



**Resoconto intermedio di gestione
al 30 settembre 2021**

(1° trimestre dell'esercizio 2021/2022)

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

RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO	6
1. Struttura del gruppo	6
2. Il mercato dei videogiochi	11
3. Indicatori di risultato.....	14
4. Stagionalità caratteristica del mercato	14
5. Eventi significativi del periodo.....	16
6. Analisi dell'andamento economico consolidato al 30 settembre 2021	17
7. Analisi della situazione patrimoniale al 30 settembre 2021.....	21
8. Indicatori di performance	22
9. Andamento per settori operativi	23
10. Attività e passività potenziali.....	32
11. Eventi successivi alla chiusura del periodo	32
12. Evoluzione prevedibile della gestione	32
13. Altre informazioni	34
 BILANCIO CONSOLIDATO ABBREVIATO AL 30 SETTEMBRE 2021.....	36
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2021	38
Conto economico consolidato al 30 settembre 2021	39
Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2021.....	40
Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2021	41
Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato	42
 Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2021	43
ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF	54

Consiglio di amministrazione

Sylvia Anna Bartyan	Consigliere ⁽³⁾
Lidia Florean	Consigliere ⁽²⁾
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato ⁽¹⁾
Davide Galante	Consigliere ⁽²⁾
Raffaele Galante	Amministratore delegato ⁽¹⁾
Susanna Pedretti	Consigliere ⁽³⁾
Stefano Salbe	Consigliere ⁽¹⁾⁽⁴⁾
Laura Soifer	Consigliere ⁽³⁾⁽⁵⁾
Dario Treves	Consigliere ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Consiglieri esecutivi

⁽²⁾ Consiglieri non esecutivi

⁽³⁾ Consiglieri indipendenti

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

⁽⁵⁾ Lead Indipendent Director

Comitato Controllo e Rischi

Sylvia Anna Bartyan

Susanna Pedretti

Laura Soifer (Presidente)

Comitato per la Remunerazione

Sylvia Anna Bartyan

Susanna Pedretti (Presidente)

Laura Soifer

Collegio sindacale

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

L’Assemblea degli azionisti del 28 ottobre 2020 ha nominato i componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale. Gli incarichi del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale scadranno con l’Assemblea degli azionisti che approverà il bilancio al 30 giugno 2023.

In data 28 ottobre 2020, l’Assemblea degli azionisti ha nominato 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

EY S.p.A.

L’Assemblea gli azionisti del 27 ottobre 2021 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 2030 alla società EY S.p.A., con sede a Milano in via Meravigli 12.

Altre informazioni

La pubblicazione del Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 30 settembre 2021 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 11 novembre 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 sviluppa direttamente una parte dei videogiochi pubblicati attraverso studi di sviluppo di proprietà, una parte invece 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.. A seguito della progressiva digitalizzazione del mercato con la conseguente centralizzazione delle vendite le società francesi, tedesche e spagnoli hanno limitato la propria operatività in struttura di marketing e PR su scala nazionale.

La società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa, è parte integrante del settore operativo Premium Games.

Il Gruppo possiede il 60% della società di diritto olandese Rasplata B.V. società di diritto olandese che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo. Nel corso del mese di luglio 2021 è stato acquistato il 60% della società di diritto ceco Ingame Studios a.s., studio con sede a Brno che sviluppa il videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V.

Il Gruppo detiene inoltre il 100% di AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano che dispone di un team di circa undici persone, mentre nel corso dello scorso esercizio sono state costituite la società Hook S.r.l. e la Supernova Games Studios S.r.l.. La Hook S.r.l. è il *publisher* del Gruppo per videogiochi premium con budget di sviluppo più contenuti rispetto ai budget di 505 Games (c.d. *Indie Games*), ma con potenzialità di successo per l’innovatività dell’idea, mentre la Supernova Games Studios S.r.l. è un nuovo studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano.

Nello scorso esercizio 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.

Nel corso del mese di giugno 2021 è stata costituita la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. di cui il Gruppo detiene il 75% che si occupa dello sviluppo di un nuovo videogioco attualmente in fase di pre-produzione.

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi e/o applicazioni disponibili gratuitamente sui *marketplace* digitali che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le diverse fasi di gioco. I videogiochi Free to Play sono generalmente meno complessi rispetto ai videogiochi Premium Games e, in caso di successo, possono avere maggiore longevità. Il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere elevato l'interesse dei giocatori e allungarne così il ciclo di vita.

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

Nel corso dello scorso esercizio è stata costituita la società australiana 505 Games Australia 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..

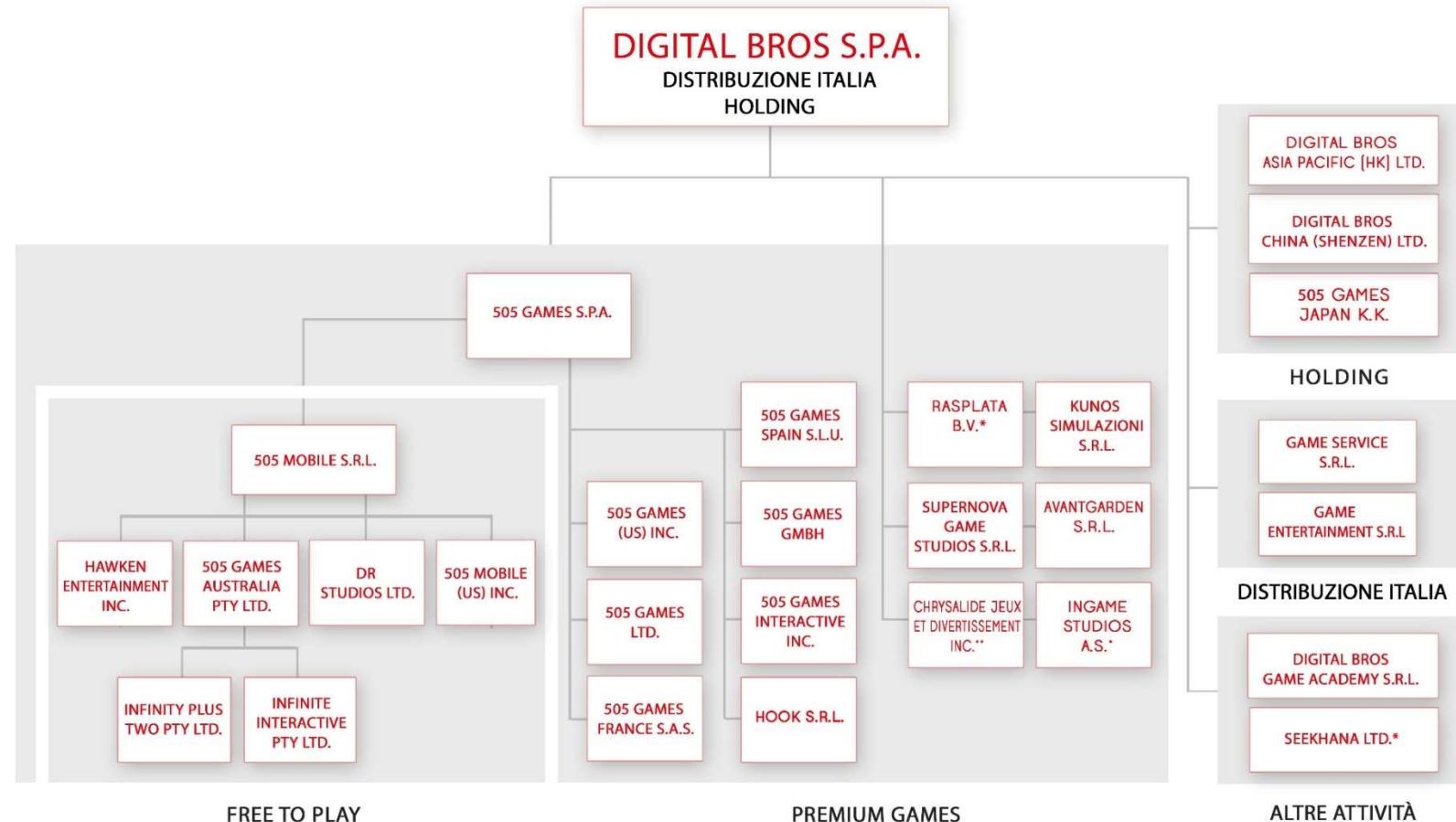
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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. Il Gruppo detiene inoltre il 60% delle quote della società inglese Seekhana Ltd..

Holding: comprende le funzioni di coordinamento dei settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di finanza, controllo di gestione e business development sono parte del settore operativo Holding. Il Gruppo si è avvalso anche dell'apporto delle società Digital Bros China Ltd., Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd. e 505 Games Japan K.K. che hanno svolto attività di business development per i mercati asiatici. La 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., Ingame Studios a.s. e Seekhana Ltd. che sono pari al 60% e di quella in Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che è detenuta al 75%.

Di seguito l'organigramma societario al 30 settembre 2021 relativamente alle società operative nell'esercizio:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 SETTEMBRE 2021



Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. ⁽²⁾	252 Rue Christophe Colomb Est, Québec, Canada	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.	202 153 Park Street, South Melbourne Vic 3205	Uffici
505 Games France S.a.s.	2, Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Japan K.K.	WeWork Jimbocho, 11-15, Kanda Jimbocho 2-chome Chiyoda-ku, Tokyo	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
505 Games Interactive (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Game Network S.r.l. in liquidazione	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Hawken Entertainment Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Hook S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Ingame Studios a.s. ⁽¹⁾	Moravské náměstí 8, Brno, Repubblica Ceca	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
Infinity Plus Two Pty Ltd.	202 153 Park Street, South Melbourne Vic 3205	Uffici
Infinite Interactive Pty Ltd.	202 153 Park Street, South 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
Supernova Games Studios S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici

(1) detenute al 60%

(2) detenuta al 75%

Sia Rasplata B.V. Seekhana Ltd e Ingame Studios a.s., detenute al 60%, che Chrysalide Jeux et Divertissement Inc., detenuta al 75%, sono state consolidate con il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione attribuibile ai soci di minoranza.

Nel corso dello scorso esercizio 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 esclusivamente 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. Sta diventando sempre più popolare anche la fruizione dei videogiochi in streaming attraverso piattaforme di cloud. 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, avvenuto di fatto nel corso dell’esercizio, 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:



La distribuzione fisica dei videogiochi, già in fase di maturità, soppiantata dalla distribuzione digitale, ha avuto un ulteriore declino a seguito della diffusione della pandemia da COVID 19.

Sviluppatori o developer

Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmati del gioco, di solito basato su un’idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulazioni di attività sportive, etc.. Diventa sempre più comune il fatto che un’avventura di gioco ideata per il mercato diventi, a seguito di una grossa popolarità acquisita, un film, un serie televisiva, 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.

Lo sviluppatore, in caso di sola distribuzione digitale, può dotarsi di una struttura interna di publishing e commercializzare direttamente il videogioco disintermediando così l'editore. Chiaramente i rischi per lo sviluppatore, non solo finanziari, ma anche operativi, aumentano in misura significativa.

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. 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 Switch. Il produttore della console riproduce il supporto fisico per conto degli editori in caso di distribuzione fisica. 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.

Il ruolo del distributore è, a seguito della diminuzione delle vendite di prodotti fisici, destinata a perdere di importanza con una concentrazione delle attività distributivi su un numero sempre più limitato di operatori.

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. Di più recente creazione il *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*. Netflix ha recentemente annunciato il suo ingresso sul mercato.

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. Tale flusso 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 rilasciati 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 (EBITDA) e Margine operativo (EBIT), 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 in una specifica sezione delle note illustrate.

Le definizioni degli indicatori utilizzati dal Gruppo, in quanto non rivenienti dai principi contabili di riferimento, potrebbero non essere omogenee con quelle adottate da altri società/gruppi e quindi con esse comparabili. Non sono tuttavia necessarie riconciliazioni tra gli indicatori di risultato illustrati nella relazione sulla gestione e gli schemi di bilancio in quanto il Gruppo utilizza indicatori rivenienti direttamente dal bilancio consolidato.

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

Non si sono verificati eventi significativi nel periodo.

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 e il Gruppo ha deciso di prorogare tale modalità almeno sino al termine del mese di ottobre 2021. A partire dal mese di Novembre il Gruppo ha iniziato un parziale rientro al lavoro in presenza, anche se limitato ad alcune funzioni ed in forma parziale, considerando che a 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).

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2021

	Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020		Variazioni
1	Ricavi lordi	25.016	100,5%	38.950	100,8% (13.934) -35,8%
2	Rettifiche ricavi	(126)	-0,5%	(301)	-0,8% 175 -58,2%
3	Totale ricavi netti	24.890	100,0%	38.649	100,0% (13.759) -35,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(981)	-3,9%	(1.210)	-3,1% 229 -18,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.507)	-6,1%	(2.200)	-5,7% 693 -31,5%
6	Royalties	(7.078)	-28,4%	(8.882)	-23,0% 1.804 -20,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(280)	-1,1%	(303)	-0,8% 23 -7,6%
8	Totale costo del venduto	(9.846)	-39,6%	(12.595)	-32,6% 2.749 -21,8%
9	Utile lordo (3+8)	15.044	60,4%	26.054	67,4% (11.010) -42,3%
10	Altri ricavi	1.736	7,0%	1.127	2,9% 609 54,0%
11	Costi per servizi	(1.813)	-7,3%	(3.239)	-8,4% 1.426 -44,0%
12	Affitti e locazioni	(104)	-0,4%	(74)	-0,2% (30) 40,7%
13	Costi del personale	(6.719)	-27,0%	(5.170)	-13,4% (1.549) 29,9%
14	Altri costi operativi	(319)	-1,3%	(269)	-0,7% (50) 18,5%
15	Totale costi operativi	(8.955)	-36,0%	(8.752)	-22,6% (203) 2,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.825	31,4%	18.429	47,7% (10.604) -57,5%
17	Ammortamenti	(3.316)	-13,3%	(7.986)	-20,7% 4.670 -58,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0% 0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(12)	0,0%	(63)	-0,2% 51 -81,1%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0% 0 n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(3.328)	-13,4%	(8.049)	-20,8% 4.721 -58,7%
22	Margine operativo (16+21)	4.497	18,1%	10.380	26,9% (5.883) -56,7%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.606	6,5%	1.751	4,5% (145) -8,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(264)	-1,1%	(1.159)	-3,0% 895 -77,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.342	5,4%	592	1,5% 750 n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.839	23,5%	10.972	28,4% (5.133) -46,8%
27	Imposte correnti	(1.920)	-7,7%	(3.356)	-8,7% 1.436 -42,8%
28	Imposte differite	95	0,4%	261	0,7% (166) -63,4%
29	Totale imposte	(1.825)	-7,3%	(3.095)	-8,0% 1.270 -41,0%
30	Risultato netto (26+29)	4.014	16,1%	7.877	20,4% (3.863) -49,0%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	4.092	16,4%	7.886	20,4% (3.794) -48,1%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(78)	-0,3%	(9)	0,0% (69) n.s.
	Utile netto per azione:				
33	Utile per azione base (in Euro)	0,29		0,55	(0,26) -48,1%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,28		0,54	(0,26) -49,0%

I ricavi del trimestre sono stati realizzati esclusivamente dalle vendite di prodotti di catalogo, per effetto della strategia di investimento che ha focalizzato l'uscita di nuovi videogiochi nella seconda metà dell'esercizio. In tale contesto e considerando che nel primo trimestre dello scorso esercizio il Gruppo aveva potuto beneficiare dei ricavi derivanti dal lancio del best-seller Death Stranding e della versione Steam di Control, i ricavi del trimestre sono in contrazione del 35,8% e pari a 25.016 mila Euro. Apprezzabile è invece la performance dei prodotti da catalogo che sono in crescita di 6.098 mila Euro con un aumento percentuale del 35%.

I ricavi sono stati ripartiti su un numero elevato di prodotti, tipico quando i ricavi derivano unicamente da prodotti di catalogo, con le vendite di Assetto Corsa, proprietà intellettuale del Gruppo, che raggiungono i 4 milioni di Euro e rappresentano il videogioco di maggior peso del periodo.

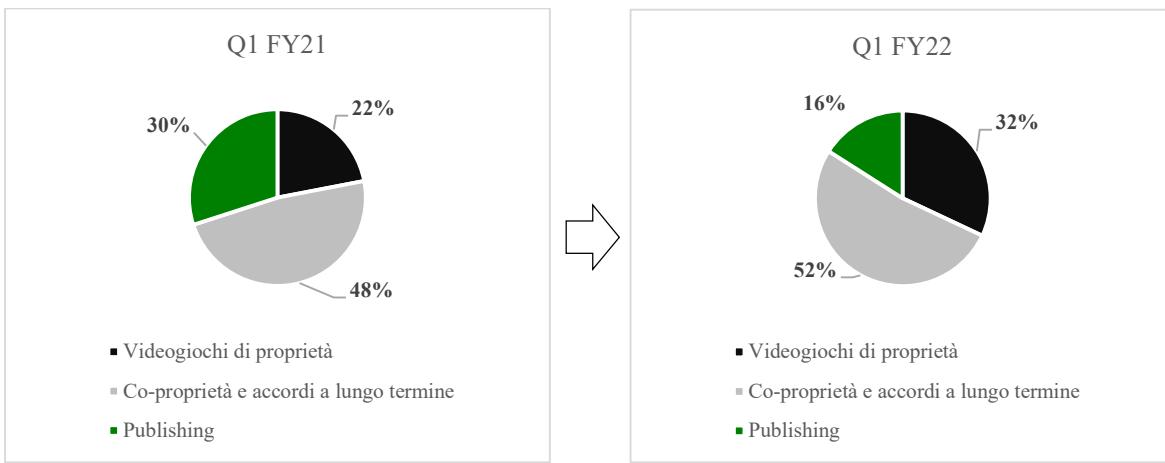
I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 97% dei ricavi lordi consolidati nel trimestre.

In linea con quanto già realizzato nella seconda parte del passato esercizio, i ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi al 86% dei ricavi lordi in crescita rispetto a quanto realizzato nel primo trimestre del passato esercizio.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 30 settembre 2021 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata la seguente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi			Ricavi netti				
	2022	2021	Variazioni	2022	2021	Variazioni		
Premium Games	22.525	34.995	(12.471)	-35,6%	22.439	34.826	(12.387)	-35,6%
Free to Play	1.773	2.191	(418)	-19,1%	1.773	2.191	(418)	-19,1%
Distribuzione Italia	599	1.709	(1.110)	-64,9%	559	1.577	(1.019)	-64,6%
Altre Attività	119	55	63	n.s.	119	55	63	n.s.
Totale ricavi lordi	25.015	38.950	(13.936)	-35,8%	24.889	38.649	(13.760)	-35,6%

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato il 90% dei ricavi lordi consolidati. I videogiochi realizzati da studi di sviluppo interni e proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 32% dei ricavi consolidati del settore operativo. I ricavi derivanti da proprietà intellettuale sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 52% dei ricavi consolidati del settore operativo. La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in diminuzione del 19,1% passando da 2.191 mila Euro a 1.773 mila Euro in attesa del lancio globale del videogioco *Puzzle Quest 3* nella seconda metà dell'esercizio.

Il fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 64,9% passando da 1.709 mila Euro a 599 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 2.749 mila Euro, con una riduzione percentuale del 21,8%, il decremento dell'utile lordo è stato del 42,3% passando da 26.054 mila Euro agli attuali 15.044 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in aumento di 609 mila Euro e sono stati pari a 1.736 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play *Hawken* da parte della controllata DR Studios, lo sviluppo della nuova versione del videogioco *Assetto Corsa* da parte della controllata Kunos Simulazioni.

I costi operativi sono stati pari a 8.955 migliaia di Euro, in lieve aumento rispetto a quanto registrato nel primo trimestre dello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 1.549 mila Euro, effetto delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di impiegati. In diminuzione invece, in linea con l'andamento dei ricavi, i costi per servizi, principalmente investimenti pubblicitari, per 1.426 mila Euro.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 7.825 mila Euro attestandosi al 31,4% dei ricavi consolidati netti, in diminuzione di 10.604 mila Euro rispetto ai 18.429 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 4.670 mila Euro.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato pari a 4.497 mila Euro rispetto ai 10.380 mila Euro registrati al 30 settembre 2020. L'EBIT percentuale è stato pari al 18,1% dei ricavi netti consolidati dell'esercizio, in diminuzione rispetto al 26,9% realizzato nello scorso esercizio.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 1.342 mila Euro, contro i 592 mila Euro positivi realizzati nel primo trimestre del passato esercizio.

L'utile ante imposte al 30 settembre 2021 è stato pari a 5.839 mila Euro, in diminuzione di 5.133 mila Euro rispetto ai 10.972 mila Euro realizzati al 30 settembre 2020.

L'utile netto consolidato è pari a 4.014 mila Euro rispetto all'utile netto di 7.877 mila Euro realizzato al 30 settembre 2020.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 4.092 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono rispettivamente pari a 0,29 Euro e 0,28 Euro per azione contro l'utile per azione di 0,55 e 0,54 Euro realizzati al 30 settembre 2020.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza è relativa alla quota di risultato di pertinenza dei soci di minoranza della società olandese Rasplata B.V., della società inglese Seekhana Ltd., della società ceca Ingame Studios a.s. e della società canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc ed è stata negativa per 78 mila Euro.

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2021

	Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 giugno 2020	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	8.166	8.198	(32)	-0,4%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	73.712	66.776	6.936	10,4%
4	Partecipazioni	11.059	11.190	(131)	-1,2%
5	Crediti ed altre attività non correnti	5.969	5.089	880	17,3%
6	Imposte anticipate	12.012	11.644	368	3,2%
7	Attività finanziarie non correnti	18.946	18.840	106	0,6%
	Totale attività non correnti	129.864	121.737	8.127	6,7%
Attività correnti					
8	Rimanenze	5.428	5.708	(280)	-4,9%
9	Crediti commerciali	15.568	18.283	(2.715)	-14,9%
10	Crediti tributari	2.027	1.500	527	35,1%
11	Altre attività correnti	20.260	19.279	981	5,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	43.612	35.509	8.103	22,8%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	86.895	80.279	6.616	8,2%
	TOTALE ATTIVITA'	216.759	202.016	14.743	7,3%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(23.232)	(23.016)	(216)	0,9%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(86.273)	(82.181)	(4.092)	5,0%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(115.209)	(110.901)	(4.308)	3,9%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(812)	(890)	78	-8,8%
	Totale patrimonio netto consolidato	(116.021)	(111.791)	(4.230)	3,8%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(791)	(719)	(72)	9,9%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(5.512)	(5.415)	(97)	0,0%
21	Passività finanziarie	(20.530)	(11.694)	(8.836)	75,6%
	Totale passività non correnti	(26.914)	(17.909)	(9.005)	50,3%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(41.543)	(47.193)	5.650	-12,0%
23	Debiti tributari	(12.561)	(10.782)	(1.779)	16,5%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(10.097)	(9.932)	(165)	1,7%
26	Passività finanziarie	(9.623)	(4.409)	(5.214)	n.s.
	Totale passività correnti	(73.824)	(72.316)	(1.508)	2,1%
	TOTALE PASSIVITA'	(100.738)	(90.225)	(10.513)	11,7%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(216.759)	(202.016)	(14.743)	7,3%

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 8.127 mila Euro. Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita di medio lungo termine ha comportato una crescita significativa del valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 6.936 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Il totale delle attività correnti aumenta di 6.616 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 per effetto principalmente di maggiori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 8.103 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 9.005 mila Euro a seguito di maggiori passività finanziarie non correnti mentre il totale delle passività correnti aumenta di 1.508 mila Euro.

L’analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2021 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	43.612	35.509	8.103	22,8%
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0	n.s.
26	Passività finanziarie correnti	(9.623)	(4.409)	(5.214)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	33.989	31.100	2.889	9,3%
7	Attività finanziarie non correnti	18.946	18.840	106	0,6%
21	Passività finanziarie non correnti	(20.530)	(11.694)	(8.836)	75,6%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.584)	7.146	(8.729)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	32.405	38.246	(5.841)	-15,3%

La posizione finanziaria netta è stata positiva per 32.405 mila Euro rispetto ai 38.246 mila Euro registrati al 30 giugno 2021 decrementandosi, in linea con le attese, di 5.841 mila Euro. La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell’applicazione dell’IFRS 16 è stata positiva per 37 milioni di Euro.

8. INDICATORI DI PERFORMANCE

Di seguito alcuni indicatori di performance finalizzati a facilitare la comprensione dei dati economici e patrimoniali consolidati:

Indici di redditività:	30 settembre 2021	30 settembre 2020
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	3,6%	7,1%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	2,1%	5,1%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	18,0%	26,7%

Indici di struttura:	30 settembre 2021	30 settembre 2020
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	40,1%	39,7%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	117,7%	111,0%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività finanziarie correnti/ Passività correnti)	59,1%	49,1%

9. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

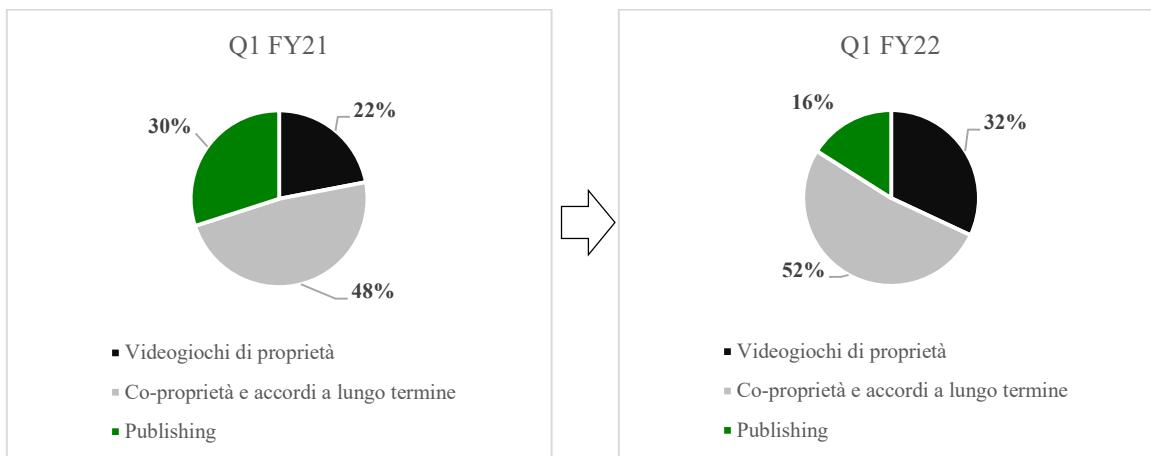
Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games				
		30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni		
1	Ricavi lordi	22.525	100,4%	34.995	100,5%	(12.470) -35,6%
2	Rettifiche ricavi	(86)	-0,4%	(169)	-0,5%	83 -49,0%
3	Totale ricavi netti	22.439	100,0%	34.826	100,0%	(12.387) -35,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(680)	-3,0%	(263)	-0,8%	(417) n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.341)	-6,0%	(1.700)	-4,9%	359 -21,1%
6	Royalties	(7.060)	-31,5%	(8.817)	-25,3%	1.757 -19,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(252)	-1,1%	(355)	-1,0%	103 -28,9%
8	Totale costo del venduto	(9.333)	-41,6%	(11.135)	-32,0%	1.802 -16,2%
9	Utile lordo (3+8)	13.106	58,4%	23.691	68,0%	(10.585) -44,7%
10	Altri ricavi	733	3,3%	575	1,7%	158 27,6%
11	Costi per servizi	(1.124)	-5,0%	(2.552)	-7,3%	1.428 -56,0%
12	Affitti e locazioni	(33)	-0,1%	(26)	-0,1%	(7) 26,1%
13	Costi del personale	(3.397)	-15,1%	(2.766)	-7,9%	(631) 22,8%
14	Altri costi operativi	(96)	-0,4%	(67)	-0,2%	(29) 44,3%
15	Totale costi operativi	(4.650)	-20,7%	(5.411)	-15,5%	761 -14,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.189	41,0%	18.855	54,1%	(9.666) -51,3%
17	Ammortamenti	(2.602)	-11,6%	(7.662)	-22,0%	5.060 -66,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(12)	-0,1%	0	0,0%	(12) 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	(2.614)	-11,6%	(7.662)	-22,0%	5.048 -65,9%
22	Margine operativo (16+21)	6.575	29,3%	11.193	32,1%	(4.618) -41,3%

I ricavi del trimestre sono stati realizzati esclusivamente dalle vendite di prodotti di catalogo, per effetto della strategia di investimento che ha focalizzato l'uscita di nuovi videogiochi nella seconda metà dell'esercizio. In tale contesto e considerando che nel primo trimestre dello scorso esercizio il Gruppo aveva potuto beneficiare dei ricavi derivanti dal lancio del best-seller Death Stranding e della versione Steam di Control, i ricavi del trimestre sono in contrazione del 35,6% e pari a 22.525 mila Euro.

I ricavi sono stati ripartiti su un numero elevato di prodotti, tipico quando i ricavi derivano unicamente da prodotti di catalogo, con le vendite di Assetto Corsa, proprietà intellettuale del Gruppo, che raggiungono i 4 milioni di Euro e rappresentano il videogioco di maggior peso del periodo.

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato il 90% dei ricavi lordi consolidati. I videogiochi realizzati da studi di sviluppo interni e proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 32% dei ricavi consolidati del settore operativo. I ricavi derivanti da proprietà intellettuali sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 52% dei ricavi consolidati del settore operativo. La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	
Ricavi da distribuzione retail	2.151	2.200	(49)	-2,2%
Ricavi da distribuzione digitale	19.782	30.833	(11.051)	-35,8%
Ricavi da sublicensing	592	1.960	(1.368)	-69,8%
Ricavi da servizi	0	2	(2)	n.s.
Totale ricavi Premium Games	22.525	34.995	(12.470)	-35,6%

In linea con quanto già realizzato nel primo trimestre del passato esercizio, i ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi all'88% dei ricavi lordi.

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

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 settembre 2021 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	
Sony Playstation	4.505	4.362	143	3,3%
Microsoft XboX	2.230	2.538	(308)	-12,1%
Nintendo Switch	1.049	1.033	16	1,5%
Totale ricavi digitali console	7.784	7.933	(149)	-1,9%
Personal computer	10.456	22.194	(11.738)	-52,9%
Piattaforme Mobile	1.542	706	836	n.s.
Totale ricavi da distribuzione digitale	19.782	30.833	(11.051)	-35,8%

L'andamento dei ricavi netti è stato in linea con quello dei ricavi lordi. La significativa contrazione dei ricavi da distribuzione digitale su personal computer è effetto del fatto che i due lanci di prodotto

significativi avvenuti nel primo trimestre dello scorso esercizio erano rappresentati da prodotti dedicati a questa piattaforma.

Il costo del venduto si è decrementato di 1.802 mila Euro, con una riduzione percentuale del 16,2%, principalmente per effetto di maggiori royalty per 1.757 mila Euro e di minori acquisti di servizi destinati alla rivendita per 359 mila Euro parzialmente compensati da maggiori acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 417 mila Euro. Le rimanenze di prodotti finiti si sono decrementate per 252 mila Euro.

Il decremento dell'utile lordo è stato del 44,7% passando da 23.691 mila Euro agli attuali 13.106 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in aumento di 158 mila Euro e sono stati pari a 733 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare lo sviluppo della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l..

I costi operativi sono stati pari a 4.650 mila Euro, in diminuzione rispetto a quanto registrato nel primo trimestre dello scorso esercizio, per effetto del decremento dei costi per servizi, principalmente investimenti pubblicitari, per 1.428 mila Euro. In aumento, invece, i costi del personale per 631 mila Euro, effetto delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di impiegati.

Il margine operativo lordo è stato pari a 9.189 mila Euro attestandosi al 41% dei ricavi netti, in diminuzione di 9.666 mila Euro rispetto ai 18.855 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 5.060 mila Euro.

Il margine operativo netto è stato pari a 6.575 mila Euro rispetto a 11.193 mila Euro registrati al 30 settembre 2020. Il margine operativo netto percentuale è stato pari al 29,3% dei ricavi netti del trimestre, in lieve diminuzione rispetto al 32,1% realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play			
		30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.773	100,0%	2.191	100,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	1.773	100,0%	2.191	100,0%
				(418)	-19,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(166)	-9,4%	(497)	-22,7%
6	Royalties	(18)	-1,0%	(62)	-2,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(184)	-10,4%	(559)	-25,5%
				375	-67,0%
9	Utile lordo (3+8)	1.589	89,6%	1.632	74,5%
				(43)	-2,6%
10	Altri ricavi	1.000	56,4%	529	24,1%
				471	89,3%
11	Costi per servizi	(171)	-9,6%	(33)	-1,5%
12	Affitti e locazioni	(21)	-1,2%	(6)	-0,3%
13	Costi del personale	(1.821)	-102,7%	(1.128)	-51,5%
14	Altri costi operativi	(39)	-2,2%	(21)	-1,0%
15	Totale costi operativi	(2.052)	-115,7%	(1.188)	-54,2%
				(864)	72,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	537	30,3%	973	44,4%
				(436)	-44,8%
17	Ammortamenti	(449)	-25,3%	(43)	-2,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(449)	-25,3%	(43)	-2,0%
				(406)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	88	5,0%	930	42,4%
				(842)	-90,5%

Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in diminuzione del 19,1% passando da 2.191 mila Euro a 1.773 mila Euro in attesa del lancio globale del videogioco Puzzle Quest 3 nella seconda metà dell'esercizio.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	
Gems of War	1.389	1.715	(326)	-19,0%
Battle Islands	210	246	(36)	-14,6%
Altri prodotti	174	230	(56)	-24,3%
Totale ricavi Free to Play	1.773	2.191	(418)	-19,1%

Gems of War ha realizzato ricavi per 1.389 mila Euro. 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.

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita diminuiscono di 331 mila Euro in particolare per effetto di minori spese sulle attività di live support per effetto dell'acquisizione e del conseguente processo di consolidamento della Infinity Plus Two Pty. Ltd., avvenuta nel corso dello scorso esercizio, con la conseguente iscrizione dei costi di live support direttamente tra i costi del personale. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni
Live support	0	316	(316)
Quality assurance	11	7	4
Hosting	112	138	(26)
Altro	43	36	7
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	166	497	(331)

Gli altri ricavi sono in aumento di 471 mila Euro e sono stati pari a 1.000 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios.

I costi operativi sono stati pari a 2.052 mila Euro, in aumento rispetto a quanto registrato nel primo trimestre dello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 693 mila Euro, effetto della recente acquisizione delle società australiane che ha comportato un notevole aumento del numero di impiegati. In aumento anche i costi per servizi, principalmente per maggiori investimenti pubblicitari.

Il margine operativo lordo è stato pari a 537 mila Euro attestandosi al 30,3% dei ricavi netti, in diminuzione di 436 mila Euro rispetto ai 973 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 449 mila Euro ed includono per 428 mila Euro la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto.

Il margine operativo netto è stato pari a 88 mila Euro rispetto a 930 mila Euro registrati al 30 settembre 2020.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia			
		30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	
1	Ricavi lordi	599	107,1%	1.709	108,4% (1.110) -65,0%
2	Rettifiche ricavi	(40)	-7,1%	(132)	-8,4% 92 -69,8%
3	Totale ricavi netti	559	100,0%	1.577	100,0% (1.018) -64,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(301)	-53,8%	(947)	-60,0% 646 -68,2%
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	(28)	-5,0%	52	3,3% (80) n.s.
8	Totale costo del venduto	(329)	-58,8%	(895)	-56,8% 566 -63,3%
9	Utile lordo (3+8)	230	41,2%	682	43,2% (452) -66,2%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0% 0 0,0%
11	Costi per servizi	(143)	-25,6%	(211)	-13,4% 68 -32,3%
12	Affitti e locazioni	(7)	-1,3%	(7)	-0,4% 0 1,2%
13	Costi del personale	(249)	-44,5%	(269)	-17,1% 20 -7,5%
14	Altri costi operativi	(34)	-6,1%	(43)	-2,7% 9 -20,8%
15	Totale costi operativi	(433)	-77,4%	(530)	-33,6% 97 -18,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(203)	-36,3%	152	9,6% (355) n.s.
17	Ammortamenti	(38)	-6,9%	(41)	-2,6% 3 -5,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0% 0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0% 0 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0% 0 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(38)	-6,9%	(41)	-2,6% 3 -5,4%
22	Margine operativo (16+21)	(241)	-43,1%	111	7,0% (352) n.s.

Il fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 65% passando da 1.709 mila Euro a 599 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	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni
Distribuzione videogiochi per console	205	1.041	(836) -80,3%
Distribuzione carte collezionabili	394	644	(250) -38,8%
Distribuzione altri prodotti e servizi	0	24	(24) n.s.
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	599	1.709	(1.110) -65,0%

Sia la distribuzione di videogiochi per console che le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili hanno visto una diminuzione, rispettivamente dell'80,3% e del 38,8%.

Il costo del venduto si attesta a 329 mila Euro in diminuzione di 566 mila Euro rispetto al 30 settembre 2020, principalmente per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita in linea con la diminuzione registrata nelle vendite del settore operativo.

I costi operativi sono stati pari a 433 mila Euro in diminuzione del 18,2% rispetto a quelli al 30 settembre 2020 quando erano stati 530 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 203 mila Euro rispetto ai 152 Euro positivi realizzati nel primo trimestre passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 241 mila Euro negativi.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività				
		30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni		
1	Ricavi lordi	119	100,0%	55	100,0%	64 n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
3	Totale ricavi netti	119	100,0%	55	100,0%	64 n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,7%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(3)	-4,8%	3 n.s.
6	Royalties	0	0,0%	(3)	-4,9%	3 n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	(6)	-10,8%	6 n.s.
9	Utile lordo (3+8)	119	100,0%	49	89,2%	70 n.s.
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
11	Costi per servizi	(70)	-58,7%	(26)	-47,0%	(44) n.s.
12	Affitti e locazioni	(2)	-1,4%	(0)	-0,4%	(1) -66,6%
13	Costi del personale	(122)	-102,2%	(71)	-129,5%	(51) 70,4%
14	Altri costi operativi	(8)	-6,8%	(9)	-17,0%	1 -13,2%
15	Totale costi operativi	(202)	-169,9%	(106)	-191,9%	(96) 91,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(83)	-69,9%	(57)	-102,8%	(26) 46,9%
17	Ammortamenti	(9)	-7,2%	(26)	-47,6%	17 -67,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(9)	-7,2%	(26)	-47,6%	17 -67,4%
22	Margine operativo (16+21)	(92)	-77,1%	(83)	-150,3%	(9) 10,7%

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 64 mila Euro passando da 55 mila Euro a 119 mila Euro realizzati al 30 settembre 2021.

I costi operativi sono pari a 202 mila Euro in aumento di 96 mila Euro rispetto a 106 mila Euro registrate al 30 settembre 2020. In diminuzione gli ammortamenti di 17 mila Euro.

La perdita operativa è pari a 92 mila Euro in lieve incremento rispetto alla perdita operativa di 83 mila Euro del 30 settembre 2020.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 settembre 2021		30 settembre 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%
	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	3	0,0%	23	0,0%	(20)	-88,0%
11	Costi per servizi	(305)	0,0%	(417)	0,0%	112	-26,8%
12	Affitti e locazioni	(41)	0,0%	(35)	0,0%	(6)	18,6%
13	Costi del personale	(1.130)	0,0%	(936)	0,0%	(194)	20,8%
14	Altri costi operativi	(142)	0,0%	(129)	0,0%	(13)	10,2%
15	Totale costi operativi	(1.618)	0,0%	(1.517)	0,0%	(101)	6,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.615)	0,0%	(1.494)	0,0%	(121)	8,1%
17	Ammortamenti	(218)	0,0%	(214)	0,0%	(4)	1,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(63)	0,0%	63	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(218)	0,0%	(277)	0,0%	59	-21,4%
22	Margine operativo (16+21)	(1.833)	0,0%	(1.771)	0,0%	(62)	3,5%

I costi operativi sono stati pari a 1.618 mila Euro, in aumento di 101 mila Euro rispetto a quelli registrati al 30 settembre 2020, per effetto principalmente di maggiori costi del personale a seguito dell'incremento delle attività di coordinamento del Gruppo.

Il margine operativo è stato negativo per 1.833 mila Euro rispetto ai 1.771 mila Euro negativi del 30 settembre 2020.

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. Sebbene nel corso del mese di marzo 2021 la società svedese ha comunicato di aver sottoscritto un accordo di publishing con un importante editore internazionale per la pubblicazione mondiale del videogioco PAYDAY 3, fornendo informazioni finanziarie relativamente al contratto tali da non permettere una valutazione accurata da parte del Gruppo. Per questo motivo è stata considerata al 30 settembre 2021 un'attività potenziale, così come nei periodi precedenti.

11. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

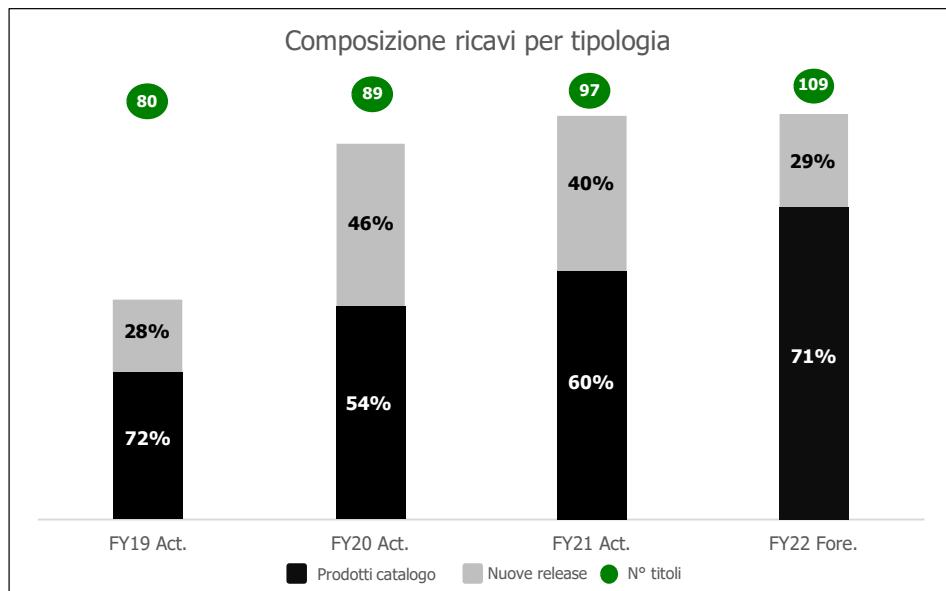
In data 27 ottobre 2021 l’Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell’esercizio chiuso al 30 giugno 2021 deliberando la distribuzione di un dividendo di 18 centesimi di Euro per azione e conferendo l’incarico per la revisione legale del bilancio separato e consolidato fino all’approvazione del bilancio al 30 giugno 2030 alla società EY S.p.A..

12. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il significativo piano di investimenti che ha caratterizzato gli ultimi esercizi continuerà anche nei prossimi anni: attualmente il Gruppo ha oltre 69 milioni di Euro di investimenti già concordati su 23 proprietà intellettuali, ai quali vanno aggiunti gli investimenti in produzioni interne, incrementati per effetto dell’acquisizione dello sviluppatore australiano Infinity Plus Two e della costituzione degli studi di sviluppo Chrysalide Jeux et Divertissement (Canada) e Supernova Games Studios (Milano). Non ultimo il Gruppo ha acquisito nel trimestre il 60% dello studio di sviluppo ceco Ingame Studio a.s. che sta completando la realizzazione del videogioco di punta dell’esercizio previsto in uscita nel corso del quarto trimestre.

Nonostante la gran parte degli investimenti già pianificati si concretizzerà con il lancio dei prodotti dall’esercizio 2023 in poi, il Gruppo, prevede di realizzare nel corrente esercizio i livelli di fatturato già raggiunti nel precedente, grazie ai ricavi derivanti dal catalogo di proprietà intellettuali detenute, alle nuove uscite di due prodotti Premium Games, previste nella seconda metà dell’esercizio e al lancio globale dei videogiochi Free to Play Puzzle Quest 3 e Portal Knights.

La ripartizione dei ricavi tra vendite di prodotti di catalogo e novità con il confronto con i precedenti esercizi è riportata nella tabella sottostante:



In linea con l'andamento previsto dei ricavi, i margini operativi si manterranno sui già elevati livelli raggiunti dal margine operativo netto (EBIT) che nel corso del passato esercizio ha superato i 30 milioni di Euro.

Per effetto dei significativi investimenti del periodo, la posizione finanziaria netta, che era positiva per oltre 38 milioni di Euro al termine dell'esercizio precedente, si prevede si riduca nei prossimi due trimestri per poi tornare a crescere nell'ultimo trimestre per effetto del lancio del prodotto Premium Games più atteso.

13. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 settembre 2021 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2020 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni
Dirigenti	9	7	2
Impiegati	316	206	110
Operai e apprendisti	5	6	(1)
Totale dipendenti	330	219	111

L'incremento del numero degli impiegati è principalmente effetto dell'acquisizione delle società Infinity Plus Two Pty Ltd., Infinity Interactive Pty Ltd. e Ingame Studios a.s. e della costituzione della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 settembre 2021 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2020 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni
Dirigenti	4	2	2
Impiegati	235	128	107
Totale dipendenti esteri	239	130	109

Il numero medio di dipendenti del periodo, calcolato come media semplice dei dipendenti in essere al termine di ciascun mese, confrontato con i medesimi dati del corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stato:

Tipologia	Numero medio 2022	Numero medio 2021	Variazioni
Dirigenti	9	7	2
Impiegati	315	206	109
Operai e apprendisti	5	6	(1)
Totale dipendenti	329	219	110

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

Tipologia	Numero medio 2022	Numero medio 2021	Variazioni
Dirigenti	2	2	0
Impiegati	233	128	105
Totale dipendenti esteri	235	130	105

Per le società di diritto italiano il Gruppo adotta il contratto collettivo nazionale del commercio terziario distribuzione e servizi della Confcommercio in vigore. Per le società di sviluppo italiane attualmente consolidate, Kunos Simulazioni S.r.l., AvantGarden S.r.l. e Supernova Games Studio S.r.l., il Gruppo utilizza invece il contratto collettivo nazionale Metalmeccanico.

AMBIENTE

Il settore dei videogiochi ha un impatto relativamente limitato sull'ambiente, poiché l'attività svolta è principalmente digitale.

La maggior parte dei prodotti infatti è venduta attraverso i canali digitali e il Gruppo mira a ridurre progressivamente le vendite nei negozi fisici. Nonostante l'impatto ambientale dell'attività sia considerato marginale, il Gruppo monitora attivamente gli sviluppi riguardanti soluzioni che possano ridurre gli effetti sull'ambiente ad oggi e in futuro dell'attività svolta dal Gruppo.

Il Gruppo si impegna anche ad aggiornare il più possibile le attrezzature obsolete e di riciclare correttamente tutti i componenti. Dove possibile, il Gruppo documenta tutto in formato digitale e stampa i documenti solo se richiesto dalla legge o dalla particolare natura del lavoro in questione. I materiali di consumo come il toner della stampante e rifiuti simili vengono smistati alla fonte e restituiti al fornitore. Il Gruppo si impegna, sia dal punto di vista ambientale che dei costi, di sostituire i viaggi fisici con comunicazioni digitali, come le videoconferenze.



**Bilancio consolidato abbreviato
al 30 settembre 2021**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2021

	Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	8.166	8.198	(32) -0,4%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	73.712	66.776	6.936 10,4%
4	Partecipazioni	11.059	11.190	(131) -1,2%
5	Crediti ed altre attività non correnti	5.969	5.089	880 17,3%
6	Imposte anticipate	12.012	11.644	368 3,2%
7	Attività finanziarie non correnti	18.946	18.840	106 0,6%
	Totale attività non correnti	129.864	121.737	8.127 6,7%
	Attività correnti			
8	Rimanenze	5.428	5.708	(280) -4,9%
9	Crediti commerciali	15.568	18.283	(2.715) -14,9%
10	Crediti tributari	2.027	1.500	527 35,1%
11	Altre attività correnti	20.260	19.279	981 5,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	43.612	35.509	8.103 22,8%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	86.895	80.279	6.616 8,2%
	TOTALE ATTIVITA'	216.759	202.016	14.743 7,3%
	Patrimonio netto consolidato			
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	(0) 0,0%
15	Riserve	(23.232)	(23.016)	(216) 0,9%
16	Azioni proprie	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(86.273)	(82.181)	(4.092) 5,0%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(115.209)	(110.901)	(4.308) 3,9%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(812)	(890)	78 -8,8%
	Totale patrimonio netto consolidato	(116.021)	(111.791)	(4.230) 3,8%
	Passività non correnti			
18	Benefici verso dipendenti	(791)	(719)	(72) 9,9%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0 0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(5.512)	(5.415)	(97) 0,0%
21	Passività finanziarie	(20.530)	(11.694)	(8.836) 75,6%
	Totale passività non correnti	(26.914)	(17.909)	(9.005) 50,3%
	Passività correnti			
22	Debiti verso fornitori	(41.543)	(47.193)	5.650 -12,0%
23	Debiti tributari	(12.561)	(10.782)	(1.779) 16,5%
24	Fondi correnti	(0)	(0)	0 0,0%
25	Altre passività correnti	(10.097)	(9.932)	(165) 1,7%
26	Passività finanziarie	(9.623)	(4.409)	(5.214) n.s.
	Totale passività correnti	(73.824)	(72.316)	(1.508) 2,1%
	TOTALE PASSIVITA'	(100.738)	(90.225)	(10.513) 11,7%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(216.759)	(202.016)	(14.743) 7,3%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 settembre 2021

	Migliaia di Euro	30 settembre 2021		30 settembre 2020		Variazioni
1	Ricavi lordi	25.016	100,5%	38.950	100,8%	(13.934) -35,8%
2	Rettifiche ricavi	(126)	-0,5%	(301)	-0,8%	175 -58,2%
3	Totale ricavi netti	24.890	100,0%	38.649	100,0%	(13.759) -35,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(981)	-3,9%	(1.210)	-3,1%	229 -18,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.507)	-6,1%	(2.200)	-5,7%	693 -31,5%
6	Royalties	(7.078)	-28,4%	(8.882)	-23,0%	1.804 -20,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(280)	-1,1%	(303)	-0,8%	23 -7,6%
8	Totale costo del venduto	(9.846)	-39,6%	(12.595)	-32,6%	2.749 -21,8%
9	Utile lordo (3+8)	15.044	60,4%	26.054	67,4%	(11.010) -42,3%
10	Altri ricavi	1.736	7,0%	1.127	2,9%	609 54,0%
11	Costi per servizi	(1.813)	-7,3%	(3.239)	-8,4%	1.426 -44,0%
12	Affitti e locazioni	(104)	-0,4%	(74)	-0,2%	(30) 40,7%
13	Costi del personale	(6.719)	-27,0%	(5.170)	-13,4%	(1.549) 29,9%
14	Altri costi operativi	(319)	-1,3%	(269)	-0,7%	(50) 18,5%
15	Totale costi operativi	(8.955)	-36,0%	(8.752)	-22,6%	(203) 2,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	7.825	31,4%	18.429	47,7%	(10.604) -57,5%
17	Ammortamenti	(3.316)	-13,3%	(7.986)	-20,7%	4.670 -58,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(12)	0,0%	(63)	-0,2%	51 -81,1%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0 n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(3.328)	-13,4%	(8.049)	-20,8%	4.721 -58,7%
22	Margine operativo (16+21)	4.497	18,1%	10.380	26,9%	(5.883) -56,7%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.606	6,5%	1.751	4,5%	(145) -8,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(264)	-1,1%	(1.159)	-3,0%	895 -77,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.342	5,4%	592	1,5%	750 n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	5.839	23,5%	10.972	28,4%	(5.133) -46,8%
27	Imposte correnti	(1.920)	-7,7%	(3.356)	-8,7%	1.436 -42,8%
28	Imposte differite	95	0,4%	261	0,7%	(166) -63,4%
29	Totale imposte	(1.825)	-7,3%	(3.095)	-8,0%	1.270 -41,0%
30	Risultato netto (26+29)	4.014	16,1%	7.877	20,4%	(3.863) -49,0%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	4.092	16,4%	7.886	20,4%	(3.794) -48,1%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(78)	-0,3%	(9)	0,0%	(69) n.s.
	Utile netto per azione:					
33	Utile per azione base (in Euro)	0,29		0,55		(0,26) -48,1%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,28		0,54		(0,26) -49,0%

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2021

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	4.014	7.877	(3.863)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	0	0	0
Differenze da conversione dei bilanci esteri	234	(329)	563
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle attività finanziarie	(131)	1.009	(1.140)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle attività finanziarie	31	(242)	273
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	134	438	(304)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	134	438	(304)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	4.148	8.315	(4.167)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	4.226	8.324	(4.098)
Azionisti di minoranza	(78)	(9)	(69)

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2021

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	35.509	8.527
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	4.014	7.877
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	(63)
Ammortamenti immateriali	2.872	7.524
Ammortamenti materiali	444	462
Variazione netta delle imposte anticipate	(368)	187
Variazione netta del fondo TFR	72	19
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	216	520
SUBTOTALE B.	7.250	16.526
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	280	303
Crediti commerciali	2.715	6.149
Crediti tributari	(527)	2.203
Altre attività correnti	(981)	(4.962)
Debiti verso fornitori	(5.650)	5.752
Debiti tributari	1.779	626
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	165	(1.249)
Altre passività non correnti	97	(469)
Crediti e altre attività non correnti	(880)	3.985
SUBTOTALE C.	(3.002)	12.338
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(9.808)	(20.458)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(412)	(76)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	131	(3.974)
SUBTOTALE D.	(10.089)	(24.508)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	0
Variazione delle passività finanziarie	14.050	(3.900)
Variazione delle attività finanziarie	(106)	(101)
SUBTOTALE E.	13.944	(4.001)
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	0	0
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	0	0
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	8.103	355
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	43.612	8.882

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 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
Altre variazioni						82	82				0	82		82
Utile (perdita) complessiva					(329)	767	438			7.886	7.886	8.324	(9)	8.315
Totale al 30 settembre 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.745)	2.231	21.480	0	52.288	7.886	60.174	87.358	970	88.328
Totale al 1 luglio 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.339)	3.361	23.016	0	50.156	32.025	82.181	110.901	890	111.791
Destinazione perdita d'esercizio							0		32.025	(32.025)	0	0	0	0
Altre variazioni						82	82				0	82		82
Utile (perdita) complessiva					234	(100)	134			4.092	4.092	4.226	(78)	4.148
Totale al 30 settembre 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.105)	3.343	23.232	0	82.181	4.092	86.273	115.209	812	116.021



Note illustrate al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2021

(pagina volutamente lasciata in bianco)

NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2021 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 11 novembre 2021 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 11 novembre 2021 contenente gli elementi principali del bilancio stesso.

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2021 è preparato in conformità ai Principi Contabili internazionali (IFRS) applicabili dal 1° luglio 2021 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 30 settembre 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 2021.

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 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 illustrate al bilancio consolidato al 30 giugno 2021.

STATO PATRIMONIALE

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 settembre 2021 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2021 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 8.127 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 6.936 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 9.808 mila Euro:

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020
Diritti di utilizzo Premium Games	0	28
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	194	41
Totale incrementi concessioni e licenze	194	69
Commesse interne di sviluppo in corso	1.400	821
Immobilizzazioni in corso	8.214	19.568
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	9.614	20.389
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	9.808	20.458

Le partecipazioni diminuiscono di 131 mila Euro esclusivamente per l'adeguamento al valore di mercato al 30 settembre 2021 delle azioni possedute in società quotate in mercati regolamentati. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
MSE&DB SI	5	5	0
Totale società a controllo congiunto e collegate	5	5	0
Starbreeze AB azioni A	7.622	7.635	(13)
Starbreeze AB azioni B	2.957	3.097	(140)
Unity Software Inc.	203	171	32
Noobz from Poland S.A.	272	282	(10)
Totale altre partecipazioni	11.054	11.185	(131)
Totale partecipazioni	11.059	11.190	(131)

I crediti e le altre attività non correnti sono composti per 5.000 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 30 settembre 2021 è stato adeguato con il valore del costo ammortizzato per 774 mila Euro positivi. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese e comunque non oltre il mese di dicembre 2024.

La parte residua è relativa per 879 mila Euro a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali e per 90 mila Euro al credito della Chrysalide Jeux Divertissement Inc. verso la provincia canadese del Québec per i contributi relativi all'attività di sviluppo dei videogiochi.

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 aumenta di 6.616 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 per effetto principalmente di maggiori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 8.103 mila Euro.

La composizione delle altre attività correnti è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	4.502	5.112	(610)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	13.374	11.467	1.907
Anticipi a fornitori	2.034	2.359	(325)
Altri crediti	350	341	9
Totale altre attività correnti	20.260	19.279	981

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 610 mila Euro attestandosi a 4.502 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 13.374 mila Euro, sono composti da spese sostenute anticipatamente quali servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi.

La voce anticipi a fornitori include principalmente l'iscrizione di 1.171 mila Euro relativi alle quote di ritenute oggetto dell'accordo con l'Agenzia delle Entrate che saranno chieste a rimborso ai fornitori e che si prevede di poter recuperare.

PASSIVITA' NON CORRENTI

Il totale delle passività non correnti è pari a 26.914 mila Euro e si incrementa di 9.005 mila Euro a seguito di maggiori passività finanziarie non correnti a seguito dell'accensione di un nuovo finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. per i dettagli del quale si rimanda all'analisi della posizione finanziaria netta.

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

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

Gli altri debiti e passività non correnti, pari a 5.512 mila Euro, includono per 4.420 mila Euro l'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane e per 1.092 la stima del costo di competenza dell'esercizio del piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027 approvato dall'Assemblea degli azionisti nel corso del mese di giugno 2021.

PASSIVITÀ CORRENTI

Il totale delle passività correnti è pari a 73.824 mila Euro e si incrementa di 1.508 mila Euro a seguito di maggiori passività finanziarie e maggiori debiti tributari parzialmente compensati da minori debiti verso i fornitori.

ATTIVITÀ CORRENTI

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	Totali riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totali utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale	
Totale al 1 luglio 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.339)	3.361	23.016	0	50.156	32.025	82.181	110.901	890	111.791	
Destinazione perdita d'esercizio							0		32.025	(32.025)	0	0	0	0	
Altre variazioni						82	82				0	82		82	
Utile (perdita) complessiva					234	(100)	134				4.092	4.092	4.226	(78)	4.148
Totale al 30 settembre 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.105)	3.343	23.232	0	82.181	4.092	86.273	115.209	812	116.021	

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 settembre 2021 è invariato rispetto al 30 giugno 2021 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 82 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option e per 100 mila Euro negativi all'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie.

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 30 settembre 2021 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2021 è il seguente:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	43.612	35.509	8.103
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(9.623)	(4.409)	(5.214)
	Posizione finanziaria netta corrente	33.989	31.100	2.889
7	Attività finanziarie non correnti	18.946	18.840	106
21	Passività finanziarie non correnti	(20.530)	(11.694)	(8.836)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.584)	7.146	(8.729)
	Totale posizione finanziaria netta	32.405	38.246	(5.841)

La posizione finanziaria netta alla chiusura del periodo è positiva per 32.405 mila Euro, rispetto ai 38.246 mila Euro positivi del 30 giugno 2021. La posizione finanziaria netta totale senza considerare i debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 37 milioni di Euro a fronte di 43 milioni di Euro al 30 giugno 2021.

La variazione è effetto principalmente di maggiori passività finanziarie correnti per 5.214 mila Euro e di maggiori passività finanziarie correnti per 8.836 mila Euro parzialmente compensati da maggiori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 8.103 mila Euro.

L'incremento delle passività finanziarie nel trimestre è legato all'accensione di un nuovo finanziamento di complessivi 15 milioni di Euro concesso da Unicredit S.p.A. con scadenza 30 settembre 2024 e debito a breve termine di 5 milioni e a medio termine 10 milioni.

A fini meramente espositivi si riporta la posizione finanziaria netta come previsto dagli Orientamenti in materia di obblighi di informativa ai sensi del regolamento sul prospetto emanati da ESMA (European Securities and Markets Authority) in data 4 marzo 2021:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	43.612	35.509	8.103	22,8%
B.	Mezzi equivalenti a disponibilità liquide	0	0	0	0,0%
C.	Altre disponibilità finanziarie correnti	0	0	0	0,0%
D.	Liquidità (A + B + C)	43.612	35.509	8.104	22,8%
E.	Debito finanziario corrente (inclusi gli strumenti di debito, ma esclusa la parte corrente del debito finanziario non corrente)	0	0	0	0,0%
F.	Parte corrente del debito finanziario non corrente	9.623	4.409	5.214	n.s.
G.	Indebitamento finanziario corrente (E + F)	9.623	4.409	5.214	n.s.
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)	(33.989)	(31.099)	(2.890)	9,3%
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	20.530	11.694	8.836	75,6%
J.	Strumenti di debito	0	0	0	0,0%
K.	Debiti commerciali e altri debiti non correnti	0	0	0	0,0%
L.	Indebitamento finanziario non corrente (I + J + K)	20.530	11.694	8.836	75,6%
M.	Totale indebitamento finanziario (H + L)	(13.459)	(19.405)	5.947	-30,6%

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 30 settembre 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	1.773	22.525	599	119	25.016
2	Rettifiche ricavi	0	(86)	(40)	0	(126)
3	Totale ricavi netti	1.773	22.439	559	119	24.890

La suddivisione al 30 settembre 2020 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	2.191	34.995	1.709	55	38.950
2	Rettifiche ricavi	0	(169)	(132)	0	(301)
3	Totale ricavi netti	2.191	34.826	1.577	55	38.649

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.606	1.751	(145)	-8,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(264)	(1.159)	895	-77,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.342	592	750	n.s.

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 1.342 mila Euro contro i 592 mila Euro positivi realizzati nel primo trimestre del passato esercizio, per effetto di minori interessi passivi e oneri finanziari per 895 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	%
Proventi finanziari	883	688	195	28,3%
Differenze attive su cambi	719	1.060	(341)	-32,2%
Altro	4	3	1	33,3%
Interessi attivi e proventi finanziari	1.606	1.751	(145)	-8,3%

Gli interessi attivi e proventi finanziari diminuiscono di 145 mila Euro per effetto principalmente di minori differenze cambi attive per 341 mila Euro. I proventi finanziari includono principalmente, per 774 mila Euro, l'adeguamento con il metodo del costo ammortizzato del credito di circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 264 mila Euro, in diminuzione di 895 mila Euro rispetto al 30 settembre 2020, per effetto principalmente di minori differenze passive su cambi per 828 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(8)	(37)	29	-78,4%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(39)	(76)	37	-48,7%
Interessi factoring	0	(1)	1	-80,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(47)	(114)	67	-48,7%
Differenze passive su cambi	(217)	(1.045)	828	-80,0%
Totale interessi passivi	(264)	(1.159)	895	-77,2%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 settembre 2021 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	%
Imposte correnti	(1.920)	(3.356)	1.436	-42,8%
Imposte differite	95	261	(166)	-63,4%
Totale imposte	(1.825)	(3.095)	1.270	-41,0%

Le minori 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	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni	
Europa	4.065	16%	7.401	19%
Americhe	17.609	70%	26.425	68%
Resto del mondo	2.624	10%	3.360	9%
Totale ricavi estero	24.298	97%	37.186	95%
Italia	718	3%	1.764	5%
Totale ricavi lordi consolidati	25.016	100%	38.950	100%
			(13.934)	-35,8%

I ricavi estero sono stati il 97% dei ricavi lordi consolidati in crescita rispetto al 95% dell'esercizio precedente e sono in diminuzione di 12.888 mila Euro rispetto al 30 settembre 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 22.525 mila Euro pari al 93% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2021	30 settembre 2020	Variazioni
Free to Play	1.773	7%	2.191
Premium Games	22.525	93%	34.995
Totale ricavi lordi estero	24.298	100%	37.186
			100%
			(12.888)
			-34,7%

Rapporti con parti correlate

Alla data del 30 settembre 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 2021- 30 settembre 2021. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 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, 11 novembre 2021

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe