



**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2021**

(3° trimestre 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	13
4. Stagionalità caratteristica del mercato	13
5. Eventi significativi del periodo	14
6. Analisi dell'andamento economico al 31 marzo 2021	19
7. Analisi della situazione patrimoniale al 31 marzo 2021	23
8. Andamento per settori operativi	25
9. Analisi dell'andamento economico del terzo trimestre dell'esercizio 2020/2021	36
10. Attività e passività potenziali	40
11. Eventi successivi alla chiusura del periodo	40
12. Evoluzione prevedibile della gestione	41
13. Altre informazioni	42
Bilancio consolidato abbreviato consolidato al 31 marzo 2021	43
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2021	45
Conto economico consolidato al 31 marzo 2021	46
Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2021	47
Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2021	48
Movimenti di patrimonio netto consolidato	49
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2021	51
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	62

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 Independent 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 Presidente del Consiglio di amministrazione Abramo Galante e il Consiglio di amministrazione nella stessa data ha nominato Amministratore delegato Raffaele Galante, attribuendo ad entrambi 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 Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 31 marzo 2021 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 10 maggio 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 che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo.

Nel corso del periodo sono state costituite la società Hook S.r.l. e la Supernova Games Studios 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, mentre la Supernova Games Studios S.r.l. diventerà un nuovo studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano.

Nel periodo è stata costituita la MSE & DB S.l., una joint venture paritaria di diritto spagnolo costituita con lo sviluppatore Mercury Steam Entertainment S.l. con lo scopo di creare 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 periodo è stata costituita la società australiana 505 Games Pty Ltd. che nel mese di gennaio 2021 ha acquisito il 100% di Infinite Interactive Pty. e Infinity Plus 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.

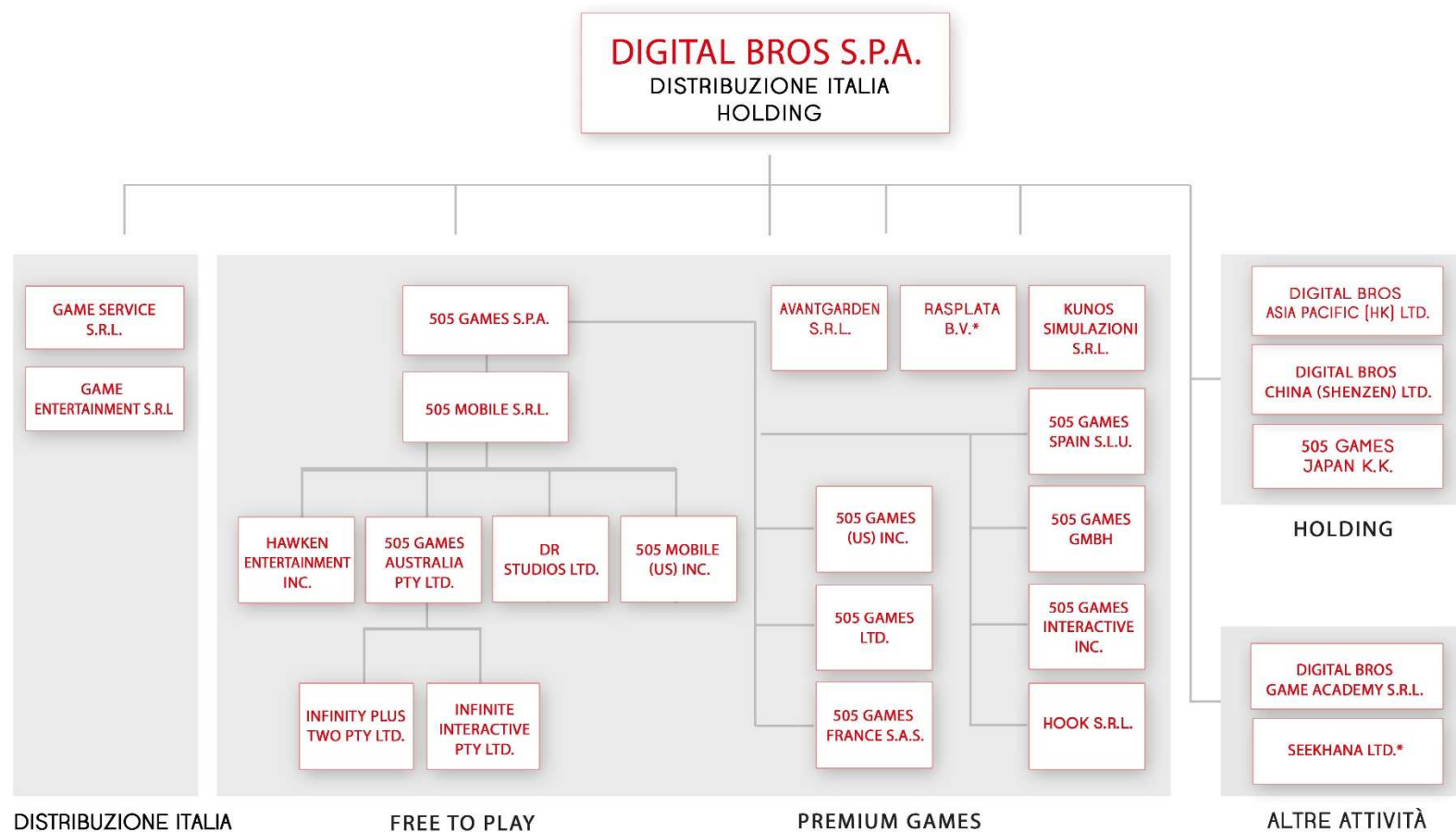
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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 marzo 2021 relativamente alle società operative nel periodo:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 MARZO 2021



[*] 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
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. ⁽²⁾	202 153 Park Street, Souh 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
Infinity Plus Two Pty Ltd. ⁽²⁾	202 153 Park Street, Souh Melbourne Vic 3205	Uffici
Infinite Interactive Pty Ltd. ⁽²⁾	202 153 Park Street, Souh Melbourne Vic 3205	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. ⁽¹⁾	Churchill-laan 131 2, Amsterdam, Olanda	Uffici
Seekhana Ltd. ⁽¹⁾	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici

(1) detenute al 60%

(2) consolidate a partire dal terzo trimestre dell'esercizio

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 periodo è stata altresì costituita la MSE & DB S.l., joint venture di diritto spagnolo a controllo congiunto. La Società è stata costituita con lo studio di sviluppo spagnolo Mercury Steam Entertainment S.l. 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 sui Personal Computer e sulle console di gioco tradizionali, Sony, Microsoft e Nintendo nelle diverse versioni, ma anche su dispositivi mobili come telefoni cellulari e tablet. 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 programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulazioni di attività sportive, etc.. 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, creassero delle piattaforme digitali dove il giocatore, invece di acquistare il singolo gioco, può usufruire di tutti i giochi presenti sul *marketplace* pagando un canone di abbonamento valido per un tempo prefissato. Il riconoscimento dei ricavi all'editore avviene in forma direttamente o indirettamente legata all'utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali. Google con la piattaforma Stadia e 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 e Epic Store 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 promozione dei 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

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.

Il conto economico evidenzia 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 illustrative.

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 rinvenienti direttamente dal bilancio consolidato abbreviato.

4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

La stagionalità del mercato è influenzata dal lancio di prodotti di grande popolarità. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un determinato periodo 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.

5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati:

- 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;
- 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 nei prossimi 48 mesi dal Gruppo 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.

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 Varvtr AB. Varvtr 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 Varvtr 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 Varvtr 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 marzo 2021, 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 28,59% 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 da remoto 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 periodo 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.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 MARZO 2021

	Migliaia di Euro	31 marzo 2021		31 marzo 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	115.427	101,3%	99.143	106,4%	16.284	16,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.475)	-1,3%	(6.002)	-6,4%	4.527	-75,4%
3	Totale ricavi netti	113.952	100,0%	93.141	100,0%	20.811	22,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.452)	-3,9%	(14.160)	-15,2%	9.708	-68,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(8.027)	-7,0%	(6.421)	-6,9%	(1.606)	25,0%
6	Royalties	(31.736)	-27,9%	(26.883)	-28,9%	(4.853)	18,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.064)	-0,9%	514	0,6%	(1.578)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(45.279)	-39,7%	(46.950)	-50,4%	1.671	-3,6%
9	Utile lordo (3+8)	68.673	60,3%	46.191	49,6%	22.482	48,7%
10	Altri ricavi	3.326	2,9%	2.375	2,6%	951	40,0%
11	Costi per servizi	(7.431)	-6,5%	(11.536)	-12,4%	4.105	-35,6%
12	Affitti e locazioni	(221)	-0,2%	(183)	-0,2%	(38)	20,3%
13	Costi del personale	(17.562)	-15,4%	(15.358)	-16,5%	(2.204)	14,4%
14	Altri costi operativi	(921)	-0,8%	(924)	-1,0%	3	-0,3%
15	Totale costi operativi	(26.135)	-22,9%	(28.001)	-30,1%	1.866	-6,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	45.864	40,2%	20.565	22,1%	25.299	n.s.
17	Ammortamenti	(20.117)	-17,7%	(9.405)	-10,1%	(10.712)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(774)	-0,7%	(1.189)	-1,3%	415	-34,9%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	236	0,3%	(236)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(20.891)	-18,3%	(10.358)	-11,1%	(10.533)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	24.973	21,9%	10.207	11,0%	14.766	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	6.281	5,5%	2.521	2,7%	3.760	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.952)	-2,6%	(2.796)	-3,0%	(156)	5,6%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.329	2,9%	(275)	-0,3%	3.604	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	28.302	24,8%	9.932	10,7%	18.370	n.s.
27	Imposte correnti	(8.908)	-7,8%	(3.114)	-3,3%	(5.794)	n.s.
28	Imposte differite	875	0,8%	(437)	-0,5%	1.312	n.s.
29	Totale imposte	(8.033)	-7,0%	(3.551)	-3,8%	(4.482)	n.s.
30	Risultato netto (26+29)	20.269	17,8%	6.381	6,9%	13.887	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	20.336	17,8%	6.389	6,9%	13.946	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(67)	-0,1%	(8)	0,0%	(59)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	1,43		0,45		0,98	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	1,40		0,45		0,95	n.s.

I ricavi lordi consolidati sono cresciuti del 16,4% rispetto a quelli registrati nei primi nove mesi del passato esercizio passando da 99.143 mila Euro a 115.427 mila Euro. La crescita dei ricavi netti è stata anche più consistente e pari al 22,3% come effetto del maggior peso percentuale delle vendite digitali rispetto alle vendite sul canale tradizionale retail.

In linea con quanto già realizzato nella seconda parte del passato esercizio, i ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi all'87% dei ricavi totali rispetto al 59% realizzato nei primi nove mesi del passato esercizio. Il Gruppo non ha pertanto risentito di particolari limitazioni legate alla chiusura dei punti vendita per effetto della diffusione della pandemia da COVID-19.

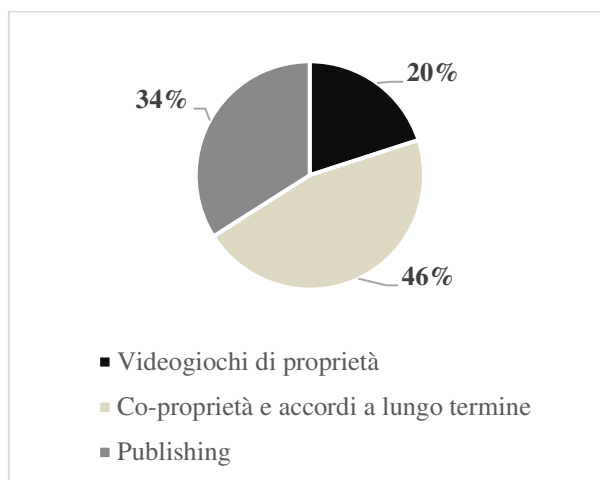
I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 96% dei ricavi totali consolidati nel periodo.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 31 marzo 2021 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	102.842	86.764	16.078	18,5%	101.589	81.275	20.314	25,0%
Free to Play	8.455	5.117	3.338	65,2%	8.455	5.117	3.338	65,2%
Distribuzione Italia	3.724	6.811	(3.087)	-45,3%	3.502	6.298	(2.796)	-44,4%
Altre Attività	406	451	(45)	-10,0%	406	451	(45)	-10,0%
Totale ricavi lordi	115.427	99.143	16.284	16,4%	113.952	93.141	20.811	22,3%

Il settore operativo Premium Games rappresenta l'89% dei ricavi lordi consolidati ed ha realizzato una crescita dei ricavi lordi nel periodo di 16.078 mila Euro e dei ricavi netti per 20.314 mila Euro, in particolare grazie ai risultati di vendita del videogioco Death Stranding, alle versioni Steam e console di nuova generazione del videogioco Control, al videogioco Ghostrunner lanciato nel mese di ottobre, ma anche al continuo successo di Assetto Corsa nelle diverse versioni.

La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante:



I videogiochi realizzati da studi di sviluppo interni e proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 20% dei ricavi consolidati e sono rappresentati dai ricavi realizzati da due proprietà intellettuali. I ricavi derivanti dalla vendita di proprietà intellettuali sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 46% dei ricavi consolidati del settore operativo e sono rappresentati principalmente da cinque proprietà intellettuali.

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

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	
Death Stranding	25.622	0	25.622	n.s.
Control	27.616	30.036	(2.420)	-8,1%
Assetto Corsa	13.032	6.108	6.924	n.s.
Ghostrunner	8.155	0	8.155	n.s.
Terraria	6.621	9.681	(3.060)	-31,6%
Bloodstained	4.474	9.917	(5.443)	-54,9%
PAYDAY 2	3.326	3.109	217	7,0%
Journey to the Savage Planet	2.031	10.889	(8.858)	-81,3%
Altri prodotti	10.665	11.092	(427)	-3,8%
Prodotti retail	1.300	5.932	(4.632)	-78,1%
Totale ricavi lordi Premium Games	102.842	86.764	16.078	18,5%

Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 65,2% passando da 5.117 mila Euro a 8.455 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 45,3% passando da 6.811 mila Euro a 3.724 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 1.671 mila Euro, pari a una riduzione percentuale del 3,6%, a seguito di una contrazione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 9.708 mila Euro parzialmente compensato da maggiori royalty per 4.853 mila Euro. Le rimanenze finali hanno avuto una significativa contrazione di 1.578 mila Euro, in linea con l'andamento dei ricavi da distribuzione fisica *retail* su base consolidata.

L'incremento dell'utile lordo è stato del 48,7% pari a 22.482 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in aumento di 951 mila Euro e sono stati pari a 3.326 mila Euro, per effetto delle maggiori 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 e della nuova versione del videogioco Assetto Corsa in sviluppo dalla controllata Kunos Simulazioni.

I costi operativi diminuiscono di 1.866 mila Euro, pari al 6,7%, 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 40,2% dei ricavi consolidati netti, in crescita di 25.299 mila Euro e pari a 45.864 mila Euro rispetto ai 20.565 mila Euro dei primi nove mesi del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 10.712 mila Euro rispetto al 31 marzo 2020 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 ha permesso di più che raddoppiare il margine operativo (EBIT) a 24.973 mila Euro rispetto ai 10.207 mila Euro registrati al 31 marzo 2020. 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 21,6% dei ricavi lordi consolidati del periodo.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 3.329 mila Euro, contro i 275 mila Euro negativi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

L'utile ante imposte al 31 marzo 2021 è stato pari a 28.302 mila Euro, in miglioramento di 18.370 mila Euro rispetto ai 9.932 mila Euro realizzati al 31 marzo 2020.

L'utile netto consolidato è pari a 20.269 mila Euro rispetto all'utile netto di 6.381 mila Euro realizzato al 31 marzo 2020.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 20.336 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono rispettivamente pari a 1,43 Euro e 1,40 Euro per azione contro l'utile per azione di 0,45 Euro del 31 marzo 2020.

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 67 mila Euro negativi.

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 MARZO 2021

	Migliaia di Euro	31 marzo 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.516	8.837	(321)	-3,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	59.765	33.248	26.517	79,8%
4	Partecipazioni	13.806	5.488	8.318	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	4.304	6.744	(2.440)	-36,2%
6	Imposte anticipate	2.019	3.482	(1.463)	-42,0%
7	Attività finanziarie non correnti	18.951	17.251	1.700	9,8%
	Totale attività non correnti	107.361	75.050	32.311	43,1 %
	Attività correnti				
8	Rimanenze	6.925	7.989	(1.064)	-13,3%
9	Crediti commerciali	23.250	28.168	(4.918)	-17,5%
10	Crediti tributari	2.696	3.100	(404)	-13,0%
11	Altre attività correnti	20.577	32.816	(12.239)	-37,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	20.907	8.527	12.380	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	74.355	80.600	(6.245)	-7,7 %
	TOTALE ATTIVITA'	181.716	155.650	26.066	16,7%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(24.780)	(20.960)	(3.820)	18,2%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(70.492)	(52.288)	(18.204)	34,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(100.976)	(78.952)	(22.024)	27,9 %
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(912)	(979)	67	-6,8 %
	Totale patrimonio netto consolidato	(101.888)	(79.931)	(21.957)	27,5 %
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(759)	(659)	(100)	15,1%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,2%
20	Altri debiti e passività non correnti	(5.206)	(469)	(4.737)	n.s.
21	Passività finanziarie	(13.227)	(6.369)	(6.858)	n.s.
	Totale passività non correnti	(19.273)	(7.578)	(11.695)	n.s.
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(42.849)	(41.140)	(1.709)	4,2%
23	Debiti tributari	(9.561)	(5.473)	(4.088)	74,7%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(4.288)	(4.721)	433	-9,2%
26	Passività finanziarie	(3.857)	(16.807)	12.950	-77,1%
	Totale passività correnti	(60.555)	(68.141)	7.586	-11,1 %
	TOTALE PASSIVITA'	(79.828)	(75.719)	(4.109)	5,4 %
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(181.716)	(155.650)	(26.066)	16,7%

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 32.311 mila Euro.

Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita ha inciso sul valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 26.517 mila Euro a seguito degli investimenti in proprietà intellettuali e diritti pluriennali, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Le partecipazioni aumentano di 8.318 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 2.440 mila Euro a seguito dell'incasso della porzione del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks 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.

Il totale delle attività correnti si decrementa di 6.245 mila Euro principalmente per effetto di una riduzione delle altre attività correnti per 12.239 mila Euro a seguito del già menzionato incasso del credito derivante dalla cessione della Pipeworks Inc. e dei crediti commerciali per 4.918 mila Euro, parzialmente compensate da maggiori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 12.380 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 11.695 mila Euro a seguito dell'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisizione delle società australiane e dell'accensione di tre nuovi finanziamenti da parte della Capogruppo e della 505 Games S.p.A. per un controvalore totale di 8.722 mila Euro.

Il totale delle passività correnti diminuisce di 7.586 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 marzo 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	20.907	8.527	12.380	n.s.
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0	0,0%
26	Passività finanziarie correnti	(3.857)	(16.807)	12.950	-77,1%
	Posizione finanziaria netta corrente	17.050	(8.280)	25.330	n.s.
7	Attività finanziarie non correnti	18.951	17.251	1.700	9,8%
21	Passività finanziarie non correnti	(13.227)	(6.369)	(6.858)	n.s.
	Posizione finanziaria netta non corrente	5.724	10.882	(5.158)	-47,4%
	Totale posizione finanziaria netta	22.774	2.602	20.172	n.s.

In significativo miglioramento rispetto al 30 giugno 2020, la posizione finanziaria netta è stata positiva per 22.774 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 28 milioni di Euro.

8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

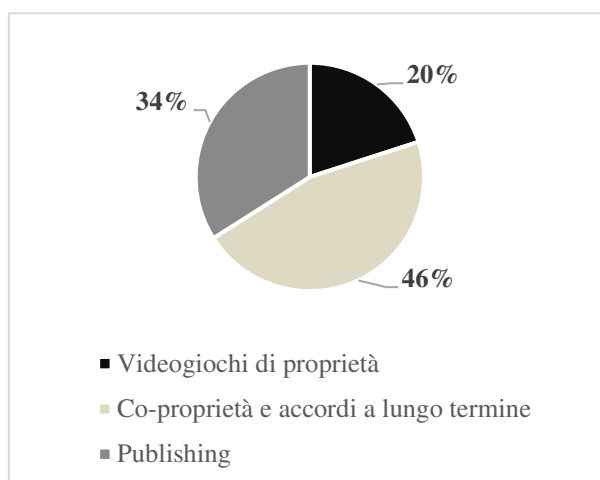
Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		31 marzo 2021		31 marzo 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	102.842	101,2%	86.764	106,8%	16.078	18,5%
2	Rettifiche ricavi	(1.253)	-1,2%	(5.489)	-6,8%	4.236	-77,2%
3	Totale ricavi netti	101.589	100,0%	81.275	100,0%	20.314	25,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.526)	-2,5%	(9.842)	-12,1%	7.316	-74,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.804)	-6,7%	(4.648)	-5,7%	(2.156)	46,4%
6	Royalties	(31.572)	-31,1%	(26.618)	-32,8%	(4.954)	18,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(298)	-0,3%	1.287	1,6%	(1.585)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(41.200)	-40,6%	(39.821)	-49,0%	(1.379)	3,5%
9	Utile lordo (3+8)	60.389	59,4%	41.454	51,0%	18.935	45,7%
10	Altri ricavi	1.720	1,7%	749	0,9%	971	n.s.
11	Costi per servizi	(5.107)	-5,0%	(8.940)	-11,0%	3.833	-42,9%
12	Affitti e locazioni	(72)	-0,1%	(56)	-0,1%	(16)	28,2%
13	Costi del personale	(9.349)	-9,2%	(8.051)	-9,9%	(1.298)	16,1%
14	Altri costi operativi	(238)	-0,2%	(321)	-0,4%	83	-25,8%
15	Totale costi operativi	(14.766)	-14,5%	(17.368)	-21,4%	2.602	-15,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	47.343	46,6%	24.835	30,6%	22.508	90,6%
17	Ammortamenti	(18.787)	-18,5%	(7.684)	-9,5%	(11.103)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(711)	-0,7%	(767)	-0,9%	56	-7,3%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	187	0,2%	(187)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(19.498)	-19,2%	(8.264)	-10,2%	(11.234)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	27.845	27,4%	16.571	20,4%	11.274	68,0%

I ricavi del periodo 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 l'89% dei ricavi lordi consolidati ed ha realizzato una crescita dei ricavi lordi nel periodo di 16.078 mila Euro e dei ricavi netti per 20.314 mila Euro, in particolare grazie ai risultati di vendita del videogioco Death Stranding, alle versioni Steam e console di nuova

generazione del videogioco Control, al videogioco Ghostrunner lanciato nel mese di ottobre, ma anche al continuo successo di Assetto Corsa nelle diverse versioni.

La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante:



I videogiochi realizzati da studi di sviluppo interni e proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 20% dei ricavi consolidati e sono rappresentati dai ricavi realizzati da due proprietà intellettuali. I ricavi derivanti dalla vendita di proprietà intellettuali sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 46% dei ricavi consolidati del settore operativo e sono rappresentati principalmente da cinque proprietà intellettuali.

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

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	
Death Stranding	25.622	0	25.622	n.s.
Control	27.616	30.036	(2.420)	-8,1%
Assetto Corsa	13.032	6.108	6.924	n.s.
Ghostrunner	8.155	0	8.155	n.s.
Terraria	6.621	9.681	(3.060)	-31,6%
Bloodstained	4.474	9.917	(5.443)	-54,9%
PAYDAY 2	3.326	3.109	217	7,0%
Journey to the Savage Planet	2.031	10.889	(8.858)	-81,3%
Altri prodotti	10.665	11.092	(427)	-3,8%
Prodotti retail	1.300	5.932	(4.632)	-78,1%
Totale ricavi lordi Premium Games	102.842	86.764	16.078	18,5%

La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	8.421	28.494	(20.073)	-70,4%
Ricavi da distribuzione digitale	92.071	53.061	39.010	73,5%
Ricavi da sublicensing	2.348	4.941	(2.593)	-52,5%
Ricavi da servizi	2	268	(266)	-99,3%
Totale ricavi Premium Games	102.842	86.764	16.078	18,5%

I ricavi da distribuzione *retail* diminuiscono nel periodo di 20.073 mila Euro, passando da un peso percentuale del 33% del periodo passato all'attuale 8%. La crescita dei ricavi da distribuzione digitale è stata pari a 39.010 mila Euro, passati dal 61% al 90% 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 marzo 2021 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	
Sony Playstation	17.846	16.942	904	5,3%
Microsoft Xbox	10.357	8.982	1.375	15,3%
Nintendo Switch	4.240	4.619	(379)	-8,2%
Totale ricavi digitali console	32.443	30.543	1.900	6,2%
Personal computer	54.517	19.965	34.552	n.s.
Piattaforme Mobile	5.111	2.553	2.558	n.s.
Totale ricavi da distribuzione digitale	92.071	53.061	39.010	73,5%

I ricavi netti aumentano rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente del 25%, in maniera più che proporzionale rispetto ai ricavi lordi, passando a 101.589 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 1.379 mila Euro per effetto di minori acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 7.316 mila Euro parzialmente compensato da maggiori royalty per 4.954 mila Euro e dalla variazione delle rimanenze prodotti finiti che si è decrementata per 1.585 mila Euro, in linea con la significativa contrazione dei ricavi da distribuzione tradizionale *retail*.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 18.935 mila Euro.

Gli altri ricavi, che nel periodo sono stati pari a 1.720 mila Euro, sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio che hanno riguardato in particolare la nuova versione del videogioco Assetto Corsa in sviluppo dalla controllata Kunos Simulazioni.

I costi operativi diminuiscono di 2.602 mila Euro, per effetto di minori costi per servizi, principalmente per ridotti investimenti pubblicitari, parzialmente compensati dall'incremento dei costi del personale per 1.298 mila Euro.

Il margine operativo lordo è cresciuto di 22.508 mila Euro. Si è attestato nel periodo al 46% dei ricavi netti rispetto al 28,6% del corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Gli ammortamenti sono in aumento di 11.103 mila Euro rispetto al 31 marzo 2020 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 27.845 mila Euro in aumento di 11.274 mila Euro rispetto ai 16.571 mila Euro realizzati al 31 marzo 2020 e pari al 27,4% 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 marzo 2021		31 marzo 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	8.455	100,0%	5.117	100,0%	3.338	65,2%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	8.455	100,0%	5.117	100,0%	3.338	65,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.220)	-14,4%	(1.636)	-32,0%	416	-25,4%
6	Royalties	(161)	-1,9%	(244)	-4,8%	83	-34,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.381)	-16,3%	(1.880)	-36,7%	499	-26,5%
9	Utile lordo (3+8)	7.074	83,7%	3.237	63,3%	3.837	n.s.
10	Altri ricavi	1.572	18,6%	1.555	30,4%	17	1,1%
11	Costi per servizi	(307)	-3,6%	(232)	-4,5%	(75)	32,0%
12	Affitti e locazioni	(31)	-0,4%	(13)	-0,3%	(18)	n.s.
13	Costi del personale	(3.739)	-44,2%	(3.324)	-65,0%	(415)	12,5%
14	Altri costi operativi	(92)	-1,1%	(66)	-1,3%	(26)	39,8%
15	Totale costi operativi	(4.169)	-49,3%	(3.635)	-71,0%	(534)	14,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	4.477	52,9%	1.157	22,6%	3.320	n.s.
17	Ammortamenti	(511)	-6,0%	(893)	-17,5%	382	-42,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(346)	-6,8%	346	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	(511)	-6,0%	(1.239)	-24,2%	728	-58,8%
22	Margine operativo (16+21)	3.966	46,9%	(82)	-1,6%	4.048	n.s.

Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 65,2% passando da 5.117 mila Euro a 8.455 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 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	
Gems of War	6.894	3.968	2.926	73,7%
Battle Islands	743	614	129	21,0%
Prominence Poker	469	494	(25)	-5,1%
Hawken 2	165	0	165	n.s.
Altri prodotti	184	41	143	n.s.
Totale ricavi Free to Play	8.455	5.117	3.338	65,2%

Nel corso del periodo è stata ceduta la proprietà intellettuale di Prominence Poker per un corrispettivo di 265 mila Dollari Statunitensi. E' stato altresì perfezionato un contratto di licenza dei diritti del videogioco Gems of War per il mercato cinese che ha generato ricavi per 1.895 mila Euro. Il Gruppo ha anche 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 416 mila Euro in particolare per effetto di minori spese sulle attività di live support e quality assurance. La riduzione dei costi di live support è effetto dell'acquisizione e del conseguente processo di consolidamento della Infinity Plus Two Pty. Ltd., avvenuta nel trimestre, con la conseguenza iscrizione dei costi di live support direttamente tra i costi del personale. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni
Live support	639	1.023	(384)
Quality assurance	19	95	(76)
Hosting	421	388	33
Altro	141	130	11
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	1.220	1.636	(416)

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 costantemente aggiunti per migliorare il gioco.

Gli altri ricavi, in aumento di 17 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 4.169 mila Euro, in incremento rispetto ai 534 mila Euro del 31 marzo 2020, per effetto principalmente di un incremento dei costi del personale per 415 mila Euro. L'incremento dei costi operativi è legato principalmente all'acquisizione delle società australiane, consolidate a partire dal terzo trimestre dell'esercizio.

Il margine operativo lordo è stato pari a 4.477 mila Euro, in aumento di 3.320 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 511 mila Euro. Includono la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto per

428 mila Euro. Gli ammortamenti si riducono comunque di 382 mila Euro per effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcuni prodotti.

L'utile operativo del settore operativo è stato quindi pari a 3.966 mila Euro in miglioramento di 4.048 mila Euro rispetto alla perdita di 82 mila Euro realizzata nei primi nove mesi del precedente esercizio.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		31 marzo 2021		31 marzo 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	3.724	106,3%	6.811	108,1%	(3.087)	-45,3%
2	Rettifiche ricavi	(222)	-6,4%	(513)	-8,1%	291	-56,7%
3	Totale ricavi netti	3.502	100,0%	6.298	100,0%	(2.796)	-44,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.926)	-55,0%	(4.318)	-68,6%	2.392	-55,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(128)	-2,0%	128	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(766)	-21,9%	(773)	-12,3%	7	-1,0%
8	Totale costo del venduto	(2.692)	-76,9%	(5.219)	-82,9%	2.527	-48,4%
9	Utile lordo (3+8)	810	23,1%	1.079	17,1%	(269)	-25,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(540)	-15,4%	(1.026)	-16,3%	486	-47,3%
12	Affitti e locazioni	(48)	-1,4%	(22)	-0,3%	(26)	n.s.
13	Costi del personale	(910)	-26,0%	(1.041)	-16,5%	131	-12,5%
14	Altri costi operativi	(125)	-3,6%	(150)	-2,4%	25	-16,5%
15	Totale costi operativi	(1.623)	-46,3%	(2.239)	-35,6%	616	-27,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(813)	-23,2%	(1.160)	-18,4%	347	-29,9%
17	Ammortamenti	(119)	-3,4%	(129)	-2,0%	10	-7,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(44)	-0,7%	44	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	(119)	-3,4%	(173)	-2,7%	54	-31,3%
22	Margine operativo (16+21)	(932)	-26,6%	(1.333)	-21,2%	401	-30,1%

Il fatturato lordo generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 45,3% passando da 6.811 mila Euro a 3.724 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 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	1.932	5.139	(3.207)	-62,4%
Distribuzione carte collezionabili	1.735	1.280	455	35,5%
Distribuzione altri prodotti e servizi	57	392	(335)	-85,5%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	3.724	6.811	(3.087)	-45,3%

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili, a differenza di quelle da distribuzione di videogiochi per console, diminuite del 62,4%, hanno visto un incremento del 35,5%, a fronte di un rinnovato interesse da parte del pubblico per le carte collezionabili.

Il costo del venduto si attesta a 2.692 mila Euro in diminuzione di 2.527 mila Euro rispetto al 31 marzo 2020, principalmente per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita in linea con la diminuzione registrata nelle vendite del settore operativo. La continua riduzione delle rimanenze dei prodotti finiti è in linea con la riduzione prospettica dei ricavi del settore operativo.

I costi operativi sono stati pari a 1.623 mila Euro in diminuzione rispetto a quelli al 31 marzo 2020 quando erano stati 2.239 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 813 mila Euro, in miglioramento di 347 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel corrispondente periodo del passato esercizio, mentre il margine operativo netto migliora di 401 mila Euro rispetto ai primi nove mesi dell'esercizio precedente, attestandosi a 930 mila Euro negativi.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		31 marzo 2021		31 marzo 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	406	100,0%	451	100,0%	(45)	-9,8%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	406	100,0%	451	100,0%	(45)	-9,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,1%	(0)	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3)	-0,7%	(9)	-1,9%	6	-69,7%
6	Royalties	(3)	-0,7%	(21)	-4,6%	18	66,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(6)	-1,5%	(30)	-6,7%	24	-80,2%
9	Utile lordo (3+8)	400	98,5%	421	93,3%	(21)	-4,8%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(115)	-28,4%	(122)	-27,0%	7	-5,3%
12	Affitti e locazioni	(2)	-0,4%	(1)	-0,3%	(1)	-66,6%
13	Costi del personale	(242)	-59,5%	(239)	-53,0%	(3)	1,3%
14	Altri costi operativi	(34)	-8,2%	(29)	-6,3%	(5)	17,3%
15	Totale costi operativi	(393)	-96,6%	(391)	-86,8%	(2)	0,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7	1,7%	30	6,7%	(23)	-77,4%
17	Ammortamenti	(62)	-15,1%	(81)	-18,0%	19	-24,0%
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	(62)	-15,1%	(81)	-18,0%	19	-24,0%
22	Margine operativo (16+21)	(55)	-13,5%	(51)	-11,3%	(4)	7,7%

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 45 mila Euro passando da 451 mila Euro a 406 mila Euro realizzati al 31 marzo 2021. 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 sono pari a 393 mila Euro sostanzialmente in linea con quanto registrato al 31 marzo 2020.

La perdita operativa è pertanto pari a 55 mila Euro pressoché immutata rispetto alla perdita operativa di 51 mila Euro del 31 marzo 2020.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		31 marzo 2021		31 marzo 2020		Variazioni	
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	34	0,0%	71	0,0%	(37)	-52,0%
11	Costi per servizi	(1.362)	0,0%	(1.216)	0,0%	(146)	12,0%
12	Affitti e locazioni	(68)	0,0%	(91)	0,0%	23	-25,4%
13	Costi del personale	(3.322)	0,0%	(2.703)	0,0%	(619)	22,9%
14	Altri costi operativi	(432)	0,0%	(358)	0,0%	(74)	20,7%
15	Totale costi operativi	(5.184)	0,0%	(4.368)	0,0%	(816)	18,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(5.150)	0,0%	(4.297)	0,0%	(853)	19,9%
17	Ammortamenti	(638)	0,0%	(618)	0,0%	(20)	3,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(63)	0,0%	(32)	0,0%	(31)	98,2%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	49	0,0%	(49)	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(701)	0,0%	(601)	0,0%	(100)	16,6%
22	Margine operativo (16+21)	(5.851)	0,0%	(4.898)	0,0%	(953)	19,5%

I costi operativi sono stati pari a 5.184 mila Euro, in aumento di 816 mila Euro rispetto a quelli registrati al 31 marzo 2020, per effetto di maggiori costi del personale a seguito dell'incremento delle attività di coordinamento del Gruppo e di una crescita dei costi per servizi a fronte di maggiori costi per professionisti sostenuti per attività di due diligence volte all'acquisizione di nuove partecipazioni.

Il margine operativo è stato negativo per 5.851 mila Euro rispetto ai 4.898 mila Euro negativi del 31 marzo 2020.

9. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2020/2021

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

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2020/2021		3° trimestre 2019/2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	33.046	100,1%	31.293	102,1%	1.753	5,6%
2	Rettifiche ricavi	(38)	-0,1%	(637)	-2,1%	599	-94,0%
3	Totale ricavi netti	33.008	100,0%	30.656	100,0%	2.352	7,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.402)	-4,2%	(1.323)	-4,3%	(79)	6,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.406)	-7,3%	(2.375)	-7,7%	(31)	1,3%
6	Royalties	(10.368)	-31,4%	(8.188)	-26,7%	(2.180)	26,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(549)	-1,7%	(878)	-2,9%	329	-37,4%
8	Totale costo del venduto	(14.725)	-44,6%	(12.764)	-41,6%	(1.961)	15,4%
9	Utile lordo (3+8)	18.283	55,4%	17.892	58,4%	391	2,2%
10	Altri ricavi	1.032	3,1%	989	3,2%	43	4,4%
11	Costi per servizi	(2.055)	-6,2%	(2.781)	-9,1%	726	-26,1%
12	Affitti e locazioni	(88)	-0,3%	(42)	-0,1%	(46)	n.s.
13	Costi del personale	(6.602)	-20,0%	(5.345)	-17,4%	(1.257)	23,5%
14	Altri costi operativi	(311)	-0,9%	(301)	-1,0%	(10)	3,0%
15	Totale costi operativi	(9.056)	-27,4%	(8.469)	-27,6%	(587)	6,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.259	31,1%	10.412	34,0%	(153)	-1,5%
17	Ammortamenti	(4.717)	-14,3%	(4.266)	-13,9%	(451)	10,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(485)	-1,5%	(20)	-0,1%	(465)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	32	0,1%	(32)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(5.202)	-15,8%	(4.254)	-13,9%	(948)	22,3%
22	Margine operativo (16+21)	5.057	15,3%	6.158	20,1%	(1.101)	-17,9%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.687	5,1%	981	3,2%	706	71,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(595)	-1,8%	(856)	-2,8%	261	-30,4%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.092	3,3%	125	0,4%	967	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	6.149	18,6%	6.283	20,5%	(134)	-2,1%
27	Imposte correnti	(2.108)	-6,4%	(2.028)	-6,6%	(80)	3,9%
28	Imposte differite	378	1,1%	188	0,6%	190	n.s.
29	Totale imposte	(1.730)	-5,2%	(1.840)	-6,0%	110	-6,0%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	4.419	13,4%	4.443	14,5%	(24)	-0,5%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	4.430	13,4%	4.451	14,5%	(21)	-0,5%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(11)	0,0%	(8)	0,0%	(3)	35,0%

Andamento del terzo trimestre dei principali settori operativi

Premium Games

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

	Dati in migliaia di Euro	Premium Games					
		3° trimestre 2020/2021		3° trimestre 2019/2020		Variazioni	
1	Ricavi	28.103	100,0%	28.721	102,4%	(618)	-2,2%
2	Rettifiche ricavi	(10)	0,0%	(667)	-2,4%	657	-98,5%
3	Totale ricavi	28.093	100,0%	28.054	100,0%	39	0,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.099)	-3,9%	(1.018)	-3,6%	(81)	7,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.215)	-7,9%	(1.824)	-6,5%	(391)	21,4%
6	Royalties	(10.359)	-36,9%	(8.126)	-29,0%	(2.233)	27,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	190	0,7%	(556)	-2,0%	746	n.s.
8	Totale costo del venduto	(13.483)	-48,0%	(11.524)	-41,1%	(1.959)	17,0%
9	Utile lordo (3+8)	14.610	52,0%	16.530	58,9%	(1.920)	-11,6%
10	Altri ricavi	509	1,8%	447	1,6%	62	13,9%
11	Costi per servizi	(1.018)	-3,6%	(2.124)	-7,6%	1.106	n.s.
12	Affitti e locazioni	(30)	-0,1%	(29)	-0,1%	(1)	5,0%
13	Costi del personale	(3.324)	-11,8%	(2.813)	-10,0%	(511)	18,2%
14	Altri costi operativi	(69)	-0,2%	(94)	-0,3%	25	-26,6%
15	Totale costi operativi	(4.441)	-15,8%	(5.060)	-18,0%	619	-12,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	10.678	38,0%	11.917	42,5%	(1.239)	-10,4%
17	Ammortamenti	(3.997)	-14,2%	(3.687)	-13,1%	(310)	8,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(485)	-1,7%	0	0,0%	(485)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(4.482)	-16,0%	(3.687)	-13,1%	(795)	21,5%
22	Margine operativo (16+21)	6.196	22,1%	8.230	29,3%	(2.034)	-24,7%

I ricavi lordi del settore operativo del Premium Games nel trimestre sono in lieve diminuzione di 618 mila Euro rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio, mentre i ricavi netti si incrementano di 39 mila Euro passando da 28.054 mila Euro agli attuali 28.093 mila Euro. I ricavi del terzo trimestre dello scorso esercizio avevano beneficiato del lancio del videogioco Journey to the Savage Planet, mentre nel trimestre corrente sono state lanciate le versioni per le console di nuova generazione del videogioco Control.

Il costo del venduto aumenta di 1.959 Euro determinando un utile lordo di 14.610 mila Euro in diminuzione di 1.920 mila Euro rispetto ai 16.530 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi diminuiscono di 619 mila Euro mentre gli ammortamenti aumentano di 310 mila Euro determinando un margine operativo di 6.196 mila Euro, pari al 22,1% dei ricavi lordi, rispetto a 8.230 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Free to Play

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

Dati in migliaia di Euro		Free to Play					
		3° trimestre 2020/2021		3° trimestre 2019/2020		Variazioni	
1	Ricavi	3.971	100,0%	1.779	100,0%	2.192	n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	3.971	100,0%	1.779	100,0%	2.192	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(190)	-4,8%	(536)	-30,1%	346	-64,5%
6	Royalties	(9)	-0,2%	(55)	-3,1%	46	-83,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(199)	-5,0%	(590)	-33,1%	391	-66,3%
9	Utile lordo (3+8)	3.772	95,0%	1.188	66,7%	2.584	n.s.
10	Altri ricavi	509	12,8%	520	29,3%	(11)	-2,1%
11	Costi per servizi	(207)	-5,2%	(96)	-5,4%	(111)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(19)	-0,5%	(3)	-0,2%	(16)	n.s.
13	Costi del personale	(1.508)	-38,0%	(1.157)	-65,0%	(351)	30,3%
14	Altri costi operativi	(46)	-1,1%	(24)	-1,3%	(22)	91,8%
15	Totale costi operativi	(1.780)	-44,8%	(1.280)	-71,9%	(500)	39,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.501	63,0%	428	24,0%	2.073	n.s.
17	Ammortamenti	(448)	-11,3%	(269)	-15,1%	(179)	66,3%
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	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(448)	-11,3%	(269)	-15,1%	(179)	66,3%
22	Margine operativo (16+21)	2.053	51,7%	159	9,0%	1.894	n.s.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 3.971 mila Euro, più che raddoppiati rispetto ai 1.779 mila Euro del terzo trimestre dell'esercizio precedente avendo beneficiato del contratto di licenza dei diritti del videogioco Gems of War per il mercato cinese che ha comportato ricavi per 1.895 mila Euro.

Il costo del venduto è diminuito di 391 mila Euro a seguito del decremento dell'acquisto dei servizi destinati alla rivendita per 346 mila Euro. L'utile lordo del terzo trimestre dell'esercizio è stato di 3.772 mila Euro contro l'utile lordo di 1.188 mila Euro realizzato lo scorso esercizio.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 500 mila euro per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 351 mila Euro.

I costi operativi non monetari aumentano di 179 mila Euro e includono 428 mila Euro che rappresentano la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto.

Il margine operativo è pari a 2.053 mila Euro, pari al 51,7% dei ricavi lordi, in miglioramento rispetto al margine operativo di 159 mila Euro realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Distribuzione Italia

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

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		3° trimestre 2020/2021		3° trimestre 2019/2020		Variazioni	
1	Ricavi	792	103,7%	626	95,4%	166	26,5%
2	Rettifiche ricavi	(28)	-3,7%	30	4,6%	(58)	n.s.
3	Totale ricavi	764	100,0%	656	100,0%	108	16,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(303)	-39,7%	(305)	-46,6%	2	-0,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(12)	-1,8%	12	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(738)	-96,7%	(322)	-49,1%	(416)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(1.041)	-136,3%	(639)	-97,5%	(402)	62,8%
9	Utile lordo (3+8)	(277)	-36,3%	17	2,5%	(294)	n.s.
10	Altri ricavi	(0)	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(131)	-17,1%	(167)	-25,4%	36	-21,6%
12	Affitti e locazioni	(33)	-4,4%	(8)	-1,2%	(25)	n.s.
13	Costi del personale	(309)	-40,4%	(350)	-53,3%	41	-11,8%
14	Altri costi operativi	(40)	-5,2%	(48)	-7,4%	8	-18,2%
15	Totale costi operativi	(513)	-67,2%	(573)	-87,4%	60	-10,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(790)	-103,4%	(556)	-84,7%	(234)	42,1%
17	Ammortamenti	(39)	-5,2%	(44)	-6,8%	5	-10,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(12)	-1,8%	12	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(39)	-5,2%	(56)	-8,5%	17	-29,3%
22	Margine operativo (16+21)	(829)	-108,6%	(612)	-93,2%	(217)	35,5%

I ricavi lordi nel trimestre sono aumentati del 26,5%, passando da 626 mila Euro a 792 mila Euro, per effetto principalmente dell'incremento dei ricavi derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili.

Il costo del venduto del settore operativo nel trimestre si incrementa di 402 mila Euro determinando una perdita lorda di 277 mila Euro rispetto all'utile lordo di 17 mila Euro realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi si decrementano di 60 mila Euro determinando così un margine operativo negativo per 827 mila Euro in aumento di 215 mila Euro rispetto ai 612 mila Euro negativi registrati nel terzo trimestre del passato esercizio.

Il margine operativo del trimestre del settore Altre Attività è stato pari a 9 mila Euro, in miglioramento rispetto alla perdita operativa di 1 mila Euro del corrispondente periodo dello scorso esercizio, mentre la perdita operativa del settore Holding è stata di 2.371 mila Euro, in aumento di 753 mila Euro rispetto alla perdita di 1.618 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio, principalmente per maggiori costi per consulenze e per il personale.

10. 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.

11. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi successivi alla chiusura del periodo.

12. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il quarto trimestre dell'esercizio si prevede sarà in linea con il trimestre appena concluso. In assenza di lanci significativi di nuovi videogiochi si prevede che le vendite si concentreranno sui prodotti già lanciati che, anche per effetto di promozioni mirate, stanno mostrando un continuo flusso di ricavi.

I costi previsti del quarto trimestre si prevede saranno in leggera crescita rispetto al terzo trimestre, ma non in misura tale da determinare un drastico calo della redditività dell'ultimo trimestre.

Per effetto del positivo andamento reddituale del terzo trimestre e a fronte delle comunque positive attese per l'ultimo trimestre dell'esercizio il management prevede una crescita dei ricavi sul totale dell'esercizio ed un ulteriore incremento della redditività operativa al termine dell'esercizio, su livelli quindi decisamente superiori al precedente.

Il Gruppo continua a reinvestire gran parte della liquidità generata nell'acquisizione, nella creazione e sviluppo di nuove proprietà intellettuali ed ha incrementato il portafoglio di proprietà intellettuali detenute con l'acquisto di Ghostrunner avvenuto nel corso del mese di Aprile. Nonostante il sostenuto piano di investimenti la posizione finanziaria netta a fine esercizio dovrebbe ulteriormente migliorare.

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.

13. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2021 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2020 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni
Dirigenti	8	7	1
Impiegati	228	203	25
Operai e apprendisti	6	6	0
Totale dipendenti	242	216	26

L'incremento del numero degli impiegati è principalmente effetto dell'acquisizione delle società Infinity Plus Two Pty Ltd. e Infinity Interactive Pty Ltd. avvenuta il 7 gennaio 2021.

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 marzo 2021 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2020 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni
Dirigenti	3	2	1
Impiegati	152	127	25
Totale dipendenti esteri	155	129	26

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	214	184	30
Operai e apprendisti	7	6	1
Totale dipendenti	228	197	31

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	136	123	13
Totale dipendenti esteri	138	125	13

L'incremento del numero medio degli impiegati dei dipendenti delle società italiane è effetto dell'acquisizione delle società Avantgarden S.r.l. avvenuta il 3 marzo 2020 mentre l'incremento dei dipendenti delle società estere è dovuto allo sviluppo delle attività internazionali.

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 marzo 2021 non esistono problematiche di tipo ambientale.



Bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2021

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI**Gruppo Digital Bros****Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2021**

	Migliaia di Euro	31 marzo 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobilì impianti e macchinari	8.516	8.837	(321)	-3,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	59.765	33.248	26.517	79,8%
4	Partecipazioni	13.806	5.488	8.318	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	4.304	6.744	(2.440)	-36,2%
6	Imposte anticipate	2.019	3.482	(1.463)	-42,0%
7	Attività finanziarie non correnti	18.951	17.251	1.700	9,8%
	Totale attività non correnti	107.361	75.050	32.311	43,1%
	Attività correnti				
8	Rimanenze	6.925	7.989	(1.064)	-13,3%
9	Crediti commerciali	23.250	28.168	(4.918)	-17,5%
10	Crediti tributari	2.696	3.100	(404)	-13,0%
11	Altre attività correnti	20.577	32.816	(12.239)	-37,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	20.907	8.527	12.380	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	74.355	80.600	(6.245)	-7,7%
	TOTALE ATTIVITA'	181.716	155.650	26.066	16,7%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(24.780)	(20.960)	(3.820)	18,2%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utile) perdite a nuovo	(70.492)	(52.288)	(18.204)	34,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(100.976)	(78.952)	(22.024)	27,9%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(912)	(979)	67	-6,8%
	Totale patrimonio netto consolidato	(101.888)	(79.931)	(21.957)	27,5%
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(759)	(659)	(100)	15,1%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,2%
20	Altri debiti e passività non correnti	(5.206)	(469)	(4.737)	n.s.
21	Passività finanziarie	(13.227)	(6.369)	(6.858)	n.s.
	Totale passività non correnti	(19.273)	(7.578)	(11.695)	n.s.
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(42.849)	(41.140)	(1.709)	4,2%
23	Debiti tributari	(9.561)	(5.473)	(4.088)	74,7%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(4.288)	(4.721)	433	-9,2%
26	Passività finanziarie	(3.857)	(16.807)	12.950	-77,1%
	Totale passività correnti	(60.555)	(68.141)	7.586	-11,1%
	TOTALE PASSIVITA'	(79.828)	(75.719)	(4.109)	5,4%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(181.716)	(155.650)	(26.066)	16,7%

Gruppo Digital Bros Resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2021

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 31 marzo 2021

	Migliaia di Euro	31 marzo 2021		31 marzo 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	115.427	101,3%	99.143	106,4%	16.284	16,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.475)	-1,3%	(6.002)	-6,4%	4.527	-75,4%
3	Totale ricavi netti	113.952	100,0%	93.141	100,0%	20.811	22,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.452)	-3,9%	(14.160)	-15,2%	9.708	-68,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(8.027)	-7,0%	(6.421)	-6,9%	(1.606)	25,0%
6	Royalties	(31.736)	-27,9%	(26.883)	-28,9%	(4.853)	18,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.064)	-0,9%	514	0,6%	(1.578)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(45.279)	-39,7%	(46.950)	-50,4%	1.671	-3,6%
9	Utile lordo (3+8)	68.673	60,3%	46.191	49,6%	22.482	48,7%
10	Altri ricavi	3.326	2,9%	2.375	2,6%	951	40,0%
11	Costi per servizi	(7.431)	-6,5%	(11.536)	-12,4%	4.105	-35,6%
12	Affitti e locazioni	(221)	-0,2%	(183)	-0,2%	(38)	20,3%
13	Costi del personale	(17.562)	-15,4%	(15.358)	-16,5%	(2.204)	14,4%
14	Altri costi operativi	(921)	-0,8%	(924)	-1,0%	3	-0,3%
15	Totale costi operativi	(26.135)	-22,9%	(28.001)	-30,1%	1.866	-6,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	45.864	40,2%	20.565	22,1%	25.299	n.s.
17	Ammortamenti	(20.117)	-17,7%	(9.405)	-10,1%	(10.712)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(774)	-0,7%	(1.189)	-1,3%	415	-34,9%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	236	0,3%	(236)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(20.891)	-18,3%	(10.358)	-11,1%	(10.533)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	24.973	21,9%	10.207	11,0%	14.766	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	6.281	5,5%	2.521	2,7%	3.760	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.952)	-2,6%	(2.796)	-3,0%	(156)	5,6%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.329	2,9%	(275)	-0,3%	3.604	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	28.302	24,8%	9.932	10,7%	18.370	n.s.
27	Imposte correnti	(8.908)	-7,8%	(3.114)	-3,3%	(5.794)	n.s.
28	Imposte differite	875	0,8%	(437)	-0,5%	1.312	n.s.
29	Totale imposte	(8.033)	-7,0%	(3.551)	-3,8%	(4.482)	n.s.
30	Risultato netto (26+29)	20.269	17,8%	6.381	6,9%	13.887	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	20.336	17,8%	6.389	6,9%	13.946	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(67)	-0,1%	(8)	0,0%	(59)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	1,43		0,45		0,98	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	1,40		0,45		0,95	n.s.

Gruppo Digital Bros**Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2021**

Migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	20.269	6.381	13.888
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	0		0
Utile (perdita) attuariale	(11)	9	(20)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	3	(2)	5
Differenze da conversione dei bilanci esteri	46	301	(255)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle attività finanziarie	4.653	(1.168)	5.821
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle attività finanziarie	(1.117)	280	(1.397)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	3.574	(580)	4.154
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	3.574	(580)	4.154
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	23.843	5.801	18.042
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	23.910	5.809	18.101
Azionisti di minoranza	(67)	(8)	(59)

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2021

	Migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali		8.527	4.767
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio			
Utile (perdita) netta dell'esercizio		20.269	6.381
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>			
Accantonamenti e svalutazioni di attività		(753)	1.189
Ammortamenti immateriali		18.779	7.993
Ammortamenti materiali		1.338	1.412
Variazione netta delle imposte anticipate		1.463	57
Variazione netta del fondo TFR		100	73
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto		3.827	332
SUBTOTALE B.		45.023	17.437
C. Variazione delle attività operative			
Rimanenze		1.064	(514)
Crediti commerciali		4.908	4.125
Crediti tributari		404	597
Altre attività correnti		13.002	(5.112)
Debiti verso fornitori		1.709	12.223
Debiti tributari		4.088	4.194
Fondi correnti		(0)	(856)
Altre passività correnti		(433)	5.764
Altre passività non correnti		4.737	(444)
Crediti e altre attività non correnti		2.440	3.620
SUBTOTALE C.		31.919	23.597
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(45.296)	(20.949)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		(1.017)	(6.945)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		(8.318)	(2.786)
SUBTOTALE D.		(54.631)	(30.680)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento			
Aumenti di capitale		0	0
Variazione delle passività finanziarie		(6.092)	8.968
Variazione delle attività finanziarie		(1.700)	(14.958)
SUBTOTALE E.		(7.792)	(5.990)
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)		12.380	4.364
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali (A+G)		20.907	9.131

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 perdita d'esercizio							0		(1.513)	1.513	0	0	0	0
Altre variazioni					(20)	248	228			20	20	248	664	912
Utile (perdita) complessiva					301	(881)	(580)			6.389	6.389	5.809	(8)	5.801
Totale al 31 marzo 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.069)	946	20.871	0	37.298	6.409	43.707	70.282	656	70.938
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						246	246		7		7	253		253
Utile (perdita) complessiva					46	3.528	3.574			20.336	20.336	23.910	(67)	23.843
Totale al 31 marzo 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.370)	5.156	24.780	0	50.156	20.336	70.492	100.976	912	101.888

(pagina volutamente lasciata in bianco)



Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2021

1. NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2021 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 10 maggio 2021 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 10 maggio 2021 contenente gli elementi principali del bilancio stesso.

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2021 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 consolidato abbreviato al 31 marzo 2021 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 consolidato abbreviato al 31 marzo 2021 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 illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2020.

STATO PATRIMONIALE

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 marzo 2021 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2020 è riportata nella sezione Prospetti contabili. Di seguito vengono commentate le principali componenti dello stato patrimoniale.

ATTIVITA' NON CORRENTI

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 32.311 mila Euro.

Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita ha inciso sul valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 26.517 mila Euro a seguito degli investimenti in proprietà intellettuali e diritti pluriennali, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Gli investimenti lordi in immobilizzazioni immateriali sono stati pari a 45.296 mila Euro:

Migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020
Diritti di utilizzo Premium Games	2.340	6.692
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	159	173
Totale incrementi concessioni e licenze	2.499	6.865
Commesse interne di sviluppo in corso	2.476	8.164
Immobilizzazioni in corso	31.759	6.715
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	34.235	14.879
Allocazione prezzo acquisto società australiane	8.562	0
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	45.296	21.744

Le partecipazioni aumentano di 8.318 mila Euro a fronte della sottoscrizione della quota di aumento di capitale della società svedese Starbreeze nel corso del mese di settembre per effetto della valutazione al valore del mercato delle azioni Unity Software Inc. per 621 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2021	30 giugno 2020	Variazioni
MSE&DB SI	5	0	5
Totale società a controllo congiunto e collegate	5	0	5
Starbreeze AB azioni A	9.048	3.676	5.372
Starbreeze AB azioni B	3.683	1.363	2.320
Unity Software Inc.	788	167	621
Noobz from Poland S.A.	282	282	0
Totale altre partecipazioni	13.801	5.488	8.313
Totale partecipazioni	13.806	5.488	8.318

I crediti e le altre attività correnti sono pari a 4.304 mila Euro e si sono decrementati di 2.440 mila Euro rispetto al 30 giugno 2020.

Al 31 marzo 2021 sono composti per 3.453 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 marzo 2021 è stato adeguato con il valore del costo ammortizzato per 2.321 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.

Il decremento della voce risente dell'incasso del 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.

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

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica.

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.

ATTIVITA' CORRENTI

Il totale delle attività correnti si decrementa di 6.245 mila Euro principalmente per effetto di minori crediti commerciali per 4.918 mila Euro e di minori altre attività correnti per 12.239 mila Euro, parzialmente compensati da maggiori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 12.380 mila Euro.

La composizione delle altre attività correnti è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2021	30 giugno 2020	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	6.292	10.371	(4.079)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	11.799	14.651	(2.852)
Credito per cessione Pipeworks Inc.	0	4.770	(4.770)
Anticipi a fornitori	2.486	3.024	(538)
Totale altre attività correnti	20.577	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 4.079 mila Euro attestandosi a 6.292 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 11.799 mila Euro, sono composti da spese sostenute anticipatamente quali servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi.

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..

PASSIVITA' NON CORRENTI

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 11.695 mila Euro principalmente per maggiori altri debiti e passività non correnti per 4.737 mila Euro e maggiori passività finanziarie non correnti per 6.858 mila Euro.

L'incremento degli altri debiti e passività non correnti è principalmente effetto dell'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane.

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

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

Le passività finanziarie non correnti si incrementano di 6.898 mila Euro a seguito dell'accensione di tre nuovi finanziamenti da parte della Capogruppo e della 505 Games S.p.A. per un controvalore totale di 8.722 mila Euro. Per maggiori dettagli si rimanda all'analisi della posizione finanziaria netta.

PASSIVITA' CORRENTI

Il totale delle passività correnti si decrementa di 7.586 mila Euro principalmente per minori passività finanziarie correnti per 12.950 mila Euro parzialmente compensati da maggiori debiti tributari, in linea con l'andamento reddituale del periodo del Gruppo, per 4.088 mila Euro.

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						246	246		7		7	253		253
Utile (perdita) complessiva					46	3.528	3.574			20.336	20.336	23.910	(67)	23.843
Totale al 31 marzo 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.370)	5.156	24.780	0	50.156	20.336	70.492	100.976	912	101.888

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 marzo 2021 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 46 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option, per 3.536 mila Euro positivi all'adeguamento della riserva valutazione titoli 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.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 marzo 2021 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2020 è il seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2020	30 giugno 2020	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	20.907	8.527	12.380
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(3.857)	(16.807)	12.950
	Posizione finanziaria netta corrente	17.050	(8.280)	25.330
7	Attività finanziarie non correnti	18.951	17.251	1.700
21	Passività finanziarie non correnti	(13.227)	(6.369)	(6.858)
	Posizione finanziaria netta non corrente	5.724	10.882	(5.158)
	Totale posizione finanziaria netta	22.774	2.602	20.172

La posizione finanziaria netta è positiva per 22.774 mila Euro, in significativo miglioramento rispetto ai 2.602 mila Euro positivi del 30 giugno 2020. La posizione finanziaria netta al netto dell'IFRS 16 è stata positiva per 28 milioni di Euro, in miglioramento di 20 milioni di Euro rispetto agli 8 milioni di Euro positivi al 30 giugno 2020.

La diminuzione delle passività finanziarie correnti è dovuta principalmente al pagamento in data 23 febbraio 2021 del debito di 10 milioni di Euro verso Smilegate Holdings relativo alla porzione del prezzo di acquisto delle attività detenute dalla società coreana in Starbreeze AB.

L'incremento delle passività finanziarie non correnti è dovuto principalmente alla quota con scadenza oltre i dodici mesi di tre nuovi finanziamenti:

- un finanziamento di 5 milioni di Euro concesso da Intesa SanPaolo S.p.A. alla Capogruppo con quota entro i dodici mesi di 1.653 mila Euro e oltre i dodici mesi di 3.347 mila Euro;
- un finanziamento di 1.375 mila Euro concesso da Unicredit S.p.A. alla Capogruppo con intera scadenza oltre i dodici mesi;
- un finanziamento di 4 milioni di Euro concesso da Unicredit S.p.A. alla Capogruppo con intera scadenza oltre i dodici mesi.

A fini meramente espositivi si riporta la posizione finanziaria netta come DEM/6064293 del 28 luglio 2006:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
A.	Cassa	4	5	(1)	-20,0%
B.	Altre disponibilità liquide (dettagli)	20.903	8.522	12.381	n.s.
C.	Liquidità (A) + (B)	20.907	8.527	12.380	n.s.
D.	Crediti finanziari correnti e non correnti	0	0	0	0,0%
E.	Debiti bancari correnti	0	547	(547)	n.s.
F.	Parte corrente dell'indebitamento non corrente	2.656	5.153	(2.497)	-48,5%
G.	Altri debiti finanziari correnti	1.201	11.107	(9.906)	-89,2%
H.	Indebitamento finanziario corrente (E)+(F)+(G)	3.857	16.807	(12.950)	-77,1%
I.	Indebitamento finanziario corrente netto (H) – (D) – (C)	(17.050)	(8.971)	(8.079)	90,1%
J.	Debiti bancari non correnti	8.974	1.906	7.068	n.s.
K.	Altri debiti non correnti	4.253	4.463	(210)	-4,7%
L.	Indebitamento finanziario non corrente (J) + (K)	13.227	6.369	6.858	n.s.
M.	Indebitamento finanziario netto (I) + (L)	(3.823)	(2.602)	(1.221)	n.s.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 31 marzo 2021 per settori operativi, tenendo in considerazione che il settore operativo Holding non genera ricavi, è la seguente:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	8.455	102.842	3.724	406	115.427
2	Rettifiche ricavi	0	(1.253)	(222)	0	(1.475)
3	Totale ricavi netti	8.455	101.589	3.502	406	113.952

La suddivisione al 31 marzo 2020 era stata:

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

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	6.281	2.521	3.760	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.952)	(2.796)	(156)	5,6%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.329	(275)	3.604	n.s.

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 3.329, mila Euro contro i 275 mila Euro negativi realizzati nei primi nove mesi del passato esercizio, per effetto di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 3.760 mila Euro, solo parzialmente compensati da maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 156 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	%
Proventi finanziari	3.378	1.010	2.368	n.s.
Differenze attive su cambi	2.894	1.503	1.391	92,5%
Altro	9	8	1	12,5%
Interessi attivi e proventi finanziari	6.281	2.521	3.760	n.s.

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 3.760 mila Euro per effetto di maggiori proventi finanziari per 2.368 mila Euro e maggiori differenze cambi attive per 1.391 mila Euro. I proventi finanziari includono 2.322 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 899 mila Euro relativi all'adeguamento a fair value del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze AB.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 2.952 mila Euro, in aumento di 156 mila Euro rispetto al 31 marzo 2020, per effetto principalmente di maggiori differenze passive su cambi per 1.586 mila Euro. Gli interessi verso erario al 31 marzo 2020 includevano 580 mila Euro iscritti 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 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(75)	(205)	130	-63,4%
Interessi verso erario	0	(587)	587	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(145)	(357)	212	-59,4%
Interessi factoring	(1)	(6)	5	-80,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(221)	(1.155)	934	-59,4%
Differenze passive su cambi	(2.731)	(1.145)	(1.586)	n.s.
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	0	(496)	496	n.s.
Totale interessi passivi	(2.952)	(2.796)	(156)	5,6%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 marzo 2021 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2021	31 marzo 2020	Variazioni	%
Imposte correnti	(8.908)	(3.114)	(5.794)	n.s.
Imposte differite	875	(437)	1.312	n.s.
Totale imposte	(8.033)	(3.551)	(4.482)	n.s.

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

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2021		31 marzo 2020		Variazioni	
Europa	19.558	17%	18.966	19%	592	3,1%
Americhe	81.651	70%	59.890	61%	21.761	36,3%
Resto del mondo	10.088	9%	13.025	13%	(2.937)	-22,5%
Totale ricavi estero	111.297	96%	91.881	93%	19.417	21,1%
Italia	4.130	4%	7.262	7%	(3.132)	-43,1%
Totale ricavi lordi consolidati	115.427	100%	99.143	100%	16.285	16,4%

I ricavi estero si attestano al 96% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 93% del corrispondente periodo dell'esercizio precedente e sono in aumento di 19.417 mila Euro rispetto al 31 marzo 2020.

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 102.842 mila Euro pari al 92% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2021		31 marzo 2020		Variazioni	
Free to Play	8.455	8%	5.117	5%	3.338	65,2%
Premium Games	102.842	92%	86.764	95%	16.078	18,5%
Totale ricavi lordi estero	111.297	100%	91.881	100%	19.416	21,1%

Rapporti con parti correlate

Alla data del 31 marzo 2021 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione nel corso del periodo 1 luglio 2020 - 31 marzo 2021. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2021 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, 10 maggio 2021

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe