



Relazione finanziaria semestrale abbreviata al 31 dicembre 2023

(primo semestre dell'esercizio 2023/2024)

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.con 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	11
3. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI	14
4. INDICATORI DI RISULTATO.....	17
5. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO.....	17
6. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO	18
7. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2023	21
8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2023.....	25
9. INDICATORI DI PERFORMANCE	27
10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI.....	28
11. RAPPORTI INFRAGRUPPO E CON PARTI CORRELATE E OPERAZIONI ATIPICHE E/O INUSUALI.....	36
12. AZIONI PROPRIE	38
13. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI.....	38
14. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI.....	38
15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO	38
16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE	39
17. ALTRE INFORMAZIONI.....	40
PROSPETTI CONTABILI	43
SITUAZIONE PATRIMONIALE – FINANZIARIA CONSOLIDATA AL 31 DICEMBRE 2023.....	45
CONTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2023	46
CONTO ECONOMICO COMPLESSIVO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2023	47
RENDICONTO FINANZIARIO CONSOLIDATO AL 31 DICEMBRE 2023.....	48
PROSPETTO DEI MOVIMENTI DI PATRIMONIO NETTO CONSOLIDATO	49
NOTE ILLUSTRATIVE	51
1. NOTA INTRODUTTIVA.....	52
2. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO.....	53
3. PARTECIPAZIONI IN SOCIETÀ A CONTROLLO CONGIUNTO E IN SOCIETÀ COLLEGATE ..	55
4. RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DI CONSOLIDATO	56
5. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA	58

6.	PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI.....	76
7.	INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVO	77
8.	RAPPORTI CON PARTI CORRELATE	80
9.	OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI	84
	ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF	85

CARICH SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio d'Amministrazione

Nome	Carica/qualifica		Comitato Controllo e Rischi	Comitato Remunerazione	Comitato Nomine
Carlotta Ilaria D'Ercole	Consigliere	I	M	M	P
Abramo Galante	Presidente e Amm.	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:

E: Consigliere Esecutivo	P: Presidente del Comitato
NE: Consigliere Non Esecutivo	M: Membro del Comitato
I: Consigliere Indipendente	

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

(2) Lead Independent Director

Collegio sindacale

Nome	Carica/qualifica
Maria Pia Maspes	Sindaco effettivo
Pietro Piccone Ferrarotti	Sindaco effettivo
Paolo Villa	Presidente
Andrea Serra	Sindaco supplente
Stefano Spiniello	Sindaco supplente

L'Assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2023 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 2026. In data 24 gennaio 2024 è purtroppo mancata l'amministratrice Lidia Florean, il Consiglio pertanto ora risulta composto da otto membri in attesa delle decisioni del Consiglio in merito alla cooptazione di un nuovo membro.

In data 27 ottobre 2023, l'Assemblea degli azionisti ha nominato Presidente del Consiglio di amministrazione Abramo Galante. In data 9 novembre 2023 il Consiglio di amministrazione ha nominato Amministratore delegato Abramo Galante e 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 d'esercizio 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 Relazione finanziaria semestrale abbreviata al 31 dicembre 2023 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 13 marzo 2024.

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., studio di sviluppo con sede a Brno e che ha realizzato il videogioco Crime Boss: Rockay City. Nel mese di luglio 2021 è stato acquisito il 60% della società, mentre nel mese di luglio 2023 è stato perfezionato l'acquisto del restante 40%, portando il Gruppo a detenere il 100% della società;
- 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 con sede 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 e dalla società inglese DR Studios Ltd., che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play.

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 alcune versioni 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.

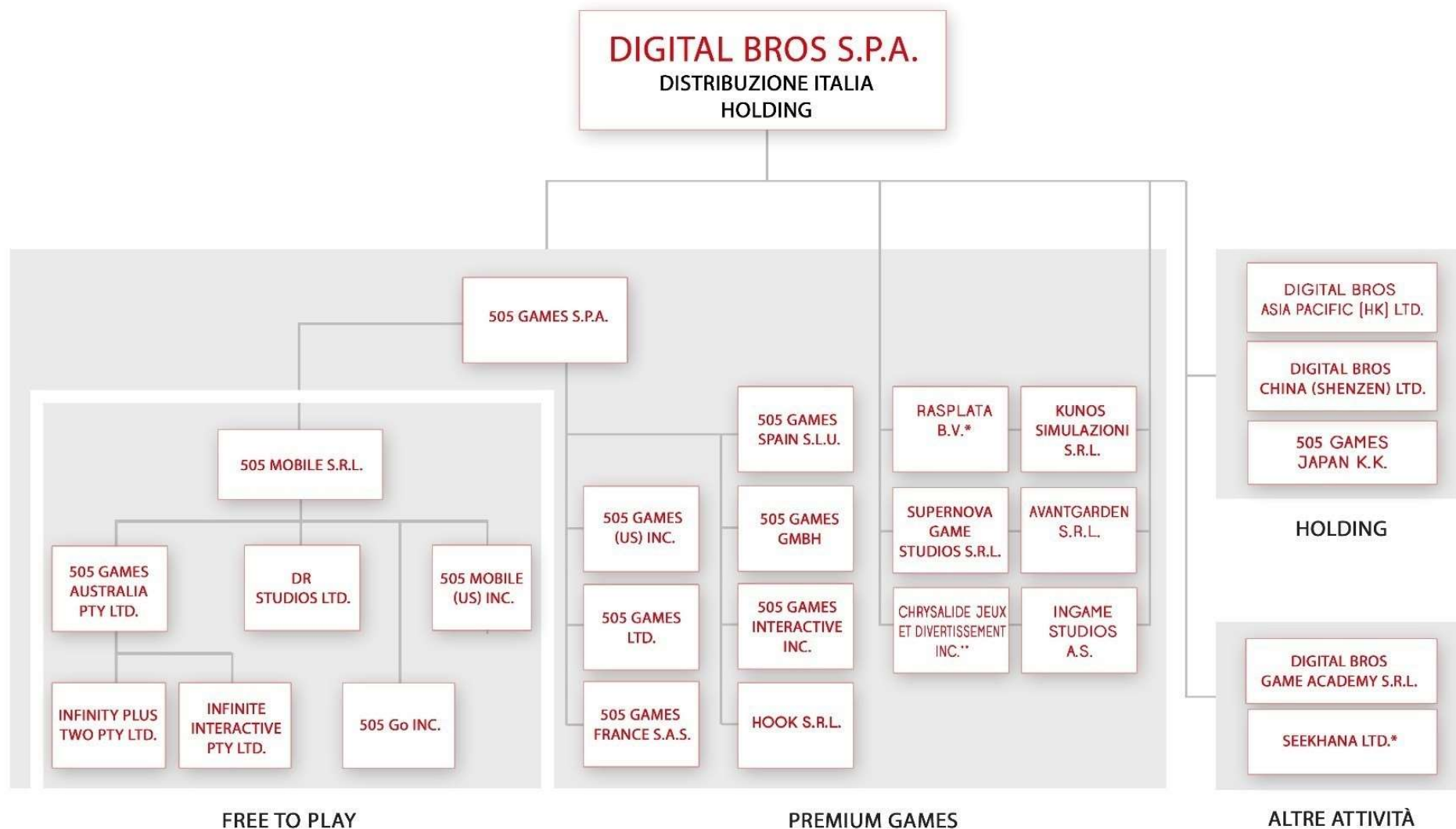
L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. attraverso il marchio Halifax.

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. e Seekhana Ltd. che sono possedute al 60% e di quella in Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che è detenuta al 75%.

Di seguito l'organigramma societario al 31 dicembre 2023 relativamente alle società operative nel periodo:



[*] PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

[**] PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi del Gruppo al 31 dicembre 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.	12P Smithfield, Kennedy Town, 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
Hook S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Ingame Studios a.s.	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

Le società Rasplata B.V.e Seekhana Ltd. 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.

2. PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO



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

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

La seconda versione di Aspetto Corsa è attualmente in sviluppo e l'uscita è prevista per l'estate del 2024.

Aspetto Corsa dalla data di lancio ha generato ricavi per oltre 128 milioni di Euro e più di 10 milioni di copie vendute.



Prodotto dallo studio di sviluppo ceco InGame Studios S.r.l, Crime Boss: Rockay City è un videogioco del genere sparatutto 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 sono state pubblicate nel corso del mese di giugno 2023, mentre la versione per personal computer sulla piattaforma Steam sarà disponibile da giugno 2024.



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 stata lanciata nel corso del secondo trimestre dell'esercizio.



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 spin-off di grande successo quali quelli pubblicati dalla neoacquisita 505 Go Inc..

Puzzle Quest 3 è un videogioco Free to Play disponibile su piattaforme Mobile e Personal Computer. La versione Console è stata lanciata nel corso del quarto trimestre dell'esercizio.

La proprietà intellettuale di Puzzle Quest, detenuta dal Gruppo, è utilizzata per il videogioco pubblicato dalla società americana 505Go!.

**PROPRIETÀ INTELLETTUALI SULLE QUALI IL GRUPPO VANTA DIRITTI DI
COMPROPRIETÀ E/O DIRITTI PLURIENNALI SUPERIORI AI 10 ANNI**



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 che presenta items e funzionalità trasferibili nella nuova versione Hundred Heroes.

La versione Hundred Heroes sarà disponibile su tutte le piattaforme di gioco e l’uscita è prevista per il 23 aprile 2024. La proprietà intellettuale è condivisa tra il Gruppo e la società giapponese 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.

A seguito della pandemia, il mercato ha presentato tassi di crescita importanti, ma anche investimenti crescenti in nuove produzioni. Questo ottimismo ha comportato che il numero di nuovi videogiochi in uscita sul mercato salisse sopra i 50.000 nuovi giochi nel solo corso dell'anno solare 2023. Nonostante il mercato abbia presentato tassi di crescita leggermente positivi, è risultato particolarmente difficile riuscire a rispettare gli obiettivi di volume per singolo gioco creando di conseguenza risultati inferiori alle attese e l'esigenza di riconsiderare per tutti gli attori della catena del valore le strategie di portafoglio e commercializzazione dei giochi. Come effetto di tutto ciò nel corso del secondo semestre del 2023 si è assistito ad una serie numerosissima di annunci di chiusura di studi di sviluppo e interruzione nello sviluppo di videogiochi da parte di editori e sviluppatori, che tuttora pare non ancora terminata.

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 programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulazioni di attività sportive, etc.. Diventa sempre più comune il fatto che un'avventura di gioco ideata per il mercato diventi, a seguito di una grossa popolarità, 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 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 del totale dei costi operativi, al netto 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 dettagliate nella specifica sezione delle note illustrative 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 rinvenienti 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

Gli eventi significativi del periodo sono stati:

- in data 27 ottobre 2023 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2023 nominando i nuovi componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale che rimarranno in carica sino all'approvazione del bilancio relativo all'esercizio che chiuderà al 30 giugno 2026;
- in data 14 novembre 2023 il Gruppo Digital Bros, dopo aver rivisto alcuni progetti in fase di sviluppo per allinearsi al nuovo scenario competitivo, ha comunicato un piano di riorganizzazione aziendale che ha comportato una riduzione di circa il 30% della forza lavoro a livello globale e che ha interessato maggiormente gli studi di sviluppo, ma anche le attività di Publishing sia Premium che Free to Play.

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, non essendosi verificati i requisiti per l'iscrizione secondo i principi contabili internazionali, essendo attualmente indeterminato l'ammontare e la tempistica di maturazione;
- 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 realizzato le seguenti operazioni:

- in data 15 gennaio 2020, Digital Bros S.p.A. ha acquistato n. 18.969.395 azioni Starbreeze A detenute dalla società svedese Varvte AB per un corrispettivo di circa 25,8 milioni di Corone Svedesi al prezzo unitario di 1,36 Corone Svedesi per azione più un potenziale *earn-out* nel caso di plusvalenza realizzata nei 60 mesi successivi all'acquisto;

- in data 26 febbraio 2020, Digital Bros S.p.A. ha finalizzato l'acquisto di tutte le attività detenute dalla società coreana Smilegate Holdings in Starbreeze AB al prezzo di 19,2 milioni di Euro. Le attività acquistate 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 rientrava nel processo di ristrutturazione di Starbreeze AB e prevedeva un rimborso 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.

In data 28 aprile 2023, il gruppo Starbreeze AB ha annunciato l'emissione di diritti d'opzione per circa 450 milioni di Corone Svedesi ("SEK"). In tale contesto, Digital Bros si è impegnata a:

1. sottoscrivere la propria quota di azioni per un totale di 54 milioni di SEK;
2. sottoscrivere massimo ulteriori 100 milioni di SEK di diritti eventualmente non sottoscritti a seguito dell'aumento di capitale;
3. convertire interamente, successivamente alla conclusione dell'aumento di capitale di Starbreeze, il prestito obbligazionario convertibile in azioni Starbreeze B, detenuto da Digital Bros, del valore di circa 215 milioni di SEK entro 30 giorni dalla chiusura del processo di aumento di capitale e comunque dopo aver ricevuto la revisione del prezzo di conversione per effetto dell'operazione in oggetto.

Starbreeze si è impegnata ad utilizzare in via preliminare i proventi derivanti dall'aumento di capitale al pagamento anticipato del credito verso Digital Bros, originariamente pari a 165 milioni di SEK, per un controvalore ridotto a 150 milioni di SEK, al netto dell'eventuale utilizzo della garanzia di cui al punto 2.

In data 3 luglio 2023 la Società ha incassato il credito di 150 milioni di SEK, così come concordato con Starbreeze in sede di definizione degli accordi per il recente aumento di capitale. Nella stessa data sono state sottoscritte n.3,3 milioni di azioni (pari a circa 2,5 milioni di corone) a voto multiplo Starbreeze A per effetto della garanzia data sull'eventuale inoptato.

In data 10 luglio 2023, la Società ha richiesto la conversione di n. 29,5 milioni di azioni a voto multiplo Starbreeze A in azioni a voto singolo Starbreeze B per ridurre la propria percentuale sul capitale votante, al fine di restare al di sotto della soglia che la normativa Ue sull'Opa obbligatoria adotta, già tenendo in considerazione gli effetti delle richieste di conversione di altri azionisti Starbreeze ricevute alla data, ma anche gli effetti della successiva integrale conversione del prestito obbligazionario convertibile.

In data 19 luglio 2023 la Società ha richiesto l'integrale conversione del prestito obbligazionario convertibile che ha comportato l'emissione di un numero di 148,3 milioni di azioni Starbreeze B.

Alla data del 13 marzo 2024 il Gruppo, a seguito di ulteriori conversioni di azioni a voto multiplo in azioni a voto singolo effettuata da azionisti diversi, detiene n. 87 milioni di azioni Starbreeze A e n. 223,4 milioni di azioni Starbreeze B che comportano una partecipazione pari al 21% del capitale e del 38,8% sul capitale votante.

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 della partecipata, 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 e le modalità di valutazione verrebbero conseguentemente adeguate.

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

Migliaia di Euro		31 dicembre 2023		31 dicembre 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	47.134	100,1%	59.837	100,1%	(12.703)	-21,2%
2	Rettifiche ricavi	(34)	-0,1%	(46)	-0,1%	12	-26,6%
3	Totale ricavi netti	47.100	100,0%	59.791	100,0%	(12.691)	-21,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.522)	-3,2%	(1.538)	-2,6%	16	-1,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.092)	-10,8%	(4.364)	-7,3%	(728)	16,7%
6	Royalties	(9.321)	-19,8%	(13.864)	-23,2%	4.543	-32,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	80	0,2%	(422)	-0,7%	502	n.s.
8	Totale costo del venduto	(15.855)	-33,7%	(20.188)	-33,8%	4.333	-21,5%
9	Utile lordo (3+8)	31.245	66,3%	39.603	66,2%	(8.358)	-21,1%
10	Altri ricavi	6.225	13,2%	7.971	13,3%	(1.746)	-21,9%
11	Costi per servizi	(5.973)	-12,7%	(7.343)	-12,3%	1.370	-18,7%
12	Affitti e locazioni	(250)	-0,5%	(309)	-0,5%	59	-19,1%
13	Costi del personale	(20.847)	-44,3%	(20.567)	-34,4%	(280)	1,4%
14	Altri costi operativi	(723)	-1,5%	(778)	-1,3%	55	-7,1%
15	Totale costi operativi	(27.793)	-59,0%	(28.997)	-48,5%	1.204	-4,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.677	20,5%	18.577	31,1%	(8.900)	-47,9%
17	Ammortamenti	(14.443)	-30,7%	(7.463)	-12,5%	(6.980)	93,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(779)	-1,7%	(580)	-1,0%	(199)	34,4%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	896	1,9%	813	1,4%	83	10,2%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(14.326)	-30,4%	(7.230)	-12,1%	(7.096)	98,2%
22	Margine operativo (16+21)	(4.649)	-9,9%	11.347	19,0%	(15.996)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.389	2,9%	7.535	12,6%	(6.146)	-81,6%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.568)	-5,5%	(3.728)	-6,2%	1.160	-31,1%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(1.179)	-2,5%	3.807	6,4%	(4.986)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(5.828)	-12,4%	15.154	25,3%	(20.982)	n.s.
27	Imposte correnti	425	0,9%	(4.247)	-7,1%	4.672	n.s.
28	Imposte differite	(1.017)	-2,2%	74	0,1%	(1.091)	n.s.
29	Totale imposte	(592)	-1,3%	(4.173)	-7,0%	3.581	n.s.
30	Risultato netto (26+29)	(6.420)	-13,6%	10.981	18,4%	(17.401)	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(3.697)	-7,8%	11.291	18,9%	(14.988)	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(2.723)	-5,8%	(310)	-0,5%	(2.413)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,26)		0,79		(1,05)	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,25)		0,77		(1,02)	n.s.

Durante il primo semestre dell'esercizio, il Gruppo, per riflettere il mutato contesto competitivo, ha rivisto la composizione del portafoglio di proprietà intellettuali e conseguentemente ha riorganizzato la struttura organizzativa, al fine di migliorare la competitività a fronte del mutato contesto di mercato. Le attuali condizioni, infatti, rendono l'uscita di nuovi giochi più complessa, in particolare per i titoli minori con limitati budget marketing a supporto del lancio. I consumatori tendono a giocare allo stesso videogioco per un periodo più lungo piuttosto che cercare nuove e diverse esperienze di gioco. Attrarre i giocatori verso una nuova proprietà intellettuale richiede investimenti di comunicazione superiori al passato.

A seguito della pandemia, l'ottimismo derivante dagli importanti tassi di crescita registrati dal mercato dei videogiochi ha comportato investimenti crescenti per il Gruppo, in linea con le scelte di tutta la generalità dei concorrenti. Nel corso dell'anno solare 2023, l'eccezionale numero di nuovi giochi lanciati in un mercato con tassi di crescita positivi, ma decisamente inferiori rispetto al periodo pandemico, ha reso sempre più complesso rispettare le attese in termini di volumi e risultati, creando quindi la necessità per il Gruppo di ricalibrare la propria strategia editoriale.

La revisione delle diverse produzioni in corso di sviluppo è stata effettuata considerando i profili di rischio-rendimento di ciascun progetto, prediligendo videogiochi con elevata marginalità e maggior prevedibilità dei ricavi e, in particolare, videogiochi la cui proprietà intellettuale è detenuta dal Gruppo, in grado di creare valore a lungo termine. Tali scelte hanno comportato la riduzione di titoli con budget di produzione inferiori e, nel corso del mese di febbraio 2024, di videogiochi con budget di produzione significativi, ma tempi di realizzazione lunghi e margini per il Gruppo inferiori alla media, come nel caso dei futuri titoli della serie Control.

Come diretta conseguenza della revisione del numero dei prodotti, il Gruppo si è trovato costretto, suo malgrado, a rivedere il numero dei professionisti necessari per l'esecuzione del piano strategico. La riduzione del numero di professionisti del Gruppo riflette anche il minor numero di risorse necessarie agli studi di sviluppo successivamente al lancio di Crime Boss e Puzzle Quest 3, ora in fase di post lancio.

Il piano di riorganizzazione è stato implementato a partire dal secondo trimestre dell'esercizio, con ulteriori effetti previsti nel corso del terzo trimestre dell'esercizio corrente. La riorganizzazione produrrà un miglioramento dei margini reddituali del Gruppo già a partire dal quarto trimestre dell'esercizio, permettendo poi la sostenibilità della struttura nel lungo termine.

Il numero delle risorse impiegate dal Gruppo è passato da 435 al 30 giugno 2023 a 376 al 31 dicembre 2023. Gli oneri totali registrati dal Gruppo al 31 dicembre 2023 per implementare il piano di riorganizzazione è stato pari a 846 mila Euro, che saranno inferiori ai risparmi che il Gruppo si attende prima del termine dell'esercizio.

A fine febbraio 2024 il numero di dipendenti si è ulteriormente ridotto a 311 unità.

Il Gruppo ha registrato ricavi per 47,1 milioni di Euro, in diminuzione del 21,2% rispetto al corrispondente periodo del precedente esercizio quando erano stati pari a 59,8 milioni di Euro, in considerazione del fatto che nel semestre è stato lanciato esclusivamente il videogioco Ghostrunner 2.

Il fatturato del settore operativo Premium Games al 31 dicembre 2023 è stato pari a 35,9 milioni Euro, corrispondente al 76,1% dei ricavi netti totali, contro il 75,9% del corrispondente periodo dello scorso esercizio. Tale risultato è ripartito su un numero elevato di proprietà intellettuali sulle quali spiccano le vendite delle diverse

versioni del videogioco Assetto Corsa, realizzato dallo studio di proprietà Kunos Simulazioni, per circa 12,2 milioni di Euro.

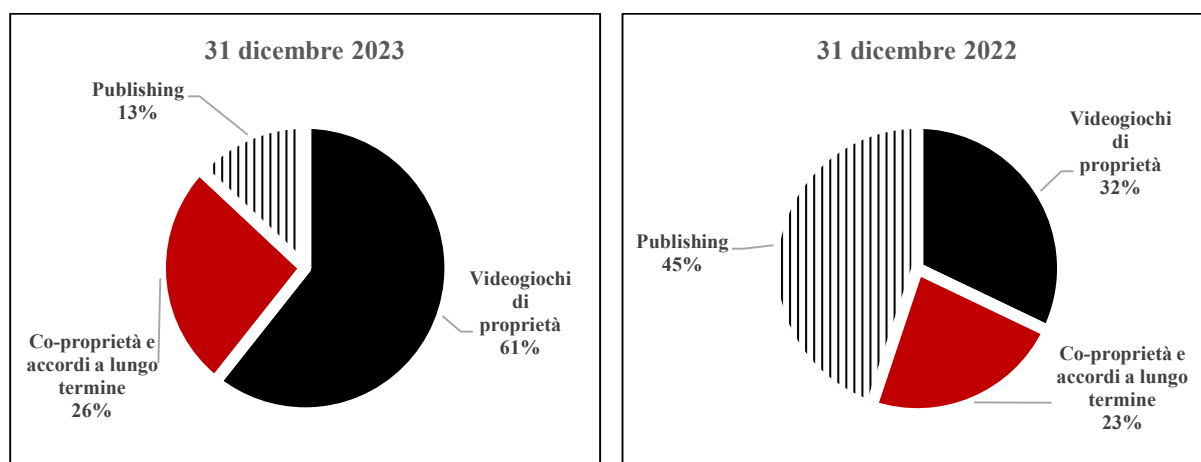
I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 96% dei ricavi netti totali, mentre i ricavi digitali sono stati circa il 90% dell'importo totale, in linea con quanto realizzato negli ultimi esercizi.

La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 31 dicembre 2023 comparata con il primo semestre dell'esercizio precedente è stata:

Ricavi netti				
Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	35.851	45.396	(9.545)	-21,0%
Free to Play	9.633	12.456	(2.823)	-22,7%
Distribuzione Italia	1.204	1.461	(257)	-17,6%
Altre Attività	412	478	(66)	-13,8%
Totale ricavi netti	47.100	59.791	(12.691)	-21,2%

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 61% dei ricavi del settore operativo Premium Games, rispetto al 32% realizzato nel primo semestre dello scorso esercizio. Questo risultato riflette la profonda trasformazione attuata dal Gruppo, con una strategia concentrata sull'aumento del peso dei videogiochi di proprietà nel portfolio totale del Gruppo.

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 Free to Play sono pari a 9.633 mila Euro, registrando una contrazione del 22,7% rispetto ai 12.456 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2022.

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 281 mila Euro, passando da 1.507 mila Euro a 1.226 mila Euro.

Il costo del venduto è stato pari a 15.855 mila Euro, in diminuzione del 21,5% rispetto al 31 dicembre 2022, quando erano stati pari a 20.188 mila Euro, in linea con l'andamento dei ricavi.

L'utile lordo è diminuito da 39.603 mila Euro al 31 dicembre 2022 agli attuali 31.245 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 6.225 mila Euro in diminuzione di 1.746 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- il videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- la nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l. prevista in uscita nel prossimo esercizio;
- il videogioco in produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

La diminuzione degli altri ricavi rispetto al 31 dicembre 2022 è effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City da parte della Ingame Studios, invece presente nel primo semestre dello scorso esercizio, quando era ancora in fase di sviluppo.

I costi operativi sono stati pari a 27.793 mila Euro, in lieve diminuzione rispetto a quanto registrato nel primo semestre dello scorso esercizio, quando erano stati pari a 28.997 mila Euro. I costi comprendono gli oneri di ristrutturazione pari a 846 mila Euro.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 9.677 mila Euro, rispetto ai 18.577 mila Euro del primo semestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 6.980 mila Euro per effetto dei videogiochi lanciati nella seconda parte dello scorso esercizio.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato negativo per 4.649 mila Euro rispetto ai 11.347 mila Euro positivi registrati al 31 dicembre 2022.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 1.179 mila Euro rispetto al risultato positivo per 3.807 mila Euro realizzato nel primo semestre del passato esercizio. La voce al 31 dicembre 2022 comprendeva i proventi finanziari derivanti dall'adeguamento al valore corrente del credito finanziario acquistato da Starbreeze e successivamente incassato in data 3 luglio 2023.

La perdita ante imposte al 31 dicembre 2023 è stata pari a 5.828 mila Euro, rispetto all'utile di 15.154 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2022.

La perdita netta consolidata è pari a 6.420 mila Euro rispetto all'utile netto di 10.981 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2022, che come meglio descritto nel paragrafo sull'evoluzione prevedibile della gestione si prevede che sarà recuperata nel corso del secondo semestre dell'esercizio.

La perdita attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 3.697 mila Euro.

La perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita sono rispettivamente pari a 0,26 Euro e 0,25 Euro per azione contro l'utile per azione rispettivamente di 0,79 Euro e 0,77 Euro realizzati al 31 dicembre 2022.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, negativa per 2.723 mila Euro, è in crescita principalmente per effetto delle perdite generate dalla controllata olandese Rasplata B.V..

8. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2023

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.641	9.613	(972)	-10,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	159.665	153.023	6.642	4,3%
4	Partecipazioni	13.562	11.400	2.162	19,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.444	8.089	355	4,4%
6	Imposte anticipate	18.212	17.087	1.125	6,6%
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	n.s.
	Totale attività non correnti	208.524	199.212	9.312	4,7%
	Attività correnti				
8	Rimanenze	3.435	3.355	80	2,4%
9	Crediti commerciali	13.174	14.104	(930)	-6,6%
10	Crediti tributari	5.338	3.977	1.361	34,2%
11	Altre attività correnti	9.783	23.790	(14.007)	-58,9%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.226	9.407	(5.181)	-55,1%
13	Altre attività finanziarie	144	11.344	(11.200)	-98,7%
	Totale attività correnti	36.100	65.977	(29.877)	-45,3%
	TOTALE ATTIVITA'	244.624	265.189	(20.565)	-7,8%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)	0	0,0%
15	Riserve	(13.902)	(21.367)	7.465	-34,9%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(111.943)	(115.270)	3.327	-2,9%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(131.551)	(142.343)	10.792	-7,6%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	2.062	(1.375)	3.437	n.s.
	Totale patrimonio netto consolidato	(129.489)	(143.718)	14.229	-9,9%
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(978)	(911)	(67)	7,3%
19	Fondi non correnti	(187)	(81)	(106)	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.590)	(1.824)	234	-12,8%
21	Passività finanziarie	(6.191)	(11.285)	5.094	-45,1%
	Totale passività non correnti	(8.946)	(14.101)	5.155	-36,6%
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(47.776)	(46.837)	(939)	2,0%
23	Debiti tributari	(2.110)	(2.782)	672	-24,2%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(7.638)	(8.635)	997	-11,5%
26	Passività finanziarie	(48.665)	(49.116)	451	-0,9%
	Totale passività correnti	(106.189)	(107.370)	1.181	-1,1%
	TOTALE PASSIVITA'	(115.135)	(121.471)	6.336	-5,2%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(244.624)	(265.189)	20.565	-7,8%

Il totale delle attività non correnti si incrementa nel periodo di 9.312 mila Euro a seguito di un aumento del totale delle immobilizzazioni immateriali di 6.642 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del semestre, ed effetto del piano di investimenti intrapreso dal Gruppo post pandemia ed ora soggetto a revisione. Significativo anche l'aumento delle partecipazioni per 2.162 mila Euro, come descritto nel capitolo 6 nei Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 29.877 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 per effetto di minori altre attività correnti e altre attività finanziarie rispettivamente per 14.007 mila Euro e 11.200 mila Euro a seguito dell'incasso dei crediti verso Starbreeze AB e della conversione del prestito obbligazionario verso la società svedese.

Il totale delle passività non correnti si decrementa di 5.155 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023, mentre il totale delle passività correnti diminuisce di 1.181 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2023 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.226	9.407	(5.181)
13	Altre attività finanziarie correnti	144	11.344	(11.200)
26	Passività finanziarie correnti	(48.665)	(49.116)	451
	Posizione finanziaria netta corrente	(44.295)	(28.365)	(15.930)
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(6.191)	(11.285)	5.094
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.191)	(11.285)	5.094
	Totale posizione finanziaria netta	(50.486)	(39.650)	(10.836)

L'indebitamento finanziario netto è stato pari a 50.486 mila Euro, in linea con il trimestre precedente e meglio delle attese. L'indebitamento è aumentato di 10.836 rispetto ai 39.650 mila Euro registrati al 30 giugno 2023 mila, per effetto dei significativi investimenti del periodo. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa, anche per effetto delle azioni correttive intraprese (riduzione degli investimenti e piano di riorganizzazione).

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 45.778 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 dicembre 2023	31 dicembre 2022
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	-2,8%	7,6%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	-1,9%	4,2%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	-9,9%	19,0%

Indici di struttura	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	14,8%	19,3%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	34,0%	53,6%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività correnti / Passività correnti)	30,8%	49,7%

10. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		31 dicembre 2023		31 dicembre 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	35.863	100,0%	45.396	100,0%	(9.533)	-21,0%
2	Rettifiche ricavi	(12)	0,0%	0	0,0%	(12)	n.s.
3	Totale ricavi netti	35.851	100,0%	45.396	100,0%	(9.545)	-21,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(565)	-1,6%	(459)	-1,0%	(106)	22,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.065)	-8,5%	(2.535)	-5,6%	(530)	20,9%
6	Royalties	(6.827)	-19,0%	(10.445)	-23,0%	3.618	-34,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	57	0,2%	(239)	-0,5%	296	n.s.
8	Totale costo del venduto	(10.400)	-29,0%	(13.678)	-30,1%	3.278	-24,0%
9	Utile lordo (3+8)	25.451	71,0%	31.718	69,9%	(6.267)	-19,8%
10	Altri ricavi	4.799	13,4%	6.085	13,4%	(1.286)	-21,1%
11	Costi per servizi	(3.205)	-8,9%	(4.206)	-9,3%	1.001	-23,8%
12	Affitti e locazioni	(57)	-0,2%	(45)	-0,1%	(12)	26,5%
13	Costi del personale	(12.714)	-35,5%	(11.887)	-26,2%	(827)	7,0%
14	Altri costi operativi	(403)	-1,1%	(368)	-0,6%	(35)	9,5%
15	Totale costi operativi	(16.379)	-45,7%	(16.506)	-36,4%	127	-0,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	13.871	38,7%	21.297	46,9%	(7.426)	-34,9%
17	Ammortamenti	(12.508)	-34,9%	(5.574)	-12,3%	(6.934)	124,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(779)	-2,2%	(565)	-1,2%	(214)	37,9%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	889	2,5%	0	0,0%	889	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(12.398)	-34,6%	(6.139)	-13,5%	(6.259)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	1.473	4,1%	15.158	33,6%	(13.685)	-90,3%

Le attuali condizioni del mercato rendono l'uscita di nuovi giochi più complessa, in particolare per i titoli minori con limitati budget marketing a supporto del lancio. I consumatori tendono a giocare allo stesso videogioco per un periodo più lungo piuttosto che cercare nuove e diverse esperienze di gioco. Attrarre i giocatori verso una nuova proprietà intellettuale richiede investimenti di comunicazione superiori al passato. Per riflettere le mutate condizioni di mercato il Gruppo ha revisionato la composizione del proprio portafoglio di proprietà intellettuali.

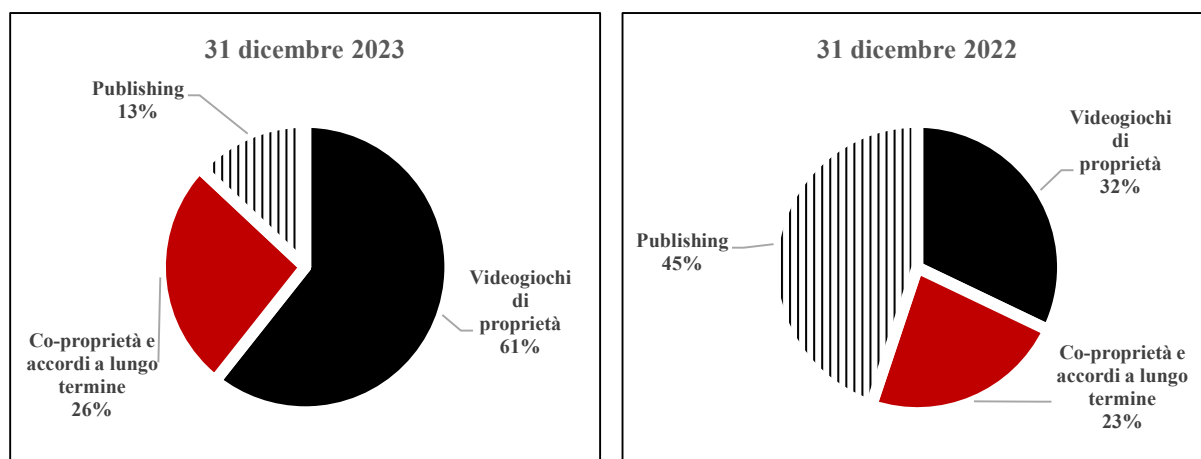
Le scelte editoriali del Gruppo per la parte residua del corrente esercizio prevedono il lancio di sequel di giochi di successo già pubblicati e/o di nuovi giochi che derivano da crowdfunding e con budget comunicativi di rilievo.

Il fatturato del settore operativo Premium Games al 31 dicembre 2023 è stato pari a 36 milioni Euro, corrispondente al 76,1% dei ricavi netti totali, contro il 75,9% del corrispondente periodo dello scorso esercizio. Tale risultato è

ripartito su un numero elevato di proprietà intellettuali sulle quali spiccano le vendite delle diverse versioni del videogioco Assetto Corsa, realizzato dallo studio di proprietà Kunos Simulazioni, per circa 12,2 milioni di Euro.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 61% dei ricavi del settore operativo Premium Games, rispetto al 32% realizzato nel primo semestre dello scorso esercizio. Questo risultato riflette la profonda trasformazione attuata dal Gruppo, con una strategia concentrata sull'aumento del peso dei videogiochi di proprietà o co-proprietà e degli accordi a lungo termine nel portfolio totale del Gruppo.

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



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	2.031	1.568	463	29,5%
Ricavi da distribuzione digitale	32.486	42.171	(9.685)	-23,0%
Ricavi da sublicensing	1.346	1.657	(311)	-18,8%
Totale ricavi Premium Games	35.863	45.396	(9.533)	-21,0%

I ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi al 91% dei ricavi netti del settore operativo.

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

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni	
Console	11.661	17.129	(5.468)	-31,9%
Personal Computer	18.666	23.070	(4.404)	-19,1%
Piattaforme Mobile	2.159	1.972	187	9,5%
Totale ricavi da distribuzione digitale	32.486	42.171	(9.685)	-23,0%

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

Il costo del venduto si è decrementato di 3.278 mila Euro, per minori royalties per 3.618 mila Euro. Gli acquisti di servizi destinati alla rivendita sono aumentati invece di 530 mila Euro, a seguito del lancio del videogioco Crime Boss Rockay City, che presenta costi di mantenimento successivamente al lancio avvenuto nel corso del secondo semestre del passato esercizio.

L'utile lordo è stato pari a 25.451 mila Euro, in diminuzione di 6.267 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2022.

Gli altri ricavi sono stati pari a 4.799 mila Euro in diminuzione di 1.286 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- la nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l. prevista in uscita nel prossimo esercizio;
- il un videogioco in produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

La diminuzione degli altri ricavi rispetto al 31 dicembre 2022 è effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City, da parte della controllata Ingame Studios, che nel primo semestre dello scorso esercizio era ancora in fase di sviluppo.

I costi operativi sono stati pari a 16.379 mila Euro, sostanzialmente in linea rispetto con quanto registrato nel primo semestre nello scorso esercizio, per effetto principalmente del decremento dei costi per servizi per 1.001 mila Euro parzialmente compensati da un incremento del costo del personale per 827 mila Euro, anche a seguito dei costi di ristrutturazione sostenuti nel semestre per effetto della riorganizzazione della struttura organizzativa come già commentato.

Il margine operativo lordo è stato pari a 13.871 mila Euro si è attestato al 38,7% dei ricavi netti, in diminuzione di 7.426 mila Euro rispetto ai 21.297 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 6.934 mila Euro per effetto dei videogiochi lanciati nella seconda parte dello scorso esercizio.

Il margine operativo netto è stato pari a 1.473 mila Euro rispetto all'utile di 15.158 mila Euro registrato al 31 dicembre 2022.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		31 dicembre 2023		31 dicembre 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	9.633	100,0%	12.456	100,0%	(2.823)	-22,7%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	9.633	100,0%	12.456	100,0%	(2.823)	-22,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.027)	-21,0%	(1.829)	-14,7%	(198)	10,8%
6	Royalties	(2.494)	-25,9%	(3.419)	-27,5%	925	-27,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(4.521)	-46,9%	(5.248)	-42,1%	727	-13,8%
9	Utile lordo (3+8)	5.112	53,1%	7.208	57,9%	(2.096)	-29,1%
10	Altri ricavi	1.426	14,8%	1.886	15,1%	(460)	-24,4%
11	Costi per servizi	(1.432)	-14,9%	(1.685)	-13,5%	253	-15,0%
12	Affitti e locazioni	(70)	-0,7%	(122)	-1,0%	52	-42,5%
13	Costi del personale	(4.860)	-50,5%	(5.316)	-42,7%	456	-8,6%
14	Altri costi operativi	(55)	-0,6%	(102)	-0,8%	47	-46,0%
15	Totale costi operativi	(6.417)	-66,6%	(7.225)	-58,0%	808	-11,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	121	1,3%	1.869	15,0%	(1.748)	-93,6%
17	Ammortamenti	(1.234)	-12,8%	(1.199)	-9,6%	(35)	2,9%
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%	813	6,5%	(813)	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.234)	-12,8%	(386)	-3,1%	(848)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(1.113)	-11,6%	1.483	11,9%	(2.596)	n.s.

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni	
505 Go Inc.	7.101	9.375	(2.274)	-24,3%
Gems of War	1.813	2.517	(704)	-28,0%
Puzzle Quest 3	445	166	279	168,1%
Altri prodotti	274	398	(124)	-31,2%
Totale ricavi Free to Play	9.633	12.456	(2.823)	-22,7%

I ricavi del settore operativo Free to Play sono pari a 9.633 mila Euro, registrando una contrazione del 22,7% rispetto ai 12.456 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2022.

I videogiochi distribuiti dalla controllata 505 Go hanno realizzato ricavi per 7.101 mila Euro rispetto a 9.375 mila Euro del primo semestre dello scorso esercizio.

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 1.813 mila Euro. Il gioco è realizzato dallo studio australiano Infinity Plus Two acquisito nel corso del mese di gennaio 2021.

Il costo del venduto diminuisce di 727 mila Euro principalmente per minori costi per royalty relative ai videogiochi di 505 Go! Inc., parzialmente compensati da maggiori costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita per 198 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in diminuzione di 460 mila Euro e sono stati pari a 1.426 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..

I costi operativi sono stati pari a 6.417 mila Euro, in diminuzione di 808 mila Euro rispetto a quanto registrato nel primo semestre dello scorso esercizio, per effetto del decremento dei costi del personale per 456 mila Euro e dei costi per servizi, principalmente per minori investimenti pubblicitari, per 253 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 121 mila Euro, pari al 1,3% dei ricavi netti, in diminuzione di 1.748 mila Euro rispetto agli 1.869 mila Euro del primo semestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 1.234 mila Euro ed includono per 880 mila Euro la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto, allocato in sede di primo consolidamento al marchio Puzzle Quest. La parte residua è relativa all'applicazione dell'IFRS 16 ai contratti di affitto della DR Studios Ltd. e delle società australiane congiuntamente all'ammortamento delle proprietà intellettuali del Gruppo.

Il margine operativo netto è stato negativo per 1.113 mila Euro rispetto a 1.483 mila Euro positivi registrati al 31 dicembre 2022.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		31 dicembre 2023		31 dicembre 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.226	101,8%	1.507	103,1%	(281)	-18,6%
2	Rettifiche ricavi	(22)	-1,8%	(46)	-3,1%	24	-52,2%
3	Totale ricavi netti	1.204	100,0%	1.461	100,0%	(257)	-17,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(957)	-79,5%	(1.079)	-73,8%	122	-11,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	23	1,9%	(183)	-12,6%	206	n.s.
8	Totale costo del venduto	(934)	-77,6%	(1.262)	-86,4%	328	-26,0%
9	Utile lordo (3+8)	270	22,4%	199	13,6%	71	35,9%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(116)	-9,6%	(142)	-9,7%	26	-18,1%
12	Affitti e locazioni	(7)	-0,6%	(7)	-0,5%	0	1,8%
13	Costi del personale	(574)	-47,7%	(425)	-29,1%	(149)	35,3%
14	Altri costi operativi	(25)	-2,1%	(31)	-2,1%	6	-18,2%
15	Totale costi operativi	(722)	-60,0%	(605)	-41,4%	(117)	19,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(452)	-37,6%	(406)	-27,8%	(46)	11,4%
17	Ammortamenti	(71)	-5,9%	(72)	-4,9%	1	-1,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(15)	-1,0%	15	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	7	0,6%	0	0,0%	7	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(64)	-5,3%	(87)	-6,0%	23	-27,1%
22	Margine operativo (16+21)	(516)	-42,9%	(493)	-33,8%	(23)	4,6%

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 281 mila Euro, passando da 1.507 mila Euro a 1.226 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	287	447	(160)	-35,8%
Distribuzione carte collezionabili	939	1.054	(115)	-10,9%
Distribuzione altri prodotti servizi	0	6	(6)	n.s.
Totale ricavi Distribuzione Italia	1.226	1.507	(281)	-18,6%

La distribuzione di videogiochi per console ha visto una diminuzione di 160 mila Euro, mentre le vendite relative alla distribuzione di carte collezionabili sono diminuite di 115 mila Euro.

Il costo del venduto si attesta a 934 mila Euro in diminuzione di 328 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2022.

I costi operativi sono stati pari a 722 mila Euro in aumento di 117 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2022 per effetto dei costi di ristrutturazione per effetto della riorganizzazione già commentata. Per effetto di ciò il margine operativo lordo rimane negativo per 452 mila Euro rispetto ai 406 mila Euro negativi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 516 mila Euro negativi a fronte di 493 mila Euro negativi registrati al 31 dicembre 2022.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		31 dicembre 2023		31 dicembre 2022		Variazioni	
1	Ricavi lordi	412	100,0%	478	100,0%	(66)	-13,8%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	412	100,0%	478	100,0%	(66)	-13,8%
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)	412	100,0%	478	100,0%	(66)	-13,8%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(146)	-35,5%	(302)	-63,1%	156	-51,5%
12	Affitti e locazioni	0	-0,1%	(3)	-0,6%	3	0,0%
13	Costi del personale	(332)	-80,6%	(272)	-56,8%	(60)	22,2%
14	Altri costi operativi	(18)	-4,5%	(15)	-3,2%	(3)	19,1%
15	Totale costi operativi	(496)	-120,5%	(592)	-123,7%	96	-16,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(84)	-20,5%	(114)	-23,7%	30	-25,8%
17	Ammortamenti	(183)	-44,5%	(173)	-36,3%	(10)	5,7%
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	(183)	-44,5%	(173)	-36,3%	(10)	5,7%
22	Margine operativo (16+21)	(267)	-64,7%	(287)	-60,0%	20	-7,1%

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 66 mila Euro, mentre i costi operativi diminuiscono di 96 mila Euro. Il margine operativo lordo è stato negativo per 84 mila Euro rispetto a 114 mila Euro negativi al 31 dicembre 2022. La perdita operativa è pari a 267 mila Euro in decremento rispetto alla perdita operativa di 287 mila Euro del 31 dicembre 2022.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding					
		31 dicembre 2023		31 dicembre 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%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(1.074)	0,0%	(1.008)	0,0%	(66)	6,5%
12	Affitti e locazioni	(116)	0,0%	(132)	0,0%	16	-11,7%
13	Costi del personale	(2.367)	0,0%	(2.667)	0,0%	300	-11,3%
14	Altri costi operativi	(222)	0,0%	(262)	0,0%	40	-15,4%
15	Totale costi operativi	(3.779)	0,0%	(4.069)	0,0%	290	-7,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(3.779)	0,0%	(4.069)	0,0%	290	-7,1%
17	Ammortamenti	(447)	0,0%	(445)	0,0%	(2)	0,7%
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	(447)	0,0%	(445)	0,0%	(2)	0,7%
22	Margine operativo (16+21)	(4.226)	0,0%	(4.514)	0,0%	288	-6,4%

I costi operativi sono stati pari a 3.779 mila Euro, in diminuzione di 290 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2022 principalmente per minori costi del personale per effetto del mancato raggiungimento degli obiettivi previsti dal piano di incentivazione monetaria a medio-lungo termine 2021-2027.

Il margine operativo è stato negativo per 4.226 mila Euro rispetto ai 4.514 mila Euro negativi del 31 dicembre 2022.

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

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

Transazioni infragruppo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La Avantgarden S.r.l. ha sottoscritto con la 505 Games S.p.A. un contratto di sviluppo che prevede il riconoscimento alla controllata dei costi diretti di progetto maggiorati di una percentuale di mark-up.

La Supernova Games Studios S.r.l. ha sottoscritto con la 505 Games S.p.A. un contratto di sviluppo che prevede il riconoscimento alla controllata dei costi diretti di progetto maggiorati di una percentuale di mark-up.

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

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

La Ingame Studios a.s. ha sottoscritto con la 505 Games S.p.a. un contratto di sviluppo e di live support che prevede il riconoscimento alla controllata dei costi diretti di progetto maggiorati di una percentuale di mark-up.

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

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

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

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

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

La Rasplata B.V. addebita a 505 Games S.p.A. le royalty relative alla pubblicazione del videogioco Crime Boss: Rockay City sulla base di un contratto di publishing dedicato.

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

La 505 Go Inc. all'atto dell'acquisizione aveva in essere un contratto di utilizzo del marchio Puzzle Quest con la Infinity Interactive Pty, che è rimasto immutato.

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

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

Per la preparazione del bilancio consolidato al 31 dicembre 2023 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

Sia la Matov Imm. S.r.l. che la Matov LLC sono di proprietà di Abramo e Raffaele Galante. Gli effetti economico patrimoniali delle operazioni con parti correlate sono evidenziati nelle note illustrative al paragrafo 8.

Operazioni atipiche

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

12. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2023 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato acquisizione e cessioni nell'esercizio.

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

Per quanto riguarda la gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari si rimanda alla relazione sulla gestione del bilancio consolidato al 30 giugno 2023 non essendo intervenute variazioni significative.

14. 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. Nel corso del mese di marzo 2021 la società svedese ha comunicato di aver sottoscritto un accordo di publishing con un importante editore internazionale per la pubblicazione mondiale del videogioco PAYDAY3.

Essendo attualmente indeterminato l'ammontare e la tempistica di maturazione dell'earn-out, la società non ha contabilizzato alcun importo relativamente a tale transazione, non essendosi verificati i requisiti per l'iscrizione secondo i principi contabili internazionali, in linea con quanto effettuato negli esercizi precedenti.

15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 28 febbraio 2024 505 Games S.p.A. ha sottoscritto un accordo con Remedy Entertainment per la cessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control. A fronte di tale

cessione è stato definito un rimborso pari ad un minimo di 15,7 milioni di Euro, ammontare corrispondente agli investimenti effettuati dal Gruppo fino alla data per lo sviluppo di Condor e Control 2. L'accordo prevede la risoluzione dei contratti di publishing in essere e la cessione dei diritti relativi a Control, Condor e Control 2 a Remedy Entertainment. 505 Games proseguirà la pubblicazione di Control fino al 31 dicembre 2024, continuando a gestire i contratti di sublicensing secondo i termini contrattuali attualmente in vigore.

16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il piano di uscite di nuovi prodotti per la seconda metà dell'esercizio in corso prevede:

- il lancio della nuova stagione 2024 di Assetto Corsa Competizione il primo di aprile 2024. Il gioco ufficiale del campionato Fanatec GT World Challenge includerà per la prima volta il circuito iconico di Nurburgring Nordscheifle;
- il lancio del nuovo gioco Eiyuden Chronicle - Hundred Heroes il 23 aprile. Alla data di lancio, il gioco sarà disponibile su console, PC e sulla piattaforma in abbonamento Microsoft Gamepass;
- il lancio della versione Steam del videogioco Crime Boss: Rockay City, che sarà disponibile nel mese di giugno 2024.

Nessun lancio di rilievo è invece previsto nel settore operativo Free to Play, che ha raggiunto livelli dimensionali soddisfacenti con l'acquisizione di 505 Go Inc.. Gli investimenti del settore operativo sono indirizzati all'allungamento del ciclo di vita dei prodotti esistenti per migliorarne le funzionalità e i contenuti.

L'andamento previsionale positivo del secondo semestre permetterà di chiudere l'intero esercizio con ricavi in crescita e un margine operativo (EBIT) in linea con quanto realizzato l'anno scorso, anche per effetto dei risparmi sui costi del personale che diventeranno evidenti a partire dal quarto trimestre dell'esercizio, permettendo di recuperare le perdite realizzate al 31 dicembre 2023. A differenza dello scorso anno, i lanci dei nuovi prodotti non sono previsti in prossimità della chiusura dell'esercizio, permettendo una miglior visibilità sull'andamento prospettico dei ricavi e dei margini con maggiore tempestività rispetto allo scorso esercizio.

La retrocessione dei diritti relativi alla serie Control, avvenuta nel mese di febbraio, con la conseguente riduzione degli investimenti nel corso del secondo semestre, congiuntamente all'incremento dei volumi di vendita permetteranno una riduzione significativa della posizione finanziaria netta, che, a fine esercizio, è prevista in linea con i livelli registrati al 30 giugno scorso.

Il Gruppo vanta un earn-out del 33% dei ricavi netti sino alla concorrenza di 40 milioni di Dollari statunitensi, del gioco PAYDAY3, realizzato dalla società svedese Starbreeze ed uscito sul mercato il 21 settembre 2023. Alla data attuale la società non dispone degli strumenti per valutare i tempi e l'ammontare che sarà in grado di ottenere e pertanto, se dovessero presentarsi le condizioni, per le quali l'earn-out maturi anche solo parzialmente, tale importo costituirebbe un miglioramento dell'andamento economico e finanziario previsto del Gruppo.

17. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni
Dirigenti	14	14	0
Impiegati	357	385	(28)
Operai e apprendisti	5	5	0
Totale dipendenti	376	404	(28)

Il significativo decremento del numero dei dipendenti rispetto al 31 dicembre 2022 è effetto del piano di riorganizzazione aziendale, comunicato dal Gruppo nel corso del mese di novembre 2023, che terminerà nel corso del secondo semestre dell'esercizio e comporterà una riduzione di circa il 30% della forza lavoro a livello globale. Tale piano ha interessato maggiormente gli studi di sviluppo e, in misura minore, le attività di Publishing.

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

Tipologia	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni
Dirigenti	8	9	(1)
Impiegati	255	286	(31)
Totale dipendenti	263	295	(32)

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 2024	Numero medio 2023	Variazioni
Dirigenti	14	14	0
Impiegati	394	378	16
Operai e apprendisti	4	5	(1)
Totale dipendenti	412	397	15

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

Tipologia	Numero medio 2024	Numero medio 2023	Variazioni
Dirigenti	8	9	(1)
Impiegati	289	280	9
Totale dipendenti	297	289	8

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

AMBIENTE

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

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

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

**Relazione finanziaria semestrale
abbreviata al 31 dicembre 2023**

PROSPETTI CONTABILI

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2023

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	8.641	9.613
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	159.665	153.023
4	Partecipazioni	13.562	11.400
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.444	8.089
6	Imposte anticipate	18.212	17.087
7	Attività finanziarie non correnti	0	0
	Totale attività non correnti	208.524	199.212
	Attività correnti		
8	Rimanenze	3.435	3.355
9	Crediti commerciali	13.174	14.104
10	Crediti tributari	5.338	3.977
11	Altre attività correnti	9.783	23.790
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.226	9.407
13	Altre attività finanziarie	144	11.344
	Totale attività correnti	36.100	65.977
	TOTALE ATTIVITA'	244.624	265.189
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
15	Riserve	(13.902)	(21.367)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(111.943)	(115.270)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(131.551)	(142.343)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	2.062	(1.375)
	Totale patrimonio netto consolidato	(129.489)	(143.718)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(978)	(911)
19	Fondi non correnti	(187)	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.590)	(1.824)
21	Passività finanziarie	(6.191)	(11.285)
	Totale passività non correnti	(8.946)	(14.101)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(47.776)	(46.837)
23	Debiti tributari	(2.110)	(2.782)
24	Fondi correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(7.638)	(8.635)
26	Passività finanziarie	(48.665)	(49.116)
	Totale passività correnti	(106.189)	(107.370)
	TOTALE PASSIVITA'	(115.135)	(121.471)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(244.624)	(265.189)

Conto economico consolidato al 31 dicembre 2023

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022
1	Ricavi lordi	47.134	59.837
2	Rettifiche ricavi	(34)	(46)
3	Totale ricavi netti	47.100	59.791
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.522)	(1.538)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.092)	(4.364)
6	Royalties	(9.321)	(13.864)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	80	(422)
8	Totale costo del venduto	(15.855)	(20.188)
9	Utile lordo (3+8)	31.245	39.603
10	Altri ricavi	6.225	7.971
11	Costi per servizi	(5.973)	(7.343)
12	Affitti e locazioni	(250)	(309)
13	Costi del personale	(20.847)	(20.567)
14	Altri costi operativi	(723)	(778)
15	Totale costi operativi	(27.793)	(28.997)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.677	18.577
17	Ammortamenti	(14.443)	(7.463)
18	Accantonamenti	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(779)	(580)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	896	813
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(14.326)	(7.230)
22	Margine operativo (16+21)	(4.649)	11.347
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.389	7.535
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.568)	(3.728)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(1.179)	3.807
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(5.828)	15.154
27	Imposte correnti	425	(4.247)
28	Imposte differite	(1.017)	74
29	Totale imposte	(592)	(4.173)
30	Risultato netto (26+29)	(6.420)	10.981
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(3.697)	11.291
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(2.723)	(310)
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,26)	0,79
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,25)	0,77

Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2023

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022
Utile (perdita) del periodo (A)	(6.420)	10.981
Utile (perdita) attuariale	(5)	(3)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	1	1
Variazioni di <i>fair value</i>	(9.234)	5.192
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	2.216	(1.246)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(7.022)	3.944
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(521)	(649)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(521)	(649)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(7.543)	3.295
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(13.963)	14.276
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	(11.240)	14.586
Azionisti di minoranza	(2.723)	(310)

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 dicembre 2023

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	9.407	10.961
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	(6.420)	10.981
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	779	580
Ammortamenti immateriali	13.097	6.118
Ammortamenti materiali	1.346	1.345
Variazione netta delle imposte anticipate	(1.125)	(3.146)
Variazione netta degli altri fondi	106	0
Variazione netta del fondo TFR	67	96
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(7.809)	3.390
SUBTOTALE B.	41	19.364
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	(80)	422
Crediti commerciali	930	6.473
Crediti tributari	(1.361)	816
Altre attività correnti	14.007	(10)
Debiti verso fornitori	939	(3.859)
Debiti tributari	(672)	4.214
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	(997)	(402)
Altre passività non correnti	(234)	2.668
Crediti e altre attività non correnti	(355)	(3.435)
SUBTOTALE C.	12.177	6.887
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(20.518)	(40.364)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(374)	(1.515)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(2.162)	(5.043)
Variazione delle attività finanziarie	11.200	0
SUBTOTALE D.	(11.854)	(46.922)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	1
Variazione delle passività finanziarie	(5.545)	27.254
Variazione delle attività finanziarie	0	(3.956)
SUBTOTALE E.	(5.545)	23.299
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	0	(2.568)
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	0	(2.568)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(5.181)	60
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	4.226	11.021

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. AS	Riserva da convers.	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 2022	5.705	18.507	1.141	1.367	(611)	1.626	22.030	0	79.614	28.546	108.160	135.895	1.423	137.318
Aumento di capitale	1	21					21				0	22		22
Destinazione utile d'esercizio							0		28.546	(28.546)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.568)		(2.568)	(2.568)		(2.568)
Altre variazioni						79	79		(5)		(5)	74		74
Utile (perdita) complessiva					(649)	3.944	3.295			11.291	11.291	14.586	(310)	14.276
Totale al 31 dicembre 2022	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.260)	5.649	25.425	0	105.587	11.291	116.878	148.009	1.113	149.122
Totale al 1° luglio 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	21.367	0	105.587	9.683	115.270	142.343	1.375	143.718
Destinazione utile d'esercizio							0		9.683	(9.683)	0	0	0	0
Altre variazioni						78	78		370		370	448	(714)	(266)
Utile (perdita) complessiva					(521)	(7.022)	(7.543)			(3.697)	(3.697)	(11.240)	(2.723)	(13.963)
Totale al 31 dicembre 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.434)	(5.700)	13.902	0	115.640	(3.697)	111.943	131.551	(2.062)	129.489

(pagina volutamente lasciata in bianco)

**Relazione finanziaria semestrale
abbreviata al 31 dicembre 2023**

NOTE ILLUSTRATIVE

1. NOTA INTRODUTTIVA

La relazione semestrale abbreviata consolidata al 31 dicembre 2023 di Digital Bros S.p.A. è stata approvata dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 13 marzo 2024 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa del 13 marzo 2024 contenente gli elementi principali.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato è preparato in conformità ai criteri di rilevazione e valutazione previsti dai Principi Contabili internazionali (IFRS) applicabili dal 1° luglio 2023 così come adottati dall'Unione Europea ed in particolare il presente bilancio consolidato abbreviato è stato preparato secondo il Principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai bilanci intermedi.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato non riporta tutte le informazioni e le note del bilancio annuale e pertanto deve essere letto congiuntamente al bilancio consolidato di Digital Bros al 30 giugno 2023.

Il bilancio semestrale abbreviato consolidato del gruppo Digital Bros è stato redatto nella prospettiva della continuità aziendale. Il Gruppo ha infatti valutato che non sussistono significative incertezze sulla continuità aziendale, considerando che il Gruppo prevede di recuperare la perdita nel corso della seconda metà dell'esercizio, come meglio esplicitato nel paragrafo sull'evoluzione prevedibile della gestione.

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, le valutazioni discrezionali e le stime significative si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2023.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS a partire dal 1° luglio 2023

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 2023 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 30 giugno 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.

IASB and IFRS IC Documents	Effective Date
Amendments to IAS 21 The Effects of Changes in Foreign Exchange Rates: Lack of Exchangeability (issued on 15 August 2023)	01/01/2025
Amendments to IAS 7 Statement of Cash Flows and IFRS 7 Financial Instruments: Disclosures: Supplier Finance Arrangements (issued on 25 May 2023)	01/01/2024
Non-current Liabilities with Covenants (issued on 31 October 2022)	01/01/2024
Amendments to IFRS 16 Leases: Lease Liability in a Sale and Leaseback (issued on 22 September 2022)	01/01/2024
Amendments to IAS 12 Income taxes: International Tax Reform – Pillar Two Model Rules (issued on 23 May 2023)	Immediately and 01/01/2023 for disclosures regarding annual reporting periods
Amendments to IFRS 17 Insurance contracts: Initial Application of IFRS 17 and IFRS 9 – Comparative Information (issued on 9 December 2021)	01/01/2023

2. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Specificatamente, il Gruppo controlla una partecipata se, e solo se, il Gruppo ha:

- il potere sull'entità oggetto di investimento (ovvero detiene validi diritti che gli conferiscono la capacità attuale di dirigere le attività rilevanti dell'entità oggetto di investimento);
- l'esposizione o i diritti a rendimenti variabili derivanti dal rapporto con l'entità oggetto di investimento;
- la capacità di esercitare il proprio potere sull'entità oggetto di investimento per incidere sull'ammontare dei suoi rendimenti.

Generalmente, vi è la presunzione che la maggioranza dei diritti di voto comporti il controllo.

Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

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

Le variazioni nelle quote di partecipazione in una società controllata che non comportano la perdita di controllo sono contabilizzate a patrimonio netto.

Se il Gruppo perde il controllo di una controllata, elimina le relative attività (incluso l'avviamento), passività, le interessenze delle minoranze e le altre componenti di patrimonio netto, mentre l'eventuale utile o perdita sono rilevate a conto economico. La quota di partecipazione eventualmente mantenuta deve essere rilevata al *fair value*.

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

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

Le differenze cambio emergenti da tale processo di conversione sono rilevate nel conto economico complessivo e sono esposte nella riserva di conversione ricompresa nella voce riserve del patrimonio netto. All'atto della

dismissione di una società estera, la parte di riserva di conversione riferita a tale società estera è iscritta nel conto economico.

L'avviamento derivante dall'acquisizione di una controllata con valuta differente dall'Euro ("controllata estera") e le rettifiche al *fair value* dei valori contabili di attività e passività derivanti dall'acquisizione di quella controllata estera, sono contabilizzati come attività e passività della gestione estera e quindi sono espressi nella valuta funzionale della società estera e convertiti al tasso di cambio di chiusura del periodo.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato al 31 dicembre 2023 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

Perimetro di consolidamento

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

Metodo di consolidamento integrale:

Società	Sede operativa	Stato	Valuta	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
Avantgarden S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	Québec	Canada	Dollari Canadesi	100	75%
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	Euro	5.706.014,80	Capogruppo
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	Hong Kong	Hong Kong	Euro	100.000	100%
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	Euro	100.000	100%
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	Euro	300.000	100%
Digital Bros Holdings Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	100.000	100%
DR Studios Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
505 Games S.p.A.	Milano	Italia	Euro	10.000.000	100%
505 Games Australia Pty Ltd.	Melbourne	Australia	Dollari Australiani	100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	Euro	100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	Euro	50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
505 Games Japan K.K.	Tokyo	Giappone	YEN	6.000.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	Euro	100.000	100%
505 Go Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	975.000	100%

Società	Sede operativa	Stato	Valuta	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
Game Network S.r.l. (in liquidazione)	Milano	Italia	Euro	10.000	100%
Hook S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
Kunos Simulazioni S.r.l.	Roma	Italia	Euro	10.000	100%
Infinity Plus Two Pty Ltd.	Melbourne	Australia	Dollari Australiani	100	100%
Infinite Interactive Pty Ltd.	Melbourne	Australia	Dollari Australiani	100	100%
Ingame Studios a.s.	Brno	Repubblica Ceca	Corone Cechi	2.000.000	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	USA	Dollari Americani	100.000	100%
Rasplata B.V.	Amsterdam	Olanda	Euro	1.750	60%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	Sterline	18.500	60%
Supernova Games Studio S.r.l.	Milano	Italia	Euro	100.000	100%

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

Società	Sede operativa	Stato	Valuta	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
MSE & DB SI	Tudela	Spagna	Euro	10.000	50%
Artactive S.A.	Cracovia	Polonia	Złoty	100.000	40%

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

Al 31 dicembre 2023, il Gruppo detiene una partecipazione pari al 50% del capitale nella società spagnola a controllo congiunto MSE & DB S.L. per un valore di carico di 5 mila Euro e una partecipazione pari al 40% del capitale nella società polacca Artactive S.A. per un valore di carico di 9 mila Euro.

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

La tabella seguente riporta il raccordo tra il risultato di periodo ed il patrimonio netto della controllante Digital Bros S.p.A. e quelli consolidati:

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022
Utile di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	9.125	11.920	62.498	71.487
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	(5.935)	9.602	128.582	144.572
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(39.379)	(39.723)
Rettifiche di consolidamento:				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	435	406
Eliminazioni utili infragruppo	(320)	(869)	(4.530)	(6.432)
Dividendi	(10.000)	(10.000)	(10.000)	(10.000)
Altre rettifiche	710	328	(8.117)	(11.188)
Totale rettifiche di consolidamento	(9.610)	(10.541)	(22.212)	(27.214)
Utile di periodo e patrimonio netto di consolidato	(6.420)	10.981	129.489	149.122

Al 31 dicembre 2023 il dettaglio delle rettifiche di consolidamento, al netto dei relativi effetti fiscali, confrontato con il periodo precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	Utile (perdita) di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	0	51	51
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	0	0	0	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Seekhana Ltd.	0	0	242	214
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Entertainment S.r.l.	0	0	142	141
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	435	406
Eliminazione del margine non realizzato sulle rimanenze	(7)	47	(32)	(40)
Eliminazione del margine su commesse interne di lavorazione	(313)	(916)	(4.498)	(6.392)
Totale eliminazione utili infragruppo	(320)	(869)	(4.530)	(6.432)
Dividendi da Kunos Simulazioni S.r.l.	(10.000)	(5.000)	(10.000)	(5.000)
Dividendi da 505 Games S.p.A.	0	(5.000)	0	(5.000)
Totale dividendi	(10.000)	(10.000)	(10.000)	(10.000)
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Kunos S.r.l. al netto del relativo effetto fiscale	(31)	(31)	92	154
Allocazione prezzo di acquisto Rasplata B.V. al netto del relativo effetto fiscale	(141)	0	773	1.011
Allocazione prezzo di acquisto società australiane al netto del relativo effetto fiscale	(669)	(669)	2.677	4.015
Applicazione IFRS 9	10	0	(285)	(309)
Storno rivalutazione del marchio Assetto Corsa effettuata ai fini di benefici fiscali	624	628	(14.675)	(15.917)
Altre rettifiche residuali	917	400	3.305	(142)
Totale altre rettifiche	710	328	(8.117)	(11.188)
Totale rettifiche di consolidamento	(9.610)	(10.541)	(22.212)	(27.214)

5. SITUAZIONE PATRIMONIALE-FINANZIARIA CONSOLIDATA

1. Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari passano da 9.613 mila Euro a 8.641 mila Euro per effetto degli incrementi del semestre per 421 mila Euro diminuiti delle cessioni per 47 mila Euro e degli ammortamenti di competenza del periodo per 1.346 mila Euro. Il dettaglio per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	1° luglio 2023	Incrementi	Decrementi	Differenze cambio	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2023
Fabbricati industriali	6.921	235	0	0	(972)	0	6.184
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	1.304	170	(28)	(32)	(253)	28	1.189
Altri beni	753	16	(19)	0	(121)	4	633
Totale	9.613	421	(47)	(32)	(1.346)	32	8.641

Migliaia di Euro	1° luglio 2022	Incrementi	Decrementi	Differenze cambio	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2022
Fabbricati industriali	7.680	1.036	0	0	(939)	0	7.777
Terreni	635	0	0	0	0	0	635
Attrezz. industriali e comm.	1.386	252	0	(30)	(253)	0	1.355
Altri beni	652	261	(115)	0	(153)	111	756
Totale	10.353	1.549	(115)	(30)	(1.345)	111	10.523

La voce fabbricati industriali si è incrementata di 235 mila Euro principalmente a seguito dell'applicazione del principio contabile IFRS 16 relativamente a nuovi contratti di locazione degli immobili sede delle società asiatiche.

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

Gli investimenti effettuati nel periodo relativamente alle attrezzature industriali e commerciali sono stati pari a 170 mila Euro e sono relativi principalmente ad attrezzature di office automation.

3. Immobilizzazioni immateriali

Il piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita a medio-lungo termine ha comportato una crescita del valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 6.642 mila Euro al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Le immobilizzazioni immateriali passano da 153.023 mila Euro a 159.665 mila Euro. Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

Gli anticipi vengono versati senza che ci sia un passaggio della proprietà intellettuale al Gruppo, ma esclusivamente un diritto di sfruttamento limitato nel tempo, questo diritto è pluriennale e pertanto esposto tra le immobilizzazioni immateriali.

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

Migliaia di Euro	1° luglio 2023	Incr.	Ricl.	Svalut.	Differenze cambio	Amm.to	31 dicembre 2023
Concessioni e licenze	68.303	1.038	6.235	(662)	(15)	(12.778)	62.121
Marchi e dir. simili	821	0	5.000	0	0	(300)	5.521
Altro	57	5	0	0	0	(19)	43
Immobilizzazioni in corso	83.842	19.490	(11.235)	(117)	0	0	91.980
Totale	153.023	20.533	0	(779)	(15)	(13.097)	159.665

Migliaia di Euro	1° luglio 2022	Incr.	Ricl.	Svalut.	Differenze cambio	Amm.to	31 dicembre 2022
Concessioni e licenze	36.021	7.199	1.459	0	(23)	(6.068)	38.588
Marchi e dir. simili	903	3	0	0	0	(45)	861
Altro	29	0	0	0	0	(5)	24
Immobilizzazioni in corso	67.136	32.655	(1.201)	(444)	0	0	98.146
Totale	104.089	39.857	258	(444)	(23)	(6.118)	137.619

Le svalutazioni, che sono state pari nel periodo a 779 mila Euro, fanno principalmente riferimento alle svalutazioni di alcuni videogiochi per il quale il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto delle ridotte vendite realizzate dopo il lancio, saranno inferiori al valore d'iscrizione delle attività.

Non sono stati registrati decrementi oltre alle svalutazioni già menzionate.

Per la valutazione al 31 dicembre 2023 delle immobilizzazioni, i flussi di cassa attesi e i ricavi sono basati sul Business Plan 2024-2028, approvato dal Consiglio d'Amministrazione in data 13 marzo 2024, coerente con i piani di sviluppo attesi. Il tasso "g" di crescita è pari al 1,0%. Il tasso di sconto è stato calcolato usando il costo medio del capitale (Weighted Average Cost of Capital, "WACC"), vale a dire ponderando il tasso atteso di rendimento sul capitale investito al netto dei costi delle fonti di copertura di un campione di società appartenenti allo stesso settore, nonché in base al fatturato diviso per area geografica. I tassi utilizzati per l'impairment test su concessioni e licenze Premium e Free to Play sono rispettivamente il 12,03% e l'11,52%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022
Diritti di utilizzo Premium Games	997	7.122
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	41	77
Totale incrementi concessioni e licenze (A)	1.038	7.199
Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali (B)	5	3
Dr Studios Ltd.	1.827	1.000
Ingame Studios a.s.	0	5.830
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	2.267	2.493
Kunos Simulazioni S.r.l.	814	603
Supernova Games S.r.l.	1.216	712
Avantgarden S.r.l.	846	779
Incrementi immobilizzazioni in corso per commesse interne di sviluppo in corso	6.970	11.417
Incrementi immobilizzazioni in corso per proprietà intellettuali di terzi	12.520	21.238
Totale incrementi immobilizzazioni in corso (C)	19.490	32.655
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (A)+(B)+(C)	20.533	39.857

Per effetto della retrocessione dei diritti relativi ai videogiochi in corso di sviluppo Condor e Control 2, il Gruppo, a partire dalla situazione patrimoniale al 31 marzo 2024, riclassificherà tra i crediti correnti 15,7 milioni di Euro attualmente iscritti tra le immobilizzazioni in corso.

4. Partecipazioni

Le partecipazioni aumentano di 2.162 mila principalmente per la sottoscrizione di nuove azioni Starbreeze e l'adeguamento al valore di mercato al 31 dicembre 2023 delle stesse.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
MSE&DB SI	5	5	0
Attractive S.A.	9	9	0
Totale società a controllo congiunto e collegate (A)	14	14	0
Starbreeze AB - azioni A	3.914	7.845	(3.931)
Starbreeze AB - azioni B	9.425	3.390	6.035
Noobz from Poland s.a.	209	151	58
Totale altre partecipazioni (B)	13.548	11.386	2.162
Totale partecipazioni (A)+(B)	13.562	11.400	2.162

La movimentazione delle altre partecipazioni relativamente alle azioni Starbreeze A è dovuta a:

- un incremento di 210 mila Euro relativamente alla sottoscrizione di n. 3.309.988 azioni Starbreeze A;
- un decremento di 2.390 mila Euro relativamente alla conversione di n. 29.500.000 Starbreeze A in Starbreeze B;

- un decremento di 1.751 mila Euro relativamente alla variazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2023 delle 87.034.133 azioni Starbreeze A (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo.

L'incremento relativamente alle azioni Starbreeze B è effetto di:

- un incremento di 2.390 mila Euro relativamente alla conversione di n. 29.500.000 Starbreeze A in Starbreeze B;
- un incremento di 11.018 mila Euro a seguito dell'integrale conversione del prestito obbligazionario convertibile che ha comportato l'emissione di n. 148.311.724 azioni Starbreeze B;
- un decremento di 7.373 mila Euro relativamente alla variazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2023 delle 223.443.993 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm) in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo.

La movimentazione relativa alle azioni Noobz from Poland s.a. (quotate sul segmento New Comet del Warsaw Stock Exchange) presenta un incremento di 58 mila Euro per effetto della valutazione a *fair value* con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 31 dicembre 2023 delle 70.000 azioni, pari al 4,5% del capitale sociale, in quanto strumenti finanziari classificati al *fair value* rilevato nel conto economico complessivo.

Si rimanda al paragrafo 7) Rapporti con Starbreeze della Nota integrativa per ulteriori informazioni.

5. Crediti ed altre attività non correnti

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 8.444 mila Euro e si sono incrementati di 355 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	4.425	4.425	0
Crediti per royalty	3.149	2.785	364
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	230	239	(9)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	8.444	8.089	355

Al 31 dicembre 2023 il credito verso Starbreeze AB include esclusivamente il credito relativo alle spese sostenute per lo sviluppo del videogioco The Walking Dead dalla 505 Games S.p.A. di cui è stato chiesto il rimborso alla società svedese.

I crediti per royalty sono costituiti dal pagamento anticipato di royalty effettuato dalle due società di 505 Games S.p.A. e di 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.

6. Imposte anticipate

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 31 dicembre 2023 è pari a 18.212 mila Euro e si è incrementata di 1.125 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 per effetto principalmente della contabilizzazione di 2.190 mila Euro relativi all'adeguamento al valore di mercato delle azioni Starbreeze, parzialmente compensati per 660 mila Euro negativi dall'adeguamento delle imposte anticipate della 505 Games S.p.A..

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Società italiane	6.921	5.385	1.536
Società estere	5.376	5.809	(433)
Rettifiche di consolidamento	5.915	5.893	22
Totale imposte anticipate	18.212	17.087	1.125

La tabella seguente riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2023 delle società italiane confrontato con il medesimo al 30 giugno 2022:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	724	724	0
Svalutazioni di attività	11.242	13.757	(2.515)
Differenze attuariali	91	91	0
Costi non dedotti in precedenti esercizi	1.909	1.909	0
Perdite fiscali anni precedenti	396	396	0
Riserva da valutazione titoli	12.394	3.259	9.135
Riserva da applicazione IFRS 9	5	5	0
Riserva per hedge accounting strumenti derivati	(117)	(304)	187
Totale differenze	26.644	19.837	6.807
Aliquota fiscale IRES	24%	24%	
Imposte anticipate IRES	6.395	4.761	1.634
Imposte anticipate IRAP	526	624	(98)
Totale imposte anticipate società italiane	6.921	5.385	1.536

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023
Imposte anticipate per perdite 505 Go Inc.	2.224	2.721
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	1.529	1.495
Imposte anticipate per perdite controllate australiane	1.359	1.296
Imposte anticipate per perdite Rasplata B.V.	217	217
Altre imposte anticipate	47	80
Totale imposte anticipate controllate estere	5.376	5.809

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

Le rettifiche di consolidamento passano da 5.893 mila Euro a 5.915 mila Euro e sono principalmente l'effetto fiscale relativo al consolidamento delle immobilizzazioni sviluppate internamente.

Le perdite pregresse per cui non sono state iscritte imposte anticipate, in quanto non ritenute recuperabili sulla base della normativa locale vigente, ammontano a circa 13 milioni di Euro.

ATTIVITÀ CORRENTI

8. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia	2.451	2.428	23
Rimanenze Premium Games	984	927	57
Totale rimanenze	3.435	3.355	80

Le rimanenze passano da 3.355 mila Euro al 30 giugno 2023 a 3.435 mila Euro al 31 dicembre 2023.

9. Crediti commerciali

I crediti verso clienti presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	1.504	1.606	(102)
Crediti verso clienti UE	3.318	2.452	866
Crediti verso clienti resto del mondo	9.254	10.959	(1.705)
Totale crediti verso clienti	14.076	15.017	(941)
Fondo svalutazione crediti	(902)	(913)	11
Totale crediti commerciali	13.174	14.104	(930)

Il totale dei crediti verso clienti al 31 dicembre 2023 è pari a 13.174 mila Euro e mostra un decremento di 930 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023, quando erano stati pari a 14.104 mila Euro.

Il fondo svalutazione crediti, pari a 902 mila Euro, è sostanzialmente invariato rispetto al 30 giugno 2023. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto sia di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la solvibilità, che della applicazione residuale del principio contabile IFRS 9.

10. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	2.471	1.714	757
Credito IVA	716	570	146
Credito per ritenute estere	1.080	509	571
Altri crediti	1.071	1.184	(113)
Totale crediti tributari	5.338	3.977	1.361

I crediti tributari passano da 3.977 mila Euro al 30 giugno 2023 a 5.338 mila Euro al 31 dicembre 2023, con un incremento di 1.361 mila Euro principalmente riconducibile al credito da consolidato fiscale nazionale a cui aderiscono le società italiane del Gruppo e al credito per ritenute estere della 505 Games S.p.A., parzialmente compensato dalla diminuzione degli altri crediti a seguito dell'incasso della controllata DR Studios Ltd. degli incentivi fiscali riconosciuti dallo stato inglese per lo sviluppo di videogiochi.

11. Altre attività correnti

Le altre attività correnti passano da 23.790 mila Euro al 30 giugno 2023 a 9.783 mila Euro al 31 dicembre 2023, con un decremento di 14.007 mila Euro. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Credito verso Starbreeze AB	0	12.706	(12.706)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	3.818	3.866	(48)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	3.715	5.020	(1.305)
Anticipi a fornitori	2.109	2.054	55
Altri crediti	141	144	(3)
Totale altre attività correnti	9.783	23.790	(14.007)

Il credito verso Starbreeze AB è stato interamente incassato il 3 luglio 2023.

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 e sono pari a 3.818 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 3.715 mila Euro. Sono composti da spese sostenute anticipatamente per la realizzazione dei videogiochi, in particolare riferite ai servizi per la programmazione, quality assurance ed altri costi operativi quali rating e localizzazioni. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Programmazione	2.279	3.061	(782)
Quality assurance	1.064	1.447	(383)
Altri costi operativi	372	512	(140)
Totale crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	3.715	5.020	(1.305)

La diminuzione di 1.305 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 è dovuta all'utilizzo del periodo.

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 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	21.367	0	105.587	9.683	115.270	142.343	1.375	143.718
Destinazione utile d'esercizio							0		9.683	(9.683)	0	0	0	0
Altre variazioni						78	78		370		370	448	(714)	(266)
Utile (perdita) complessiva					(521)	(7.022)	(7.543)			(3.697)	(3.697)	(11.240)	(2.723)	(13.963)
Totale al 31 dicembre 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.434)	(5.700)	13.902	0	115.640	(3.697)	111.943	131.551	(2.062)	129.489

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 dicembre 2023 è invariato rispetto al 30 giugno 2023 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 all'incremento di 78 mila Euro per l'adeguamento della riserva *stock options* e alla riduzione di 7.022 mila Euro relativi a:

- riduzione della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie 6.890 mila Euro per effetto della valutazione a valori di mercato della partecipazione detenuta in Starbreeze;
- incremento della riserva da cash flow hedge per 128 mila Euro;
- riduzione della riserva attuariale per 4 mila Euro.

La Digital Bros S.p.A. ha in essere un piano di stock option con validità 2016-2026 il quale prevede un'assegnazione massima di 800.000 opzioni. In data 20 gennaio 2017 e 12 maggio 2017 il Consiglio di amministrazione di Digital Bros ha deliberato l'assegnazione delle opzioni previste dal piano con scadenza di esercizio 30 giugno 2026, rispettivamente per 744.000 e 56.000 opzioni con un prezzo di esercizio di 10,61 Euro e 12,95 Euro.

Al 31 dicembre 2023 le opzioni in essere sono 720.800 in seguito alle dimissioni avvenute negli scorsi esercizi di alcuni dipendenti assegnatari di opzioni e all'esercizio di 4.200 opzioni avvenute antecedentemente al 31 dicembre 2023.

Digital Bros S.p.A. applica le condizioni di maturazione rettificando il numero totale di opzioni in essere in base alla stima di quelle che verranno effettivamente maturate. Le opzioni valutate al 31 dicembre 2023 sono pertanto n. 638.164 determinando una riserva *stock options* di 3.671 mila Euro. Si rimanda alla documentazione presente sul sito aziendale alla sezione Governance / Remunerazione per maggiori dettagli circa il piano di Stock Options in essere.

Numero di opzioni	Stock Option Plan 2016 - 2026
Assegnate (2017)	800.000
Scadute	-
Rinunciate	(75.000)
Esercitate	(4.200)
Numero opzioni in essere al 31 dicembre 2023	720.800
Condizioni di maturazione	(82.636)
Numero opzioni in essere valorizzate al 31 dicembre 2023	638.164

PASSIVITÀ NON CORRENTI

18. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rappresenta il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente e mostra un incremento rispetto al 30 giugno 2023 pari a 67 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale alla data del 31 dicembre 2023 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con durata superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

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

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 113 persone.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 30 giugno 2023 sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 3,17%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3%;
- tasso annuo di inflazione pari al 2,30%.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale al 31 dicembre 2022 erano stati i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 4,17%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari al 3,220%;
- tasso annuo di inflazione pari al 2%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1° luglio 2023	911	761
Utilizzo del fondo per dimissioni	(40)	(6)
Accantonamenti del periodo	229	244
Adeguamento per previdenza complementare	(127)	(144)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	5	2
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre 2023	978	857

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

19. Fondi rischi non correnti

I fondi rischi al 31 dicembre 2023 ammontano a 187 mila Euro e si sono incrementati di 106 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 esclusivamente per l'accantonamento effettuato a fronte di incentivi fiscali già utilizzati dalla Supernova Games Studios, ma che dovranno essere successivamente asseverati da un ente certificatore. La parte residua, come già al 30 giugno 2023, è costituita per 81 mila Euro dal fondo indennità suppletiva clientela agenti.

20. Altri debiti e passività non correnti

Al 31 dicembre 2023 gli altri debiti e passività non correnti ammontano a 1.590 mila Euro e sono composti da:

- l'iscrizione della porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane per 645 mila Euro;
- la porzione residua del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto della 505 Go Inc. per 945 mila Euro.

PASSIVITÀ CORRENTI

22. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 47.776 mila Euro al 31 dicembre 2023, aumentano di 939 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023 e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty. La ripartizione per area geografica è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(3.626)	(2.592)	(1.034)
Debiti verso fornitori UE	(13.774)	(16.603)	2.829
Debiti verso fornitori resto del mondo	(30.376)	(27.642)	(2.734)
Totale debiti verso fornitori	(47.776)	(46.837)	(939)

23. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 2.782 mila Euro al 30 giugno 2023 a 2.110 mila Euro al 31 dicembre 2023, con un decremento di 672 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Imposte sul reddito	(1.128)	(1.240)	112
Altri debiti tributari	(982)	(1.542)	560
Totale debiti tributari	(2.110)	(2.782)	672

Il decremento degli altri debiti tributari è dovuto principalmente al pagamento da parte della 505 Games S.p.A. dell'importo concordato con l'amministrazione tributaria relativamente alla verifica fiscale dei passati esercizi.

24. Fondi rischi correnti

Al 31 dicembre 2023 non sussistono fondi correnti così come al 30 giugno 2023.

25. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 7.638 mila Euro in diminuzione di 997 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023.

Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(530)	(569)	39
Debiti verso dipendenti	(2.459)	(2.607)	148
Debiti verso collaboratori	(42)	(40)	(2)
Altri debiti	(4.607)	(5.419)	812
Totale altre passività correnti	(7.638)	(8.635)	997

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine del periodo, al futuro pagamento della quattordicesima mensilità e l'accantonamento di competenza del periodo relativo alla quota variabile delle retribuzioni a breve termine.

Gli altri debiti includono per la quasi totalità le anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuali del Gruppo.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.226	9.407	(5.181)
13	Altre attività finanziarie correnti	144	11.344	(11.200)
26	Passività finanziarie correnti	(48.665)	(49.116)	451
	Posizione finanziaria netta corrente	(44.295)	(28.365)	(15.930)
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
21	Passività finanziarie non correnti	(6.191)	(11.285)	5.094
	Posizione finanziaria netta non corrente	(6.191)	(11.285)	5.094
	Totale posizione finanziaria netta	(50.486)	(39.650)	(10.836)

Si rimanda in seguito per la posizione finanziaria netta redatta come previsto dagli Orientamenti in materia di obblighi di informativa ai sensi del regolamento sul prospetto emanati da ESMA (European Securities and Markets Authority) in data 4 marzo 2021.

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 50.486 mila Euro rispetto ai 39.650 mila Euro registrati al 30 giugno 2023 decrementandosi di 10.836 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.

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 45.778 mila Euro

Il dettaglio dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Passività finanziarie correnti	(1.705)	(1.719)	14
Passività finanziarie non correnti	(3.003)	(3.663)	660
Totale passività finanziarie per applicazione IFRS 16	(4.708)	(5.382)	674

Posizione finanziaria netta corrente

12. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2023, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 4.226 mila Euro, in diminuzione di 5.181 mila Euro rispetto al 30 giugno 2023, e sono costituite principalmente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

13. Altre attività finanziarie

Le altre attività finanziarie al 31 dicembre 2023 sono pari a 144 mila Euro e sono composte esclusivamente dal valore di mercato a fine periodo, secondo quanto previsto per l'*hedge accounting*, delle due opzioni sottoscritte dal Gruppo per un valore nozionale complessivo di 20.375 mila Euro a copertura delle variazioni dei tassi di interesse sui finanziamenti concessi da Unicredit S.p.A..

La voce al 30 giugno 2023 includeva 11.018 mila Euro relativi alla valutazione a *fair value* del prestito obbligazionario convertibile emesso da Starbreeze AB del valore nominale di 215 milioni di Corone Svedesi che è stato convertito in azioni nel corso del mese di luglio 2023.

26. Passività finanziarie correnti

Le passività finanziarie correnti sono costituite da finanziamenti rateali entro i 12 mesi e altre passività finanziarie correnti per l'importo di 48.665 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(18.365)	(21.114)	2.749
Altre passività finanziarie correnti	(30.300)	(28.002)	(2.298)
Totale passività finanziarie correnti	(48.665)	(49.116)	451

I finanziamenti rateali entro i 12 mesi sono composti per 2.559 mila Euro dalla componente a lungo termine oltre i 12 mesi riclassificata tra le passività correnti per effetto dell'applicazione dei principi contabili relativamente al mancato rispetto di alcuni covenant come spiegato sotto.

Il dettaglio dei finanziamenti in essere al 31 dicembre 2023 è riportato nella tabella seguente.

	Società erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo Erogato	Valore Residuo	Quota a breve	Quota a lungo	Durata	Data inizio	Data fine	Euribor	Spread	Copertura	Covenants
a.	Intesa SanPaolo S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	29/01/2021	5.000	421	421	0	36 mesi	29/04/2021	29/01/2024	3 mesi	1,35%	No	No
b.	Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	573	458	115	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si	No
c.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	1.666	1.333	333	36 mesi	30/04/2022	31/01/2025	3 mesi	0,90%	Si	No
d.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	30/09/2021	15.000	3.750	3.750	0	36 mesi	31/12/2021	30/09/2024	3 mesi	0,85%	Si	No
e.	MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	2.917	1.667	1.250	36 mesi	31/12/2022	30/09/2025	6 mesi	2,00%	No	Si
f.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	22/12/2022	5.000	2.897	2.897	0	24 mesi	22/06/2023	22/12/2024	3 mesi	1,80%	No	Si
g.	Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	19/05/2023	5.000	4.313	2.839	1.474	26 mesi	30/06/2023	30/06/2025	3 mesi	1,70%	No	Si
h.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	31/05/2023	5.000	5.000	5.000	0	30 mesi	29/02/2024	30/11/2025	3 mesi	1,50%	No	Si
	Totale			45.375	21.537	18.365	3.172							

I finanziamenti rateali prevedono tutti un periodo di preammortamento variabile da 3 a 6 mesi ed il pagamento di rate trimestrali posticipate e comprensive di interessi calcolati sulla base del tasso variabile trimestrale pari alla quotazione Euribor a tre o sei mesi maggiorate di uno spread.

Le finalità per cui sono stati erogati i finanziamenti sono principalmente lo sviluppo e realizzazione di videogiochi ed il consolidamento dei fidi.

Alcuni dei suddetti finanziamenti sono soggetti a covenants. I due finanziamenti di Intesa SanPaolo S.p.A. concessi alla 505 Games S.p.a. sono soggetti ad un covenant di natura finanziaria che prevede che il rapporto tra posizione finanziaria netta e margine operativo lordo sia inferiore ad uno mentre il finanziamento concesso dalla MPS S.p.A. alla 505 Mobile S.r.l. è soggetto al rispetto di un covenant commerciale che prevede che la Società si impegni a presentare alla banca, per ogni anno, un ammontare di flussi commerciali non inferiore a 2.200 mila Euro. Il finanziamento concesso dal Banco B.P.M. S.p.A. alla 505 Games S.p.A. è soggetto a covenants ESG (Environmental, social and governance) che riguarda il rispetto di indici di sostenibilità. Alla data di chiusura del bilancio al 30 giugno 2023 tutti i covenant risultavano rispettati ad esclusione di quelli relativi ai finanziamenti con Banca Intesa SanPaolo che non risultavano soddisfatti. Nel corso del mese di febbraio 2024 l'istituto bancario ha modificato retrospettivamente il covenant applicando i dati a livello di bilancio consolidato, precedentemente a livello di società mutuataria, senza che quindi ci fosse alcun mancato rispetto del covenant in questione. Considerando che la formalizzazione di tale modifica contrattuale è pervenuta successivamente alla data di chiusura del periodo, in accordo ai principi contabili internazionali, la classificazione del debito finanziario è stata interamente mantenuta tra le passività correnti.

Il dettaglio delle altre passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(1.901)	(1.862)	(39)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'importazione	(8.240)	(7.182)	(1.058)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture	(17.598)	(16.219)	(1.379)
<i>Fair value</i> di strumenti derivati	(809)	(949)	140
Debiti finanziari per canoni di locazione	(1.705)	(1.719)	14
Altre passività finanziarie correnti	(47)	(71)	24
Totale altre passività finanziarie correnti	(30.300)	(28.002)	(2.298)

Il *fair value* di strumenti derivati è relativo alla valutazione al 31 dicembre 2023 di un contratto che il Gruppo ha sottoscritto con Unicredit S.p.A. per ridurre i rischi derivanti dalla fluttuazione dei tassi di cambio con lo Yen giapponese a fronte di passività del Gruppo denominate in tale valuta. Coerentemente con quanto previsto dallo IFRS 9 le passività finanziarie coperte da strumenti derivati sono state valutate al valore corrente, secondo quanto previsto per l'*hedge accounting*.

Posizione finanziaria netta non corrente

7. Attività finanziarie non correnti

Al 31 dicembre 2023 così come al 30 giugno 2023 non sussistono attività finanziarie non correnti.

21. Passività finanziarie non correnti

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 11.285 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Finanziamenti rateali oltre i 12 mesi	(3.172)	(7.589)	4.417
Altre passività finanziarie non correnti	(3.019)	(3.696)	677
Totale passività finanziarie non correnti	(6.191)	(11.285)	5.094

I debiti verso banche non correnti al 31 dicembre 2023 includono per 3.172 mila Euro le quote con scadenza oltre i dodici mesi dei finanziamenti precedentemente descritti:

	Istituto erogante	Beneficiario	Data di erogazione	Importo totale finanziamento	Debito oltre i 12 mesi
a.	Intesa SanPaolo S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	29/01/2021	5.000	0
b.	Unicredit S.p.A.	Digital Bros S.p.A.	28/01/2021	1.375	115
c.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	28/01/2021	4.000	333
d.	Unicredit S.p.A.	505 Games S.p.A.	30/09/2021	15.000	0
e.	MPS S.p.A.	505 Mobile S.r.l.	28/07/2022	5.000	1.250
f.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	22/12/2022	5.000	0
g.	Banco B.P.M.	505 Games S.p.A.	19/05/2023	5.000	1.474
h.	Intesa SanPaolo S.p.A.	505 Games S.p.A.	31/05/2023	5.000	0
	Totale finanziamenti rateali oltre i 12 mesi				3.172

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 3.019 mila Euro e sono composte per 3.003 mila Euro dalla quota a lungo dei debiti finanziari per canoni di locazione rilevati ai sensi del principio contabile IFRS 16 e per 16 mila Euro dai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni
Entro 1 anno	1.740	1.779	(39)
1 -5 anni	3.019	3.687	(668)
Oltre 5 anni	0	9	(9)
Totale	4.759	5.475	(716)

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	30 giugno 2023	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	4.226	9.407	(5.181)	-55,1%
B.	Mezzi equivalenti a disponibilità liquide	0	0	0	0,0%
C.	Altre disponibilità finanziarie correnti	0	0	0	0,0%
D.	Liquidità (A + B + C)	4.226	9.407	(5.181)	-55,1%
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	48.665	49.116	(451)	-0,9%
G.	Indebitamento finanziario corrente (E + F)	48.665	49.116	(451)	-0,9%
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)	44.439	39.709	4.730	11,9%
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	6.191	11.285	(5.094)	-45,1%
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)	6.191	11.285	(5.094)	-45,1%
M.	Totale indebitamento finanziario (H + L)	50.630	50.994	(363)	-0,7%

IMPEGNI E RISCHI

Gli impegni passano da 68.375 mila Euro al 30 giugno 2023 a 46.034 mila Euro al 31 dicembre 2023 e sono composti dalle future uscite monetarie che il Gruppo dovrà sostenere per contratti già sottoscritti, in particolare in relazione a sviluppo e licenze e diritti d'uso di videogiochi, non ancora completati o la cui produzione non risulta ancora iniziata alla data di chiusura del periodo. L'accordo intervenuto con Remedy Entertainment Plc successivamente alla chiusura del periodo per la cessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control ridurrà gli impegni di 19.953 mila Euro.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 31 dicembre 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	9.633	35.863	1.226	412	47.134
2	Rettifiche ricavi	0	(12)	(22)	0	(34)
3	Totale ricavi netti	9.633	35.851	1.204	412	47.100

La suddivisione al 31 dicembre 2022 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	12.456	45.396	1.507	478	59.837
2	Rettifiche ricavi	0	0	(46)	0	(46)
3	Totale ricavi netti	12.456	45.396	1.461	478	59.791

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni	%
23 Interessi attivi e proventi finanziari	1.389	7.535	(6.146)	-81,6%
24 Interessi passivi e oneri finanziari	(2.568)	(3.728)	1.160	-31,1%
25 Totale saldo della gestione finanziaria	(1.179)	3.807	(4.986)	n.s.

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 1.179 mila Euro contro i 3.807 mila Euro positivi realizzati nel primo semestre del passato esercizio, per effetto di minori interessi attivi e proventi finanziari per 6.146 mila Euro solo parzialmente compensati da minori interessi passivi e oneri finanziari per 1.160 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	1.059	2.348	(1.289)	-54,9%
Proventi finanziari	0	4.708	(4.708)	n.s.
Interessi su prodotti derivati	303	469	(166)	-35,4%
Altro	27	10	17	n.s.
Interessi attivi e proventi finanziari	1.389	7.535	(6.146)	-81,6%

I proventi finanziari al 31 dicembre 2022 comprendevano 4.583 mila Euro, di adeguamento del credito di circa 20 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro che è stato interamente incassato il 3 luglio 2023.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 2.568 mila Euro, in diminuzione di 1.160 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2022, per effetto principalmente di minori differenze passive su cambi solo parzialmente compensati da maggiori interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(832)	(262)	(570)	n.s.
Interessi passivi verso erario	(24)	0	(24)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e <i>leasing</i>	(784)	(215)	(569)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	(1.640)	(477)	(1.163)	n.s.
Differenze passive sui cambi	(928)	(3.251)	2.323	-71,5%
Interessi passivi e oneri finanziari	(2.568)	(3.728)	1.160	-31,1%

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023	31 dicembre 2022	Variazioni	%
Imposte correnti	425	(4.247)	4.672	n.s.
Imposte differite	(1.017)	74	(1.091)	n.s.
Totale imposte	(592)	(4.173)	3.581	n.s.

Il decremento del totale imposte è dato da una riduzione della base imponibile delle società italiane.

6. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

Il conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 è il seguente:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2023		31 dicembre 2022	
		totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	47.134	0	59.837	0
2	Rettifiche ricavi	(34)	0	(46)	0
3	Totale ricavi netti	47.100	0	59.791	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.522)	0	(1.538)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.092)	0	(4.364)	0
6	Royalties	(9.321)	0	(13.864)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	80	0	(422)	0
8	Totale costo del venduto	(15.855)	0	(20.188)	0
9	Utile lordo (3+8)	31.245	0	39.603	0
10	Altri ricavi	6.225	0	7.971	0
11	Costi per servizi	(5.973)	0	(7.343)	0
12	Affitti e locazioni	(250)	0	(309)	0
13	Costi del personale	(20.847)	(846)	(20.567)	0
14	Altri costi operativi	(723)	0	(778)	0
15	Totale costi operativi	(27.793)	(846)	(28.997)	0
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.677	(846)	18.577	0
				0	
17	Ammortamenti	(14.443)	0	(7.463)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(779)	0	(580)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	896	0	813	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(14.326)	0	(7.230)	0
22	Margine operativo (16+21)	(4.649)	(846)	11.347	0
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.389	0	7.535	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.568)	0	(3.728)	0
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(1.179)	0	3.807	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(5.828)	(846)	15.154	0
27	Imposte correnti	425	0	(4.247)	0
28	Imposte differite	(1.017)	0	74	0
29	Totale imposte	(592)	0	(4.173)	0
30	Risultato netto (26+29)	(6.420)	(846)	10.981	0

Gli oneri non ricorrenti contabilizzati nel semestre per 846 mila Euro fanno riferimento esclusivamente ai costi di ristrutturazione.

7. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

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

Si rimanda alla Relazione sulla Gestione per la descrizione delle attività dei settori operativi.

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 31 dicembre 2023 e 31 dicembre 2022.

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2023

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	9.633	35.863	1.226	412	0	47.134
2	Rettifiche ricavi	0	(12)	(22)	0	0	(34)
3	Totale ricavi netti	9.633	35.851	1.204	412	0	47.100
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(565)	(957)	0	0	(1.522)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.027)	(3.065)	0	0	0	(5.092)
6	Royalties	(2.494)	(6.827)	0	0	0	(9.321)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	57	23	0	0	80
8	Totale costo del venduto	(4.521)	(10.400)	(934)	0	0	(15.855)
9	Utile lordo (3+8)	5.112	25.451	270	412	0	31.245
10	Altri ricavi	1.426	4.799	0	0	0	6.225
11	Costi per servizi	(1.432)	(3.205)	(116)	(146)	(1.074)	(5.973)
12	Affitti e locazioni	(70)	(57)	(7)	(0)	(116)	(250)
13	Costi del personale	(4.860)	(12.714)	(574)	(332)	(2.367)	(20.847)
14	Altri costi operativi	(55)	(403)	(25)	(18)	(222)	(723)
15	Totale costi operativi	(6.417)	(16.379)	(722)	(496)	(3.779)	(27.793)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	121	13.871	(452)	(84)	(3.779)	9.677
17	Ammortamenti	(1.234)	(12.508)	(71)	(183)	(447)	(14.443)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	(779)	0	0	(0)	(779)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	889	7	0	0	896
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.234)	(12.398)	(64)	(183)	(447)	(14.326)
22	Margine operativo (16+21)	(1.113)	1.473	(516)	(267)	(4.226)	(4.649)

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2022

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	12.456	45.396	1.507	478	0	59.837
2	Rettifiche ricavi	0	0	(46)	0	0	(46)
3	Totale ricavi netti	12.456	45.396	1.461	478	0	59.791
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(459)	(1.079)	0	0	(1.538)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.829)	(2.535)	0	0	0	(4.364)
6	Royalties	(3.419)	(10.445)	0	0	0	(13.864)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(239)	(183)	0	0	(422)
8	Totale costo del venduto	(5.248)	(13.678)	(1.262)	0	0	(20.188)
9	Utile lordo (3+8)	7.208	31.718	199	478	0	39.603
10	Altri ricavi	1.886	6.085	0	0	0	7.971
11	Costi per servizi	(1.685)	(4.206)	(142)	(302)	(1.008)	(7.343)
12	Affitti e locazioni	(122)	(45)	(7)	(3)	(132)	(309)
13	Costi del personale	(5.316)	(11.887)	(425)	(272)	(2.667)	(20.567)
14	Altri costi operativi	(102)	(368)	(31)	(15)	(262)	(778)
15	Totale costi operativi	(7.225)	(16.506)	(605)	(592)	(4.069)	(28.997)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.869	21.297	(406)	(114)	(4.069)	18.577
17	Ammortamenti	(1.199)	(5.574)	(72)	(173)	(445)	(7.463)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	(565)	(15)	0	0	(580)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	0	0	0	0	813
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(386)	(6.139)	(87)	(173)	(445)	(7.230)
22	Margine operativo (16+21)	1.483	15.158	(493)	(287)	(4.514)	11.347

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023		31 dicembre 2022		Variazioni	
Europa	1.444	3%	1.746	3%	(302)	-17,3%
Americhe	34.291	73%	46.921	78%	(12.630)	-26,9%
Resto del mondo	9.466	20%	8.916	15%	550	6,2%
Totale ricavi estero	45.201	96%	57.583	96%	(12.382)	-21,5%
Italia	1.933	4%	2.254	4%	(321)	-14,3%
Totale ricavi lordi consolidati	47.134	100%	59.837	100%	(12.703)	-21,2%

In linea con quanto realizzato nel primo semestre del passato esercizio, i ricavi estero sono stati il 96% dei ricavi lordi consolidati e sono in diminuzione di 12.382 mila Euro rispetto al 31 dicembre 2022.

I ricavi realizzati nel resto del mondo sono relativi principalmente alle vendite effettuate 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 35.569 mila Euro pari al 70% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2023		31 dicembre 2022		Variazioni	
Free to Play	9.632	21%	12.456	22%	(2.824)	-22,7%
Premium Games	35.569	79%	45.396	78%	(9.827)	-21,6%
Totale ricavi lordi estero	45.201	100%	57.852	100%	(12.651)	-21,9%

8. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

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

Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

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

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(98)	0	0	(201)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(2.376)	0	(416)
Matov LCC	0	134	0	(490)	0	(248)
Totale	0	769	(98)	(2.866)	0	(865)

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		Ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(215)	0	0	(201)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	(2.988)	0	(426)
Matov LCC	0	139	0	(862)	0	(258)
Totale	0	774	(215)	(3.850)	0	(885)

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

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

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

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nel semestre dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 398 mila Euro.

Il canone pagato dalla 505 Games France S.a.s. alla Matov Imm. S.r.l. per gli uffici di Francheville ammontano nel semestre a 18 mila Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013, rinnovato successivamente nel 2022 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla Procedura delle operazioni con parti correlate adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 493 mila Dollari statunitensi.

Consolidato fiscale

A seguito dell'introduzione nel sistema tributario italiano, del regime del consolidato fiscale, la controllante Digital Bros S.p.A. ha esercitato l'opzione di adesione allo stesso in qualità di controllante-consolidante con le società 505 Mobile S.r.l., Game Entertainment S.r.l., Game Service S.r.l., 505 Games S.p.A., Digital Bros Game Academy S.r.l., Game Network S.r.l., Kunos Simulazioni S.r.l., Avantgarden S.r.l., Hook S.r.l. e Supernova Games S.r.l..

L'adesione al regime del consolidato fiscale nazionale ha reso necessaria la stesura di un regolamento di attuazione dei rapporti intersocietari volto a garantire che non sorgano pregiudizi alle singole società partecipanti.

Il conto economico consolidato e la situazione patrimoniale-finanziaria redatti ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 sono i seguenti:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2023		31 dicembre 2022	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	47.134	0	59.837	0
2	Rettifiche ricavi	(34)	0	(46)	0
3	Totale ricavi netti	47.100	0	59.791	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.522)	0	(1.538)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.092)	0	(4.364)	0
6	Royalties	(9.321)	0	(13.864)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	80	0	(422)	0
8	Totale costo del venduto	(15.855)	0	(20.188)	0
9	Utile lordo (3+8)	31.245	0	39.603	0
10	Altri ricavi	6.225	0	7.971	0
11	Costi per servizi	(5.973)	(201)	(7.343)	(201)
12	Affitti e locazioni	(250)	(81)	(309)	(143)
13	Costi del personale	(20.847)	0	(20.567)	0
14	Altri costi operativi	(723)	0	(778)	0
15	Totale costi operativi	(27.793)	(282)	(28.997)	(344)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.677	(282)	18.577	(344)
17	Ammortamenti	(14.443)	(553)	(7.463)	(515)
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(779)	0	(580)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	896	0	813	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(14.326)	(553)	(7.230)	(515)
22	Margine operativo (16+21)	(4.649)	(835)	11.347	(859)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.389	0	7.535	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.568)	(30)	(3.728)	(26)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(1.179)	(30)	3.807	(26)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(5.828)	(865)	15.154	(885)
27	Imposte correnti	425	0	(4.247)	0
28	Imposte differite	(1.017)	0	74	0
29	Totale imposte	(592)	0	(4.173)	0
30	Risultato netto (26+29)	(6.420)	(865)	10.981	(885)

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2023		30 giugno 2023	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	8.641	0	9.613	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	159.665	0	153.023	0
4	Partecipazioni	13.562	0	11.400	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	8.444	769	8.089	772
6	Imposte anticipate	18.212	0	17.087	0
7	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0
	Totale attività non correnti	208.524	769	199.212	772
	Attività correnti				
8	Rimanenze	3.435	0	3.355	0
9	Crediti commerciali	13.174	0	14.104	0
10	Crediti tributari	5.338	0	3.977	0
11	Altre attività correnti	9.783	0	23.790	0
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	4.226	0	9.407	0
13	Altre attività finanziarie	144	0	11.344	0
	Totale attività correnti	36.100	0	65.977	0
	TOTALE ATTIVITA'	244.624	769	265.189	772
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	0	(5.706)	0
15	Riserve	(13.902)	0	(21.367)	0
16	Azioni proprie	0	0	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(111.943)	0	(115.270)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(131.551)	0	(142.343)	0
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	2.062	0	(1.375)	0
	Totale patrimonio netto consolidato	(129.489)	0	(143.718)	0
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(978)	0	(911)	0
19	Fondi non correnti	(187)	0	(81)	0
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.590)	0	(1.824)	0
21	Passività finanziarie	(6.191)	(1.796)	(11.285)	(2.335)
	Totale passività non correnti	(8.946)	(1.796)	(14.101)	(2.335)
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(47.776)	(98)	(46.837)	(26)
23	Debiti tributari	(2.110)	0	(2.782)	0
24	Fondi correnti	(0)	0	(0)	0
25	Altre passività correnti	(7.638)	0	(8.635)	0
26	Passività finanziarie	(48.665)	(1.070)	(49.116)	(1.079)
	Totale passività correnti	(106.189)	(1.168)	(107.370)	(1.105)
	TOTALE PASSIVITA'	(115.135)	(2.964)	(121.471)	(3.440)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(244.624)	(2.964)	(265.189)	(3.440)

9. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del bilancio consolidato nel corso del periodo 1° luglio 2023- 31 dicembre 2023. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. la relazione finanziaria semestrale abbreviata al 31 dicembre 2023 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatta in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idonea a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della situazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 13 marzo 2024

Il Presidente del Consiglio di amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili

Stefano Salbe