



**Resoconto intermedio di gestione
al 30 settembre 2025
(1° trimestre dell'esercizio 2025/2026)**

Digital Bros S.p.A.

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia
Partita IVA e codice fiscale 09554160151
Capitale Sociale: Euro 6.024.334,80 di cui Euro 5.706.014,80 sottoscritto
Reg. Soc. Trib. di Milano 290680-Vol. 7394 C.C.I.A.A. 1302132

Il presente documento è disponibile sul sito internet della Società all'indirizzo
www.digitalbros.com nella sezione Investor Relations/Documenti finanziari

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO	4
RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO	6
1. STRUTTURA DEL GRUPPO	6
2. PRINCIPALI PROPRIETÀ INTELLETTUALI DETENUTE DAL GRUPPO	10
3. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI	12
4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO	14
5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO	15
6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2025.....	17
7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2025	21
8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI.....	23
9. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI.....	31
10. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO	31
11. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE	32
12. ALTRE INFORMAZIONI.....	33
PROSPETTI CONTABILI	35
SITUAZIONE PATRIMONIALE – FINANZIARIA CONSOLIDATA AL 30 SETTEMBRE 2025	37
CONTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2025	38
CONTO ECONOMICO COMPLESSIVO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2025.....	39
RENDICONTO FINANZIARIO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2025	40
PROSPETTO DEI MOVIMENTI DI PATRIMONIO NETTO CONSOLIDATO.....	41
NOTE ILLUSTRATIVE	43
ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 2 TUF	53

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio d'amministrazione

Membro	Carica	Qualifica	Comitati		
			Controllo e Rischi	Remunerazione	Nomine
Carlotta Ilaria D'Ercole	Consigliere	I	M	M	P
Veronica Devetag Chalapuka	Consigliere	NE			
Abramo Galante	Presidente e AD	E			
Davide Galante	Consigliere	NE			
Raffaele Galante	AD	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	AD: Amministratore Delegato

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

(2) Lead Independent Director

Collegio sindacale

Membro	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. L'Assemblea degli azionisti del 28 ottobre 2024 ha nominato consigliere Veronica Devetag Chalaupka. Il suo mandato avrà la medesima scadenza del Consiglio di amministrazione in carica.

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 Amministratori delegati Abramo Galante e Raffaele Galante, attribuendo ad entrambi adeguati poteri.

Il Consiglio di amministrazione del 7 agosto 2007 ha deliberato la nomina dell'amministratore Stefano Salbe a Dirigente preposto ai sensi dell'art. 154 bis del D.Lgs. 58/98, conferendogli adeguati poteri.

Società di revisione legale

EY S.p.A.

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

Altre informazioni

La pubblicazione del Resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2025 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 13 novembre 2025.

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 (il “Gruppo”) opera nello sviluppo, nell’edizione, nella distribuzione e nella commercializzazione di videogiochi sul mercato mondiale.

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 principalmente attraverso *marketplace* digitali, quali ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live, Epic Games Store e altri.

Il Gruppo realizza videogiochi direttamente attraverso studi di sviluppo di proprietà, oppure tramite sviluppatori 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.

I marchi utilizzati a livello mondiale sono 505 Games e 505 Pulse.

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 Ltd. e 505 Games (US) Inc..

La società 505 Pulse S.r.l. svolge l’edizione di videogiochi con budget di sviluppo più contenuti, i cosiddetti prodotti *indie*.

La società olandese Rasplata B.V. detiene la proprietà intellettuale, congiuntamente al marchio ed alla tecnologia utilizzata per la realizzazione del videogioco Crime Boss: Rockay City.

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., detenuta al 100%, che ha sviluppato e pubblicato i videogiochi Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione e sta completando lo sviluppo del videogioco Assetto Corsa EVO, lanciato in modalità di accesso anticipato sulla piattaforma Steam il 16 gennaio 2025;
- la società di diritto ceco Ingame Studios a.s., di cui il Gruppo detiene il 100%, studio di sviluppo con sede a Brno, in Repubblica Ceca, che ha realizzato il videogioco Crime Boss: Rockay City;
- la società AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano con sede a Milano, di cui il Gruppo detiene il 100%;
- la società Supernova Games Studios S.r.l., studio di sviluppo di videogiochi con sede a Milano, detenuta al 100% dal Gruppo, che sta completando lo sviluppo del nuovo videogioco Assetto Corsa Rally;
- la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc., di cui il Gruppo detiene il 75%, che si occupa dello sviluppo del videogioco The Directorate: Novitiate, attualmente in fase di produzione.

La MSE&DB SL è una joint venture paritaria di diritto spagnolo costituita con lo sviluppatore Mercury Steam Entertainment S.l., che detiene la proprietà intellettuale del videogioco Blades of Fire, lanciato nel corso del passato esercizio.

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, la *player retention*, e allungarne così il ciclo di vita.

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l. ed è supportata dalla società inglese DR Studios Ltd., che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play.

Le società australiane 505 Games Australia Pty Ltd., Infinite Interactive Pty. e Infinity Plus Two Pty., studi di sviluppo australiani, 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.. Nell'ottica di una semplificazione degli assetti societari, le attività precedentemente svolte dalla società 505 Mobile (US) vengono ora svolte dalla controllata 505 Go Inc. e la 505 Mobile (US) Inc. è stata posta in liquidazione.

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..

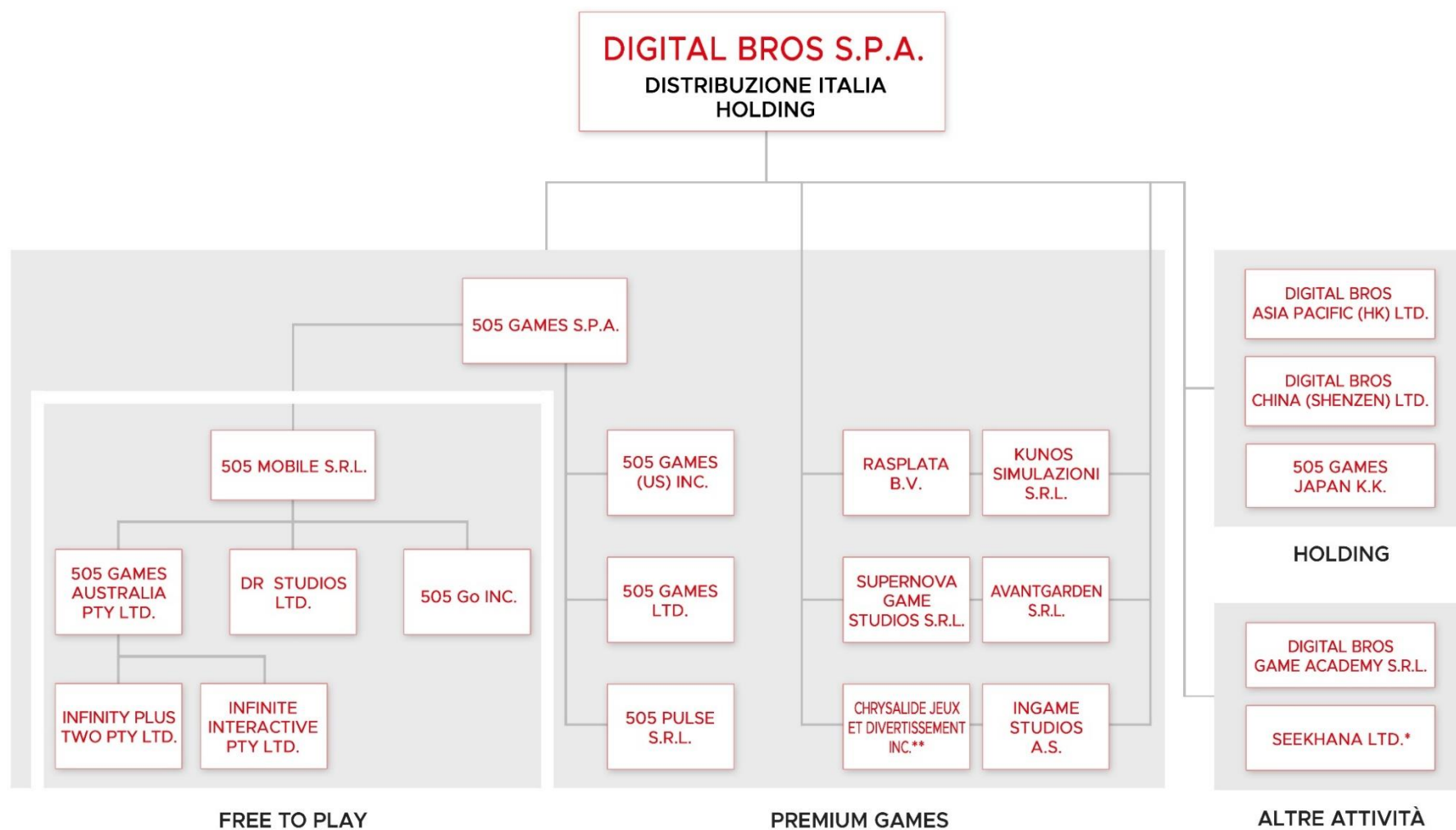
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata 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 centralizzate di gestione delle risorse umane, finanza, controllo di gestione e *business development* svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. 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 sono detenute al 100% ad eccezione di quelle detenute in Seekhana Ltd. che è posseduta al 60% e di quella in Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. che è detenuta al 75%.

Di seguito l'organigramma societario al 30 settembre 2025 relativamente alle società operative nel periodo:



(*) PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

(**) PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le sedi operative del Gruppo al 30 settembre 2025 sono:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.	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 Japan K.K.	Jimbocho, 2-11-15, Kandajimbocho Chiyoda-ku, Tokyo, Giappone	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 Go Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Pulse 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
Infinite Interactive Pty Ltd.	333 Collins Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
Infinity Plus Two Pty Ltd.	333 Collins Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
505 Mobile S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Rasplata B.V.	Churchill-laan 131 2, Amsterdam, Paesi Bassi	Uffici
Seekhana Ltd.	403 Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Supernova Games Studios S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici

Le società sono state consolidate con il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione del patrimonio netto e del risultato del periodo 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 degli 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 *multiplayer* 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 GT World Challenge ed è stato scelto come il gioco ufficiale del torneo Esport di FIA Motorsport Games.

La seconda versione di Aspetto Corsa, Aspetto Corsa EVO, è attualmente in sviluppo. L'uscita della modalità in accesso anticipato del gioco è avvenuta nel gennaio 2025.

Un ulteriore *spin-off* del videogioco, Aspetto Corsa Rally è attualmente in sviluppo presso la controllata Supernova Games Studios e verrà rilasciato in data 13 novembre 2025 in modalità di Accesso Anticipato per PC.

Aspetto Corsa dalla data di lancio ha generato ricavi per oltre 180 milioni di Euro.



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 è disponibile da giugno 2024.



Ghostrunner è un videogioco action cyberpunk in prima persona ambientato in un truce futuro distopico. 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 al 30 giugno 2024.



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 puzzle-RPG lanciato 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 39 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 nella prima edizione nel 2007 e con spin-off di grande successo quali quelli pubblicati dalla controllata 505 Go Inc..

Puzzle Quest 3 è un videogioco Free to Play disponibile su piattaforme Mobile, Personal Computer e Console. La proprietà intellettuale di Puzzle Quest è detenuta dal Gruppo.

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 crescesse in maniera superiore ad ogni previsione. Nonostante il mercato abbia presentato tassi di crescita leggermente positivi, è risultato particolarmente difficile per gli editori rispettare gli obiettivi di volume per singolo gioco causando di conseguenza risultati inferiori alle attese e l'esigenza di riconsiderare le strategie di portafoglio e commercializzazione dei videogiochi. Come effetto di tutto ciò, a partire dal secondo semestre del 2023, si è assistito ad una serie numerosissima di chiusure di studi di sviluppo e interruzione nella produzione di videogiochi da parte degli editori, tuttora non ultimata.

La catena del valore del mercato dei videogiochi è la seguente:



La distribuzione fisica dei videogiochi, che era già in fase di maturità e soppiantata dalla distribuzione digitale, ha subito un ulteriore declino a seguito della diffusione della pandemia da COVID-19 e oggi è estremamente marginale.

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 videogioco di successo diventi un'idea per un film, una serie televisiva, cartoni animati, etc., o viceversa.

Gli sviluppatori rimangono generalmente detentori della proprietà intellettuale e cedono per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento a editori internazionali di videogiochi, che sono quindi l'elemento essenziale della catena del valore per realizzare il gioco, farlo apprezzare e distribuirlo su base internazionale grazie alla loro rete commerciale internazionale.

Lo sviluppatore può dotarsi di una struttura interna di *publishing* e commercializzare direttamente il videogioco, disintermediando così l'editore. In tal caso, 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 prodotto sul mercato, determina la politica commerciale a livello globale, studia il posizionamento del gioco, 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 definitiva 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 è spesso anche editore di videogiochi.

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 introduzione il *marketplace* per videogiochi per personal computer Epic Games Store, gestito dalla società americana Epic Games Inc..

La progressiva digitalizzazione del mercato ha determinato che sia Microsoft, con Microsoft Xbox Game Pass e Sony, con Sony PlayStation Now, si dotassero di piattaforme digitali dove il giocatore può usufruire di una selezione di giochi presenti sul *marketplace* contro il pagamento di un corrispettivo concordato valido per un tempo prefissato. Il riconoscimento dei ricavi all'editore e/o sviluppatore avviene alla messa a disposizione del gioco sulle piattaforme, dietro il pagamento di un canone definito per singolo gioco. L'effettivo utilizzo dei propri giochi da parte dei consumatori finali sulla piattaforma determina poi una percentuale incrementale a favore dell'editore.

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 continuo flusso di vendite. Tale flusso può essere influenzato, anche in misura significativa, da temporanee politiche di promozione dei prezzi. L'allungamento del ciclo di vita è altresì influenzato dalla politica di prodotto se, successivamente al lancio del gioco principale, venissero rilasciati episodi e/o funzionalità aggiuntive del videogioco disponibili sia a pagamento che in forma gratuita sui *marketplace* digitali (i cosiddetti DLC, ovvero *Downloadable Contents*).

I videogiochi Free to Play sono disponibili esclusivamente in formato digitale. I *marketplace* utilizzati sono l'AppStore per i videogiochi per iPhone e iPad, e PlayStore per i videogiochi Android sui mercati occidentali ed un numero elevatissimo di differenti *marketplace* per i mercati orientali. Alcuni giochi Free to play sono altresì disponibili sui *marketplace* di Sony e di Microsoft per i videogiochi console, e su Steam e Epic Games Store per i videogiochi per personal computer.

Allo stato attuale, il settore dei videogiochi non sembra particolarmente influenzato in relazione all'evoluzione attuale sui mercati internazionali relativamente all'applicazione di diverse e mutevoli tariffe sul commercio internazionale.

4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

La stagionalità del mercato è influenzata dal lancio di prodotti di grande popolarità. L'uscita di un nuovo gioco di successo in un determinato periodo può comportare 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 di comunicazione e promozione.

La pubblicazione e distribuzione 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*.

La possibilità di effettuare campagne promozionali sui principali *marketplace* digitali permette di concentrare i ricavi durante brevi periodi di tempo. Gli editori, infatti, tendono a 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, il Capodanno cinese, ecc..

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 costante 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 dei videogiochi Premium Games, queste sono molto più frequenti nel tempo e distribuite su lassi di tempo ravvicinati in modo tale da non creare eccessiva volatilità dei ricavi tra i diversi trimestri.

La pressoché totale scomparsa della componente dei ricavi da distribuzione fisica sul totale dei ricavi consolidati ha permesso di ridurre in maniera significativa gli investimenti in capitale circolante netto e conseguentemente una più lineare evoluzione della posizione finanziaria netta.

5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Nel corso del trimestre non si sono verificati eventi significativi.

Rapporti con Starbreeze

Tra il gruppo Digital Bros ed il gruppo svedese Starbreeze (“Starbreeze”) sono intercorsi in esercizi precedenti numerosi rapporti commerciali e finanziari di seguito sintetizzati.

Nel mese di maggio 2016, il Gruppo ha retrocesso a Starbreeze i diritti che vantava sul videogioco PAYDAY 2 a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale *earn-out* fino a un massimo di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti realizzati dal videogioco di futura pubblicazione PAYDAY 3.

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

Nel corso degli ultimi mesi dello scorso esercizio, sono emerse alcune difformità interpretative tra il Gruppo e Starbreeze relativamente alla determinazione dell’*earn out* derivante dalla retrocessione dei diritti di PAYDAY2 descritto sopra ed il riconoscimento di alcune poste patrimoniali relative a contratti intercorsi negli anni tra i due gruppi.

In data 27 febbraio 2025, le parti hanno trovato un accordo per la definizione di tutte le partite in discussione e pertanto il Fondo spese arbitrali Starbreeze costituito al 30 giugno 2024 è stato interamente rilasciato, in quanto ritenuto non più necessario, vista la risoluzione consensuale della controversia. Gli effetti di tale transazione sono stati riflessi nella situazione patrimoniale e nel conto economico al 31 dicembre 2024, senza impatto significativo sul risultato del periodo.

Il Gruppo, in sede dell’Assemblea degli azionisti della società svedese del 15 maggio 2025, ha proposto di

modificare la composizione ed il numero di membri del Consiglio di amministrazione. Tale proposta è stata approvata e, con essa, il CFO del gruppo Digital Bros, Stefano Salbe, è stato eletto membro del Consiglio di amministrazione di Starbreeze AB. A partire da tale data, il Gruppo ritiene di aver acquisito influenza notevole essendosi verificate le condizioni previste dallo IAS28, con particolare riferimento a:

- la rappresentanza nel Consiglio di amministrazione, o nell'organo equivalente, della partecipata;
- la partecipazione nel processo decisionale, inclusa la partecipazione alle decisioni in merito ai dividendi o ad altro tipo di distribuzione degli utili.

Per effetto di quanto sopra, il valore della partecipazione è stato iscritto al *fair value* alla data del 15 maggio 2025, poi ridotto al 30 giugno 2025 a seguito del riconoscimento della quota di risultato di competenza del Gruppo relativamente alle perdite del periodo. Tale valore è stato poi ulteriormente ridotto alla stessa data per riflettere l'elevata volatilità dell'azione al momento di acquisizione dell'influenza notevole.

Al 30 settembre 2025, il Gruppo ha riconosciuto 4,9 milioni di Euro di ulteriore svalutazione ai sensi dell'applicazione dello IAS28, portando il valore di carico della collegata a 0,8 milioni di Euro contro un *fair value* alla stessa data pari a 5,2 milioni di Euro.

Alla data del 30 settembre 2025, il Gruppo continua a detenere n. 87 milioni di azioni Starbreeze A e n. 223,4 milioni di azioni Starbreeze B che determinano una quota di partecipazione pari al 19,11% del capitale e del 37,65% del capitale votante.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2025

Migliaia di Euro		30 settembre 2025		30 settembre 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	45.457	100,0%	21.478	100,0%	23.979	n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
3	Totale ricavi netti	45.457	100,0%	21.478	100,0%	23.979	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(704)	-1,5%	(173)	-0,8%	(531)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.506)	-3,3%	(1.774)	-8,3%	268	-15,1%
6	Royalties	(12.421)	-27,3%	(4.765)	-22,2%	(7.656)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(84)	-0,2%	(913)	-4,3%	829	-90,8%
8	Totale costo del venduto	(14.715)	-32,4%	(7.625)	-35,5%	(7.090)	93,0%
9	Utile lordo (3+8)	30.742	67,6%	13.853	64,5%	16.889	n.s.
10	Altri ricavi	2.127	4,7%	1.742	8,1%	385	22,1%
11	Costi per servizi	(3.163)	-7,0%	(2.058)	-9,6%	(1.105)	53,7%
12	Affitti e locazioni	(128)	-0,3%	(94)	-0,4%	(34)	35,5%
13	Costi del personale	(7.321)	-16,1%	(7.272)	-33,9%	(49)	0,7%
14	Altri costi operativi	(305)	-0,7%	(260)	-1,2%	(45)	17,3%
15	Totale costi operativi	(10.917)	-24,0%	(9.684)	-45,1%	(1.233)	12,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	21.952	48,3%	5.911	27,5%	16.041	n.s.
17	Ammortamenti	(8.716)	-19,2%	(7.317)	-34,1%	(1.399)	19,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(27)	-0,1%	27	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(8.716)	-19,2%	(7.344)	-34,2%	(1.372)	18,7%
22	Margine operativo (16+21)	13.236	29,1%	(1.433)	-6,7%	14.669	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	756	1,7%	456	2,1%	300	65,7%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.717)	-12,6%	(1.129)	-5,3%	(4.588)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(4.961)	-10,9%	(673)	-3,1%	(4.288)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	8.275	18,2%	(2.106)	-9,8%	10.381	n.s.
27	Imposte correnti	(3.902)	-8,6%	(68)	-0,3%	(3.834)	n.s.
28	Imposte differite	309	0,7%	(161)	-0,7%	470	n.s.
29	Totale imposte	(3.593)	-7,9%	(229)	-1,1%	(3.364)	n.s.
30	Risultato netto (26+29)	4.682	10,3%	(2.335)	-10,9%	7.017	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	4.586	10,1%	(2.302)	-10,7%	6.888	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	96	0,2%	(33)	-0,2%	129	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,32		(0,16)		0,48	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,31		(0,16)		0,47	n.s.

I ricavi consolidati al 30 settembre 2025 sono stati pari a 45,5 milioni di Euro, più che raddoppiati rispetto al corrispondente periodo del passato esercizio quando erano stati pari a 21,5 milioni di Euro.

Il trimestre ha beneficiato del lancio del videogioco Wuchang: Fallen Feathers, avvenuto con successo nel corso del mese di luglio, insieme al positivo andamento delle vendite dei videogiochi a marchio Assetto Corsa.

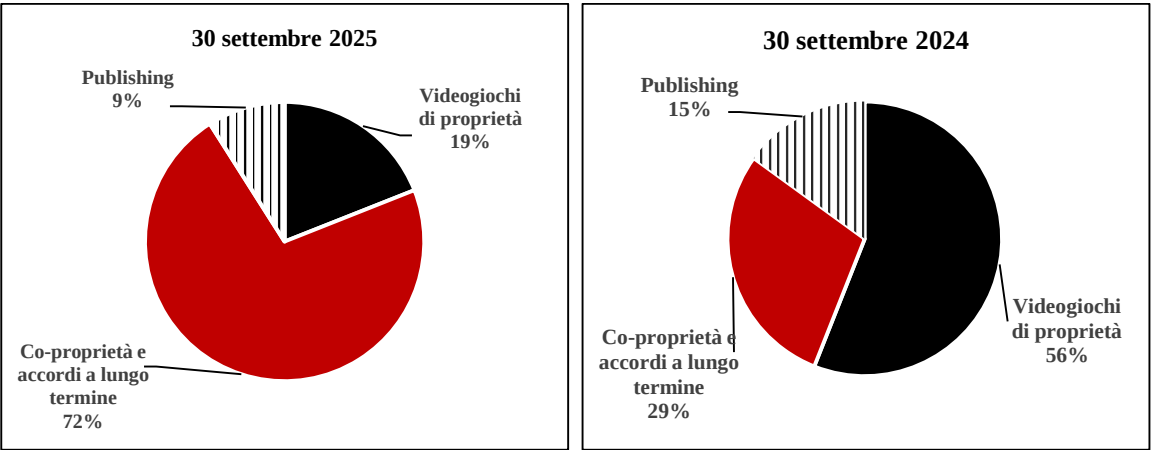
La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 30 settembre 2025, comparata con il primo trimestre dell’esercizio precedente è stata:

Ricavi netti				
Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	43.220	16.989	26.231	n.s.
Free to Play	2.102	3.453	(1.351)	-39,1%
Distribuzione Italia	79	909	(830)	-91,3%
Altre Attività	56	127	(71)	-56,0%
Totale ricavi netti	45.457	21.478	23.979	n.s.

I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 settembre 2025 sono stati pari a 43,2 milioni Euro rispetto ai 17 milioni del primo trimestre dello scorso esercizio e corrispondenti al 95% dei ricavi totali. Le vendite delle diverse versioni di Assetto Corsa sono state pari a 6,4 milioni di Euro, in aumento del 9% rispetto ai 5,8 milioni di Euro al 30 settembre 2024, favorite anche dalla nuova versione Assetto Corsa EVO, realizzata dalla controllata Kunos Simulazioni, disponibile in modalità di accesso anticipato sulla piattaforma Steam, in attesa dell’uscita definitiva del gioco.

Il particolare successo riscontrato da Wuchang: Fallen Feathers nel trimestre ha influenzato la crescita del peso percentuale dei ricavi da videogiochi su cui il Gruppo vanta accordi di comproprietà o accordi di lungo termine che hanno rappresentato il 72% dei ricavi totali del settore operativo.

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



I ricavi del settore operativo del Free to Play sono stati pari a 2,1 milioni di Euro in calo del 39,1% rispetto al corrispondente periodo dell’esercizio precedente. Nel corso del mese di agosto, la 505 Go! ha dovuto affrontare

alcune problematiche tecniche che hanno comportato una temporanea riduzione dei ricavi, tematiche poi prontamente risolte nel corso del trimestre.

I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pressoché pari alla totalità dei ricavi. I ricavi digitali sono stati circa il 92% dell'importo totale, in linea rispetto a quanto realizzato negli ultimi esercizi.

Il costo del venduto passa da 7.625 mila Euro, pari al 35,5% dei ricavi, a 14.715 mila Euro, pari al 32,4% sul totale dei ricavi per effetto del differente mix di prodotti venduti. Il peso percentuale delle royalty sui ricavi passa dal 22,2% al 27,3% in relazione della riduzione del peso dei ricavi provenienti da videogiochi di proprietà, che presentano generalmente percentuali di royalty inferiori. Per effetto di ciò, l'utile lordo è stato pari al 64,5% dei ricavi e passa a 30.742 mila Euro dai 13.853 mila Euro realizzati nello scorso esercizio.

Gli altri ricavi sono stati pari a 2.127 mila Euro, in aumento del 22,1% rispetto al 30 settembre 2024, quando erano stati pari a 1.742 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne hanno riguardato in particolare lo sviluppo del videogioco Assetto Corsa EVO da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l. e del videogioco Assetto Corsa Rally da parte della Supernova Games Studios S.r.l..

I costi operativi sono aumentati del 12,7%, passando da 9.684 mila Euro a 10.917 mila Euro, in larga misura per i maggiori investimenti pubblicitari relativamente al lancio di Wuchang: Fallen Feathers. Pressoché stabili i costi del personale a 7.321 mila Euro.

Il margine operativo lordo (EBITDA) si attesta al 48,3% dei ricavi, pari a 21.952 mila Euro, in aumento di 16.041 mila Euro.

Gli ammortamenti, pari a 8.716 mila Euro, sono in aumento di 1.399 mila Euro rispetto ai 7.317 mila Euro al 30 settembre 2024.

Il margine operativo (EBIT) al 30 settembre 2025 è stato positivo per 13.236 mila Euro rispetto al risultato negativo di 1.433 mila Euro del 30 settembre 2024.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 4.961 mila Euro, rispetto al saldo negativo di 673 mila Euro registrato nel primo trimestre dello scorso esercizio. Gli oneri finanziari comprendono 4.895 mila Euro relativi alla svalutazione della partecipazione in Starbreeze, in accordo con il principio contabile IAS28, e rappresentano la quota di perdite della società collegata nel trimestre chiuso al 30 settembre 2025. Sino al 15 maggio 2025 la partecipazione era invece valutata con il metodo del fair value e la variazione rappresentata nel conto economico consolidato complessivo, considerato che sino a quella data la Società non riteneva di avere un'influenza notevole sulla partecipata.

L'utile ante imposte al 30 settembre 2025 è stato di 8.275 mila Euro ed è in miglioramento di 10.381 mila Euro rispetto alla perdita di 2.106 mila Euro realizzata al 30 settembre 2024.

L'utile netto consolidato è pari a 4.682 mila Euro rispetto alla perdita netta di 2.335 mila Euro realizzata al 30 settembre 2024.

L'utile netto del periodo attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 4.586 mila Euro, in miglioramento di 6.888 mila Euro rispetto all'esercizio precedente. La quota attribuibile agli azionisti di minoranza al 30 settembre

2025 è pari a 96 mila Euro positivi, rispetto alla perdita di 33 mila Euro del primo trimestre dell'esercizio precedente.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluito sono pari rispettivamente a 0,32 e 0,31 Euro, rispetto alla perdita netta di 0,16 Euro al 30 settembre 2024.

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2025

	Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 giugno 2024	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.019	5.459	(440)	-8,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	105.980	111.234	(5.254)	-4,7%
4	Partecipazioni	2.381	7.159	(4.778)	-66,7%
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.254	2.601	(347)	-13,4%
6	Imposte anticipate	23.995	23.723	272	1,1%
7	Attività finanziarie non correnti	2.861	2.821	40	1,4%
	Totale attività non correnti	142.490	152.997	(10.507)	-6,9%
	Attività correnti				
8	Rimanenze	1.272	1.356	(84)	-6,2%
9	Crediti commerciali	8.069	14.185	(6.116)	-43,1%
10	Crediti tributari	5.424	8.600	(3.176)	-36,9%
11	Altre attività correnti	4.730	5.706	(976)	-17,1%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	16.290	6.718	9.572	n.s.
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	n.s.
	Totale attività correnti	35.785	36.565	(780)	-2,1%
	TOTALE ATTIVITÀ	178.275	189.562	(11.287)	-6,0%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)	0	0,0%
15	Riserve	(9.378)	(9.632)	254	-2,6%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(103.198)	(98.612)	(4.586)	4,7%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(118.282)	(113.950)	(4.332)	3,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(886)	(790)	(96)	12,2%
	Totale patrimonio netto consolidato	(119.168)	(114.740)	(4.428)	3,9%
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(1.154)	(1.109)	(45)	4,0%
19	Fondi non correnti	(1.059)	(1.059)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.947)	(4.947)	0	0,0%
21	Passività finanziarie	(946)	(1.221)	275	-22,6%
	Totale passività non correnti	(8.106)	(8.336)	230	-2,8%
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(32.753)	(29.636)	(3.117)	10,5%
23	Debiti tributari	(1.240)	(1.142)	(98)	8,6%
24	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
25	Altre passività correnti	(3.737)	(10.838)	7.101	-65,5%
26	Passività finanziarie	(13.271)	(24.870)	11.599	-46,6%
	Totale passività correnti	(51.001)	(66.486)	15.485	-23,3%
	TOTALE PASSIVITÀ	(59.107)	(74.822)	15.715	-21,0%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITÀ	(178.275)	(189.562)	11.287	-6,0%

Il totale delle attività non correnti si decrementa nel periodo di 10.507 mila Euro principalmente per la diminuzione delle immobilizzazioni immateriali e delle partecipazioni.

La diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali nette è stata pari a 5.254 mila Euro per effetto di 8.196 mila Euro di ammortamenti e di 2.942 mila Euro di investimenti, principalmente in videogiochi sotto il marchio Assetto Corsa e del nuovo videogioco della serie Puzzle Quest.

Le partecipazioni diminuiscono di 4.777 mila Euro, principalmente per effetto del decremento di 4.894 mila Euro a seguito della svalutazione al 30 settembre 2025 delle azioni Starbreeze detenute. Alla data del 30 settembre la partecipazione in Starbreeze è valorizzata a 0,8 milioni di Euro in linea con l'applicazione del principio contabile IAS 28 a fronte di un *fair value* di 4,8 milioni di Euro.

La posizione finanziaria netta, così come rettificata dal Gruppo in maniera coerente con gli ultimi esercizi, comparata con i relativi dati al 30 giugno 2025 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 giugno 2025	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	16.290	6.718	9.572
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(13.271)	(24.870)	11.599
	Posizione finanziaria netta corrente	3.019	(18.152)	21.171
7	Attività finanziarie non correnti	2.861	2.821	40
21	Passività finanziarie non correnti	(946)	(1.221)	275
	Posizione finanziaria netta non corrente	1.915	1.600	315
	Totale posizione finanziaria netta	4.934	(16.552)	21.486

Al 30 settembre 2025, la posizione finanziaria netta rettificata è stata positiva per 4.934 mila Euro, in miglioramento di 21.486 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa. La posizione finanziaria netta rettificata senza considerare i debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 7.120 mila Euro.

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 è stata positiva per 2.073 mila Euro, in miglioramento di 21.446 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025.

8. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

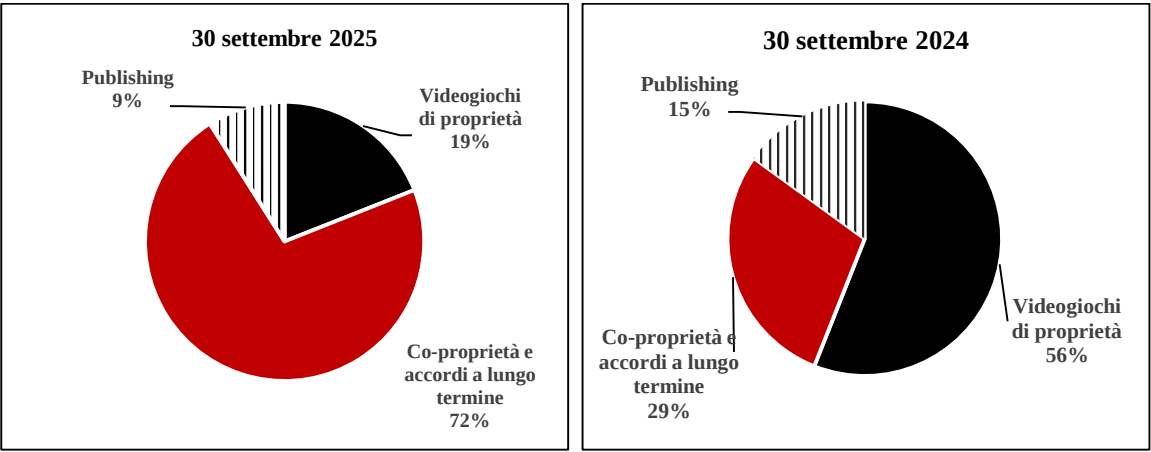
Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		30 settembre 2025		30 settembre 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	43.220	100,0%	16.989	100,0%	26.231	n.s.
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	43.220	100,0%	16.989	100,0%	26.231	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(704)	-1,6%	(165)	-1,0%	(539)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(766)	-1,8%	(810)	-4,8%	44	-5,5%
6	Royalties	(11.025)	-25,5%	(3.786)	-22,3%	(7.239)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(30)	-0,1%	(273)	-1,6%	243	-89,0%
8	Totale costo del venduto	(12.525)	-29,0%	(5.034)	-29,6%	(7.491)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	30.695	71,0%	11.955	70,4%	18.740	n.s.
10	Altri ricavi	1.605	3,7%	1.332	7,8%	273	20,5%
11	Costi per servizi	(2.416)	-5,6%	(839)	-4,9%	(1.577)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(49)	-0,1%	(6)	0,0%	(43)	n.s.
13	Costi del personale	(4.743)	-11,0%	(4.310)	-25,4%	(433)	10,0%
14	Altri costi operativi	(159)	-0,4%	(121)	-0,7%	(38)	31,3%
15	Totale costi operativi	(7.367)	-17,0%	(5.276)	-31,1%	(2.091)	39,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	24.933	57,7%	8.011	47,2%	16.922	n.s.
17	Ammortamenti	(7.794)	-18,0%	(6.397)	-37,7%	(1.397)	21,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(7.794)	-18,0%	(6.397)	-37,7%	(1.397)	21,8%
22	Margine operativo (16+21)	17.139	39,7%	1.614	9,5%	15.525	n.s.

I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 settembre 2025 sono stati pari a 43,2 milioni Euro rispetto ai 17 milioni esercizio e corrispondenti al 95% dei ricavi netti totali. I ricavi hanno beneficiato del lancio nel corso del mese di luglio del videogioco Wuchang: Fallen Feathers.

Le vendite delle diverse versioni di Assetto Corsa sono state pari a 6,4 milioni di Euro, in aumento del 9% rispetto ai 5,8 milioni di Euro al 30 settembre 2024, favorite anche dalla nuova versione Assetto Corsa EVO, realizzata dalla controllata Kunos Simulazioni, disponibile in modalità di accesso anticipato sulla piattaforma Steam, in attesa dell'uscita definitiva del gioco.

Il particolare successo riscontrato da Wuchang: Fallen Feathers nel trimestre ha influenzato la crescita del peso percentuale dei ricavi da videogiochi su cui il Gruppo vanta accordi di comproprietà o accordi di lungo termine che hanno rappresentato il 72% dei ricavi totali del settore operativo.

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



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	3.085	274	2.811	n.s.
Ricavi da distribuzione digitale	39.697	15.715	23.982	n.s.
Ricavi da sublicensing	438	975	(537)	n.s.
Ricavi da servizi	0	25	(25)	n.s.
Totale ricavi Premium Games	43.220	16.989	26.231	n.s.

I ricavi digitali nel periodo sono stati circa il 92% dei ricavi netti del settore operativo, in linea con gli scorsi esercizi.

I ricavi da distribuzione digitale sono composti da ricavi transazionali, generati dall’effettiva vendita al consumatore del prodotto finito in formato digitale sui *marketplace*, e da ricavi *buyout*, relativi alla cessione dei diritti del videogioco e dei suoi contenuti aggiuntivi ad un *marketplace* e comprendono ricavi da abbonamenti, promozioni gratuite e contratti di minimi garantiti.

L’incremento dei ricavi da distribuzione *retail* riflettono le significative vendite su supporto fisico del videogioco Wuchang: Fallen Feathers nel trimestre.

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 settembre 2025 suddiviso per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni	
Console	14.469	7.766	6.703	86,3%
Personal Computer	24.648	7.297	17.351	n.s.
Piattaforme Mobile	580	652	(72)	-11,0%
Totale ricavi da distribuzione digitale	39.697	15.715	23.982	n.s.

Il costo del venduto aumenta di 7.491 mila Euro rispetto al 30 settembre 2024, passando da 5.034 mila Euro a 12.525 mila Euro.

L'utile lordo è stato pari a 30.695 mila Euro, in aumento di 18.740 mila Euro rispetto al 30 settembre 2024, quando era stato pari a 11.955 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 1.605 mila Euro, in aumento di 273 mila Euro rispetto al 30 settembre 2024 quando erano stati 1.332 mila Euro. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne hanno riguardato in particolare lo sviluppo del videogioco Assetto Corsa EVO da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l. e del videogioco Assetto Corsa Rally da parte della Supernova Games Studios S.r.l..

I costi operativi sono aumentati del 39,6%, pari a 2.091 mila Euro rispetto al primo trimestre dello scorso esercizio. Tale andamento è principalmente dato da un aumento di 1.577 mila Euro dei costi per servizi per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a supporto del lancio di Wuchang: Fallen Feathers.

Gli ammortamenti, pari a 7.794 mila Euro, sono in aumento di 1.397 mila Euro rispetto ai 6.397 mila Euro al 30 settembre 2024.

Il margine operativo (EBIT) al 30 settembre 2025 è stato positivo per 17.139 mila Euro rispetto a 1.614 mila Euro del 30 settembre 2024.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		30 settembre 2025		30 settembre 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	2.102	100,0%	3.453	100,0%	(1.351)	-39,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	2.102	100,0%	3.453	100,0%	(1.351)	-39,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(740)	-35,2%	(964)	-27,9%	224	-23,2%
6	Royalties	(1.396)	-66,4%	(979)	-28,4%	(417)	42,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(2.136)	-101,6%	(1.943)	-56,3%	(193)	10,0%
9	Utile lordo (3+8)	(34)	-1,6%	1.510	43,7%	(1.544)	n.s.
10	Altri ricavi	522	24,9%	410	11,9%	112	27,4%
11	Costi per servizi	(264)	-12,6%	(633)	-18,3%	369	-58,3%
12	Affitti e locazioni	(7)	-0,4%	(19)	-0,6%	12	-62,2%
13	Costi del personale	(1.342)	-63,8%	(1.572)	-45,5%	230	-14,7%
14	Altri costi operativi	(21)	-1,0%	(24)	-0,7%	3	-12,6%
15	Totale costi operativi	(1.634)	-77,7%	(2.248)	-65,1%	614	-27,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.146)	-54,5%	(328)	-9,5%	(818)	n.s.
17	Ammortamenti	(661)	-31,4%	(585)	-16,9%	(76)	13,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(661)	-31,4%	(585)	-16,9%	(76)	13,0%
22	Margine operativo (16+21)	(1.807)	-85,9%	(913)	-26,5%	(894)	97,8%

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni	
505 Go Inc.	1.050	2.336	(1.286)	-55,1%
Gems of War	675	812	(137)	-16,9%
Puzzle Quest 3	107	172	(65)	-37,8%
Altri prodotti	270	133	137	n.s.
Totale ricavi Free to Play	2.102	3.453	(1.351)	-39,1%

I ricavi del settore operativo del Free to Play sono stati pari a 2,1 milioni di Euro in calo del 39,1% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente. Nel corso del mese di agosto, la 505 Go! ha dovuto affrontare alcune problematiche tecniche che hanno comportato una temporanea riduzione dei ricavi, tematiche poi prontamente risolte nel corso del trimestre.

Il videogioco Gems of War ha realizzato ricavi per 675 mila Euro, in riduzione del 16,9% rispetto al primo trimestre del passato esercizio. Il prodotto presenta ancora volumi di attività interessanti nonostante sia stato lanciato più di dieci anni fa.

Il costo del venduto è stato pari a 2.136 mila Euro, in aumento di 193 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, principalmente maggiori royalties per 417 mila Euro, parzialmente compensate da minori costi per acquisto di servizi destinati alla rivendita per 224 mila Euro. Il peso percentuale delle royalty sul totale dei ricavi è stato pari al 66,4% dei ricavi (rispetto al 28,4% dello stesso periodo dello scorso esercizio), determinando una forte contrazione dell'utile lordo. Il calo di ricavi dei prodotti della 505Go! infatti non ha permesso un livello tale da permettere il raggiungimento del minimo garantito contrattuale portando così ad un eccessivo peso delle royalty in percentuale ai ricavi.

Gli altri ricavi sono in aumento di 112 mila Euro e sono stati pari a 522 mila Euro, per effetto delle produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo del Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato lo sviluppo di alcuni videogiochi, tra cui Puzzle Quest: Immortals, da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd. e Battle Islands II da parte della DR Studios Ltd.. Quest'ultima svolge anche attività di sviluppo per conto della divisione Premium Games.

I costi operativi sono stati pari a 1.634 mila Euro, in diminuzione di 614 mila Euro rispetto a quanto registrato nello scorso esercizio, per effetto della riduzione dei costi per servizi e dei costi del personale rispettivamente per 369 mila Euro e 230 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato negativo per 1.146 mila Euro, in diminuzione di 818 mila Euro rispetto ai 328 mila Euro negativi del primo trimestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 661 mila Euro e comprendono 440 mila Euro relativi all'ammortamento del videogioco Puzzle Quest. La parte residua è relativa, all'ammortamento delle proprietà intellettuali del Gruppo e all'applicazione dell'IFRS 16 ai contratti di affitto della DR Studios Ltd. e delle società australiane.

Il margine operativo è stato negativo per 1.807 mila Euro, in diminuzione di 894 rispetto ai 913 mila Euro negativi registrati al 30 settembre 2024.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		30 settembre 2025		30 settembre 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	79	100,0%	909	100,1%	(830)	-91,3%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
3	Totale ricavi netti	79	100,0%	909	100,0%	(830)	-91,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	(8)	-0,9%	8	n.s.
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	(54)	-68,8%	(640)	-70,5%	586	-91,5%
8	Totale costo del venduto	(54)	-68,8%	(648)	-71,3%	594	-91,6%
9	Utile lordo (3+8)	25	31,2%	261	28,7%	(236)	-90,6%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(20)	-24,9%	(45)	-4,9%	25	-56,1%
12	Affitti e locazioni	(7)	-9,3%	(7)	-0,8%	0	75,0%
13	Costi del personale	(140)	-178,5%	(141)	-15,5%	1	-0,6%
14	Altri costi operativi	(12)	-15,7%	(13)	-1,5%	1	-7,4%
15	Totale costi operativi	(179)	-227,0%	(206)	-22,6%	27	-13,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(154)	-195,9%	55	6,0%	(209)	n.s.
17	Ammortamenti	(36)	-45,4%	(36)	-4,0%	0	0,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(27)	-2,9%	27	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(36)	-45,4%	(63)	-6,9%	27	-43,1%
22	Margine operativo (16+21)	(190)	-241,2%	(8)	-0,9%	(182)	n.s.

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 830 mila Euro, passando da 909 mila Euro a 79 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	52	313	(261)	-83,4%
Distribuzione carte collezionabili	27	596	(569)	-95,5%
Totale ricavi Distribuzione Italia	79	909	(830)	-91,3%

Le attività distributive nel periodo sono state limitate alla vendita di materiali in giacenza, come evidente dall'azzeramento dell'acquisto dei prodotti destinati alla rivendita. La riduzione delle rimanenze di prodotti finiti è stata pari a 54 mila Euro.

I costi operativi sono stati pari a 179 mila Euro in diminuzione di 27 mila Euro rispetto al 30 settembre 2024 per effetto principalmente di minori costi per servizi.

Il margine operativo lordo è stato negativo per 154 mila Euro rispetto ai 55 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio, mentre il margine operativo è stato pari a 190 mila Euro negativi a fronte di 8 mila Euro negativi registrati al 30 settembre 2024.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		30 settembre 2025		30 settembre 2024		Variazioni	
1	Ricavi lordi	56	100,0%	127	100,0%	(71)	-56,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	56	100,0%	127	100,0%	(71)	-56,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	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)	56	100,0%	127	100,0%	(71)	-56,1%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(19)	-34,2%	(34)	-27,0%	15	-44,2%
12	Affitti e locazioni	(2)	-3,3%	0	-0,2%	(2)	n.s.
13	Costi del personale	(107)	-190,8%	(138)	-108,2%	31	-22,5%
14	Altri costi operativi	(11)	-19,0%	(11)	-8,5%	0	n.s.
15	Totale costi operativi	(139)	-249,1%	(183)	-143,8%	44	-23,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(83)	-149,1%	(56)	-43,8%	(27)	49,8%
17	Ammortamenti	(10)	-17,8%	(93)	-72,8%	83	-89,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(10)	-17,8%	(93)	-72,8%	83	-89,2%
22	Margine operativo (16+21)	(93)	-167,0%	(149)	-117,4%	56	-37,5%

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 71 mila Euro, mentre i costi operativi diminuiscono di 44 mila Euro. Il margine operativo lordo è stato negativo per 83 mila Euro rispetto a 56 mila Euro negativi al 30 settembre 2024. La perdita operativa è pari a 93 mila Euro rispetto alla perdita operativa di 149 mila Euro del 30 settembre 2024.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding					
		30 settembre 2025		30 settembre 2024		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	(444)	0,0%	(507)	0,0%	63	-12,6%
12	Affitti e locazioni	(63)	0,0%	(62)	0,0%	(1)	0,5%
13	Costi del personale	(989)	0,0%	(1.111)	0,0%	122	-11,0%
14	Altri costi operativi	(102)	0,0%	(91)	0,0%	(11)	12,4%
15	Totale costi operativi	(1.598)	0,0%	(1.771)	0,0%	173	-9,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.598)	0,0%	(1.771)	0,0%	173	-9,8%
17	Ammortamenti	(215)	0,0%	(206)	0,0%	(9)	4,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(215)	0,0%	(206)	0,0%	(9)	4,3%
22	Margine operativo (16+21)	(1.813)	0,0%	(1.977)	0,0%	164	-8,3%

I costi operativi sono stati pari a 1.598 mila Euro, in diminuzione del 9,8% rispetto al 30 settembre 2024, principalmente per minori costi del personale.

Il margine operativo è stato negativo per 1.813 mila Euro rispetto ai 1.977 mila Euro negativi del 30 settembre 2024.

9. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

La retrocessione 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.

A seguito del lancio di PAYDAY 3, avvenuto nel corso del mese di settembre 2023, e del primo calcolo *dell'earn out* inviato da Starbreeze AB, sono emerse diverse interpretazioni delle definizioni contrattuali.

Per effetto dell'accordo di transazione siglato con il gruppo svedese e ampiamente descritto nel paragrafo Rapporti con Starbreeze, il Gruppo sulla base delle modalità di calcolo dell'*earn out* condivise, non ha iscritto alla data del 30 settembre 2025, così come nei periodi precedenti, alcun importo e, sulla base delle *performance* del videogioco PAYDAY3, non prevede la possibilità di iscrizione di alcun *earn out* nel breve periodo.

Al 30 settembre 2025, il Gruppo non ha iscritto imposte anticipate relativamente a perdite realizzate alla data da alcune controllate per un controvalore di circa 4,7 milioni di Euro, in quanto ritenute non recuperabili sulla base della normativa fiscale locale vigente e per effetto dei piani previsionali.

10. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 27 ottobre 2025 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2025.

11. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

A fronte delle persistenti incertezze di mercato, nello scorso esercizio il Gruppo ha ridotto il numero di videogiochi in corso di sviluppo, decidendo di interrompere produzioni avviate nei precedenti esercizi. Di conseguenza, l'esercizio corrente prevede un numero di prodotti in uscita più limitato, caratterizzati tuttavia da una domanda più prevedibile e da profili di rischio più bilanciati.

Il 13 novembre 2025 verrà lanciato in modalità di Accesso Anticipato nella versione per PC il nuovo videogioco Assetto Corsa Rally, sviluppato dalla controllata Supernova Games Studios. Nella seconda metà dell'esercizio sono previsti il lancio dell'atteso titolo indie Nivalis, che vanta già un numero notevole di wishlist sulle principali piattaforme digitali, e una nuova versione del videogioco Blades of Fire. Rimane altresì disponibile in modalità di Accesso Anticipato su Steam il videogioco Assetto Corsa EVO che sarà arricchito da nuove funzionalità e contenuti in linea con la roadmap condivisa sulle piattaforme con la comunità dei giocatori.

Nel settore operativo Free to Play le azioni correttive implementate a seguito delle problematiche tecniche sui videogiochi pubblicati dalla controllata 505 Go Inc. hanno comportato l'internalizzazione delle funzioni di live support, con benefici effetti sulla struttura dei costi che diventeranno evidenti a partire dal terzo trimestre dell'esercizio. Proseguiranno le attività di sviluppo del nuovo videogioco della serie Puzzle Quest, il cui lancio è previsto nel corso del prossimo esercizio.

Si confermano pertanto le attese di ricavi consolidati in crescita per l'esercizio in corso per effetto dell'incremento dei ricavi del settore operativo Premium Games, solo parzialmente controbilanciato dalla contrazione prevista nel settore operativo Free to Play.

L'incremento atteso dei ricavi, unitamente alla riduzione dei costi derivante dalle politiche implementate dal Gruppo dallo scorso esercizio, consentirà un ritorno alla marginalità operativa.

Si prevede che il Gruppo tornerà dal prossimo trimestre ad un indebitamento finanziario netto, che perdurerà sino al 30 giugno prossimo ma a livelli decisamente inferiori rispetto al 30 giugno 2025.

12. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 settembre 2025 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2024 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni
Dirigenti	13	14	(1)
Impiegati	270	266	4
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	287	284	3

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 settembre 2025 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2024 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
(1) Impiegati	168	166	2
Totale dipendenti	175	174	1

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 2026	Numero medio 2025	Variazioni
Dirigenti	13	14	(1)
Impiegati	271	278	(7)
Operai e apprendisti	5	4	1
Totale dipendenti	289	296	(7)

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

Tipologia	Numero medio 2026	Numero medio 2025	Variazioni
Dirigenti	7	8	(1)
Impiegati	170	175	(5)
Totale dipendenti	177	183	(6)

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 è venduta attraverso i canali digitali e il Gruppo ha ridotto progressivamente le vendite nei negozi fisici. Il Gruppo comunque monitora continuamente soluzioni che possano ridurre gli effetti della propria attività sull'ambiente.

Il Gruppo si impegna anche ad aggiornare il più possibile le attrezzature obsolete e a riciclare correttamente tutti i componenti. Se 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 a sostituire i viaggi con comunicazioni digitali, per minimizzare l'impatto ambientale e ridurre i costi di viaggio.

RENDICONTAZIONE DI SOSTENIBILITÀ

Alla data di redazione il Gruppo non è soggetto ad obbligo di rendicontazione ai sensi del Decreto Legislativo 6 settembre 2024, n. 125. Conscio della crescente rilevanza che le tematiche di sostenibilità stanno assumendo per i propri *stakeholders*, il Gruppo ha comunque deciso di predisporre su base volontaria una prima versione del documento di sostenibilità già a partire dallo scorso esercizio. Il Report di sostenibilità al 30 giugno 2023 è disponibile sul sito internet della Società alla sezione Sostenibilità. Il Report di sostenibilità relativo all'esercizio concluso al 30 giugno 2024 redatto ancora su base volontaria è attualmente in corso di predisposizione e verrà reso disponibile sul sito internet non appena approvato dal Consiglio di amministrazione.



**Resoconto intermedio di gestione
al 30 settembre 2025**

PROSPETTI CONTABILI

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2025

	Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 giugno 2025
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	5.019	5.459
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	105.980	111.234
4	Partecipazioni	2.381	7.159
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.254	2.601
6	Imposte anticipate	23.995	23.723
7	Attività finanziarie non correnti	2.861	2.821
	Totale attività non correnti	142.490	152.997
	Attività correnti		
8	Rimanenze	1.272	1.356
9	Crediti commerciali	8.069	14.185
10	Crediti tributari	5.424	8.600
11	Altre attività correnti	4.730	5.706
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	16.290	6.718
13	Altre attività finanziarie	0	0
	Totale attività correnti	35.785	36.565
	TOTALE ATTIVITÀ	178.275	189.562
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
15	Riserve	(9.378)	(9.632)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(103.198)	(98.612)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(118.282)	(113.950)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(886)	(790)
	Totale patrimonio netto consolidato	(119.168)	(114.740)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(1.154)	(1.109)
19	Fondi non correnti	(1.059)	(1.059)
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.947)	(4.947)
21	Passività finanziarie	(946)	(1.221)
	Totale passività non correnti	(8.106)	(8.336)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(32.753)	(29.636)
23	Debiti tributari	(1.240)	(1.142)
24	Fondi correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(3.737)	(10.838)
26	Passività finanziarie	(13.271)	(24.870)
	Totale passività correnti	(51.001)	(66.486)
	TOTALE PASSIVITÀ	(59.107)	(74.822)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITÀ	(178.275)	(189.562)

Conto economico consolidato al 30 settembre 2025

	Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024
1	Ricavi lordi	45.457	21.478
2	Rettifiche ricavi	0	0
3	Totale ricavi netti	45.457	21.478
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(704)	(173)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.506)	(1.774)
6	Royalties	(12.421)	(4.765)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(84)	(913)
8	Totale costo del venduto	(14.715)	(7.625)
9	Utile lordo (3+8)	30.742	13.853
10	Altri ricavi	2.127	1.742
11	Costi per servizi	(3.163)	(2.058)
12	Affitti e locazioni	(128)	(94)
13	Costi del personale	(7.321)	(7.272)
14	Altri costi operativi	(305)	(260)
15	Totale costi operativi	(10.917)	(9.684)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	21.952	5.911
17	Ammortamenti	(8.716)	(7.317)
18	Accantonamenti	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(27)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(8.716)	(7.344)
22	Margine operativo (16+21)	13.236	(1.433)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	756	456
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.717)	(1.129)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(4.961)	(673)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	8.275	(2.106)
27	Imposte correnti	(3.902)	(68)
28	Imposte differite	309	(161)
29	Totale imposte	(3.593)	(229)
30	Risultato netto (26+29)	4.682	(2.335)
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	4.586	(2.302)
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	96	(33)
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	0,32	(0,16)
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,31	(0,16)

Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2025

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024
Utile (perdita) del periodo (A)	4.682	(2.335)
Variazioni di <i>fair value</i>	114	(1.966)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	(27)	473
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	87	(1.493)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(341)	(420)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(341)	(420)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(254)	(1.913)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	4.428	(4.248)
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	4.332	(4.215)
Azionisti di minoranza	96	(33)

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 30 settembre 2025

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	6.718	11.981
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	4.682	(2.335)
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	4.894	27
Ammortamenti immateriali	8.196	6.705
Ammortamenti materiali	520	614
Variazione netta delle imposte anticipate	(272)	(155)
Variazione netta degli altri fondi	0	153
Variazione netta del fondo TFR	45	42
Altre variazioni non monetarie	(370)	171
Totale flussi finanziari da attività d'esercizio (B)	17.695	5.222
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	84	913
Crediti commerciali	6.116	5.707
Crediti tributari	3.176	98
Altre attività correnti	976	2.134
Debiti verso fornitori	3.117	(12.812)
Debiti tributari	98	(348)
Fondi correnti	0	0
Altre passività correnti	(7.101)	(2.563)
Altre passività non correnti	0	(112)
(Incremento)/Decremento crediti e altre attività non correnti	347	405
Totale variazione delle attività operative (C)	6.813	(6.578)
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(2.942)	(3.971)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(80)	(14)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	0	0
Variazione delle attività finanziarie	(40)	4.973
Totale flussi finanziari da attività di investimento (D)	(3.062)	988
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	0
Variazione delle passività finanziarie	(11.874)	(8.246)
Variazione delle attività finanziarie	0	0
Totale flussi finanziari da attività di finanziamento (E)	(11.874)	(8.246)
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	0	0
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
Totale movimenti del patrimonio netto consolidato (F)	0	0
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	9.572	(8.614)
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	16.290	3.367

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. IAS	Riserva da convers.	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utile (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 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(709)	(8.459)	11.868	0	115.640	(2.214)	113.426	131.000	(3.314)	127.686
Destinazione utile d'esercizio							0		(2.214)	2.214	0	0	0	0
Altre variazioni						118	118		(3.889)		(3.889)	(3.771)	3.889	118
Utile (perdita) complessiva					(420)	(1.493)	(1.913)			(2.302)	(2.302)	(4.215)	(33)	(4.248)
Totale al 30 settembre 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.129)	(9.834)	10.073	0	109.537	(2.302)	107.235	123.014	542	123.556
Totale al 1° luglio 2025	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.732)	(9.672)	9.632	0	109.531	(10.919)	98.612	113.950	790	114.740
Destinazione utile d'esercizio							0		(10.919)	10.919	0	0	0	0
Altre variazioni							0				0	0	0	0
Utile (perdita) complessiva					(341)	87	(254)			4.586	4.586	4.332	96	4.428
Totale al 30 settembre 2025	5.706	18.528	1.141	1.367	(2.073)	(9.585)	9.378	0	98.612	4.586	103.198	118.282	886	119.168

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Resoconto intermedio di gestione
al 30 settembre 2025**

NOTE ILLUSTRATIVE

(pagina volutamente lasciata in bianco)

1. NOTA INTRODUTTIVA

Le principali attività svolte dal Gruppo anche attraverso società controllate sono descritte nella Relazione sulla gestione.

Principi di redazione

Il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2025 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 13 novembre 2025, che ha autorizzato la diffusione del comunicato stampa contenente gli elementi principali.

Il resoconto intermedio di gestione è preparato in conformità ai criteri di rilevazione e valutazione previsti dai Principi Contabili internazionali (IFRS) applicabili dal 1° luglio 2025 così come adottati dall'Unione Europea ed in particolare secondo il Principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai bilanci intermedi.

Il resoconto intermedio di gestione 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 2025. 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 2025.

Il resoconto intermedio di gestione 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.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS a partire dal 1° luglio 2025

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 2025 disponibile sul sito internet aziendale.

I principi adottati non considerano le norme e le interpretazioni pubblicate dallo IASB e dall'IFRIC al 30 settembre 2025, ma non ancora omologate dall'Unione Europea a tale data.

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

ATTIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle attività non correnti si decrementa nel periodo di 10.507 mila Euro principalmente per la diminuzione delle immobilizzazioni immateriali e delle partecipazioni.

La diminuzione del totale delle immobilizzazioni immateriali nette è stata pari a 5.254 mila Euro per effetto di 8.196 mila Euro di ammortamenti e di 2.942 mila Euro di investimenti, principalmente in videogiochi sotto il marchio Assetto Corsa e del nuovo videogioco della serie Puzzle Quest.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024
Diritti di utilizzo Premium Games	105	342
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	8	28
Totale incrementi concessioni e licenze (A)	113	370
Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali (B)	0	0
Totale incrementi immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo interne	2.078	2.067
Totale immobilizzazioni in corso per commesse di sviluppo esterne	1.574	1.534
Totale incrementi immobilizzazioni in corso (C)	3.652	3.601
Totale contributi in conto capitale (D)	(822)	0
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali (A)+(B)+(C)+(D)	2.943	3.971

Il totale dei contributi in conto capitale è riferito all'incasso avvenuto nel trimestre da parte della controllata canadese relativamente alle attività di sviluppo dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2024.

Le partecipazioni diminuiscono di 4.777 mila Euro, principalmente a seguito di un decremento di 4.894 mila Euro a seguito della valutazione al 30 settembre 2025 delle azioni Starbreeze detenute. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 giugno 2025	Variazioni
MSE&DB SL.	1.305	1305	0
Starbreeze AB	788	5.682	(4.894)
Totale società a controllo congiunto e collegate (A)	2.093	6.987	(4.894)
Noobz from Poland s.a.	288	172	116
Totale altre partecipazioni (B)	288	172	116
Totale partecipazioni (A)+(B)	2.381	7.159	(4.778)

La movimentazione della partecipazione in Starbreeze AB è dettagliata nel paragrafo Eventi significativi del periodo della Relazione sulla gestione.

I crediti e le altre attività non correnti sono pari a 2.254 mila Euro e si sono decrementati di 347 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025:

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 giugno 2025	Variazioni
Crediti per royalty	1.452	1.790	(338)
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	162	171	(9)
Altri depositi cauzionali	5	5	0
Totale crediti ed altre attività non correnti	2.254	2.601	(347)

I crediti per royalty sono costituiti dal pagamento anticipato di royalty effettuato dalle due società di 505 Games S.p.A. e 505 Go Inc. e che si prevede verranno utilizzati oltre i dodici mesi.

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

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia certezza di tale modifica. La voce al 30 settembre 2025 è pari a 23.995 mila Euro e si è incrementata di 272 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025.

ATTIVITÀ CORRENTI

Il totale delle attività correnti diminuisce di 780 mila Euro per effetto principalmente:

- della riduzione dei crediti commerciali per 6.116 mila Euro;
- del decremento dei crediti tributari per 3.176 mila Euro;
- dell'aumento delle disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 9.572 mila Euro.

La composizione delle altre attività correnti è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 giugno 2025	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	1.734	2.004	(270)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	1.199	1.279	(80)
Anticipi a fornitori	1.589	2.203	(614)
Altri crediti	208	220	(12)
Totale altre attività correnti	4.730	5.706	(976)

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 completato alla data di chiusura del periodo. Si decrementano nel periodo di 270 mila Euro e sono pari a 1.734 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, il cui recupero è previsto nel breve termine, sono pari a 1.199 mila Euro. Sono composti da spese sostenute anticipatamente per la realizzazione dei videogiochi, in particolare riferite ai servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi accessori allo sviluppo dei videogiochi, quali rating e localizzazioni.

La diminuzione degli anticipi a fornitori è l'effetto della contabilizzazione tra i costi del trimestre degli importi che erano stati pagati anticipatamente nello scorso esercizio per la produzione dei supporti fisici del videogioco Wuchang: Fallen Feathers.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

Il totale delle passività non correnti è pari a 8.106 mila Euro e si decrementa di 230 mila Euro principalmente a seguito di minori passività finanziarie non correnti.

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

La voce fondi rischi non correnti, invariata rispetto al 30 giugno 2025, ammonta a 1.059 mila Euro ed è composta per 1.000 mila Euro dall'accantonamento effettuato per riflettere il rischio di mancata asseverazione dei costi relativamente agli incentivi fiscali che la controllata Supernova Games Studios ha già utilizzato. La parte residua è costituita per 59 mila Euro dal fondo indennità suppletiva clientela agenti.

Gli altri debiti e passività non correnti, invariati rispetto al 30 giugno 2025, ammontano a 4.947 mila Euro e sono composti per 4.851 mila Euro dallo stanziamento di una quota variabile prevista contrattualmente nel contratto di sviluppo del videogioco Blades of Fire. Il debito è stato stimato sulla base delle vendite previste dal piano strategico approvato dal Gruppo nel mese di luglio 2025. La quota residua delle passività pari a 96 mila Euro rappresenta la porzione residua del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto della 505 Go Inc..

PASSIVITÀ CORRENTI

Il totale delle passività correnti è pari a 51.001 mila Euro e si decrementa di 15.485 mila Euro per effetto principalmente di minori altre passività correnti per 7.101 mila Euro e di minori passività finanziarie correnti per 11.599 mila Euro, parzialmente compensati da maggiori debiti verso fornitori per 3.117 mila Euro.

I debiti verso fornitori sono pari a 32.753 mila Euro e sono composti principalmente da debiti verso sviluppatori per royalty.

Il decremento delle altre passività correnti è stato pari a 7.101 mila Euro. Il calo nel trimestre è principalmente dato dal riconoscimento a ricavi delle somme incassate a fronte delle prevendite del gioco Wuchang: Fallen Feathers antecedentemente al 30 giugno 2025. Alla data del 30 settembre 2025, le altre passività correnti sono pari a 3.737 mila Euro e comprendono anticipazioni ricevute da clienti per effetto di contratti di licenza di proprietà intellettuali del Gruppo per 987 mila Euro mentre la parte residua è interamente composta dai debiti verso dipendenti e verso istituti di previdenza relativamente alle retribuzioni differite (tredicesima e quattordicesima mensilità), alle ferie e permessi non goduti ed alle componenti variabili di breve termine.

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 sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utile (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 2025	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.732)	(9.672)	9.632	0	109.531	(10.919)	98.612	113.950	790	114.740
Destinazione utile d'esercizio							0		(10.919)	10.919	0	0	0	0
Altre variazioni							0				0	0	0	0
Utile (perdita) complessiva					(341)	87	(254)			4.586	4.586	4.332	96	4.428
Totale al 30 settembre 2025	5.706	18.528	1.141	1.367	(2.073)	(9.585)	9.378	0	98.612	4.586	103.198	118.282	886	119.168

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 settembre 2025 è invariato rispetto al 30 giugno 2025 ed è suddiviso in n. 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

L'incremento delle Altre riserve per 87 mila Euro è l'effetto della variazione della riserva da valutazione relativamente al fair value della partecipazione detenuta in Noobz from Poland.

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 n. 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 n.744.000 e n. 56.000 opzioni, rispettivamente con un prezzo di esercizio di 10,50 Euro e 12,95 Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta al 30 settembre 2025, così come rettificata dal Gruppo in maniera coerente con gli ultimi esercizi, comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2025 è il seguente:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 giugno 2025	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	16.290	6.718	9.572
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(13.271)	(24.870)	11.599
	Posizione finanziaria netta corrente	3.019	(18.152)	21.171
7	Attività finanziarie non correnti	2.861	2.821	40
21	Passività finanziarie non correnti	(946)	(1.221)	275
	Posizione finanziaria netta non corrente	1.915	1.600	315
	Totale posizione finanziaria netta	4.934	(16.552)	21.486

Al 30 settembre 2025, la posizione finanziaria netta rettificata è stata positiva per 4.934 mila Euro, in miglioramento di 21.486 mila Euro rispetto al 30 giugno 2025. Il Gruppo sarà in grado di far fronte alle passività correnti con la generazione prospettica di cassa. La posizione finanziaria netta rettificata senza considerare i debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 7.120 mila Euro.

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 giugno 2025	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	16.290	6.718	9.572	n.s.
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)	16.290	6.718	9.572	n.s.
E.	Debito finanziario corrente ¹	0	0	0	0,0%
F.	Parte corrente del debito finanziario non corrente	13.271	24.870	(11.599)	-46,6%
G.	Indebitamento finanziario corrente (E+ F)	13.271	24.870	(11.598)	-46,6%
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G-D)	(3.019)	18.152	(21.171)	0,0%
I.	Debito finanziario non corrente ²	946	1.221	(275)	-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)	946	1.221	(275)	-22,6%
M.	Totale indebitamento finanziario (H+L)	(2.073)	19.373	(21.446)	n.s.

¹ inclusi gli strumenti di debito, ma esclusa la parte corrente del debito finanziario non corrente

² esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito

Al 30 settembre 2025, la differenza tra il totale dell'indebitamento finanziario sulla base del prospetto di cui sopra e la posizione finanziaria netta commentata dal Gruppo nel paragrafo precedente, è pari a 2.861 mila Euro e corrisponde ai crediti finanziari non correnti detenuti dal Gruppo.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 30 settembre 2025 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	2.102	43.220	79	56	45.457
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	2.102	43.220	79	56	45.457

La suddivisione al 30 settembre 2024 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Totale
1	Ricavi lordi	3.453	16.989	909	127	21.478
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	3.453	16.989	909	127	21.478

Per i commenti relativi ai ricavi si rimanda alla Relazione sulla Gestione.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni	%
23 Interessi attivi e proventi finanziari	756	456	300	65,7%
24 Interessi passivi e oneri finanziari	(5.717)	(1.129)	(4.588)	n.s.
25 Totale saldo della gestione finanziaria	(4.961)	(673)	(4.288)	n.s.

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 4.961 mila Euro contro i 673 mila Euro negativi realizzati nel primo trimestre del passato esercizio.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni	%
Differenze attive sui cambi	715	426	289	67,8%
Interessi su prodotti derivati	0	28	(28)	n.s.
Altro	41	2	39	n.s.
Interessi attivi e proventi finanziari	756	456	300	n.s.

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 300 mila Euro per effetto principalmente di maggiori differenze attive su cambi per 289 mila Euro.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 5.717 mila Euro e comprendono 4.895 mila Euro relativi alla svalutazione della partecipazione in Starbreeze in accordo con il principio contabile IAS28 e rappresentano la quota di perdite della società collegata nel trimestre chiuso al 30 settembre 2025. Sino al 15 maggio 2025 la partecipazione era invece valutata con il metodo del fair value e la variazione rappresentata nel conto economico

consolidato complessivo, considerato che sino a quella data la Società non riteneva di avere un'influenza notevole sulla partecipata.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(196)	(268)	72	-26,9%
Interessi passivi finanziamenti e <i>leasing</i>	(182)	(313)	131	-41,9%
Totale interessi passivi e oneri finanziari da fonti di finanziamento	(378)	(581)	203	-34,9%
Differenze passive sui cambi	(433)	(548)	115	-21,0%
Attualizzazione debiti	(12)	0	(12)	n.s.
Adeguamento IAS28 Starbreeze	(4.894)	0	(4.894)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(5.717)	(1.129)	(4.588)	n.s.

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 settembre 2025 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2025	30 settembre 2024	Variazioni	
Imposte correnti	(3.902)	(68)	(3.834)	n.s.
Imposte differite	309	(161)	470	n.s.
Totale imposte	(3.593)	(229)	(3.364)	n.s.

L'incremento del totale imposte è dato da un aumento dell'imponibile delle società del Gruppo. L'adeguamento IAS28 della valutazione delle azioni Starbreeze AB non è rilevante ai fini fiscali.

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2025		30 settembre 2024		Variazioni	
Europa	6.889	15%	3.035	14%	3.854	n.s.
Americhe	27.563	61%	14.957	70%	12.606	84,3%
Resto del mondo	10.866	24%	2.267	11%	8.599	n.s.
Totale ricavi estero	45.318	100%	20.259	94%	25.059	n.s.
Italia	139	0%	1.219	6%	(1.080)	-88,6%
Totale ricavi lordi consolidati	45.457	100%	21.478	100%	23.979	n.s.

In linea con quanto realizzato nel passato esercizio, i ricavi estero sono stati pressoché la totalità dei ricavi lordi consolidati e sono aumentati di 25.059 mila Euro rispetto al 30 settembre 2024.

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 significativa crescita rispetto al primo trimestre dello scorso esercizio è data dal particolare successo riscontrato dal videogioco Wuchang: Fallen Feathers sul mercato cinese.

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 43.216 mila Euro pari al 95% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2025		30 settembre 2024		Variazioni	
Free to Play	2.102	5%	3.454	17%	(1.352)	-39,1%
Premium Games	43.216	95%	16.805	83%	26.411	n.s.
Totale ricavi lordi estero	45.318	100%	20.259	100%	25.059	n.s.

Rapporti con parti correlate

Alla data del 30 settembre 2025 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 2 TUF

I sottoscritti Abramo Galante, in qualità di Presidente del Consiglio d'amministrazione e Stefano Salbe, in qualità di dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari del gruppo Digital Bros, dichiarano ai sensi del secondo comma dell'art.154-bis del Testo Unico della Finanza che l'informativa contabile contenuta nel presente documento corrisponde alle risultanze documentali, ai libri e alle scritture contabili.

Milano, 13 novembre 2025

Il Presidente del Consiglio di amministrazione

Il Dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili

Abramo Galante

Stefano Salbe