, comparati con i medesimi dati del terzo trimestre dello scorso esercizio, sono stati:

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2019/2020		3° trimestre 2018/2019		Variazioni
1	Ricavi lordi	31.293	102,1%	12.385	107,0%	18.908 152,7%
2	Rettifiche ricavi	(637)	-2,1%	(816)	-7,0%	179 n.s.
3	Totale ricavi netti	30.656	100,0%	11.569	100,0%	19.087 165,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.323)	-4,3%	(3.429)	-29,6%	2.106 -61,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.375)	-7,7%	(967)	-8,4%	(1.408) n.s.
6	Royalties	(8.188)	-26,7%	(2.384)	-20,6%	(5.804) n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(878)	-2,9%	(433)	-3,7%	(445) n.s.
8	Totale costo del venduto	(12.764)	-41,6%	(7.213)	-62,3%	(5.551) 77,0%
9	Utile lordo (3+8)	17.892	58,4%	4.356	37,6%	13.536 n.s.
10	Altri ricavi	989	3,2%	880	7,6%	109 n.s.
11	Costi per servizi	(2.781)	-9,1%	(1.701)	-14,7%	(1.080) 63,5%
12	Affitti e locazioni	(42)	-0,1%	(358)	-3,1%	316 -88,4%
13	Costi del personale	(5.345)	-17,4%	(4.667)	-40,3%	(678) 14,5%
14	Altri costi operativi	(301)	-1,0%	(286)	-2,5%	(15) 5,3%
15	Totale costi operativi	(8.469)	-27,6%	(7.012)	-60,6%	(1.457) 20,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.412	34,0%	(1.776)	-15,3%	12.188 n.s.
17	Ammortamenti	(4.266)	-13,9%	(1.714)	-14,8%	(2.552) n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 n.s.
19	Svalutazione di attività	(20)	-0,1%	0	0,0%	(20) n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	32	0,1%	0	0,0%	32 n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.254)	-13,9%	(1.714)	-14,8%	(2.540) n.s.
22	Margine operativo (16+21)	6.158	20,1%	(3.490)	-30,2%	9.648 n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	981	3,2%	396	3,4%	585 n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(856)	-2,8%	(465)	-4,0%	(391) n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	125	0,4%	(69)	-0,6%	194 n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	6.283	20,5%	(3.559)	-30,8%	9.842 n.s.
27	Imposte correnti	(2.028)	-6,6%	745	6,4%	(2.773) n.s.
28	Imposte differite	188	0,6%	92	0,8%	96 n.s.
29	Totale imposte	(1.840)	-6,0%	837	7,2%	(2.677) n.s.
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	4.443	14,5%	(2.722)	-23,5%	7.165 n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	4.451	14,5%	(2.722)	-23,5%	7.173 n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(8)	0,0%	0	0,0%	(8) n.s.

Andamento del terzo trimestre dei principali settori operativi

Premium Games

I risultati del terzo trimestre del settore operativo comparati con i medesimi dati dell'esercizio precedente sono di seguito riportati:

Dati in migliaia di Euro		Premium Games					
		3° trimestre 2019/2020		3° trimestre 2018/2019		Variazioni	
1	Ricavi	28.721	102,4%	5.956	105,0%	22.765	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(667)	-2,4%	(285)	-5,0%	(382)	n.s.
3	Totale ricavi	28.054	100,0%	5.671	100,0%	22.383	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.018)	-3,6%	(372)	-6,6%	(646)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.824)	-6,5%	(324)	-5,7%	(1.500)	n.s.
6	Royalties	(8.126)	-29,0%	(2.220)	-39,1%	(5.906)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(556)	-2,0%	(369)	-6,5%	(187)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(11.524)	-41,1%	(3.285)	-57,9%	(8.239)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	16.530	58,9%	2.386	42,1%	14.144	n.s.
10	Altri ricavi	447	1,6%	250	4,4%	197	n.s.
11	Costi per servizi	(2.124)	-7,6%	(942)	-16,6%	(1.182)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(29)	-0,1%	(160)	-2,8%	131	-82,1%
13	Costi del personale	(2.813)	-10,0%	(2.308)	-40,7%	(505)	21,9%
14	Altri costi operativi	(94)	-0,3%	(106)	-1,9%	12	-11,8%
15	Totale costi operativi	(5.060)	-18,0%	(3.516)	-62,0%	(1.544)	43,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.917	42,5%	(880)	-15,5%	12.797	n.s.
17	Ammortamenti	(3.687)	-13,1%	(1.155)	-20,4%	(2.532)	n.s.
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	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(3.687)	-13,1%	(1.155)	-20,4%	(2.532)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	8.230	29,3%	(2.035)	-35,9%	10.265	n.s.

In linea con l'andamento dell'intero esercizio, i ricavi lordi del settore operativo del Premium Games nel trimestre si incrementano di 22.765 mila Euro rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio, mentre i ricavi netti si incrementano di 22.383 mila Euro passando da 5.671 mila Euro agli attuali 28.054 mila Euro.

Il costo del venduto aumenta di 8.239 Euro determinando un utile lordo di 16.530 mila Euro in aumento di 14.144 mila Euro rispetto ai 2.386 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi aumentano di 1.544 mila Euro mentre gli ammortamenti aumentano di 2.533 mila Euro determinando un margine operativo di 8.232 mila Euro, pari al 28,7% dei ricavi lordi, rispetto ad una perdita operativa di 2.035 mila Euro realizzata nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Free to Play

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Free to Play comparati con i dati dell'esercizio precedente sono di seguito riportati:

	Dati in migliaia di Euro	Free to Play			
		3° trimestre 2019/2020	3° trimestre 2018/2019	Variazioni	
1	Ricavi	1.779	100,0%	1.589	100,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	1.779	100,0%	1.589	100,0%
				190	12,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(536)	-30,1%	(521)	-32,8%
6	Royalties	(55)	-3,1%	(156)	-9,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(590)	-33,1%	(677)	-42,6%
				87	-12,8%
9	Utile lordo (3+8)	1.188	66,7%	912	57,4%
				276	30,2%
10	Altri ricavi	520	29,3%	610	38,4%
				(90)	-14,7%
11	Costi per servizi	(96)	-5,4%	(58)	-3,6%
12	Affitti e locazioni	(3)	-0,2%	(15)	-1,0%
13	Costi del personale	(1.157)	-65,0%	(969)	-61,0%
14	Altri costi operativi	(24)	-1,3%	(21)	-1,3%
15	Totale costi operativi	(1.280)	-71,9%	(1.063)	-66,9%
				(217)	20,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	428	24,0%	459	28,9%
				(31)	-6,8%
17	Ammortamenti	(269)	-15,1%	(428)	-26,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(0)	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(269)	-15,1%	(428)	-26,9%
				159	-37,0%
22	Margine operativo (16+21)	159	9,0%	31	2,0%
				128	n.s.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 1.779 mila Euro, in aumento del 12% rispetto al terzo trimestre dell'esercizio precedente.

Il costo del venduto è diminuito di 87 mila Euro, a seguito del decremento dei costi per royalty per 101 mila Euro. L'utile lordo del terzo trimestre dell'esercizio è stato di 1.188 mila Euro contro l'utile lordo di 912 mila Euro realizzato lo scorso esercizio.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 217 mila euro per effetto dell'incremento dei costi del personale per 188 mila Euro.

I costi operativi non monetari diminuiscono di 159 mila Euro per effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcuni prodotti determinando un margine operativo positivo di 159 mila Euro, pari al 9%

dei ricavi lordi, in miglioramento rispetto al margine operativo di 31 mila Euro realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Distribuzione Italia

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Distribuzione Italia comparati con i dati dell'esercizio precedente sono di seguito riportati:

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia				
		3° trimestre 2019/2020		3° trimestre 2018/2019		Variazioni
1	Ricavi	626	95,4%	4.663	112,8%	(4.037) -86,6%
2	Rettifiche ricavi	30	4,6%	(531)	-12,8%	561 n.s.
3	Totale ricavi	656	100,0%	4.132	100,0%	(3.476) -84,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(305)	-46,6%	(3.057)	-74,0%	2.752 -90,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(12)	-1,8%	(115)	-2,8%	103 -89,7%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(322)	-49,1%	(64)	-1,5%	(258) n.s.
8	Totale costo del venduto	(639)	-97,5%	(3.236)	-78,3%	2.597 -80,2%
9	Utile lordo (3+8)	17	2,5%	896	21,7%	(879) -98,1%
10	Altri ricavi	0	0,1%	0	0,0%	0 n.s.
11	Costi per servizi	(167)	-25,4%	(326)	-7,9%	159 -48,9%
12	Affitti e locazioni	(8)	-1,2%	(9)	-0,2%	1 -14,2%
13	Costi del personale	(350)	-53,3%	(346)	-8,4%	(4) 1,2%
14	Altri costi operativi	(48)	-7,4%	(52)	-1,3%	4 -7,7%
15	Totale costi operativi	(573)	-87,4%	(733)	-17,7%	160 -21,8%
16	Marginе operativo lordo (9+10+15)	(556)	-84,7%	163	3,9%	(719) n.s.
17	Ammortamenti	(44)	-6,8%	(55)	-1,3%	11 -19,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(12)	-1,8%	0	0,0%	(12) n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(56)	-8,5%	(55)	-1,3%	(1) 1,5%
22	Marginе operativo (16+21)	(612)	-93,2%	108	2,6%	(718) n.s.

I ricavi lordi nel trimestre sono diminuiti dell'86,8%, passando da 4.663 mila Euro a 626 mila Euro, per effetto del decremento dei ricavi derivanti sia dalla distribuzione di videogiochi sia di carte collezionabili sul canale distributivo edicola, effetto della chiusura degli esercizi commerciali a seguito dell'emergenza sanitaria.

Il costo del venduto del settore operativo nel trimestre si decrementa di 2.597 mila Euro determinando un utile lordo di 17 mila Euro rispetto a quello di 896 mila Euro realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi si decrementano di 160 mila Euro determinando così un margine operativo negativo per 612 mila Euro in diminuzione di 718 mila Euro rispetto ai 108 mila Euro postivi registrati nel terzo trimestre del passato esercizio.

9. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze realizzata dal Gruppo 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. Alla data di chiusura del periodo il Gruppo ha considerato questa una componente contrattuale come un'attività potenziale, così come nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

10. EVENTI 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.

11. EVOLUZIONE 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.

12. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2020 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2019 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni
Dirigenti	7	7	0
Impiegati	203	184	19
Operai e apprendisti	6	4	2
Totale dipendenti	216	195	9

L'incremento del numero degli impiegati è effetto dell'acquisizione della Avantgarden S.r.l. avvenuto il 3 marzo 2020.

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 marzo 2020 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2019 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni
Dirigenti	2	2	0
Impiegati	127	119	8
Totale dipendenti esteri	129	121	8

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 dell'esercizio precedente è stato:

Tipologia	Numero medio 2020	Numero medio 2019	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	184	171	13
Operai e apprendisti	6	4	2
Totale dipendenti	197	183	14

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

Tipologia	Numero medio 2020	Numero medio 2019	Variazioni
Dirigenti	2	3	(1)
Impiegati	123	112	11
Totale dipendenti esteri	125	115	10

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 due società di sviluppo attualmente consolidate, Kunos Simulazioni S.r.l. e AvantGarden S.r.l., il Gruppo utilizza invece il contratto collettivo nazionale Metalmeccanico.

AMBIENTE

Al 31 marzo 2020 non esistono problematiche di tipo ambientale e, considerando che le attività svolte dal Gruppo consistono principalmente nell’imballaggio e nella spedizione di videogiochi con l’eventuale lavorazione per l’applicazione di adesivi sulle confezioni, si esclude che possano emergere problematiche ambientali nel futuro.



**Bilancio consolidato abbreviato
al 31 marzo 2020**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPECTI 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	0,0%
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%
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 corrente	(17.027)	(13.873)	(3.156)	22,7%
25	Attività finanziarie non correnti	16.900	1.942	14.958	n.s.
26	Debiti verso banche non correnti	(1.349)	(4.293)	2.944	-68,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(4.403)	(9)	(4.394)	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%
2	Rettifiche ricavi	(6.002)	-6,4%	(2.858)	-7,2%
3	Totale ricavi netti	93.141	100,0%	39.743	100,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(14.160)	-15,2%	(10.777)	-27,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.421)	-6,9%	(4.337)	-10,9%
6	Royalties	(26.883)	-28,9%	(7.898)	-19,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	514	0,6%	(172)	-0,4%
8	Totale costo del venduto	(46.950)	-50,4%	(23.184)	-58,3%
9	Utile lordo (3+8)	46.191	49,6%	16.559	41,7%
10	Altri ricavi	2.375	2,6%	2.426	6,1%
11	Costi per servizi	(11.536)	-12,4%	(5.613)	-14,1%
12	Affitti e locazioni	(183)	-0,2%	(1.069)	-2,7%
13	Costi del personale	(15.358)	-16,5%	(13.118)	-33,0%
14	Altri costi operativi	(924)	-1,0%	(825)	-2,1%
15	Totale costi operativi	(28.001)	-30,1%	(20.625)	-51,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	20.565	22,1%	(1.640)	-4,1%
17	Ammortamenti	(9.405)	-10,1%	(5.307)	-13,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.189)	-1,3%	(665)	-1,7%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	236	0,3%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(10.358)	-11,1%	(5.972)	-15,0%
22	Margine operativo (16+21)	10.207	11,0%	(7.612)	-19,2%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.521	2,7%	1.066	2,7%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.796)	-3,0%	(956)	-2,4%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(275)	-0,3%	110	0,3%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	9.932	10,7%	(7.502)	-18,9%
27	Imposte correnti	(3.114)	-3,3%	1.433	3,6%
28	Imposte differite	(437)	-0,5%	187	0,5%
29	Totale imposte	(3.551)	-3,8%	1.620	4,1%
30	Risultato netto (26+29)	6.381	6,9%	(5.882)	-14,8%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	6.389	6,9%	(5.882)	-14,8%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(8)	0,0%	0	0,0%
	Utile netto per azione:				
33	Utile per azione base (in Euro)	0,45		(0,41)	
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,45		(0,41)	

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2020

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	6.381	(5.882)	12.263
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Utile (perdita) attuariale	9	5	4
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	(1)	(1)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	301	375	(74)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sale"	(1.168)	(468)	(700)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sale"	280	112	168
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(580)	23	(603)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(580)	23	(603)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	5.801	(5.859)	11.660
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	5.809	(5.859)	11.668
Azionisti di minoranza	(8)	0	(8)

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 G.		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)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	4.364	1.266
Decremento (Incremento) dei debiti verso banche a breve	5.973	(18.772)
Decremento (Incremento) delle altre passività finanziarie a breve	(13.491)	266
Flusso monetario del periodo a breve	(3.156)	(17.240)
Flusso monetario del periodo a medio	13.508	700
Flusso monetario del periodo	10.354	(16.540)

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione 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 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	20.624	0	31.110	9.174	40.284	66.612	0	66.612
Applicazione IFRS 9							0		(1.473)		(1.473)	(1.473)	0	(1.473)
Destinazione utile d'esercizio							0		9.174	(9.174)	0	0	0	0
Altre variazioni						598	598				0	598	0	598
Utile (perdita) complessiva					375	(352)	23			(5.882)	(5.882)	(5.859)	0	(5.859)
Totale al 31 marzo 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.066)	1.317	21.245	0	38.811	(5.882)	32.929	59.878	0	59.878
Totale al 1 luglio 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	21.223	0	38.811	(1.513)	37.298	64.225	0	64.225
Destinazione perdita d'esercizio							0		(1.513)	1.513	0	0	0	0
Altre variazioni						(20)	248	228			20	20	248	664
Utile (perdita) complessiva						301	(881)	(580)			6.389	6.389	5.809	(8)
Totale al 31 marzo 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.069)	946	20.871	0	37.298	6.409	43.707	70.282	656	70.938



Note illustrate al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2020

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, i principi contabili, le valutazioni discrezionali e le stime significative, i criteri di consolidamento, le partecipazioni in società collegate e in altre imprese e aggregazioni di imprese si rimanda alle note illustrate al bilancio consolidato al 30 giugno 2019. Il bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2020 del gruppo Digital Bros è stato redatto in ipotesi di continuità aziendale, adottando gli stessi principi contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio annuale per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2019, con l'eccezione legata all'entrata in vigore a partire dal 1° luglio 2019 dell'IFRS 16 Leases.

STATO PATRIMONIALE

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 marzo 2020 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2019 è riportata nella sezione Prospetti contabili. Di seguito vengono commentate le principali componenti dello stato patrimoniale.

ATTIVITA' NON CORRENTI

Gli immobili impianti e macchinari si incrementano di 5.533 mila Euro, principalmente a seguito dell'applicazione del nuovo principio contabile IFRS 16 che ha comportato l'iscrizione di fabbricati per 5.476 mila Euro, al netto dell'ammortamento di competenza del periodo.

Gli investimenti lordi in immobilizzazioni sono stati pari a 21.744 mila Euro al netto degli ammortamenti e rettifiche di valore effettuati nel periodo.

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019
Diritti di utilizzo Premium Games	6.692	0
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	173	105
Riclassifica da crediti commerciali	0	2.345
Diritti di utilizzo di Assetto Corsa Competizione	0	1.210
Totale concessioni e licenze	6.865	3.660
Totale altre immobilizzazioni immateriali	0	110
Immobilizzazioni in corso Premium Games	6.670	0
Commesse interne di sviluppo in corso	4.742	2.326
Immobilizzazioni in corso Rasplata	2.640	0
Immobilizzazioni in corso Avantgarden S.r.l.	782	0
Immobilizzazioni in corso Free to Play	45	0
Riclassifica da crediti commerciali	0	1.742
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	14.879	4.068
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	21.744	7.838

L'aumento delle immobilizzazioni immateriali nette è stato pari a 12.437 mila Euro al netto degli utilizzi per 9.307 mila Euro, composti principalmente dagli ammortamenti del periodo.

Le partecipazioni ammontano a 4.492 mila Euro e si sono incrementate di 2.786 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	30 giugno 2019	Variazioni
Delta Dna Ltd.	0	60	(60)
Ovosonic S.r.l.	0	768	(768)
Seekhana Ltd.	365	378	(13)
Totale società collegate	365	1.206	(841)
Starbreeze AB azioni A	3.254	500	2.754
Starbreeze AB azioni B	707	0	700
Unity Software Inc.	166	0	166
Totale altre partecipazioni	4.127	500	3.627
Totale partecipazioni	4.492	1.706	2.786

Nel corso del periodo è stata perfezionata la cessione della partecipazione detenuta nella Delta DNA Ltd. che ha determinato una plusvalenza di 383 mila Euro.

In data 3 marzo 2020 Digital Bros S.p.A. ha acquisito il 51% delle quote della società Ovosonic S.r.l., di cui già possedeva il 49%, per un controvalore di 210 mila Euro. La Società pertanto è stata consolidata, a partire dal mese di marzo 2020, con il metodo di consolidamento integrale. La Società che sta sviluppando un videogioco per conto del Gruppo ha mutato ragione sociale in AvantGarden S.r.l..

L'incremento delle Altre partecipazioni è effetto di:

- valutazione a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 marzo 2020 delle n. 26.657.287 Starbreeze A e n. 6.018.948 Starbreeze B (quotata sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sale;
- acquisizione delle azioni della società Unity Software Inc. che costituiscono una parte del pagamento del prezzo di cessione della partecipazione in Delta DNA Ltd..

I crediti ed altre attività non correnti, pari a 5.702 mila Euro, sono composti principalmente, per 4.499 mila Euro, dalla porzione con scadenza oltre i dodici mesi del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc. avvenuta nel mese di febbraio 2018. Tale ammontare è esposto al netto del fondo svalutazione crediti ed aumentato del rateo di interessi maturati sino al 31 marzo 2020.

I crediti ed altre attività non correnti includono per 358 mila Euro il credito acquistato dalla società Smilegate Holdings verso la Starbreeze AB. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 15,9 milioni di Dollari Statunitensi, è stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro. Il valore al 31 marzo 2020 è stato incrementato del differenziale tra il *fair value* e il prezzo d'acquisto per la porzione di competenza del periodo. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese o non oltre i 5 anni.

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

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà

applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

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

La voce fondi non correnti è interamente costituita dal fondo indennità suppletiva clientela agenti.

Gli altri debiti e passività non correnti, pari a 479 mila Euro, sono relativi esclusivamente al debito per le consulenze ricevute dalla Capogruppo nell'ambito della cessione della Pipeworks Inc. e che verranno pagate contestualmente all'incasso della porzione con scadenza oltre i dodici mesi del credito complessivo di 10 milioni di dollari già commentati tra le altre attività non correnti.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si decremente di 21.091 mila Euro rispetto al 30 giugno 2019 per effetto principalmente della crescita dei debiti verso fornitori per 12.223 mila Euro e delle altre passività correnti per 5.764 mila Euro. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2019 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
Rimanenze	14.423	13.909	514	3,7%
Crediti commerciali	50.877	55.070	(4.193)	-7,6%
Crediti tributari	5.479	6.076	(597)	-9,8%
Altre attività correnti	6.178	1.668	4.510	n.s.
Debiti verso fornitori	(36.854)	(24.631)	(12.223)	49,6%
Debiti tributari	(5.332)	(1.138)	(4.194)	n.s.
Fondi correnti	0	(856)	856	n.s.
Altre passività correnti	(9.525)	(3.761)	(5.764)	n.s.
Totale capitale circolante netto	25.246	46.337	(21.091)	-45,5%

L'incremento delle altre attività correnti è effetto della contabilizzazione in tale voce della porzione con scadenza entro i dodici mesi del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc..

L'incremento dei debiti verso fornitori è relativo a maggiori debiti per royalty in linea con l'incremento dei ricavi del settore operativo Premium Games.

L'incremento degli altri debiti tributari è effetto dell'iscrizione da parte della 505 Games S.p.A. del debito per ritenute estere, incrementato di sanzioni e interessi, oggetto della transazione con l'Agenzia delle Entrate descritta negli eventi significativi del periodo.

Gli altri debiti includono principalmente gli anticipi ricevuti dalla 505 Games S.p.A. da alcuni clienti, in particolar modo riferiti ai contratti di licenza su alcuni territori in cui il Gruppo non è presente direttamente

e/o sviluppo di nuovi videogiochi, in cui il riconoscimento dei ricavi è posticipato al momento del relativo lancio sul mercato.

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 sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione 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 2018	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.441)	1.071	20.624	0	31.110	9.174	40.284	66.612	0	66.612
Applicazione IFRS 9							0		(1.473)		(1.473)	(1.473)	0	(1.473)
Destinazione utile d'esercizio							0		9.174	(9.174)	0	0	0	0
Altre variazioni						598	598				0	598	0	598
Utile (perdita) complessiva					375	(352)	23			(5.882)	(5.882)	(5.859)	0	(5.859)
Totale al 31 marzo 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.066)	1.317	21.245	0	38.811	(5.882)	32.929	59.878	0	59.878
Totale al 1 luglio 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	21.223	0	38.811	(1.513)	37.298	64.225	0	64.225
Destinazione perdita d'esercizio							0		(1.513)	1.513	0	0	0	0
Altre variazioni					(20)	248	228			20	20	248	664	912
Utile (perdita) complessiva					301	(881)	(580)			6.389	6.389	5.809	(8)	5.801
Totale al 31 marzo 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.069)	946	20.871	0	37.298	6.409	43.707	70.282	656	70.938

18. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 marzo 2020 è invariato rispetto al 30 giugno 2019 ed è suddiviso in numero 14.260.837 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.704.334,80 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni. Non esistono diritti, privilegi e vincoli sulle azioni ordinarie.

19. Riserve

La variazione delle Altre riserve è relativa per 248 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option, per 888 mila Euro negative all'adeguamento della riserva valutazione titoli e per 7 mila Euro positive all'adeguamento della riserva attuariale.

Non esistono particolari destinazioni ed obiettivi per le singole riserve patrimoniali ad esclusione di quelli definiti dalla legge.

Il patrimonio netto degli azionisti di minoranza è relativo al 40% della società olandese Rasplata B.V. detenuta da terzi.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 marzo 2020 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2019 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2020	30 giugno 2019	Variazioni
22	Disponibilità liquide	9.131	4.767	4.364
23	Debiti verso banche correnti	(14.822)	(20.795)	5.973
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(11.336)	2.155	(13.491)
	Posizione finanziaria netta corrente	(17.027)	(13.873)	(3.156)
25	Attività finanziarie non correnti	16.900	1.942	14.958
26	Debiti verso banche non correnti	(1.349)	(4.293)	2.944
27	Altre passività finanziarie non correnti	(4.403)	(9)	(4.394)
	Posizione finanziaria netta non corrente	11.148	(2.360)	13.508
	Totale posizione finanziaria netta	(5.879)	(16.233)	10.354

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.

Le altre attività e passività finanziarie correnti comprendono il debito di 10 milioni di Euro relativo alla porzione del prezzo di acquisto delle attività detenute dalla società Smilegate Holdings in Starbreeze AB con scadenza 28 febbraio 2021.

Le attività finanziarie non correnti includono il prezzo d’acquisto del prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore di 215 milioni di Corone Svedesi con scadenza dicembre 2024, descritto nel paragrafo Eventi significativi del periodo.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

Di seguito si riporta la suddivisione dei ricavi al 31 marzo 2020 per settori operativi tenendo in considerazione che il settore operativo Holding non genera ricavi:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	5.117	86.764	6.811	451	99.143
2	Rettifiche ricavi	0	(5.489)	(513)	0	(6.002)
3	Totale ricavi netti	5.117	81.275	6.298	451	93.141

La suddivisione al 31 marzo 2019 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	4.758	25.743	11.692	408	42.601
2	Rettifiche ricavi	0	(1.439)	(1.419)	0	(2.858)
3	Totale ricavi netti	4.758	24.304	10.273	408	39.743

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.521	1.066	1.455	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.796)	(956)	(1.840)	n.s.
25	Gestione finanziaria	(275)	110	(385)	n.s.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 275 mila Euro contro i 110 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio per effetto di maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 1.840 mila Euro solo parzialmente compensati da maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 1.455 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	1.503	655	848	n.s.
Proventi finanziari	1.010	380	630	n.s.
Altro	8	31	(23)	-74,2%
Totale interessi attivi e proventi finanziari	2.521	1.066	1.455	n.s.

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 1.455 mila Euro per effetto di maggiori differenze cambi attive e maggiori proventi finanziari anche a seguito della plusvalenza di 383 mila Euro realizzata a seguito della cessione della partecipazione nella società Delta Dna Ltd..

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 2.796 mila Euro, in aumento di 1.840 mila Euro rispetto al 31 marzo 2019, per effetto della contabilizzazione di 580 mila Euro di interessi verso l'erario, a seguito dell'accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate e di maggiori differenze passive su cambi.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(205)	(174)	(31)	17,8%
Interessi verso erario	(587)	0	(587)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(357)	(157)	(200)	n.s.
Interessi factoring	(6)	(4)	(2)	50,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(1.155)	(335)	(820)	n.s.
Differenze passive su cambi	(1.145)	(582)	(563)	96,6%
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	(496)	(39)	(457)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(2.796)	(956)	(1.840)	n.s.

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 marzo 2020 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	%
Imposte correnti	(3.114)	1.433	(4.547)	n.s.
Imposte differite	(437)	187	(624)	n.s.
Totale imposte	(3.551)	1.620	(5.171)	n.s.

Le maggiori imposte, sia correnti che differite, sono in linea con l'andamento reddituale del periodo del Gruppo.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	
Europa	18.966	19%	8.248	19%
Americhe	59.890	60%	20.400	48%
Resto del mondo	13.025	13%	1.853	4%
Totale ricavi estero	91.881	93%	30.501	72%
Italia	7.262	7%	12.100	28%
Totale ricavi lordi consolidati	99.143	100%	42.601	100%
			56.542	n.s.

I ricavi estero si attestano al 93% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 72% del corrispondente periodo dell'esercizio precedente e sono in aumento di 61.380 mila Euro rispetto al 31 marzo 2019.

I ricavi realizzati nel resto del mondo sono relativi alle vendite effettuate dalla società controllata 505 Games Ltd. principalmente in Australia, Medio Oriente e Sudafrica, nonché dalla controllata 505 Games S.p.A. sui territori dell'Estremo Oriente.

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 86.764 mila Euro pari al 94% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2020	31 marzo 2019	Variazioni	
Free to Play	5.117	6%	4.758	16%
Premium Games	86.764	94%	25.743	84%
Totale ricavi lordi estero	91.881	100%	30.501	100%
			61.380	n.s.

Rapporti con parti correlate

Alla data del 31 marzo 2020 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

I sottoscritti Abramo Galante, in qualità di Presidente del Consiglio di 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 resoconto intermedio di gestione nel corso del periodo 1 luglio 2019 - 31 marzo 2020. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2020 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatta 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 idonea a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della relazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 13 maggio 2020

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe