



**Resoconto intermedio di gestione
al 30 settembre 2022**

(1° trimestre dell'esercizio 2022/2023)

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 5.706.014,80 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 Investor Relations

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO	4
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.....	15
6. Analisi dell'andamento economico di gruppo al 30 settembre 2022.....	16
7. Analisi della situazione patrimoniale al 30 settembre 2022.....	20
8. Andamento per settori operativi.....	22
9. Attività e passività potenziali.....	32
10. Eventi successivi alla chiusura del periodo.....	32
11. Evoluzione prevedibile della gestione	33
12. Altre informazioni.....	34
Bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2022.....	37
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2022.....	39
Conto economico consolidato al 30 settembre 2022	40
Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2022.....	41
Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2022	42
Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato	43
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2022.....	45
ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF.....	56

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Componente	Carica/qualifica	Comitato Controllo e Rischi	Comitato Remunerazioni	Comitato Nomine
Sylvia Anna Bartyan	Consigliere indipendente	M	M	P
Lidia Florean	Consigliere non esecutivo			
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato			
Davide Galante	Consigliere non esecutivo			
Raffaele Galante	Amministratore delegato			
Susanna Pedretti	Consigliere indipendente	M	P	M
Stefano Salbe ⁽¹⁾	Consigliere esecutivo			
Laura Soifer ⁽²⁾	Consigliere indipendente	P	M	M
Dario Treves	Consigliere esecutivo			

P: Presidente

M: Membro

⁽¹⁾ Dirigente preposto ai sensi dell'art. 154-bis del D. Lgs. 58/98

⁽²⁾ Lead Independent Director

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 Raffaele Galante amministratore delegato, 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 d’esercizio e consolidato della Digital Bros S.p.A. fino all’approvazione del bilancio al 30 giugno 2030 alla società EY S.p.A., con sede a Milano in via Meravigli 12.

Altre informazioni

La pubblicazione del Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 30 settembre 2022 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 11 novembre 2022.

Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, quotata sul segmento Euronext 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 che ha in portafoglio direttamente attraverso studi di sviluppo di proprietà, una parte invece viene realizzata da studi indipendenti ed i diritti vengono acquisiti dal Gruppo sia in via definitiva che 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 a beneficio della 505 Games S.p.A.. A seguito della progressiva digitalizzazione del mercato con la conseguente concentrazione delle vendite sulla società italiana, le società francesi, tedesche e spagnole hanno concentrato le proprie operazioni sui servizi di marketing e PR su scala nazionale.

Gli studi di sviluppo che operano nella produzione 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 e Assetto Corsa Competizione;
- 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;
- la società di diritto ceco Ingame Studios a.s., di cui è stato acquisito il 60% nel corso del mese di luglio 2021, studio di sviluppo con sede a Brno che sta realizzando il videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V.;
- la AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano con sede a Milano;
- la società Supernova Games Studios S.r.l., studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano;

- la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. di cui il Gruppo detiene il 75%, si occupa dello sviluppo di un nuovo videogioco attualmente in fase di produzione.

La MSE & DB S.l. è 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. ed è composto 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..

La società australiana 505 Games Australia Pty Ltd. 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.

Nel corso del mese di luglio 2022 la 505 Mobile S.r.l. ha acquisito il 100% della società americana D3Publisher of America Inc., editore americano di giochi Free to Play, fra cui alcuni spin-off della serie Puzzle Quest, proprietà intellettuale detenuta dal Gruppo a seguito dell'acquisizione di Infinity Plus Two. La ragione sociale della Società è stata successivamente modificata in 505 Go Inc..

I marchi utilizzati per la pubblicazione a livello mondiale sono 505 Games Mobile e 505Go!.

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.

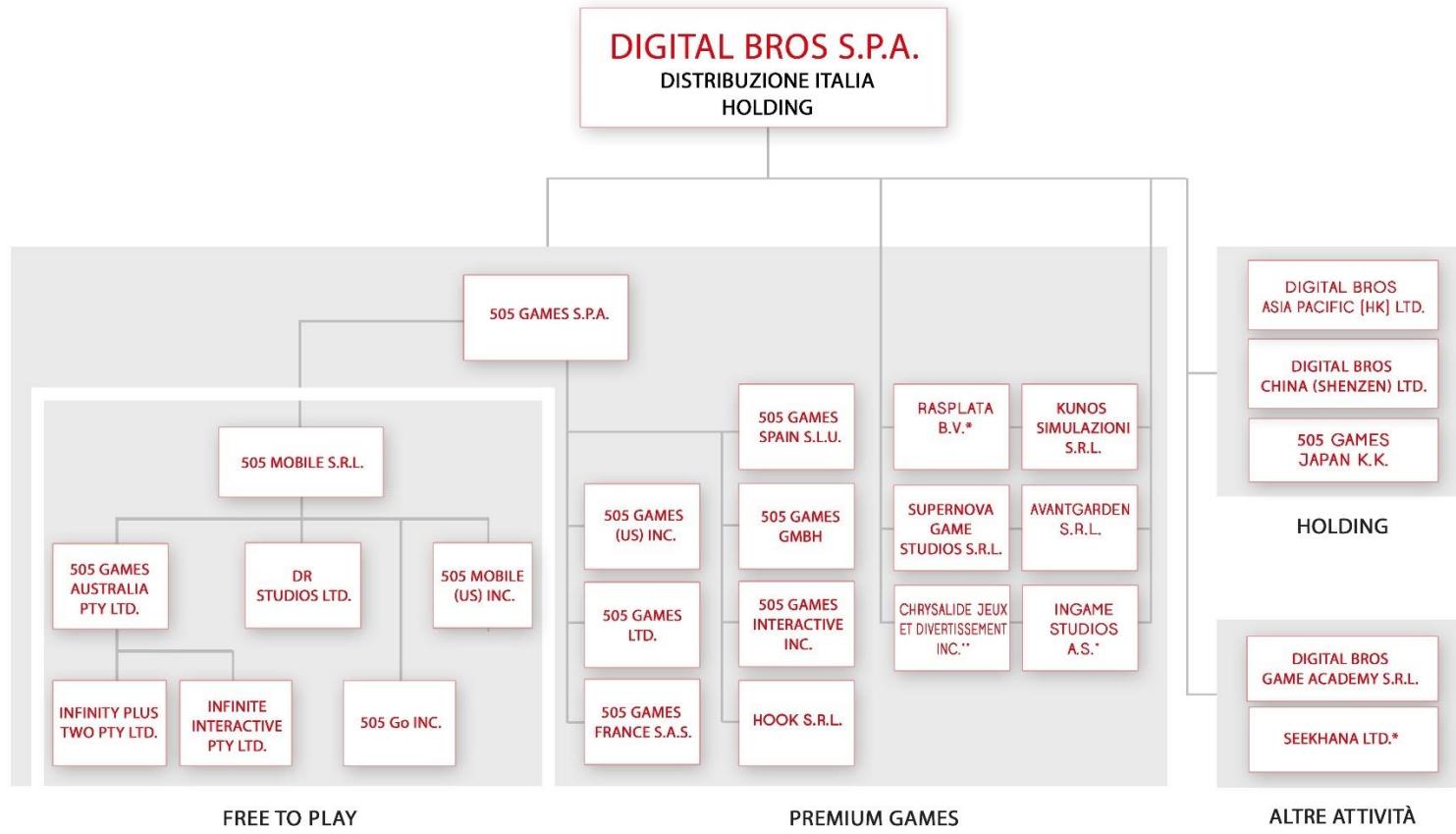
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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 30 settembre 2022 relativamente alle società operative nel periodo:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 SETTEMBRE 2022



[*] PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

[**] PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Il Gruppo nel corso del periodo ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. ⁽²⁾	10-300 Rue Saint Paul, 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.	12P Smithfield, Kennedy Town, Hong Kong	Uffici
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	19, Kefa Road Shenzhen, Cina	Uffici
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Via Labus, 15 Milano	Uffici
DR Studios Ltd.	403 Silbury Boulevard, 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.	11-15, Kanda Jimbocho 2 Chiyoda-ku, Tokyo, Giappone	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	401 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
505 Go Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Game Network S.r.l. in liquidazione S.r.l. ⁽³⁾	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⁾	403 Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Supernova Games Studios S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici

(1) detenute al 60%

(2) detenuta al 75%

(3) società in liquidazione

Rasplata B.V., 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 patrimonio netto e del risultato d'esercizio attribuibile ai soci di minoranza.

La MSE & DB S.l. è una joint venture di diritto spagnolo a controllo congiunto, mentre la Artractive S.A. è una società collegata di diritto polacco costituita nello scorso esercizio 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 che sarà pubblicato dalla 505 Games S.p.A..

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

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



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

Gli sviluppatori, pur rimanendo spesso ma non sempre 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 realizzare il gioco, farlo apprezzare e distribuirlo su base internazionale grazie alla loro rete commerciale internazionale, diretta e indiretta.

Lo sviluppatore può dotarsi di una struttura interna di publishing e commercializzare direttamente il videogioco disintermediando così l'editore. Chiaramente i rischi finanziari e operativi per lo sviluppatore aumentano in misura significativa.

Editori o publisher

L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, determina la politica commerciale a livello globale, studia il posizionamento del prodotto, l'aspetto grafico 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 su base pluriennale 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 della 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, a seguito della significativa diminuzione delle vendite di prodotti fisici, è destinato a perdere di importanza con una concentrazione delle attività distributive su un numero sempre più limitato di operatori specializzati.

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.

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

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*).

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.

3. INDICATORI DI RISULTATO

Il Gruppo utilizza con continuità e omogeneità di rappresentazione da diversi esercizi alcuni indicatori di larga diffusione per facilitare la comprensione dei propri dati economici e patrimoniali consolidati.

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 e gli altri ricavi ed il totale dei costi operativi, aumentata degli altri ricavi;
- margine operativo (EBIT), somma algebrica del margine operativo lordo e del totale dei proventi e costi operativi non monetari.

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

Le definizioni degli indicatori utilizzati dal Gruppo, in quanto non rivenienti dai principi contabili di riferimento, potrebbero non essere omogenee con quelle adottate da 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 rivenienti direttamente dal bilancio consolidato.

4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

La stagionalità del mercato è influenzata dal lancio di prodotti di grande popolarità. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un determinato periodo comporta una volatilità dei ricavi tra i diversi trimestri. Il lancio di nuovi prodotti determina una concentrazione delle vendite nei primi giorni immediatamente successivi alla commercializzazione del prodotto, specialmente se accompagnata da campagna marketing.

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 diminuzione significativa della componente dei ricavi da distribuzione fisica sul totale dei ricavi consolidati ha permesso di ridurre in maniera significativa la volatilità degli investimenti in capitale circolante netto ad essi connessi.

5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi significativi nel periodo.

COVID-19

A seguito dell'insorgere della pandemia da COVID-19 e sulla base delle disposizioni ministeriali emanate a partire dal mese di marzo 2020 e poi successivamente a più riprese modificate, al fine di garantire la sicurezza e la salute del proprio personale dipendente e dei collaboratori, il Gruppo ha anticipato il ricorso alla modalità di lavoro definita agile, permettendo alla gran parte dei dipendenti e collaboratori sia in Italia che presso le sedi estere di svolgere l'attività lavorativa dal proprio domicilio. 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.

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 membri.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DI GRUPPO AL 30 SETTEMBRE 2022

	Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021		Variazioni
1	Ricavi lordi	22.387	100,1%	25.016	100,5% (2.629) -10,5%
2	Rettifiche ricavi	(26)	-0,1%	(126)	-0,5% 100 -79,0%
3	Totale ricavi netti	22.361	100,0%	24.890	100,0% (2.529) -10,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(710)	-3,2%	(981)	-3,9% 271 -27,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.080)	-9,3%	(1.507)	-6,1% (573) 38,0%
6	Royalties	(4.585)	-20,5%	(7.078)	-28,4% 2.493 -35,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(200)	-0,9%	(280)	-1,1% 80 -28,7%
8	Totale costo del venduto	(7.575)	-33,9%	(9.846)	-39,6% 2.271 -23,1%
9	Utile lordo (3+8)	14.786	66,1%	15.044	60,4% (258) -1,7%
10	Altri ricavi	3.851	17,2%	1.736	7,0% 2.115 n.s.
11	Costi per servizi	(3.290)	-14,7%	(1.813)	-7,3% (1.477) 81,5%
12	Affitti e locazioni	(193)	-0,9%	(104)	-0,4% (89) 86,1%
13	Costi del personale	(9.608)	-43,0%	(6.719)	-27,0% (2.889) 43,0%
14	Altri costi operativi	(391)	-1,7%	(319)	-1,3% (72) 22,5%
15	Totale costi operativi	(13.482)	-60,3%	(8.955)	-36,0% (4.527) 50,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	5.155	23,1%	7.825	31,4% (2.670) -34,1%
17	Ammortamenti	(3.726)	-16,7%	(3.316)	-13,3% (410) 12,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0% 0 0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(12)	0,0% 12 n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	3,6%	0	0,0% 813 n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.913)	-13,0%	(3.328)	-13,4% 415 -12,5%
22	Margine operativo (16+21)	2.242	10,0%	4.497	18,1% (2.255) -50,1%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.798	12,5%	1.606	6,5% 1.192 74,2%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.359)	-6,1%	(264)	-1,1% (1.095) n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.439	6,4%	1.342	5,4% 97 7,2%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.681	16,5%	5.839	23,5% (2.158) -37,0%
27	Imposte correnti	(670)	-3,0%	(1.920)	-7,7% 1.250 -65,1%
28	Imposte differite	76	0,3%	95	0,4% (19) -20,1%
29	Totale imposte	(594)	-2,7%	(1.825)	-7,3% 1.231 -67,4%
30	Risultato netto (26+29)	3.087	13,8%	4.014	16,1% (927) -23,1%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	2.996	13,4%	4.092	16,4% (1.096) -26,8%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	91	0,4%	(78)	-0,3% 169 n.s.
	Utile netto per azione:				
33	Utile per azione base (in Euro)	0,21		0,29	(0,08) -26,8%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,21		0,28	(0,07) -25,4%

Il piano editoriale del Gruppo prevede le prime uscite di nuovi prodotti a partire dalla seconda metà dell'esercizio in corso e pertanto, seppur in presenza dei significativi investimenti in nuove proprietà intellettuali, i ricavi del periodo sono quasi esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ripartiti su un numero elevato di videogames. Su questi spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo Assetto Corsa con oltre 5 milioni di Euro nel periodo a cui si devono aggiungere i ricavi realizzati dalla neo acquisita società americana 505 Go Inc. per 4,4 milioni di Euro. I ricavi lordi del periodo sono stati pari a 22.387 mila Euro, in contrazione del 10,5%, del 28% a parità di perimetro di consolidamento.

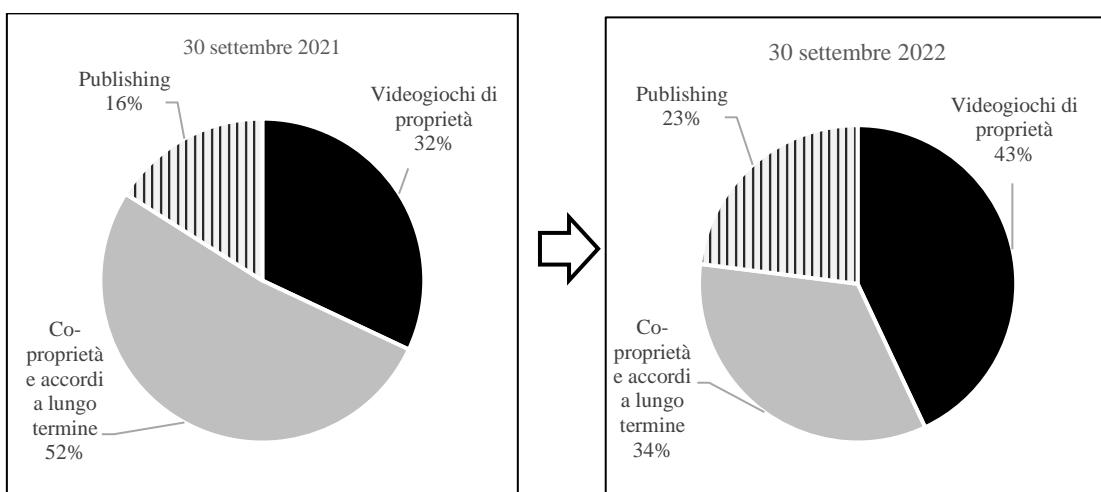
I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 96% dei ricavi lordi, mentre i ricavi digitali sono stati circa l'88% dei ricavi lordi.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 30 settembre 2022 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata la seguente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi			Ricavi netti		
	2023	2022	Variazioni	2023	2022	Variazioni
Premium Games	15.529	22.525	(6.996) -31,1%	15.529	22.439	(6.910) -30,8%
Free to Play	5.971	1.773	4.198 n.s.	5.971	1.773	4.198 n.s.
Distribuzione Italia	698	599	99 16,6%	672	559	113 20,1%
Altre Attività	189	119	70 59,1%	189	119	70 59,1%
Totale ricavi lordi	22.387	25.016	(2.629) -10,5%	22.361	24.890	(2.529) -10,2%

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato il 69% dei ricavi lordi, contro il 90% dello scorso esercizio.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 43% dei ricavi del settore operativo rispetto al 32% realizzato nel primo trimestre dello scorso esercizio, 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 34% 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:



Per effetto dell'acquisizione di 505 Go Inc. i ricavi del settore operativo Free to Play sono in aumento di 4.198 mila Euro, in diminuzione di 176 mila Euro a parità di perimetro di consolidamento, passando da 1.773 mila Euro a 5.971 mila Euro avendo beneficiato di 4.379 mila Euro realizzati dai videogiochi pubblicati dalla 505 Go Inc..

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono aumentati di 99 mila Euro passando da 599 mila Euro a 698 mila Euro.

Il costo del venduto si è decrementato di 2.271 mila Euro, in calo del 23,1%, in misura superiore alla riduzione dei ricavi e tale da determinare solo una lieve riduzione dell'utile lordo pari all'1,7% (da 15.044 mila Euro al 30 settembre 2021 agli attuali 14.786 mila Euro) per effetto di un minor peso percentuale dei costi operativi che presentano i videogiochi di catalogo.

Gli altri ricavi sono stati pari a 3.851 mila Euro in aumento di 2.115 mila Euro, per effetto delle più ampie 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 produzione 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 13.482 mila Euro, in aumento del 50,6% rispetto a quanto registrato nel corrispondente periodo nello scorso esercizio, per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 2.889 mila Euro, a seguito delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di personale impiegato. In incremento di 1.477 mila Euro anche i costi per servizi a seguito di maggiori investimenti pubblicitari per la ripresa delle attività di partecipazione ad eventi e manifestazioni fieristiche successivamente al contenimento della diffusione della pandemia da COVID 19, nonché in relazione agli investimenti pubblicitari effettuati dalla neo consolidata 505 Go Inc..

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 5.155 mila Euro attestandosi al 23,1% dei ricavi consolidati netti, in diminuzione di 2.670 mila Euro rispetto ai 7.825 mila Euro nel primo trimestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 410 mila Euro per effetto della maggior percentuale di ricavi realizzati su proprietà intellettuali detenute.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono determinati dal differenziale tra il prezzo per l'acquisizione della D3 Go Inc. ed il patrimonio netto della società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato pari a 2.242 mila Euro rispetto ai 4.497 mila Euro registrati al 30 settembre 2021.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 1.439 mila Euro, in lieve incremento rispetto a 1.342 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

L'utile ante imposte al 30 settembre 2022 è stato pari a 3.681 mila Euro, in diminuzione di 2.158 mila Euro rispetto ai 5.839 mila Euro realizzati al 30 settembre 2021.

L'utile netto consolidato è pari a 3.087 mila Euro rispetto all'utile netto di 4.014 mila Euro realizzato al 30 settembre 2021.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 2.996 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,21 Euro per azione contro l'utile per azione rispettivamente di 0,29 e 0,28 Euro realizzati al 30 settembre 2021.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, positiva per 91 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 30 SETTEMBRE 2022

	Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 giugno 2021	Variazioni
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	10.189	10.353	(164) -1,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	117.449	104.089	13.360 12,8%
4	Partecipazioni	7.650	7.511	139 1,9%
5	Crediti ed altre attività non correnti	18.601	14.072	4.529 32,2%
6	Imposte anticipate	17.815	12.829	4.986 38,9%
7	Attività finanziarie non correnti	18.220	18.257	(37) -0,2%
	Totale attività non correnti	189.924	167.111	22.813 13,7%
	Attività correnti			
8	Rimanenze	3.973	4.173	(200) -4,8%
9	Crediti commerciali	21.181	27.781	(6.600) -23,8%
10	Crediti tributari	1.545	2.926	(1.381) -47,2%
11	Altre attività correnti	13.362	13.030	332 2,5%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.706	10.961	(2.255) -20,6%
13	Altre attività finanziarie	329	329	0 0,0%
	Totale attività correnti	49.096	59.200	(10.104) -17,1%
	TOTALE ATTIVITA'	239.020	226.311	12.709 5,6%
	Patrimonio netto consolidato			
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)	(1) 0,0%
15	Riserve	(22.778)	(22.030)	(748) 3,4%
16	Azioni proprie	0	0	0 0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(111.151)	(108.160)	(2.991) 2,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(139.635)	(135.895)	(3.740) 2,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.514)	(1.423)	(91) 6,4%
	Totale patrimonio netto consolidato	(141.149)	(137.318)	(3.831) 2,8%
	Passività non correnti			
18	Benefici verso dipendenti	(811)	(761)	(50) 6,6%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0 0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(2.063)	(1.954)	(109) 5,6%
21	Passività finanziarie	(16.178)	(15.213)	(965) 6,3%
	Totale passività non correnti	(19.133)	(18.009)	(1.124) 6,2%
	Passività correnti			
22	Debiti verso fornitori	(42.699)	(52.125)	9.426 -18,1%
23	Debiti tributari	(4.482)	(3.575)	(907) 25,4%
24	Fondi correnti	0	0	0 0,0%
25	Altre passività correnti	(6.311)	(4.657)	(1.654) 35,5%
26	Passività finanziarie	(25.246)	(10.627)	(14.619) n.s.
	Totale passività correnti	(78.738)	(70.984)	(7.754) 10,9%
	TOTALE PASSIVITA'	(97.871)	(88.993)	(8.878) 10,0%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(239.020)	(226.311)	(12.709) 5,6%

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 22.813 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 13.360 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Gli incrementi delle imposte anticipate e dei crediti ed altre attività correnti sono effetto principalmente del consolidamento della 505 Go Inc..

Il totale delle attività correnti diminuisce di 10.104 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 per effetto principalmente di minori crediti commerciali per 6.600 mila Euro e minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 2.255 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 1.124 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022, mentre il totale delle passività correnti aumenta di 7.754 mila Euro per effetto di maggiori passività finanziarie correnti per 14.619 mila Euro parzialmente compensate da minori debiti verso fornitori per 9.426 mila Euro.

L’analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2022 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.706	10.961	(2.255)	-20,6%
13	Altre attività finanziarie correnti	329	329	0	0,0%
26	Passività finanziarie correnti	(25.246)	(10.627)	(14.619)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(16.211)	663	(16.874)	n.s.
7	Attività finanziarie non correnti	18.220	18.257	(37)	-0,2%
21	Passività finanziarie non correnti	(16.178)	(15.213)	(965)	6,3%
	Posizione finanziaria netta non corrente	2.042	3.044	(1.002)	-32,9%
	Totale posizione finanziaria netta	(14.169)	3.707	(17.876)	n.s.

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 14.169 mila Euro rispetto ai 3.707 mila Euro registrati al 30 giugno 2022 decrementandosi di 17.876 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 negativa per 8.561 mila Euro.

8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

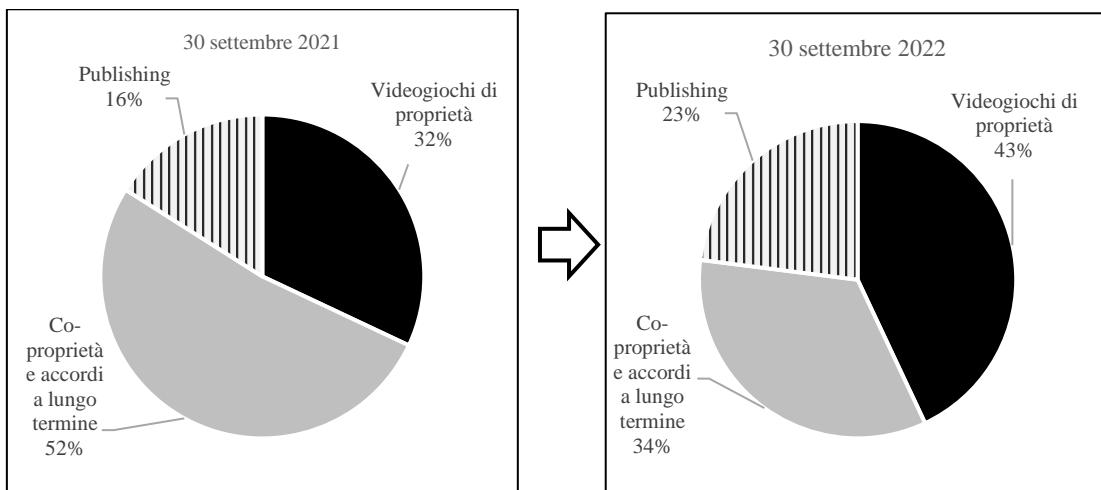
Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		30 settembre 2022		30 settembre 2021		Variazioni	
		Ricavi lordi	100,0%	22.525	100,4%	(6.996)	-31,1%
1	Ricavi lordi	15.529	100,0%	22.525	100,4%	(6.996)	-31,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	(86)	-0,4%	86	n.s.
3	Totale ricavi netti	15.529	100,0%	22.439	100,0%	(6.910)	-30,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(169)	-1,1%	(680)	-3,0%	511	-75,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.185)	-7,6%	(1.341)	-6,0%	156	-11,7%
6	Royalties	(2.913)	-18,8%	(7.060)	-31,5%	4.147	-58,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(127)	-0,8%	(252)	-1,1%	125	-49,6%
8	Totale costo del venduto	(4.394)	-28,3%	(9.333)	-41,6%	4.939	-52,9%
9	Utile lordo (3+8)	11.135	71,7%	13.106	58,4%	(1.971)	-15,0%
10	Altri ricavi	2.942	18,9%	733	3,3%	2.209	n.s.
11	Costi per servizi	(1.824)	-11,7%	(1.124)	-5,0%	(700)	62,3%
12	Affitti e locazioni	(56)	-0,4%	(33)	-0,1%	(23)	72,8%
13	Costi del personale	(5.637)	-36,3%	(3.397)	-15,1%	(2.240)	66,0%
14	Altri costi operativi	(134)	-0,9%	(96)	-0,4%	(38)	39,6%
15	Totale costi operativi	(7.651)	-49,3%	(4.650)	-20,7%	(3.001)	64,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	6.426	41,4%	9.189	41,0%	(2.763)	-30,1%
17	Ammortamenti	(2.768)	-17,8%	(2.602)	-11,6%	(166)	6,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(12)	-0,1%	12	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.768)	-17,8%	(2.614)	-11,6%	(154)	5,9%
22	Margine operativo (16+21)	3.658	23,6%	6.575	29,3%	(2.917)	-44,4%

Il piano editoriale del Gruppo prevede le prime uscite di nuovi prodotti a partire dalla seconda metà dell'esercizio in corso e pertanto, seppur in presenza dei significativi investimenti in nuove proprietà intellettuali, i ricavi del periodo sono quasi esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ripartiti su un numero elevato di videogames. Su questi spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo Assetto Corsa con oltre 5 milioni di Euro nel periodo.

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato il 69% dei ricavi lordi consolidati.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuale detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 43% dei ricavi del settore operativo rispetto al 32% realizzato nel primo trimestre dello scorso esercizio, mentre i ricavi derivanti da proprietà intellettuale sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 34% 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:



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni	
Ricavi da distribuzione retail	729	2.151	(1.422)	-66,1%
Ricavi da distribuzione digitale	13.719	19.782	(6.063)	-30,6%
Ricavi da sublicensing	1.081	592	489	82,6%
Totale ricavi Premium Games	15.529	22.525	(6.996)	-31,1%

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

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

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 settembre 2022 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni	
Sony Playstation	2.448	4.505	(2.057)	-45,7%
Microsoft XboX	1.776	2.230	(454)	-20,4%
Nintendo Switch	958	1.049	(91)	-8,6%
Totale ricavi digitali console	5.182	7.784	(2.602)	-33,4%
Personal Computer	7.652	10.456	(2.804)	-26,8%
Piattaforme Mobile	885	1.542	(657)	-42,6%
Totale ricavi da distribuzione digitale	13.719	19.782	(6.063)	-30,6%

L'andamento dei ricavi netti è stato in linea con quello dei ricavi lordi.

Il costo del venduto si è decrementato di 4.939 mila Euro, con una riduzione percentuale del 52,9%, principalmente per effetto di minori royalty per 4.147 mila Euro e di minori acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 511 mila Euro.

L'utile lordo è stato pari a 11.135 mila Euro, in diminuzione di 1.971 mila Euro rispetto al 30 settembre 2021.

Gli altri ricavi sono stati pari a 2.942 mila Euro in aumento di 2.209 mila Euro, per effetto delle più ampie produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- 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 7.651 mila Euro, in aumento del 64,5% rispetto a quanto registrato nel corrispondente periodo nello scorso esercizio, per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 2.240 mila Euro, a seguito delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di personale impiegato. In incremento di 700 mila Euro anche i costi per servizi a seguito di maggiori investimenti pubblicitari per la ripresa delle attività di partecipazione ad eventi e manifestazioni fieristiche successivamente al contenimento della pandemia da COVID 19.

Il margine operativo lordo è stato pari a 6.426 mila Euro attestandosi al 41,4% dei ricavi netti, in diminuzione di 2.763 mila Euro rispetto ai 9.189 mila Euro del primo trimestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in lieve incremento di 166 mila Euro per effetto della maggior percentuale di ricavi realizzati su proprietà intellettuali detenute.

Il margine operativo netto è stato pari a 3.658 mila Euro rispetto a 6.575 mila Euro registrati al 30 settembre 2021.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play			
		30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni	
1	Ricavi lordi	5.971	100,0%	1.773	100,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	5.971	100,0%	1.773	100,0%
				4.198	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(895)	-15,0%	(166)	-9,4%
6	Royalties	(1.672)	-28,0%	(18)	-1,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(2.567)	-43,0%	(184)	-10,4%
				(2.383)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	3.404	57,0%	1.589	89,6%
				1.815	n.s.
10	Altri ricavi	909	15,2%	1.000	56,4%
				(91)	-9,1%
11	Costi per servizi	(774)	-13,0%	(171)	-9,6%
12	Affitti e locazioni	(91)	-1,5%	(21)	-1,2%
13	Costi del personale	(2.444)	-40,9%	(1.821)	-102,7%
14	Altri costi operativi	(69)	-1,2%	(39)	-2,2%
15	Totale costi operativi	(3.378)	-56,6%	(2.052)	-115,7%
				(1.326)	64,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	935	15,7%	537	30,3%
				398	74,2%
17	Ammortamenti	(619)	-10,4%	(449)	-25,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	13,6%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	194	3,2%	(449)	-25,3%
				643	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	1.129	18,9%	88	5,0%
				1.041	n.s.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni
505 Go Inc.	4.379	0	4.379 n.s.
Gems of War	1.279	1.389	(110) -7,9%
Puzzle Quest 3	90	0	90 n.s.
Altri prodotti	223	384	(161) -41,9%
Totale ricavi Free to Play	5.971	1.773	4.198 n.s.

Per effetto dell'acquisizione di 505 Go Inc. i ricavi del settore operativo Free to Play sono in aumento di 4.198 mila Euro, in diminuzione di 176 mila Euro a parità di perimetro di consolidamento, passando da 1.773 mila Euro a 5.971 mila Euro avendo beneficiato di 4.379 mila Euro realizzati dai videogiochi pubblicati dalla 505 Go Inc..

Gems of War ha realizzato ricavi per 1.279 mila Euro. Il gioco è realizzato dallo studio australiano Infinity Plus Two acquisito nel corso del mese di gennaio 2021. Nel corso del mese di marzo 2022 è stata lanciata la versione per piattaforme mobile e personal computer del videogioco Puzzle Quest 3, le cui versioni console sono attese nel corso della seconda metà dell'esercizio e dalle quali ci si attendono ricavi significativi.

L'andamento dei costi operativi e del costo del venduto è fortemente influenzato dall'acquisizione della 505 Go Inc..

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita aumentano di 729 mila Euro in particolare per effetto dell'iscrizione dei costi di live support per 521 mila Euro sostenuti dalla 505 Go Inc.. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni
Live support	521	0	521
Quality assurance	125	11	114
Hosting	170	112	58
Altro	79	167	(88)
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	895	166	729

Le royalty passano da 18 mila Euro al 30 settembre 2021 a 1.672 mila Euro al 30 settembre 2022, prevalentemente relative ai videogiochi di 505 Go Inc..

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 91 mila Euro e sono stati pari a 909 mila Euro, per effetto delle 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 3.378 mila Euro, in aumento di 1.326 mila Euro rispetto a quanto registrato nel primo trimestre dello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 623 mila Euro e dei costi per servizi, principalmente per maggiori investimenti pubblicitari per 603 mila Euro, entrambi quasi interamente costituiti dall'incremento dei costi della neo controllata americana.

Il margine operativo lordo è stato pari a 935 mila Euro, pari al 15,7% dei ricavi netti, in aumento di 398 mila Euro rispetto ai 537 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 619 mila Euro ed includono la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto per 467 mila Euro. La parte residua è relativa principalmente all'applicazione dell'IFRS 16 ai contratti di affitto

della DR Studios Ltd. e delle società australiane insieme all’ammortamento delle proprietà intellettuali del Gruppo.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono composti esclusivamente dal differenziale tra il prezzo pagato per l’acquisizione della D3 Go Inc. e il patrimonio netto della Società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento.

Il margine operativo netto è stato positivo per 1.129 mila Euro rispetto a 88 mila Euro positivi registrati al 30 settembre 2021.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia			
		30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni	
1	Ricavi lordi	698	103,9%	599	107,1%
2	Rettifiche ricavi	(26)	-3,9%	(40)	-7,1%
3	Totale ricavi netti	672	100,0%	559	100,0%
				114	20,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(541)	-80,6%	(301)	-53,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(73)	-10,8%	(28)	-5,0%
8	Totale costo del venduto	(614)	-91,4%	(329)	-58,8%
				(285)	86,7%
9	Utile lordo (3+8)	58	8,6%	230	41,2%
				(172)	-74,9%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(124)	-18,5%	(143)	-25,6%
12	Affitti e locazioni	(3)	-0,4%	(7)	-1,3%
13	Costi del personale	(200)	-29,8%	(249)	-44,5%
14	Altri costi operativi	(28)	-4,1%	(34)	-6,1%
15	Totale costi operativi	(355)	-52,9%	(433)	-77,4%
				78	-17,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(297)	-44,1%	(203)	-36,3%
				(94)	46,2%
17	Ammortamenti	(35)	-5,2%	(38)	-6,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(35)	-5,2%	(38)	-6,9%
				3	-9,5%
22	Margine operativo (16+21)	(332)	-49,5%	(241)	-43,1%
				(91)	37,7%

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono aumentati di 99 mila Euro passando da 599 mila Euro a 698 mila Euro.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni
Distribuzione videogiochi	170	205	(35) -17,1%
Distribuzione carte collezionabili	528	394	134 34,0%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	698	599	99 16,6%

La distribuzione di videogiochi per console ha visto una diminuzione di 35 mila Euro mentre le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono aumentate di 134 mila Euro. Risulta evidente che il settore delle carte da gioco collezionabili non è particolarmente influenzato dalla digitalizzazione, in quanto prodotto fisico per sua natura, piuttosto che da mutamenti della domanda dovuti ai gusti dei consumatori.

Il costo del venduto si attesta a 614 mila Euro in aumento di 285 mila Euro rispetto al 30 settembre 2021, principalmente per l'aumento degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita. Le rimanenze diminuiscono di 73 mila Euro.

I costi operativi sono stati pari a 355 mila Euro in diminuzione di 78 mila Euro rispetto a quelli al 30 settembre 2021 quando erano stati 433 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 297 mila Euro rispetto ai 203 mila Euro negativi realizzati nel primo trimestre del passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 332 mila Euro negativi a fronte di 241 mila Euro negativi registrati al 30 settembre 2021.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività				
		30 settembre 2022		30 settembre 2021		Variazioni
1	Ricavi lordi	189	100,0%	119	100,0%	70 59,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
3	Totale ricavi netti	189	100,0%	119	100,0%	70 59,1%
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 66,6%
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)	189	100,0%	119	100,0%	70 59,1%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
11	Costi per servizi	(136)	-71,8%	(70)	-58,7%	(66) 94,5%
12	Affitti e locazioni	(2)	-0,9%	(2)	-1,4%	(0) -66,6%
13	Costi del personale	(136)	-71,9%	(122)	-102,2%	(14) 11,9%
14	Altri costi operativi	(8)	-4,2%	(8)	-6,8%	0 -2,2%
15	Totale costi operativi	(282)	-148,8%	(202)	-169,9%	(80) 39,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(93)	-49,3%	(83)	-69,9%	(10) 12,2%
17	Ammortamenti	(87)	-46,2%	(9)	-7,2%	(78) n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(87)	-46,2%	(9)	-7,2%	(78) n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(180)	-95,0%	(92)	-77,1%	(88) 95,9%

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 70 mila Euro passando da 119 mila Euro a 189 mila Euro realizzati al 30 settembre 2022 a seguito delle nuove tipologie di corsi offerti ai clienti. Ciò ha comportato la necessità di notevoli investimenti pubblicitari e di un maggior utilizzo di docenti determinando un incremento dei costi per servizi per 66 mila Euro e dei costi del personale per 14 mila Euro. Per effetto di ciò i costi operativi si sono incrementati di 80 mila Euro passando da 202 mila Euro al 30 settembre 2021 a 282 mila Euro al 30 settembre 2022.

Gli ammortamenti sono aumentati di 78 mila Euro a seguito dell'ammortamento del software sviluppato dalla controllata Seekhana Ltd. a supporto dell'erogazione dei nuovi corsi di formazione.

La perdita operativa è pari a 180 mila Euro in incremento rispetto alla perdita operativa di 92 mila Euro del 30 settembre 2021.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding			
		30 settembre 2022		30 settembre 2021	
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	3	0,0%
				(3)	n.s.
11	Costi per servizi	(432)	0,0%	(305)	0,0%
12	Affitti e locazioni	(41)	0,0%	(41)	0,0%
13	Costi del personale	(1.191)	0,0%	(1.130)	0,0%
14	Altri costi operativi	(152)	0,0%	(142)	0,0%
15	Totale costi operativi	(1.816)	0,0%	(1.618)	0,0%
				(198)	12,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.816)	0,0%	(1.615)	0,0%
				(201)	12,4%
17	Ammortamenti	(217)	0,0%	(218)	0,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(217)	0,0%	(218)	0,0%
				1	-0,4%
				0	0,0%
				0	0,0%
22	Margine operativo (16+21)	(2.033)	0,0%	(1.833)	0,0%
				(200)	10,9%

I costi operativi sono stati pari a 1.816 mila Euro, in aumento di 201 mila Euro rispetto a quelli registrati al 30 settembre 2021, per effetto del maggior numero di personale destinato al coordinamento del Gruppo, anche per effetto delle recenti acquisizioni.

Il margine operativo è stato negativo per 2.033 mila Euro rispetto ai 1.833 mila Euro negativi del 30 settembre 2021.

9. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016 prevede la possibilità per il Gruppo di ottenere sino a un massimo di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti che Starbreeze realizzerà dalle vendite di PAYDAY3. 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, gli amministratori hanno ritenuto di non riflettere nel bilancio abbreviato al 30 settembre 2022 tale attività potenziale, in linea con quanto effettuato negli esercizi precedenti, non sussistendo i requisiti richiesti per l’iscrizione in bilancio alla data della presente relazione.

10. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

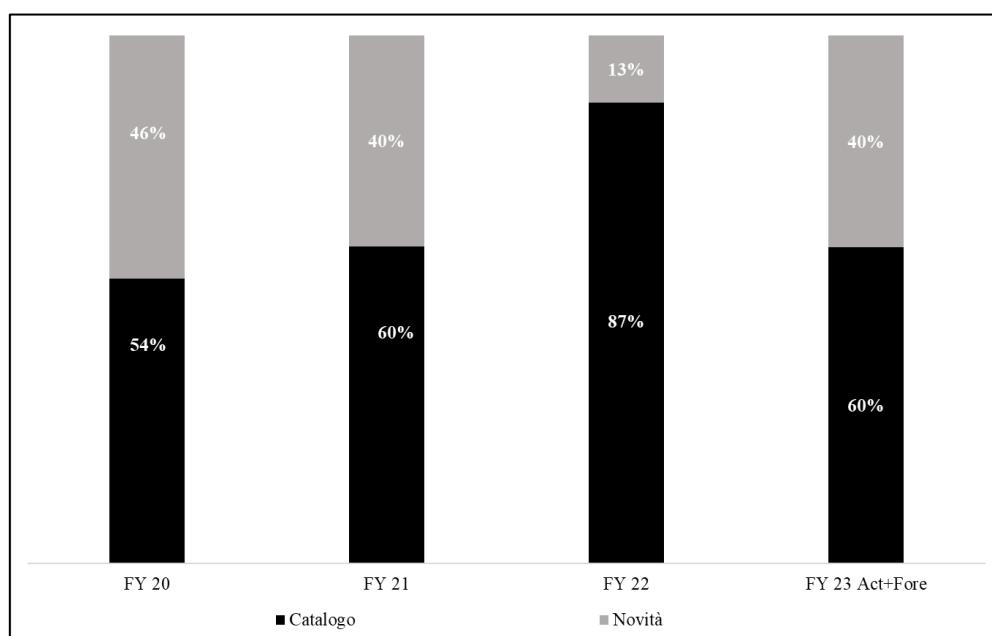
In data 26 ottobre 2022 l’Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell’esercizio chiuso al 30 giugno 2022 deliberando la distribuzione di un dividendo di 18 centesimi di Euro per azione.

11. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Gli investimenti nello sviluppo di videogiochi si concretizzeranno con il lancio dei primi prodotti a partire dalla seconda metà dell'esercizio in corso. I ricavi dell'esercizio pertanto beneficeranno del nuovo flusso di ricavi, ma anche dell'apporto della neo acquisita società americana 505GO!. Il Gruppo prevede di oltrepassare i 50 milioni di investimenti anche nel corso di quest'esercizio ed in funzione di ciò si attendono ricavi in crescita almeno per il prossimo biennio.

Il mix di prodotti venduti, che ha portato alla significativa crescita del margine operativo netto nell'esercizio al 30 giugno 2022, caratterizzato dal significativo peso delle vendite di Assetto Corsa e dei prodotti da catalogo, si modificherà nell'esercizio in corso con l'introduzione sul mercato di nuove proprietà intellettuali. Il lancio delle quali porterà inizialmente ad una riduzione della marginalità percentuale sulle vendite per via degli investimenti iniziali, senza però significative variazioni attese del margine operativo netto in valori assoluti.

La ripartizione dei ricavi Premium Games previsti per l'esercizio suddiviso 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 che proseguiranno anche nel corso del prossimo esercizio, si prevede che la posizione finanziaria netta, positiva per 3,7 milioni di Euro al 30 giugno 2022, si riduca sino al termine del terzo trimestre, per poi tornare a migliorare nel corso dell'ultima porzione dell'esercizio in corso.

12. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 settembre 2022 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2021 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni
Dirigenti	14	9	5
Impiegati	375	316	59
Operai e apprendisti	4	5	(1)
Totale dipendenti	393	330	63

L'incremento del numero degli impiegati è principalmente effetto dell'acquisizione della società di D3 Go Inc. e dell'incremento del personale delle Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. e Supernova Games Studios S.r.l..

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 settembre 2022 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2021 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni
Dirigenti	9	4	5
Impiegati	281	235	46
Totale dipendenti esteri	290	239	51

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 2023	Numero medio 2022	Variazioni
Dirigenti	14	9	5
Impiegati	371	315	56
Operai e apprendisti	4	5	(1)
Totale dipendenti	389	329	60

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

Tipologia	Numero medio 2023	Numero medio 2022	Variazioni
Dirigenti	9	4	5
Impiegati	277	233	44
Totale dipendenti esteri	286	237	49

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 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, a sostituire i viaggi con comunicazioni digitali, come le videoconferenze.

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Bilancio consolidato abbreviato
al 30 settembre 2022**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPECTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2022

	Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	10.189	10.353	(164)	-1,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	117.449	104.089	13.360	12,8%
4	Partecipazioni	7.650	7.511	139	1,9%
5	Crediti ed altre attività non correnti	18.601	14.072	4.529	32,2%
6	Imposte anticipate	17.815	12.829	4.986	38,9%
7	Attività finanziarie non correnti	18.220	18.257	(37)	-0,2%
	Totale attività non correnti	189.924	167.111	22.813	13,7%
	Attività correnti				
8	Rimanenze	3.973	4.173	(200)	-4,8%
9	Crediti commerciali	21.181	27.781	(6.600)	-23,8%
10	Crediti tributari	1.545	2.926	(1.381)	-47,2%
11	Altre attività correnti	13.362	13.030	332	2,5%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.706	10.961	(2.255)	-20,6%
13	Altre attività finanziarie	329	329	0	0,0%
	Totale attività correnti	49.096	59.200	(10.104)	-17,1%
	TOTALE ATTIVITA'	239.020	226.311	12.709	5,6%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)	(1)	0,0%
15	Riserve	(22.778)	(22.030)	(748)	3,4%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(111.151)	(108.160)	(2.991)	2,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(139.635)	(135.895)	(3.740)	2,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.514)	(1.423)	(91)	6,4%
	Totale patrimonio netto consolidato	(141.149)	(137.318)	(3.831)	2,8%
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(811)	(761)	(50)	6,6%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(2.063)	(1.954)	(109)	5,6%
21	Passività finanziarie	(16.178)	(15.213)	(965)	6,3%
	Totale passività non correnti	(19.133)	(18.009)	(1.124)	6,2%
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(42.699)	(52.125)	9.426	-18,1%
23	Debiti tributari	(4.482)	(3.575)	(907)	25,4%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(6.311)	(4.657)	(1.654)	35,5%
26	Passività finanziarie	(25.246)	(10.627)	(14.619)	n.s.
	Totale passività correnti	(78.738)	(70.984)	(7.754)	10,9%
	TOTALE PASSIVITA'	(97.871)	(88.993)	(8.878)	10,0%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(239.020)	(226.311)	(12.709)	5,6%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 settembre 2022

	Migliaia di Euro	30 settembre 2022		30 settembre 2021		Variazioni
1	Ricavi lordi	22.387	100,1%	25.016	100,5%	(2.629) -10,5%
2	Rettifiche ricavi	(26)	-0,1%	(126)	-0,5%	100 -79,0%
3	Totale ricavi netti	22.361	100,0%	24.890	100,0%	(2.529) -10,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(710)	-3,2%	(981)	-3,9%	271 -27,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.080)	-9,3%	(1.507)	-6,1%	(573) 38,0%
6	Royalties	(4.585)	-20,5%	(7.078)	-28,4%	2.493 -35,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(200)	-0,9%	(280)	-1,1%	80 -28,7%
8	Totale costo del venduto	(7.575)	-33,9%	(9.846)	-39,6%	2.271 -23,1%
9	Utile lordo (3+8)	14.786	66,1%	15.044	60,4%	(258) -1,7%
10	Altri ricavi	3.851	17,2%	1.736	7,0%	2.115 n.s.
11	Costi per servizi	(3.290)	-14,7%	(1.813)	-7,3%	(1.477) 81,5%
12	Affitti e locazioni	(193)	-0,9%	(104)	-0,4%	(89) 86,1%
13	Costi del personale	(9.608)	-43,0%	(6.719)	-27,0%	(2.889) 43,0%
14	Altri costi operativi	(391)	-1,7%	(319)	-1,3%	(72) 22,5%
15	Totale costi operativi	(13.482)	-60,3%	(8.955)	-36,0%	(4.527) 50,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	5.155	23,1%	7.825	31,4%	(2.670) -34,1%
17	Ammortamenti	(3.726)	-16,7%	(3.316)	-13,3%	(410) 12,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(12)	0,0%	12 n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	3,6%	0	0,0%	813 n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.913)	-13,0%	(3.328)	-13,4%	415 -12,5%
22	Margine operativo (16+21)	2.242	10,0%	4.497	18,1%	(2.255) -50,1%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.798	12,5%	1.606	6,5%	1.192 74,2%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.359)	-6,1%	(264)	-1,1%	(1.095) n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.439	6,4%	1.342	5,4%	97 7,2%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.681	16,5%	5.839	23,5%	(2.158) -37,0%
27	Imposte correnti	(670)	-3,0%	(1.920)	-7,7%	1.250 -65,1%
28	Imposte differite	76	0,3%	95	0,4%	(19) -20,1%
29	Totale imposte	(594)	-2,7%	(1.825)	-7,3%	1.231 -67,4%
30	Risultato netto (26+29)	3.087	13,8%	4.014	16,1%	(927) -23,1%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	2.996	13,4%	4.092	16,4%	(1.096) -26,8%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	91	0,4%	(78)	-0,3%	169 n.s.
	Utile netto per azione:					
33	Utile per azione base (in Euro)	0,21		0,29		(0,08) -26,8%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,21		0,28		(0,07) -25,4%

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2022

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	3.087	4.014	(927)
Variazioni di fair value	139	(131)	270
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle attività finanziarie	(33)	31	(64)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	106	(100)	206
Differenze da conversione dei bilanci esteri	581	234	347
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	581	234	347
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	687	134	553
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	3.774	4.148	(374)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	3.683	4.226	(543)
Azionisti di minoranza	91	(78)	169

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 30 settembre 2022

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	10.961	35.509
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	3.087	4.014
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	0
Ammortamenti immateriali	3.098	2.872
Ammortamenti materiali	628	444
Variazione netta delle imposte anticipate	(4.986)	(368)
Variazione netta del fondo TFR	50	72
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	743	216
SUBTOTALE B.	2.620	7.250
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	200	280
Crediti commerciali	6.600	2.715
Crediti tributari	1.381	(527)
Altre attività correnti	(332)	(981)
Debiti verso fornitori	(9.426)	(5.650)
Debiti tributari	907	1.779
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	1.654	165
Altre passività non correnti	109	97
Crediti e altre attività non correnti	(4.529)	(880)
SUBTOTALE C.	(3.436)	(3.002)
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(16.458)	(9.808)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(464)	(412)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(139)	131
SUBTOTALE D.	(17.061)	(10.089)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	1	0
Variazione delle passività finanziarie	15.584	14.050
Variazione delle attività finanziarie	37	(106)
SUBTOTALE E.	15.622	13.944
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	0	0
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	0	0
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(2.255)	8.103
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	8.706	43.612

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 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.339)	3.361	23.016	0	50.156	32.025	82.181	110.901	890	111.791
Destinazione perdita d'esercizio							0		32.025	(32.025)	0	0	0	0
Altre variazioni						82	82				0	82		82
Utile (perdita) complessiva					234	(100)	134			4.092	4.092	4.226	(78)	4.148
Totale al 30 settembre 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.105)	3.343	23.232	0	82.181	4.092	86.273	115.209	812	116.021
Totale al 1° luglio 2022	5.705	18.507	1.141	1.367	(611)	1.626	22.030	0	79.614	28.546	108.160	135.895	1.423	137.318
Aumento di capitale	1	21					21				0	22		22
Destinazione perdita d'esercizio							0		28.546	(28.546)	0	0	0	0
Altre variazioni						40	40		(5)		(5)	35		35
Utile (perdita) complessiva					581	106	687			2.996	2.996	3.683	91	3.774
Totale al 30 settembre 2022	5.706	18.528	1.141	1.367	(30)	1.772	22.778	0	108.155	2.996	111.151	139.635	1.514	141.149

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Note illustrate al bilancio consolidato
abbreviato al 30 settembre 2022**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2022 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 11 novembre 2022 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 11 novembre 2022 contenente gli elementi principali del bilancio stesso.

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2022 è preparato in conformità ai Principi Contabili internazionali (IFRS) applicabili dal 1° luglio 2022 così come adottati dall'Unione Europea ed in particolare il presente bilancio consolidato abbreviato è stato preparato secondo il Principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai bilanci intermedi.

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2022 non riporta tutte le informazioni e le note del bilancio annuale e pertanto deve essere letto congiuntamente al bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2022.

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2022 del gruppo Digital Bros è stato redatto nella prospettiva della continuità aziendale. Il Gruppo ha infatti valutato che non sussistono significative incertezze sulla continuità aziendale.

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrate al bilancio consolidato al 30 giugno 2022.

STATO PATRIMONIALE

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 settembre 2022 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2022 è riportata nella sezione Prospetti contabili. Di seguito vengono commentate le principali componenti dello stato patrimoniale.

ATTIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 22.813 mila Euro.

Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita ha comportato un incremento lordo del valore delle immobilizzazioni immateriali per 16.458 mila Euro a seguito degli investimenti in proprietà intellettuali e diritti pluriennali, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Gli investimenti lordi in immobilizzazioni immateriali suddivisi per tipologia sono stati:

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021
Diritti di utilizzo Premium Games	1.585	0
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	19	194
Totale incrementi concessioni e licenze	1.604	194
Commesse interne di sviluppo in corso	4.993	1.400
Immobilizzazioni in corso	9.861	8.214
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	14.854	9.614
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	16.458	9.808

Le partecipazioni aumentano di 139 mila Euro esclusivamente per l'adeguamento al valore di mercato al 30 settembre 2022 delle azioni possedute in società quotate in mercati regolamentati. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
MSE&DB S1	5	5	0
Artractive S.A.	9	9	0
Totale società a controllo congiunto e collegate	14	14	0
Starbreeze AB azioni A	5.270	5.180	90
Starbreeze AB azioni B	1.988	1.926	62
Noobz from Poland S.A.	378	391	(13)
Totale altre partecipazioni	7.636	7.497	139
Totale partecipazioni	7.650	7.511	139

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 18.601 mila Euro e si sono incrementati di 4.529 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022:

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Crediti verso Starbreeze AB	14.720	13.151	1.569
Credito non corrente 505 Go Inc.	2.933	0	2.933
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	308	281	27
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	18.601	14.072	4.529

Al 30 settembre 2022 i crediti verso Starbreeze AB sono pari a 14.720 mila Euro e così composti:

- il credito acquistato dalla società Smilegate Holdings nei confronti della Starbreeze AB. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 20 milioni di Dollari Statunitensi, è stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro. Il valore al 30 settembre 2022 è stato adeguato con il metodo del costo ammortizzato per 997 mila Euro e per l'adeguamento al cambio di fine esercizio per 572 mila Euro. 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. L'importo di tale credito al 30 settembre 2022 è pari a 10.295 mila Euro;
- il credito relativo alle spese accessorie allo sviluppo del videogioco The Walking Dead sostenute dalla 505 Games S.p.A. di cui è stato chiesto il rimborso alla società svedese e che erano state precedentemente classificate tra le altre attività correnti, in quanto è presumibile l'incasso solo successivamente al lancio di PAYDAY 3 da parte della società svedese. L'importo di tale credito al 30 settembre 2022 è pari a 4.425 mila Euro.

Il credito per royalty di 505 Go Inc. è costituito dal pagamento anticipato di royalty effettuato dalla neoacquisita società americana e che verrà utilizzato oltre i 12 mesi.

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

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. L'incremento delle imposte anticipate per 4.986 mila Euro è effetto principalmente della contabilizzazione delle imposte anticipate della 505 Go Inc. che, sulla base dei piani approvati, genererà imponibili fiscali sufficienti a far fronte al loro recupero.

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

ATTIVITÀ CORRENTI

Il totale delle attività correnti diminuisce di 10.104 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 per effetto principalmente di minori crediti commerciali per 6.600 mila Euro e minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 2.255 mila Euro.

La composizione delle altre attività correnti è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	4.370	3.264	1.438
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	6.546	6.648	(102)
Anticipi a fornitori	2.306	2.963	(657)
Altri crediti	140	155	(15)
Totale altre attività correnti	13.362	13.030	332

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 incrementano nel periodo di 1.438 mila Euro, attestandosi a 4.370 mila Euro, principalmente per effetto degli anticipi di 1.174 mila Euro pagati anticipatamente dalla 505 Go Inc..

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 6.546 mila Euro, sono composti da spese sostenute anticipatamente quali servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle passività non correnti è pari a 19.133 mila Euro e si incrementa di 1.124 mila Euro a seguito di maggiori passività finanziarie non correnti a seguito dell'accensione di un nuovo finanziamento concesso da Monte dei Paschi S.p.A. alla 505 Mobile S.r.l..

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

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

Gli altri debiti e passività non correnti, pari a 2.063 mila Euro, includono l'importo di 1.958 mila Euro relativo alla porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane e l'importo di 155 mila Euro relativo alla stima del costo di competenza dell'esercizio del piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027 approvato dall'Assemblea degli azionisti nel corso del mese di giugno 2021.

PASSIVITÀ CORRENTI

Il totale delle passività correnti è pari a 78.738 mila Euro e si incrementa di 7.754 mila Euro per effetto di maggiori passività finanziarie correnti per 14.619 mila Euro parzialmente compensate da minori debiti verso fornitori per 9.426 mila Euro.

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 2022	5.705	18.507	1.141	1.367	(611)	1.626	22.030	0	79.614	28.546	108.160	135.895	1.423	137.318
Aumento di capitale	1	21					21				0	22		22
Destinazione perdita d'esercizio							0		28.546	(28.546)	0	0	0	0
Altre variazioni						40	40		(5)		(5)	35		35
Utile (perdita) complessiva					581	106	687			2.996	2.996	3.683	91	3.774
Totale al 30 settembre 2022	5.706	18.528	1.141	1.367	(30)	1.772	22.778	0	108.155	2.996	111.151	139.635	1.514	141.149

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 settembre 2022 è aumentato di 1 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 a seguito dell'esercizio di 2.100 opzioni del piano di stock option ed è suddiviso in numero 14.265.037 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.706.014,80 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 per è relativa per 40 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option e per 106 mila Euro all'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie.

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

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 settembre 2022 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2022 è il seguente:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.706	10.961	(2.255)
13	Altre attività finanziarie correnti	329	329	0
26	Passività finanziarie correnti	(25.246)	(10.627)	(14.619)
	Posizione finanziaria netta corrente	(16.211)	663	(16.874)
7	Attività finanziarie non correnti	18.220	18.257	(37)
21	Passività finanziarie non correnti	(16.178)	(15.213)	(965)
	Posizione finanziaria netta non corrente	2.042	3.044	(1.002)
	Totale posizione finanziaria netta	(14.169)	3.707	(17.876)

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 14.169 mila Euro rispetto ai 3.707 mila Euro registrati al 30 giugno 2022 decrementandosi di 17.876 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 negativa per 8.561 mila Euro.

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni
A.	Disponibilità liquide	8.706	10.961	(2.255) -20,6%
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)	8.706	10.961	(2.255) n.s.
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	25.246	10.627	14.619 n.s.
G.	Indebitamento finanziario corrente (E + F)	25.246	10.627	14.619 n.s.
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)	16.540	(334)	16.874 n.s.
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	16.178	15.213	965 -6,3%
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)	16.178	15.213	965 6,3%
M.	Totale indebitamento finanziario (H + L)	32.719	14.879	17.840 n.s.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 30 settembre 2022 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	5.971	15.529	698	189	22.387
2	Rettifiche ricavi	0	0	(26)	0	(26)
3	Totale ricavi netti	5.971	15.529	672	189	22.361

La suddivisione al 30 settembre 2021 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.773	22.525	599	119	25.016
2	Rettifiche ricavi	0	(86)	(40)	0	(126)
3	Totale ricavi netti	1.773	22.439	559	119	24.890

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.798	1.606	1.192	74,2%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.359)	(264)	(1.095)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.439	1.342	97	7,2%

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 1.439 mila Euro contro i 1.342 mila Euro realizzati nel passato esercizio, per effetto di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 1.192 mila Euro e maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 1.095 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	1.702	883	819	92,8%
Proventi finanziari	1.096	719	377	52,4%
Altro	0	4	(4)	n.s.
Interessi attivi e proventi finanziari	2.798	1.606	1.192	74,2%

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 1.192 mila Euro per effetto di maggiori differenze attive su cambi per 819 mila Euro e maggiori proventi finanziari per 377 mila Euro. I proventi finanziari includono 996 mila Euro relativi all'adeguamento con il metodo del costo ammortizzato del credito di circa 20 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze AB acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro e, per 99 mila Euro, l'adeguamento a fair value del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze AB.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 1.359 mila Euro, in aumento di 1.095 mila Euro rispetto al 30 settembre 2021, per effetto principalmente di maggiori differenze passive su cambi per 1.015 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(55)	(8)	(47)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(72)	(39)	(33)	84,6%
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	(127)	(47)	(80)	84,6%
Differenze passive su cambi	(1.232)	(217)	(1.015)	n.s.
Interessi passivi e oneri finanziari	(1.359)	(264)	(80)	30,3%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 settembre 2022 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni	%
Imposte correnti	(670)	(1.920)	1.250	-65,1%
Imposte differite	76	95	(19)	-20,1%
Totale imposte	(594)	(1.825)	1.231	-67,4%

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni
Europa	851	4%	4.065
Americhe	15.960	71%	17.609
Resto del mondo	4.678	21%	2.624
Totale ricavi estero	21.488	96%	24.298
Italia	899	4%	718
Totale ricavi lordi consolidati	22.387	100%	25.016
			(2.628)
			-10,5%

In linea con quanto realizzato nel primo trimestre del passato esercizio, il totale dei ricavi estero è stato il 96% dei ricavi lordi consolidati e in diminuzione di 2.810 mila Euro rispetto al 30 settembre 2021.

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 15.529 mila Euro pari al 72% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2022		30 settembre 2021		Variazioni	
Free to Play	5.971	28%	1.773	6%	4.198	n.s.
Premium Games	15.529	72%	22.525	94%	(6.996)	-31,1%
Totale ricavi lordi estero	21.500	100%	24.298	100%	(2.798)	-11,5%

Rapporti con parti correlate

Alla data del 30 settembre 2022 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione nel corso del periodo 1 luglio 2022- 30 settembre 2022. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2022 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della situazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 11 novembre 2022

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe