



Relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2021

(1° semestre 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 31 dicembre 2021.....	19
7. Analisi della situazione patrimoniale al 31 dicembre 2021	23
8. Indicatori di performance	25
9. Andamento per settori operativi	26
10. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali.....	35
11. Azioni proprie	37
12. Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari.....	37
13. Attività e passività potenziali	37
14. Eventi successivi alla chiusura del periodo.....	37
15. Evoluzione prevedibile della gestione.....	38
16. Altre informazioni.....	39
BILANCIO CONSOLIDATO ABBREVIATO AL 31 DICEMBRE 2021	41
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2021.....	43
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2021	44
Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2021	45
Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2021.....	46
Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato	47
Conto economico consolidato redatto ai sensi della delibera Consob n. 15519 del 27/07/2006	48
Situazione patrimoniale-finanziaria redatto ai sensi della delibera Consob n. 15519 del 27/07/2006.....	49
Conto economico consolidato redatto ai sensi della delibera Consob n. 15519 del 27/07/2006	50
NOTE ILLUSTRATIVE AL BILANCIO CONSOLIDATO ABBREVIATO AL 31 DICEMBRE 2021	51
1. Nota introduttiva	53
2. Criteri di consolidamento	59
3. Partecipazioni in società a controllo congiunto e in società collegate	60
4. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del gruppo	61
5. Analisi della situazione patrimoniale - finanziaria.....	63
6. Proventi ed oneri non ricorrenti.....	82
7. Informativa per settori operativi.....	82
8. Rapporti con parti correlate.....	87
9. Operazioni atipiche o inusuali.....	89
ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF	90

Consiglio di amministrazione

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

⁽¹⁾ Consiglieri esecutivi

⁽²⁾ Consiglieri non esecutivi

⁽³⁾ Consiglieri indipendenti

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

⁽⁵⁾ Lead Independent Director

Comitato Controllo e Rischi

Sylvia Anna Bartyan
Susanna Pedretti
Laura Soifer (Presidente)

Comitato per la Remunerazione

Sylvia Anna Bartyan
Susanna Pedretti (Presidente)
Laura Soifer

Collegio sindacale

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

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

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

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

Società di revisione legale

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 della Relazione finanziaria semestrale del gruppo Digital Bros al 31 dicembre 2021 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione dell'8 marzo 2022.

Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, quotata sul segmento STAR del mercato Euronext Milan 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 Games Store e altri.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi pubblicati direttamente 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 mentre per i videogiochi che presentano budget di sviluppo più ridotti il marchio utilizzato è Hook.

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 spagnole hanno limitato la propria operatività in struttura di marketing e PR su scala nazionale.

Le Società che operano nella produzione interna di videogiochi e che sono parte integrante del settore operativo Premium Games sono:

- la società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa;
- la società di diritto olandese Rasplata B.V. di cui il Gruppo possiede il 60% 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 di sviluppo con sede a Brno che realizza il videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V.;
- il 100% di AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano che dispone di un team di circa undici persone;
- nel corso dello scorso esercizio è stata costituita la società Supernova Games Studios S.r.l., studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano, interamente posseduta dal Gruppo;

- 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 produzione.

Nello scorso esercizio è stata costituita la MSE & DB S.I., una joint venture paritaria di diritto spagnolo costituita con lo sviluppatore Mercury Steam Entertainment S.I. con lo scopo di creare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale.

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi e/o applicazioni disponibili gratuitamente sui *marketplace* digitali 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 e di carte collezionabili 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..

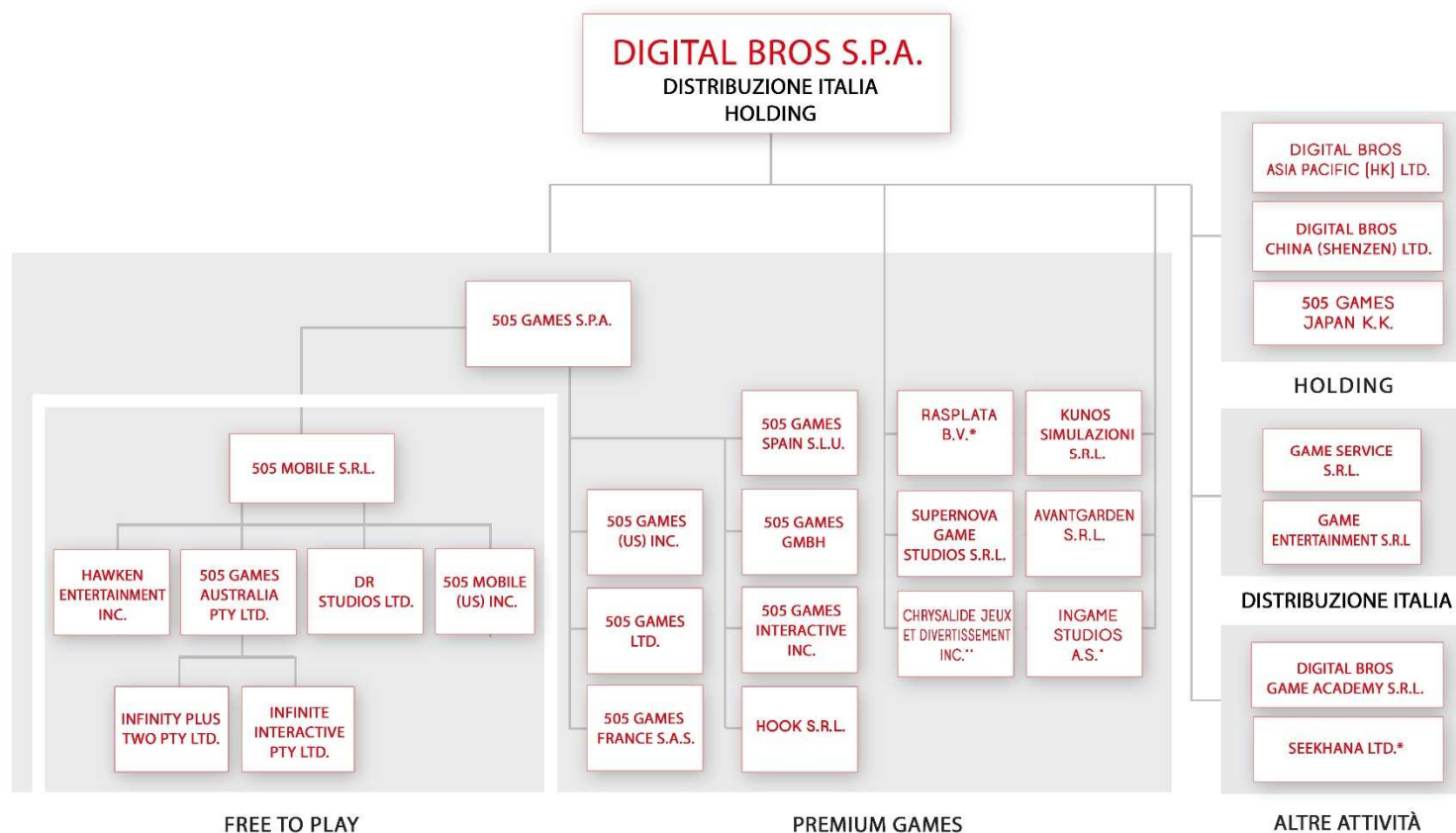
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., che organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico. 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 Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100% ad eccezione di quelle detenute in Rasplata B.V., Ingame Studios a.s. e Seekhana Ltd. che sono possedute al 60% e di quella in Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che è detenuta al 75%.

Di seguito l'organigramma societario al 31 dicembre 2021 relativamente alle società operative nell'esercizio:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 DICEMBRE 2021



(*) PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

(**) PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

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, Cina	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.	153 Park Street, South Melbourne Victoria, Australia	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, Giappone	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 S.r.l.	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 249/8, Brno, Repubblica Ceca	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
Infinity Plus Two Pty Ltd.	153 Park Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
Infinite Interactive Pty Ltd.	153 Park Street, South Melbourne Victoria, Australia	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, Paesi Bassi	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. che Seekhana Ltd. e Ingame Studios a.s. sono detenute al 60%. Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. è invece detenuta al 75%. Sono state incluse nel bilancio consolidato applicando il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione del risultato d'esercizio 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, mentre nel corso del semestre è stata costituita la Artractive S.A., società collegata di diritto polacco di cui il Gruppo detiene il 40%. Entrambe le società sono consolidate con il metodo del patrimonio netto. La MSE & DB S.l. è stata costituita con lo studio di sviluppo spagnolo Mercury Steam Entertainment S.l. al fine di realizzare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale mentre la Artractive S.A. sta sviluppando un nuovo videogioco per la 505 Games S.p.A..

Nel corso del periodo è stato completato il processo di liquidazione della 133 W Broadway Inc..

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 in 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 subito un ulteriore declino a seguito della diffusione della pandemia da COVID-19.

Sviluppatori o developer

Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulazioni di attività sportive, etc.. 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, una 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 a 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, finanziari e 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 e/o con diritti per le versioni successive.

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 è, a seguito della significativa diminuzione delle vendite di prodotti fisici, destinata a perdere di importanza con una concentrazione delle attività distributive 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 simili. 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 avveniva 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, differenza tra i ricavi netti ed il totale del costo del venduto;
- margine operativo lordo (EBITDA), differenza tra l'utile lordo ed il totale dei costi operativi, aumentata degli altri ricavi;
- margine operativo (EBIT), differenza tra il margine operativo lordo ed il totale dei costi operativi non monetari.

A livello patrimoniale considerazioni analoghe valgono per la Posizione finanziaria netta, le cui componenti sono anche dettagliate in una specifica sezione delle note illustrative.

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

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 ha permesso di ridurre la volatilità di tali componenti patrimoniali.

5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati:

- 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.;
- in data 30 novembre 2021 la controllata 505 Games S.p.A. ha annunciato un accordo con la società spagnola MercurySteam Entertainment S.L. per la produzione e la pubblicazione di un nuovo videogioco che sarà disponibile su PC e console. L'accordo prevede la comproprietà della proprietà intellettuale del videogioco da parte del gruppo Digital Bros e MercurySteam Entertainment attraverso MSE & DB S.L., joint-venture di diritto spagnolo a controllo congiunto. L'investimento iniziale per la produzione ammonta a 27 milioni di Euro.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

Nel corso dell'esercizio non sono avvenute particolari modifiche nei rapporti con la società Starbreeze.

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

- nel mese di maggio 2016 i diritti che il Gruppo vantava sul videogioco PAYDAY 2 sono stati retrocessi a Starbreeze a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale earn out di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti del videogioco di futura pubblicazione PAYDAY 3;
- nell'aprile 2015 i due gruppi avevano sottoscritto un contratto finalizzato allo sviluppo e pubblicazione della versione console di un videogioco ispirato alla serie televisiva The Walking Dead. Il contratto prevedeva un budget di sviluppo a carico della controllata 505 Games S.p.A. di 10 milioni di Dollari Statunitensi. Alla data, la 505 Games S.p.A. aveva pagato 4,8 milioni di Dollari Statunitensi per lo sviluppo di tale videogioco. Nel corso del mese di novembre 2018, Starbreeze ha lanciato la versione per personal computer del videogioco che ha avuto vendite inferiori alle attese. In considerazione di ciò, in data 27 febbraio 2019, Skybound, detentore dei diritti di The Walking Dead, ha comunicato a Starbreeze la risoluzione del contratto in essere per i diritti del videogioco OVERKILL's The Walking Dead e, conseguentemente, in data 8 aprile 2019 la 505 Games S.p.A. ha richiesto la risoluzione del contratto in essere con Starbreeze per lo sviluppo e la pubblicazione della versione console del videogioco;
- a partire dal mese di novembre 2018, Digital Bros ha acquistato sul mercato 6.369.061 azioni Starbreeze STAR A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, ad un prezzo medio di 1,79 SEK per azione;

A seguito delle difficoltà finanziarie legate all'insuccesso del videogioco OVERKILL's The Walking Dead, in data 3 dicembre 2018, Starbreeze AB e cinque controllate avevano presentato la domanda per essere

ammesse ad un piano di ristrutturazione aziendale alla *District Court* svedese, richiesta approvata dalla Corte svedese e più volte prorogata fino al 3 dicembre 2019. In data 6 dicembre 2019, Starbreeze AB ha completato con successo il processo di ristrutturazione aziendale proponendo ai creditori un piano di pagamenti.

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

- in data 15 gennaio 2020, Digital Bros S.p.A. ha acquistato n. 18.969.395 azioni Starbreeze A detenute dalla società svedese Varvte AB per un corrispettivo di circa 25,8 milioni di Corone Svedesi al prezzo unitario di 1,36 Corone Svedesi per azione più un potenziale earn-out nel caso di plusvalenza realizzata nei 60 mesi successivi all'acquisto;
- in data 26 febbraio 2020, Digital Bros S.p.A. ha finalizzato l'acquisto di tutte le attività detenute dalla società coreana Smilegate Holdings in Starbreeze AB al prezzo di 19,2 milioni di Euro. Le attività acquistate hanno un controvalore nominale di circa 35,3 milioni di Euro, come di seguito specificato:
 - a) un prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore di 215 milioni di Corone Svedesi (circa 19,7 milioni di Euro) per complessivi 16,9 milioni di Euro. L'eventuale conversione del prestito comporterebbe l'emissione di n. 131.933.742 nuove azioni Starbreeze B. Il prezzo di conversione, originariamente fissato in 2,25 Corone per azione, è stato ricalcolato in 1,63 Corone per azione per effetto della diluizione avvenuta a seguito dell'aumento di capitale che la Starbreeze ha realizzato con successo nel corso del mese di settembre 2020;
 - b) un credito per circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi (circa 14,8 milioni di Euro) per un corrispettivo di 100 mila Euro. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese e comunque non oltre il mese di dicembre 2024;
 - c) n. 3.601.083 azioni Starbreeze A e n. 6.018.948 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 2,2 milioni di Euro.

Il corrispettivo totale della transazione è stato pagato per 9,2 milioni di Euro all'atto della finalizzazione mentre il residuo di 10 milioni di Euro è stato versato il 23 febbraio 2021.

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

Anche a seguito di acquisti successivi, alla data del 31 dicembre 2021, il Gruppo detiene 61.758.625 azioni Starbreeze A e 24.890.329 azioni Starbreeze B pari complessivamente all'11,96% del capitale sociale e al 28,91% dei diritti di voto.

Il Gruppo, nonostante i rapporti contrattuali tuttora in essere e la quota detenuta nel capitale della società svedese, ritiene, anche a fronte di un'analisi della governance dell'azienda, di non avere influenza sulla

società partecipata ed ha pertanto ritenuto di mantenere la classificazione tra le altre partecipazioni così come nei periodi precedenti. Qualora per effetto di modificazioni sostanziali nelle relazioni tra i due gruppi tale valutazione dovesse mutare, la classificazione patrimoniale verrebbe conseguentemente adeguata.

COVID-19

A seguito dell'insorgere della pandemia da COVID-19 e sulla base delle disposizioni ministeriali emanate a partire dal mese di marzo 2020 e poi successivamente a più riprese modificate, al fine di garantire la sicurezza e la salute del proprio personale dipendente e dei collaboratori, il Gruppo ha anticipato il ricorso alla modalità di lavoro definita agile, permettendo alla gran parte dei dipendenti e collaboratori sia in Italia che presso le sedi estere di svolgere l'attività lavorativa dal proprio domicilio. Tale modalità è attualmente ancora prevalente e il Gruppo ha deciso di prorogare tale modalità almeno sino al termine del mese di marzo 2022. A partire dal mese di novembre 2021, il Gruppo ha iniziato un parziale rientro al lavoro in presenza, anche se limitato ad alcune funzioni ed in forma parziale, considerando che da un punto di vista operativo, il lavoro agile non ha creato particolari impatti sull'operatività delle principali aree di attività del Gruppo.

La pandemia ha determinato sul mercato dei videogiochi:

- 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, 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.

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 dai notevoli risparmi in termini di costi di produzione e di logistica.

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021		31 dicembre 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	55.518	100,3%	82.381	101,8%	(26.863)	-32,6%
2	Rettifiche ricavi	(193)	-0,3%	(1.437)	-1,8%	1.244	-86,6%
3	Totale ricavi netti	55.325	100,0%	80.944	100,0%	(25.619)	-31,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.804)	-5,1%	(3.050)	-3,8%	246	-8,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.958)	-5,3%	(5.621)	-6,9%	2.663	-47,4%
6	Royalties	(13.693)	-24,8%	(21.368)	-26,4%	7.675	-35,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(714)	-1,3%	(515)	-0,6%	(199)	38,6%
8	Totale costo del venduto	(20.169)	-36,5%	(30.554)	-37,7%	10.385	-34,0%
9	Utile lordo (3+8)	35.156	63,5%	50.390	62,3%	(15.234)	-30,2%
10	Altri ricavi	5.155	9,3%	2.294	2,8%	2.861	n.s.
11	Costi per servizi	(4.205)	-7,6%	(5.376)	-6,6%	1.171	-21,8%
12	Affitti e locazioni	(233)	-0,4%	(133)	-0,2%	(100)	74,8%
13	Costi del personale	(15.502)	-28,0%	(10.960)	-13,5%	(4.542)	41,4%
14	Altri costi operativi	(654)	-1,2%	(610)	-0,8%	(44)	7,3%
15	Totale costi operativi	(20.594)	-37,2%	(17.079)	-21,1%	(3.515)	20,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	19.717	35,6%	35.605	44,0%	(15.888)	-44,6%
17	Ammortamenti	(7.591)	-13,7%	(15.400)	-19,0%	7.809	-50,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(58)	-0,1%	(289)	-0,4%	231	-79,9%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	158	0,3%	0	0,0%	158	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.491)	-13,5%	(15.689)	-19,4%	8.198	-52,3%
22	Margine operativo (16+21)	12.226	22,1%	19.916	24,6%	(7.690)	-38,6%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.846	7,0%	4.594	5,7%	(747)	-16,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.346)	-2,4%	(2.357)	-2,9%	1.011	-42,9%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	2.500	4,5%	2.237	2,8%	263	11,8%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	14.726	26,6%	22.153	27,4%	(7.427)	-33,5%
27	Imposte correnti	(4.569)	-8,3%	(6.800)	-8,4%	2.231	-32,8%
28	Imposte differite	233	0,4%	497	0,6%	(264)	-53,0%
29	Totale imposte	(4.336)	-7,8%	(6.303)	-7,8%	1.967	-31,2%
30	Risultato netto (26+29)	10.390	18,8%	15.850	19,6%	(5.460)	-34,4%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	10.625	19,2%	15.890	19,6%	(5.265)	-33,1%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(235)	-0,4%	(40)	0,0%	(195)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,75		1,11		(0,36)	-33,1%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,72		1,09		(0,37)	-34,4%

I ricavi lordi del semestre sono pari a 55.518 mila Euro, in contrazione del 32,6%. Il confronto con lo scorso anno risulta però difficile considerato che il Gruppo nella prima metà del passato esercizio aveva lanciato il best-seller Death Stranding e la versione Steam di Control.

I ricavi del periodo sono esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ripartiti su un numero elevato di videogames sui quali spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo, Assetto Corsa, con oltre 9 milioni di Euro di ricavi nel semestre. Le vendite di prodotti di catalogo sono in aumento di 6.908 mila Euro con una crescita percentuale del 35%.

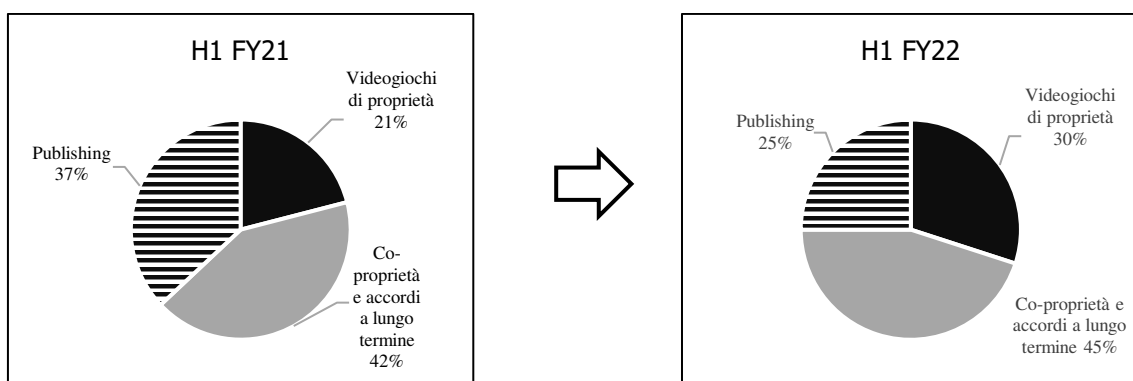
I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 95% dei ricavi lordi, mentre i ricavi digitali sono stati circa l'85% dei ricavi lordi.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 31 dicembre 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	49.348	74.739	(25.391)	-34,0%	49.263	73.496	(24.233)	-33,0%
Free to Play	3.670	4.483	(813)	-18,1%	3.670	4.483	(813)	-18,1%
Distribuzione Italia	2.189	2.932	(743)	-25,3%	2.081	2.738	(657)	-24,0%
Altre Attività	311	227	84	37,1%	311	227	84	37,1%
Totale ricavi lordi	55.518	82.381	(26.863)	-32,6%	55.325	80.944	(25.619)	-31,7%

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato l'89% dei ricavi lordi.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 30% dei ricavi del settore operativo, mentre 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 45% dei ricavi 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 18,1% passando da 4.483 mila Euro a 3.670 mila Euro in attesa del lancio mondiale del videogioco Puzzle Quest 3 a marzo 2022.

Il fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 25,3% passando da 2.932 mila Euro a 2.189 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 10.385 mila Euro, con una riduzione percentuale del 34%, il decremento dell'utile lordo è stato del 30,2% passando da 50.390 mila Euro agli attuali 35.156 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 5.155 mila Euro in aumento di 2.861 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 Ltd.;
- lo sviluppo del videogioco Free to Play Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd.;
- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- lo sviluppo di un videogioco attualmente in fase di preproduzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- lo sviluppo da parte della Ingame Studios a.s. di un videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V..

I costi operativi sono stati pari a 20.594 migliaia di Euro, in aumento del 20,6% rispetto a quanto registrato nel primo semestre dello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 4.542 mila Euro, a seguito delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate. In diminuzione invece, in linea con l'andamento dei ricavi, i costi per servizi, principalmente investimenti pubblicitari, per 1.171 mila Euro.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 19.717 mila Euro attestandosi al 35,6% dei ricavi consolidati netti, in diminuzione di 15.888 mila Euro rispetto ai 35.605 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

In linea con l'andamento dei ricavi, gli ammortamenti sono in diminuzione di 7.809 mila Euro.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato pari a 12.226 mila Euro rispetto ai 19.916 mila Euro registrati al 31 dicembre 2020. L'EBIT percentuale è stato pari al 22,1% dei ricavi netti consolidati del semestre.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 2.500 mila Euro, contro i 2.237 mila Euro positivi realizzati nel primo semestre del passato esercizio.

L'utile ante imposte al 31 dicembre 2021 è stato pari a 14.726 mila Euro, in diminuzione di 7.427 mila Euro rispetto ai 22.153 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2020.

L'utile netto consolidato è pari a 10.390 mila Euro rispetto all'utile netto di 15.850 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2020.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 10.625 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono rispettivamente pari a 0,75 Euro e 0,72 Euro per azione contro l'utile per azione di 1,11 e 1,09 Euro realizzati al 31 dicembre 2020.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, negativa per 235 mila Euro, 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..

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2021

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.141	8.198	943	11,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	85.132	66.776	18.356	27,5%
4	Partecipazioni	8.835	11.190	(2.355)	-21,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	6.663	5.089	1.574	30,9%
6	Imposte anticipate	12.892	11.644	1.248	10,7%
7	Attività finanziarie non correnti	19.253	18.840	413	2,2%
	Totale attività non correnti	141.916	121.737	20.179	16,6%
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.994	5.708	(714)	-12,5%
9	Crediti commerciali	19.273	18.283	990	5,4%
10	Crediti tributari	2.100	1.500	600	40,0%
11	Altre attività correnti	19.600	19.279	321	1,7%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	28.052	35.509	(7.457)	-21,0%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	74.019	80.279	(6.260)	-7,8%
	TOTALE ATTIVITA'	215.935	202.016	13.919	6,9%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(21.870)	(23.016)	1.146	-5,0%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(90.239)	(82.181)	(8.058)	9,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(117.813)	(110.901)	(6.912)	6,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.078)	(890)	(188)	21,1%
	Totale patrimonio netto consolidato	(118.891)	(111.791)	(7.100)	6,4%
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(771)	(719)	(52)	7,2%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.491)	(5.415)	924	-17,1%
21	Passività finanziarie	(18.844)	(11.694)	(7.150)	61,1%
	Totale passività non correnti	(24.187)	(17.909)	(6.278)	35,1%
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(40.427)	(47.193)	6.766	-14,3%
23	Debiti tributari	(13.031)	(10.782)	(2.249)	20,9%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(9.166)	(9.932)	766	-7,7%
26	Passività finanziarie	(10.233)	(4.409)	(5.824)	n.s.
	Totale passività correnti	(72.857)	(72.316)	(541)	0,7%
	TOTALE PASSIVITA'	(97.044)	(90.225)	(6.819)	7,6%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(215.935)	(202.016)	(13.919)	6,9%

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 20.179 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 18.356 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 6.260 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 per effetto principalmente di minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 7.457 mila Euro ed una notevole contrazione delle rimanenze per 714 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 6.278 mila Euro a seguito dell'accensione di un nuovo finanziamento a medio-lungo termine mentre il totale delle passività correnti aumenta di 541 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	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	28.052	35.509	(7.457)	-21,0%
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0	n.s.
26	Passività finanziarie correnti	(10.233)	(4.409)	(5.824)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	17.819	31.100	(13.281)	-42,7%
7	Attività finanziarie non correnti	19.253	18.840	413	2,2%
21	Passività finanziarie non correnti	(18.844)	(11.694)	(7.150)	61,1%
	Posizione finanziaria netta non corrente	409	7.146	(6.737)	-94,3%
	Totale posizione finanziaria netta	18.228	38.246	(20.018)	-52,3%

Si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 31 dicembre 2021 per la posizione finanziaria netta redatta 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.

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata positiva per 18.228 mila Euro rispetto ai 38.246 mila Euro registrati al 30 giugno 2021 decrementandosi di 20.018 mila Euro per effetto dei significativi investimenti del periodo. La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 23,5 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:	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	9,0%	14,3%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	5,7%	9,9%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	22,0%	24,2%

Indici di struttura:	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	34,3%	39,7%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	101,6%	111,0%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività finanziarie correnti/ Passività correnti)	38,5%	49,1%

9. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

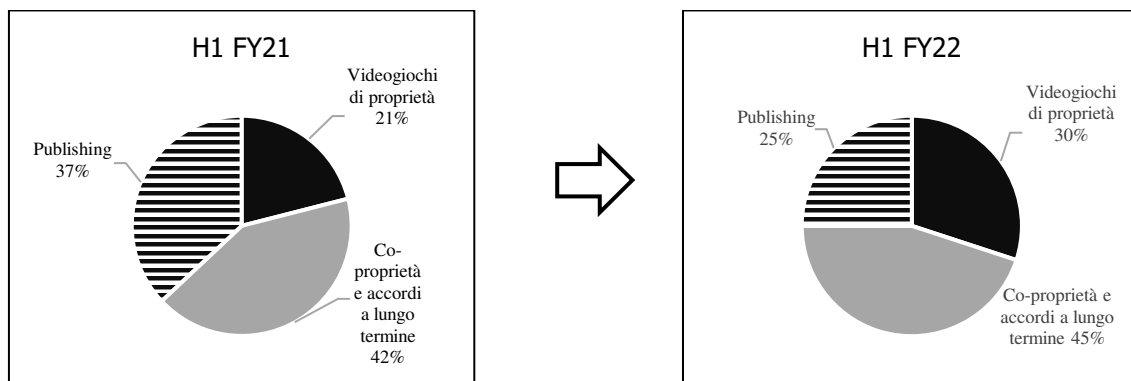
Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		31 dicembre 2021		31 dicembre 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	49.348	100,2%	74.739	101,7%	(25.391)	-34,0%
2	Rettifiche ricavi	(85)	-0,2%	(1.243)	-1,7%	1.158	-93,2%
3	Totale ricavi netti	49.263	100,0%	73.496	100,0%	(24.233)	-33,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.599)	-3,2%	(1.427)	-1,9%	(172)	12,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.614)	-5,3%	(4.589)	-6,2%	1.975	-43,0%
6	Royalties	(13.633)	-27,7%	(21.213)	-28,9%	7.580	-35,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(504)	-1,0%	(488)	-0,7%	(16)	3,3%
8	Totale costo del venduto	(18.350)	-37,2%	(27.717)	-37,7%	9.367	-33,8%
9	Utile lordo (3+8)	30.913	62,8%	45.779	62,3%	(14.866)	-32,5%
10	Altri ricavi	3.099	6,3%	1.212	1,6%	1.887	n.s.
11	Costi per servizi	(2.696)	-5,5%	(4.089)	-5,6%	1.393	-34,1%
12	Affitti e locazioni	(93)	-0,2%	(42)	-0,1%	(51)	n.s.
13	Costi del personale	(8.478)	-17,2%	(6.025)	-8,2%	(2.453)	40,7%
14	Altri costi operativi	(207)	-0,4%	(169)	-0,2%	(38)	22,4%
15	Totale costi operativi	(11.474)	-23,3%	(10.325)	-14,0%	(1.149)	11,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	22.538	45,7%	36.666	49,9%	(14.128)	-38,5%
17	Ammortamenti	(6.174)	-12,5%	(14.790)	-20,1%	8.616	-58,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(226)	-0,3%	226	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	5	0,0%	0	0,0%	5	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(6.169)	-12,5%	(15.016)	-20,4%	8.847	-58,9%
22	Margine operativo (16+21)	16.369	33,2%	21.650	29,5%	(5.281)	-24,4%

I ricavi lordi del semestre sono pari a 49.348 mila Euro, in contrazione del 34%. Il confronto con lo scorso anno risulta però difficile considerato che il Gruppo nella prima metà del passato esercizio aveva lanciato il best-seller Death Stranding e la versione Steam di Control.

I ricavi del periodo sono esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ripartiti su un numero elevato di videogames sui quali spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo Assetto Corsa, con oltre 9 milioni di Euro di ricavi nel semestre. Le vendite di prodotti di catalogo sono in aumento di 6.908 mila Euro con una crescita percentuale del 35%.

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato l'89% dei ricavi lordi consolidati.

I videogiochi realizzati da studi di sviluppo interni e proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 30% 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 45% 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	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	4.506	6.012	(1.506)	-25,0%
Ricavi da distribuzione digitale	43.578	65.882	(22.304)	-33,9%
Ricavi da sublicensing	1.264	2.843	(1.579)	-55,5%
Ricavi da servizi	0	2	(2)	n.s.
Totale ricavi Premium Games	49.348	74.739	(25.391)	-34,0%

In linea con quanto già realizzato nel primo semestre 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 31 dicembre 2021 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni	
Sony Playstation	8.026	9.478	(1.452)	-15,3%
Microsoft XboX	4.195	5.955	(1.760)	-29,6%
Nintendo Switch	2.390	2.858	(468)	-16,4%
Totale ricavi digitali console	14.611	18.291	(3.680)	-20,1 %
Personal Computer	24.380	43.566	(19.186)	-44,0%
Piattaforme Mobile	4.587	4.025	562	14,0%
Totale ricavi da distribuzione digitale	43.578	65.882	(22.304)	-33,9 %

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 lanci di Death Stranding e di Control avvenuti nel primo semestre dello scorso esercizio erano rappresentati da prodotti esclusivamente dedicati a questa piattaforma.

Il costo del venduto si è decrementato di 9.367 mila Euro, con una riduzione percentuale del 33,8%, principalmente per effetto di minori royalty per 7.580 mila Euro e di minori acquisti di servizi destinati alla rivendita per 1.975 mila Euro. Le rimanenze di prodotti finiti si sono decrementate per 504 mila Euro.

Il decremento dell'utile lordo è stato del 32,5% passato da 45.779 mila Euro agli attuali 30.913 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in aumento di 1.887 mila Euro e sono stati pari a 3.099 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 della controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- lo sviluppo di un videogioco attualmente in fase di preproduzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- lo sviluppo da parte della Ingame Studios a.s. di un videogioco basato sulla proprietà intellettuale detenuta dalla Rasplata B.V..

I costi operativi sono stati pari a 11.474 mila Euro, in aumento rispetto a quanto registrato nel primo semestre dello scorso esercizio per maggiori costi del personale per 2.453 mila Euro, effetto delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate. In diminuzione, invece, i costi per servizi, principalmente investimenti pubblicitari, per 1.393 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 22.538 mila Euro attestandosi al 45,7% dei ricavi netti, in diminuzione di 14.128 mila Euro rispetto ai 36.666 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 8.616 mila Euro.

Il margine operativo netto è stato pari a 16.369 mila Euro rispetto a 21.650 mila Euro registrati al 31 dicembre 2020. Il margine operativo netto percentuale è stato pari al 33,2% dei ricavi netti del semestre, in lieve aumento rispetto al 29,5% realizzato nel primo semestre dello scorso esercizio.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		31 dicembre 2021		31 dicembre 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	3.670	100,0%	4.483	100,0%	(813)	-18,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	3.670	100,0%	4.483	100,0%	(813)	-18,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(344)	-9,4%	(1.030)	-23,0%	686	-66,6%
6	Royalties	(60)	-1,6%	(152)	-3,4%	92	-60,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(404)	-11,0%	(1.182)	-26,4%	778	-65,8%
9	Utile lordo (3+8)	3.266	89,0%	3.301	73,6%	(35)	-1,1%
10	Altri ricavi	2.053	56,0%	1.063	23,7%	990	93,2%
11	Costi per servizi	(291)	-7,9%	(100)	-2,2%	(191)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(42)	-1,2%	(11)	-0,2%	(31)	n.s.
13	Costi del personale	(3.804)	-103,7%	(2.230)	-49,7%	(1.574)	70,6%
14	Altri costi operativi	(73)	-2,0%	(47)	-1,0%	(26)	56,8%
15	Totale costi operativi	(4.210)	-114,7%	(2.388)	-53,3%	(1.822)	76,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.109	30,2%	1.976	44,1%	(867)	-43,9%
17	Ammortamenti	(897)	-24,4%	(63)	-1,4%	(834)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(897)	-24,4%	(63)	-1,4%	(834)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	212	5,8%	1.913	42,7%	(1.701)	-88,9%

Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in diminuzione del 18,1% passando da 4.483 mila Euro a 3.670 mila Euro in attesa del lancio mondiale del videogioco Puzzle Quest 3 a marzo 2022.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni	
Gems of War	2.977	3.288	(311)	-9,4%
Battle Islands	402	477	(75)	-15,7%
Altri prodotti	291	718	(427)	-59,5%
Totale ricavi Free to Play	3.670	4.483	(813)	-18,1%

Gems of War ha realizzato ricavi per 2.977 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 686 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	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni
Live support	0	617	(617)
Quality assurance	29	12	17
Hosting	225	305	(80)
Altro	90	96	(6)
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	344	1.030	(686)

Gli altri ricavi sono in aumento di 990 mila Euro e sono stati pari a 2.053 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 Ltd. e del videogioco Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd..

I costi operativi sono stati pari a 4.210 mila Euro, in aumento rispetto a quanto registrato nel primo semestre dello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 1.574 mila Euro, effetto della recente acquisizione delle società australiane che ha comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate. In aumento anche i costi per servizi, principalmente per maggiori investimenti pubblicitari propedeutici al lancio di Puzzle Quest 3.

Il margine operativo lordo è stato pari a 1.109 mila Euro, attestandosi al 30,2% dei ricavi netti, in diminuzione di 867 mila Euro rispetto ai 1.976 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 897 mila Euro ed includono per 856 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 212 mila Euro rispetto a 1.913 mila Euro registrati al 31 dicembre 2020.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		31 dicembre 2021		31 dicembre 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	2.189	105,2%	2.932	107,1%	(743)	-25,3%
2	Rettifiche ricavi	(108)	-5,2%	(194)	-7,1%	86	-44,4%
3	Totale ricavi netti	2.081	100,0%	2.738	100,0%	(657)	-24,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.205)	-57,9%	(1.623)	-59,3%	418	-25,8%
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	(210)	-10,1%	(27)	-1,0%	(183)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(1.415)	-68,0%	(1.650)	-60,3%	235	-14,2%
9	Utile lordo (3+8)	666	32,0%	1.088	39,7%	(422)	-38,8%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(399)	-19,2%	(409)	-14,9%	10	-2,5%
12	Affitti e locazioni	(12)	-0,6%	(15)	-0,5%	3	-18,2%
13	Costi del personale	(584)	-28,1%	(602)	-22,0%	18	-3,0%
14	Altri costi operativi	(48)	-2,3%	(86)	-3,1%	38	-44,4%
15	Totale costi operativi	(1.043)	-50,1%	(1.112)	-40,6%	69	-6,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(377)	-18,1%	(24)	-0,9%	(353)	n.s.
17	Ammortamenti	(71)	-3,4%	(79)	-2,9%	8	-10,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(53)	-2,6%	0	0,0%	(53)	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	(124)	-6,0%	(79)	-2,9%	(45)	56,6%
22	Margine operativo (16+21)	(501)	-24,1%	(103)	-3,8%	(398)	n.s.

Il fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 25,3% passando da 2.932 mila Euro a 2.189 mila Euro confermando la contrazione già evidenziata negli ultimi esercizi e accelerata dagli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	974	1.672	(698)	-41,7%
Distribuzione carte collezionabili	1.068	1.209	(141)	-11,7%
Distribuzione altri prodotti e servizi	147	51	96	n.s.
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	2.189	2.932	(743)	-25,3%

Sia la distribuzione di videogiochi per console che le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili hanno visto una diminuzione, rispettivamente del 41,7% e dell'11,7%.

Il costo del venduto si attesta a 1.415 mila Euro in diminuzione di 235 mila Euro rispetto al 31 dicembre 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 1.043 mila Euro in diminuzione del 6,2% rispetto a quelli al 31 dicembre 2020 quando erano stati 1.112 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 377 mila Euro rispetto ai 24 mila Euro negativi realizzati nel primo semestre passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 501 mila Euro negativi anche per effetto dell'accantonamento di 53 mila Euro al fondo svalutazione crediti.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		31 dicembre 2021		31 dicembre 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	311	100,0%	227	100,0%	84	36,7%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	311	100,0%	227	100,0%	84	36,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,2%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(2)	-0,7%	2	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	(3)	-1,2%	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%	(5)	-2,2%	5	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	311	100,0%	222	97,8%	89	39,7%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(144)	-46,4%	(68)	-29,8%	(76)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(2)	-0,6%	0	-0,1%	(2)	-66,6%
13	Costi del personale	(263)	-84,7%	(152)	-66,8%	(111)	73,3%
14	Altri costi operativi	(15)	-5,0%	(21)	-9,4%	6	-27,5%
15	Totale costi operativi	(424)	-136,3%	(241)	-106,1%	(183)	75,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(113)	-36,3%	(19)	-8,3%	(94)	n.s.
17	Ammortamenti	(24)	-7,8%	(45)	-19,9%	21	-46,4%
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	(24)	-7,8%	(45)	-19,9%	21	-46,4%
22	Margine operativo (16+21)	(137)	-44,2%	(64)	-28,2%	(73)	n.s.

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 84 mila Euro passando da 227 mila Euro a 311 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2021.

I costi operativi sono pari a 424 mila Euro in aumento di 183 mila Euro rispetto a 241 mila Euro registrate al 31 dicembre 2020. In diminuzione gli ammortamenti di 21 mila Euro.

La perdita operativa è pari a 137 mila Euro in incremento rispetto alla perdita operativa di 64 mila Euro del 31 dicembre 2020.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		31 dicembre 2021		31 dicembre 2020		Variazioni	
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	3	0,0%	19	0,0%	(16)	-84,6%
11	Costi per servizi	(675)	0,0%	(710)	0,0%	35	-4,9%
12	Affitti e locazioni	(84)	0,0%	(65)	0,0%	(19)	28,8%
13	Costi del personale	(2.373)	0,0%	(1.951)	0,0%	(422)	21,6%
14	Altri costi operativi	(311)	0,0%	(287)	0,0%	(24)	8,2%
15	Totale costi operativi	(3.443)	0,0%	(3.013)	0,0%	(430)	14,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(3.440)	0,0%	(2.994)	0,0%	(446)	14,9%
17	Ammortamenti	(425)	0,0%	(423)	0,0%	(2)	0,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(5)	0,0%	(63)	0,0%	58	n.s.
20	Riprese di valore di attività	153	0,0%	0	0,0%	153	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(277)	0,0%	(486)	0,0%	209	-43,0%
22	Margine operativo (16+21)	(3.717)	0,0%	(3.480)	0,0%	(237)	6,8%

I costi operativi sono stati pari a 3.443 mila Euro, in aumento di 430 mila Euro rispetto a quelli registrati al 31 dicembre 2020, per effetto principalmente di maggiori costi del personale a seguito dell'incremento delle attività di coordinamento del Gruppo. Al 31 dicembre 2020 non era stato riconosciuto nei costi del personale la quota di retribuzione variabile a medio-lungo termine deliberata dall'Assemblea degli azionisti del 15 giugno 2021.

Il margine operativo è stato negativo per 3.717 mila Euro rispetto ai 3.480 mila Euro negativi del 31 dicembre 2020.

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

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

Transazioni infragruppo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La Infinity Plus Two Pty. Ltd. vantava, già all'atto dell'acquisizione, contratti di sviluppo e live support per diversi videogiochi con la controllata 505 Games S.p.A. che sono rimasti immutati.

La Ingame Studios a.s. vantava, già all'atto dell'acquisizione, un contratto di sviluppo per un videogioco con la Rasplata B.V. che è rimasto immutato.

La 505 Games France S.a.s., la 505 Games Spain Slu e la 505 Games GmbH fatturano alla 505 Games S.p.A. le attività di marketing locale svolte per conto della società stessa.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla 505 Games S.p.A. i costi direttamente sostenuti per suo conto e, in misura percentuale rispetto al totale dei costi di holding, i costi indiretti per il coordinamento delle attività per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali, di logistica e di *information technology*.

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

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

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

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

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

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

Per la preparazione del bilancio consolidato al 31 dicembre 2021 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

Gli effetti economico patrimoniali delle operazioni con parti correlate sono evidenziati nelle note illustrative al paragrafo 8.

Operazioni atipiche

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

11. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice civile, Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2021 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato transazioni nell'esercizio.

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

Per quanto riguarda la gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari si rimanda alla relazione sulla gestione del bilancio consolidato al 30 giugno 2021 non essendo intervenute variazioni significative.

13. 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 abbia comunicato di aver sottoscritto un accordo di publishing con un importante editore internazionale per la pubblicazione mondiale del videogioco PAYDAY3, fornendo informazioni finanziarie relativamente al contratto tali da non permettere una valutazione accurata da parte del Gruppo. Per questo motivo è stata considerata al 31 dicembre 2021 un'attività potenziale non riflessa in bilancio, così come nei periodi precedenti, non sussistendo i requisiti richiesti per l'iscrizione in bilancio alla data della presente relazione.

14. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

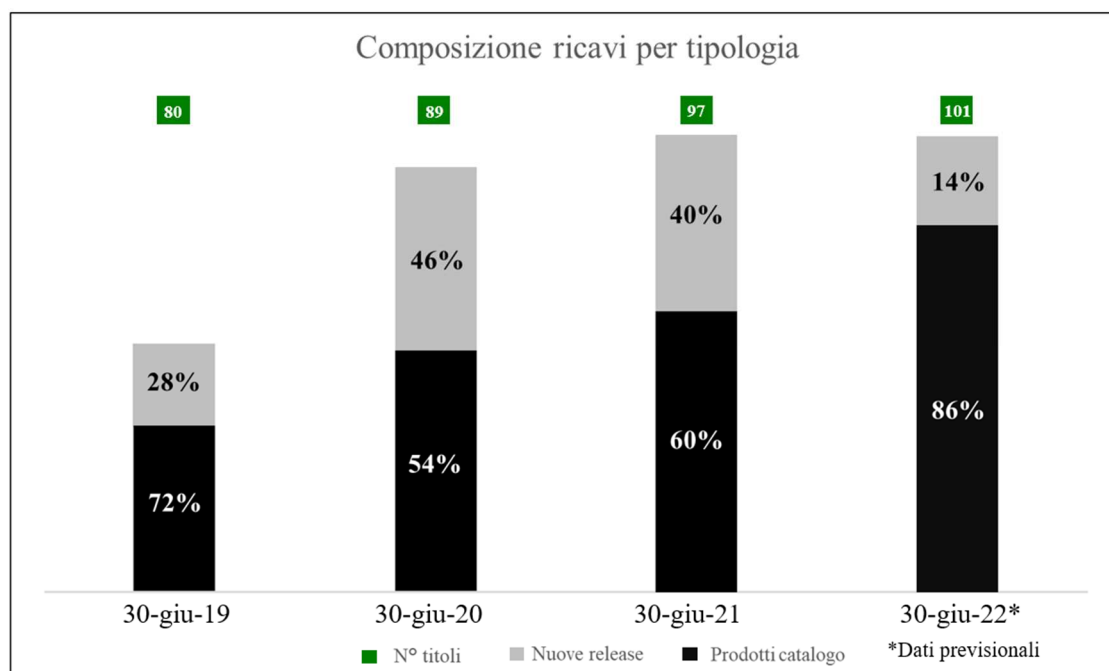
Gli amministratori hanno valutato l'insussistenza di eventi significativi anche in relazione a fattori esogeni intervenuti successivamente alla chiusura del periodo.

15. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il Gruppo investirà oltre 78 milioni di Euro su 22 proprietà intellettuali attualmente in fase di realizzazione con studi di sviluppo esterni ai quali vanno aggiunti gli investimenti in produzioni da parte dei sette studi di sviluppo interni.

La gran parte degli investimenti in corso di sviluppo si concretizzerà con il lancio dei relativi prodotti a partire dall'esercizio 2023. Nonostante ciò, il Gruppo, pur in assenza di lanci significativi, si aspetta ricavi sul totale dell'esercizio solo in leggera diminuzione rispetto al precedente, ma si prevede che l'incremento significativo dei ricavi derivanti da prodotti da catalogo e da proprietà intellettuali detenute dal Gruppo, che presentano maggiore marginalità, permetterà al termine dell'esercizio una crescita del margine operativo netto (EBIT).

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 i significativi investimenti del periodo, la posizione finanziaria netta, positiva per 18 milioni di Euro al termine del semestre, si prevede si riduca nel terzo trimestre per poi tornare a migliorare nel corso dell'ultimo trimestre.

16. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni
Dirigenti	13	7	6
Impiegati	313	208	105
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	330	221	109

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 delle Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. e Supernova Games Studios S.r.l..

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

Tipologia	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni
Dirigenti	8	2	6
Impiegati	229	129	100
Totale dipendenti esteri	237	131	106

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	13	7	6
Impiegati	311	209	102
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	328	222	110

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

Tipologia	Numero medio 2022	Numero medio 2021	Variazioni
Dirigenti	8	2	6
Impiegati	228	129	99
Totale dipendenti esteri	236	131	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 a 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 i 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 31 dicembre 2021

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2021

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.141	8.198	943	11,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	85.132	66.776	18.356	27,5%
4	Partecipazioni	8.835	11.190	(2.355)	-21,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	6.663	5.089	1.574	30,9%
6	Imposte anticipate	12.892	11.644	1.248	10,7%
7	Attività finanziarie non correnti	19.253	18.840	413	2,2%
	Totale attività non correnti	141.916	121.737	20.179	16,6%
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.994	5.708	(714)	-12,5%
9	Crediti commerciali	19.273	18.283	990	5,4%
10	Crediti tributari	2.100	1.500	600	40,0%
11	Altre attività correnti	19.600	19.279	321	1,7%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	28.052	35.509	(7.457)	-21,0%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	74.019	80.279	(6.260)	-7,8%
	TOTALE ATTIVITA'	215.935	202.016	13.919	6,9%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(21.870)	(23.016)	1.146	-5,0%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(90.239)	(82.181)	(8.058)	9,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(117.813)	(110.901)	(6.912)	6,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.078)	(890)	(188)	21,1%
	Totale patrimonio netto consolidato	(118.891)	(111.791)	(7.100)	6,4%
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(771)	(719)	(52)	7,2%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.491)	(5.415)	924	-17,1%
21	Passività finanziarie	(18.844)	(11.694)	(7.150)	61,1%
	Totale passività non correnti	(24.187)	(17.909)	(6.278)	35,1%
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(40.427)	(47.193)	6.766	-14,3%
23	Debiti tributari	(13.031)	(10.782)	(2.249)	20,9%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(9.166)	(9.932)	766	-7,7%
26	Passività finanziarie	(10.233)	(4.409)	(5.824)	n.s.
	Totale passività correnti	(72.857)	(72.316)	(541)	0,7%
	TOTALE PASSIVITA'	(97.044)	(90.225)	(6.819)	7,6%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(215.935)	(202.016)	(13.919)	6,9%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2021

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021		31 dicembre 2020		Variazioni	
1	Ricavi lordi	55.518	100,3%	82.381	101,8%	(26.863)	-32,6%
2	Rettifiche ricavi	(193)	-0,3%	(1.437)	-1,8%	1.244	-86,6%
3	Totale ricavi netti	55.325	100,0%	80.944	100,0%	(25.619)	-31,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.804)	-5,1%	(3.050)	-3,8%	246	-8,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.958)	-5,3%	(5.621)	-6,9%	2.663	-47,4%
6	Royalties	(13.693)	-24,8%	(21.368)	-26,4%	7.675	-35,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(714)	-1,3%	(515)	-0,6%	(199)	38,6%
8	Totale costo del venduto	(20.169)	-36,5%	(30.554)	-37,7%	10.385	-34,0%
9	Utile lordo (3+8)	35.156	63,5%	50.390	62,3%	(15.234)	-30,2%
10	Altri ricavi	5.155	9,3%	2.294	2,8%	2.861	n.s.
11	Costi per servizi	(4.205)	-7,6%	(5.376)	-6,6%	1.171	-21,8%
12	Affitti e locazioni	(233)	-0,4%	(133)	-0,2%	(100)	74,8%
13	Costi del personale	(15.502)	-28,0%	(10.960)	-13,5%	(4.542)	41,4%
14	Altri costi operativi	(654)	-1,2%	(610)	-0,8%	(44)	7,3%
15	Totale costi operativi	(20.594)	-37,2%	(17.079)	-21,1%	(3.515)	20,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	19.717	35,6%	35.605	44,0%	(15.888)	-44,6%
17	Ammortamenti	(7.591)	-13,7%	(15.400)	-19,0%	7.809	-50,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(58)	-0,1%	(289)	-0,4%	231	-79,9%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	158	0,3%	0	0,0%	158	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.491)	-13,5%	(15.689)	-19,4%	8.198	-52,3%
22	Margine operativo (16+21)	12.226	22,1%	19.916	24,6%	(7.690)	-38,6%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.846	7,0%	4.594	5,7%	(747)	-16,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.346)	-2,4%	(2.357)	-2,9%	1.011	-42,9%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	2.500	4,5%	2.237	2,8%	263	11,8%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	14.726	26,6%	22.153	27,4%	(7.427)	-33,5%
27	Imposte correnti	(4.569)	-8,3%	(6.800)	-8,4%	2.231	-32,8%
28	Imposte differite	233	0,4%	497	0,6%	(264)	-53,0%
29	Totale imposte	(4.336)	-7,8%	(6.303)	-7,8%	1.967	-31,2%
30	Risultato netto (26+29)	10.390	18,8%	15.850	19,6%	(5.460)	-34,4%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	10.625	19,2%	15.890	19,6%	(5.265)	-33,1%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(235)	-0,4%	(40)	0,0%	(195)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,75		1,11		(0,36)	-33,1%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,72		1,09		(0,37)	-34,4%

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	10.390	15.850	(5.460)
Utile (perdita) attuariale	(20)	(11)	(9)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	5	3	2
Variazioni di fair value	(2.331)	1.480	(3.811)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle attività finanziarie	559	(355)	914
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(1.787)	1.117	(2.904)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	476	(529)	1.005
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	476	(529)	1.005
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(1.311)	588	(1.899)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	9.079	16.438	(7.359)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	9.314	16.478	(7.164)
Azionisti di minoranza	(235)	(40)	(195)

Le variazioni di fair value sono variazioni sugli strumenti di capitale di terzi per cui è stata esercitata la facoltà di rilevare l'impatto nel conto economico complessivo senza rilevazione a conto economico.

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2021

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali		35.509	8.527
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio			
Utile (perdita) netta dell'esercizio		10.390	15.850
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>			
Accantonamenti e svalutazioni di attività		(58)	(284)
Ammortamenti immateriali		6.683	14.495
Ammortamenti materiali		908	905
Variazione netta delle imposte anticipate		(1.248)	126
Variazione netta del fondo TFR		52	35
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto		(723)	759
SUBTOTALE B.		16.004	31.886
C. Variazione delle attività operative			
Rimanenze		714	515
Crediti commerciali		(937)	(1.627)
Crediti tributari		(600)	1.305
Altre attività correnti		(321)	10.028
Debiti verso fornitori		(6.766)	362
Debiti tributari		2.249	3.439
Fondi correnti		(0)	0
Altre passività correnti		(766)	182
Altre passività non correnti		(924)	(469)
Crediti e altre attività non correnti		(1.574)	3.233
SUBTOTALE C.		(8.925)	16.968
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(25.039)	(28.816)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		(1.851)	(933)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		2.360	(5.146)
SUBTOTALE D.		(24.530)	(34.895)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento			
Aumenti di capitale		0	0
Variazione delle passività finanziarie		12.974	(5.885)
Variazione delle attività finanziarie		(413)	(1.595)
SUBTOTALE E.		12.561	(7.480)
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato			
Dividendi distribuiti		(2.567)	(2.139)
Variazione azioni proprie detenute		0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto		0	0
SUBTOTALE F.		(2.567)	(2.139)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)		(7.457)	4.340
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)		28.052	12.867

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
Distribuzione dividendi									(2.139)		(2.139)	(2.139)		(2.139)
Altre variazioni						164	164		7		7	171		171
Utile (perdita) complessiva					(529)	1.117	588			15.890	15.890	16.478	(40)	16.438
Totale al 31 dicembre 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.945)	2.663	21.712	0	50.156	15.890	66.046	93.462	939	94.401
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
Distribuzione dividendi									(2.567)		(2.567)	(2.567)		(2.567)
Altre variazioni						165	165				0	165	423	588
Utile (perdita) complessiva					476	(1.787)	(1.311)			10.625	10.625	9.314	(235)	9.079
Totale al 31 dicembre 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(863)	1.739	21.870	0	79.614	10.625	90.239	117.813	1.078	118.891

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021		31 dicembre 2020	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	55.518	6	82.381	0
2	Rettifiche ricavi	(193)	0	(1.437)	0
3	Totale ricavi netti	55.325	6	80.944	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.804)	0	(3.050)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.958)	0	(5.621)	0
6	Royalties	(13.693)	0	(21.368)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(714)	0	(515)	0
8	Totale costo del venduto	(20.169)	0	(30.554)	0
9	Utile lordo (3+8)	35.156	6	50.390	0
10	Altri ricavi	5.155	0	2.294	0
11	Costi per servizi	(4.205)	(180)	(5.376)	(191)
12	Affitti e locazioni	(233)	(52)	(133)	(23)
13	Costi del personale	(15.502)	0	(10.960)	0
14	Altri costi operativi	(654)	0	(610)	0
15	Totale costi operativi	(20.594)	(232)	(17.079)	(214)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	19.717	(226)	35.605	(214)
17	Ammortamenti	(7.591)	(515)	(15.400)	(521)
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(58)	0	(289)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	158	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.491)	(515)	(15.689)	(521)
22	Margine operativo (16+21)	12.226	(741)	19.916	(735)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.846	0	1.540	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.346)	(39)	(2.357)	(37)
25	Totale risultato della gestione finanziaria	2.500	(39)	2.237	(37)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	14.726	(780)	22.153	(772)
27	Imposte correnti	(4.569)	0	(6.800)	0
28	Imposte differite	233	0	497	0
29	Totale imposte	(4.336)	0	(6.303)	0
30	Risultato netto (26+29)	10.390	(780)	15.850	(772)

Gruppo Digital Bros

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

Migliaia di Euro		31 dicembre 2021		30 giugno 2021	
	Attività non correnti		di cui con parti correlate		di cui con parti correlate
1	Immobili impianti e macchinari	9.141	0	8.198	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	85.132	0	66.776	0
4	Partecipazioni	8.835	0	11.190	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	6.663	766	5.089	760
6	Imposte anticipate	12.892	0	11.644	0
7	Attività finanziarie non correnti	19.253	0	18.840	0
	Totale attività non correnti	141.916	766	121.737	760
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.994	0	5.708	0
9	Crediti commerciali	19.273	0	18.283	0
10	Crediti tributari	2.100	0	1.500	0
11	Altre attività correnti	19.600	0	19.279	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	28.052	0	35.509	0
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0
	Totale attività non correnti	74.019	0	80.279	0
	TOTALE ATTIVITA'	215.935	766	202.016	760
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	0	(5.704)	0
15	Riserve	(21.870)	0	(23.016)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(90.239)	0	(82.181)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(117.813)	0	(110.901)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.078)	0	(890)	0
	Totale patrimonio netto consolidato	(118.891)	0	(111.791)	0
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(771)	0	(719)	0
19	Fondi non correnti	(81)	0	(81)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.491)	0	(5.415)	0
21	Passività finanziarie	(18.844)	(2.989)	(11.694)	(3.509)
	Totale passività non correnti	(24.187)	(2.989)	(17.909)	(3.509)
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(40.427)	(69)	(47.193)	(124)
23	Debiti tributari	(13.031)	0	(10.782)	0
24	Fondi correnti	0	0	(0)	0
25	Altre passività correnti	(9.166)	0	(9.932)	0
26	Passività finanziarie	(10.233)	(1.022)	(4.409)	(1.002)
	Totale passività correnti	(72.857)	(1.091)	(72.316)	(1.126)
	TOTALE PASSIVITA'	(97.044)	(4.080)	(90.225)	(4.635)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(215.935)	(4.080)	(202.016)	(4.635)

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021		31 dicembre 2020	
		Totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	55.518	0	82.381	0
2	Rettifiche ricavi	(193)	0	(1.437)	0
3	Totale ricavi netti	55.325	0	80.944	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.804)	0	(3.050)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.958)	0	(5.621)	0
6	Royalties	(13.693)	0	(21.368)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(714)	0	(515)	0
8	Totale costo del venduto	(20.169)	0	(30.554)	0
9	Utile lordo (3+8)	35.156	0	50.390	0
10	Altri ricavi	5.155	0	2.294	0
11	Costi per servizi	(4.205)	0	(5.376)	0
12	Affitti e locazioni	(233)	0	(133)	0
13	Costi del personale	(15.502)	0	(10.960)	0
14	Altri costi operativi	(654)	0	(610)	0
15	Totale costi operativi	(20.594)	0	(17.079)	0
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	19.717	0	35.605	0
17	Ammortamenti	(7.591)	0	(15.400)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(58)	0	(289)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	158	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.491)	0	(15.689)	0
22	Margine operativo (16+21)	12.226	0	19.916	0
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.846	0	1.540	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.346)	0	(2.357)	0
25	Totale risultato della gestione finanziaria	2.500	0	2.237	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	14.726	0	22.153	0
27	Imposte correnti	(4.569)	0	(6.800)	0
28	Imposte differite	233	0	497	0
29	Totale imposte	(4.336)	0	(6.303)	0
30	Risultato netto (26+29)	10.390	0	15.850	0



Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2021

(pagina volutamente lasciata in bianco)

1. NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato al 31 dicembre 2021 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 8 marzo 2022 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa dell'8 marzo 2022 contenente gli elementi principali.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato è preparato in conformità ai criteri di rilevazione e valutazione previsti dai 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 semestrale abbreviato consolidato non riporta tutte le informazioni e le note del bilancio annuale, pertanto deve essere letto congiuntamente al bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2021.

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

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2021.

Nuovi principi contabili

In applicazione del Regolamento europeo n. 1606 del 19 luglio 2002, i principi adottati non considerano le norme e le interpretazioni pubblicate dallo IASB e dall'IFRIC al 31 dicembre 2021, ma non ancora omologate dall'Unione Europea a tale data.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS applicati dal 1° luglio 2021

Si riportano di seguito i principi contabili, emendamenti e interpretazioni emessi dallo IASB e omologati dall'Unione Europea da adottare obbligatoriamente nel bilancio dell'esercizio che inizia a partire dal 1° luglio 2021:

- Interest Rate Benchmark Reform – Fase 2: Modifiche agli IFRS 9, IAS 39, IFRS 7, IFRS 4 ed IFRS 16.

Le modifiche includono il temporaneo alleggerimento dei requisiti con riferimento agli effetti sui bilanci nel momento in cui il tasso di interesse offerto sul mercato interbancario (IBOR) viene sostituito da un tasso alternativo sostanzialmente privo di rischio (Risk Free Rate- RFR).

Le modifiche includono i seguenti espedienti pratici:

- un espediente pratico che consente di considerare e trattare i cambiamenti contrattuali, o i cambiamenti nei flussi di cassa che sono direttamente richiesti dalla riforma, come variazioni di un tasso di interesse variabile, equivalente ad un movimento di un tasso di interesse nel mercato;

- permettere che i cambiamenti, richiesti dalla riforma IBOR, da apportare alla documentazione per la designazione della relazione di copertura senza che la relazione di copertura debba essere discontinuata;
- fornisce temporaneo sollievo alle entità nel dover rispettare i requisiti di identificazione separata quando un RFR viene designato come copertura di una componente di rischio.

Queste modifiche non hanno impatto sul bilancio intermedio del Gruppo. Il Gruppo intende usare tali espedienti pratici nei periodi futuri in cui gli stessi saranno applicabili;

- modifica all'IFRS 16 Covid-19 Related Rent Concessions oltre il 30 giugno 2021. Il 28 maggio 2020 lo IASB ha pubblicato una modifica al principio IFRS 16. La modifica consente ad un locatario di non applicare i requisiti nell'IFRS 16 sugli effetti contabili delle modifiche contrattuali per le riduzioni dei canoni di lease concesse dai locatori che sono diretta conseguenza dell'epidemia da Covid-19. La modifica introduce un espediente pratico secondo cui un locatario può scegliere di non valutare se le riduzioni dei canoni di leasing rappresentano modifiche contrattuali. Un locatario che sceglie di utilizzare questo espediente contabilizza queste riduzioni come se le stesse non fossero modifiche contrattuali nello scopo dell'IFRS 16. Le modifiche dovevano essere applicabili fino al 30 giugno 2021, ma poiché l'impatto della pandemia di Covid-19 continua, il 31 marzo 2021, lo IASB ha prorogato il periodo di applicazione dell'espediente pratico fino al 30 giugno 2022.

Le modifiche si applicano agli esercizi che iniziano il 1° aprile 2021 o successivamente. Tuttavia, il Gruppo non ha ricevuto agevolazioni sui canoni di locazione legate al Covid-19, ma prevede di applicare l'espediente pratico qualora la fattispecie si dovesse verificare entro il periodo di applicazione consentito;

- nel mese di giugno 2020 lo IASB ha prorogato l'esenzione temporanea dall'applicazione dell'IFRS 9 - Modifiche all'IFRS 4 Contratti assicurativi. In particolare, le modifiche all'IFRS 4 prorogano la scadenza dell'esenzione temporanea dall'applicazione dell'IFRS 9 fino al 2023 al fine di allineare la data di entrata in vigore dell'IFRS 9 al nuovo IFRS 17 e rimediare così alle conseguenze contabili temporanee che potrebbero verificarsi nel caso di entrata in vigore dei due principi in date differenti.

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

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

- nel corso del mese di maggio 2017, lo IASB ha emesso l'IFRS 17 *Insurance Contracts* (IFRS 17), un nuovo principio completo relativo ai contratti di assicurazione che copre la rilevazione e misurazione, presentazione ed informativa. Quando entrerà in vigore l'IFRS 17 sostituirà l'IFRS 4 *Contratti Assicurativi* che è stato emesso nel 2005. L'IFRS 17 si applica a tutti i tipi di contratti assicurativi (ad esempio: vita, non vita, assicurazione diretta, ri-assicurazione) indipendentemente

dal tipo di entità che li emettono, come anche ad alcune garanzie e strumenti finanziari con caratteristiche di partecipazione discrezionale. Allo scopo si applicheranno limitate eccezioni. L'obiettivo generale dell'IFRS 17 è quello di presentare un modello contabile per i contratti di assicurazione che sia più utile e coerente per gli assicuratori. In contrasto con le previsioni dell'IFRS 4 che sono largamente basate sul mantenimento delle politiche contabili precedenti, l'IFRS 17 fornisce un modello completo per i contratti assicurativi che copre tutti gli aspetti contabili rilevanti. Il cuore dell'IFRS 17 è il modello generale, integrato da:

- uno specifico adattamento per i contratti con caratteristiche di partecipazione diretta (il *variable fee approach*);
- un approccio semplificato (l'approccio dell'allocazione del premio) principalmente per i contratti di breve durata.

L'IFRS 17 sarà in vigore per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2023 o successivamente, e richiederà la presentazione dei saldi comparativi. È permessa l'applicazione anticipata, nel qual caso l'entità deve aver adottato anche l'IFRS 9 e l'IFRS 15 alla data di prima applicazione dell'IFRS 17 o precedentemente. Questo principio non si applica al Gruppo;

- nel corso del mese di gennaio 2020, lo IASB ha pubblicato delle modifiche ai paragrafi da 69 a 76 dello IAS 1 per specificare i requisiti per classificare le passività come correnti o non correnti. Le modifiche chiariscono:
 - cosa si intende per diritto di postergazione della scadenza
 - che il diritto di postergazione deve esistere alla chiusura dell'esercizio
 - la classificazione non è impattata dalla probabilità con cui l'entità eserciterà il proprio diritto di postergazione
 - solamente se un derivato implicito in una passività convertibile è esso stesso uno strumento di capitale la scadenza della passività non ha impatto sulla sua classificazione.

Le modifiche saranno efficaci per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2023 o successivamente, e dovranno essere applicate retrospettivamente. Il Gruppo sta al momento valutando l'impatto che le modifiche avranno sulla situazione corrente e qualora si renda necessaria la rinegoziazione dei contratti di finanziamento esistenti;

- nel corso del mese di maggio 2020, lo IASB ha pubblicato le modifiche all'IFRS 3 Business Combinations - Reference to the Conceptual Framework. Le modifiche hanno l'obiettivo di sostituire i riferimenti al Framework for the Preparation and Presentation of Financial Statements, pubblicato nel 1989, con le referenze al Conceptual Framework for Financial Reporting pubblicato a marzo 2018 senza un cambio significativo dei requisiti del principio. Il Board ha anche aggiunto un'eccezione ai principi di valutazione dell'IFRS 3 per evitare il rischio di potenziali perdite od utili "del giorno dopo" derivanti da passività e passività potenziali che ricadrebbero nello scopo dello IAS 37 o IFRIC 21 Levies, se contratte separatamente. Allo stesso tempo, il Board ha deciso di chiarire che la guidance esistente nell'IFRS 3 per le attività potenziali non verrà impattata dall'aggiornamento dei riferimenti al Framework for the Preparation and Presentation of Financial

Statements. Le modifiche saranno efficaci per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 e si applicano prospettivamente;

- nel corso del mese di maggio 2020, lo IASB ha pubblicato Property, Plant and Equipment — Proceeds before Intended Use, che proibisce alle entità di dedurre dal costo di un elemento di immobili, impianti e macchinari, ogni ricavo dalla vendita di prodotti venduti nel periodo in cui tale attività viene portata presso il luogo o le condizioni necessarie perché la stessa sia in grado di operare nel modo per cui è stata progettata dal management. Invece, un'entità contabilizza i ricavi derivanti dalla vendita di tali prodotti, ed i costi per produrre tali prodotti, nel conto economico. La modifica sarà efficace per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivi e deve essere applicata retrospettivamente agli elementi di Immobili, impianti e macchinari resi disponibili per l'uso alla data di inizio o successivamente del periodo precedente rispetto al periodo in cui l'entità applica per la prima volta tale modifica. Non ci si aspettano impatti materiali per il Gruppo con riferimento a tali modifiche;
- nel corso del mese di maggio 2020, lo IASB ha pubblicato modifiche allo IAS 37 per specificare quali costi devono essere considerati da un'entità nel valutare se un contratto è oneroso od in perdita. La modifica prevede l'applicazione di un approccio denominato “*directly related cost approach*”. I costi che sono riferiti direttamente ad un contratto per la fornitura di beni o servizi includono sia i costi incrementali che i costi direttamente attribuiti alle attività contrattuali. Le spese generali ed amministrative non sono direttamente correlate ad un contratto e sono escluse a meno che le stesse non siano esplicitamente ribaltabili alla controparte sulla base del contratto. Le modifiche saranno efficaci per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivi. Il Gruppo applicherà tali modifiche ai contratti per cui non ha ancora soddisfatto tutte le proprie obbligazioni all'inizio dell'esercizio in cui la stessa applicherà per la prima volta tali modifiche;
- come parte del processo di miglioramenti annuali 2018-2020 dei principi IFRS, lo IASB ha pubblicato una modifica all'IFRS 1 First-time Adoption of International Financial Reporting Standards. Tale modifica permette ad una controllata che sceglie di applicare il paragrafo D16(a) dell'IFRS 1 di contabilizzare le differenze di traduzioni cumulate sulla base degli importi contabilizzati dalla controllante, considerando la data di transizione agli IFRS da parte della controllante. Questa modifica si applica anche alle società collegate o joint venture che scelgono di applicare il paragrafo D16(a) dell'IFRS 1. La modifica sarà efficace per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivamente, è permessa l'applicazione anticipata.
- come parte del processo di miglioramenti annuali 2018-2020 dei principi IFRS, lo IASB ha pubblicato una modifica all'IFRS 9. Tale modifica chiarisce le fee che una entità include nel determinare se le condizioni di una nuova o modificata passività finanziaria siano sostanzialmente differenti rispetto alle condizioni della passività finanziaria originaria. Queste fees includono solo quelle pagate o percepite tra il debitore ed il finanziatore, incluse le fees pagate o percepite dal debitore o dal finanziatore per conto di altri. Un'entità applica tale modifica alle passività finanziarie che sono modificate o scambiate successivamente alla data del primo esercizio in cui l'entità applica per la prima volta la modifica. La modifica sarà efficace per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivamente, è permessa l'applicazione anticipata. Il Gruppo applicherà tale modifica alle passività finanziarie che sono modificate o scambiate

- successivamente o alla data del primo esercizio in cui l'entità applica per la prima volta tale modifica. Non ci si aspettano impatti materiali per il Gruppo con riferimento a tale modifica;
- come parte del processo di miglioramenti annuali 2018-2020 dei principi IFRS, lo IASB ha pubblicato una modifica allo IAS 41 Agriculture. La modifica rimuove i requisiti nel paragrafo 22 dello IAS 41 riferito all'esclusione dei flussi di cassa per le imposte quando viene valutato il fair value di una attività nello scopo dello IAS 41. Una entità applica tale modifica prospettivamente alle misurazioni del fair value a partire dagli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2022 o successivamente, l'applicazione anticipata è consentita. Non ci si aspettano impatti materiali per il Gruppo con riferimento a tale modifica;
 - nel corso del mese di febbraio 2021 lo IASB ha emesso degli emendamenti allo IAS 8, in cui introduce una definizione di "stime contabili". Le modifiche chiariscono la distinzione tra cambiamenti nelle stime contabili e cambiamenti nei principi contabili e correzione di errori. Inoltre, chiariscono come le entità utilizzano tecniche di misurazione e input per sviluppare stime contabili. Le modifiche sono efficaci per gli esercizi che hanno inizio dal o dopo il 1° gennaio 2023 e si applicano ai cambiamenti di principi contabili e a cambiamenti nelle stime contabili che si verificano a partire dall'inizio di tale periodo o successivamente. L'applicazione anticipata è consentita a condizione che tale fatto sia reso noto. Non si prevede che le modifiche avranno un impatto significativo sul Gruppo;
 - nel corso del mese di febbraio 2021, lo IASB ha emesso degli emendamenti allo IAS 1 e all'IFRS Practice Statement 2 *Making Materiality Judgements*, in cui fornisce linee guida ed esempi per aiutare le entità ad applicare giudizi di materialità all'informativa sui principi contabili. Le modifiche mirano ad aiutare le entità a fornire informazioni sui principi contabili più utili sostituendo l'obbligo per le entità di fornire le proprie politiche contabili "significative" con l'obbligo di fornire informativa sui propri principi contabili "rilevanti"; inoltre, sono aggiunte linee guida su come le entità applicano il concetto di rilevanza nel prendere decisioni in merito all'informativa sui principi contabili. Le modifiche allo IAS 1 sono applicabili a partire dagli esercizi che hanno inizio dal o dopo il 1° gennaio 2023, è consentita l'applicazione anticipata. Poiché le modifiche al PS 2 forniscono indicazioni non obbligatorie sull'applicazione della definizione di materiale all'informativa sui principi contabili, non è necessaria una data di entrata in vigore per tali modifiche. Il Gruppo sta attualmente valutando l'impatto delle modifiche per determinare l'impatto che avranno sull'informativa sui principi contabili di Gruppo;
 - nel corso del mese di maggio 2021, lo IASB ha emesso degli emendamenti allo IAS 12 Imposte sul reddito: Imposte differite relative alle attività e passività derivanti da una singola transazione. Le modifiche hanno ristretto l'ambito di applicazione dell'esenzione dalla rilevazione nei paragrafi 15 e 24 dello IAS 12 (esenzione dalla rilevazione) in modo che non si applichi più alle operazioni che, al momento della rilevazione iniziale, danno luogo a uguali differenze temporanee tassabili e deducibili. Le modifiche sono state emesse in risposta a una raccomandazione dell'IFRIC. La ricerca condotta dal Comitato ha indicato che le opinioni divergevano sul fatto che l'esenzione dal riconoscimento si applicasse alle operazioni, come i leasing, che portano alla rilevazione di un'attività e di una passività. Queste opinioni diverse hanno portato le entità a contabilizzare le imposte differite su tali operazioni in modi diversi, riducendo la comparabilità tra i loro bilanci. Il

Board prevede che le modifiche ridurranno la diversità nella rendicontazione e allineeranno la contabilizzazione delle imposte differite su tali operazioni con il principio generale dello IAS 12 di rilevare le imposte differite per le differenze temporanee. Un'entità applica le modifiche alle operazioni che si verificano all'inizio o successivamente all'inizio del primo periodo comparativo presentato. Inoltre, all'inizio del primo periodo comparativo presentato, rileva le imposte differite per tutte le differenze temporanee relative ai leasing e agli obblighi di dismissione e rileva l'effetto cumulativo dell'applicazione iniziale delle modifiche come rettifica del saldo di apertura degli utili portati a nuovo (o di altre componenti di patrimonio netto, a seconda dei casi) a tale data. La modifica sarà efficace per gli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2023. È consentita l'applicazione anticipata. Alla data di riferimento di questo bilancio la modifica è ancora in attesa di omologa;

- nel dicembre 2021, l'International Accounting Standards Board (IASB) ha emesso l'applicazione iniziale dell'IFRS 17 e dell'IFRS 9 – Informazioni comparative (emendamento all'IFRS 17). La modifica è un'opzione di transizione relativa alle informazioni comparative sulle attività finanziarie presentate in sede di prima applicazione dell'IFRS 17. La modifica ha lo scopo di aiutare le entità ad evitare disallineamenti contabili temporanei tra attività finanziarie e passività dei contratti assicurativi, e quindi a migliorare l'utilità delle informazioni comparative per utilizzatori. L'IFRS 17 che incorpora l'emendamento è efficace a partire dagli esercizi che inizieranno al 1° gennaio 2023. Non ci si aspettano impatti materiali per il Gruppo con riferimento a tali modifiche.

2. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

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

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

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

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio semestrale consolidato abbreviato al 31 dicembre 2021 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

Perimetro di consolidamento

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

Metodo di consolidamento integrale:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
Avantgarden S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	Québec	Canada	0	75%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	€ 5.704.334,80	Capogruppo
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	Hong Kong	Hong Kong	€ 100.000	100%
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	€ 100.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	€ 300.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	€ 10.000.000	100%
505 Games Australia Pty Ltd.	Melbourne	Australia	AUD \$ 100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Games Japan K.K.	Tokyo	Giappone	¥ 6.000.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	€ 100.000	100%
Game Network in liquidazione S.r.l.	Milano	Italia	€ 10.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Ingame Studios a.s.	Brno	Repubblica Ceca	Kr 2.000.000	60%
Hawken Entertainment Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
Hook S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Kunos Simulazioni S.r.l.	Roma	Italia	€ 10.000	100%
Infinity Plus Two Pty Ltd.	Melbourne	Australia	AUD \$ 100	100%
Infinite Interactive Pty Ltd.	Melbourne	Australia	AUD \$ 100	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
Rasplata B.V.	Amsterdam	Paesi Bassi	€ 1.750	60%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 18.500	60%
Supernova Games Studio S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
MSE & DB SI	Tudela	Spagna	€ 10.000	50%
Artractive s.a.	Cracovia	Polonia	zł 100.000	40%

3. PARTECIPAZIONI IN SOCIETÀ A CONTROLLO CONGIUNTO E IN SOCIETÀ COLLEGATE

Al 31 dicembre 2021 il Gruppo detiene una partecipazione pari al 50% del capitale nella società spagnola a controllo congiunto MSE & DB S.L. per un valore di carico di 6 mila Euro e una partecipazione pari al 40% nel capitale della società polacca collegata Artractive s.a. per un valore di carico di 9 mila Euro.

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

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

Migliaia di Euro	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	31 dicembre 2021	30 giugno 2021
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	7.986	8.948	59.140	55.341
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	9.990	14.860	107.379	78.831
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(34.944)	(34.499)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	143	462
Eliminazioni utili infragruppo	(687)	(153)	(2.555)	(1.832)
Dividendi	(7.500)	(7.500)	0	0
Altre rettifiche	601	(305)	(10.272)	1.804
Totale rettifiche di consolidamento	(7.586)	(7.958)	(12.684)	12.119
Utile di periodo e patrimonio netto del Gruppo	10.390	15.850	118.891	111.791

Il dettaglio delle rettifiche di consolidamento al 31 dicembre 2021 confrontato con il periodo precedente è la seguente:

Migliaia di Euro	Utile (Perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	31 dicembre 2021	30 giugno 2021
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	0	51	51
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	0	0	92	92
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 133 W Broadway Inc.	0	0	0	319
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	143	462
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	128	125	(53)	(181)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(815)	(279)	(2.502)	(1.687)
Totale eliminazione utili infragruppo	(687)	(154)	(2.555)	(1.868)
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(2.500)	(2.500)	0	0
Dividendi da 505 Games S.p.A.	(5.000)	(5.000)	0	0
Totale dividendi	(7.500)	(7.500)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.ni S.r.l. netto del relativo effetto fiscale	(271)	(281)	216	487
Allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	0	0	1.011	1.011
Allocazione prezzo di acquisto società australiane al netto del relativo effetto fiscale	(650)	0	5.206	5.856
Effetto IFRS 9 delle società controllate che non adottano principi IFRS	3	(21)	(343)	(346)
Fiscalità anticipata sulla rivalutazione del marchio Assetto Corsa	178	0	(17.613)	6.453
Capitalizzazione costi interni di sviluppo videogiochi	1.406	0	1.406	0
Altre	(65)	(2)	(155)	63
Totale altre rettifiche	601	(304)	(10.272)	13.525
Totale rettifiche di consolidamento	(7.586)	(7.958)	(12.684)	12.119

5. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 dicembre 2021 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2021 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.141	8.198	943	11,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	85.132	66.776	18.356	27,5%
4	Partecipazioni	8.835	11.190	(2.355)	-21,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	6.663	5.089	1.574	30,9%
6	Imposte anticipate	12.892	11.644	1.248	10,7%
7	Attività finanziarie non correnti	19.253	18.840	413	2,2%
	Totale attività non correnti	141.916	121.737	20.179	16,6%
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.994	5.708	(714)	-12,5%
9	Crediti commerciali	19.273	18.283	990	5,4%
10	Crediti tributari	2.100	1.500	600	40,0%
11	Altre attività correnti	19.600	19.279	321	1,7%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	28.052	35.509	(7.457)	-21,0%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	74.019	80.279	(6.260)	-7,8%
	TOTALE ATTIVITA'	215.935	202.016	13.919	6,9%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(21.870)	(23.016)	1.146	-5,0%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(90.239)	(82.181)	(8.058)	9,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(117.813)	(110.901)	(6.912)	6,2%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.078)	(890)	(188)	21,1%
	Totale patrimonio netto consolidato	(118.891)	(111.791)	(7.100)	6,4%
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(771)	(719)	(52)	7,2%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.491)	(5.415)	924	-17,1%
21	Passività finanziarie	(18.844)	(11.694)	(7.150)	61,1%
	Totale passività non correnti	(24.187)	(17.909)	(6.278)	35,1%
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(40.427)	(47.193)	6.766	-14,3%
23	Debiti tributari	(13.031)	(10.782)	(2.249)	20,9%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(9.166)	(9.932)	766	-7,7%
26	Passività finanziarie	(10.233)	(4.409)	(5.824)	n.s.
	Totale passività correnti	(72.857)	(72.316)	(541)	0,7%
	TOTALE PASSIVITA'	(97.044)	(90.225)	(6.819)	7,6%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(215.935)	(202.016)	(13.919)	6,9%

ATTIVITÀ NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 8.198 mila Euro a 9.141 mila Euro per effetto degli incrementi dell'esercizio al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

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

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Incrementi	Decrementi	Differenze da cambio di conversione	Amm.ti	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2021
Fabbricati industriali	6.719	1.029	0	12	(710)	0	7.050
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	523	718	(8)	0	(128)	8	1.113
Altri beni	321	92	(46)	0	(70)	46	343
Totale	8.198	1.839	(54)	12	(908)	54	9.141

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

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 1.029 mila Euro per effetto principalmente dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 relativamente ai contratti di locazione degli immobili sede della Ingame Studios a.s., consolidata a far data dal 1° luglio 2021, e della società canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che ha stipulato il contratto di locazione per i nuovi uffici nel corso del mese di luglio a seguito della costituzione avvenuta nel giugno 2021.

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

Gli investimenti effettuati nel periodo relativamente alle attrezzature industriali e commerciali sono stati pari a 718 mila Euro e sono relativi rispettivamente per 261 mila Euro e 228 mila Euro, ad attrezzature per office automation della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. e della Ingame Studios a.s. mentre il residuo, pari a 229 mila Euro, è relativo ad attrezzature per office automation acquistate dalle altre società del Gruppo.

L'incremento degli altri beni è relativo principalmente, per 51 mila Euro, ad arredamenti per gli uffici Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

3. Immobilizzazioni immateriali

Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita a medio-lungo termine ha inciso sul valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 18.356 mila Euro a seguito degli investimenti in proprietà intellettuali e diritti pluriennali di sfruttamento, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Le immobilizzazioni immateriali passano da 66.776 mila Euro a 85.132 mila Euro. Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

Le tabelle seguenti illustrano i movimenti dell'esercizio corrente e precedente:

Migliaia di Euro	1° luglio 2021	Incr.	Decr.	Ricl.	Diff. da cambio di conv.	Amm.to	31 dicembre 2021
Concessioni e licenze	33.467	1.381	0	3.196	(4)	(6.288)	31.752
Marchi e dir.simili	1.330	5	0	0	0	(389)	946
Altro	34	5	0	0	0	(6)	33
Immobilizzazioni in corso	31.945	23.652		(3.196)	0	0	52.401
Totale	66.776	25.043	0	0	(4)	(6.683)	85.132

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

La voce Immobilizzazioni in corso comprende sia i costi sostenuti dal Gruppo per l'acquisto di proprietà intellettuali da terzi, sia i costi sostenuti dalle società controllate relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi non ancora completati alla chiusura del periodo il cui dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021
Dr Studios Ltd.	6.289
Infinity Plus Two Pty Ltd.	2.607
Ingame Studios a.s.	2.383
Kunos Simulazioni S.r.l.	1.583
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	1.134
Avantgarden Games S.r.l.	668
Supernova Games S.r.l.	403
Totale immobilizzazioni in corso per commesse interne	15.067

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020
Diritti di utilizzo Premium Games	1.009	30
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	371	114
Totale incrementi concessioni e licenze	1.381	144
Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali	10	0
Commesse interne di sviluppo in corso	2.992	1.591
Immobilizzazioni in corso	20.660	27.135
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	23.652	28.726
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	25.043	28.870

4. Partecipazioni

Le partecipazioni diminuiscono di 2.355 mila principalmente per l'adeguamento al valore di mercato al 31 dicembre 2021 delle azioni possedute in società quotate in mercati regolamentati. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
MSE&DB SI	6	5	1
Artractive S.A.	9	0	9
Totale società a controllo congiunto e collegate	15	5	10
Starbreeze AB azioni A	6.085	7.635	(1.550)
Starbreeze AB azioni B	2.433	3.097	(664)
Unity Software Inc.	0	171	(171)
Noobz from Poland s.a.	302	282	20
Totale altre partecipazioni	8.820	11.185	(2.365)
Totale partecipazioni	8.835	11.190	(2.355)

La movimentazione intervenuta nel corso dell'esercizio relativamente alla società a controllo congiunto è stata descritta nella Relazione sulla gestione.

Il decremento delle Altre partecipazioni è effetto di:

- valutazione a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2021 delle nr. 61.758.625 azioni Starbreeze A e nr. 24.890.329 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sell per 2.214 mila Euro negativi;
- vendita di nr. 1.860 azioni della società Unity Software Inc. (quotate sul Nasdaq Composite Index) per 220 mila Euro realizzando una plusvalenza di 187 mila Euro;
- valutazione a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2021 delle nr. 70.000 azioni Noobz from Poland s.a. (quotate sul segmento New Comet del Warsaw Stock Exchange) in quanto strumenti finanziari classificati come held to collect and sell per 20 mila Euro positivi.

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 6.663 mila Euro e si sono incrementati di 1.574 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	5.774	4.227	1.547
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	249	222	27
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	6.663	5.089	1.574

Al 31 dicembre 2021 il credito verso Starbreeze AB è stato pari a 5.774 mila Euro. Si tratta del credito acquistato dalla società Smilegate Holdings nei confronti della Starbreeze AB. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi, è stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro. Il valore al 31 dicembre 2021 è stato adeguato con il metodo del costo ammortizzato per 1.547 mila Euro positivi. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini approvati dalla *District Court* svedese e comunque non oltre il mese di dicembre 2024.

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

6. Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 31 dicembre 2021 è pari a 12.892 mila Euro e si è incrementata di 1.248 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Società italiane	2.937	2.373	564
Società estere	4.087	3.484	603
Rettifiche di consolidamento	5.868	5.787	81
Totale imposte anticipate	12.892	11.644	1.248

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 31 dicembre 2021 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2021:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	648	648	0
Altre passività	8.515	8.515	0
Differenze attuariali	79	58	21
Costi non dedotti in precedenti esercizi	415	415	0
Perdite fiscali anni precedenti	396	396	0
Riserva da valutazione titoli	1.217	(1.113)	2.329
Riserva da applicazione IFRS 9	5	5	0
Totale differenze	11.275	8.925	2.350
Aliquota fiscale IRES	24,0%	24,0%	
Imposte anticipate IRES	2.706	2.142	564
Imposte anticipate IRAP	231	231	0
Totale imposte anticipate società italiane	2.937	2.373	564

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021
Imposte anticipate per perdite 505 Games Spain SI	17	17
Imposte anticipate per perdite controllate australiane	1.295	1.134
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	2.142	2.141
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Interactive	29	27
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Mobile US	59	56
Imposte anticipate per differenze temporanee Hawken Inc.	65	61
Imposte anticipate per Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	344	0
Imposte anticipate per Ingame Studios a.s.	53	0
Imposte anticipate per perdite Rasplata BV	83	47
Totale imposte anticipate controllate estere	4.087	3.483

La porzione di imposte anticipate delle società estere è relativa a differenze temporanee valutate recuperabili in quanto si ritiene probabile che ciascuna di esse, sulla base dei piani approvati, genererà imponibili fiscali nell'orizzonte temporale sufficiente a far fronte al loro recupero.

ATTIVITÀ CORRENTI

8. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	3.564	3.774	(210)
Rimanenze Premium Games	1.430	1.934	(504)
Totale Rimanenze	4.994	5.708	(714)

Le rimanenze passano da 5.708 mila Euro al 30 giugno 2021 a 4.994 mila Euro al 31 dicembre 2021, con un decremento di 714 mila Euro in linea con il declino dei ricavi da distribuzione *retail*.

9. Crediti commerciali

I crediti verso clienti presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	2.227	1.671	556
Crediti verso clienti UE	3.194	3.417	(223)
Crediti verso clienti resto del mondo	14.730	14.020	710
Totale crediti verso clienti	20.151	19.108	1.043
Fondo svalutazione crediti	(878)	(825)	(53)
Totale crediti commerciali	19.273	18.283	990

Il totale dei crediti verso clienti al 31 dicembre 2021 è pari a 19.273 mila Euro e mostra un incremento di 990 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021, quando erano stati pari a 18.283 mila Euro. I crediti verso clienti sono esposti al netto della stima delle potenziali note di credito che il Gruppo dovrà emettere per riposizionamenti prezzi o per resi di merce.

Il fondo svalutazione crediti aumenta rispetto al 30 giugno 2021 di 53 mila Euro, passando da 825 mila Euro a 878 mila Euro. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto sia di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità, che della applicazione del principio contabile IFRS 9.

10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Credito IVA	1.255	1.038	217
Credito per ritenute estere	532	118	414
Altri crediti	313	344	(31)
Totale crediti tributari	2.100	1.500	600

I crediti tributari passano da 1.500 mila Euro al 30 giugno 2021 a 2.100 mila Euro al 31 dicembre 2021, con un incremento di 600 mila Euro principalmente riconducibile alle ritenute estere subite per effetto di royalty attive incassate.

11. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 19.279 mila Euro al 30 giugno 2021 a 19.600 mila Euro al 31 dicembre 2021. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	3.930	5.112	(1.182)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	12.829	11.467	1.362
Anticipi a fornitori	2.705	2.359	346
Altri crediti	136	341	(205)
Totale altre attività correnti	19.600	19.279	321

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono costituiti da acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si decrementano nel periodo di 1.182 mila Euro attestandosi a 3.930 mila Euro. La diminuzione della voce è dovuta all'utilizzo del periodo relativamente agli anticipi pagati.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 12.829 mila Euro, sono composti da spese sostenute anticipatamente per la realizzazione dei videogiochi, in particolare riferite ai servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi accessori allo sviluppo dei videogiochi quali rating e localizzazioni.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Programmazione	8.927	8.644	283
Quality assurance	2.510	1.904	606
Altri costi operativi	1.392	919	473
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	12.829	11.467	1.362

PATRIMONIO NETTO

Le movimentazioni dettagliate di patrimonio netto sono riportate nel prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato. In sintesi possono così riassumersi:

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 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 utile d'esercizio							0		32.025	(32.025)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.567)		(2.567)	(2.567)		(2.567)
Altre variazioni						165	165				0	165	423	588
Utile (perdita) complessiva					476	(1.787)	(1.311)			10.625	10.625	9.314	(235)	9.079
Totale al 31 dicembre 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(863)	1.739	21.870	0	79.614	10.625	90.239	117.813	1.078	118.891

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 dicembre 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 165 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option, per 1.772 mila Euro negativi all'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie e per 15 mila Euro negativi all'adeguamento della riserva attuariale.

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

PASSIVITÀ NON CORRENTI

18. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rappresenta il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente e mostra un incremento rispetto al 30 giugno 2021 pari a 52 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 31 dicembre 2021 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con durata superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

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

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 93 persone.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 31 dicembre 2021 sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari all'1,09%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 2,813%;
- tasso annuo di inflazione pari all'1,75%.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 31 dicembre 2020 sono stati i seguenti:

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

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1° luglio 2021	719	659
Utilizzo del fondo per dimissioni	(30)	(9)
Accantonamenti dell'esercizio	181	145
Adeguamento per previdenza complementare	(118)	(113)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	19	12
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre 2021	771	694

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

19. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 31 dicembre 2021 è pari a 81 mila Euro ed è invariato rispetto al 30 giugno 2021.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 31 dicembre 2021 gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 4.491 mila Euro e sono unicamente composti dall'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane mentre il debito per il piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027 è stato classificato tra gli altri debiti e passività correnti in quanto l'importo maturato sino al 31 dicembre 2021 verrà liquidato entro la fine del 2022.

PASSIVITÀ CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 40.427 mila Euro al 31 dicembre 2021, diminuiscono di 6.766 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty. La ripartizione per area geografica è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(2.620)	(2.494)	(126)
Debiti verso fornitori UE	(12.549)	(17.507)	4.958
Debiti verso fornitori resto del mondo	(25.258)	(27.192)	1.934
Totale debiti verso fornitori	(40.427)	(47.193)	6.766

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 10.782 mila Euro al 30 giugno 2021 a 13.031 mila Euro al 31 dicembre 2021, con un incremento di 2.249 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Imposte sul reddito	(8.885)	(6.735)	(2.150)
Debito IVA	(32)	0	(32)
Altri debiti tributari	(4.114)	(4.047)	(67)
Totale debiti tributari	(13.031)	(10.782)	(2.249)

Le imposte sul reddito sono composte da una parte del debito residuo relativo all'esercizio chiuso al 30 giugno 2021 e dall'accantonamento di competenza del semestre.

24. Fondi correnti

Al 31 dicembre 2021 non sussistono fondi correnti così come al 30 giugno 2021.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 9.166 mila Euro in diminuzione di 766 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(543)	(511)	(32)
Debiti verso dipendenti	(2.615)	(1.558)	(1.057)
Debiti verso collaboratori	(27)	(43)	16
Altri debiti	(5.981)	(7.820)	1.839
Totale altre passività correnti	(9.166)	(9.932)	766

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine dell'esercizio, al futuro pagamento della quattordicesima mensilità, l'accantonamento di competenza dell'esercizio relativo alla quota variabile a breve termine e il debito per il piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027 che verrà liquidato entro dicembre 2022.

Gli altri debiti comprendono 5.431 mila Euro di anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuali del Gruppo. La riduzione della voce rispetto al 30 giugno 2021 è effetto della liquidazione di una parte del prezzo per l'acquisto delle società australiane che contrattualmente era previsto in dicembre 2021 per 1.639 mila Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	28.052	35.509	(7.457)
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(10.233)	(4.409)	(5.824)
	Posizione finanziaria netta corrente	17.819	31.100	(13.281)
7	Attività finanziarie non correnti	19.253	18.840	413
21	Passività finanziarie non correnti	(18.844)	(11.694)	(7.150)
	Posizione finanziaria netta non corrente	409	7.146	(6.737)
	Totale posizione finanziaria netta	18.228	38.246	(20.018)

Si rimanda in seguito per la posizione finanziaria netta redatta 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.

La posizione finanziaria netta alla chiusura del periodo è positiva per 18,2 milioni di Euro, in diminuzione rispetto ai 38,2 milioni di Euro del 30 giugno 2021. La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 23,5 milioni di Euro.

Posizione finanziaria netta corrente

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2021, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 28.052 mila Euro, in diminuzione di 7.457 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021, e sono costituite principalmente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

26. Passività finanziarie correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite da finanziamenti rateali entro i 12 mesi e altre passività finanziarie correnti per l'importo di 10.233 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(8.511)	(3.110)	(5.401)
Altre passività finanziarie correnti	(1.722)	(1.299)	(423)
Totale passività finanziarie correnti	(10.233)	(4.409)	(5.824)

I finanziamenti rateali pari a 8.511 mila Euro sono costituiti dalle quote con scadenza entro i 12 mesi di:

- un finanziamento di complessivi 2 milioni di Euro, concesso da Intesa SanPaolo S.p.A. alla Digital Bros S.p.A. con finalità di sostegno del circolante e supporto finanziario; il contratto di finanziamento prevede un rimborso capitale in otto rate trimestrali posticipate con inizio dal 24/09/2020 e termine al 24/06/2022; la Digital Bros S.p.A. pagherà gli interessi trimestralmente calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread 1,40 punti percentuali;
- un finanziamento di complessivi 5 milioni di Euro concesso in data 29/01/2021 da Intesa SanPaolo S.p.A. alla Digital Bros S.p.A. per lo sviluppo e la realizzazione di videogiochi; il mutuo ha una durata di 36 mesi ed il capitale sarà restituito in dodici rate trimestrali posticipate con inizio dal 29/04/2021 e termine al 29/01/2024 comprensive di interessi calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 1,35 punti percentuali;
- un finanziamento di complessivi 1.375 mila Euro concesso in data 28/01/2021 da Unicredit S.p.A. alla Digital Bros S.p.A. con finalità di consolidamento dei fidi e dei finanziamenti esistenti per complessivi 200 mila Euro e per lo sviluppo e la realizzazione di nuovi investimenti per i restanti 1.175 mila Euro; il mutuo prevede una fase di preammortamento a decorrere dalla data di erogazione e fino al 31/01/2022 in cui la Digital Bros corrisponderà rate trimestrali posticipate di soli interessi, ed una fase di rimborso del capitale con periodicità trimestrale con inizio dal 30/04/2022 e termine al 31/01/2025 comprensiva di interessi calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 0,9 punti percentuali. A fronte di tale finanziamento la Digital Bros S.p.a. ha stipulato con Unicredit S.p.A. un contratto di opzioni su tassi per tutelarsi dal rischio di aumento del tasso di interesse per l'intera

durata del finanziamento, corrispondendo alla banca un premio di 14 mila Euro. Il *fair value* di tale derivato al 31 dicembre 2021 è stato di 6 mila Euro positivi;

- un finanziamento di complessivi 4 milioni di Euro concesso in data 28/01/2021 da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. con finalità di consolidamento dei fidi e dei finanziamenti esistenti per complessivi 700 mila Euro e per lo sviluppo e la realizzazione di nuovi investimenti per i restanti 3.300 mila Euro; il mutuo prevede una fase di preammortamento a decorrere dalla data di erogazione e fino al 31/01/2022 in cui la Digital Bros corrisponderà rate trimestrali posticipate di soli interessi, ed una fase di rimborso capitale con periodicità trimestrale con inizio dal 30/04/2022 e termine al 31/01/2025 comprensiva di interessi calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 0,9 punti percentuali. A fronte di tale finanziamento la 505 Games S.p.a. ha stipulato con Unicredit S.p.A. un contratto di opzioni su tassi per tutelarsi dal rischio di aumento del tasso di interesse per l'intera durata del finanziamento, corrispondendo un premio alla banca di 40 mila Euro. Il *fair value* di tale derivato al 31 dicembre 2021 è stato pari a 17 mila Euro positivi;
- un nuovo finanziamento di complessivi 15 milioni di Euro concesso in data 30/09/2021 da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A. con finalità di finanziamento del circolante e consolidamento dei fidi; il mutuo prevede una fase di rimborso capitale con periodicità trimestrale con inizio dal 31/12/2021 e termine al 30/09/2024 comprensiva di interessi calcolati sulla base di un tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre mesi, aumentato di uno spread di 0,85 punti percentuali. A fronte di tale finanziamento la 505 Games S.p.a. ha stipulato con Unicredit S.p.A. un contratto di opzioni su tassi per tutelarsi dal rischio di aumento del tasso di interesse per l'intera durata del finanziamento, corrispondendo un premio alla banca di 70 mila Euro. Il *fair value* di tale strumento al 31 dicembre 2021 è stato pari a 44 mila Euro positivi.

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(20)	(8)	(12)
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(68)	(67)	(1)
Fair value di strumenti derivati	(190)	0	(190)
Debiti finanziari per canoni di locazione	(1.444)	(1.224)	(220)
Totale altre passività finanziarie correnti	(1.722)	(1.299)	(423)

Il fair value di strumenti derivati è relativo alla valutazione al 31 dicembre 2021 di due contratti che il Gruppo ha sottoscritto con Unicredit S.p.A. per ridurre i rischi derivanti dalla fluttuazione dei tassi di cambio con lo Yen a fronte di passività del Gruppo denominate in tale valuta. Coerentemente con quanto previsto dallo IAS 39 le passività finanziarie coperte da strumenti derivati sono state valutate al valore corrente, secondo quanto previsto per l'*hedge accounting*.

Posizione finanziaria netta non corrente

7. Attività finanziarie non correnti

Le attività finanziarie non correnti sono pari a 19.253 mila Euro e sono esclusivamente composte dalla 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. L'incremento di 413 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 è effetto dell'adeguamento a *fair value*.

21. Passività finanziarie non correnti

Le passività finanziarie non correnti sono costituite da finanziamenti rateali oltre i 12 mesi e da altre passività finanziarie non correnti per un totale di 18.844 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(14.879)	(7.858)	(7.021)
Altre passività finanziarie non correnti	(3.965)	(3.836)	(129)
Totale passività finanziarie non correnti	(18.844)	(11.694)	(7.150)

I debiti verso banche non correnti al 31 dicembre 2021 includono per 14.879 mila Euro le quote con scadenza oltre i 12 mesi dei finanziamenti precedentemente descritti:

Istituto erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo totale finanziamento	Debito oltre i 12 mesi
Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	1.031
Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	3.000
Intesa SanPaolo S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	29/01/2021	5.000	2.098
Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	30/09/2021	15.000	8.750
Totale finanziamenti rateali oltre i 12 mesi			27.375	14.879

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 3.965 mila Euro e sono composte da 85 mila Euro relativamente ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi e per 3.880 mila Euro dalla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16.

Il debito per canoni leasing è composto da:

- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 84 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 8 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 10 agosto 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 20 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 12 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,26%;
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 89 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 9 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di

acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 10 agosto 2023. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 21 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 13 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,26%;

- due contratti di locazione finanziaria stipulati con BMW Group Segment Financial Services per l'acquisto di due autovetture che prevedono ciascuno un valore finanziato pari a 22 mila Euro e il pagamento di quarantotto canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 2 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza dei contratti di locazione finanziaria è l'11 novembre 2023. L'importo per entrambi i contratti dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 8 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 14 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 5,85%;
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con Volkswagen Bank per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 58 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 12 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 21 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 15 dicembre 2024. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 6 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 27 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 3,99%;
- un contratto di locazione finanziaria stipulato con MPS Leasing & Factoring per l'acquisto di un'autovettura che prevede un valore finanziato pari a 55 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 6 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 1° giugno 2025. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici è pari a 13 mila Euro, quello oltre i dodici mesi è pari a 19 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è del 2,48%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Entro 1 anno	1.512	1.291	221
1-5 anni	3.357	2.919	438
Oltre 5 anni	608	917	(309)
Totale	5.477	5.127	350

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	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	28.052	35.509	(7.457)	-21,0%
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)	28.052	35.509	(7.457)	-21,0%
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	10.233	4.409	5.824	n.s.
G.	Indebitamento finanziario corrente (E + F)	10.233	4.409	5.824	n.s.
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)	(17.819)	(31.099)	13.280	-42,7%
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	18.844	11.694	7.150	61,1%
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)	18.844	11.694	7.150	61,1%
M.	Totale indebitamento finanziario (H + L)	1.025	(19.405)	20.430	n.s.

IMPEGNI E RISCHI

La tabella seguente riporta gli impegni del Gruppo:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	30 giugno 2021	Variazioni
Impegni per contratti sottoscritti	78.801	76.514	2.287

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

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 31 dicembre 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	3.670	49.348	2.189	311	55.518
2	Rettifiche ricavi	0	(85)	(108)	0	(193)
3	Totale ricavi netti	3.670	49.263	2.081	311	55.325

La suddivisione al 31 dicembre 2020 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	4.483	74.739	2.932	227	82.381
2	Rettifiche ricavi	0	(1.243)	(194)	0	(1.437)
3	Totale ricavi netti	4.483	73.496	2.738	227	80.944

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.846	4.594	(748)	-16,3%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.346)	(2.357)	1.011	-42,9%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	2.500	2.237	263	11,8%

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 2.500 mila Euro contro i 2.237 mila Euro positivi realizzati nel primo semestre del passato esercizio, per effetto di minori interessi passivi e oneri finanziari per 1.011 mila Euro parzialmente compensati da minori interessi attivi e proventi finanziari per 748 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni	%
Proventi finanziari	2.406	2.499	(93)	-3,7%
Differenze attive su cambi	1.409	2.089	(680)	-32,6%
Altro	31	6	25	n.s.
Interessi attivi e proventi finanziari	3.846	4.594	(748)	-16,3%

Gli interessi attivi e proventi finanziari diminuiscono di 748 mila Euro per effetto principalmente di minori differenze cambi attive per 680 mila Euro. I proventi finanziari comprendono 1.547 mila Euro effetto

dell'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 1.346 mila Euro, in diminuzione di 1.011 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2020, per effetto principalmente di minori differenze passive su cambi per 1.124 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(13)	(60)	47	-78,3%
Interessi prodotti derivati	(190)	0	(190)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(91)	(119)	28	-23,5%
Interessi factoring	0	(1)	1	-80,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(294)	(181)	(113)	-23,5%
Differenze passive su cambi	(1.052)	(2.176)	1.124	-80,0%
Totale interessi passivi	(1.346)	(2.357)	1.011	-42,9%

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021	31 dicembre 2020	Variazioni	%
Imposte correnti	(4.569)	(6.800)	2.231	-32,8%
Imposte differite	233	497	(264)	-53,0%
Totale imposte	(4.336)	(6.303)	1.967	-31,2%

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

6. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

Nel periodo il Gruppo non ha contabilizzato proventi e oneri non ricorrenti.

7. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

Il gruppo Digital Bros opera nel mercato dello sviluppo, dell'edizione, della distribuzione e della commercializzazione di videogiochi sui mercati internazionali. Il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

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

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 31 dicembre 2021 e 31 dicembre 2020. Si rimanda alla Relazione sulla Gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2021

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	3.670	49.348	2.189	311	0	55.518
2	Rettifiche ricavi	0	(85)	(108)	0	0	(193)
3	Totale ricavi	3.670	49.263	2.081	311	0	55.325
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(1.599)	(1.205)	0	0	(2.804)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(344)	(2.614)	0	0	0	(2.958)
6	Royalties	(60)	(13.633)	0	0	0	(13.693)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(504)	(210)	0	0	(714)
8	Totale costo del venduto	(404)	(18.350)	(1.415)	0	0	(20.169)
9	Utile lordo (3+8)	3.266	30.913	666	311	0	35.156
10	Altri ricavi	2.053	3.099	0	0	3	5.155
11	Costi per servizi	(291)	(2.696)	(399)	(144)	(675)	(4.205)
12	Affitti e locazioni	(42)	(93)	(12)	(2)	(84)	(233)
13	Costi del personale	(3.804)	(8.478)	(584)	(263)	(2.373)	(15.502)
14	Altri costi operativi	(73)	(207)	(48)	(15)	(311)	(654)
15	Totale costi operativi	(4.210)	(11.474)	(1.043)	(424)	(3.443)	(20.594)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.109	22.538	(377)	(113)	(3.440)	19.719
17	Ammortamenti	(897)	(6.174)	(71)	(24)	(425)	(7.591)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	0	(53)	0	(5)	(58)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	5	0	0	153	158
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(897)	(6.169)	(124)	(24)	(277)	(7.491)
22	Margine operativo (16+21)	212	16.369	(501)	(137)	(3.717)	12.226

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2020

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

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 Games Store e altri.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi pubblicati direttamente 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 mentre per i videogiochi che presentano budget di sviluppo più ridotti il marchio utilizzato è Hook.

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 spagnole hanno limitato la propria operatività in struttura di marketing e PR su scala nazionale.

Le Società che operano nella produzione interna di videogiochi e che sono parte integrante del settore operativo Premium Games sono:

- la società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa;
- la società di diritto olandese Rasplata B.V. di cui il Gruppo possiede il 60% 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 di sviluppo con sede a Brno che realizza il videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V.;
- il 100% di AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano che dispone di un team di circa undici persone;
- nel corso dello scorso esercizio è stata costituita la società Supernova Games Studios S.r.l., studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano, interamente posseduta dal Gruppo;
- 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 riproduzione.

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.

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 e di carte collezionabili 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 Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021		31 dicembre 2020		Variazioni	
Europa	8.489	15%	14.876	18%	(6.387)	-42,9%
Americhe	39.068	70%	57.534	70%	(18.466)	-32,1%
Resto del mondo	5.461	10%	6.812	8%	(1.351)	-19,8%
Totale ricavi estero	53.018	95%	79.222	96%	(26.204)	-33,1%
Italia	2.500	5%	3.159	4%	(659)	-20,9%
Totale ricavi lordi consolidati	55.518	100%	82.381	100%	(26.863)	-32,6%

I ricavi estero sono stati il 95% dei ricavi lordi consolidati sostanzialmente in linea rispetto al 96% dell'esercizio precedente e sono in diminuzione di 26.204 mila Euro rispetto al 31 dicembre 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 49.348 mila Euro pari al 93% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2021		31 dicembre 2020		Variazioni	
Free to Play	3.670	7%	4.483	6%	(813)	-18,1%
Premium Games	49.348	93%	74.739	94%	(25.391)	-34,0%
Totale ricavi lordi estero	53.018	100%	79.222	100%	(26.204)	-33,1%

8. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 10 della Relazione sulla Gestione a cui si rimanda.

Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov LLC verso la controllata 505 Games (US) Inc..

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

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

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(69)	0	6	(180)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(3.593)	0	(380)
Matov LLC	0	131	0	(418)	0	(226)
Totale	0	766	(69)	(4.011)	6	(786)

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

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

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

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

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nel semestre dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 350 mila Euro.

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

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

Consolidato fiscale

A seguito dell'introduzione nel sistema tributario italiano, del regime del consolidato fiscale, la controllante Digital Bros S.p.A. ha esercitato l'opzione di adesione allo stesso in qualità di controllante-consolidante

con le società 505 Mobile S.r.l., Game Entertainment S.r.l., Game Service S.r.l., 505 Games S.p.A., Digital Bros Game Academy S.r.l., Game Network in liquidazione S.r.l., Kunos Simulazioni S.r.l., Avantgarden S.r.l., Hook S.r.l. e Supernova Games S.r.l.. L'adesione al regime del consolidato fiscale nazionale ha reso necessaria la stesura di un regolamento di attuazione dei rapporti intersocietari volto a garantire che non sorgano pregiudizi alle singole società partecipanti.

9. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione della relazione finanziaria semestrale nel corso del periodo 1° luglio 2021- 31 dicembre 2021. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. la relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2021 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatta in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idonea a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della 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, 8 marzo 2022

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe