

Digital Bros

digital entertainment

Resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2023

(3° 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 / Documenti finanziari

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

Cariche sociali e organi di controllo.....	5
Relazione sulla gestione del Gruppo	7
1. Struttura del Gruppo.....	7
2. Principali proprietà intellettuali detenute dal Gruppo	12
3. Il mercato dei videogiochi.....	16
4. Indicatori di risultato	18
5. Stagionalità caratteristica del mercato.....	19
6. Eventi significativi del periodo	20
7. Analisi dell'andamento economico consolidato al 31 marzo 2023	22
8. Analisi della situazione patrimoniale al 31 marzo 2023.....	26
9. Indicatori di performance	28
10. Andamento per settori operativi.....	29
Premium Games	29
Free to Play.....	32
Distribuzione Italia	34
Altre Attività.....	35
Holding.....	36
11. Analisi dell'andamento economico del terzo trimestre dell'esercizio.....	37
12. Attività e passività potenziali	41
13. Eventi successivi alla chiusura del periodo	41
14. Evoluzione prevedibile della gestione.....	42
15. Altre informazioni	43
Dipendenti	43
Ambiente	44
Resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2023 – Prospetti contabili.....	45
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2023.....	47
Conto economico consolidato al 31 marzo 2023	48
Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2023.....	49
Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2023	50

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato.....	51
Resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2023 – Note illustrative	52
Nota introduttiva	53
Attività non correnti	54
Attività correnti	55
Passività non correnti	56
Passività correnti	56
Patrimonio netto	57
Posizione finanziaria netta.....	58
Conto economico.....	59
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 T.U.F.	61

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio d'Amministrazione

Nome	Carica/qualifica		Comitato Controllo e Rischi	Comitato Remunerazione	Comitato Nomine
Sylvia Anna Bartyan	Consigliere	I	M	M	P
Lidia Florean	Consigliere	NE			
Abramo Galante	Presidente e Amm. Delegato	E			
Davide Galante	Consigliere	NE			
Raffaele Galante	Amm. Delegato	E			
Susanna Pedretti	Consigliere	I	M	P	M
Stefano Salbe ⁽¹⁾	Consigliere	E			
Laura Soifer ⁽²⁾	Consigliere	I	P	M	M
Dario Treves	Consigliere	E			

Legenda:

⁽¹⁾ Dirigente preposto ai sensi dell'art. 154-bis del D. Lgs. 58/98 E: Consigliere Esecutivo P: Presidente del Comitato
NE: Consigliere Non Esecutivo M: Membro del Comitato

⁽²⁾ Lead Independent Director I: Consigliere Indipendente

Collegio sindacale

Nome	Carica/qualifica
Gianfranco Corrao	Sindaco effettivo
Carlo Hassan	Presidente
Maria Pia Maspes	Sindaco effettivo
Daniela Delfrate	Sindaco supplente
Stefano Spiniello	Sindaco supplente

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

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

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

Società di revisione legale

EY S.p.A.

L’Assemblea gli azionisti del 27 ottobre 2021 ha conferito l’incarico per la revisione legale del bilancio separato e consolidato della Digital Bros S.p.A. e della revisione limitata delle relazioni finanziarie semestrali consolidate fino all’approvazione del bilancio al 30 giugno 2030 alla società EY S.p.A., con sede a Milano in via Meravigli 12.

Altre informazioni

La pubblicazione della Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 31 marzo 2023 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione dell’11 maggio 2023.

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. In questo secondo caso i diritti di sfruttamento vengono acquisiti dal Gruppo su scala internazionale, sia in via definitiva che su licenza esclusiva pluriennale.

Il marchio utilizzato 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 Hook S.r.l. effettua l’edizione di videogiochi con budget di sviluppo più ridotti. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge attività di consulenza a beneficio della 505 Games S.p.A..

Gli studi di sviluppo che svolgono la 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 i videogiochi Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione;
- 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 Crime Boss: Rockay City basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V.;
- la società 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% e che 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 sviluppare 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. La ragione sociale della Società è stata successivamente modificata in 505 Go Inc..

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

Distribuzione Italia: consiste nella distribuzione sul territorio italiano di videogiochi e di carte collezionabili acquistati da editori internazionali.

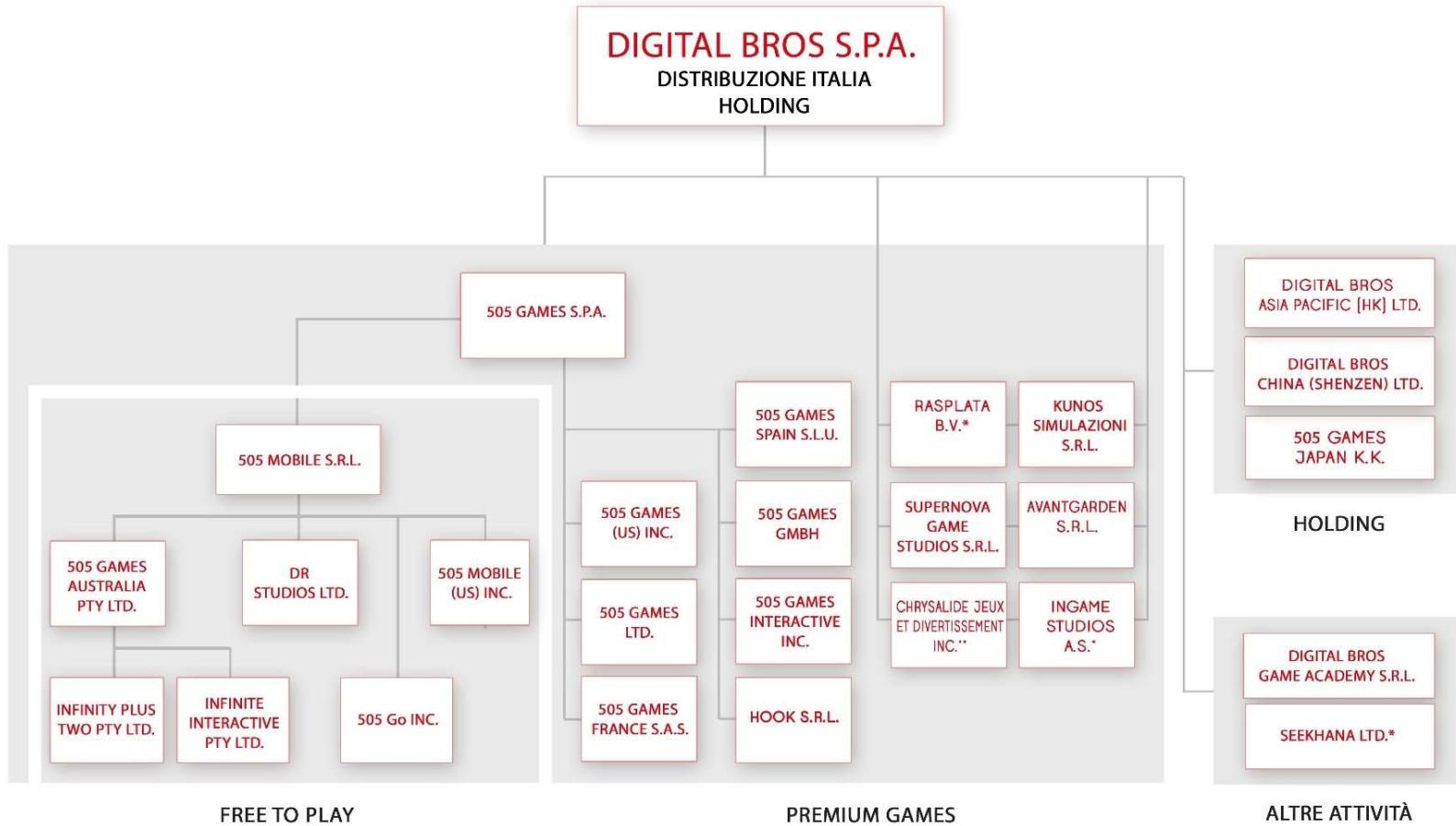
L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. attraverso il marchio Halifax.

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 31 marzo 2023 relativamente alle società operative nel periodo:



[*] PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

[**] PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi del Gruppo al 31 marzo 2023 sono:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. ⁽²⁾	300 Rue Saint-Paul, Bureau 410, Québec, Canada	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Boccaccio 95, Trezzano sul Naviglio (Milano)	Logistica
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	33-35 Hillier Street, Sheung Wan, Hong Kong	Uffici
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Wang Hai Road, Nanshan district, Shenzhen, 518062, Cina	Uffici
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Via Labus, 15 Milano	Uffici
DR Studios Ltd.	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.	333 Collins Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
505 Games France S.a.s.	2, Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Japan K.K.	WeWork Jimbocho, 11-15, Kanda Jimbocho 2-chome Chiyoda-ku, Tokyo, Giappone	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	403 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. ⁽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.	333 Collins Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
Infinite Interactive Pty Ltd.	333 Collins 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

La società 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 sviluppare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale, mentre la Artractive S.A. sta realizzando un nuovo videogioco che sarà pubblicato dalla 505 Games S.p.A..

2. PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO



Lanciato nel 2014, Assetto Corsa è un simulatore di corse automobilistiche, prodotto dallo studio di sviluppo di proprietà del Gruppo, Kunos Simulazioni S.r.l..

Assetto Corsa ricrea fedelmente le prestazioni e l'esperienza di guida, replicando l'aderenza dei pneumatici, l'impatto aerodinamico, i parametri del motore e anche le diverse condizioni meteorologiche. Il giocatore può scegliere fra quasi cento auto differenti, riprodotte fedelmente in collaborazione con le più prestigiose case automobilistiche e guidare su circuiti leggendari tra cui Silverstone, Monza, Nürburgring-Nordschleife, Barcellona, Spa Francorchamps, tutti ricreati utilizzando la tecnologia Laser Scan così da riprodurre perfettamente ogni dosso, cordolo e pendenza del tracciato. Assetto Corsa offre diverse modalità di gioco sia single-player che multi-player personalizzabili e includono gare veloci, weekend di gara con prove libere, qualificazioni, fino ad arrivare alla domenica di gara.

La versione Assetto Corsa Competizione, lanciata nel 2018, è il gioco ufficiale della Blancplain GT Series ed è stato scelto come il gioco ufficiale del torneo Esport di FIA Motorsport Games.

La seconda versione di Assetto Corsa è attualmente in sviluppo e l'uscita è prevista per la primavera del 2024.

Assetto Corsa dalla data di lancio ha generato ricavi per oltre 109 milioni di Euro e più di 7 milioni di copie vendute.



Prodotto dallo studio di sviluppo ceco InGame Studios S.r.l, Crime Boss: Rockay City è un videogioco del genere sparututto in prima persona, ambientato nella fiorente metropoli di Rockay City degli anni Novanta, in cui il giocatore incontra alcuni volti familiari: dal carismatico Travis Baker (interpretato da Michael Madsen) e il suo team (Michael Rooker, Kim Basinger, Danny Glover e Damion Poitier), ai capi delle gang rivali (Danny Trejo e Vanilla Ice). Il giocatore interpreta il personaggio di Baker mentre costruisce il suo impero del crimine usando strategia, astuzia e un po' di potenza di fuoco per portare a termine rapine e conquistare il territorio delle bande rivali. Vincere la guerra per Rockay City non è però facile con rivali che cercheranno di prendere la città per sé stessi e lo sceriffo Norris (Chuck Norris) intento a fermare tutti i criminali in circolazione. Rubare denaro, droga e manufatti inestimabili, è però più divertente con dei complici: il giocatore potrà affrontare colpi e rapine con un massimo di quattro giocatori, nella modalità co-op multiplayer.

Crime Boss: Rockay City è uscito in esclusiva nella sola versione per personal computer sulla piattaforma Epic il 28 marzo 2023. Le versioni console saranno disponibili entro il 30 giugno 2023.



Prodotto dallo studio di sviluppo polacco One More Level, Ghostrunner è un videogioco action cyberpunk in prima persona ambientato in un truce futuro dispotico. Il giocatore assume il ruolo di un ninja androide nella sua scalata alla cima della Dharma Tower, una minacciosa torre al neon costruita dall'Architetto, morto misteriosamente anni fa e rappresentante l'ultimo baluardo dell'umanità, lacerato dalla violenza, dalla povertà e dalla disuguaglianza di classe. I giocatori dovranno farsi strada a colpi di katana fino in cima alla struttura per abbattere il tirannico Keymaster e scongiurare l'estinzione dell'umanità.

Sin dal lancio della prima edizione nell'ottobre 2020, si è rivelato un videogioco di grande successo, largamente apprezzato dai videogiocatori di tutto il mondo con oltre un milione di copie vendute. Il videogioco è disponibile per tutte le piattaforme. La seconda versione, Ghostrunner 2, è attualmente in sviluppo e l'uscita è prevista nel primo semestre del prossimo esercizio.



Prodotto dallo studio di sviluppo svedese The Bearded Ladies, Miasma Chronicles è un'avventura tattica ambientata in un'America post-apocalittica devastata da una forza misteriosa conosciuta come "Miasma".

In quest'avventura il giocatore incontrerà Elvis, un giovane lasciato dalla madre da bambino alle cure di un "fratello" maggiore robotico e dotato di un misterioso guanto con cui può controllare il Miasma. Il giocatore si unirà ai due fratelli in una missione attraverso una terra desolata post-apocalittica per trovare le risposte che bramano. Risposte che potrebbero cambiare per sempre il corso della storia umana.

Le versioni Personal Computer e console sono in uscita entro il 30 giugno 2023.



Prodotto dallo studio di sviluppo australiano Infinity Plus Two, acquisito dal Gruppo nel 2021, Gems of War è un videogioco Free to Play del genere mash-up/puzzle/RPG lanciato per la prima volta nel 2014 e disponibile su piattaforme Mobile, Steam, console e Nintendo Switch.

Il giocatore intraprende un viaggio epico attraverso i regni di Krystara, dove gli eroi possono affrontare un mondo di avventure diverso da qualsiasi altro, combattere i propri nemici abbinando le gemme per lanciare e potenziare gli incantesimi e abbinando i teschi per colpire i nemici, forgiando un potente impero.

Dal lancio Gems of War ha realizzato oltre 33 milioni di Euro di ricavi.



Prodotto dallo studio di sviluppo australiano Infinity Plus Two acquisito dal Gruppo nel 2021, Puzzle Quest 3 è un nuovo capitolo dell'innovativo franchise puzzle-RPG lanciato per la prima volta nel 2007 e con grandi spin-off di successo editi dalla neoacquisita 505 Go Inc.. Puzzle Quest ha generato ricavi per oltre 200 milioni di Dollari dando vita a una community di oltre 32 milioni di giocatori in tutto il mondo.

Puzzle Quest 3 è un videogioco Free to Play disponibile su piattaforme Mobile e Personal Computer. La versione Console è prevista in uscita entro il 30 giugno 2023.

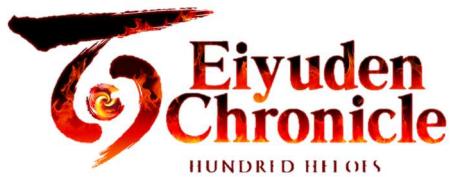
PROPRIÀ INTELLETTUALI SULLE QUALI IL GRUPPO VANTA DIRITTI DI COMPROPRIÀ E/O DIRITTI PLURIENNIALI SUPERIORI AI 10 ANNI

CONTROL

Prodotto dallo studio di sviluppo finlandese Remedy Entertainment Plc con la tecnologia Northlight®, Control è una sbalorditiva avventura d'azione in terza persona; il giocatore veste i panni di Jesse Faden, eroina dai poteri telecinetici, in un'epica lotta soprannaturale, ricca di personaggi inaspettati ed eventi bizzarri, alla ricerca di suo fratello scomparso nell'edificio del minaccioso Bureau, misteriosa agenzia governativa segreta.

Lanciato nel 2019 e acclamato dalla critica, Control ha venduto oltre 3 milioni di copie generando ad oggi ricavi oltre i 92 milioni di Euro. Control è stato nominato a 11 BAFTA® Games Awards e ha vinto oltre 20 premi “Gioco dell’anno” fra cui il premio “Game of the Year” di IGN nel 2019.

Il videogioco è disponibile per tutte le piattaforme. A fronte del grande successo di Control, il Gruppo ha sottoscritto con Remedy Entertainment due nuovi accordi per lo sviluppo di Condor, un’esperienza cooperativa multiplayer e spin-off di Control, e Control 2. Entrambi i videogiochi saranno realizzati con la tecnologia Northlight® di proprietà di Remedy Entertainment nelle versioni PC, Playstation 5 e Xbox Series X|S. Gli investimenti iniziali per lo sviluppo di Condor e Control 2 ammontano rispettivamente a 25 milioni di Euro e 50 milioni di Euro.



Prodotto dallo studio giapponese Rabbit & Bear Studios, Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes è un nuovo JRPG che unisce una grafica pixel art disegnata a mano ad un moderno mondo 3D nel quale il giocatore potrà interagire con oltre cento personaggi e creature differenti nel magico mondo di Allraan, un arazzo di nazioni con culture e valori diversi. A forza di spada e tramite oggetti magici noti come “lenti runiche”, la storia della terra è stata modellata dalle alleanze e dalle aggressioni degli umani, degli uomini bestia, degli elfi e delle popolazioni del deserto che vi abitano. L’Impero di Galdea ha superato le altre nazioni e ha scoperto una tecnologia che amplifica la magia delle lenti runiche ed ora sta perlustrando il continente alla ricerca di un artefatto che amplierà ulteriormente il proprio potere.

Lo sviluppo di Eiyuden Chronicle - Hundred Heroes è stato parzialmente finanziato attraverso crowdfunding su Kickstarter nel 2020, raccogliendo un totale di 482 milioni di Yen (pari a circa 4.6 milioni di Dollari). Il Gruppo si aspetta di generare ricavi oltre i 30 milioni di Euro. A maggio 2022 il Gruppo ha lanciato il prequel a Hundred Heroes, Eiyuden Chronicle – Rising ricco di personaggi, items e funzionalità trasferibili successivamente a Hundred Heroes.

Hundred Heroes sarà disponibile su tutte le piattaforme di gioco e l’uscita è prevista per l’esercizio al 30 giugno 2024.

La proprietà intellettuale è condivisa tra il Gruppo e Rabbit & Bear.

3. 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, gli aspetti grafici 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 acquistati dal 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. 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.

4. INDICATORI DI RISULTATO

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

Il conto economico evidenzia i seguenti indicatori/risultati intermedi:

- utile lordo, differenza tra i ricavi netti ed il totale del costo del venduto;
- margine operativo lordo (EBITDA), differenza tra l'utile lordo 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 al numero 5.

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.

5. 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 campagne marketing dedicate.

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 correlati.

6. EVENTI SIGNIFICATIVI 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.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

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

- nel mese di maggio 2016 i diritti che il Gruppo vantava sul videogioco PAYDAY 2 sono stati retrocessi a Starbreeze a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale *earn out* di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti del videogioco di futura pubblicazione PAYDAY 3. L'*earn out* alla data di chiusura del periodo non è stato contabilizzato ed è stato trattato come un’attività potenziale;
- a partire dal mese di novembre 2018, Digital Bros ha acquistato sul mercato 6.369.061 azioni Starbreeze STAR A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, ad un prezzo medio di 1,79 SEK per azione;

A seguito delle difficoltà finanziarie legate all’insuccesso del videogioco OVERKILL’s The Walking Dead, in data 3 dicembre 2018, Starbreeze AB e cinque società controllate avevano presentato la domanda per essere ammesse ad un piano di ristrutturazione aziendale alla District Court svedese, richiesta approvata dalla Corte svedese e più volte prorogata fino al 3 dicembre 2019. In data 6 dicembre 2019, Starbreeze AB ha completato con successo il processo di ristrutturazione proponendo ai creditori un piano di pagamenti.

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

- in data 15 gennaio 2020, Digital Bros S.p.A. ha acquistato n. 18.969.395 azioni Starbreeze A detenute dalla società svedese Varvre AB per un corrispettivo di circa 25,8 milioni di Corone Svedesi al prezzo unitario di 1,36 Corone Svedesi per azione più un potenziale earn-out nel caso di plusvalenza realizzata nei 60 mesi successivi all’acquisto;
- in data 26 febbraio 2020, Digital Bros S.p.A. ha finalizzato l’acquisto di tutte le attività detenute dalla società coreana Smilegate Holdings in Starbreeze AB al prezzo di 19,2 milioni di Euro. Le attività acquistate avevano un controvalore nominale di circa 35,3 milioni di Euro, come di seguito specificato:
 - a) un prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore di circa 215 milioni di Corone Svedesi per complessivi 16,9 milioni di Euro. L’eventuale conversione del prestito comporterebbe al rapporto di conversione attuale l’emissione di n.131.933.742 nuove azioni Starbreeze B. Il prezzo di conversione, originariamente fissato in 2,25 Corone per azione, è stato ricalcolato in 1,63 Corone per azione per effetto dell’aumento di capitale che Starbreeze ha effettuato nel corso del mese di settembre 2020. Nel caso il prestito obbligazionario non fosse convertito interamente o parzialmente, sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla District Court svedese e non oltre il mese di dicembre 2024;
 - b) un credito verso Starbreeze AB per 165 milioni di Corone Svedesi per un corrispettivo di 100 mila Euro. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione di Starbreeze AB e sarà

- rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla District Court svedese e non oltre il mese di dicembre 2024;
- c) n. 3.601.083 azioni Starbreeze A e n. 6.018.948 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 2,2 milioni di Euro.

Il Gruppo in data 23 giugno 2020 ha firmato un accordo vincolante per la sottoscrizione pro-quota dell'aumento di capitale poi finalizzato nel corso del mese di settembre 2020.

Anche a seguito di acquisti successivi, alla data del 31 marzo 2023, il Gruppo detiene n.61.758.625 azioni Starbreeze A e n.24.890.329 azioni Starbreeze B pari complessivamente all'11,96% del capitale sociale e al 29,09% dei diritti di voto.

In data 28 aprile 2023, il gruppo Starbreeze AB ha annunciato l'emissione di diritti per circa 450 milioni di Corone Svedesi. Per maggiori dettagli circa quest'ultima operazione e l'impegno sottoscritto dal Gruppo Digital Bros si rimanda al paragrafo Eventi successivi alla chiusura del periodo.

Il Gruppo, nonostante i rapporti contrattuali tuttora in essere e la quota detenuta nel capitale della società svedese, ritiene, anche a fronte di un'analisi della struttura di governance dell'azienda, di non avere influenza sulla società partecipata ed ha pertanto ritenuto di mantenere la classificazione tra le altre partecipazioni così come nei periodi precedenti. Qualora per effetto di modificazioni sostanziali nelle relazioni tra i due gruppi tale valutazione dovesse mutare, la classificazione patrimoniale verrebbe conseguentemente adeguata.

COVID-19

A seguito dell'insorgere della pandemia da COVID-19 e sulla base delle disposizioni ministeriali emanate a partire dal mese di marzo 2020 e poi successivamente a più riprese modificate, al fine di garantire la sicurezza e la salute del proprio personale dipendente e dei collaboratori, il Gruppo ha anticipato il ricorso alla modalità di lavoro 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, 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.

7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 MARZO 2023

Migliaia di Euro		31 marzo 2023		31 marzo 2022		Variazioni
1 Ricavi lordi	89.228	100,1%	83.143	100,3%	6.085	7,3%
2 Rettifiche ricavi	(51)	-0,1%	(209)	-0,3%	158	-75,4%
3 Totale ricavi netti	89.177	100,0%	82.934	100,0%	6.243	7,5%
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.176)	-2,4%	(3.920)	-4,7%	1.744	-44,5%
5 Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.814)	-7,6%	(4.894)	-5,9%	(1.920)	39,3%
6 Royalties	(18.097)	-20,3%	(18.359)	-22,1%	262	-1,4%
7 Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(548)	-0,6%	(921)	-1,1%	373	-40,5%
8 Totale costo del venduto	(27.635)	-31,0%	(28.094)	-33,9%	459	-1,6%
9 Utile lordo (3+8)	61.542	69,0%	54.840	66,1%	6.702	12,2%
10 Altri ricavi	12.653	14,2%	8.122	9,8%	4.531	55,8%
11 Costi per servizi	(10.529)	-11,8%	(6.446)	-7,8%	(4.083)	63,3%
12 Affitti e locazioni	(449)	-0,5%	(356)	-0,4%	(93)	26,1%
13 Costi del personale	(31.426)	-35,2%	(23.649)	-28,5%	(7.777)	32,9%
14 Altri costi operativi	(1.321)	-1,5%	(970)	-1,2%	(351)	36,2%
15 Totale costi operativi	(43.725)	-49,0%	(31.421)	-37,9%	(12.304)	39,2%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	30.470	34,2%	31.541	38,0%	(1.071)	-3,4%
17 Ammortamenti	(12.755)	-14,3%	(12.614)	-15,2%	(141)	1,1%
18 Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19 Svalutazione di attività e oneri finanziari	(580)	-0,7%	(66)	-0,1%	(514)	n.s.
20 Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	0,9%	203	0,2%	610	n.s.
21 Totale proventi e costi operativi non monetari	(12.522)	-14,0%	(12.477)	-15,0%	(45)	0,4%
22 Margine operativo (16+21)	17.948	20,1%	19.064	23,0%	(1.116)	-5,9%
23 Interessi attivi e proventi finanziari	8.583	9,6%	5.535	6,7%	3.048	55,0%
24 Interessi passivi e oneri finanziari	(4.908)	-5,5%	(2.162)	-2,6%	(2.746)	n.s.
25 Totale saldo della gestione finanziaria	3.675	4,1%	3.373	4,1%	302	8,9%
26 Utile prima delle imposte (22+25)	21.623	24,2%	22.437	27,1%	(814)	-3,6%
27 Imposte correnti	(5.724)	-6,4%	(6.935)	-8,4%	1.211	-17,5%
28 Imposte differite	(188)	-0,2%	214	0,3%	(402)	-187,8%
29 Totale imposte	(5.912)	-6,6%	(6.721)	-8,1%	809	-12,0%
30 Risultato netto (26+29)	15.711	17,6%	15.716	19,0%	(5)	0,0%
di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	14.911	16,7%	15.544	18,7%	(633)	-4,1%
di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	800	0,9%	172	0,2%	628	n.s.
Utile netto per azione:						
33 Utile per azione base (in Euro)	1,05		1,09		(0,04)	-4,1%
34 Utile per azione diluito (in Euro)	1,01		1,09		(0,08)	-6,5%

Il piano di investimenti intrapreso dal Gruppo è proseguito nel periodo e ha permesso l'uscita della versione per personal computer di Crime Boss: Rockay City il 28 marzo 2023. Crime Boss è stato presentato ai The Game Awards nello scorso dicembre, la versione per personal computer è disponibile in esclusiva sulla piattaforma Epic Store, mentre il lancio delle versioni per console è previsto nell'ultimo trimestre del corrente esercizio.

Crime Boss rappresenta uno dei più importanti investimenti effettuati dal Gruppo realizzato da uno studio di proprietà ed è un videogioco cooperativo multiplayer con un cast di attori di indubbia popolarità. Il videogioco, così come concepito, presenta caratteristiche che permettono di realizzare una strategia di produzione di contenuti aggiuntivi piuttosto efficace e pertanto il Gruppo si aspetta ricavi ricorrenti per un arco temporale pluriennale.

Il Gruppo nei primi nove mesi dell'esercizio ha realizzato ricavi per 89,2 milioni di Euro, in crescita del 7,5%, ed una marginalità operativa di quasi 18 milioni di Euro.

I ricavi del periodo sono stati in crescita per effetto dei ricavi derivanti dalla neoacquisita 505 Go Inc., consolidata a partire dal 1° luglio 2022, che ha registrato ricavi nel periodo pari a 12.746 mila Euro. L'acquisizione ha permesso di più che triplicare i ricavi del settore operativo Free to Play, mentre i ricavi Premium Games sono in contrazione del 6,5%.

Il fatturato Premium Games al 31 marzo 2023 è pari a 69.349 mila Euro (77,8% dei ricavi totali consolidati) ed è ripartito su un numero elevato di proprietà intellettuali sulle quali spiccano le vendite del videogioco Assetto Corsa, realizzato da uno studio di proprietà, con circa 17,7 milioni di Euro.

I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 97% dei ricavi netti, mentre i ricavi digitali sono stati circa il 92% dei ricavi netti.

La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 31 marzo 2023 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Ricavi netti

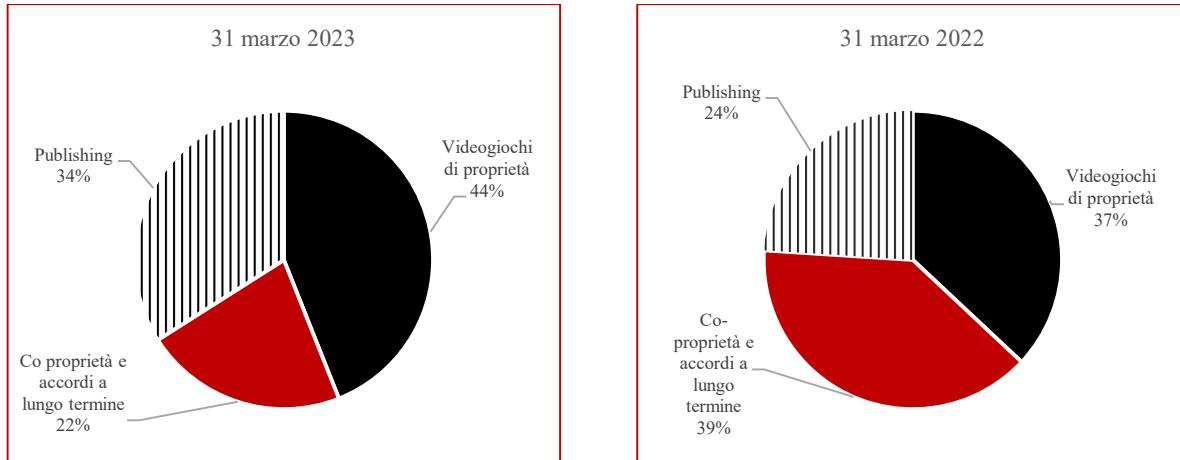
Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	69.349	74.170	(4.821)	-6,5%
Free to Play	17.235	5.441	11.794	n.s.
Distribuzione Italia	1.888	2.791	(903)	-32,4%
Altre Attività	705	532	173	32,5%
Totale ricavi netti	89.177	82.934	6.243	7,5%

Il settore operativo Premium Games ha rappresentato il 78% dei ricavi netti contro l'89% del corrispondente periodo dello scorso esercizio, per effetto della significativa crescita dei ricavi del settore operativo Free to Play ed il contestuale maggior peso percentuale sul totale dei ricavi.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 44% dei ricavi del settore operativo rispetto al 37% realizzato nei primi nove mesi dello scorso esercizio.

Nel periodo le attività di promozione del videogioco Death Stranding sono state particolarmente efficaci ed hanno comportato la crescita piuttosto evidente dei ricavi dei prodotti su cui il Gruppo vanta diritti di esclusiva, senza averne la proprietà, e definiti *publishing*.

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:



I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 961 mila Euro passando da 2.900 mila Euro a 1.939 mila Euro, confermando la contrazione già evidenziata negli ultimi esercizi.

Il costo del venduto è stato pari a 27.635 mila Euro, sostanzialmente invariato rispetto al 31 marzo 2022, determinando un incremento dell'utile lordo del 12,2% (da 54.840 mila Euro al 31 marzo 2022 agli attuali 61.542 mila Euro).

Gli altri ricavi sono stati pari a 12.653 mila Euro in aumento di 4.531 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 gli sviluppi:

- del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- delle versioni console del videogioco Free to Play Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd.;
- della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l. prevista in uscita nel prossimo esercizio;
- di un videogioco in produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- di Crime Boss: Rockay City da parte della Ingame Studios a.s..

I costi operativi sono stati pari a 43.725 mila Euro, in aumento del 39,2% rispetto a quanto registrato nel corrispondente periodo nello scorso esercizio, per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 7.777 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 4.083 mila Euro anche i

costi per servizi a seguito di maggiori investimenti pubblicitari in relazione agli investimenti pubblicitari effettuati dalla neo consolidata 505 Go Inc. e per il lancio di Crime Boss: Rockay City.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 30.470 mila Euro, 34,2% dei ricavi consolidati netti, in diminuzione di 1.071 mila Euro rispetto ai 31.541 mila Euro nel corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 141 mila Euro. Le svalutazioni di attività che sono state pari nel periodo a 580 mila Euro, fanno riferimento a 444 mila Euro ad un videogioco per il quale il Gruppo ha deciso di sospendere lo sviluppo, mentre il residuo è relativo a perdite su crediti commerciali.

Le riprese di valore di attività e proventi di valutazione sono determinati dal differenziale tra il prezzo per l'acquisizione della 505 Go Inc. ed il patrimonio netto della società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato il 20,1% dei ricavi netti e pari a 17.948 mila Euro rispetto ai 19.064 mila Euro registrati al 31 marzo 2022.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 3.675 mila Euro, in incremento rispetto ai 3.373 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

L'utile ante imposte al 31 marzo 2023 è stato pari a 21.623 mila Euro, in diminuzione di 814 mila Euro rispetto ai 22.437 mila Euro realizzati al 31 marzo 2022.

Il risultato netto consolidato è pari a 15.711 mila Euro rispetto all'utile netto di 15.716 mila Euro realizzato al 31 marzo 2022.

Il risultato netto attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 14.911 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 1,05 e 1,01 Euro per azione contro l'utile per azione di 1,09 Euro realizzato al 31 marzo 2022.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, negativa per 310 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..

8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 MARZO 2023

	Migliaia di Euro	31 marzo 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Attività non correnti				
1 Immobili impianti e macchinari	10.095	10.353	(258)	-2,5%
2 Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3 Immobilizzazioni immateriali	150.163	104.089	46.074	44,3%
4 Partecipazioni	14.478	7.511	6.967	92,7%
5 Crediti ed altre attività non correnti	17.847	14.072	3.775	26,8%
6 Imposte anticipate	15.297	12.829	2.468	19,2%
7 Attività finanziarie non correnti	22.063	18.257	3.806	20,8%
Totale attività non correnti	229.943	167.111	62.832	37,6%
Attività correnti				
8 Rimanenze	3.625	4.173	(548)	-13,1%
9 Crediti commerciali	20.717	27.781	(7.064)	-25,4%
10 Crediti tributari	2.598	2.926	(328)	-11,2%
11 Altre attività correnti	12.976	13.030	(54)	-0,4%
12 Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.117	10.961	(2.844)	-25,9%
13 Altre attività finanziarie	479	329	150	45,6%
Totale attività correnti	48.512	59.200	(10.688)	-18,1%
TOTALE ATTIVITA'	278.455	226.311	52.144	23,0%
Patrimonio netto consolidato				
14 Capitale sociale	(5.706)	(5.705)	(1)	0,0%
15 Riserve	(26.981)	(22.030)	(4.951)	22,5%
16 Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17 (Utili) perdite a nuovo	(120.498)	(108.160)	(12.338)	11,4%
Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(153.185)	(135.895)	(17.290)	12,7%
Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(2.223)	(1.423)	(800)	56,2%
Totale patrimonio netto consolidato	(155.408)	(137.318)	(18.090)	13,2%
Passività non correnti				
18 Benefici verso dipendenti	(876)	(761)	(115)	15,1%
19 Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20 Altri debiti e passività non correnti	(4.901)	(1.954)	(2.947)	n.s.
21 Passività finanziarie	(14.442)	(15.213)	771	-5,1%
Totale passività non correnti	(20.300)	(18.009)	(2.291)	12,7%
Passività correnti				
22 Debiti verso fornitori	(51.825)	(52.125)	300	-0,6%
23 Debiti tributari	(5.825)	(3.575)	(2.250)	n.s.
24 Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25 Altre passività correnti	(7.923)	(4.657)	(3.266)	70,1%
26 Passività finanziarie	(37.174)	(10.627)	(26.547)	n.s.
Totale passività correnti	(102.747)	(70.984)	(31.763)	44,7%
TOTALE PASSIVITA'	(123.047)	(88.993)	(34.054)	38,3%
TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(278.455)	(226.311)	(52.144)	23,0%

Il totale delle attività non correnti si incrementa nel periodo di 62.832 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 46.074 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

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

Il totale delle attività correnti diminuisce di 10.688 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 per effetto principalmente di minori crediti commerciali per 7.064 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 2.291 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022, mentre il totale delle passività correnti aumenta di 31.763 mila Euro per effetto di maggiori passività finanziarie correnti per 26.547 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	31 marzo 2023	30 giugno 2022	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.117	10.961	(2.844)
13	Altre attività finanziarie correnti	479	329	150
26	Passività finanziarie correnti	(37.174)	(10.627)	(26.547)
	Posizione finanziaria netta corrente	(28.578)	663	(29.241)
7	Attività finanziarie non correnti	22.063	18.257	3.806
21	Passività finanziarie non correnti	(14.442)	(15.213)	771
	Posizione finanziaria netta non corrente	7.621	3.044	4.577
	Totale posizione finanziaria netta	(20.957)	3.707	(24.664)

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 20.957 mila Euro rispetto ai 3.707 mila Euro registrati al 30 giugno 2022 decrementandosi di 24.664 mila Euro per effetto dei significativi investimenti del periodo. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa operativa.

La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell’applicazione dell’IFRS 16 è stata negativa per 15.221 mila Euro.

9. INDICATORI DI PERFORMANCE

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

Indici di redditività	31 marzo 2023	31 marzo 2022
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	9,7%	12,7%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	6,4%	9,0%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	20,1%	22,9%

Indici di struttura	31 marzo 2023	31 marzo 2022
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	17,4%	28,9%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	47,2%	94,6%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività correnti / Passività correnti)	43,7%	85,1%

10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni			
1 Ricavi lordi	69.349	100,0%	74.270	100,1%	(4.921)	-6,6%
2 Rettifiche ricavi	0	0,0%	(100)	-0,1%	100	n.s.
3 Totale ricavi netti	69.349	100,0%	74.170	100,0%	(4.821)	-6,5%
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(864)	-1,2%	(2.375)	-3,2%	1.511	-63,6%
5 Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.041)	-5,8%	(4.368)	-5,9%	327	-7,5%
6 Royalties	(13.386)	-19,3%	(18.229)	-24,6%	4.843	-26,6%
7 Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(276)	-0,4%	(528)	-0,7%	252	-47,7%
8 Totale costo del venduto	(18.567)	-26,8%	(25.500)	-34,4%	6.933	-27,2%
9 Utile lordo (3+8)	50.782	73,2%	48.670	65,6%	2.112	4,3%
10 Altri ricavi	9.902	14,3%	5.298	7,1%	4.604	86,9%
11 Costi per servizi	(5.941)	-8,6%	(3.942)	-5,3%	(1.999)	50,7%
12 Affitti e locazioni	(90)	-0,1%	(168)	-0,2%	78	-46,1%
13 Costi del personale	(18.679)	-26,9%	(13.371)	-18,0%	(5.308)	39,7%
14 Altri costi operativi	(576)	-0,8%	(301)	-0,4%	(275)	91,7%
15 Totale costi operativi	(25.286)	-36,5%	(17.782)	-24,0%	(7.504)	42,2%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	35.398	51,0%	36.186	48,8%	(788)	-2,2%
17 Ammortamenti	(9.853)	-14,2%	(10.268)	-13,8%	415	-4,0%
18 Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19 Svalutazione di attività e oneri finanziari	(565)	-0,8%	0	0,0%	(565)	n.s.
20 Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	50	0,1%	(50)	0,0%
21 Totale proventi e costi operativi non monetari	(10.418)	-15,0%	(10.218)	-13,8%	(200)	2,0%
22 Margine operativo (16+21)	24.980	36,0%	25.968	35,0%	(988)	-3,8%

Il piano di investimenti intrapreso dal Gruppo è proseguito nel periodo e ha permesso l'uscita della versione per personal computer di Crime Boss: Rockay City il 28 marzo 2023. Crime Boss è stato presentato ai The Game Awards nello scorso dicembre, la versione per personal computer è disponibile in esclusiva sulla piattaforma Epic Store, mentre il lancio delle versioni per console è previsto nell'ultimo trimestre del corrente esercizio.

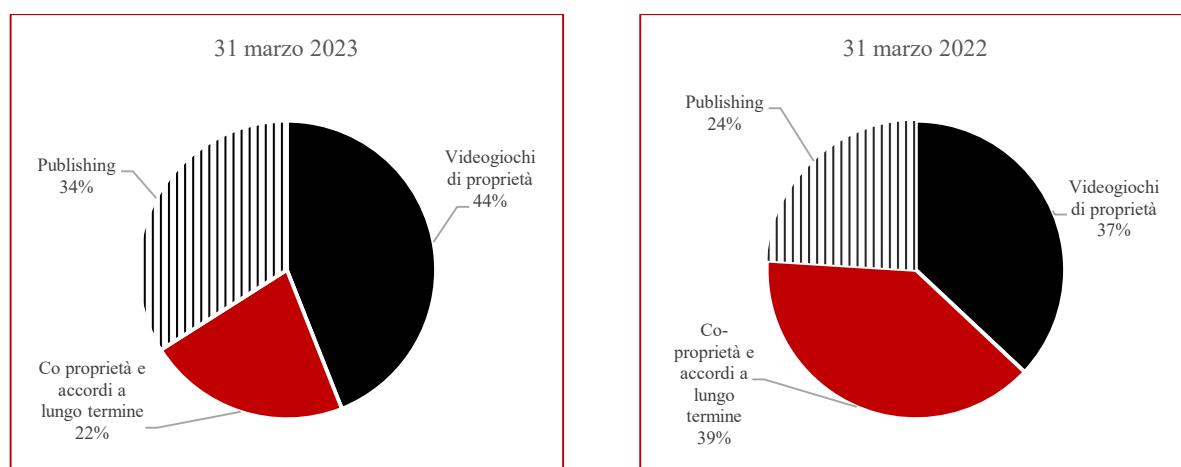
Crime Boss rappresenta uno dei più importanti investimenti effettuati dal Gruppo realizzato da uno studio di proprietà ed è un videogioco cooperativo multiplayer con un cast di attori di indubbia popolarità. Il videogioco, così come concepito, presenta caratteristiche che permettono di realizzare una strategia di produzione di contenuti aggiuntivi piuttosto efficace e pertanto il Gruppo si aspetta ricavi ricorrenti per un arco temporale pluriennale.

Il fatturato Premium Games al 31 marzo 2023 è pari a 69.349 mila Euro (77,8% dei ricavi totali consolidati) ed è ripartito su un numero elevato di proprietà intellettuali sulle quali spiccano le vendite del videogioco Assetto Corsa, realizzato da uno studio di proprietà, con circa 17,7 milioni di Euro.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 44% dei ricavi del settore operativo rispetto al 37% realizzato nei primi nove mesi dello scorso esercizio.

Nel periodo le attività di promozione del videogioco Death Stranding sono state particolarmente efficaci ed hanno comportato la crescita piuttosto evidente dei ricavi dei prodotti su cui il Gruppo vanta diritti di esclusiva, senza averne la proprietà, e definiti *publishing*.

La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni	
Ricavi da distribuzione retail	2.335	6.377	(4.042)	-63,4%
Ricavi da distribuzione digitale	64.487	65.277	(790)	-1,2%
Ricavi da sublicensing	2.527	2.616	(89)	-3,4%
Totali ricavi Premium Games		69.349	74.270	(4.921)
				-6,6%

I ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi al 93% dei ricavi lordi.

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

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 marzo 2023 suddiviso per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni	
Console	21.912	27.071	(5.159)	-19,1%
Personal Computer	40.025	32.610	7.415	22,7%
Piattaforme Mobile	2.550	5.596	(3.046)	-54,4%
Totali ricavi da distribuzione digitale		64.487	65.277	(790)
				-1,2%

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

Il costo del venduto si è decrementato di 6.933 mila Euro, con una riduzione percentuale del 27,2%, principalmente per effetto di minori royalty per 4.843 mila Euro e di minori acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 1.511 mila Euro.

L’utile lordo è stato pari a 50.782 mila Euro, in aumento di 2.112 mila Euro rispetto al 31 marzo 2022.

Gli altri ricavi sono stati pari a 9.902 mila Euro in aumento di 4.604 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 gli sviluppi:

- della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte dalla controllata Kunos Simulazioni S.r.l. prevista in uscita nel prossimo esercizio;
- di un videogioco in produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- di Crime Boss: Rockay City da parte della Ingame Studios a.s..

I costi operativi sono stati pari a 25.286 mila Euro, in aumento del 42,2% rispetto a quanto registrato nel corrispondente periodo nello scorso esercizio, per effetto principalmente dell’incremento dei costi del personale per 5.308 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 1.999 mila Euro anche i costi per servizi a seguito di maggiori investimenti pubblicitari propedeutici al lancio di Crime Boss: Rockay City.

Il margine operativo lordo è stato pari a 35.398 mila Euro attestandosi al 51% dei ricavi netti, in diminuzione di 788 mila Euro rispetto ai 36.186 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 415 mila Euro. Le svalutazioni di attività che sono state pari nel periodo a 565 mila Euro, fanno riferimento a 444 mila Euro ad un videogioco per il quale il Gruppo ha deciso di sospendere lo sviluppo, mentre la differenza è relativa a perdite su crediti commerciali

Il margine operativo netto è stato pari a 24.980 mila Euro rispetto a 25.968 mila Euro registrati al 31 marzo 2022.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play				
		31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni		
1	Ricavi lordi	17.235	100,0%	5.441	100,0%	11.794 n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
3	Totale ricavi netti	17.235	100,0%	5.441	100,0%	11.794 n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.773)	-16,1%	(526)	-9,7%	(2.247) n.s.
6	Royalties	(4.711)	-27,3%	(130)	-2,4%	(4.581) n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	(7.484)	-43,4%	(656)	-12,1%	(6.828) n.s.
9	Utile lordo (3+8)	9.751	56,6%	4.785	87,9%	4.966 n.s.
10	Altri ricavi	2.751	16,0%	2.812	51,7%	(61) -2,2%
11	Costi per servizi	(2.438)	-14,1%	(717)	-13,2%	(1.721) n.s.
12	Affitti e locazioni	(152)	-0,9%	(62)	-1,1%	(90) n.s.
13	Costi del personale	(7.519)	-43,6%	(5.650)	-103,9%	(1.869) 33,1%
14	Altri costi operativi	(145)	-0,8%	(111)	-2,0%	(34) 30,5%
15	Totale costi operativi	(10.254)	-59,5%	(6.540)	-120,2%	(3.714) 56,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.248	13,0%	1.057	19,4%	1.191 n.s.
17	Ammortamenti	(1.859)	-10,8%	(1.456)	-26,8%	(403) 27,7%
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	813	4,7%	0	0,0%	813 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.046)	-6,1%	(1.456)	-26,8%	410 -28,1%
22	Margine operativo (16+21)	1.202	7,0%	(399)	-7,3%	1.601 n.s.

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni	
505 Go Inc.	12.746	0	12.746	n.s.
Gems of War	3.658	4.372	(714)	-16,3%
Puzzle Quest 3	250	98	152	n.s.
Altri prodotti	581	971	(390)	-40,2%
Totale ricavi Free to Play	17.235	5.441	11.794	n.s.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono più che triplicati in aumento di 11.794 mila Euro, passando da 5.441 mila Euro a 17.235 mila Euro avendo beneficiato di 12.746 mila Euro realizzati dai videogiochi pubblicati dalla 505 Go Inc..

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 3.658 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 del quarto trimestre dell'esercizio.

L'andamento della struttura dei costi è influenzato dall'acquisizione della 505 Go Inc. che ha generato un costo del venduto per 7.081 mila Euro e costi operativi per 3.217 mila Euro.

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita aumentano di 2.247 mila Euro in particolare per effetto dell'iscrizione dei costi di live support per 1.690 mila Euro sostenuti dalla 505 Go Inc.. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni
Live support	1.690	0	1.690
Quality assurance	359	42	317
Hosting	521	344	177
Altro	203	140	63
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	2.773	526	2.247

Le royalty passano da 130 mila Euro al 31 marzo 2022 a 4.711 mila Euro al 31 marzo 2023 e sono prevalentemente relative ai videogiochi di 505 Go Inc..

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 61 mila Euro e sono stati pari a 2.751 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 del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd. e delle versioni console del videogioco Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd..

I costi operativi sono stati pari a 10.254 mila Euro, in aumento di 3.714 mila Euro rispetto a quanto registrato nei primi nove mesi dello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 1.869 mila Euro e dei costi per servizi, principalmente per maggiori investimenti pubblicitari, per 1.721 mila Euro, entrambi quasi interamente costituiti dall'incremento dei costi della neo acquisita controllata americana.

Il margine operativo lordo è stato pari a 2.248 mila Euro, pari al 13% dei ricavi netti, in aumento di 1.191 mila Euro rispetto ai 1.057 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 1.859 mila Euro ed includono per 1.320 mila Euro la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto. La parte residua è relativa 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 505 Go Inc. e il patrimonio netto della Società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento.

Il margine operativo netto è stato positivo per 1.202 mila Euro rispetto a 399 mila Euro negativi registrati al 31 marzo 2022.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia				Variazioni
		31 marzo 2023	31 marzo 2022			
1	Ricavi lordi	1.939	102,7%	2.900	103,9%	(961) -33,1%
2	Rettifiche ricavi	(51)	-2,7%	(109)	-3,9%	58 -52,7%
3	Totale ricavi netti	1.888	100,0%	2.791	100,0%	(903) -32,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.312)	-69,5%	(1.545)	-55,3%	233 -15,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(272)	-14,4%	(393)	-14,1%	121 -30,8%
8	Totale costo del venduto	(1.584)	-83,9%	(1.938)	-69,4%	354 -18,3%
9	Utile lordo (3+8)	304	16,1%	853	30,5%	(549) -64,4%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
11	Costi per servizi	(194)	-10,3%	(513)	-18,4%	319 -62,1%
12	Affitti e locazioni	(11)	-0,6%	(16)	-0,6%	5 -35,1%
13	Costi del personale	(664)	-35,2%	(821)	-29,4%	157 -19,1%
14	Altri costi operativi	(33)	-1,8%	(69)	-2,5%	36 -51,9%
15	Totale costi operativi	(902)	-47,8%	(1.419)	-50,8%	517 -36,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(598)	-31,7%	(566)	-20,3%	(32) 5,7%
17	Ammortamenti	(108)	-5,7%	(107)	-3,8%	(1) 1,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(15)	-0,8%	(53)	-1,9%	38 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	(123)	-6,5%	(160)	-5,7%	37 -23,3%
22	Margine operativo (16+21)	(721)	-38,2%	(726)	-26,0%	5 -0,7%

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 961 mila Euro passando da 2.900 mila Euro a 1.939 mila Euro.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	535	1.255	(720)	-57,4%
Distribuzione carte collezionabili	1.402	1.480	(78)	-5,3%
Distribuzione altri prodotti e servizi	2	165	(163)	-98,8%
Totale ricavi Distribuzione Italia	1.939	2.900	(961)	-33,1%

La distribuzione di videogiochi per console ha visto una diminuzione di 720 mila Euro mentre le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili sono rimaste pressoché stabili. Risulta evidente che il settore delle carte

da gioco collezionabili non è particolarmente influenzato dalla digitalizzazione, in quanto prodotto fisico per sua natura, ma piuttosto da mutamenti della domanda dovuti ai gusti dei consumatori.

Il costo del venduto si attesta a 1.584 mila Euro in diminuzione di 354 mila Euro rispetto al 31 marzo 2022, principalmente per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita. Le rimanenze diminuiscono di 272 mila Euro.

I costi operativi sono stati pari a 902 mila Euro in diminuzione di 517 mila Euro rispetto a quelli al 31 marzo 2022 quando erano stati 1.419 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 598 mila Euro rispetto ai 566 mila Euro negativi realizzati nei primi nove mesi del passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 721 mila Euro negativi a fronte di 726 mila Euro negativi registrati al 31 marzo 2022.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
	31 marzo 2023		31 marzo 2022		Variazioni	
1 Ricavi lordi	705	100,0%	532	100,0%	173	32,5%
2 Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3 Totale ricavi netti	705	100,0%	532	100,0%	173	32,5%
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5 Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6 Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7 Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8 Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9 Utile lordo (3+8)	705	100,0%	532	100,0%	173	32,5%
10 Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11 Costi per servizi	(407)	-57,8%	(223)	-41,9%	(184)	82,9%
12 Affitti e locazioni	(3)	-0,4%	(3)	-0,5%	0	0,0%
13 Costi del personale	(435)	-61,7%	(419)	-78,8%	(16)	3,8%
14 Altri costi operativi	(26)	-3,7%	(25)	-4,6%	(1)	6,4%
15 Totale costi operativi	(871)	-123,6%	(670)	-126,0%	(201)	29,9%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	(166)	-23,6%	(138)	-26,0%	(28)	20,2%
17 Ammortamenti	(262)	-37,2%	(117)	-22,0%	(145)	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	(262)	-37,2%	(117)	-22,0%	(145)	n.s.
22 Margine operativo (16+21)	(428)	-60,8%	(255)	-48,0%	(173)	67,7%

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 173 mila Euro a seguito delle nuove tipologie di corsi offerti ai clienti comportando la necessità di investimenti pubblicitari e di un maggior utilizzo di docenti. L'effetto è stato un incremento dei costi per servizi per 184 mila Euro e dei costi del personale per 16 mila Euro. Gli ammortamenti sono aumentati di 145 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 428 mila Euro in incremento rispetto alla perdita operativa di 255 mila Euro del 31 marzo 2022.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
	31 marzo 2023		31 marzo 2022		Variazioni	
1 Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2 Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3 Totale ricavi netti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5 Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6 Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7 Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8 Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9 Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10 Altri ricavi	0	0,0%	12	0,0%	(12)	n.s.
11 Costi per servizi	(1.549)	0,0%	(1.051)	0,0%	(498)	47,4%
12 Affitti e locazioni	(193)	0,0%	(107)	0,0%	(86)	79,3%
13 Costi del personale	(4.129)	0,0%	(3.388)	0,0%	(741)	21,9%
14 Altri costi operativi	(541)	0,0%	(464)	0,0%	(77)	16,6%
15 Totale costi operativi	(6.412)	0,0%	(5.010)	0,0%	(1.402)	28,0%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	(6.412)	0,0%	(4.998)	0,0%	(1.414)	28,3%
17 Ammortamenti	(673)	0,0%	(666)	0,0%	(7)	1,1%
18 Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19 Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(13)	0,0%	13	0,0%
20 Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	153	0,0%	(153)	0,0%
21 Totale proventi e costi operativi non monetari	(673)	0,0%	(526)	0,0%	(147)	28,1%
22 Margine operativo (16+21)	(7.085)	0,0%	(5.524)	0,0%	(1.561)	28,3%

I costi operativi sono stati pari a 6.412 mila Euro, in aumento di 1.402 mila Euro rispetto a quelli registrati al 31 marzo 2022, per effetto del maggior numero di personale destinato al coordinamento del Gruppo e dei servizi richiesti, anche per effetto delle recenti acquisizioni. Il margine operativo è stato negativo per 7.085 mila Euro rispetto ai 5.524 mila Euro negativi del 31 marzo 2022.

11. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO

Migliaia di Euro		3° trimestre 2022/2023		3° trimestre 2021/2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	29.391	100,0%	27.625	100,1%	1.765	6,4%
2	Rettifiche ricavi	(5)	0,0%	(16)	-0,1%	11	-69,1%
3	Totale ricavi netti	29.386	100,0%	27.609	100,0%	1.777	6,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(638)	-2,2%	(1.116)	-4,0%	478	-42,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.450)	-8,3%	(1.936)	-7,0%	(514)	26,6%
6	Royalties	(4.233)	-14,4%	(4.666)	-16,9%	432	-9,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(126)	-0,4%	(207)	-0,8%	82	-39,5%
8	Totale costo del venduto	(7.447)	-25,3%	(7.925)	-28,7%	478	-6,0%
9	Utile lordo (3+8)	21.939	74,7%	19.684	71,3%	2.255	11,5%
10	Altri ricavi	4.682	15,9%	2.967	10,7%	1.714	57,8%
11	Costi per servizi	(3.186)	-10,8%	(2.241)	-8,1%	(944)	42,1%
12	Affitti e locazioni	(140)	-0,5%	(123)	-0,4%	(16)	13,7%
13	Costi del personale	(10.859)	-37,0%	(8.147)	-29,5%	(2.711)	33,3%
14	Altri costi operativi	(543)	-1,8%	(316)	-1,1%	(226)	71,8%
15	Totale costi operativi	(14.728)	-50,1%	(10.827)	-39,2%	(3.902)	36,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.893	40,5%	11.824	42,8%	69	0,6%
17	Ammortamenti	(5.292)	-18,0%	(5.023)	-18,2%	(269)	5,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(8)	0,0%	7	-94,9%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	45	0,2%	(45)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(5.292)	-18,0%	(4.986)	-18,1%	(304)	6,1%
22	Margine operativo (16+21)	6.601	22,5%	6.838	24,8%	(237)	-3,5%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.048	3,6%	1.689	6,1%	(641)	-38,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.180)	-4,0%	(816)	-3,0%	(364)	44,5%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(132)	-0,4%	873	3,2%	(1.005)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	6.469	22,0%	7.711	27,9%	(1.242)	-16,1%
27	Imposte correnti	(1.477)	-5,0%	(2.366)	-8,6%	889	-37,6%
28	Imposte differite	(262)	-0,9%	(19)	-0,1%	(243)	n.s.
29	Totale imposte	(1.739)	-5,9%	(2.385)	-8,6%	646	-27,1%
30	Risultato netto (26+29)	4.730	16,1%	5.326	19,3%	(596)	-11,2%
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	3.620	12,3%	4.919	17,8%	(1.299)	-26,4%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	1.110	3,8%	407	1,5%	703	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,26		0,34		(0,08)	-23,5%
34	Utile per azione diluita (in Euro)	0,24		0,37		(0,13)	-36,7%

Il Gruppo ha realizzato nel terzo trimestre dell'esercizio ricavi netti pari a 29.386 mila Euro, in aumento del 6,4% rispetto a quanto registrato nel terzo trimestre dello scorso esercizio, avendo beneficiato di un incremento dei ricavi del settore operativo Free to Play di 3.008 mila Euro a fronte di una diminuzione dei ricavi del settore operativo del Publishing internazionale per 968 mila Euro.

La diminuzione del costo del venduto di 478 mila Euro ha permesso un incremento dell'utile lordo di 2.255 mila Euro, passato da 19.684 mila Euro a 21.939 mila Euro. I costi operativi sono aumentati da 10.827 mila Euro a 14.728 mila Euro, soprattutto per maggiori costi del personale, determinando un margine operativo lordo di 11.893 mila Euro in linea con quanto realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

L'utile netto è stato pari a 4.730 mila Euro a fronte di un utile netto di 5.326 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Premium Games sono stati:

Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
	3° trimestre 2022/2023	3° trimestre 2021/2022	Variazioni			
1 Ricavi lordi	23.954	100,0%	24.922	100,1%	(968)	-3,9%
2 Rettifiche ricavi	(0)	0,0%	(15)	-0,1%	15	-97,2%
3 Totale ricavi netti	23.953	100,0%	24.907	100,0%	(954)	-3,8%
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(405)	-1,7%	(776)	-3,1%	371	-47,8%
5 Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.506)	-6,3%	(1.754)	-7,0%	248	-14,1%
6 Royalties	(2.941)	-12,3%	(4.596)	-18,5%	1.654	-36,0%
7 Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(37)	-0,2%	(24)	-0,1%	(13)	53,5%
8 Totale costo del venduto	(4.889)	-20,4%	(7.150)	-28,7%	2.261	-31,6%
9 Utile lordo (3+8)	19.064	79,6%	17.757	71,3%	1.307	7,4%
10 Altri ricavi	3.817	15,9%	2.199	8,8%	1.619	73,6%
11 Costi per servizi	(1.735)	-7,2%	(1.246)	-5,0%	(489)	39,2%
12 Affitti e locazioni	(45)	-0,2%	(75)	-0,3%	30	-40,5%
13 Costi del personale	(6.792)	-28,4%	(4.893)	-19,6%	(1.899)	38,8%
14 Altri costi operativi	(285)	-1,2%	(94)	-0,4%	(189)	n.s.
15 Totale costi operativi	(8.857)	-37,0%	(6.308)	-25,3%	(2.549)	40,4%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	14.024	58,5%	13.648	54,8%	376	2,8%
17 Ammortamenti	(4.279)	-17,9%	(4.094)	-16,4%	(185)	4,5%
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%	45	0,2%	(45)	0,0%
21 Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.279)	-17,9%	(4.049)	-16,3%	(230)	5,7%
22 Margine operativo (16+21)	9.745	40,7%	9.599	38,5%	146	1,5%

I ricavi lordi del settore operativo Premium Games nel trimestre sono in diminuzione di 968 mila Euro rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio.

Il costo del venduto diminuisce di 2.261 Euro, determinando crescita dell'utile lordo di 1.307 mila Euro e pari a 19.064 mila Euro rispetto ai 17.757 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi aumentano di 2.549 mila Euro soprattutto per l'aumento dei costi del personale di 1.899 mila Euro per effetto delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interno che hanno comportato un notevole incremento del numero di risorse impiegate.

I costi operativi non monetari aumentano di 230 mila Euro determinando un margine operativo di 9.745 mila Euro, pari al 40,7% dei ricavi netti, rispetto a 9.599 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Free to Play sono stati:

Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
	3° trimestre 2022/2023		3° trimestre 2021/2022		Variazioni	
1 Ricavi lordi	4.779	100,0%	1.771	100,0%	3.008	n.s.
2 Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3 Totale ricavi netti	4.779	100,0%	1.771	100,0%	3.008	169,9%
4 Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	(0)	0,0%	0	0,0%
5 Acquisto servizi destinati alla rivendita	(944)	-19,7%	(182)	-10,3%	(761)	n.s.
6 Royalties	(1.292)	-27,0%	(70)	-4,0%	(1.222)	n.s.
7 Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8 Totale costo del venduto	(2.236)	-46,8%	(252)	-14,3%	(1.982)	n.s.
9 Utile lordo (3+8)	2.543	53,2%	1.519	85,8%	1.023	67,4%
10 Altri ricavi	865	18,1%	759	42,9%	106	13,9%
11 Costi per servizi	(753)	-15,8%	(426)	-24,0%	(327)	76,8%
12 Affitti e locazioni	(30)	-0,6%	(20)	-1,1%	(11)	52,3%
13 Costi del personale	(2.203)	-46,1%	(1.846)	-104,3%	(357)	19,3%
14 Altri costi operativi	(43)	-0,9%	(38)	-2,2%	(5)	13,0%
15 Totale costi operativi	(3.029)	-63,4%	(2.330)	-131,6%	(699)	30,0%
16 Margine operativo lordo (9+10+15)	379	7,9%	(52)	-2,9%	431	n.s.
17 Ammortamenti	(660)	-13,8%	(559)	-31,6%	(100)	18,0%
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	(660)	-13,8%	(559)	-31,6%	(100)	18,0%
22 Margine operativo (16+21)	(281)	-5,9%	(611)	-34,5%	330	-54,0%

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 4.779 mila Euro rispetto ai 1.771 mila Euro del terzo trimestre dell'esercizio precedente per effetto di 3.366 mila Euro realizzati dai videogiochi pubblicati dalla 505 Go Inc.. Così come per i ricavi, l'andamento della struttura dei costi è influenzato dall'acquisizione della 505 Go Inc. che ha registrato nel trimestre un costo del venduto per 2.084 mila Euro e costi operativi per 825 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 379 mila Euro rispetto ai 52 mila Euro negativi del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 660 mila Euro ed includono 440 mila Euro relativi alla porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto. La parte residua è relativa principalmente all'applicazione dell'IFRS 16 ai contratti di affitto ed all'ammortamento delle proprietà intellettuali del Gruppo. Il margine operativo netto è stato negativo per 281 mila Euro rispetto a 611 mila Euro negativi registrati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Distribuzione Italia sono stati:

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia				
		3° trimestre 2022/2023		3° trimestre 2021/2022		Variazioni
1	Ricavi lordi	432	101,3%	711	100,1%	(279) -39,2%
2	Rettifiche ricavi	(5)	-1,1%	(1)	-0,1%	(4) n.s.
3	Totale ricavi netti	427	100,0%	710	100,0%	(283) -39,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(233)	-54,6%	(340)	-47,9%	107 -31,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(89)	-20,8%	(183)	-25,8%	94 -51,6%
8	Totale costo del venduto	(322)	-75,4%	(523)	-73,6%	201 -38,4%
9	Utile lordo (3+8)	105	24,6%	187	26,3%	(82) -43,8%
10	Altri ricavi	0	-0,1%	0	0,0%	0 0,0%
11	Costi per servizi	(52)	-12,1%	(114)	-16,1%	62 -54,7%
12	Affitti e locazioni	(4)	-0,9%	(4)	-0,5%	(0) 4,9%
13	Costi del personale	(239)	-55,9%	(237)	-33,3%	(2) 0,8%
14	Altri costi operativi	(2)	-0,5%	(21)	-3,0%	19 -88,9%
15	Totale costi operativi	(297)	-69,7%	(376)	-52,9%	79 -20,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(192)	-45,0%	(189)	-26,6%	(3) 1,5%
17	Ammortamenti	(36)	-8,5%	(36)	-5,0%	0 1,7%
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	(36)	-8,5%	(36)	-5,0%	(2) 1,7%
22	Margine operativo (16+21)	(228)	-53,5%	(225)	-108,6%	(3) 1,5%

I ricavi lordi nel trimestre sono diminuiti del 39,2%, passando da 711 mila Euro a 432 mila Euro, per effetto del decremento dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console.

Il costo del venduto del settore operativo nel trimestre si decremente del 38,4%, determinando un utile lordo di 105 mila Euro rispetto all'utile lordo di 187 mila Euro realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi si decrementano di 79 mila Euro determinando così un margine operativo negativo per 192 mila Euro in linea rispetto a quello registrato nel terzo trimestre del passato esercizio.

La perdita operativa del trimestre del settore Altre Attività è stato pari a 141 mila Euro, in peggioramento rispetto alla perdita di 117 mila Euro del corrispondente periodo dello scorso esercizio, mentre la perdita operativa del settore Holding è stata di 2.494 mila Euro, in aumento di 687 mila Euro rispetto alla perdita di 1.807 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio, principalmente per maggiori costi per consulenze e per il personale.

12. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze finalizzata 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 iscrivere tale attività al 31 marzo 2023, in linea con quanto effettuato negli esercizi precedenti, non sussistendo i requisiti richiesti per l'iscrizione in bilancio alla data della presente relazione.

13. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 28 aprile 2023, il gruppo Starbreeze ha annunciato l'emissione di diritti per circa 450 milioni di Corone Svedesi, sottponendo l'operazione all'approvazione dell'Assemblea Straordinaria degli Azionisti convocata in data 24 maggio 2023. Il Gruppo Digital Bros, in qualità di azionista detentore del 11,96% di capitale sociale e del 29,09% dei diritti di voto, si è impegnato, congiuntamente con altri azionisti della società svedese, a votare a favore dell'emissione di diritti in sede di Assemblea Straordinaria. Il Gruppo Digital Bros si è impegnato a sottoscrivere la propria quota di azioni per un totale di circa 54 milioni di Corone Svedesi e a sottoscrivere un massimo di 100 milioni di Corone Svedesi di azioni eventualmente non sottoscritte. Il pagamento della sottoscrizione incrementale avverrà in parziale compensazione del credito del controvalore pattuito di 150 milioni di Corone Svedesi. Tale credito rientrava nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB approvato dalla District Court svedese nel mese di Dicembre 2019 e ammontava originariamente a 165 milioni di Corone Svedesi. Il Gruppo si è ulteriormente impegnato a convertire interamente il prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore di circa 215 milioni di Corone Svedesi entro trenta giorni dalla chiusura del processo di aumento di capitale. La conversione del prestito obbligazionario convertibile è condizionata alla positiva conclusione dell'aumento di capitale ed avverrà a seguito della revisione del prezzo di conversione (originariamente fissato in 2,25 Corone per azione e ricalcolato in 1,63 Corone per azione per effetto dell'aumento di capitale che Starbreeze ha effettuato nel corso del mese di Settembre 2020). Per ulteriori dettagli circa l'emissione di diritti da parte di Starbreeze AB si rimanda al comunicato stampa disponibile sul sito corporate di Starbreeze all'indirizzo corporate.starbreeze.com/en/press/.

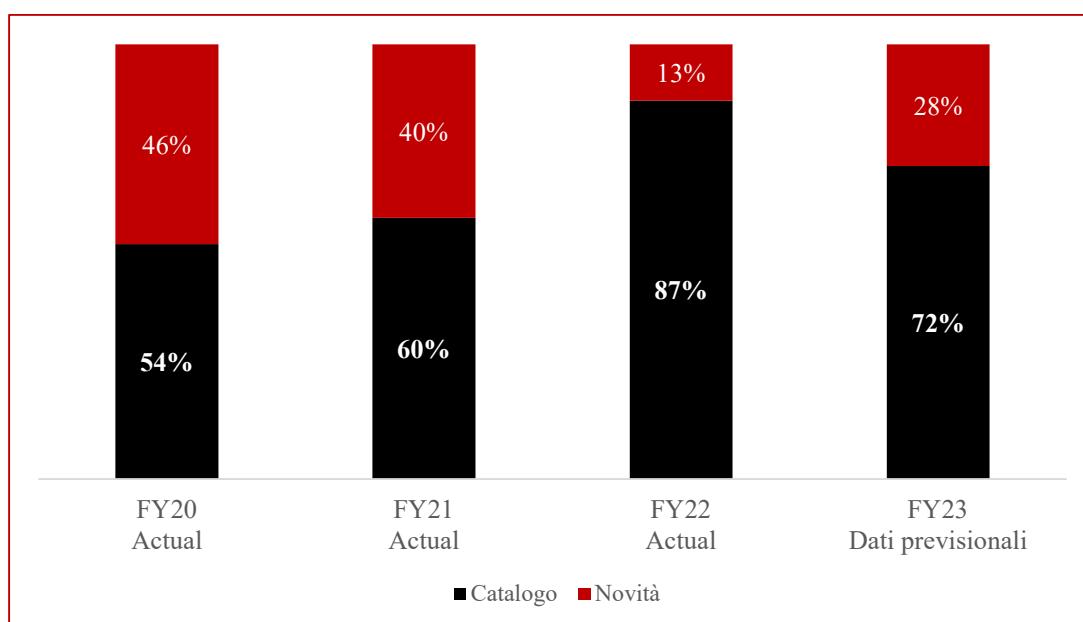
14. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Gli investimenti nello sviluppo di videogiochi si concretizzeranno con il lancio della versione per personal computer di Crime Boss: Rockay City il 28 marzo 2023 e nell'ultimo trimestre dell'esercizio delle versioni console di Crime Boss insieme al videogioco Miasma Chronicles in tutti i formati. I ricavi dell'esercizio potranno altresì beneficiare dei ricavi della neo acquisita società americana 505 Go Inc.. In funzione di ciò il Gruppo prevede ricavi consolidati in crescita per l'intero esercizio.

Il Gruppo prevede di oltrepassare 80 milioni di Euro di investimenti nell'intero esercizio ed in funzione di ciò si attende 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 effetto degli investimenti correlati al lancio, 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. Risulta evidente l'effetto dei lanci di nuovi prodotti nel secondo semestre che permettono di riportare i ricavi stimati relativi alle novità al 28% del totale dei ricavi prospettici dell'intero esercizio:



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 dell'esercizio in corso.

15. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2023 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2022 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni
Dirigenti	14	13	1
Impiegati	411	353	58
Operai e apprendisti	5	4	1
Totale dipendenti	430	370	60

L'incremento del numero degli impiegati è principalmente effetto dell'incremento dei dipendenti delle Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. e delle due controllate inglesi 505 Games Ltd. e DR Studios Ltd..

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 marzo 2023 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2022 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni
Dirigenti	8	8	0
Impiegati	311	267	44
Totale dipendenti	319	275	44

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	13	1
Impiegati	391	340	51
Operai e apprendisti	5	4	1
Totale dipendenti	410	357	53

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

Tipologia	Numero medio 2023	Numero medio 2022	Variazioni
Dirigenti	9	8	1
Impiegati	292	257	35
Totale dipendenti	301	265	36

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.



Digital Bros
digital entertainment

**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2023**

PROSPETTI CONTABILI

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2023

	Migliaia di Euro	31 marzo 2023	30 giugno 2022
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	10.095	10.353
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	150.163	104.089
4	Partecipazioni	14.478	7.511
5	Crediti ed altre attività non correnti	17.847	14.072
6	Imposte anticipate	15.297	12.829
7	Attività finanziarie non correnti	22.063	18.257
	Totale attività non correnti	229.943	167.111
	Attività correnti		
8	Rimanenze	3.625	4.173
9	Crediti commerciali	20.717	27.781
10	Crediti tributari	2.598	2.926
11	Altre attività correnti	12.976	13.030
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.117	10.961
13	Altre attività finanziarie	479	329
	Totale attività correnti	48.512	59.200
	TOTALE ATTIVITA'	278.455	226.311
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)
15	Riserve	(26.981)	(22.030)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(120.498)	(108.160)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(153.185)	(135.895)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(2.223)	(1.423)
	Totale patrimonio netto consolidato	(155.408)	(137.318)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(876)	(761)
19	Fondi non correnti	(81)	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.901)	(1.954)
21	Passività finanziarie	(14.442)	(15.213)
	Totale passività non correnti	(20.300)	(18.009)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(51.825)	(52.125)
23	Debiti tributari	(5.825)	(3.575)
24	Fondi correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(7.923)	(4.657)
26	Passività finanziarie	(37.174)	(10.627)
	Totale passività correnti	(102.747)	(70.984)
	TOTALE PASSIVITA'	(123.047)	(88.993)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(278.455)	(226.311)

Conto economico consolidato al 31 marzo 2023

	Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022
1	Ricavi lordi	89.228	83.143
2	Rettifiche ricavi	(51)	(209)
3	Totale ricavi netti	89.177	82.934
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.176)	(3.920)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(6.814)	(4.894)
6	Royalties	(18.097)	(18.359)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(548)	(921)
8	Totale costo del venduto	(27.635)	(28.094)
9	Utile lordo (3+8)	61.542	54.840
10	Altri ricavi	12.653	8.122
11	Costi per servizi	(10.529)	(6.446)
12	Affitti e locazioni	(449)	(356)
13	Costi del personale	(31.426)	(23.649)
14	Altri costi operativi	(1.321)	(970)
15	Totale costi operativi	(43.725)	(31.421)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	30.470	31.541
17	Ammortamenti	(12.755)	(12.614)
18	Accantonamenti	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(580)	(66)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	203
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(12.522)	(12.477)
22	Margine operativo (16+21)	17.948	19.064
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.583	5.535
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(4.908)	(2.162)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.675	3.373
26	Utile prima delle imposte (22+25)	21.623	22.437
27	Imposte correnti	(5.724)	(6.935)
28	Imposte differite	(188)	214
29	Totale imposte	(5.912)	(6.721)
30	Risultato netto (26+29)	15.711	15.716
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	14.911	15.544
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	800	172
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	1,05	1,09
34	Utile per azione diluita (in Euro)	1,01	1,09

Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2023

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022
Utile (perdita) del periodo (A)	15.711	15.716
Utile (perdita) attuariale	(3)	(20)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	1	5
Variazioni di <i>fair value</i>	7.115	(2.776)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	(1.708)	666
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	5.405	(2.125)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(593)	288
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(593)	288
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	4.812	(1.837)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	20.523	13.879
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	19.723	13.707
Azionisti di minoranza	800	(172)

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.

Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2023

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	10.961	35.509
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	15.711	15.716
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	(580)	(66)
Ammortamenti immateriali	10.775	11.218
Ammortamenti materiali	1.980	1.396
Variazione netta delle imposte anticipate	(2.468)	(1.715)
Variazione netta del fondo TFR	115	74
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	4.946	(1.168)
SUBTOTALE B.	30.479	25.455
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	548	921
Crediti commerciali	7.200	5.118
Crediti tributari	328	(631)
Altre attività correnti	54	(831)
Debiti verso fornitori	(300)	(6.247)
Debiti tributari	2.250	(1.271)
Fondi correnti	0	(0)
Altre passività correnti	3.266	(4.729)
Altre passività non correnti	2.947	(1.376)
Crediti e altre attività non correnti	(3.775)	(2.361)
SUBTOTALE C.	12.518	(11.407)
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(56.405)	(37.226)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(1.722)	(2.222)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(6.967)	2.813
SUBTOTALE D.	(65.094)	(36.635)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	1	0
Variazione delle passività finanziarie	25.776	11.014
Variazione delle attività finanziarie	(3.956)	(516)
SUBTOTALE E.	21.821	10.498
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	(2.568)	(2.567)
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	(2.568)	(2.567)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(2.844)	(14.656)
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	8.117	20.853

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)	Patrimoni o netto azionisti di minoranza	Patrimoni o 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
Distribuzione dividendi										(2.567)		(2.567)	(2.567)	(2.567)
Altre variazioni						247	247					0	247	423
Utile (perdita) complessiva					288	(2.125)	(1.837)			15.544	15.544	13.707	172	13.879
Totale al 31 marzo 2022	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.051)	1.483	21.426	0	79.614	15.544	95.158	122.288	1.485	123.773
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
Distribuzione dividendi										(2.568)		(2.568)	(2.568)	(2.568)
Altre variazioni						118	118		(5)			(5)	113	113
Utile (perdita) complessiva					(593)	5.405	4.812			14.911	14.911	19.723	800	20.523
Totale al 31 marzo 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.204)	7.149	26.981	0	105.587	14.911	120.498	153.185	2.223	155.408



Digital Bros
digital entertainment

**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2023**

NOTE ILLUSTRATIVE

NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2023 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 11 maggio 2023 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 11 maggio 2023 contenente gli elementi principali.

Il bilancio consolidato abbreviato è preparato in conformità ai criteri di rilevazione e valutazione previsti dai 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 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 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.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS a partire dal 1° luglio 2022

In merito all'applicazione dei principi contabili applicati dal Gruppo Digital Bros si rinvia a quanto evidenziato nel bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2022 pubblicato sul sito aziendale.

In applicazione del regolamento europeo, i principi adottati non considerano le norme e le interpretazioni pubblicate dallo IASB e dall'IFRIC al 31 marzo 2023, ma non ancora omologate dall'Unione Europea a tale data.

Per quanto concerne i principi e le interpretazioni che, alla data di redazione del presente documento, sono già stati emanati, ma non sono ancora in vigore, il Gruppo intende adottare questi principi e interpretazioni, se applicabili, quando entreranno in vigore.

ATTIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 62.832 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 46.074 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Gli incrementi lordi delle immobilizzazioni immateriali, comparati con quelli del corrispondente periodo dell'esercizio precedente, sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022
Diritti di utilizzo Premium Games	7.713	4.380
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	224	539
Totale incrementi concessioni e licenze (1)	7.937	4.919
Totale incrementi marchi e altre imm. Immateriale (2)	30	13
Totale incrementi commesse interne di sviluppo in corso (3)	18.040	10.334
Totale immobilizzazioni in corso per proprietà intellettuale di terzi (4)	30.398	21.960
Totale incrementi immobilizzazioni in corso (5)=(3)+(4)	48.438	32.294
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (1)+(2)+(5)	56.405	37.226

Le partecipazioni aumentano di 6.967 mila principalmente per l'adeguamento al valore di mercato al 31 marzo 2023 delle azioni possedute in società quotate in mercati regolamentati. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	30 giugno 2022	Variazioni
MSE&DB Srl	5	5	0
Artractive S.A.	9	9	0
Totale società a controllo congiunto e collegate	14	14	0
Starbreeze AB - azioni A	10.019	5.180	4.839
Starbreeze AB - azioni B	4.122	1.926	2.196
Noobz from Poland s.a.	323	391	(68)
Totale altre partecipazioni	14.464	7.497	6.967
Totale partecipazioni	14.478	7.511	6.967

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 17.847 mila Euro e si sono incrementati di 3.775 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022:

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Crediti verso Starbreeze AB	13.920	13.151	769
Royalty anticipate	3.046	0	3.046
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	241	281	(40)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	17.847	14.072	3.775

Al 31 marzo 2023 i crediti verso Starbreeze AB sono pari a 13.920 mila Euro e così composti:

- il credito acquistato dalla società Smilegate Holdings nei confronti della Starbreeze AB. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 165 milioni di Corone Svedesi, è stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro. Il valore al 31 marzo 2023 è stato adeguato con il metodo del costo ammortizzato e per l'adeguamento al cambio di fine periodo per 769 mila Euro. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini approvati dalla District Court svedese e non oltre il mese di dicembre 2024. L'importo di tale credito al 31 marzo 2023 è pari a 9.495 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 31 marzo 2023 è pari a 4.425 mila Euro.

Le royalty anticipate sono effetto del pagamento anticipato di royalty effettuato dalle società di 505 Games S.p.A. e 505 Go Inc. e che si prevede verranno utilizzati oltre i dodici 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. La voce al 31 marzo 2023 è pari a 15.297 mila Euro e si è incrementata di 2.468 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 per effetto della contabilizzazione di 3.443 mila Euro di imposte anticipate relative alle perdite fiscali pregresse della società neoacquisita 505 Go Inc..

ATTIVITÀ CORRENTI

Il totale delle attività correnti diminuisce di 10.688 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 per effetto principalmente di minori crediti commerciali per 7.064 mila Euro e minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 2.844 mila Euro.

La composizione delle altre attività correnti è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	30 giugno 2022	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	4.591	3.264	1.327
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	5.589	6.648	(1.059)
Anticipi a fornitori	2.666	2.963	(297)
Altri crediti	130	155	(25)
Totale altre attività correnti	12.976	13.030	54

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 1.327 mila Euro, attestandosi a 4.591 mila Euro, principalmente per effetto degli anticipi di 1.511 mila Euro pagati anticipatamente dalla 505 Go Inc..

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 5.589 mila Euro, sono composti da spese sostenute anticipatamente per servizi quali la programmazione dei videogiochi, il *quality assurance* ed altri costi operativi.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle passività non correnti è pari a 20.330 mila Euro e si incrementa di 2.291 mila Euro a seguito di maggiori altri debiti e passività non correnti che al 31 marzo 2023 ammontano a 4.901 mila Euro e sono composti da:

- la porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane per 1.813 mila Euro;
- la porzione residua del prezzo per l'acquisto della 505 Go Inc. per 2.145 mila Euro;
- la quota di competenza del periodo del piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027, che verrà liquidato entro 45 giorni dall'approvazione del bilancio al 30 giugno 2024 da parte dell'Assemblea degli azionisti, per 943 mila Euro.

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

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

Le passività finanziarie non correnti sono costituite da finanziamenti rateali oltre i dodici mesi e da altre passività finanziarie non correnti per un totale di 14.442 mila Euro.

PASSIVITÀ CORRENTI

Il totale delle passività correnti è pari a 102.747 mila Euro e si incrementa di 31.763 mila Euro per effetto di maggiori passività finanziarie correnti per 26.547 mila Euro.

I debiti verso fornitori, pari a 51.825 mila Euro al 31 marzo 2023. sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty.

L'incremento delle altre passività correnti per 3.266 mila Euro è dovuto alle anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuale del Gruppo.

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)	Patrimoni o netto azionisti di minoranza	Patrimoni o 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
Distribuzione dividendi									(2.568)		(2.568)	(2.568)		(2.568)
Altre variazioni						118	118		(5)		(5)	113		113
Utile (perdita) complessiva					(593)	5.405	4.812			14.911	14.911	19.723	800	20.523
Totale al 31 marzo 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.204)	7.149	26.981	0	105.587	14.911	120.498	153.185	2.223	155.408

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 marzo 2023 è aumentato di 1 mila Euro rispetto al 30 giugno 2022 a seguito dell'esercizio di 2.100 opzioni del piano di *stock options* 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 è relativa per 118 mila Euro all'adeguamento della riserva *stock options* e per 5.405 mila Euro a:

- Euro 5.293 mila per effetto dell'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie;
- Euro 114 mila positivi per effetto dell'adeguamento della riserva da cash flow hedge;
- Euro 2 mila negativi relativi all'adeguamento della riserva attuariale.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 marzo 2023 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2022 è il seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2023	30 giugno 2022	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.117	10.961	(2.844)
13	Altre attività finanziarie correnti	479	329	150
26	Passività finanziarie correnti	(37.174)	(10.627)	(26.547)
	Posizione finanziaria netta corrente	(28.578)	663	(29.241)
7	Attività finanziarie non correnti	22.063	18.257	3.806
21	Passività finanziarie non correnti	(14.442)	(15.213)	771
	Posizione finanziaria netta non corrente	7.621	3.044	4.577
	Totale posizione finanziaria netta	(20.957)	3.707	(24.664)

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 20.957 mila Euro rispetto ai 3.707 mila Euro registrati al 30 giugno 2022 decrementandosi di 24.664 mila Euro per effetto dei significativi investimenti del periodo. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa operativa.

La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 15.221 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	31 marzo 2023	30 giugno 2022	Variazioni
A.	Disponibilità liquide	8.117	10.961	(2.844) -25,9%
B.	Mezzi equivalenti a disponibilità liquide	0	0	150 0,0%
C.	Altre disponibilità finanziarie correnti	0	0	0 0,0%
D.	Liquidità (A + B + C)	8.117	10.961	(2.844) -25,9%
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	37.174	10.627	26.547 n.s.
G.	Indebitamento finanziario corrente (E + F)	37.174	10.627	26.547 n.s.
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)	29.058	(334)	29.392 n.s.
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	14.442	15.213	(771) 5,1%
J.	Strumenti di debito	0	0	0 0,0%
K.	Debiti commerciali e altri debiti non correnti	0	0	0 0,0%
L.	Indebitamento finanziario non corrente (I + J + K)	14.442	15.213	(771) -5,1%
M.	Totale indebitamento finanziario (H + L)	43.499	14.879	28.620 n.s.

CONTO ECONOMICO

Per il commento relativo ai ricavi ed ai costi operativi si rimanda alla Relazione sulla Gestione. Di seguito il commento relativamente ai ricavi netti, alla gestione finanziaria ed alle imposte.

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 31 marzo 2023 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	17.235	69.349	1.939	705	89.228
2	Rettifiche ricavi	0	0	(51)	0	(51)
3	Totale ricavi netti	17.235	69.349	1.888	705	89.177

La suddivisione al 31 marzo 2022 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	5.441	74.270	2.900	532	83.143
2	Rettifiche ricavi	0	(100)	(109)	0	(209)
3	Totale ricavi netti	5.441	74.170	2.791	532	82.934

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni €	Variazioni %
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.583	5.535	3.048	55,0%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(4.908)	(2.162)	(2.746)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.675	3.373	302	8,9%

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 3.675 mila Euro contro i 3.373 mila Euro dei primi nove mesi del passato esercizio, per effetto di maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 3.048 mila Euro e maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 2.746 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni €	Variazioni %
Differenze attive sui cambi	2.907	2.217	690	31,1%
Proventi finanziari	5.352	3.285	2.067	62,9%
Interessi su prodotti derivati	306	0	306	n.s.
Altro	18	33	(15)	-45,5%
Interessi attivi e proventi finanziari	8.583	5.535	3.048	55,1%

I proventi finanziari includono principalmente Euro 4.583 mila di adeguamento a *fair value* del prestito obbligazionario emesso da Starbreeze AB.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 4.908 mila Euro, in aumento di 2.746 mila Euro rispetto al 31 marzo 2022, per effetto principalmente di maggiori differenze passive su cambi per 2.199 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni €	Variazioni %
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(594)	(23)	(571)	n.s.
Interessi passivi verso erario	(5)	(23)	18	-78,3%
Oneri su prodotti derivati	0	(337)	337	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e <i>leasing</i>	(437)	(136)	(301)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	(1.036)	(519)	(517)	99,6%
Differenze passive sui cambi	(3.872)	(1.643)	(2.229)	n.s.
Interessi passivi e oneri finanziari	(4.908)	(2.162)	(2.746)	n.s.

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 marzo 2023 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni €	Variazioni %
Imposte correnti	(5.724)	(6.935)	1.211	-17,5%
Imposte differite	(188)	214	(402)	-187,8%
Totale imposte	(5.912)	(6.721)	809	-12,0%

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2023	31 marzo 2022	Variazioni	
Europa	2.705	3%	11.119	15%
Americhe	70.383	79%	59.036	70%
Resto del mondo	13.208	15%	9.556	10%
Totale ricavi estero	86.296	97%	79.711	95%
Italia	2.932	3%	3.432	5%
Totale ricavi lordi consolidati	89.228	100%	83.143	100%
			6.585	8,3%
			(500)	-14,6%
			6.085	7,3%

In linea con quanto realizzato nei primi nove mesi del passato esercizio, il totale dei ricavi estero è stato il 97% dei ricavi lordi consolidati e in aumento di 6.585 mila Euro rispetto al 31 marzo 2022.

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 69.349 mila Euro pari all'80% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2023		31 marzo 2022		Variazioni	
Free to Play	17.235	20%	5.441	7%	11.794	n.s.
Premium Games	69.349	80%	74.270	93%	(4.921)	-6,6%
Totale ricavi lordi estero	86.584	100%	79.711	100%	6.873	8,6%

Rapporti con parti correlate

Alla data del 31 marzo 2023 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 bilancio consolidato nel corso del periodo 1° luglio 2022- 31 marzo 2023. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2023 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 maggio 2023

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili

Stefano Salbe