



**Relazione finanziaria semestrale
al 31 dicembre 2020**

(1° semestre dell'esercizio 2020/2021)

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. Indicatori di risultato e stagionalità caratteristica del mercato	13
4. Eventi significativi del periodo	15
5. Analisi dell'andamento economico al 31 dicembre 2020	19
6. Analisi della situazione patrimoniale al 31 dicembre 2020	23
7. Andamento per settori operativi	25
8. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	34
9. Azioni proprie	36
10. Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari	36
11. Attività e passività potenziali	36
12. Eventi successivi alla chiusura del periodo	36
13. Evoluzione prevedibile della gestione	37
14. Altre informazioni	38
Bilancio semestrale abbreviato consolidato al 31 dicembre 2020	39
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2020	41
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2020	42
Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2020	43
Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2020	44
Movimenti di patrimonio netto consolidato	45
Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	46
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2020	49
1. Nota introduttiva	50
2. Criteri di consolidamento	54
3. Partecipazioni in società a controllo congiunto e in società collegate	55
4. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo	56
5. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	58
6. Analisi del conto economico	74
7. Proventi ed oneri non ricorrenti	76
8. Informativa per settori operativi	76
9. Rapporti con parti correlate	81
10. Operazioni atipiche o inusuali	83
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	84

Consiglio di amministrazione

Sylvia Anna Bartyan	Consigliere ⁽³⁾
Lidia Florean	Consigliere ⁽²⁾
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato ⁽¹⁾
Davide Galante	Consigliere ⁽²⁾
Raffaele Galante	Amministratore delegato ⁽¹⁾
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 Indipendent Director

Comitato Controllo e Rischi

Sylvia Anna Bartyan

Susanna Pedretti

Laura Soifer (Presidente)

Comitato per la Remunerazione

Sylvia Anna Bartyan

Susanna Pedretti (Presidente)

Laura Soifer

Collegio sindacale

Gianfranco Corrao	Sindaco effettivo
Carlo Hassan	Presidente
Maria Pia Maspes	Sindaco effettivo
Daniela Delfrate	Sindaco supplente
Stefano Spiniello	Sindaco supplente

L’Assemblea degli azionisti del 28 ottobre 2020 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 2023.

In data 28 ottobre 2020, l’Assemblea degli azionisti ha nominato Abramo Galante Presidente del Consiglio di amministrazione e il Consiglio di amministrazione nella stessa data ha nominato Raffaele Galante Amministratore delegato, attribuendo loro adeguati poteri.

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 della Relazione finanziaria semestrale del gruppo Digital Bros al 31 dicembre 2020 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 9 marzo 2021.

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.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi attraverso società di sviluppo di proprietà, una parte restante viene realizzata da studi indipendenti ed i diritti vengono acquisiti dal Gruppo prevalentemente 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 considerata come parte integrante del settore operativo Premium Games.

Nel corso dello scorso esercizio il Gruppo ha finalizzato l’acquisizione di due società: il 100% delle quote di AvantGarden S.r.l., originariamente Ovosonico S.r.l., di cui il Gruppo deteneva già il 49% e il 60% della società di diritto olandese Rasplata B.V.. La prima è uno sviluppatore di videogiochi italiano e dispone di un team di circa venti persone, mentre la seconda è una società di diritto olandese di recente costituzione che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo.

Nel corso del semestre sono state costituite la società Hook S.r.l. e Supernova Games Studio S.r.l.. La Hook S.r.l. diventerà il *publisher* del Gruppo per videogiochi premium con budget di sviluppo più contenuti rispetto ai budget di 505 Games, ma con potenzialità di successo per l’innovatività dell’idea o la rapidità di esecuzione, mentre la Supernova Games S.r.l. diventerà un nuovo studio di produzione di videogiochi basato a Milano. Nel semestre è stata altresì costituita la MSE & DB S.L., una joint venture paritaria di diritto spagnolo costituita con uno studio di sviluppo al fine di realizzare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale.

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 una 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.

Nel corso del semestre è stata costituita la società australiana 505 Games Pty Ltd. che nel mese di gennaio 2021 ha acquisito il 100% di Infinity Interactive Pty. e Infinity Interactive Two Pty, studi di sviluppo australiani che detengono la proprietà intellettuale dei videogiochi Puzzle Quest e Gems of War e ne curano lo sviluppo.

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 di carte collezionabili.

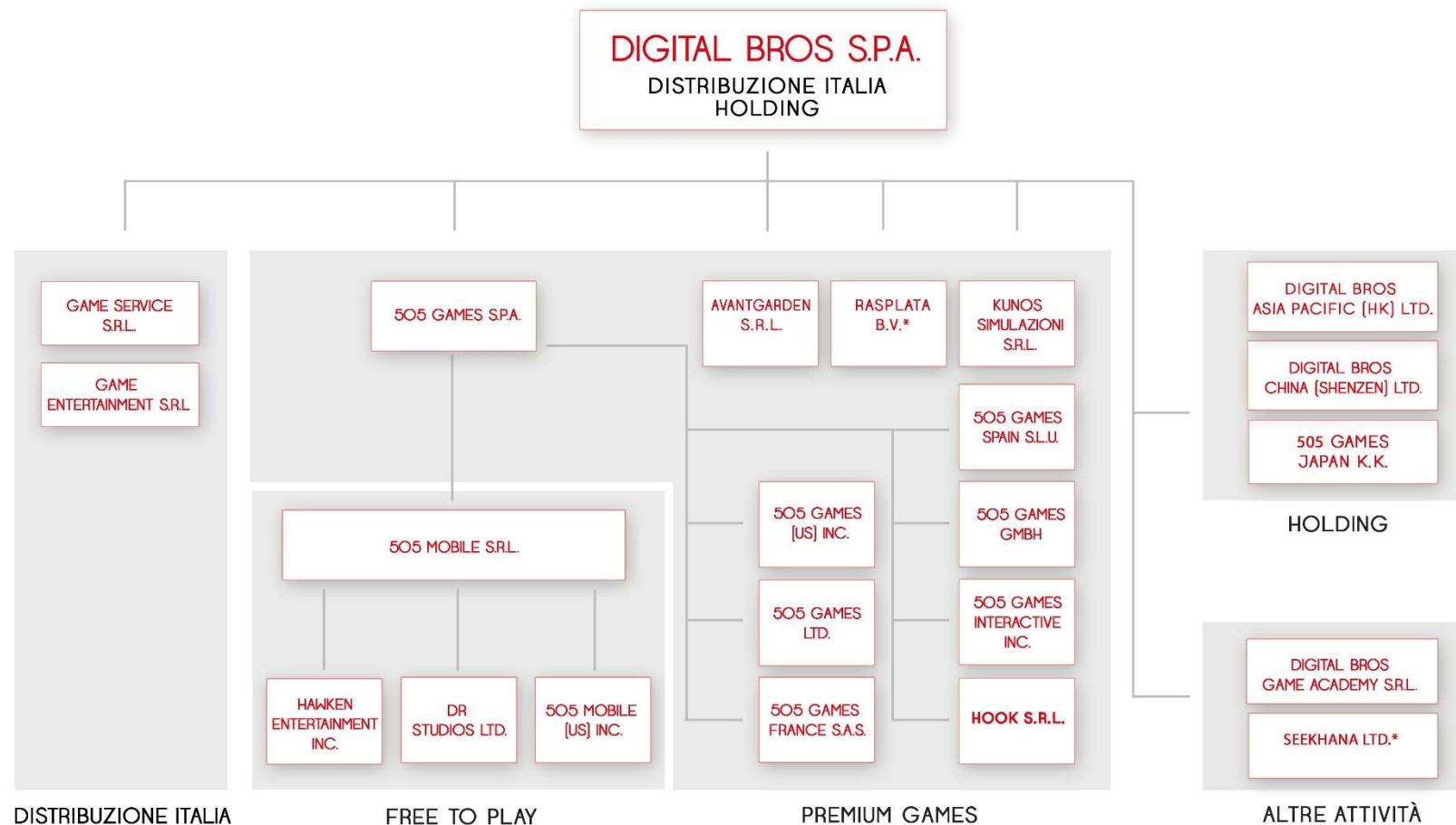
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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. la cui operatività è stata interrotta nel corso del mese di giugno 2018 e che conseguentemente è stata posta in liquidazione nel corso del mese di ottobre 2018. Nel corso dello scorso esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione del 25,23% delle quote della società inglese Seekhana Ltd., di cui il Gruppo deteneva già il 34,77%, arrivando quindi a possederne il 60%.

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., Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd. e 505 Games Japan K.K. che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. La 133 W Broadway Inc. e la Digital Bros Holdings Ltd. non sono state operative nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100% ad eccezione di quelle detenute in Raspata B.V. e Seekhana Ltd. che sono pari al 60%.

Di seguito l'organigramma societario al 31 dicembre 2020 relativamente alle società operative nel semestre:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 DICEMBRE 2020



(*) PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Boccaccio 95, Trezzano sul Naviglio (MI)	Logistica
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. ⁽¹⁾	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 Australia Pty Ltd. ⁽¹⁾	202 153 Park Street, South Melbourne Vic 3205	Uffici
505 Games France S.a.s.	2, Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Japan K.K.	WeWork Jimbocho, 11-15, Kanda Jimbocho 2-chome Chiyoda-ku, Tokyo	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
Hook S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	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. ⁽²⁾	Churchill-laan 131 2, Amsterdam, Olanda	Uffici
Seekhana Ltd. ⁽²⁾	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Supernova Games Studio S.r.l. ⁽¹⁾	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
133 W Broadway, Inc. ⁽¹⁾	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici

(1) Non operative nel periodo.

(2) Detenute al 60%

Sia Rasplata B.V. che Seekhana Ltd., detenute al 60%, sono state consolidate con il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione attribuibile ai soci di minoranza.

Nel semestre è stata altresì costituita la MSE & DB S.L., joint venture di diritto spagnolo a controllo congiunto. Tale Società, con un valore di carico di 5 mila Euro, è stata costituita con uno studio di sviluppo al fine di realizzare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale ed è consolidata con il metodo del patrimonio netto.

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.

Esclusivamente 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. Molto spesso i diritti vengono acquisiti in via permanente.

Produttori della console

Il produttore della console è la società che progetta, ingegnerizza, produce e commercializza l'hardware, o piattaforma, attraverso il quale il videogioco viene utilizzato da parte dei consumatori finali. Sony è il produttore delle console Playstation, Microsoft è il produttore delle console Xbox, mentre Nintendo è il produttore 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. Nello scorso esercizio è stato lanciato 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, a creare 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 Amazon con la piattaforma Luna hanno realizzato, più recentemente, strutture similari. Il medesimo approccio è stato utilizzato da Apple con la piattaforma Apple Arcade per i videogiochi usufruibili su piattaforme *mobile*.

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 avviene 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 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. INDICATORI DI RISULTATO E STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

Per facilitare la comprensione dei propri dati economici e patrimoniali consolidati, il Gruppo utilizza, con continuità e omogeneità di rappresentazione da diversi esercizi, alcuni indicatori di larga diffusione. In particolare, nel conto economico sono evidenziati i seguenti indicatori/risultati intermedi: Utile lordo, Margine operativo lordo e Margine operativo, derivanti dalla somma algebrica delle voci che li precedono. A livello patrimoniale considerazioni analoghe valgono per la Posizione finanziaria netta, le cui componenti sono anche dettagliate nella specifica sezione delle note illustrate. Le definizioni degli indicatori utilizzati dal Gruppo, in quanto non rivenienti dai principi contabili di riferimento, potrebbero non essere omogenee con quelle adottate da altri società/gruppi e quindi con esse comparabili. Non sono tuttavia necessarie riconciliazioni tra gli indicatori di risultato illustrati nella relazione sulla gestione e gli schemi di bilancio in quanto il Gruppo utilizza indicatori rivenienti direttamente dal bilancio consolidato semestrale abbreviato.

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 una concentrazione delle vendite nei primi giorni immediatamente successivi alla 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 a differenza della distribuzione tradizionale *retail* dove invece i ricavi vengono riconosciuti all'atto della consegna del prodotto finito al distributore/rivenditore che avviene in prevalenza nelle settimane antecedenti l'uscita del videogioco e quindi 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 di tali componenti patrimoniali.

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

In data 28 ottobre 2020 l’Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell’esercizio chiuso al 30 giugno 2020 deliberando la distribuzione di un dividendo di 15 centesimi di Euro per azione e nominando i nuovi componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale che rimarranno in carica sino all’approvazione del bilancio relativo all’esercizio che chiuderà al 30 giugno 2023.

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 6.369.061 azioni Starbreeze STAR A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, ad un prezzo medio di 1,79 SEK per azione;
- in data 21 novembre 2018, Digital Bros S.p.A. ha concesso un finanziamento di 2 milioni di Euro a Varvre AB. Varvre AB è una società di diritto svedese posseduta dal precedente amministratore delegato di Starbreeze AB che deteneva, in tale data, nr. 19.021.541 azioni Starbreeze A e nr. 1.305.142 azioni Starbreeze B che corrispondono alla data del 30 giugno 2020 al 5,61% del capitale e al 16,92% dei diritti di voto di Starbreeze AB.

A seguito delle difficoltà finanziarie legate 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 precedentemente 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 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. 131.933.742 nuove azioni Starbreeze B corrispondenti, al 31 dicembre 2020, al 13,55% del capitale sociale ed al 3,95% dei diritti di voto. Il prezzo di conversione originariamente fissato in 2,25 Corone per azione è stato ricalcolato in 1,63 Corone per azione per effetto della diluizione avvenuta a seguito dell'aumento di capitale che la Starbreeze ha realizzato con successo nel corso del mese di settembre 2020;
 - 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 comunque 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 30 giugno 2020, antecedentemente all'aumento di capitale del settembre 2020, corrispondevano 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 è stato versato il 23 febbraio 2021.

Al fine di mantenere inalterata la propria quota nel capitale e nel capitale votante, il Gruppo in data 23 giugno 2020 ha firmato un accordo vincolante per la sottoscrizione pro-quota dell'aumento di capitale oggetto di delibera assembleare di Starbreeze. Aumento di capitale poi finalizzato nel corso del mese di settembre 2020.

Anche a seguito di acquisti successivi, alla data del 31 dicembre 2020, il Gruppo detiene 61.758.625 azioni Starbreeze A e 24.890.329 azioni Starbreeze B pari complessivamente all'11,96% del capitale sociale e al 28,57% dei diritti di voto.

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 così come 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

A seguito dell’insorgere della pandemia da COVID-19 e sulla base delle disposizioni ministeriali emanate a partire dal mese di marzo 2020 e poi successivamente a più riprese modificate, al fine di garantire la sicurezza e la salute del proprio personale dipendente e dei collaboratori, il Gruppo ha anticipato il ricorso alla modalità di lavoro definita agile, permettendo alla gran parte dei dipendenti e collaboratori sia in Italia che presso le sedi estere di svolgere l’attività lavorativa dal proprio domicilio. Tale modalità è attualmente ancora prevalente. Da un punto di vista operativo, il lavoro agile non ha avuto particolari impatti sull’operatività delle principali aree di attività del Gruppo.

Gli impatti più rilevanti che la pandemia ha creato sul mercato dei videogiochi sono riassumibili in:

- una maggiore propensione all’utilizzo di videogiochi durante il periodo di *lockdown*, in particolare per prodotti mass market, per giocatori casual e prodotti oggetto di particolari promozioni;
- una generale crescita dei ricavi digitali;
- una forte riduzione dei ricavi derivanti da distribuzione tradizionale *retail*, con l’eccezione di quella quota marginale rappresentata dalle vendite e-commerce.

Sul fronte dello sviluppo di videogiochi, che vengono realizzati da team di sviluppo localizzati in tutto il mondo, la modalità di lavoro agile ha inevitabilmente comportato dei ritardi nella produzione, ritardi che sono stati maggiormente evidenti per i team di sviluppo particolarmente numerosi o nei mesi antecedenti al lancio del prodotto, dove solitamente il team è chiamato ad una maggior integrazione tra i propri componenti. Per quanto concerne i processi di sviluppo in essere, il Gruppo non ha ravvisato particolari problematiche posto che la maggior parte di questi sono svolti da team di dimensioni più ridotte e che consentono una notevole efficienza anche in regime di lavoro da remoto.

La progressiva digitalizzazione del mercato è stata accentuata dall’impossibilità dei consumatori di recarsi fisicamente nei punti vendita ed ha comportato che i ricavi realizzati dal Gruppo nel semestre siano stati in larga misura realizzati su marketplace digitali, con un conseguente forte incremento della marginalità operativa, data sia da una maggior marginalità del canale distributivo, ma anche dai notevoli risparmi in termini di costi di produzione e di logistica.

La maggior incidenza dei ricavi digitali comporta una concentrazione dei ricavi su un minor numero di clienti, che tuttavia presentano caratteristiche di solidità patrimoniale e finanziaria ben superiori ai clienti che svolgono attività di distribuzione tradizionale dei prodotti e che presentano termini di pagamento mediamente più brevi. Pertanto, il Gruppo non ha dovuto registrare impatti significativi derivanti da aggiustamenti nella stima delle perdite attese sui crediti commerciali (IFRS 9). Anche nell’applicazione degli impairment test sulle licenze di videogiochi già in fase di commercializzazione o in fase di sviluppo, l’impatto è stato pressoché nullo.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2020

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020		31 dicembre 2019		Variazioni
1	Ricavi lordi	82.381	101,8%	67.850	108,6%	14.531 21,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.437)	-1,8%	(5.365)	-8,6%	3.928 -73,2%
3	Totale ricavi netti	80.944	100,0%	62.485	100,0%	18.459 29,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.050)	-3,8%	(12.837)	-20,5%	9.787 -76,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.621)	-6,9%	(4.046)	-6,5%	(1.575) 38,9%
6	Royalties	(21.368)	-26,4%	(18.695)	-29,9%	(2.673) 14,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(515)	-0,6%	1.392	2,2%	(1.907) n.s.
8	Totale costo del venduto	(30.554)	-37,7%	(34.186)	-54,7%	3.632 -10,6%
9	Utile lordo (3+8)	50.390	62,3%	28.299	45,3%	22.091 78,1%
10	Altri ricavi	2.294	2,8%	1.386	2,2%	908 65,6%
11	Costi per servizi	(5.376)	-6,6%	(8.755)	-14,0%	3.379 -38,6%
12	Affitti e locazioni	(133)	-0,2%	(141)	-0,2%	8 -5,4%
13	Costi del personale	(10.960)	-13,5%	(10.013)	-16,0%	(947) 9,5%
14	Altri costi operativi	(610)	-0,8%	(623)	-1,0%	13 -2,1%
15	Totale costi operativi	(17.079)	-21,1%	(19.532)	-31,3%	2.453 -12,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	35.605	44,0%	10.153	16,2%	25.452 n.s.
17	Ammortamenti	(15.400)	-19,0%	(5.139)	-8,2%	(10.261) n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(289)	-0,4%	(1.169)	-1,9%	880 -75,2%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	204	0,3%	(204) n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(15.689)	-19,4%	(6.104)	-9,8%	(9.585) n.s.
22	Margine operativo (16+21)	19.916	24,6%	4.049	6,5%	15.867 n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	4.594	5,7%	1.540	2,5%	3.054 n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.357)	-2,9%	(1.940)	-3,1%	(417) 21,5%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	2.237	2,8%	(400)	-0,6%	2.637 n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	22.153	27,4%	3.649	5,8%	18.504 n.s.
27	Imposte correnti	(6.800)	-8,4%	(1.086)	-1,7%	(5.714) n.s.
28	Imposte differite	497	0,6%	(625)	-1,0%	1.122 n.s.
29	Totale imposte	(6.303)	-7,8%	(1.711)	-2,7%	(4.592) n.s.
30	Risultato netto (26+29)	15.850	19,6%	1.938	3,1%	13.912 n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	15.890	19,6%	1.938	3,1%	13.952 n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(40)	0,0%	0	0,0%	(40) n.s.
	Utile netto per azione:					
33	Utile per azione base (in Euro)	1,11		0,14		0,97 n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	1,09		0,14		0,95 n.s.

I ricavi lordi consolidati sono cresciuti del 21,4% rispetto a quelli registrati nel primo semestre del passato esercizio passando da 67.850 mila Euro a 82.381 mila Euro. La crescita dei ricavi netti è stata anche più consistente e pari al 29,5% come effetto della crescita percentuale delle vendite digitali rispetto alle vendite sul canale tradizionale retail. I ricavi digitali infatti non presentano le rettifiche ricavi che sono invece una componente tipica delle vendite retail.

In linea con quanto già realizzato nella seconda parte del passato esercizio, i ricavi digitali nel semestre sono stati prossimi all' 85% dei ricavi totali rispetto al 48% realizzato nel primo semestre del passato esercizio conseguentemente il Gruppo non ha risentito di particolari limitazioni legate alla chiusura dei punti vendita per effetto della diffusione della pandemia da COVID-19.

I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 96% dei ricavi totali consolidati nel semestre.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 31 dicembre 2020 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata la seguente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi			Ricavi netti				
	2021	2020	Variazioni	2021	2020	Variazioni		
Premium Games	74.739	58.043	16.696	28,8%	73.496	53.221	20.275	38,1%
Free to Play	4.483	3.338	1.145	34,3%	4.483	3.338	1.145	34,3%
Distribuzione Italia	2.932	6.185	(3.253)	-52,6%	2.738	5.642	(2.904)	-51,5%
Altre Attività	227	284	(57)	-20,0%	227	284	(57)	-19,9%
Totale ricavi lordi	82.381	67.850	14.531	21,4%	80.944	62.485	18.459	29,5%

Il settore operativo Premium Games rappresenta il 91% dei ricavi lordi consolidati ed ha realizzato una crescita dei ricavi lordi nel periodo di 16.696 mila Euro e dei ricavi netti per 20.275 mila Euro, in particolare grazie ai risultati di vendita del videogioco Death Stranding, alla versione Steam del videogioco Control, al videogioco Ghostrunner, ma anche al continuo successo di Assetto Corsa e di PAYDAY2. In crescita del 16,3% anche i ricavi derivanti da Altri prodotti che rappresentano i flussi di ricavi di prodotti lanciati in esercizi precedenti. Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni
Death Stranding	23.192	0	23.192 n.s.
Control	16.039	23.908	(7.869) -32,9%
Assetto Corsa	8.969	3.516	5.453 n.s.
Ghostrunner	6.872	0	6.872 n.s.
Terraria	4.377	7.318	(2.941) -40,2%
Bloodstained	3.293	8.559	(5.266) -61,5%
PAYDAY 2	2.278	1.968	310 15,8%
Altri prodotti	8.801	7.567	1.234 16,3%
Prodotti retail	918	5.207	(4.289) -82,4%
Totale ricavi lordi Premium Games	74.739	58.043	16.696 28,8%

Il settore operativo Free-to-Play ha registrato ricavi in crescita del 34,3% passando da 3.338 mila Euro a 4.483 mila Euro. Gems of War, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa,

costantemente aggiornato e migliorato, continua a realizzare ricavi in costante e progressiva crescita. Tale gioco è entrato a far parte delle proprietà intellettuali possedute dal Gruppo per effetto dell'acquisizione dello studio australiano Infinity Plus Two avvenuta nel corso del mese di Gennaio 2021.

Il fatturato lordo generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 52,6% passando da 6.185 mila Euro a 2.932 mila Euro confermando la contrazione già evidenziata negli ultimi esercizi e accelerata dagli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19.

Il costo del venduto si è decrementato di 3.632 mila Euro, pari a una riduzione percentuale del 10,6%, a seguito di una contrazione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 9.787 mila Euro parzialmente compensato da maggiori royalty per 2.673 mila Euro. Le rimanenze finali hanno avuto una significativa contrazione di 1.907 mila Euro, in linea con l'andamento dei ricavi da distribuzione fisica *retail*.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 22.091 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in aumento di 908 mila Euro e sono stati pari a 2.294 mila Euro, per effetto del maggior peso delle produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo del Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio hanno riguardato in particolare lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd..

I costi operativi diminuiscono di 2.453 mila Euro, pari al 12,6%, per effetto di minori costi per servizi, principalmente investimenti pubblicitari, solo parzialmente compensati dall'incremento dei costi del personale.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari al 43,2% dei ricavi consolidati lordi, in crescita di 25.452 mila Euro e pari a 35.605 mila Euro rispetto ai 10.153 mila Euro del primo semestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 10.261 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2019 per effetto di un numero più elevato di proprietà intellettuali direttamente possedute dal Gruppo e di diritti pluriennali su videogiochi in licenza.

La significativa crescita della percentuale di ricavi digitali rispetto ai ricavi totali ha permesso al margine operativo (EBIT) di quasi quintuplicare a 19.916 mila Euro rispetto ai 4.049 mila Euro registrati al 31 dicembre 2019. Le vendite digitali presentano un più elevato tasso percentuale di redditività per effetto dell'accorciamento della catena distributiva, minore complessità operativa e migliori condizioni di pagamento da parte dei clienti. L'EBIT percentuale è stato pari al 24,2% dei ricavi lordi consolidati del semestre.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 2.237 mila Euro, contro i 400 mila Euro negativi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

L'utile ante imposte al 31 dicembre 2020 è stato pari a 22.153 mila Euro, in miglioramento di 18.504 mila Euro rispetto ai 3.649 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2019.

L'utile netto consolidato è pari a 15.850 mila Euro rispetto all'utile netto di 1.938 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2019.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 15.890 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono rispettivamente pari a 1,11 Euro e 1,09 Euro per azione contro l'utile per azione di 0,14 Euro del 31 dicembre 2019.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza è relativa al 40% della società olandese Rasplata B.V. e al 40% della società inglese Seekhana Ltd. detenute da altri soci ed è pari a 40 mila Euro negativi.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2020

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Attività non correnti				
1 Immobili impianti e macchinari	8.865	8.837	28	0,3%
2 Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3 Immobilizzazioni immateriali	47.569	33.248	14.321	43,1%
4 Partecipazioni	10.634	5.488	5.146	93,8%
5 Crediti ed altre attività non correnti	3.511	6.744	(3.233)	-47,9%
6 Imposte anticipate	3.356	3.482	(126)	-3,6%
7 Attività finanziarie non correnti	18.846	17.251	1.595	9,2%
Totale attività non correnti	92.781	75.050	17.731	23,6%
Attività correnti				
8 Rimanenze	7.474	7.989	(515)	-6,4%
9 Crediti commerciali	29.816	28.168	1.648	5,9%
10 Crediti tributari	1.795	3.100	(1.305)	-42,1%
11 Altre attività correnti	23.051	32.816	(9.765)	-29,8%
12 Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	12.867	8.527	4.340	50,9%
13 Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
Totale attività correnti	75.003	80.600	(5.597)	-6,9%
TOTALE ATTIVITA'	167.784	155.650	12.134	7,8%
Patrimonio netto consolidato				
14 Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15 Riserve	(21.712)	(20.960)	(752)	3,6%
16 Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17 (Utili) perdite a nuovo	(66.046)	(52.288)	(13.758)	26,3%
Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(93.462)	(78.952)	(14.510)	18,4%
Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(939)	(979)	40	-4,1%
Totale patrimonio netto consolidato	(94.401)	(79.931)	(14.470)	18,1%
Passività non correnti				
18 Benefici verso dipendenti	(694)	(659)	(35)	5,3%
19 Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20 Altri debiti e passività non correnti	0	(469)	469	n.s.
21 Passività finanziarie	(4.975)	(6.369)	1.394	-21,9%
Totale passività non correnti	(5.750)	(7.578)	1.828	-24,1%
Passività correnti				
22 Debiti verso fornitori	(41.502)	(41.140)	(362)	0,9%
23 Debiti tributari	(8.912)	(5.473)	(3.439)	62,8%
24 Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25 Altre passività correnti	(4.903)	(4.721)	(182)	3,9%
26 Passività finanziarie	(12.316)	(16.807)	4.491	-26,7%
Totale passività correnti	(67.633)	(68.141)	508	-0,7%
TOTALE PASSIVITA'	(73.383)	(75.719)	2.336	-3,1%
TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(167.784)	(155.650)	(12.134)	7,8%

Le attività non correnti si incrementano di 17.731 mila Euro. Le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 14.321 mila Euro a seguito degli investimenti in proprietà intellettuali e diritti pluriennali, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo. Le partecipazioni aumentano di 5.146 mila Euro principalmente a fronte di ulteriori acquisti di azioni Starbreeze come commentato nella sezione Eventi significativi del periodo. I crediti e le altre attività non correnti diminuiscono di 3.233 mila Euro a seguito dell’incasso della porzione del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipe

works Inc. che al 30 giugno 2020 aveva scadenza oltre i dodici mesi, ma che è stato interamente incassato anticipatamente nel corso del mese di ottobre 2020.

Le attività correnti si decrementano di 5.597 mila Euro principalmente per effetto di minori altre attività correnti per 9.765 mila Euro a seguito del già menzionato incasso del credito derivante dalla cessione della Pipeworks Inc., parzialmente compensate da maggiori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 4.340 mila Euro.

Le passività non correnti si decrementano di 1.828 mila Euro, mentre le passività correnti diminuiscono di 508 mila Euro.

L’analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2020 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	12.867	8.527	4.340	50,9%
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0	n.s.
26	Passività finanziarie correnti	(12.316)	(16.807)	4.491	-26,7%
	Posizione finanziaria netta corrente	551	(8.280)	8.831	n.s.
7	Attività finanziarie non correnti	18.846	17.251	1.595	9,3%
21	Passività finanziarie non correnti	(4.975)	(6.369)	1.394	-21,9%
	Posizione finanziaria netta non corrente	13.871	10.882	2.989	27,5%
	Totale posizione finanziaria netta	14.422	2.602	11.820	n.s.

In significativo miglioramento rispetto al 30 giugno 2020, la posizione finanziaria netta che è stata positiva per 14.422 mila Euro rispetto a 2.602 mila Euro registrati al 30 giugno 2020. La posizione finanziaria netta totale senza considerare i debiti finanziari iscritti a seguito dell’applicazione dell’IFRS 16 è stata positiva per 20 milioni di Euro.

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni			
1	Ricavi lordi	74.739	101,7%	58.043	109,1%	16.696	28,8%
2	Rettifiche ricavi	(1.243)	-1,7%	(4.822)	-9,1%	3.579	-74,2%
3	Totale ricavi netti	73.496	100,0%	53.221	100,0%	20.275	38,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.427)	-1,9%	(8.824)	-16,6%	7.397	-83,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.589)	-6,2%	(2.824)	-5,3%	(1.765)	62,5%
6	Royalties	(21.213)	-28,9%	(18.492)	-34,7%	(2.721)	14,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(488)	-0,7%	1.843	3,5%	(2.331)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(27.717)	-37,7%	(28.297)	-53,2%	580	-2,0%
9	Utile lordo (3+8)	45.779	62,3%	24.924	46,8%	20.855	83,7%
10	Altri ricavi	1.212	1,6%	302	0,6%	910	n.s.
11	Costi per servizi	(4.089)	-5,6%	(6.816)	-12,8%	2.727	-40,0%
12	Affitti e locazioni	(42)	-0,1%	(28)	-0,1%	(14)	51,9%
13	Costi del personale	(6.025)	-8,2%	(5.237)	-9,8%	(788)	15,0%
14	Altri costi operativi	(169)	-0,2%	(227)	-0,4%	58	-25,4%
15	Totale costi operativi	(10.325)	-14,0%	(12.308)	-23,1%	1.983	-16,1%
16	Marginе operativo lordo (9+10+15)	36.666	49,9%	12.918	24,3%	23.748	n.s.
17	Ammortamenti	(14.790)	-20,1%	(3.997)	-7,5%	(10.793)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(226)	-0,3%	(767)	-1,4%	541	-70,5%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	187	0,4%	(187)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(15.016)	-20,4%	(4.577)	-8,6%	(10.439)	n.s.
22	Marginе operativo (16+21)	21.650	29,5%	8.341	15,7%	13.309	n.s.

I ricavi del semestre sono stati caratterizzati dal lancio di videogiochi per personal computer, a luglio Death Stranding e ad agosto la pubblicazione della versione Steam del videogioco Control, mentre ad ottobre è stato lanciato il videogioco Ghostrunner per tutte le piattaforme. La pubblicazione di videogiochi per personal computer è quasi esclusivamente digitale pertanto il Gruppo non ha risentito di limitazioni legate alla chiusura di punti vendita per effetto della diffusione della pandemia da COVID-19.

Il settore operativo Premium Games rappresenta il 91% dei ricavi lordi consolidati ed ha realizzato una crescita dei ricavi lordi nel periodo di 16.696 mila Euro, ricavi netti in crescita per 20.275 mila Euro, in particolare grazie ai risultati di vendita del videogioco Death Stranding, alla versione Steam del videogioco

Control, al videogioco Ghostrunner, ma anche al continuo successo di Assetto Corsa e di PAYDAY2. In crescita del 16,3% anche i ricavi derivanti da Altri prodotti che rappresentano i flussi di ricavi di prodotti lanciati in esercizi precedenti. Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	
Death Stranding	23.192	0	23.192	n.s.
Control	16.039	23.908	(7.869)	-32,9%
Assetto Corsa	8.969	3.516	5.453	n.s.
Ghostrunner	6.872	0	6.872	n.s.
Terraria	4.377	7.318	(2.941)	-40,2%
Bloodstained	3.293	8.559	(5.266)	-61,5%
PAYDAY 2	2.278	1.968	310	15,8%
Altri prodotti	8.801	7.567	1.234	16,3%
Prodotti retail	918	5.207	(4.289)	-82,4%
Totale ricavi lordi Premium Games	74.739	58.043	16.696	28,8%

La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	6.012	24.646	(18.634)	-75,6%
Ricavi da distribuzione digitale	65.882	29.274	36.608	n.s.
Ricavi da sublicensing	2.843	3.896	(1.053)	-27,0%
Ricavi da servizi	2	227	(225)	-99,1%
Totale ricavi Premium Games	74.739	58.043	16.696	28,8%

I ricavi da distribuzione *retail* diminuiscono nel periodo di 18.634 mila Euro, passando da un peso percentuale del 43% del semestre passato all'attuale 8%. La crescita dei ricavi da distribuzione digitale è stata pari a 36.608 mila Euro, passati dal 50% all'88% del fatturato del settore operativo.

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

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	
Sony Playstation	9.478	9.703	(225)	-2,3%
Microsoft XboX	5.955	5.473	482	8,8%
Nintendo Switch	2.858	3.239	(381)	-11,8%
Totale ricavi digitali console	18.291	18.415	(124)	-0,7%
Personal computer	43.566	9.029	34.537	n.s.
Mobile	4.025	1.830	2.195	n.s.
Totale ricavi da distribuzione digitale	65.882	29.274	36.608	n.s.

I ricavi netti aumentano rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente del 38,1%, in maniera più che proporzionale rispetto ai ricavi lordi, passando a 73.496 mila Euro per effetto di minori rettifiche di ricavi tipiche dell'attività di distribuzione *retail* significativamente in calo.

Il costo del venduto si è decrementato di 580 mila Euro per effetto di minori acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 7.397 mila Euro parzialmente compensato da maggiori royalty per 2.721 mila Euro e dalla variazione delle rimanenze prodotti finiti che si è decrementata per 2.331 mila Euro.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 20.855 mila Euro.

Gli altri ricavi che nel periodo sono stati pari a 1.212 mila Euro sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio.

I costi operativi diminuiscono di 1.983 mila Euro, per effetto di minori costi per servizi, principalmente per ridotti investimenti pubblicitari, parzialmente compensati dall'incremento dei costi del personale per 788 mila Euro.

Il margine operativo lordo è cresciuto di 23.748 mila Euro. Si è attestato nel periodo al 49,9% dei ricavi netti rispetto al 24,3% del primo semestre dell'esercizio precedente.

Gli ammortamenti sono in aumento di 10.793 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2019 per effetto di un numero più elevato di proprietà intellettuali direttamente possedute dal Gruppo e di diritti pluriennali su videogiochi in licenza.

Il margine operativo è stato pari a 21.650 mila Euro in aumento di 13.309 mila Euro rispetto ai 8.341 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2019 e pari al 29,5% dei ricavi netti. Le maggiori vendite digitali che presentano un più elevato tasso percentuale di redditività per effetto dell'accorciamento della catena distributiva, minore complessità operativa e migliori condizioni di pagamento da parte dei clienti, hanno permesso il raggiungimenti di tassi di redditività decisamente superiori al passato ed in linea con quanto registrato nella seconda metà del passato esercizio.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play			
		31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	
1	Ricavi lordi	4.483	100,0%	3.338	100,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	4.483	100,0%	3.338	100,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.030)	-23,0%	(1.100)	-32,9%
6	Royalties	(152)	-3,4%	(189)	-5,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.182)	-26,4%	(1.289)	-38,6%
9	Utile lordo (3+8)	3.301	73,6%	2.049	61,4%
10	Altri ricavi	1.063	23,7%	1.035	31,0%
11	Costi per servizi	(100)	-2,2%	(137)	-4,1%
12	Affitti e locazioni	(11)	-0,2%	(10)	-0,3%
13	Costi del personale	(2.230)	-49,7%	(2.166)	-64,9%
14	Altri costi operativi	(47)	-1,0%	(42)	-1,3%
15	Totale costi operativi	(2.388)	-53,3%	(2.355)	-70,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.976	44,1%	729	21,8%
17	Ammortamenti	(63)	-1,4%	(624)	-18,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(346)	-10,4%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(63)	-1,4%	(970)	-29,1%
22	Margine operativo (16+21)	1.913	42,7%	(241)	-7,2%

Il settore operativo Free-to-Play ha registrato ricavi in crescita del 34,3% passando da 3.338 mila Euro a 4.483 mila Euro. *Gems of War*, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa, costantemente aggiornato e migliorato, continua a realizzare ricavi in costante e progressiva crescita. Tale gioco è entrato a far parte delle proprietà intellettuali possedute dal Gruppo per effetto dell'acquisizione dello studio australiano *Infinity Plus Two* avvenuta nel corso del mese di Gennaio 2021.

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	
Gems of War	3.288	2.595	693	26,7%
Battle Islands	477	423	54	12,8%
Prominence Poker	469	290	179	61,7%
Hawken 2	165	0	165	n.s.
Altri prodotti	84	30	54	n.s.
Totale ricavi Free to Play	4.483	3.338	1.145	34,3%

Nel corso del semestre è stata ceduta la proprietà intellettuale di Prominence Poker per un corrispettivo di 265 mila Dollari Statunitensi. Il Gruppo ha realizzato 165 mila Euro di ricavi per il videogioco Hawken 2, sebbene il lancio sia previsto al termine del corrente esercizio, per effetto di un contratto di sublicensing.

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita diminuiscono di 70 mila Euro in particolare per effetto di minori spese sulle attività di live support e quality assurance, solo parzialmente compensati da maggiori costi di hosting. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni
Live support	617	682	(65)
Quality assurance	12	76	(64)
Hosting	305	252	53
Altro	96	90	6
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	1.030	1.100	(70)

Il live support consiste nell'attività di sviluppo e di miglioramento del gioco successivamente al lancio iniziale ed è propedeutico a mantenere alto l'interesse dei giocatori attraverso contenuti aggiuntivi che vengono mano a mano aggiunti.

Gli altri ricavi, in aumento di 28 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente, sono rappresentati 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 completamento è previsto nell'ultimo trimestre dell'esercizio.

I costi operativi sono stati pari a 2.388 mila Euro, in lieve incremento rispetto ai 2.355 mila Euro del 31 dicembre 2019, per effetto di un incremento dei costi del personale per 64 mila Euro parzialmente compensato da una diminuzione dei costi per servizi per 37 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 1.976 mila Euro, in aumento di 1.247 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del primo semestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti si riducono di 561 mila Euro per effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcuni prodotti.

L'utile operativo del settore operativo è stato quindi pari a 1.913 mila Euro in miglioramento di 2.154 mila Euro rispetto alla perdita di 241 mila Euro realizzata nel primo semestre del precedente esercizio.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni			
1	Ricavi lordi	2.932	107,1%	6.185	109,6%	(3.253)	-52,6%
2	Rettifiche ricavi	(194)	-7,1%	(543)	-9,6%	349	-64,3%
3	Totale ricavi netti	2.738	100,0%	5.642	100,0%	(2.904)	-51,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.623)	-59,3%	(4.013)	-71,1%	2.390	-59,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(116)	-2,1%	116	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(27)	-1,0%	(451)	-8,0%	424	-93,9%
8	Totale costo del venduto	(1.650)	-60,3%	(4.580)	-81,2%	2.930	-64,0%
9	Utile lordo (3+8)	1.088	39,7%	1.062	18,8%	26	2,5%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
11	Costi per servizi	(409)	-14,9%	(859)	-15,2%	450	-52,3%
12	Affitti e locazioni	(15)	-0,5%	(14)	-0,3%	(1)	0,5%
13	Costi del personale	(602)	-22,0%	(691)	-12,2%	89	-12,9%
14	Altri costi operativi	(86)	-3,1%	(102)	-1,8%	16	-15,7%
15	Totale costi operativi	(1.112)	-40,6%	(1.666)	-29,5%	554	-33,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(24)	-0,9%	(604)	-10,7%	580	n.s.
17	Ammortamenti	(79)	-2,9%	(85)	-1,5%	6	-6,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(32)	-0,6%	32	n.s.
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	(79)	-2,9%	(117)	-2,1%	38	-32,2%
22	Margine operativo (16+21)	(103)	-3,8%	(721)	-12,8%	618	-85,7%

Il fatturato lordo generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 52,6% passando da 6.185 mila Euro a 2.932 mila Euro confermando la contrazione già evidenziata negli ultimi esercizi e accelerata dagli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	1.672	4.855	(3.183)	-65,6%
Distribuzione carte collezionabili	1.209	931	278	29,9%
Distribuzione altri prodotti e servizi	51	399	(348)	-87,2%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	2.932	6.185	(3.253)	-52,6%

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili, a differenza di quelle da distribuzione di videogiochi per console, diminuite del 65,6%, hanno visto un incremento del 29,9%.

Il costo del venduto si attesta a 1.650 mila Euro in diminuzione di 2.930 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2019, principalmente per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita in linea con la diminuzione registrata nelle vendite del settore operativo.

I costi operativi sono stati pari a 1.112 mila Euro in diminuzione rispetto a quelli al 31 dicembre 2019 quando erano stati 1.666 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 24 mila Euro, in miglioramento di 580 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel corrispondente periodo del passato esercizio, mentre il margine operativo netto migliora di 618 mila Euro rispetto al primo semestre dell'esercizio precedente, attestandosi a 103 mila Euro negativi.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività				
		31 dicembre 2020		31 dicembre 2019		Variazioni
1	Ricavi lordi	227	100,0%	284	100,0%	(57) -20,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
3	Totale ricavi netti	227	100,0%	284	100,0%	(57) -20,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,2%	0	0,1%	(0) 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2)	-0,7%	(6)	-2,1%	4 -71,8%
6	Royalties	(3)	-1,2%	(14)	-4,8%	11 66,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	(5)	-2,2%	(20)	-7,1%	15 -75,2%
9	Utile lordo (3+8)	222	97,8%	264	92,9%	(42) -15,8%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
11	Costi per servizi	(68)	-29,8%	(89)	-31,2%	21 -23,6%
12	Affitti e locazioni	(0)	-0,1%	(1)	-0,2%	1 -66,6%
13	Costi del personale	(152)	-66,8%	(153)	-53,7%	1 -0,5%
14	Altri costi operativi	(21)	-9,4%	(20)	-6,9%	(1) 8,4%
15	Totale costi operativi	(241)	-106,1%	(263)	-92,4%	22 -8,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(19)	-8,3%	1	0,2%	(20) n.s.
17	Ammortamenti	(45)	-19,9%	(52)	-18,4%	7 -13,3%
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	(45)	-19,9%	(52)	-18,4%	7 -13,3%
22	Margine operativo (16+21)	(64)	-28,2%	(51)	-17,9%	(13) 26,4%

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 57 mila Euro passando da 284 mila Euro a 227 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2020 in quanto, a differenza di quanto accaduto nello scorso esercizio, i corsi del nuovo anno scolastico tenuti dalla società Digital Bros Game Academy S.r.l. sono iniziati solo nel mese di ottobre 2020.

I costi operativi si decrementano di 22 mila Euro principalmente per minori costi per servizi.

La perdita operativa è pertanto pari a 64 mila Euro rispetto alla perdita operativa di 51 mila Euro del 31 dicembre 2019.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding				
		31 dicembre 2020	31 dicembre 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	19	0,0%	49	0,0%	(30)
11	Costi per servizi	(710)	0,0%	(854)	0,0%	144
12	Affitti e locazioni	(65)	0,0%	(88)	0,0%	23
13	Costi del personale	(1.951)	0,0%	(1.766)	0,0%	(185)
14	Altri costi operativi	(287)	0,0%	(232)	0,0%	(55)
15	Totale costi operativi	(3.013)	0,0%	(2.940)	0,0%	(73)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(2.994)	0,0%	(2.891)	0,0%	(103)
17	Ammortamenti	(423)	0,0%	(381)	0,0%	(42)
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0
19	Svalutazione di attività	(63)	0,0%	(24)	0,0%	(39)
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	17	0,0%	(17)
21	Totale costi operativi non monetari	(486)	0,0%	(388)	0,0%	(98)
22	Margine operativo (16+21)	(3.480)	0,0%	(3.279)	0,0%	(201)

I costi operativi sono stati pari a 3.013 mila Euro, in aumento di 73 mila Euro rispetto a quelli registrati al 31 dicembre 2019.

Il margine operativo è stato negativo per 3.480 mila Euro rispetto ai 3.279 mila Euro negativi del 31 dicembre 2019.

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

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

Transazioni infragruppo

Le principali transazioni infragruppo riguardano la vendita di videogiochi tra la 505 Games S.p.A. e le società europee che svolgono la distribuzione sui mercati locali.

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

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

La 505 Games Interactive Inc. fattura alla 505 Games S.p.A. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano del product management del settore operativo Premium Games.

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

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

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

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

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

La Digital Bros S.p.A., la 505 Games Ltd., la 505 Games France, la 505 Games Spain Slu e la 505 Games GmbH fatturano alla 505 Games S.p.A. un importo pari al 15% dei ricavi digitali realizzati nei rispettivi paesi quale riconoscimento dell'attività indiretta di marketing e pubbliche relazioni svolta dalle società locali e non direttamente imputabile ai singoli prodotti.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla 505 Games S.p.A. i costi direttamente sostenuti per suo conto e, in misura percentuale rispetto al totale dei costi di holding, i costi indiretti per il coordinamento delle attività

per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali, di logistica e di information technology.

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

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

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

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

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

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

Per la preparazione del bilancio semestrale abbreviato consolidato al 31 dicembre 2020 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

- l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov Imm. S.r.l. verso la Capogruppo e verso la controllata 505 Games France S.a.s.;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov LLC verso la controllata 505 Games (US) Inc.;

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

Gli effetti economico patrimoniali delle operazioni con parti correlate sono evidenziati nella note illustrative al paragrafo 9.

Operazioni atipiche

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

9. AZIONI PROPIE

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

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

Per quanto riguarda la gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari si rimanda alle relazione sulla gestione del bilancio consolidato al 30 giugno 2020 non essendo intervenute variazioni significative.

11. 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 e non è pertanto stato iscritto alcun ammontare in bilancio.

12. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Gli eventi successivi alla chiusura del periodo sono stati:

- in data 7 gennaio 2021 il Gruppo ha acquisito il 100% di Infinite Interactive Pty. e Infinity Plus Two Pty., società australiane che detengono la proprietà intellettuale dei videogiochi Puzzle Quest e Gems of War e ne curano lo sviluppo. La transazione è stata effettuata tramite la controllata 505 Games Australia Pty., appositamente costituita dal Gruppo. Il corrispettivo fisso totale ammonta a 4,5 milioni di Dollari Statunitensi ed è comprensivo di uno schema di partecipazione agli utili per i dipendenti chiave. Oltre al corrispettivo fisso, è stato concordato un earn-out che potrà variare tra lo 0% e il 9% correlato ai ricavi realizzati dal Gruppo nei prossimi 48 mesi sui prodotti sviluppati dalle società acquisite;
- in data 11 febbraio 2021 il Gruppo ha annunciato la prossima pubblicazione in tutto il mondo del videogioco Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes nelle versioni per personal computer e console. L'uscita del videogioco è prevista per l'esercizio al 30 giugno 2023 e il Gruppo si aspetta di generare un fatturato minimo di 30 milioni di Euro.

13. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il secondo semestre dell'esercizio presenterà in particolare l'uscita delle versioni per Sony PlayStation 5 e Microsoft XboX S del videogioco Control.

Il settore operativo Free-to-Play vedrà il lancio mondiale di nuovi prodotti a partire dal terzo trimestre dell'esercizio, con Pocket Pioneers e successivamente Puzzle Quest 3, mentre la nuova versione del videogioco Hawken sarà disponibile a partire dal quarto trimestre dell'esercizio.

Il continuo lancio di nuovi prodotti e le vendite su prodotti già disponibili, permetteranno una crescita dei ricavi attesi per l'esercizio in corso, anche se in misura più contenuta rispetto alla significativa crescita realizzata nel passato esercizio.

L'andamento del primo semestre al di sopra delle aspettative ha permesso il raggiungimento del margine operativo realizzato nell'intero esercizio precedente. L'incremento dei margini reddituali si manterrà anche nel secondo semestre contenuti in parte dall'incremento dei costi per le campagne marketing a supporto del lancio dei nuovi prodotti Free to Play e da una crescita dei costi del personale, sia per effetto della recente acquisizione australiana, sia da un numero più elevato di risorse necessarie per gestire maggiori volumi di attività ed un numero crescente di studi di sviluppo interni.

In relazione al positivo andamento prospettico del mercato, il Gruppo continua a reinvestire gran parte della liquidità generata nell'acquisizione e nella creazione e sviluppo di nuove proprietà intellettuali ed ha intenzione di mantenere livelli di investimento elevati anche nel prossimo futuro. Alla data del 31 dicembre 2020 il Gruppo ha immobilizzazioni in corso e progetti di investimento in 21 nuove proprietà intellettuali per circa 83 milioni di Euro a cui vanno aggiunti i costi per gli studi interni di sviluppo per i videogiochi in fase di realizzazione.

Gli investimenti già previsti, insieme a future acquisizioni di proprietà intellettuali, si prevede permetteranno un salto dimensionale del Gruppo a partire dall'esercizio 2024 nel quale le nuove produzioni in uscita saranno particolarmente numerose tra le quali la seconda versione di Assetto Corsa, realizzata dallo studio di sviluppo di proprietà Kunos Simulazioni, nonché altre produzioni che verranno comunicate solo in prossimità dei rispettivi lanci.

Il Gruppo continuerà a monitorare gli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19 adottando opportuni strumenti di mitigazione, qualora fossero necessari, e comunicando al mercato eventuali fattori non adeguatamente già considerati.

14. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni
Dirigenti	7	7	0
Impiegati	208	185	23
Operai e apprendisti	6	5	1
Totale dipendenti	221	197	24

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

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

Tipologia	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni
Dirigenti	2	2	0
Impiegati	129	126	3
Totale dipendenti esteri	131	128	3

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 2021	Numero medio 2020	Variazioni
Dirigenti	7	7	0
Impiegati	209	185	24
Operai e apprendisti	6	5	1
Totale dipendenti	222	197	25

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

Tipologia	Numero medio 2021	Numero medio 2020	Variazioni
Dirigenti	2	2	0
Impiegati	129	123	6
Totale dipendenti esteri	131	125	6

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 italiane attualmente consolidate, Kunos Simulazioni S.r.l. e AvantGarden S.r.l., il Gruppo utilizza invece il contratto collettivo nazionale Metalmeccanico.

AMBIENTE

Al 31 dicembre 2020 non esistono problematiche di tipo ambientale.



**Bilancio consolidato abbreviato
al 31 dicembre 2020**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2020

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.865	8.837	28	0,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	47.569	33.248	14.321	43,1%
4	Partecipazioni	10.634	5.488	5.146	93,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	3.511	6.744	(3.233)	-47,9%
6	Imposte anticipate	3.356	3.482	(126)	-3,6%
7	Attività finanziarie non correnti	18.846	17.251	1.595	9,2%
	Totale attività non correnti	92.781	75.050	17.731	23,6%
	Attività correnti				
8	Rimanenze	7.474	7.989	(515)	-6,4%
9	Crediti commerciali	29.816	28.168	1.648	5,9%
10	Crediti tributari	1.795	3.100	(1.305)	-42,1%
11	Altre attività correnti	23.051	32.816	(9.765)	-29,8%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	12.867	8.527	4.340	50,9%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	75.003	80.600	(5.597)	-6,9%
	TOTALE ATTIVITA'	167.784	155.650	12.134	7,8%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(21.712)	(20.960)	(752)	3,6%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(66.046)	(52.288)	(13.758)	26,3%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(93.462)	(78.952)	(14.510)	18,4%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(939)	(979)	40	-4,1%
	Totale patrimonio netto consolidato	(94.401)	(79.931)	(14.470)	18,1%
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(694)	(659)	(35)	5,3%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(469)	469	n.s.
21	Passività finanziarie	(4.975)	(6.369)	1.394	-21,9%
	Totale passività non correnti	(5.750)	(7.578)	1.828	-24,1%
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(41.502)	(41.140)	(362)	0,9%
23	Debiti tributari	(8.912)	(5.473)	(3.439)	62,8%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(4.903)	(4.721)	(182)	3,9%
26	Passività finanziarie	(12.316)	(16.807)	4.491	-26,7%
	Totale passività correnti	(67.633)	(68.141)	508	-0,7%
	TOTALE PASSIVITA'	(73.383)	(75.719)	2.336	-3,1%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(167.784)	(155.650)	(12.134)	7,8%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 31 dicembre 2020

	Migliaia di Euro		31 dicembre 2020		31 dicembre 2019		Variazioni
1	Ricavi lordi	82.381	101,8%	67.850	108,6%	14.531	21,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.437)	-1,8%	(5.365)	-8,6%	3.928	-73,2%
3	Totale ricavi netti	80.944	100,0%	62.485	100,0%	18.459	29,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.050)	-3,8%	(12.837)	-20,5%	9.787	-76,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.621)	-6,9%	(4.046)	-6,5%	(1.575)	38,9%
6	Royalties	(21.368)	-26,4%	(18.695)	-29,9%	(2.673)	14,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(515)	-0,6%	1.392	2,2%	(1.907)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(30.554)	-37,7%	(34.186)	-54,7%	3.632	-10,6%
9	Utile lordo (3+8)	50.390	62,3%	28.299	45,3%	22.091	78,1%
10	Altri ricavi	2.294	2,8%	1.386	2,2%	908	65,6%
11	Costi per servizi	(5.376)	-6,6%	(8.755)	-14,0%	3.379	-38,6%
12	Affitti e locazioni	(133)	-0,2%	(141)	-0,2%	8	-5,4%
13	Costi del personale	(10.960)	-13,5%	(10.013)	-16,0%	(947)	9,5%
14	Altri costi operativi	(610)	-0,8%	(623)	-1,0%	13	-2,1%
15	Totale costi operativi	(17.079)	-21,1%	(19.532)	-31,3%	2.453	-12,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	35.605	44,0%	10.153	16,2%	25.452	n.s.
17	Ammortamenti	(15.400)	-19,0%	(5.139)	-8,2%	(10.261)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(289)	-0,4%	(1.169)	-1,9%	880	-75,2%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	204	0,3%	(204)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(15.689)	-19,4%	(6.104)	-9,8%	(9.585)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	19.916	24,6%	4.049	6,5%	15.867	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	4.594	5,7%	1.540	2,5%	3.054	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.357)	-2,9%	(1.940)	-3,1%	(417)	21,5%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	2.237	2,8%	(400)	-0,6%	2.637	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	22.153	27,4%	3.649	5,8%	18.504	n.s.
27	Imposte correnti	(6.800)	-8,4%	(1.086)	-1,7%	(5.714)	n.s.
28	Imposte differite	497	0,6%	(625)	-1,0%	1.122	n.s.
29	Totale imposte	(6.303)	-7,8%	(1.711)	-2,7%	(4.592)	n.s.
30	Risultato netto (26+29)	15.850	19,6%	1.938	3,1%	13.912	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	15.890	19,6%	1.938	3,1%	13.952	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(40)	0,0%	0	0,0%	(40)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	1,11		0,14		0,97	n.s.
34	Utile per azione diluita (in Euro)	1,09		0,14		0,95	n.s.

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2020

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	15.850	1.938	13.912
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	0	0	0
Utile (perdita) attuariale	(11)	9	(20)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	3	(2)	5
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(529)	345	(874)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle attività finanziarie	1.480	225	1.255
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle attività finanziarie	(355)	(54)	(301)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	588	523	65
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	588	523	65
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	16.438	2.461	13.977
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	16.478	2.461	14.017
Azionisti di minoranza	(40)	0	(40)

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2020

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali		8.527	4.767
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio			
Utile (perdita) netta dell'esercizio		15.850	1.938
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>			
Accantonamenti e svalutazioni di attività		(284)	1.169
Ammortamenti immateriali		14.495	4.242
Ammortamenti materiali		905	897
Variazione netta delle imposte anticipate		126	600
Variazione netta del fondo TFR		35	(1)
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto		759	688
SUBTOTALE B.		31.886	9.533
C. Variazione delle attività operative			
Rimanenze		515	(1.392)
Crediti commerciali		(1.627)	11.628
Crediti tributari		1.305	(276)
Altre attività correnti		10.028	(3.242)
Debiti verso fornitori		362	10.467
Debiti tributari		3.439	4.621
Fondi correnti		0	(856)
Altre passività correnti		182	1.930
Altre passività non correnti		(469)	20
Crediti e altre attività non correnti		3.233	(276)
SUBTOTALE C.		16.968	22.624
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(28.816)	(14.819)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		(933)	(6.764)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		(5.146)	(185)
SUBTOTALE D.		(34.895)	(21.768)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento			
Aumenti di capitale		0	0
Variazione delle passività finanziarie		(5.885)	(6.217)
Variazione delle attività finanziarie		(1.595)	1.908
SUBTOTALE E.		(7.480)	(4.309)
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato			
Dividendi distribuiti		(2.139)	0
Variazione azioni proprie detenute		0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto		0	0
SUBTOTALE F.		(2.139)	0
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)		4.340	6.080
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali (A+G)		12.867	10.847

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 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 utile d'esercizio							0		(1.513)	1.513	0	0	0	0
Altre variazioni					(20)	165	145			20	20	165	0	165
Utile (perdita) complessiva					345	178	523			1.938	1.938	2.461	0	2.461
Totale al 31 dicembre 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.025)	1.922	21.891	0	37.298	1.958	39.256	66.851	0	66.851
Totale al 1 luglio 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.416)	1.382	20.960	0	37.298	14.990	52.288	78.952	979	79.931
Destinazione perdita d'esercizio							0		14.990	(14.990)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.139)		(2.139)	(2.139)		(2.139)
Altre variazioni						164	164		7		7	171		171
Utile (perdita) complessiva					(529)	1.117	588			15.890	15.890	16.478	(40)	16.438
Totale al 31 dicembre 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.945)	2.663	21.712	0	50.156	15.890	66.046	93.462	939	94.401

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020		31 dicembre 2019	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	82.381	0	67.850	0
2	Rettifiche ricavi	(1.437)	0	(5.365)	0
3	Totale ricavi netti	80.944	0	62.485	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.050)	0	(12.837)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.621)	0	(4.046)	0
6	Royalties	(21.368)	0	(18.695)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(515)	0	1.392	0
8	Totale costo del venduto	(30.554)	0	(34.186)	0
9	Utile lordo (3+8)	50.390	0	28.299	0
10	Altri ricavi	2.294	0	1.386	27
11	Costi per servizi	(5.376)	(191)	(8.755)	(144)
12	Affitti e locazioni	(133)	(23)	(141)	(40)
13	Costi del personale	(10.960)	0	(10.013)	0
14	Altri costi operativi	(610)	0	(623)	0
15	Totale costi operativi	(17.079)	(214)	(19.532)	(184)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	35.605	(214)	10.153	(157)
17	Ammortamenti	(15.400)	(521)	(5.139)	(521)
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(289)	0	(1.169)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	204	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(15.689)	(521)	(6.104)	(521)
22	Margine operativo (16+21)	19.916	(735)	4.049	(678)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	0	1.540	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.357)	(37)	(1.940)	(24)
25	Totale risultato della gestione finanziaria	2.237	(37)	(400)	(24)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	22.153	(772)	3.649	(702)
27	Imposte correnti	(6.800)	0	(1.086)	0
28	Imposte differite	497	0	(625)	0
29	Totale imposte	(6.303)	0	(1.711)	0
30	Risultato netto (26+29)	15.850	(772)	1.938	(702)

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale-finanziaria redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020		30 giugno 2020	
			di cui con parti correlate		di cui con parti correlate
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	8.865	0	8.837	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	47.569	0	33.248	0
4	Partecipazioni	10.634	0	5.488	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	3.511	756	6.744	767
6	Imposte anticipate	3.356	0	3.482	0
7	Attività finanziarie non correnti	18.846	0	17.251	0
	Totale attività non correnti	92.781	756	75.050	767
Attività correnti					
8	Rimanenze	7.474	0	7.989	0
9	Crediti commerciali	29.816	0	28.168	0
10	Crediti tributari	1.795	0	3.100	0
11	Altre attività correnti	23.051	0	32.816	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	12.867	0	8.527	0
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0
	Totale attività non correnti	75.003	0	80.600	0
	TOTALE ATTIVITA'	167.784	756	155.650	767
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.704)	0	(5.704)	0
15	Riserve	(21.712)	0	(20.960)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(66.046)	0	(52.288)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(93.462)	0	(78.952)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(939)	0	(979)	0
	Totale patrimonio netto consolidato	(94.401)	0	(79.931)	0
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(694)	0	(659)	0
19	Fondi non correnti	(81)	0	(81)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	0	0	(469)	0
21	Passività finanziarie	(4.975)	(4.008)	(6.369)	(3.889)
	Totale passività non correnti	(5.750)	(4.008)	(7.578)	(3.889)
Passività correnti					
22	Debti verso fornitori	(41.502)	(145)	(41.140)	(88)
23	Debti tributari	(8.912)	0	(5.473)	0
24	Fondi correnti	0	0	0	0
25	Altre passività correnti	(4.903)	0	(4.721)	0
26	Passività finanziarie	(12.316)	(1.005)	(16.807)	(803)
	Totale passività correnti	(67.633)	(1.150)	(68.141)	(891)
	TOTALE PASSIVITA'	(73.383)	(5.158)	(75.719)	(4.780)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(167.784)	(5.158)	(155.650)	(4.780)

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020		31 dicembre 2019	
		totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	82.381	0	67.850	0
2	Rettifiche ricavi	(1.437)	0	(5.365)	0
3	Totale ricavi netti	80.944	0	62.485	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.050)	0	(12.837)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.621)	0	(4.046)	0
6	Royalties	(21.368)	0	(18.695)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(515)	0	1.392	0
8	Totale costo del venduto	(30.554)	0	(34.186)	0
9	Utile lordo (3+8)	50.390	0	28.299	0
10	Altri ricavi	2.294	0	1.386	0
11	Costi per servizi	(5.376)	0	(8.755)	0
12	Affitti e locazioni	(133)	0	(141)	0
13	Costi del personale	(10.960)	0	(10.013)	0
14	Altri costi operativi	(610)	0	(623)	0
15	Totale costi operativi	(17.079)	0	(19.532)	0
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	35.605	0	10.153	0
17	Ammortamenti	(15.400)	0	(5.139)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(289)	0	(1.169)	(594)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	204	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(15.689)	0	(6.104)	(594)
22	Margine operativo (16+21)	19.916	0	4.049	(594)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.540	0	1.540	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.357)	0	(1.940)	(580)
25	Totale risultato della gestione finanziaria	2.237	0	(400)	(580)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	22.153	0	3.649	(1.174)
27	Imposte correnti	(6.800)	0	(1.086)	(224)
28	Imposte differite	497	0	(625)	0
29	Totale imposte	(6.303)	0	(1.711)	(224)
30	Risultato netto (26+29)	15.850	0	1.938	(1.398)



**Note illustrative al bilancio consolidato
abbreviato al 31 dicembre 2020**

1. NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato al 31 dicembre 2020 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 9 marzo 2021 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 9 marzo 2021 contenente gli elementi principali del bilancio stesso.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato è preparato in conformità ai Principi Contabili internazionali (IFRS) applicabili dal 1° luglio 2020 così come adottati dall'Unione Europea ed in particolare il presente bilancio consolidato abbreviato è stato preparato secondo il Principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai bilanci intermedi.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato non riporta tutte le informazioni e le note del bilancio annuale, pertanto deve essere letto congiuntamente al bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2020.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato del gruppo Digital Bros è stato redatto nella prospettiva della continuità aziendale. Il Gruppo ha infatti valutato che non sussistono significative incertezze sulla continuità aziendale.

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrate al bilancio consolidato al 30 giugno 2020.

Nuovi principi contabili

In applicazione del Regolamento europeo n. 1606 del 19 luglio 2002, i principi adottati non considerano le norme e le interpretazioni pubblicate dallo IASB e dall'IFRIC al 31 dicembre 2020, ma non ancora omologate dall'Unione Europea a tale data.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS applicati dall'1 luglio 2020

Si riportano di seguito i principi contabili, emendamenti e interpretazioni emessi dallo IASB e omologati dall'Unione Europea da adottare obbligatoriamente nel bilancio dell'esercizio che inizia a partire dal 1° luglio 2020:

- in data 31 ottobre 2018 lo IASB ha pubblicato il documento ***“Definition of Material (Amendments to IAS 1 and IAS 8)”***. Il documento ha introdotto una modifica nella definizione di “rilevante” contenuta nei principi IAS 1 – *Presentation of Financial Statements* e IAS 8 – *Accounting Policies, Changes in Accounting Estimates and Errors*. Tale emendamento ha l'obiettivo di rendere più specifica la definizione di “rilevante” e introdotto il concetto di “*obscured information*” accanto ai concetti di informazione omessa o errata già presenti nei due principi oggetto di modifica. L'emendamento chiarisce che un'informazione è “*obscured*” qualora sia stata descritta in modo tale da produrre per i primari lettori di un bilancio un effetto simile a quello che si sarebbe prodotto qualora tale informazione fosse stata omessa o errata. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato abbreviato del Gruppo;
- in data 29 marzo 2018, lo IASB ha pubblicato un emendamento al ***“References to the Conceptual Framework in IFRS Standards”***. L'emendamento è efficace per i periodi che iniziano il 1° gennaio

2020 o successivamente, ma è consentita un'applicazione anticipata. Il Conceptual Framework definisce i concetti fondamentali per l'informativa finanziaria e guida il Consiglio nello sviluppo degli standard IFRS. Il documento aiuta a garantire che gli Standard siano concettualmente coerenti e che transazioni simili siano trattate allo stesso modo, in modo da fornire informazioni utili a investitori, finanziatori e altri creditori. Il *Conceptual Framework* supporta le aziende nello sviluppo di principi contabili quando nessuno standard IFRS è applicabile ad una particolare transazione e, più in generale, aiuta le parti interessate a comprendere ed interpretare gli Standard. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato abbreviato del Gruppo;

- lo IASB, in data 26 settembre 2019, ha pubblicato l'emendamento denominato "***Amendments to IFRS 9, IAS 39 and IFRS 7: Interest Rate Benchmark Reform***". Lo stesso modifica l'IFRS 9 - *Financial Instruments* e lo IAS 39 - *Financial Instruments: Recognition and Measurement* oltre che l'IFRS 7 - *Financial Instruments: Disclosures*. In particolare, l'emendamento modifica alcuni dei requisiti richiesti per l'applicazione dell'*hedge accounting*, prevedendo deroghe temporanee agli stessi, al fine di mitigare l'impatto derivante dall'incertezza della riforma dell'IBOR sui flussi di cassa futuri nel periodo precedente il suo completamento. L'emendamento impone inoltre alle società di fornire in bilancio ulteriori informazioni in merito alle loro relazioni di copertura che sono direttamente interessate dalle incertezze generate dalla riforma e a cui applicano le suddette deroghe. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato abbreviato del Gruppo;
- in data 22 ottobre 2018 lo IASB ha pubblicato il documento "***Definition of a Business (Amendments to IFRS 3)***". Il documento fornisce alcuni chiarimenti in merito alla definizione di business ai fini della corretta applicazione del principio IFRS 3. In particolare, l'emendamento chiarisce che mentre un business solitamente produce un output, la presenza di un output non è strettamente necessaria per individuare un business in presenza di un insieme integrato di attività/processi e beni. Tuttavia, per soddisfare la definizione di business, un insieme integrato di attività/processi e beni deve includere, come minimo, un input e un processo sostanziale che assieme contribuiscono in modo significativo alla capacità di creare un output. A tal fine, lo IASB ha sostituito il termine "capacità di creare output" con "capacità di contribuire alla creazione di output" per chiarire che un business può esistere anche senza la presenza di tutti gli input e processi necessari per creare un output. L'emendamento ha inoltre introdotto un test ("*concentration test*"), opzionale, che permette di escludere la presenza di un business se il prezzo corrisposto è sostanzialmente riferibile ad una singola attività o gruppo di attività. Le modifiche si applicano a tutte le *business combination* e acquisizioni di attività successive al 1° luglio 2020, ma è consentita un'applicazione anticipata. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato abbreviato del Gruppo;
- in data 28 maggio 2020 lo IASB ha pubblicato un emendamento denominato "***Covid-19 Related Rent Concessions (Amendment to IFRS 16)***". Il documento prevede per i locatari la facoltà di contabilizzare le riduzioni dei canoni connesse al Covid-19 senza dover valutare, tramite l'analisi dei contratti, se è rispettata la definizione di *lease modification* dell'IFRS 16. Pertanto i locatari che applicano tale facoltà potranno contabilizzare gli effetti delle riduzioni dei canoni di affitto direttamente a conto economico alla data di efficacia della riduzione. Tale modifica si applica ai

bilanci aventi inizio al 1° luglio 2020. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato abbreviato del Gruppo.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC omologati dall'Unione Europea, non ancora obbligatoriamente applicabili e non adottati in via anticipata dal Gruppo al 1° luglio 2020

Di seguito i principi contabili, emendamenti e interpretazioni emessi dallo IASB e omologati dall'Unione Europea da adottare obbligatoriamente nel bilancio dell'esercizio che inizierà il 1° luglio 2021 per il quale il Gruppo non ha optato per l'applicazione anticipata al 1° luglio 2020:

- in data 28 maggio 2020 lo IASB ha pubblicato un emendamento denominato “*Extension of the Temporary Exemption from Applying IFRS 9 (Amendments to IFRS 4)*”. Le modifiche permettono di estendere l'esenzione temporanea dall'applicazione dell'IFRS 9 fino al 1° gennaio 2023 per le assicurazioni. Tali modifiche entreranno in vigore il 1° gennaio 2021. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato abbreviato del Gruppo dall'adozione di tale emendamento;
- in data 27 agosto 2020 lo IASB ha pubblicato, alla luce della riforma sui tassi di interesse interbancari quale l'IBOR, il documento ”Interest Rate Benchmark Reform—Phase 2” che contiene emendamenti ai seguenti standard:
 - IFRS 9 *Financial Instruments*;
 - IAS 39 *Financial Instruments: Recognition and Measurement*;
 - IFRS 7 *Financial Instruments: Disclosures*;
 - IFRS 4 *Insurance Contracts*; e
 - IFRS 16 *Leases*.

Tutte le modifiche entreranno in vigore il 1° luglio 2021.

Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nelle comunicazioni finanziarie del Gruppo successive all'adozione di tali principi contabili, emendamenti ed interpretazioni.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC non ancora omologati dall'Unione Europea

Alla data di riferimento del presente documento, gli organi competenti dell'Unione Europea non hanno ancora concluso il processo di omologazione necessario per l'adozione degli emendamenti e dei principi sotto elencati:

- in data 23 gennaio 2020 lo IASB ha pubblicato un emendamento denominato “*Amendments to IAS 1 Presentation of Financial Statements: Classification of Liabilities as Current or Non-current*”. Il documento ha l'obiettivo di chiarire come classificare i debiti e le altre passività a breve o lungo termine. Le modifiche entrano in vigore dal 1° luglio 2023; è comunque consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato abbreviato del Gruppo dall'adozione di tale emendamento;
- in data 14 maggio 2020 lo IASB ha pubblicato i seguenti emendamenti denominati:

- ***Amendments to IFRS 3 Business Combinations:*** le modifiche hanno lo scopo di aggiornare il riferimento presente nell'IFRS 3 al Conceptual Framework nella versione rivista, senza che ciò comporti modifiche alle disposizioni del principio IFRS 3.
- ***Amendments to IAS 16 Property, Plant and Equipment:*** le modifiche hanno lo scopo di non consentire di dedurre dal costo delle attività materiali l'importo ricevuto dalla vendita di beni prodotti nella fase di test dell'attività stessa. Tali ricavi di vendita e i relativi costi saranno pertanto rilevati nel conto economico.
- ***Amendments to IAS 37 Provisions, Contingent Liabilities and Contingent Assets:*** l'emendamento chiarisce che nella stima sull'eventuale onerosità di un contratto si devono considerare tutti i costi direttamente imputabili al contratto. Di conseguenza, la valutazione sull'eventuale onerosità di un contratto include non solo i costi incrementali (come ad esempio, il costo del materiale diretto impiegato nella lavorazione), ma anche tutti i costi che l'impresa non può evitare in quanto ha stipulato il contratto (come ad esempio, la quota del costo del personale e dell'ammortamento dei macchinari impiegati per l'adempimento del contratto).
- ***Annual Improvements 2018-2020:*** le modifiche sono state apportate all'IFRS 1 First-time Adoption of International Financial Reporting Standards, all'IFRS 9 Financial Instruments, allo IAS 41 Agriculture e agli Illustrative Examples dell'IFRS 16 Leases.

Tutte le modifiche entreranno in vigore il 1° luglio 2022. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato abbreviato del Gruppo dall'adozione di tali emendamenti.

2. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato abbreviato a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

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

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

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

Le differenze cambio emergenti da tale processo di conversione sono rilevate direttamente a patrimonio netto e sono esposte nella riserva di conversione ricompresa nella voce riserve del patrimonio netto.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio semestrale consolidato abbreviato al 31 dicembre 2020 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

Perimetro di consolidamento

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

Metodo di consolidamento integrale:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
133 W Broadway	Eugene	USA	\$ 100.000	100%
Avantgarden S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	€ 5.704.334,80	Capogruppo
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	Hong Kong	Hong Kong	€ 100.000	100%
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	€ 100.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	€ 300.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	€ 10.000.000	100%
505 Games Australia Pty	Melbourne	Australia	\$ 100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Games Japan K.K.	Tokyo	Giappone	¥ 6.000.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	€ 100.000	100%
Game Network in liquidazione S.r.l.	Milano	Italia	€ 10.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Hawken Entertainment Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
Hook S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Kunos Simulazioni S.r.l.	Roma	Italia	€ 10.000	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
Rasplata B.V.	Amsterdam	Olanda	€ 1.750	60%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 18.500	60%
Supernova Games Studio S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
MSE & DB Sl	Tudela	Spagna	€ 10.000	50%

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

Al 31 dicembre 2020 il Gruppo detiene una partecipazione pari al 50% del capitale nella società spagnola a controllo congiunto MSE & DB S.L. per un valore di carico di 5 mila Euro.

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

La tabella seguente riporta il raccordo tra il risultato dell'esercizio ed il patrimonio netto della controllante Digital Bros S.p.A. e quelli di Gruppo:

Migliaia di Euro	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	31 dicembre 2020	30 giugno 2020
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	8.948	2.675	55.158	47.068
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	14.860	2.120	69.691	59.805
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(30.866)	(30.666)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	446	3.294
Eliminazioni utili infragruppo	(154)	(135)	(1.832)	(1.678)
Dividendi	(7.500)	(2.500)	0	0
Altre rettifiche	(304)	(222)	1.804	2.108
Totale rettifiche di consolidamento	(7.958)	(2.857)	418	3.724
Utile di periodo e patrimonio netto del Gruppo	15.850	1.938	94.401	79.931

Il dettaglio delle rettifiche di consolidamento al 31 dicembre 2020 confrontato con il periodo precedente è la seguente:

Migliaia di Euro	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	31 dicembre 2020	30 giugno 2020
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	0	0	35
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	0	0	0	93
Svalutazione 505 Games S.p.A. in 505 Mobile S.r.l.	0	0	0	1.296
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 133 W Broadway	0	0	446	317
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	0	0	0	1.553
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	446	3.294
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	125	(63)	(228)	(353)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(279)	(72)	(1.604)	(1.325)
Totale eliminazione utili infragruppo	(154)	(135)	(1.832)	(1.678)
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(2.500)	(2.500)	0	0
Dividendi da 505 Games S.p.A.	(5.000)	0	0	0
Totale dividendi	(7.500)	(2.500)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(281)	(249)	767	1.048
Allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	0	0	1.011	1.011
Applicazione IFRS 9	(21)	142	(344)	(323)
Altre	(2)	(115)	370	372
Totale altre rettifiche	(304)	(222)	1.804	3.724
Totale rettifiche di consolidamento	(7.958)	(2.857)	418	(607)

5. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 dicembre 2020 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2020 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	8.865	8.837	28 0,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0 0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	47.569	33.248	14.321 43,1%
4	Partecipazioni	10.634	5.488	5.146 93,8%
5	Crediti ed altre attività non correnti	3.511	6.744	(3.233) -47,9%
6	Imposte anticipate	3.356	3.482	(126) -3,6%
7	Attività finanziarie non correnti	18.846	17.251	1.595 9,2%
	Totale attività non correnti	92.781	75.050	17.731 23,6%
	Attività correnti			
8	Rimanenze	7.474	7.989	(515) -6,4%
9	Crediti commerciali	29.816	28.168	1.648 5,9%
10	Crediti tributari	1.795	3.100	(1.305) -42,1%
11	Altre attività correnti	23.051	32.816	(9.765) -29,8%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	12.867	8.527	4.340 50,9%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0 0,0%
	Totale attività correnti	75.003	80.600	(5.597) -6,9%
	TOTALE ATTIVITA'	167.784	155.650	12.134 7,8%
	Patrimonio netto consolidato			
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0 0,0%
15	Riserve	(21.712)	(20.960)	(752) 3,6%
16	Azioni proprie	0	0	0 0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(66.046)	(52.288)	(13.758) 26,3%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(93.462)	(78.952)	(14.510) 18,4%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(939)	(979)	40 -4,1%
	Totale patrimonio netto consolidato	(94.401)	(79.931)	(14.470) 18,1%
	Passività non correnti			
18	Benefici verso dipendenti	(694)	(659)	(35) 5,3%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0 0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(469)	469 n.s.
21	Passività finanziarie	(4.975)	(6.369)	1.394 -21,9%
	Totale passività non correnti	(5.750)	(7.578)	1.828 -24,1%
	Passività correnti			
22	Debiti verso fornitori	(41.502)	(41.140)	(362) 0,9%
23	Debiti tributari	(8.912)	(5.473)	(3.439) 62,8%
24	Fondi correnti	0	0	0 0,0%
25	Altre passività correnti	(4.903)	(4.721)	(182) 3,9%
26	Passività finanziarie	(12.316)	(16.807)	4.491 -26,7%
	Totale passività correnti	(67.633)	(68.141)	508 -0,7%
	TOTALE PASSIVITA'	(73.383)	(75.719)	2.336 -3,1%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(167.784)	(155.650)	(12.134) 7,8%

ATTIVITA' NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 8.837 mila Euro a 8.865 mila Euro per effetto degli incrementi del semestre al netto dell'ammortamento di competenza del periodo.

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

Migliaia di Euro	1 luglio 2020	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2020
Fabbricati industriali	7.257	829	0	0	(686)	0	7.400
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	493	57	0	0	(102)	0	448
Altri beni	452	62	(46)	(15)	(117)	46	382
Totale	8.837	948	(46)	(15)	(905)	46	8.865

Migliaia di Euro	1 luglio 2019	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2019
Fabbricati industriali	2.033	6.381	0	0	(650)	0	7.764
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	543	139	0	0	(129)	0	553
Altri beni	373	229	(102)	15	(118)	102	499
Totale	3.584	6.749	(102)	15	(897)	102	9.451

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 829 mila Euro per effetto dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 al rinnovo del contratto di affitto dell'immobile sede delle controllate statunitensi.

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

Gli investimenti effettuati nel periodo relativamente alle attrezzature industriali e commerciali sono stati pari a 57 mila Euro e sono relativi principalmente ad arredamenti per gli uffici ed attrezzature per office automation, mentre l'incremento di 62 mila Euro della voce altri beni è dovuto all'acquisto di un'autovettura in leasing.

3. Immobilizzazioni immateriali

Le immobilizzazioni immateriali passano da 33.248 mila Euro a 47.569 mila Euro. Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

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

Migliaia di Euro	1 luglio 2020	Incr.	Decr.	Ricl.	Svalut.	Diff. da cambio di conv.	Amm.to	31 dicembre 2020
Concessioni e licenze	11.212	144	0	22.393	0	(54)	(14.103)	19.592
Marchi e dir.simili	1.455	0	0	652	0	0	(388)	1.719
Altro	34	0	0	0	0	0	(4)	30
Immobilizzazioni in corso	20.547	28.726	0	(23.045)	0	0	0	26.228
Totale	33.248	28.870	0	0	0	(54)	(14.495)	47.569

Migliaia di Euro	1 luglio 2019	Incr.	Decr.	Ricl.	Svalut.	Diff. da cambio di conv.	Amm.to	31 dicembre 2019
Concessioni e licenze	8.369	6.486	0	0	(93)	12	(3.893)	10.881
Marchi e dir.simili	1.736	0	0	0	0	0	(346)	1.390
Altro	25	0	0	0	0	0	(3)	22
Immobilizzazioni in corso	8.211	9.127	(806)	0	(426)	0	0	16.106
Totale	18.341	15.613	(806)	0	(519)	12	(4.242)	28.399

La voce Immobilizzazioni in corso include sia i costi sostenuti dal Gruppo per l'acquisto di proprietà intellettuali da terzi, sia i costi sostenuti dalla DR Studios Ltd., dalla 505 Mobile US, dalla Kunos Simulazioni S.r.l. e dalla Avantgarden S.r.l. relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi destinati alle altre società del Gruppo e non ancora terminati alla chiusura del periodo.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali, comparati con quelli del corrispondente periodo dell'esercizio precedente, sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019
Diritti di utilizzo Premium Games	30	6.350
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	114	136
Totale incrementi concessioni e licenze	144	6.486
Commesse interne di sviluppo in corso	1.591	3.774
Immobilizzazioni in corso	27.135	5.353
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	28.726	9.127
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	28.870	15.613

4. Partecipazioni

Le partecipazioni detenute dal Gruppo al 31 dicembre 2020, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2020, sono:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
MSE&DB SL	5	0	5
Totale società a controllo congiunto e collegate	5	0	5
Starbreeze AB azioni A	6.493	3.676	2.817
Starbreeze AB azioni B	2.702	1.363	1.339
Unity Software Inc.	1.152	167	985
Noobz from Poland S.A.	282	282	0
Totale altre partecipazioni	10.629	5.488	5.141
Totale partecipazioni	10.634	5.488	5.146

La movimentazione intervenuta nel corso del semestre relativamente alla società a controllo congiunto è stata descritta nella Relazione sulla gestione.

L'incremento delle Altre partecipazioni è effetto di:

- acquisto e/o sottoscrizione di n. 35.063.338 Starbreeze A e n. 15.156.381 Starbreeze B per un valore rispettivamente di 2.653 mila Euro e 1.008 mila Euro;
- valutazione a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2020 delle n. 61.758.625 Starbreeze A e n. 24.890.329 Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sale per 495 mila Euro positivi;
- valutazione a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2020 delle n. 9.211 azioni della società Unity Software Inc. (quotate sul Nasdaq Composite Index) in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sale per 985 mila Euro positivi;

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività correnti sono pari a 3.511 mila Euro e si sono decrementati di 3.233 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020:

Sono composti principalmente, per 2.679 mila Euro, dal credito acquistato dalla società Smilegate Holdings verso la Starbreeze AB. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi, è stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro. Il valore al 31 dicembre 2020 è stato adeguato con il valore del costo ammortizzato per 1.547 mila Euro positivi. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese e comunque non oltre il mese di dicembre 2024.

La parte residua è relativa a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali e la composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Credito per la cessione di Pipeworks Inc.	0	4.770	(4.770)
Credito verso Starbreeze AB	2.679	1.132	1.547
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	192	202	(10)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	3.511	6.744	(3.233)

Il credito per la cessione di Pipeworks Inc. relativo alla porzione del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla vendita della controllata americana che al 30 giugno 2020 aveva scadenza oltre i dodici mesi, è stato interamente incassato nel corso del mese di ottobre 2020, anticipatamente rispetto alla scadenza contrattuale

6. Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 31 dicembre 2020 è pari a 3.356 mila Euro e si è decrementata di 126 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Società italiane	1.323	1.675	(352)
Società estere	1.809	1.732	77
Rettifiche di consolidamento	224	75	149
Totale imposte anticipate	3.356	3.482	(126)

ATTIVITA' CORRENTI

8. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	4.695	4.722	(27)
Rimanenze Premium Games	2.779	3.267	(488)
Totale Rimanenze	7.474	7.989	(515)

Le rimanenze passano da 7.989 mila Euro al 30 giugno 2020 a 7.474 mila Euro al 31 dicembre 2020, con un decremento di 515 mila Euro in linea con il declino dei ricavi da distribuzione *retail*.

9. Crediti commerciali

I crediti verso clienti presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	1.919	2.473	(554)
Crediti verso clienti UE	4.365	2.752	1.613
Crediti verso clienti resto del mondo	24.396	23.786	610
Totale crediti verso clienti	30.680	29.011	1.669
Fondo svalutazione crediti	(864)	(843)	(21)
Totale crediti commerciali	29.816	28.168	1.648

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 31 dicembre 2020, pari a 29.816 mila Euro mostra un incremento di 1.648 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020, quando era stati pari a 28.168 mila Euro, tale andamento. I crediti verso clienti sono esposti al netto della stima delle potenziali note di credito che il Gruppo dovrà emettere per riposizionamenti prezzi o per resi di merce.

Il fondo svalutazione crediti aumenta rispetto al 30 giugno 2020 di 21 mila Euro, passando da 843 mila Euro a 864 mila Euro. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto sia di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità, che della applicazione del principio contabile IFRS 9.

10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	0	1.766	(1.766)
Credito IVA	580	694	(114)
Credito per ritenute estere	896	114	782
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	0
Altri crediti	200	407	(207)
Totale crediti tributari	1.795	3.100	(1.305)

I crediti tributari passano da 3.100 mila Euro al 30 giugno 2020 a 1.795 mila Euro al 31 dicembre 2020, con un decremento di 1.305 mila Euro. Il decremento del credito da consolidato fiscale nazionale è effetto della maggior base imponibile del semestre delle società italiane che ha permesso la compensazione delle partite attive mentre l'incremento del credito da ritenute estere è relativo alle ritenute subite dalla controllata 505 Games S.p.A. sugli incassi di royalty attive nel primo semestre dell'esercizio.

11. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 32.816 mila Euro al 30 giugno 2020 a 23.051 mila Euro al 31 dicembre 2020. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	8.649	10.371	(1.722)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	11.642	14.651	(3.009)
Credito per cessione Pipeworks Inc.	0	4.770	(4.770)
Anticipi a fornitori	2.436	2.686	(250)
Altri crediti	324	338	(14)
Totale altre attività correnti	23.051	32.816	(9.765)

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono costituiti da acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si decrementano nel periodo di 1.722 mila Euro attestandosi a 8.649 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 11.642 mila Euro, sono composti da spese sostenute anticipatamente, in particolare riferiti ai servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Programmazione	8.594	11.729	(3.135)
Quality assurance	2.213	2.307	(94)
Altri costi operativi	835	615	220
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	11.642	14.651	(3.009)

La variazione del credito per cessione Pipeworks Inc. è relativa all'incasso della porzione a breve del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc..

La voce anticipi a fornitori include principalmente l'iscrizione di 1.670 mila Euro relativi alle quote di ritenute oggetto dell'accordo con l'Agenzia delle Entrate che saranno chieste a rimborso ai fornitori e che si prevede di poter recuperare.

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 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.416)	1.382	20.960	0	37.298	14.990	52.288	78.952	979	79.931
Destinazione perdita d'esercizio							0		14.990	(14.990)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.139)		(2.139)	(2.139)		(2.139)
Altre variazioni						164	164		7		7	171		171
Utile (perdita) complessiva					(529)	1.117	588			15.890	15.890	16.478	(40)	16.438
Totale al 31 dicembre 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.945)	2.663	21.712	0	50.156	15.890	66.046	93.462	939	94.401

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 dicembre 2020 è invariato rispetto al 30 giugno 2020 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.

15. Riserve

La variazione delle Altre riserve è relativa per 164 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option, per 1.125 mila Euro positivi all'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie e per 8 mila Euro negativi all'adeguamento della riserva attuariale.

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

PASSIVITÀ NON CORRENTI

18. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rispecchia il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente e mostra un incremento rispetto al 30 giugno 2020 pari a 35 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 31 dicembre 2020 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con durata superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

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

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 90 persone.

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

- tasso annuo di interesse pari al 0,53%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 2,1%;
- tasso annuo di inflazione pari all'0,80%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio 2020	659	573
Utilizzo del fondo per dimissioni	(9)	(8)
Accantonamenti dell'esercizio	145	111
Adeguamento per previdenza complementare	(113)	(94)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	12	(10)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre 2020	694	572

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

19. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 31 dicembre 2020 pari a 81 mila Euro è invariato rispetto al 30 giugno 2020.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 31 dicembre 2020 non sussistono altri debiti e passività non correnti in quanto il debito al 30 giugno 2020, pari a 469 mila Euro, era relativo esclusivamente ai debiti per le consulenze nell'ambito della cessione della Pipeworks Inc. che sono state pagate contestualmente all'incasso anticipato del credito.

PASSIVITÀ CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 41.502 mila Euro al 31 dicembre 2020, aumentano di 362 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori per royalty. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(3.131)	(3.119)	(12)
Debiti verso fornitori UE	(18.988)	(21.050)	2.062
Debiti verso fornitori resto del mondo	(19.383)	(16.971)	(2.412)
Totale debiti verso fornitori	(41.502)	(41.140)	(362)

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 5.473 mila Euro al 30 giugno 2020 a 8.912 mila Euro al 31 dicembre 2020, con un incremento di 3.439 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Imposte sul reddito	(4.681)	(569)	(4.112)
Debito IVA	(120)	(226)	106
Altri debiti tributari	(4.111)	(4.678)	567
Totale debiti tributari	(8.912)	(5.473)	(3.439)

L'incremento dei debiti per imposte sul reddito è effetto della maggior base imponibile del semestre delle società italiane.

24. Fondi correnti

Al 31 dicembre 2020 non esistono fondi correnti.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 4.903 mila Euro in aumento di 182 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(448)	(448)	0
Debiti verso dipendenti	(846)	(988)	142
Debiti verso collaboratori	(45)	(42)	(3)
Altri debiti	(3.564)	(3.243)	(321)
Totale altre passività correnti	(4.903)	(4.721)	(182)

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine del periodo, al futuro pagamento della quattordicesima mensilità e all'accantonamento di competenza del semestre relativo alla quota variabile delle retribuzioni.

Gli altri debiti includono principalmente gli anticipi ricevuti dalla 505 Games S.p.A. da alcuni clienti per 2.591 mila Euro, con particolare riferimento ai contratti di licenza su alcuni territori in cui il Gruppo non è presente direttamente e per i quali il riconoscimento dei ricavi è posticipato al momento del relativo lancio sul mercato.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	12.867	8.527	4.340
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(12.316)	(16.807)	4.491
	Posizione finanziaria netta corrente	551	(8.280)	8.831
7	Attività finanziarie non correnti	18.846	17.251	1.595
21	Passività finanziarie non correnti	(4.975)	(6.369)	1.394
	Posizione finanziaria netta non corrente	13.871	10.882	2.989
	Totale posizione finanziaria netta	14.422	2.602	11.820

La posizione finanziaria netta è positiva per 14.422 mila Euro, in significativo miglioramento rispetto ai 2.602 mila Euro positivi del 30 giugno 2020. La posizione finanziaria netta totale senza considerare i debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 20 milioni di Euro.

La diminuzione dell'indebitamento finanziario è principalmente dovuto alla diminuzione delle passività finanziarie correnti per 4.491 mila Euro e all'aumento delle disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 4.340 mila Euro.

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	12.867	8.527	4.340
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(12.316)	(16.807)	4.491
	Posizione finanziaria netta corrente	551	(8.280)	8.831

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2020, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 12.867 mila Euro, in aumento di 4.340 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020, e sono costituite principalmente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

26. Passività finanziarie correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite da anticipi fatture e salvo buon fine, finanziamenti rateali entro i 12 mesi e altre passività finanziarie correnti per l'importo di 12.316 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	0	(547)	547
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(1.000)	(5.153)	4.153
Altre passività finanziarie correnti	(11.316)	(11.107)	(209)
Totale passività finanziarie correnti	(12.316)	(16.807)	4.491

I finanziamenti rateali, pari a 1.000 mila Euro, sono costituiti dalla quota con scadenza entro i 12 mesi di un finanziamento di complessivi 2 milioni di Euro, concesso da Intesa SanPaolo S.p.A. alla Digital Bros S.p.A. con finalità di sostegno del circolante e supporto finanziario; il contratto di finanziamento prevede un rimborso capitale in n. 8 rate trimestrali posticipate con inizio dal 24/09/2020 e termine al 24/06/2022; la Digital Bros S.p.A. pagherà gli interessi trimestralmente calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread 1,40 punti percentuali.

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(14)	(21)	7
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(68)	(63)	(5)
Debiti finanziari per canoni di locazione	(1.234)	(1.023)	(211)
Debito Smilegate Holdings	(10.000)	(10.000)	0
Totale altre passività finanziarie correnti	(11.316)	(11.107)	(209)

L'incremento dei debiti finanziari per canoni di locazione è effetto dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 al rinnovo del contratto di affitto dell'immobile sede delle controllate statunitensi già descritto nel paragrafo Immobili, impianti e macchinari.

Il debito di 10 milioni di Euro verso Smilegate Holdings è relativo alla porzione del prezzo di acquisto delle attività detenute dalla società coreana in Starbreeze AB che è stato versato il 23 febbraio 2021 e descritto nella Relazione sulla Gestione negli eventi significativi del periodo

7. Attività finanziarie non correnti

Le attività finanziarie non correnti includono esclusivamente la valutazione a fair value del prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore nominale di 215 milioni di Corone Svedesi con scadenza dicembre 2024, descritto nella Relazione sulla Gestione al paragrafo Eventi

significativi del periodo. L'incremento di 1.595 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020 è effetto dell'adeguamento a fair value.

21. Passività finanziarie non correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite da finanziamenti rateali oltre i 12 mesi e da altre passività finanziarie non correnti per un totale di 4.975 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(504)	(1.906)	1.402
Altre passività finanziarie non correnti	(4.471)	(4.463)	(8)
Totale passività finanziarie non correnti	(4.975)	(6.369)	(1.394)

I debiti verso banche non correnti al 31 dicembre 2020 includono per 504 mila Euro la quota con scadenza oltre i 12 mesi del finanziamento concesso da Intesa SanPaolo S.p.A. alla Digita Bros S.p.A., già precedentemente descritto.

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 4.471 mila Euro e sono relative ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi per 154 mila Euro e alla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16 per 4.317 mila Euro.

Il debito per canoni leasing è composto da:

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 84 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 8 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 10 agosto 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 19 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 32 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,26%;
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 89 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 9 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 10 agosto 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 20 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 34 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,26%;
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con BMW Group Segment Financial Services per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 22 mila Euro e il pagamento di quarantotto canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 2 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è l'11 novembre 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari

a 5 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 11 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 5,85%;

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con BMW Group Segment Financial Services per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 22 mila Euro e il pagamento di quarantotto canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 2 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è l'11 novembre 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 4 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 11 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 5,85%;
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con Volkswagen Bank per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 58 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 12 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 21 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 15 dicembre 2024. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 6 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 34 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 3,99%
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 55 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 6 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 1 giugno 2025. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 12 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 32 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,48%

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Entro 1 anno	1.302	1.086	216
1-5 anni	3.264	2.931	333
Oltre 5 anni	1.207	1.532	(325)
Totale	5.773	5.549	224

A fini meramente espositivi si riporta la posizione finanziaria netta come previsto dal DEM/6064293 emanato da Consob in data 28 luglio 2006:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni	
A.	Cassa	3	5	(2)	-40,0%
B.	Altre disponibilità liquide	12.864	8.522	4.342	50,9%
C.	Liquidità (A) + (B)	12.867	8.527	4.340	50,9%
D.	Crediti finanziari correnti	0	0	0	0,0%
E.	Debiti bancari correnti	0	547	(547)	-100,0%
F.	Parte corrente dell'indebitamento non corrente	1.000	5.153	(4.153)	-80,6%
G.	Altri debiti finanziari correnti	11.316	11.107	209	1,9%
H.	Indebitamento finanziario corrente (E)+(F)+(G)	12.316	16.807	(4.491)	-26,7%
I.	Indebitamento finanziario corrente netto (H) - (D) - (C)	(551)	(8.971)	8.420	-93,9%
J.	Debiti bancari non correnti	504	1.906	(1.402)	-73,6%
K.	Altri debiti non correnti	4.471	4.463	8	0,2%
L.	Indebitamento finanziario non corrente (J) + K)	4.975	6.369	(1.394)	-21,9%
M.	Indebitamento finanziario netto (I) + (L)	4.424	(2.602)	7.026	n.s.

IMPEGNI E RISCHI

La tabella seguente riporta gli impegni del Gruppo:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Impegni per contratti sottoscritti	57.484	48.042	9.442
Impegni per sottoscrizione capitale Starbreeze	0	2.395	(2.395)

Gli impegni per contratti sottoscritti si riferiscono ai futuri uscite monetarie che il Gruppo dovrà sostenere in particolare in relazione a licenze e diritti d'uso di videogiochi non ancora completati o la cui produzione non risulta ancora iniziata alla data di chiusura del periodo.

L'impegno a sottoscrivere l'aumento di capitale in Starbreeze è stato rispettato nel corso del mese di settembre 2020.

6. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

Di seguito si riporta la suddivisione dei ricavi al 31 dicembre 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	4.483	74.739	2.932	227	82.381
2	Rettifiche ricavi	0	(1.243)	(194)	0	(1.437)
3	Totale ricavi netti	4.483	73.496	2.738	227	80.944

La suddivisione al 31 dicembre 2019 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	3.338	58.043	6.185	284	67.850
2	Rettifiche ricavi	0	(4.822)	(543)	0	(5.365)
3	Totale ricavi netti	3.338	53.221	5.642	284	62.485

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 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	4.594	1.540	3.054	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.357)	(1.940)	(417)	21,5%
25	Gestione finanziaria	2.237	(400)	2.637	n.s.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 2.237 mila Euro contro i 400 mila Euro negativi realizzati nel primo semestre del passato esercizio per effetto di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 3.054 mila Euro solo parzialmente compensati da maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 417 mila Euro.

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	%
Proventi finanziari		2.499	661	1.838	n.s.
Differenze attive su cambi		2.089	876	1.213	n.s.
Altro		6	3	3	100,0%
Totale interessi attivi e proventi finanziari		4.594	1.540	3.054	n.s.

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 3.054 mila Euro per effetto di maggiori proventi finanziari per 1.838 mila Euro e maggiori differenze cambi attive per 1.213 mila Euro. I proventi finanziari includono 1.548 mila Euro di adeguamento del costo ammortizzato del credito di circa 16,3 milioni di

Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro e 795 mila Euro relativi all'adeguamento a fair value del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 2.357 mila Euro, in aumento di 417 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2019, per effetto principalmente di maggiori differenze passive su cambi per 1.374 mila Euro. La voce al 31 dicembre 2019 includeva 580 mila Euro di interessi passivi verso l'erario a seguito dell'accordo di conciliazione con l'Agenzia delle Entrate sottoscritto dalla 505 Games S.p.A..

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(60)	(170)	110	-64,7%
Interessi verso erario	0	(587)	587	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(119)	(229)	110	-47,9%
Interessi factoring	(1)	(5)	4	-80,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(181)	(991)	810	-47,9%
Differenze passive su cambi	(2.176)	(802)	(1.374)	n.s.
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	0	(147)	147	n.s.
Totale interessi passivi	(2.357)	(1.940)	(417)	21,5%

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	%
Imposte correnti	(6.800)	(1.086)	(5.714)	n.s.
Imposte differite	497	(625)	1.122	n.s.
Totale imposte	(6.303)	(1.711)	(4.592)	n.s.

Le maggiori imposte correnti sono in linea con l'andamento reddituale del semestre del Gruppo.

7. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

8. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

Il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 31 dicembre 2020 e 31 dicembre 2019.

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2020

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	4.483	74.739	2.932	227	0	82.381
2	Rettifiche ricavi	0	(1.243)	(194)	0	0	(1.437)
3	Totale ricavi	4.483	73.496	2.738	227	0	80.944
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(1.427)	(1.623)	0	0	(3.050)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.030)	(4.589)	0	(2)	0	(5.621)
6	Royalties	(152)	(21.213)	0	(3)	0	(21.368)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(488)	(27)	0	0	(515)
8	Totale costo del venduto	(1.182)	(27.717)	(1.650)	(5)	0	(30.554)
9	Utile lordo (3+8)	3.301	45.779	1.088	222	0	50.390
10	Altri ricavi	1.063	1.212	0	0	19	2.294
11	Costi per servizi	(100)	(4.089)	(409)	(68)	(710)	(5.376)
12	Affitti e locazioni	(11)	(42)	(15)	(0)	(65)	(133)
13	Costi del personale	(2.230)	(6.025)	(602)	(152)	(1.951)	(10.960)
14	Altri costi operativi	(47)	(169)	(86)	(21)	(287)	(610)
15	Totale costi operativi	(2.388)	(10.325)	(1.112)	(241)	(3.013)	(17.079)
16	Marginе operativo lordo (9+10+15)	1.976	36.666	(24)	(19)	(2.994)	35.605
17	Ammortamenti	(63)	(14.790)	(79)	(45)	(423)	(15.400)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(226)	0	0	(63)	(289)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0	0	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(63)	(15.016)	(79)	(45)	(486)	(15.689)
22	Marginе operativo (16+21)	1.913	21.650	(103)	(64)	(3.480)	19.916

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2019

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	3.338	58.043	6.185	284	0	67.850
2	Rettifiche ricavi	0	(4.822)	(543)	0	0	(5.365)
3	Totale ricavi	3.338	53.221	5.642	284	0	62.485
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(8.824)	(4.013)	0	0	(12.837)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.100)	(2.824)	(116)	(6)	0	(4.046)
6	Royalties	(189)	(18.492)	0	(14)	0	(18.695)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	1.843	(451)	0	0	1.392
8	Totale costo del venduto	(1.289)	(28.297)	(4.580)	(20)	0	(34.186)
9	Utile lordo (3+8)	2.049	24.924	1.062	264	0	28.299
10	Altri ricavi	1.035	302	(0)	0	49	1.386
11	Costi per servizi	(137)	(6.816)	(859)	(89)	(854)	(8.755)
12	Affitti e locazioni	(10)	(28)	(14)	(1)	(88)	(141)
13	Costi del personale	(2.166)	(5.237)	(691)	(153)	(1.766)	(10.013)
14	Altri costi operativi	(42)	(227)	(102)	(20)	(232)	(623)
15	Totale costi operativi	(2.355)	(12.308)	(1.666)	(263)	(2.940)	(19.532)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	729	12.918	(604)	1	(2.891)	10.153
17	Ammortamenti	(624)	(3.997)	(85)	(52)	(381)	(5.139)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(346)	(767)	(32)	0	(24)	(1.169)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	187	0	0	17	204
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(970)	(4.577)	(117)	(52)	(388)	(6.104)
22	Margine operativo (16+21)	(241)	8.341	(721)	(51)	(3.279)	4.049

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.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi attraverso società di sviluppo di proprietà, una parte restante viene realizzata da studi indipendenti ed i diritti vengono acquisiti dal Gruppo prevalentemente 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 considerata come parte integrante del settore operativo Premium Games.

Nel corso dello scorso esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione di due società: il 100% delle quote di AvantGarden S.r.l., originariamente Ovosonic S.r.l., di cui il Gruppo deteneva già il 49% e il 60% della società di diritto olandese Rasplata B.V.. La prima è uno sviluppatore di videogiochi italiano e dispone di un team di circa venti persone, mentre la seconda è una società di diritto olandese di recente costituzione che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo.

Nel corso del semestre sono state costituite la società Hook S.r.l. e Supernova Games Studio S.r.l.. La Hook S.r.l. diventerà il *publisher* del Gruppo per videogiochi premium con budget di sviluppo più contenuti rispetto ai budget di 5055 Games, ma con potenzialità di successo per l'innovatività dell'idea o la rapidità di esecuzione, mentre la Supernova Games S.r.l. diventerà un nuovo studio di produzione di videogiochi basato a Milano. Nel semestre è stata altresì costituita la MSE & DB S.L., una joint venture paritaria di diritto spagnolo costituita con uno studio di sviluppo al fine di realizzare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale.

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 una 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.

Nel corso del semestre è stata costituita la società australiana 505 Games Pty Ltd. che nel mese di gennaio 2021 ha acquisito il 100% di Infinity Interactive Pty. e Infinity Interactive Two Pty, studi di sviluppo australiani che detengono la proprietà intellettuale dei videogiochi Puzzle Quest e Gems of War e ne curano lo sviluppo.

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. Nel corso dello scorso esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione del 25,23% delle quote della società inglese Seekhana Ltd., di cui il Gruppo deteneva già il 34,77%, arrivando quindi a possederne il 60%.

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., Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd. e 505 Games Japan K.K. che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. La 133 W Broadway Inc. e la Digital Bros Holdings Ltd. non sono state operative nel periodo.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni
Europa	14.876	18%	13.955 921 6,6%
Americhe	57.534	70%	37.690 19.844 52,7%
Resto del mondo	6.812	8%	9.736 (2.924) -30,0%
Totale ricavi estero	79.222	96%	61.381 17.841 29,1%
Italia	3.159	4%	6.469 (3.311) -51,2%
Totale ricavi lordi consolidati	82.381	100%	67.850 14.530 21,4%

I ricavi estero si attestano al 96% dei ricavi lordi consolidati rispetto all'90% del corrispondente periodo dell'esercizio precedente e sono in aumento di 19.878 mila Euro rispetto al 31 dicembre 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 76.776 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 dicembre 2020	31 dicembre 2019	Variazioni	
Free to Play	4.483	6%	3.338	5%
Premium Games	74.739	94%	58.043	95%
Totale ricavi lordi estero	79.222	100%	61.381	100%
			17.841	29,1%

9. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 8 della Relazione sulla Gestione a cui si rimanda.

Altre parti correlate

I rapporti con altre parti correlate riguardano:

- l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov Imm. S.r.l. verso la Capogruppo e verso la controllata 505 Games France S.a.s.;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov LLC verso la controllata 505 Games (US) Inc.;

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

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

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(145)	0	0	(191)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(4.184)	0	(368)
Matov LLC	0	121	0	(829)	0	(213)
Totale	0	756	(145)	(5.013)	0	(772)

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Ovosonico S.r.l.	0	210	0	0	27	0
Dario Treves	0	0	(14)	0	0	(144)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	(3)	(4.770)	0	(368)
Matov LLC	0	132	0	(423)	0	(217)
Totale	0	977	(17)	(5.193)	27	(729)

Non vengono più riportate le operazioni intercorse con la Ovosonico S.r.l. poiché in data 3 marzo 2020 la Capogruppo ha acquistato il 100% di Ovosonico S.r.l., successivamente ridenominata in Avantgarden,S.r.l., che da tale data è stata pertanto consolidata integralmente.

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

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

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

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 691 mila Euro.

Il canone pagato dalla 505 Games France S.a.s. alla Matov Imm. S.r.l. per gli uffici di Francheville ammontano nel semestre a 19 mila Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013, rinnovato nel 2020 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla Procedura delle operazioni con parti correlate adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 493 mila Dollari statunitensi.

Consolidato fiscale

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

10. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

I sottoscritti Abramo Galante, in qualità di Presidente del Consiglio 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 2020 - 31 dicembre 2020. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. la relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2020 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della situazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 9 marzo 2021

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe