



**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2022**

(3° trimestre dell'esercizio 2021/2022)

Digital Bros S.p.A.

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

Capitale Sociale: Euro 6.024.334,80 di cui Euro 5.704.334,80 sottoscritto

Reg. Soc. Trib. di Milano 290680-Vol. 7394 C.C.I.A.A. 1302132

Il presente documento è disponibile sul sito internet della Società
all'indirizzo www.digitalbros.com nella sezione Investitori

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

Cariche sociali e organi di controllo	4
RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO.....	6
1. Struttura del Gruppo	6
2. Il mercato dei videogiochi	11
3. Indicatori di risultato.....	14
4. Stagionalità caratteristica del mercato	14
5. Eventi significativi del periodo.....	16
6. Analisi dell'andamento economico consolidato al 31 marzo 2022	19
7. Analisi della situazione patrimoniale al 31 marzo 2022	23
8. Indicatori di performance.....	25
9. Andamento per settori operativi.....	26
10. Analisi dell'andamento economico del terzo trimestre dell'esercizio 2021/2022	35
11. Attività e passività potenziali.....	40
12. Eventi successivi alla chiusura del periodo.....	40
13. Evoluzione prevedibile della gestione	41
14. Altre informazioni.....	42
Bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2022	45
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2022	47
Conto economico consolidato al 31 marzo 2022	48
Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2022	49
Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2022.....	50
Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato	51
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2022	53
ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF.....	63

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio di amministrazione

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

- ⁽¹⁾ Consiglieri esecutivi
- ⁽²⁾ Consiglieri non esecutivi
- ⁽³⁾ Consiglieri indipendenti
- ⁽⁴⁾ Dirigente preposto ai sensi art. 154 bis del D. Lgs. 58/98
- ⁽⁵⁾ Lead Independent Director

Comitato Controllo e Rischi

Sylvia Anna Bartyan
Susanna Pedretti
Laura Soifer (Presidente)

Comitato per la Remunerazione

Sylvia Anna Bartyan
Susanna Pedretti (Presidente)
Laura Soifer

Collegio sindacale

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

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

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

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

Società di revisione legale

EY S.p.A.

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

Altre informazioni

La pubblicazione della Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 31 marzo 2022 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 12 maggio 2022.

Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, quotata sul segmento STAR del mercato Euronext Milan gestito da Borsa Italiana S.p.A..

RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

1. STRUTTURA DEL GRUPPO

Il gruppo Digital Bros opera nel mercato dello sviluppo, dell'edizione, della distribuzione e della commercializzazione di videogiochi sui mercati internazionali.

Il Gruppo è organizzato in cinque settori operativi:

Premium Games: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori e nella loro successiva distribuzione attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale *retail* e la distribuzione sui *marketplace* digitali quali ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live, Epic Games Store e altri.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi che ha in portafoglio direttamente attraverso studi di sviluppo di proprietà, una parte invece viene realizzata da studi indipendenti ed i diritti vengono acquisiti dal Gruppo prevalentemente su licenza esclusiva e con un diritto pluriennale di sfruttamento su scala internazionale. Il marchio utilizzato per la pubblicazione a livello mondiale è 505 Games, mentre per i videogiochi che presentano budget di sviluppo più ridotti il marchio utilizzato è Hook.

Le attività Premium Games nel periodo sono state svolte dalla controllata 505 Games S.p.A., società che coordina il settore operativo, insieme alle società 505 Games France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge attività di consulenza a beneficio della 505 Games S.p.A.. A seguito della progressiva digitalizzazione del mercato con la conseguente concentrazione delle vendite sulla società italiana, le società francesi, tedesche e spagnole hanno concentrato la propria operatività in servizi di marketing e PR su scala nazionale.

Gli studi di sviluppo che operano nella produzione di videogiochi e che sono parte integrante del settore operativo Premium Games sono:

- la società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa;
- la società di diritto olandese Rasplata B.V. di cui il Gruppo possiede il 60% che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo;
- la società di diritto ceco Ingame Studios a.s., di cui è stato acquisito il 60% nel corso del mese di luglio 2021, studio di sviluppo con sede a Brno che sta realizzando il videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V.;
- il 100% di AvantGarden S.r.l., sviluppatore di videogiochi italiano che dispone di un team di circa undici persone;
- la società Supernova Games Studios S.r.l., costituita nel corso dello scorso esercizio, studio di sviluppo di videogiochi basato a Milano, che attualmente ha 11 dipendenti;

- la società di diritto canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc., costituita nel corso del mese di giugno 2021 e di cui il Gruppo detiene il 75%, si occupa dello sviluppo di un nuovo videogioco attualmente in fase di produzione.

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

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi e/o applicazioni disponibili gratuitamente sui *marketplace* digitali che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le diverse fasi di gioco. I videogiochi Free to Play sono generalmente meno complessi rispetto ai videogiochi Premium Games e, in caso di successo, possono avere maggiore longevità. Il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere elevato l'interesse dei giocatori e allungarne così il ciclo di vita.

Il settore operativo è coordinato dalla 505 Mobile S.r.l., dalla società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce servizi di consulenza alle società del Gruppo, dalla società inglese DR Studios Ltd., che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play, nonché dalla società Hawken Entertainment Inc..

Nel corso dello scorso esercizio è stata costituita la società australiana 505 Games Australia Pty Ltd. che, nel mese di gennaio 2021, ha acquisito il 100% di Infinite Interactive Pty. e Infinity Plus Two Pty., studi di sviluppo australiani, che detengono la proprietà intellettuale dei videogiochi Puzzle Quest e Gems of War e ne curano lo sviluppo.

Il marchio utilizzato per la pubblicazione a livello mondiale è 505 Games Mobile.

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

L'attività viene svolta dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax, e dalla società controllata Game Entertainment S.r.l..

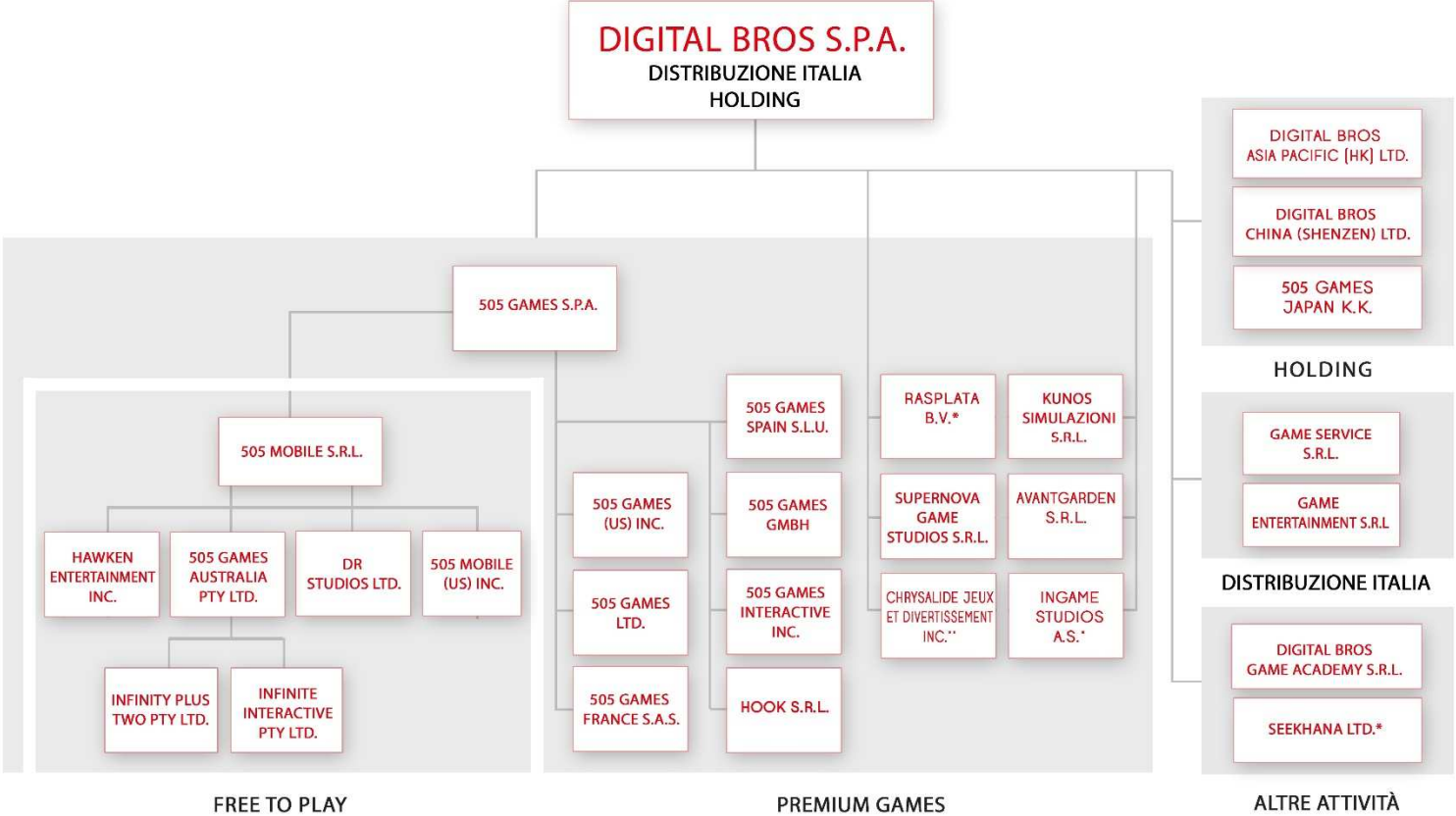
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., che organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico. Il Gruppo detiene inoltre il 60% delle quote della società inglese Seekhana Ltd..

Holding: comprende le funzioni di coordinamento dei settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di finanza, controllo di gestione e *business development* sono parte del settore operativo Holding. Il Gruppo si è avvalso anche dell'apporto delle società Digital Bros China Ltd., Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd. e 505 Games Japan K.K. che hanno svolto attività di *business development* per i mercati asiatici. La Digital Bros Holdings Ltd. non è stata operativa nel periodo.

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

Di seguito l'organigramma societario al 31 marzo 2022 relativamente alle società operative nell'esercizio:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 MARZO 2022



[*] PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%
 [**] PARTECIPAZIONE DETENUTA AL 75%

Le società appartenenti al Gruppo alla data del 31 marzo 2022 sono:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. ⁽²⁾	252 Rue Christophe Colomb Est, Québec, Canada	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Boccaccio 95, Trezzano sul Naviglio (MI)	Logistica
Digital Bros Asia Pacific (HK) Ltd.	33-35 Hillier Street, Sheung Wan, Hong Kong	Uffici
Digital Bros China (Shenzhen) Ltd.	Wang Hai Road, Nanshan district, Shenzhen 518062, Cina	Uffici
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Via Labus, 15 Milano	Uffici
DR Studios Ltd.	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Game Entertainment S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games Australia Pty Ltd.	153 Park Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
505 Games France S.a.s.	2, Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Japan K.K.	WeWork Jimbocho, 11-15, Kanda Jimbocho 2-chome Chiyoda-ku, Tokyo, Giappone	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
505 Games Interactive (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Game Network S.r.l. in liquidazione S.r.l. ⁽³⁾	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Hawken Entertainment Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Hook S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Ingame Studios a.s. ⁽¹⁾	Moravské náměstí 249/8, Brno, Repubblica Ceca	Uffici
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	Uffici
Infinity Plus Two Pty Ltd.	153 Park Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
Infinite Interactive Pty Ltd.	153 Park Street, South Melbourne Victoria, Australia	Uffici
505 Mobile S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Mobile (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
Rasplata B.V. ⁽¹⁾	Churchill-iaan 131 2, Amsterdam, Paesi Bassi	Uffici
Seekhana Ltd. ⁽¹⁾	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Supernova Games Studios S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici

(1) detenute al 60%

(2) detenuta al 75%

(3) società in liquidazione

Sia Rasplata B.V. che Seekhana Ltd. e Ingame Studios a.s. sono detenute al 60%. Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. è invece detenuta al 75%. Sono state incluse nel bilancio consolidato applicando il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione del risultato d'esercizio attribuibile ai soci di minoranza.

Nel corso dello scorso esercizio è stata altresì costituita la MSE & DB S.l., joint venture di diritto spagnolo a controllo congiunto, mentre nel corso del semestre è stata costituita la Attractive S.A., società collegata di diritto polacco di cui il Gruppo detiene il 40%. Entrambe le società sono consolidate con il metodo del patrimonio netto. La MSE & DB S.l. è stata costituita con lo studio di sviluppo spagnolo Mercury Steam Entertainment S.l. al fine di realizzare congiuntamente una nuova proprietà intellettuale mentre la Attractive S.A. sta sviluppando un nuovo videogioco per la 505 Games S.p.A..

Nel corso del periodo è stato completato il processo di liquidazione della 133 W Broadway Inc. ed è proseguito il processo di liquidazione della Hawken Entertainment Inc., mentre nel corso del mese di aprile 2022 è stata posta in liquidazione la Game Service S.r.l..

2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

Il mercato dei videogiochi è un settore rilevante del più ampio mercato dell'entertainment. Cinema, editoria, videogiochi e giocattoli sono settori che hanno in comune i medesimi personaggi, marchi, caratteri distintivi e proprietà intellettuali.

Il mercato dei videogiochi presenta mutamenti e tassi di crescita legati alla continua evoluzione tecnologica. L'esperienza di gioco oggi non avviene più esclusivamente sui Personal Computer e sulle console di gioco tradizionali, Sony, Microsoft e Nintendo nelle diverse versioni, ma anche su dispositivi mobili come telefoni cellulari e tablet. La diffusione della connettività a costi sempre più ridotti e la disponibilità di reti in fibra ottica e cellulari sempre più performanti permettono ai videogiochi di essere sempre più diversificati, sofisticati ed interattivi. Diventa sempre più popolare anche la fruizione dei videogiochi in streaming attraverso piattaforme cloud. La diffusione degli smartphone alla popolazione di ogni genere ed età ha permesso poi un ampliamento della popolazione dei videogiocatori e la pubblicazione di giochi adatti ad un pubblico adulto ed al pubblico femminile.

Il mercato dei videogiochi per le console, come prassi dei mercati tecnologici, presenta un andamento ciclico in funzione della fase di sviluppo dell'hardware per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, avvenuto di fatto nel corso dell'esercizio, i prezzi di vendita della piattaforma e dei videogiochi ad essa destinati sono elevati e le quantità vendute sono relativamente basse. Passando dalla fase di introduzione alla fase di maturità, si assiste ad un progressivo abbassamento dei prezzi, sia dell'hardware che dei videogiochi, e un continuo innalzamento delle quantità vendute con il contestuale incremento della qualità dei videogiochi.

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



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

Sviluppatori o developer

Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulazioni di attività sportive, etc.. Diventa sempre più comune il fatto che un'avventura di gioco ideata per il mercato diventi, a seguito di una grossa popolarità acquisita, un film, una serie televisiva, etc..

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

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

Editori o publisher

L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, determina la politica commerciale a livello globale, studia il posizionamento del prodotto, l'aspetto grafico della confezione ed assume tutti i rischi e, congiuntamente allo sviluppatore, beneficia di tutte le opportunità che il videogioco può generare in caso di successo. Gli editori solitamente finanziano le fasi di sviluppo del gioco. Spesso i diritti vengono acquisiti in via permanente e/o con diritti per le versioni successive.

Produttori della console

Il produttore della console è la società che progetta, ingegnerizza, produce e commercializza l'hardware, o piattaforma, attraverso il quale il videogioco viene utilizzato da parte dei consumatori finali. Sony è il produttore delle console Playstation, Microsoft è il produttore delle console Xbox, mentre Nintendo è il produttore della console Switch. Il produttore della console riproduce il supporto fisico per conto degli editori in caso di distribuzione fisica. Il produttore della console spesso è anche editore di videogiochi.

Distributori

Il ruolo del distributore è, a seguito della significativa diminuzione delle vendite di prodotti fisici, destinata a perdere di importanza con una concentrazione delle attività distributive su un numero sempre più limitato di operatori.

Rivenditori

Il rivenditore è il punto vendita dove il consumatore finale acquista il videogioco. I rivenditori possono essere catene internazionali specializzate nella vendita di videogiochi, punti vendita della grande distribuzione organizzata, ma anche negozi specializzati indipendenti, così come portali Internet che operano la vendita diretta per corrispondenza.

I produttori delle console hanno realizzato dei *marketplace* per la vendita diretta ai consumatori finali dei videogiochi in formato digitale evitando così l'intermediazione del distributore e del rivenditore. In questo caso, come per videogiochi per personal computer, smartphone e tablet, la catena del valore è meno articolata ed è la seguente:



I principali *marketplace* attraverso i quali i videogiochi per console vengono venduti al consumatore finale sono: PlayStation Store di Sony, Xbox Live di Microsoft e eShop di Nintendo. Il leader mondiale nel campo della distribuzione digitale di videogiochi per personal computer è il *marketplace* Steam. Di più recente creazione il *marketplace* Epic Games Store per i videogiochi per personal computer gestito dalla società americana Epic, sulla scia del successo riscontrato dal videogioco di loro proprietà Fortnite.

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

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

La digitalizzazione del canale distributivo ha permesso un notevole allungamento del ciclo di vita dei singoli videogiochi. La disponibilità del prodotto non è infatti limitata strettamente al periodo di lancio, come avveniva sul canale *retail*, ma il prodotto rimane disponibile sui singoli *marketplace* anche successivamente, permettendo così un flusso continuo di vendite. Tale flusso può essere influenzato, anche in misura significativa, da temporanee politiche di promozione dei prezzi. L'allungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì influenzato dalla politica di prodotto quando, successivamente al lancio del gioco principale, vengono rilasciati episodi e/o funzionalità aggiuntive del gioco disponibili sia a pagamento che in forma gratuita sui *marketplace* digitali (i cosiddetti DLC, ovvero *Downloadable Contents*).

3. INDICATORI DI RISULTATO

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

Il conto economico evidenzia i seguenti indicatori/risultati intermedi:

- utile lordo, differenza tra i ricavi netti ed il totale del costo del venduto;
- margine operativo lordo (EBITDA), differenza tra l'utile lordo ed il totale dei costi operativi, aumentata degli altri ricavi;
- margine operativo (EBIT), differenza tra il margine operativo lordo ed il totale dei costi operativi non monetari.

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

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

4. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

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

L'edizione e la commercializzazione dei videogiochi sui *marketplace* digitali mitiga la volatilità dei risultati di un editore tra i diversi trimestri. Infatti, nel caso della distribuzione digitale, i ricavi vengono riconosciuti nel momento in cui i consumatori finali acquistano il videogioco dai *marketplace*. Tale processo avviene in misura più graduale nel tempo a differenza della distribuzione tradizionale *retail*, dove invece i ricavi vengono riconosciuti all'atto della consegna del prodotto finito al distributore/rivenditore che avviene in prevalenza nelle settimane antecedenti l'uscita del videogioco e quindi indipendentemente dall'acquisto da parte del consumatore finale.

La possibilità di effettuare campagne promozionali dei propri prodotti sui principali *marketplace* digitali in maniera piuttosto rapida ed efficace tende a concentrare i ricavi durante questi brevi periodi. Risulta evidente che gli editori cercano di pianificare le campagne promozionali durante le fasi di mercato più favorevoli, come, ad esempio, il periodo natalizio per i mercati europei, oppure il *black friday* per il mercato americano.

L'andamento dei ricavi dei videogiochi Free to Play presenta invece fattori di stagionalità sensibilmente inferiori rispetto ai videogiochi Premium Games in quanto i videogiochi Free to Play di successo presentano

ricavi in crescita nel tempo senza particolari picchi nel periodo di lancio, salvo rare eccezioni legate a videogiochi particolarmente attesi e con marchi distintivi estremamente noti. L'effetto delle promozioni sull'andamento dei ricavi è sensibile, ma, a differenza del mercato dei videogiochi Premium Games, le promozioni sono molto più ripetute nel tempo e con lassi di tempo ravvicinati tali da non creare eccessiva volatilità dell'andamento dei ricavi tra i diversi trimestri.

La struttura patrimoniale è strettamente collegata all'andamento dei ricavi. La distribuzione fisica di un prodotto in un trimestre comporta la concentrazione degli investimenti in capitale circolante che vengono momentaneamente riflessi nella posizione finanziaria netta almeno fino a che i ricavi derivanti dalla relativa vendita non vengano incassati. La diminuzione significativa della componente dei ricavi da distribuzione fisica sul totale dei ricavi consolidati ha permesso di ridurre la volatilità di tali componenti patrimoniali.

5. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati:

- in data 27 ottobre 2021 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2021 deliberando la distribuzione di un dividendo di 18 centesimi di Euro per azione e conferendo l'incarico per la revisione legale del bilancio separato e consolidato fino all'approvazione del bilancio al 30 giugno 2030 alla società EY S.p.A.;
- in data 30 novembre 2021 la controllata 505 Games S.p.A. ha annunciato un accordo con la società spagnola MercurySteam Entertainment S.L. per la produzione e la pubblicazione di un nuovo videogioco che sarà disponibile su PC e console. L'accordo prevede la comproprietà della proprietà intellettuale del videogioco da parte del gruppo Digital Bros e MercurySteam Entertainment attraverso MSE & DB S.L., joint-venture di diritto spagnolo a controllo congiunto. L'investimento iniziale per la produzione ammonta a 27 milioni di Euro.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Anche a seguito di acquisti successivi, alla data del 31 marzo 2022, il Gruppo detiene 61.758.625 azioni Starbreeze A e 24.890.329 azioni Starbreeze B pari complessivamente all'11,96% del capitale sociale e al 28,91% dei diritti di voto.

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

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

COVID-19

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

La pandemia ha determinato sul mercato dei videogiochi:

- una maggiore propensione all'utilizzo di videogiochi durante il periodo di *lockdown*, in particolare per prodotti mass market, per giocatori casual e prodotti oggetto di particolari promozioni;
- una generale crescita dei ricavi digitali;
- una forte riduzione dei ricavi derivanti da distribuzione tradizionale *retail*, con l'eccezione di quella quota marginale rappresentata dalle vendite e-commerce.

Sul fronte dello sviluppo di videogiochi, che vengono realizzati da team di sviluppo localizzati in tutto il mondo, la modalità di lavoro da remoto ha inevitabilmente comportato dei ritardi nella produzione, che sono stati maggiormente evidenti per i team di sviluppo particolarmente numerosi o nei mesi antecedenti al lancio del prodotto, dove solitamente il team è chiamato ad una maggior integrazione tra i propri membri.

La progressiva digitalizzazione del mercato è stata accentuata dall'impossibilità dei consumatori di recarsi fisicamente nei punti vendita ed ha comportato che i ricavi realizzati dal Gruppo nel periodo siano stati in larga misura realizzati su *marketplace* digitali, con un conseguente incremento della marginalità operativa, data dai notevoli risparmi in termini di costi di produzione e di logistica.

6. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 31 MARZO 2022

	Migliaia di Euro	31 marzo 2022		31 marzo 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	83.143	100,3%	115.427	101,3%	(32.284)	-28,0%
2	Rettifiche ricavi	(209)	-0,3%	(1.475)	-1,3%	1.266	-85,8%
3	Totale ricavi netti	82.934	100,0%	113.952	100,0%	(31.018)	-27,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.920)	-4,7%	(4.452)	-3,9%	532	-11,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.894)	-5,9%	(8.027)	-7,0%	3.133	-39,0%
6	Royalties	(18.359)	-22,1%	(31.736)	-27,9%	13.377	-42,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(921)	-1,1%	(1.064)	-0,9%	143	-13,4%
8	Totale costo del venduto	(28.094)	-33,9%	(45.279)	-39,7%	17.185	-38,0%
9	Utile lordo (3+8)	54.840	66,1%	68.673	60,3%	(13.833)	-20,1%
10	Altri ricavi	8.122	9,8%	3.326	2,9%	4.796	n.s.
11	Costi per servizi	(6.446)	-7,8%	(7.431)	-6,5%	985	-13,3%
12	Affitti e locazioni	(356)	-0,4%	(221)	-0,2%	(135)	61,4%
13	Costi del personale	(23.649)	-28,5%	(17.562)	-15,4%	(6.087)	34,7%
14	Altri costi operativi	(970)	-1,2%	(921)	-0,8%	(49)	5,3%
15	Totale costi operativi	(31.421)	-37,9%	(26.135)	-22,9%	(5.286)	20,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	31.541	38,0%	45.864	40,2%	(14.323)	-31,2%
17	Ammortamenti	(12.614)	-15,2%	(20.117)	-17,7%	7.503	-37,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(66)	-0,1%	(774)	-0,7%	709	-91,5%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	203	0,2%	0	0,0%	203	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(12.477)	-15,0%	(20.891)	-18,3%	8.413	-40,3%
22	Margine operativo (16+21)	19.064	23,0%	24.973	21,9%	(5.909)	-23,7%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	5.535	6,7%	6.281	5,5%	(746)	-11,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.162)	-2,6%	(2.952)	-2,6%	790	-26,8%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.373	4,1%	3.329	2,9%	44	1,3%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	22.437	27,1%	28.302	24,8%	(5.866)	-20,7%
27	Imposte correnti	(6.935)	-8,4%	(8.908)	-7,8%	1.973	-22,1%
28	Imposte differite	214	0,3%	875	0,8%	(662)	-75,5%
29	Totale imposte	(6.721)	-8,1%	(8.033)	-7,0%	1.312	-16,3%
30	Risultato netto (26+29)	15.716	19,0%	20.269	17,8%	(4.554)	-22,5%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	15.544	18,7%	20.336	17,8%	(4.793)	-23,6%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	172	0,2%	(67)	-0,1%	239	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	1,09		1,43		(0,33)	-23,6%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	1,09		1,40		(0,30)	-22,5%

I ricavi del periodo sono esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ripartiti su un numero elevato di videogames sui quali spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo, Assetto Corsa, con oltre 14 milioni di Euro di ricavi nel periodo. Solamente in data 28 marzo 2022 è stata lanciata la nuova versione del videogioco Death Stranding. I ricavi lordi del periodo sono pari a 83.143 mila Euro, in contrazione del 28%. Il confronto con lo scorso anno risulta però difficile considerato che il Gruppo nei primi nove mesi del passato esercizio aveva lanciato il best-seller Death Stranding e la versione Steam di Control.

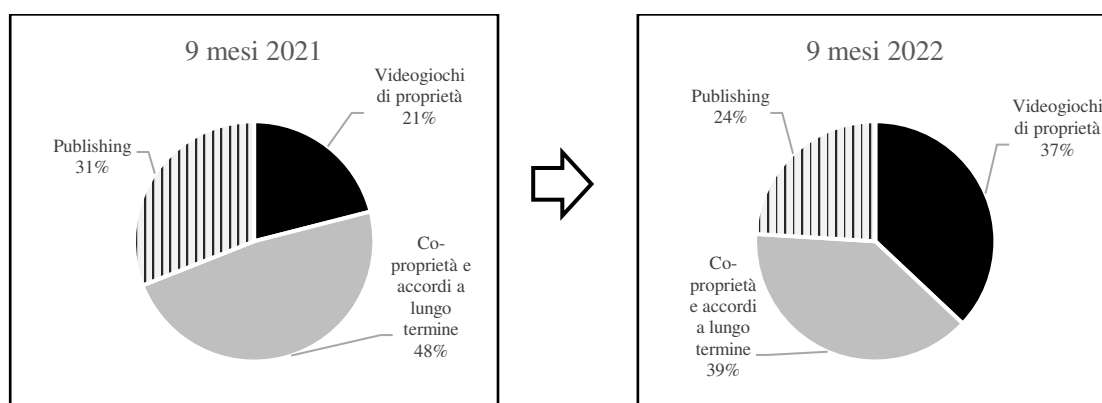
I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 96% dei ricavi lordi, mentre i ricavi digitali sono stati circa l'85% dei ricavi lordi.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 31 marzo 2022 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata la seguente:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2022	2021	Variazioni		2022	2021	Variazioni	
Premium Games	74.270	102.842	(28.572)	-27,8%	74.170	101.589	(27.419)	-27,0%
Free to Play	5.441	8.455	(3.014)	-35,6%	5.441	8.455	(3.014)	-35,6%
Distribuzione Italia	2.900	3.724	(824)	-22,1%	2.791	3.502	(711)	-20,3%
Altre Attività	532	406	127	31,3%	532	406	127	31,3%
Totale ricavi lordi	83.143	115.427	(32.284)	-28,0%	82.934	113.952	(31.018)	-27,2%

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

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 37% dei ricavi del settore operativo dal 21% realizzato nello scorso esercizio, mentre i ricavi derivanti da proprietà intellettuali sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 39% dei ricavi del settore operativo. La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in diminuzione del 35,6% passando da 8.455 mila Euro a 5.441 mila Euro. Lo scorso esercizio aveva beneficiato della cessione del contratto di licenza dei diritti del videogioco Gems of War per il mercato cinese che aveva comportato ricavi per 1.895 mila Euro.

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti del 22,1% passando da 3.724 mila Euro a 2.900 mila Euro, confermando la contrazione già evidenziata negli ultimi esercizi e accelerata dagli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19.

Il costo del venduto si è decrementato di 17.185 mila Euro, con una riduzione percentuale del 38%, il decremento dell'utile lordo è stato del 20,1% passando da 68.673 mila Euro agli attuali 54.840 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 8.122 mila Euro in aumento di 4.796 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd.;
- lo sviluppo del videogioco Free to Play Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd.;
- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- lo sviluppo di un videogioco attualmente in fase di produzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- lo sviluppo da parte della Ingame Studios a.s. di un videogioco basato sulla proprietà intellettuale di proprietà della Rasplata B.V..

I costi operativi sono stati pari a 31.421 mila Euro, in aumento del 20,2% rispetto a quanto registrato nei primi nove mesi dello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 6.087 mila Euro, a seguito delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate. In diminuzione invece i costi per servizi, in linea con l'andamento dei ricavi, composti principalmente da investimenti pubblicitari, per 985 mila Euro.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 31.541 mila Euro attestandosi al 38% dei ricavi consolidati netti, in diminuzione di 14.323 mila Euro rispetto ai 45.864 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

In linea con l'andamento dei ricavi, gli ammortamenti sono in diminuzione di 7.503 mila Euro.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato pari a 19.064 mila Euro rispetto ai 24.973 mila Euro registrati al 31 marzo 2021. L'EBIT percentuale è stato pari al 23% dei ricavi netti consolidati del periodo.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 3.373 mila Euro, sostanzialmente invariato rispetto a 3.329 mila Euro positivi realizzati nei primi nove mesi del passato esercizio.

L'utile ante imposte al 31 marzo 2022 è stato pari a 22.437 mila Euro, in diminuzione di 5.866 mila Euro rispetto ai 28.302 mila Euro realizzati al 31 marzo 2021.

L'utile netto consolidato è pari a 15.716 mila Euro rispetto all'utile netto di 20.269 mila Euro realizzato al 31 marzo 2021.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 15.544 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 1,09 Euro per azione contro l'utile per azione di 1,43 e 1,4 Euro realizzati al 31 marzo 2021.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, positiva per 172 mila Euro, è relativa alla quota di risultato di pertinenza dei soci di minoranza della società olandese Rasplata B.V., della società inglese Seekhana Ltd., della società ceca Ingame Studios a.s. e della società canadese Chrysalide Jeux et Divertissement Inc..

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 MARZO 2022

	Migliaia di Euro	31 marzo 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	9.024	8.198	826	10,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	92.784	66.776	26.008	38,9%
4	Partecipazioni	8.390	11.190	(2.800)	-25,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	7.450	5.089	2.361	46,4%
6	Imposte anticipate	13.359	11.644	1.715	14,7%
7	Attività finanziarie non correnti	19.356	18.840	516	2,7%
	Totale attività non correnti	150.363	121.737	28.626	23,5%
	Attività correnti				
8	Rimanenze	4.787	5.708	(921)	-16,1%
9	Crediti commerciali	13.218	18.283	(5.065)	-27,7%
10	Crediti tributari	2.131	1.500	631	42,1%
11	Altre attività correnti	20.110	19.279	831	4,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	20.853	35.509	(14.656)	-41,3%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	61.099	80.279	(19.180)	-23,9%
	TOTALE ATTIVITA'	211.462	202.016	9.446	4,7%
	Patrimonio netto consolidato				
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(21.426)	(23.016)	1.590	-6,9%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(95.158)	(82.181)	(12.977)	15,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(122.288)	(110.901)	(11.387)	10,3%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.485)	(890)	(595)	66,9%
	Totale patrimonio netto consolidato	(123.773)	(111.791)	(11.982)	10,7%
	Passività non correnti				
18	Benefici verso dipendenti	(793)	(719)	(74)	10,3%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.039)	(5.415)	1.376	-25,4%
21	Passività finanziarie	(16.576)	(11.694)	(4.882)	41,7%
	Totale passività non correnti	(21.489)	(17.909)	(3.580)	20,0%
	Passività correnti				
22	Debiti verso fornitori	(40.946)	(47.193)	6.247	-13,2%
23	Debiti tributari	(9.511)	(10.782)	1.271	-11,8%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(5.203)	(9.932)	4.729	-47,6%
26	Passività finanziarie	(10.540)	(4.409)	(6.131)	n.s.
	Totale passività correnti	(66.200)	(72.316)	6.116	-8,5%
	TOTALE PASSIVITA'	(87.689)	(90.225)	2.536	-2,8%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(211.462)	(202.016)	(9.446)	4,7%

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 28.626 mila Euro. Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita di medio lungo termine ha comportato una crescita significativa del valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 26.008 mila Euro, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Il totale delle attività correnti diminuisce di 19.180 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 per effetto principalmente di minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 14.656 mila Euro e di minori crediti commerciali per 5.065 mila Euro.

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 3.580 mila Euro a seguito dell'accensione di un nuovo finanziamento a medio-lungo termine, mentre il totale delle passività correnti diminuisce di 6.116 mila Euro per minori debiti verso fornitori per 6.247 mila Euro e minori altre passività correnti per 4.729 mila Euro parzialmente compensati da maggiori passività finanziarie per 6.131 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2021 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	20.853	35.509	(14.656)	-41,3%
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0	n.s.
26	Passività finanziarie correnti	(10.540)	(4.409)	(6.131)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	10.313	31.100	(20.787)	-66,8%
7	Attività finanziarie non correnti	19.356	18.840	516	2,7%
21	Passività finanziarie non correnti	(16.576)	(11.694)	(4.882)	41,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	2.780	7.146	(4.366)	-61,1%
	Totale posizione finanziaria netta	13.093	38.246	(25.153)	-65,8%

Si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 31 marzo 2022 per la posizione finanziaria netta redatta come previsto dagli Orientamenti in materia di obblighi di informativa ai sensi del regolamento sul prospetto emanati da ESMA (European Securities and Markets Authority) in data 4 marzo 2021.

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata positiva per 13.093 mila Euro rispetto ai 38.246 mila Euro registrati al 30 giugno 2021 decrementandosi di 25.153 mila Euro per effetto dei significativi investimenti del periodo. La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 18,2 milioni di Euro.

8. INDICATORI DI PERFORMANCE

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

Indici di redditività:	31 marzo 2022	31 marzo 2021
ROE (Utile netto / Patrimonio netto)	12,7%	18,3%
ROI (Margine operativo / Totale attività)	9,0%	12,4%
ROS (Margine operativo / Ricavi lordi)	22,9%	21,6%

Indici di struttura:	31 marzo 2022	31 marzo 2021
Elasticità degli impieghi (Attività correnti / Totale attività)	28,9%	39,7%
Current ratio (Attività correnti / Passività correnti)	94,6%	111,0%
Quick ratio (Disponibilità liquide e altre attività finanziarie correnti/ Passività correnti)	32,3%	49,1%

9. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

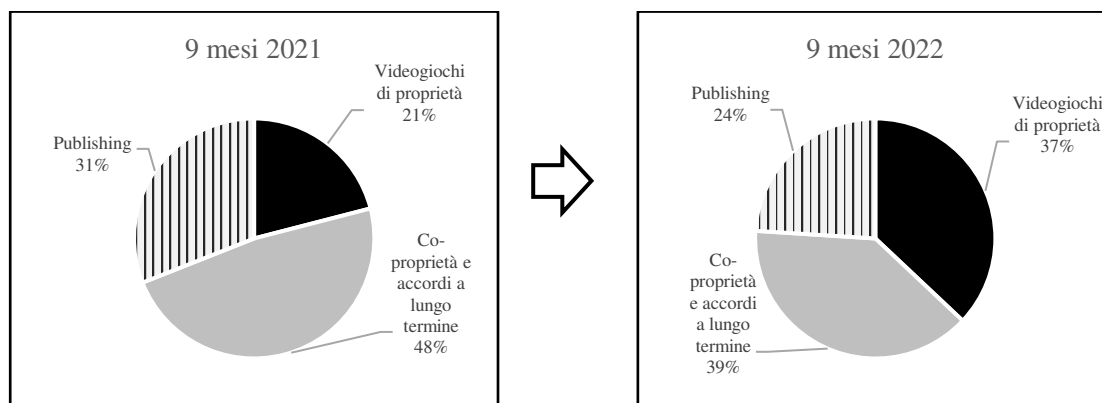
Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games					
		31 marzo 2022		31 marzo 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	74.270	100,1%	102.842	101,2%	(28.572)	-27,8%
2	Rettifiche ricavi	(100)	-0,1%	(1.253)	-1,2%	1.153	n.s.
3	Totale ricavi netti	74.170	100,0%	101.589	100,0%	(27.419)	-27,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.375)	-3,2%	(2.526)	-2,5%	151	-5,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.368)	-5,9%	(6.804)	-6,7%	2.436	-35,8%
6	Royalties	(18.229)	-24,6%	(31.572)	-31,1%	13.343	-42,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(528)	-0,7%	(298)	-0,3%	(230)	77,1%
8	Totale costo del venduto	(25.500)	-34,4%	(41.200)	-40,6%	15.700	-38,1%
9	Utile lordo (3+8)	48.670	65,6%	60.389	59,4%	(11.719)	-19,4%
10	Altri ricavi	5.298	7,1%	1.720	1,7%	3.578	n.s.
11	Costi per servizi	(3.942)	-5,3%	(5.107)	-5,0%	1.165	-22,8%
12	Affitti e locazioni	(168)	-0,2%	(72)	-0,1%	(96)	n.s.
13	Costi del personale	(13.371)	-18,0%	(9.349)	-9,2%	(4.022)	43,0%
14	Altri costi operativi	(301)	-0,4%	(238)	-0,2%	(63)	26,2%
15	Totale costi operativi	(17.782)	-24,0%	(14.766)	-14,5%	(3.016)	20,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	36.186	48,8%	47.343	46,6%	(11.157)	-23,6%
17	Ammortamenti	(10.268)	-13,8%	(18.787)	-18,5%	8.519	-45,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(711)	-0,7%	711	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	50	0,1%	0	0,0%	50	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(10.218)	-13,8%	(19.498)	-19,2%	9.280	-47,6%
22	Margine operativo (16+21)	25.968	35,0%	27.845	27,4%	(1.877)	-6,7%

I ricavi del periodo sono esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ripartiti su un numero elevato di videogames sui quali spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo, Assetto Corsa, con oltre 14 milioni di Euro di ricavi nel periodo. Solamente in data 28 marzo 2022 è stata lanciata la nuova versione del videogioco Death Stranding. I ricavi lordi del periodo sono pari a 74.270 mila Euro, in contrazione del 27,8%. Il confronto con lo scorso anno risulta però difficile considerato che il Gruppo nei primi nove mesi del passato esercizio aveva lanciato il best-seller Death Stranding e la versione Steam di Control.

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

I videogiochi realizzati da studi di sviluppo interni e proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato il 37% dei ricavi consolidati del settore operativo dal 21% realizzato nello scorso esercizio. I ricavi derivanti da proprietà intellettuali sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 39% dei ricavi consolidati del settore operativo. La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo sui singoli videogiochi è riportata nel grafico sottostante comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	6.377	8.421	(2.044)	-24,3%
Ricavi da distribuzione digitale	65.277	92.071	(26.794)	-29,1%
Ricavi da sublicensing	2.616	2.350	266	11,3%
Totale ricavi Premium Games	74.270	102.842	(28.572)	-27,8%

In linea con quanto già realizzato nei primi nove mesi del passato esercizio, i ricavi digitali nel periodo sono stati prossimi all'88% dei ricavi lordi.

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

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 marzo 2022 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni	
Sony Playstation	12.143	17.846	(5.703)	-32,0%
Microsoft Xbox	11.461	10.357	1.104	10,7%
Nintendo Switch	3.467	4.240	(773)	-18,2%
Totale ricavi digitali console	27.071	32.443	(5.372)	-16,6%
Personal Computer	32.610	54.517	(21.907)	-40,2%
Piattaforme Mobile	5.596	5.111	485	9,5%
Totale ricavi da distribuzione digitale	65.277	92.071	(26.794)	-29,1%

L'andamento dei ricavi netti è stato in linea con quello dei ricavi lordi. I ricavi da distribuzione digitale su personal computer dello scorso esercizio avevano beneficiato dei lanci di Death Stranding e di Control, prodotti dedicati esclusivamente a questa piattaforma.

Il costo del venduto si è decrementato di 15.700 mila Euro, con una riduzione percentuale del 38,1%, principalmente per effetto di minori royalty per 13.343 mila Euro e di minori acquisti di servizi destinati alla rivendita per 2.436 mila Euro. Le rimanenze di prodotti finiti si sono decrementate per 528 mila Euro.

Il decremento dell'utile lordo è stato del 19,4% passato da 60.389 mila Euro agli attuali 48.670 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in aumento di 3.578 mila Euro e sono stati pari a 5.298 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare:

- lo sviluppo della nuova versione del videogioco Assetto Corsa da parte della controllata Kunos Simulazioni S.r.l.;
- lo sviluppo di un videogioco attualmente in fase di preproduzione da parte della Chrysalide Jeux et Divertissement Inc.;
- lo sviluppo da parte della Ingame Studios a.s. di un videogioco basato sulla proprietà intellettuale detenuta dalla Rasplata B.V..

I costi operativi sono stati pari a 17.782 mila Euro, in aumento rispetto a quanto registrato nei primi nove mesi dello scorso esercizio per maggiori costi del personale per 4.022 mila Euro, effetto delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interni che hanno comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate. In diminuzione, invece, i costi per servizi, principalmente investimenti pubblicitari, per 1.165 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 36.186 mila Euro attestandosi al 48,8% dei ricavi netti, in diminuzione di 11.157 mila Euro rispetto ai 47.343 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in diminuzione di 8.519 mila Euro.

Il margine operativo netto è stato pari a 25.968 mila Euro rispetto a 27.845 mila Euro registrati al 31 marzo 2021. Il margine operativo netto percentuale è stato pari al 35% dei ricavi netti del periodo, in aumento rispetto al 27,4% realizzato nei primi nove mesi dello scorso esercizio.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		31 marzo 2022		31 marzo 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	5.441	100,0%	8.455	100,0%	(3.014)	-35,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	5.441	100,0%	8.455	100,0%	(3.014)	-35,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(526)	-9,7%	(1.220)	-14,4%	694	-56,9%
6	Royalties	(130)	-2,4%	(161)	-1,9%	31	-19,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(656)	-12,1%	(1.381)	-16,3%	725	-52,5%
9	Utile lordo (3+8)	4.785	87,9%	7.074	83,7%	(2.289)	-32,4%
10	Altri ricavi	2.812	51,7%	1.572	18,6%	1.240	78,8%
11	Costi per servizi	(717)	-13,2%	(307)	-3,6%	(410)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(62)	-1,1%	(31)	-0,4%	(31)	n.s.
13	Costi del personale	(5.650)	-103,9%	(3.739)	-44,2%	(1.911)	51,1%
14	Altri costi operativi	(111)	-2,0%	(92)	-1,1%	(19)	20,5%
15	Totale costi operativi	(6.540)	-120,2%	(4.169)	-49,3%	(2.371)	56,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.057	19,4%	4.477	52,9%	(3.420)	-76,4%
17	Ammortamenti	(1.456)	-26,8%	(511)	-6,0%	(945)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.456)	-26,8%	(511)	-6,0%	(945)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(399)	-7,3%	3.966	46,9%	(4.365)	n.s.

Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in diminuzione del 35,6% passando da 8.455 mila Euro a 5.441 mila Euro. Lo scorso esercizio aveva beneficiato della cessione del contratto di licenza dei diritti del videogioco Gems of War per il mercato cinese che aveva comportato ricavi per 1.895 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni	
Gems of War	4.372	6.894	(2.522)	-36,6%
Battle Islands	619	743	(124)	-16,7%
Puzzle Quest 3	98	0	98	n.s.
Altri prodotti	352	818	(466)	-57,0%
Totale ricavi Free to Play	5.441	8.455	(3.014)	-35,6%

Gems of War ha realizzato ricavi per 4.372 mila Euro. Il gioco è entrato a far parte delle proprietà intellettuali possedute dal Gruppo per effetto dell'acquisizione dello studio australiano Infinity Plus Two avvenuta nel corso del mese di gennaio 2021.

Nel corso del mese di marzo è stata lanciata la versione per piattaforme mobile e personal computer del videogioco Puzzle Quest 3, le cui versioni console sono attese nel prossimo esercizio nel quale ci si attendono ricavi significativi.

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita diminuiscono di 694 mila Euro in particolare per effetto di minori spese sulle attività di live support per effetto dell'acquisizione e del conseguente processo di consolidamento della Infinity Plus Two Pty. Ltd., avvenuta nel corso dello scorso esercizio, con la conseguente iscrizione dei costi di live support direttamente tra i costi del personale. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni
Live support	0	639	(639)
Quality assurance	42	19	23
Hosting	344	421	(77)
Altro	140	141	(1)
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	526	1.220	(694)

Gli altri ricavi sono in aumento di 1.240 mila Euro e sono stati pari a 2.812 mila Euro, per effetto delle maggiori produzioni di videogiochi realizzati da società di sviluppo interne al Gruppo. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi hanno riguardato in particolare lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd. e del videogioco Puzzle Quest 3 da parte della controllata Infinity Plus Two Pty Ltd..

I costi operativi sono stati pari a 6.540 mila Euro, in aumento rispetto a quanto registrato nei primi nove mesi dello scorso esercizio, per effetto dell'incremento dei costi del personale per 1.911 mila Euro, effetto dell'acquisizione delle società australiane che ha comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate. In aumento anche i costi per servizi, principalmente per maggiori investimenti pubblicitari propedeutici al lancio di Puzzle Quest 3.

Il margine operativo lordo è stato pari a 1.057 mila Euro, attestandosi al 19,4% dei ricavi netti, in diminuzione di 3.420 mila Euro rispetto ai 4.477 mila Euro del corrispondente periodo del passato esercizio.

Gli ammortamenti del periodo sono stati pari a 1.456 mila Euro ed includono per 1.345 mila Euro la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto.

Il margine operativo netto è stato negativo per 399 mila Euro rispetto a 3.966 mila Euro positivi registrati al 31 marzo 2021.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		31 marzo 2022		31 marzo 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	2.900	103,9%	3.724	106,3%	(824)	-22,1%
2	Rettifiche ricavi	(109)	-3,9%	(222)	-6,4%	113	-51,1%
3	Totale ricavi netti	2.791	100,0%	3.502	100,0%	(711)	-20,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.545)	-55,3%	(1.926)	-55,0%	381	-19,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(393)	-14,1%	(766)	-21,9%	373	-48,7%
8	Totale costo del venduto	(1.938)	-69,4%	(2.692)	-76,9%	754	-28,0%
9	Utile lordo (3+8)	853	30,5%	810	23,1%	43	5,3%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(513)	-18,4%	(540)	-15,4%	27	-5,0%
12	Affitti e locazioni	(16)	-0,6%	(48)	-1,4%	32	-65,7%
13	Costi del personale	(821)	-29,4%	(910)	-26,0%	89	-9,9%
14	Altri costi operativi	(69)	-2,5%	(125)	-3,6%	56	-45,0%
15	Totale costi operativi	(1.419)	-50,8%	(1.623)	-46,3%	204	-12,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(566)	-20,3%	(813)	-23,2%	247	-30,5%
17	Ammortamenti	(107)	-3,8%	(119)	-3,4%	12	-10,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(53)	-1,9%	0	0,0%	(53)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(160)	-5,7%	(119)	-3,4%	(41)	34,6%
22	Margine operativo (16+21)	(726)	-26,0%	(932)	-26,6%	206	-22,2%

I ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti del 22,1% passando da 3.724 mila Euro a 2.900 mila Euro, confermando la contrazione già evidenziata negli ultimi esercizi e accelerata dagli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	1.255	1.932	(677)	-35,1%
Distribuzione carte collezionabili	1.480	1.735	(255)	-14,8%
Distribuzione altri prodotti e servizi	165	57	108	n.s.
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	2.900	3.724	(824)	-22,1%

Sia la distribuzione di videogiochi per console che le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili hanno visto una diminuzione, rispettivamente del 35,1% e del 14,8%.

Il costo del venduto si attesta a 1.938 mila Euro in diminuzione di 754 mila Euro rispetto al 31 marzo 2021, principalmente per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita e delle rimanenze di prodotti finiti in linea con la diminuzione registrata dalle vendite del settore operativo.

I costi operativi sono stati pari a 1.419 mila Euro in diminuzione del 12,5% rispetto a quelli al 31 marzo 2021 quando erano stati 1.623 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è negativo per 566 mila Euro rispetto agli 813 mila Euro negativi realizzati nei primi nove mesi del passato esercizio, mentre il margine operativo netto si attesta a 726 mila Euro negativi anche per effetto dell'accantonamento di 53 mila Euro al fondo svalutazione crediti.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività					
		31 marzo 2022		31 marzo 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	532	100,0%	406	100,0%	126	30,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	532	100,0%	406	100,0%	126	30,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,1%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(3)	-0,7%	3	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	(3)	-0,7%	3	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	(6)	-1,5%	6	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	532	100,0%	400	98,5%	132	32,8%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(223)	-41,9%	(115)	-28,4%	(108)	93,1%
12	Affitti e locazioni	(3)	-0,5%	(2)	-0,4%	(1)	50,0%
13	Costi del personale	(419)	-78,8%	(242)	-59,5%	(177)	73,2%
14	Altri costi operativi	(25)	-4,6%	(34)	-8,2%	9	-26,5%
15	Totale costi operativi	(670)	-126,0%	(393)	-96,6%	(277)	70,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(138)	-26,0%	7	1,7%	(145)	n.s.
17	Ammortamenti	(117)	-22,0%	(62)	-15,1%	(55)	90,3%
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 non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(117)	-22,0%	(62)	-15,1%	(55)	90,3%
22	Margine operativo (16+21)	(255)	-48,0%	(55)	-13,5%	(200)	n.s.

I ricavi del settore operativo Altre attività si incrementano di 126 mila Euro passando da 406 mila Euro a 532 mila Euro realizzati al 31 marzo 2022.

I costi operativi sono pari a 670 mila Euro in aumento di 277 mila Euro rispetto a 393 mila Euro registrate al 31 marzo 2021. Gli ammortamenti sono aumentati di 55 mila Euro.

La perdita operativa è pari a 255 mila Euro in incremento rispetto alla perdita operativa di 55 mila Euro del 31 marzo 2021.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		31 marzo 2022		31 marzo 2021		Variazioni	
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	12	0,0%	34	0,0%	(22)	-64,3%
11	Costi per servizi	(1.051)	0,0%	(1.362)	0,0%	311	-22,8%
12	Affitti e locazioni	(107)	0,0%	(68)	0,0%	(39)	57,9%
13	Costi del personale	(3.388)	0,0%	(3.322)	0,0%	(66)	2,0%
14	Altri costi operativi	(464)	0,0%	(432)	0,0%	(32)	7,5%
15	Totale costi operativi	(5.010)	0,0%	(5.184)	0,0%	174	-3,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(4.998)	0,0%	(5.150)	0,0%	152	-3,0%
17	Ammortamenti	(666)	0,0%	(638)	0,0%	(28)	4,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(13)	0,0%	(63)	0,0%	50	-80,2%
20	Riprese di valore di attività	153	0,0%	0	0,0%	153	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(526)	0,0%	(701)	0,0%	175	-25,1%
22	Margine operativo (16+21)	(5.524)	0,0%	(5.851)	0,0%	327	-5,6%

I costi operativi sono stati pari a 5.010 mila Euro, in diminuzione di 174 mila Euro rispetto a quelli registrati al 31 marzo 2021.

Il margine operativo è stato negativo per 5.524 mila Euro rispetto ai 5.851 mila Euro negativi del 31 marzo 2021.

10. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2021/2022

I risultati economici registrati dal Gruppo nel terzo trimestre dell'esercizio, comparati con i medesimi dati del terzo trimestre dello scorso esercizio, sono stati:

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2021/2022		3° trimestre 2020/2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	27.625	100,1%	33.046	100,1%	(5.421)	-16,4%
2	Rettifiche ricavi	(16)	-0,1%	(38)	-0,1%	22	-58,1%
3	Totale ricavi netti	27.609	100,0%	33.008	100,0%	(5.399)	-16,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.116)	-4,0%	(1.402)	-4,2%	286	-20,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.936)	-7,0%	(2.406)	-7,3%	470	-19,5%
6	Royalties	(4.666)	-16,9%	(10.368)	-31,4%	5.702	-55,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(207)	-0,8%	(549)	-1,7%	342	-62,2%
8	Totale costo del venduto	(7.925)	-28,7%	(14.725)	-44,6%	6.800	-46,2%
9	Utile lordo (3+8)	19.684	71,3%	18.283	55,4%	1.401	7,7%
10	Altri ricavi	2.967	10,7%	1.032	3,1%	1.935	n.s.
11	Costi per servizi	(2.241)	-8,1%	(2.055)	-6,2%	(186)	9,1%
12	Affitti e locazioni	(123)	-0,4%	(88)	-0,3%	(35)	41,0%
13	Costi del personale	(8.147)	-29,5%	(6.602)	-20,0%	(1.545)	23,4%
14	Altri costi operativi	(316)	-1,1%	(311)	-0,9%	(5)	1,8%
15	Totale costi operativi	(10.827)	-39,2%	(9.056)	-27,4%	(1.771)	19,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.824	42,8%	10.259	31,1%	1.565	15,3%
17	Ammortamenti	(5.023)	-18,2%	(4.717)	-14,3%	(306)	6,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(8)	0,0%	(485)	-1,5%	477	-98,4%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	45	0,2%	0	0,0%	45	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.986)	-18,1%	(5.202)	-15,8%	216	-4,1%
22	Margine operativo (16+21)	6.838	24,8%	5.057	15,3%	1.781	35,2%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.689	6,1%	1.687	5,1%	2	0,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(816)	-3,0%	(595)	-1,8%	(221)	37,1%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	873	3,2%	1.092	3,3%	(219)	-20,0%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	7.711	27,9%	6.149	18,6%	1.562	25,4%
27	Imposte correnti	(2.366)	-8,6%	(2.108)	-6,4%	(258)	12,3%
28	Imposte differite	(19)	-0,1%	378	1,1%	(397)	n.s.
29	Totale imposte	(2.385)	-8,6%	(1.730)	-5,2%	(655)	37,9%
30	Risultato netto delle attività continuative (26+29)	5.326	19,3%	4.419	13,4%	907	20,5%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	4.919	17,8%	4.430	13,4%	489	11,0%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	407	1,5%	(11)	0,0%	418	n.s.

Il Gruppo ha realizzato nel terzo trimestre dell'esercizio ricavi lordi pari a 27.625 mila Euro, in diminuzione del 16,4% rispetto a quanto registrato nel terzo trimestre dello scorso esercizio. Il periodo ha beneficiato del lancio della nuova versione del videogioco Death Stranding avvenuta in data 28 marzo permettendo quindi solamente un limitato flusso di ricavi.

Nonostante il calo dei ricavi, le migliori performance operative del settore operativo del publishing internazionale hanno permesso di migliorare il margine operativo netto del 35,2% pari a 1.781 mila Euro a livello consolidato. La significativa crescita dei margini è attribuibile al mix di prodotti con un aumentato peso dei prodotti realizzati da studi di sviluppo di proprietà.

Di seguito un breve commento dell'andamento del terzo trimestre per settori operativi.

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Premium Games comparati con i medesimi dati dell'esercizio precedente sono di seguito riportati:

Dati in migliaia di Euro		Premium Games					
		3° trimestre 2021/2022		3° trimestre 2020/2021		Variazioni	
1	Ricavi	24.922	100,1%	28.103	100,0%	(3.181)	-11,3%
2	Rettifiche ricavi	(15)	-0,1%	(10)	0,0%	(5)	51,9%
3	Totale ricavi	24.907	100,0%	28.093	100,0%	(3.186)	-11,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(776)	-3,1%	(1.099)	-3,9%	323	-29,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.754)	-7,0%	(2.215)	-7,9%	461	-20,8%
6	Royalties	(4.596)	-18,5%	(10.359)	-36,9%	5.763	-55,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(24)	-0,1%	190	0,7%	(214)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(7.150)	-28,7%	(13.483)	-48,0%	6.333	-47,0%
9	Utile lordo (3+8)	17.757	71,3%	14.610	52,0%	3.147	21,5%
10	Altri ricavi	2.199	8,8%	509	1,8%	1.690	n.s.
11	Costi per servizi	(1.246)	-5,0%	(1.018)	-3,6%	(228)	22,4%
12	Affitti e locazioni	(75)	-0,3%	(30)	-0,1%	(45)	n.s.
13	Costi del personale	(4.893)	-19,6%	(3.324)	-11,8%	(1.569)	47,2%
14	Altri costi operativi	(94)	-0,4%	(69)	-0,2%	(25)	37,2%
15	Totale costi operativi	(6.308)	-25,3%	(4.441)	-15,8%	(1.867)	42,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	13.648	54,8%	10.678	38,0%	2.970	27,8%
17	Ammortamenti	(4.094)	-16,4%	(3.997)	-14,2%	(97)	2,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(485)	-1,7%	485	n.s.
20	Riprese di valore di attività	45	0,2%	0	0,0%	45	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(4.049)	-16,3%	(4.482)	-16,0%	433	-9,7%
22	Margine operativo (16+21)	9.599	38,5%	6.196	22,1%	3.403	54,9%

I ricavi lordi del settore operativo del Premium Games nel trimestre sono in diminuzione di 3.181 mila Euro rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio che aveva beneficiato del lancio delle versioni per le console di nuova generazione del videogioco Control.

Il costo del venduto diminuisce di 6.333 Euro, in modo più che proporzionale rispetto ai ricavi, determinando un utile lordo di 17.757 mila Euro in aumento di 3.147 mila Euro rispetto ai 14.610 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi aumentano di 1.867 mila Euro soprattutto per l'aumento dei costi del personale di 1.569 per effetto delle recenti acquisizioni e costituzioni di studi di sviluppo interno che hanno comportato un notevole aumento del numero di risorse impiegate.

I costi operativi non monetari diminuiscono di 433 mila Euro a seguito di minori svalutazioni di attività per 485 mila Euro determinando un margine operativo di 9.599 mila Euro, pari al 38,5,1% dei ricavi netti, rispetto a 6.196 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Free to Play comparati con i dati dell'esercizio precedente sono di seguito riportati:

	Dati in migliaia di Euro	Free to Play					
		3° trimestre 2021/2022		3° trimestre 2020/2021		Variazioni	
1	Ricavi	1.771	100,0%	3.971	100,0%	(2.200)	-55,4%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	1.771	100,0%	3.971	100,0%	(2.200)	-55,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(182)	-10,3%	(190)	-4,8%	8	-4,2%
6	Royalties	(70)	-4,0%	(9)	-0,2%	(61)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(252)	-14,3%	(199)	-5,0%	(53)	27,0%
9	Utile lordo (3+8)	1.519	85,8%	3.772	95,0%	(2.254)	-59,7%
10	Altri ricavi	759	42,9%	509	12,8%	250	49,1%
11	Costi per servizi	(426)	-24,0%	(207)	-5,2%	(219)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(20)	-1,1%	(19)	-0,5%	(1)	1,1%
13	Costi del personale	(1.846)	-104,3%	(1.508)	-38,0%	(338)	22,4%
14	Altri costi operativi	(38)	-2,2%	(46)	-1,1%	8	-16,6%
15	Totale costi operativi	(2.330)	-131,6%	(1.780)	-44,8%	(550)	30,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(52)	-2,9%	2.501	63,0%	(2.553)	n.s.
17	Ammortamenti	(559)	-31,6%	(448)	-11,3%	(111)	24,8%
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	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(559)	-31,6%	(448)	-11,3%	(111)	24,8%
22	Margine operativo (16+21)	(611)	-34,5%	2.053	51,7%	(2.664)	n.s.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono stati pari a 1.771 mila Euro rispetto ai 3.971 mila Euro del terzo trimestre dell'esercizio precedente che aveva beneficiato del contratto di licenza dei diritti del videogioco Gems of War per il mercato cinese che ha comportato ricavi per 1.895 mila Euro.

Il costo del venduto è aumentato di 53 mila Euro a seguito dell'incremento dei costi per royalty per 61 mila Euro. L'utile lordo del terzo trimestre dell'esercizio è stato di 1.519 mila Euro contro l'utile lordo di 3.772 mila Euro realizzato lo scorso esercizio.

I costi operativi si sono incrementati nel periodo di 550 mila euro per effetto principalmente dell'incremento dei costi del personale per 338 mila Euro e dei costi per servizi per 219 mila Euro, principalmente per maggiori investimenti pubblicitari.

I costi operativi non monetari aumentano di 111 mila Euro e includono 489 mila Euro che rappresentano la porzione di competenza del periodo del differenziale tra il prezzo di acquisto delle società australiane e il relativo patrimonio netto.

Il margine operativo è negativo per 611 mila Euro rispetto al margine operativo positivo di 2.053 mila Euro realizzato nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I risultati del terzo trimestre del settore operativo Distribuzione Italia comparati con i dati dell'esercizio precedente sono di seguito riportati:

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		3° trimestre 2021/2022		3° trimestre 2020/2021		Variazioni	
1	Ricavi	711	100,1%	792	103,7%	(81)	-10,2%
2	Rettifiche ricavi	(1)	-0,1%	(28)	-3,7%	27	-96,8%
3	Totale ricavi	710	100,0%	764	100,0%	(54)	-7,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(340)	-47,9%	(303)	-39,7%	(37)	12,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(183)	-25,8%	(738)	-96,7%	555	-75,2%
8	Totale costo del venduto	(523)	-73,6%	(1.041)	-136,3%	518	-49,8%
9	Utile lordo (3+8)	187	26,3%	(277)	-36,3%	464	n.s.
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(114)	-16,1%	(131)	-17,1%	17	-12,7%
12	Affitti e locazioni	(4)	-0,5%	(33)	-4,4%	29	-89,4%
13	Costi del personale	(237)	-33,3%	(309)	-40,4%	72	-23,3%
14	Altri costi operativi	(21)	-3,0%	(40)	-5,2%	19	-46,3%
15	Totale costi operativi	(376)	-52,9%	(513)	-67,2%	137	-26,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(189)	-26,6%	(790)	-103,4%	601	-76,1%
17	Ammortamenti	(36)	-5,0%	(39)	-5,2%	3	-9,5%
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	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(36)	-5,0%	(39)	-5,2%	3	-9,5%
22	Margine operativo (16+21)	(225)	-31,6%	(829)	-108,6%	604	-72,9%

I ricavi lordi nel trimestre sono diminuiti del 10,2%, passando da 792 mila Euro a 711 mila Euro, per effetto principalmente del decremento dei ricavi derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili.

Il costo del venduto del settore operativo nel trimestre si decrementa del 49,8%, pari a 518 mila Euro determinando un utile lordo di 187 mila Euro rispetto alla perdita lorda di 277 mila Euro realizzata nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi si decrementano di 137 mila Euro determinando così un margine operativo negativo per 225 mila Euro in miglioramento di 604 mila Euro rispetto ai 829 mila Euro negativi registrati nel terzo trimestre del passato esercizio.

La perdita operativa del trimestre del settore Altre Attività è stato pari a 118 mila Euro, in peggioramento rispetto all'utile operativo di 9 mila Euro del corrispondente periodo dello scorso esercizio, mentre la perdita operativa del settore Holding è stata di 1.807 mila Euro, in diminuzione di 753 mila Euro rispetto alla perdita di 2.371 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio, principalmente per minori costi per consulenze e per il personale

11. ATTIVITÀ E PASSIVITÀ POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 a Starbreeze realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016 prevede la possibilità per il Gruppo di ottenere sino a un massimo di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti che Starbreeze realizzerà dalle vendite di PAYDAY3. Sebbene nel corso del mese di marzo 2021 la società svedese abbia comunicato di aver sottoscritto un accordo di publishing con un importante editore internazionale per la pubblicazione mondiale del videogioco PAYDAY3, fornendo informazioni finanziarie relativamente al contratto tali da non permettere una valutazione accurata da parte del Gruppo. Per questo motivo è stata considerata al 31 marzo 2022 un'attività potenziale non riflessa in bilancio, così come nei periodi precedenti, non sussistendo i requisiti richiesti per l'iscrizione in bilancio alla data della presente relazione.

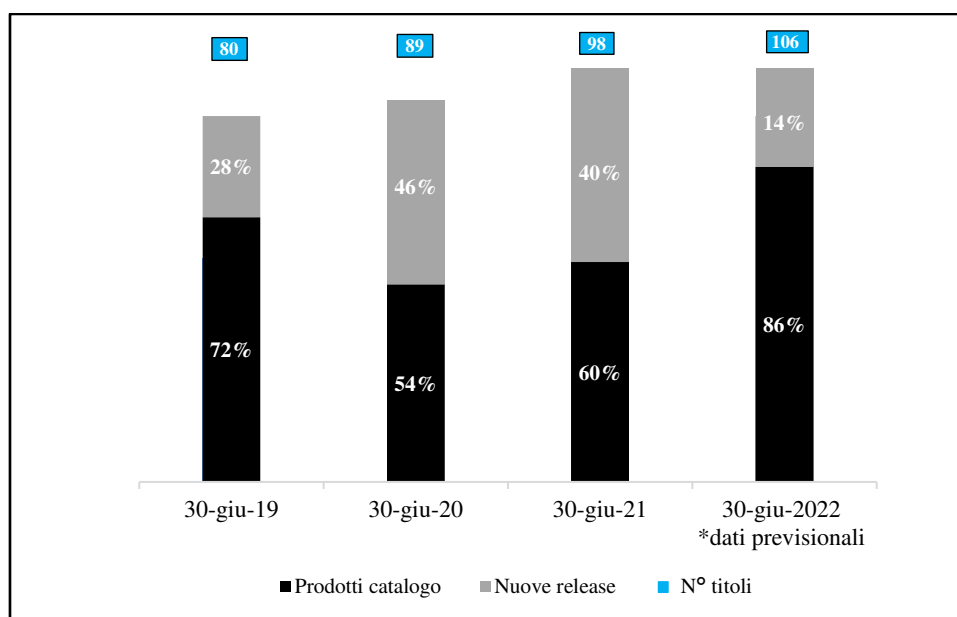
12. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

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

13. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

La gran parte degli investimenti in corso di sviluppo si concretizzerà con il lancio dei relativi prodotti a partire dall'esercizio 2023. Il Gruppo prevede di oltrepassare i 50 milioni di investimenti nel corso dell'esercizio. Anche in assenza di uscite di nuovi prodotti significative, il Gruppo si aspetta ricavi sul totale dell'esercizio in diminuzione, ma che il mix di ricavi permetterà una crescita del margine operativo netto (EBIT) sui dodici mesi per effetto del maggior peso dei videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo e da prodotti da catalogo.

La ripartizione dei ricavi tra vendite di prodotti di catalogo e novità con il confronto con i precedenti esercizi è riportata nella tabella sottostante:



In linea con i significativi investimenti del periodo che proseguiranno anche nel corso dell'ultimo trimestre, si prevede che la posizione finanziaria netta, positiva per 18 milioni di Euro al termine del periodo, si riduca nell'ultimo trimestre pur rimanendo positiva per poi tornare a migliorare nel corso del prossimo esercizio.

14. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2022 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2021 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni
Dirigenti	13	8	5
Impiegati	353	228	125
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	370	242	128

L'incremento del numero degli impiegati è principalmente effetto dell'acquisizione delle società di sviluppo Infinity Plus Two Pty Ltd., Infinity Interactive Pty Ltd. e Ingame Studios a.s. e della costituzione delle Chrysalide Jeux et Divertissement Inc. e Supernova Games Studios S.r.l..

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 marzo 2022 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2021 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni
Dirigenti	8	3	5
Impiegati	267	152	115
Totale dipendenti esteri	275	155	120

Il numero medio di dipendenti del periodo, calcolato come media semplice dei dipendenti in essere al termine di ciascun mese, confrontato con i medesimi dati del corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stato:

Tipologia	Numero medio 2022	Numero medio 2021	Variazioni
Dirigenti	13	7	6
Impiegati	340	214	126
Operai e apprendisti	4	7	(3)
Totale dipendenti	357	228	129

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

Tipologia	Numero medio 2022	Numero medio 2021	Variazioni
Dirigenti	8	2	6
Impiegati	257	136	121
Totale dipendenti esteri	265	138	127

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

AMBIENTE

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

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

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Bilancio consolidato abbreviato
al 31 marzo 2022**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2022

	Migliaia di Euro	31 marzo 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	9.024	8.198	826	10,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	92.784	66.776	26.008	38,9%
4	Partecipazioni	8.390	11.190	(2.800)	-25,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	7.450	5.089	2.361	46,4%
6	Imposte anticipate	13.359	11.644	1.715	14,7%
7	Attività finanziarie non correnti	19.356	18.840	516	2,7%
	Totale attività non correnti	150.363	121.737	28.626	23,5%
Attività correnti					
8	Rimanenze	4.787	5.708	(921)	-16,1%
9	Crediti commerciali	13.218	18.283	(5.065)	-27,7%
10	Crediti tributari	2.131	1.500	631	42,1%
11	Altre attività correnti	20.110	19.279	831	4,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	20.853	35.509	(14.656)	-41,3%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	0,0%
	Totale attività correnti	61.099	80.279	(19.180)	-23,9%
	TOTALE ATTIVITA'	211.462	202.016	9.446	4,7%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(21.426)	(23.016)	1.590	-6,9%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(95.158)	(82.181)	(12.977)	15,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(122.288)	(110.901)	(11.387)	10,3%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.485)	(890)	(595)	66,9%
	Totale patrimonio netto consolidato	(123.773)	(111.791)	(11.982)	10,7%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(793)	(719)	(74)	10,3%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(4.039)	(5.415)	1.376	-25,4%
21	Passività finanziarie	(16.576)	(11.694)	(4.882)	41,7%
	Totale passività non correnti	(21.489)	(17.909)	(3.580)	20,0%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(40.946)	(47.193)	6.247	-13,2%
23	Debiti tributari	(9.511)	(10.782)	1.271	-11,8%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(5.203)	(9.932)	4.729	-47,6%
26	Passività finanziarie	(10.540)	(4.409)	(6.131)	n.s.
	Totale passività correnti	(66.200)	(72.316)	6.116	-8,5%
	TOTALE PASSIVITA'	(87.689)	(90.225)	2.536	-2,8%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(211.462)	(202.016)	(9.446)	4,7%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 31 marzo 2022

	Migliaia di Euro	31 marzo 2022		31 marzo 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	83.143	100,3%	115.427	101,3%	(32.284)	-28,0%
2	Rettifiche ricavi	(209)	-0,3%	(1.475)	-1,3%	1.266	-85,8%
3	Totale ricavi netti	82.934	100,0%	113.952	100,0%	(31.018)	-27,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.920)	-4,7%	(4.452)	-3,9%	532	-11,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.894)	-5,9%	(8.027)	-7,0%	3.133	-39,0%
6	Royalties	(18.359)	-22,1%	(31.736)	-27,9%	13.377	-42,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(921)	-1,1%	(1.064)	-0,9%	143	-13,4%
8	Totale costo del venduto	(28.094)	-33,9%	(45.279)	-39,7%	17.185	-38,0%
9	Utile lordo (3+8)	54.840	66,1%	68.673	60,3%	(13.833)	-20,1%
10	Altri ricavi	8.122	9,8%	3.326	2,9%	4.796	n.s.
11	Costi per servizi	(6.446)	-7,8%	(7.431)	-6,5%	985	-13,3%
12	Affitti e locazioni	(356)	-0,4%	(221)	-0,2%	(135)	61,4%
13	Costi del personale	(23.649)	-28,5%	(17.562)	-15,4%	(6.087)	34,7%
14	Altri costi operativi	(970)	-1,2%	(921)	-0,8%	(49)	5,3%
15	Totale costi operativi	(31.421)	-37,9%	(26.135)	-22,9%	(5.286)	20,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	31.541	38,0%	45.864	40,2%	(14.323)	-31,2%
17	Ammortamenti	(12.614)	-15,2%	(20.117)	-17,7%	7.503	-37,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(66)	-0,1%	(774)	-0,7%	709	-91,5%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	203	0,2%	0	0,0%	203	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(12.477)	-15,0%	(20.891)	-18,3%	8.413	-40,3%
22	Margine operativo (16+21)	19.064	23,0%	24.973	21,9%	(5.909)	-23,7%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	5.535	6,7%	6.281	5,5%	(746)	-11,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.162)	-2,6%	(2.952)	-2,6%	790	-26,8%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.373	4,1%	3.329	2,9%	44	1,3%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	22.437	27,1%	28.302	24,8%	(5.866)	-20,7%
27	Imposte correnti	(6.935)	-8,4%	(8.908)	-7,8%	1.973	-22,1%
28	Imposte differite	214	0,3%	875	0,8%	(662)	-75,5%
29	Totale imposte	(6.721)	-8,1%	(8.033)	-7,0%	1.312	-16,3%
30	Risultato netto (26+29)	15.716	19,0%	20.269	17,8%	(4.554)	-22,5%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	15.544	18,7%	20.336	17,8%	(4.793)	-23,6%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	172	0,2%	(67)	-0,1%	239	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	1,09		1,43		(0,33)	-23,6%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	1,09		1,40		(0,30)	-22,5%

Gruppo Digital Bros**Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2022**

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	15.716	20.269	(4.553)
Utile (perdita) attuariale	(20)	(11)	(9)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	5	3	2
Variazioni di fair value	(2.776)	4.653	(7.429)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle attività finanziarie	666	(1.117)	1.783
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(2.125)	3.528	(5.653)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	288	46	242
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	288	46	242
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(1.837)	3.574	(5.411)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	13.879	23.843	(9.964)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	13.707	23.910	(10.203)
Azionisti di minoranza	(172)	(67)	(105)

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

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2022

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	35.509	8.527
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	15.716	20.269
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	(66)	(753)
Ammortamenti immateriali	11.218	18.779
Ammortamenti materiali	1.396	1.338
Variazione netta delle imposte anticipate	(1.715)	1.463
Variazione netta del fondo TFR	74	100
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(1.168)	3.827
SUBTOTALE B.	25.455	45.023
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	921	1.064
Crediti commerciali	5.118	4.908
Crediti tributari	(631)	404
Altre attività correnti	(831)	13.002
Debiti verso fornitori	(6.247)	1.709
Debiti tributari	(1.271)	4.088
Fondi correnti	(0)	0
Altre passività correnti	(4.729)	(433)
Altre passività non correnti	(1.376)	4.737
Crediti e altre attività non correnti	(2.361)	2.440
SUBTOTALE C.	(11.407)	31.919
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(37.226)	(45.296)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(2.222)	(1.017)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	2.813	(8.318)
SUBTOTALE D.	(36.635)	(54.631)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	0
Variazione delle passività finanziarie	11.014	(6.092)
Variazione delle attività finanziarie	(516)	(1.700)
SUBTOTALE E.	10.498	(7.792)
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	(2.567)	(2.139)
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	(2.567)	(2.139)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(14.656)	12.380
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	20.853	20.907

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.416)	1.382	20.960	0	37.298	14.990	52.288	78.952	979	79.931
Destinazione perdita d'esercizio							0		14.990	(14.990)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.139)		(2.139)	(2.139)		(2.139)
Altre variazioni						246	246		7		7	253		253
Utile (perdita) complessiva					46	3.528	3.574			20.336	20.336	23.910	(67)	23.843
Totale al 31 marzo 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.370)	5.156	24.780	0	50.156	20.336	70.492	100.976	912	101.888
Totale al 1° luglio 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.339)	3.361	23.016	0	50.156	32.025	82.181	110.901	890	111.791
Destinazione perdita d'esercizio							0		32.025	(32.025)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.567)		(2.567)	(2.567)		(2.567)
Altre variazioni						247	247				0	247	423	670
Utile (perdita) complessiva					288	(2.125)	(1.837)			15.544	15.544	13.707	172	13.879
Totale al 31 marzo 2022	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.051)	1.483	21.426	0	79.614	15.544	95.158	122.288	1.485	123.773

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Note illustrative al bilancio consolidato
abbreviato al 31 marzo 2022**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

NOTA INTRODUTTIVA

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2022 di Digital Bros S.p.A. è stato approvato dal Consiglio di amministrazione tenutosi in data 12 maggio 2022 che ne ha autorizzato la diffusione attraverso il comunicato stampa della stessa data contenente gli elementi principali.

Il bilancio consolidato abbreviato è preparato in conformità ai criteri di rilevazione e valutazione previsti dai Principi Contabili internazionali (IFRS) applicabili dal 1° luglio 2021 così come adottati dall'Unione Europea ed in particolare il presente bilancio consolidato abbreviato è stato preparato secondo il Principio contabile internazionale IAS 34 relativo ai bilanci intermedi.

Il bilancio consolidato abbreviato non riporta tutte le informazioni e le note del bilancio annuale, pertanto deve essere letto congiuntamente al bilancio consolidato di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2021.

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

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

STATO PATRIMONIALE

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 marzo 2022 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2021 è riportata nella sezione Prospetti contabili. Di seguito vengono commentate le principali componenti dello stato patrimoniale.

ATTIVITA' NON CORRENTI

Il totale delle attività non correnti si incrementa di 28.626 mila Euro.

Il significativo piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso al fine di perseguire gli obiettivi di crescita ha inciso sul valore delle immobilizzazioni immateriali che si incrementano di 26.008 mila Euro a seguito degli investimenti in proprietà intellettuali e diritti pluriennali, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo.

Gli investimenti lordi in immobilizzazioni immateriali sono stati pari a 37.226 mila Euro:

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021
Diritti di utilizzo Premium Games	4.380	2.340
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	539	159
Totale incrementi concessioni e licenze	4.919	2.499
Totale incrementi marchi e altre imm. immateriali	13	0
Commesse interne di sviluppo in corso	1.675	2.476
Immobilizzazioni in corso	30.619	31.759
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	32.294	34.235
Allocazione prezzo acquisto società australiane	0	8.562
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	37.226	45.296

Le partecipazioni diminuiscono di 2.800 mila principalmente per l'adeguamento al valore di mercato al 31 marzo 2022 delle azioni possedute in società quotate in mercati regolamentati. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	30 giugno 2021	Variazioni
MSE&DB SI	6	5	1
Artractive S.A.	9	0	9
Totale società a controllo congiunto e collegate	15	5	10
Starbreeze AB azioni A	5.496	7.635	(1.550)
Starbreeze AB azioni B	2.432	3.097	(664)
Unity Software Inc.	0	171	(171)
Noobz from Poland s.a.	447	282	20
Totale altre partecipazioni	8.375	11.185	(2.810)
Totale partecipazioni	8.390	11.190	(2.800)

I crediti e le altre attività non correnti sono composti per 6.547 mila Euro dal credito acquistato dalla società Smilegate Holdings verso la Starbreeze AB. Tale credito, dell'ammontare nominale di circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi, è stato acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro. Il valore al 31 marzo 2022 è stato adeguato con il valore del costo ammortizzato per 2.321 mila Euro positivi. Tale credito rientra nel processo di ristrutturazione aziendale di Starbreeze AB e sarà rimborsato nei termini di pagamento approvati dalla *District Court* svedese e comunque non oltre il mese di dicembre 2024.

La parte residua, pari a 903 mila Euro, 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.

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

ATTIVITÀ CORRENTI

Il totale delle attività correnti diminuisce di 19.180 mila Euro rispetto al 30 giugno 2021 per effetto principalmente di minori disponibilità liquide e mezzi equivalenti per 14.656 mila Euro e di minori crediti commerciali per 5.065 mila Euro.

La composizione delle altre attività correnti è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	30 giugno 2021	Variazioni
Crediti per licenze d'uso videogiochi	3.645	5.112	(1.467)
Crediti per costi operativi sviluppo videogiochi	13.380	11.467	1.913
Anticipi a fornitori	2.808	2.359	449
Altri crediti	277	341	(64)
Totale altre attività correnti	20.110	19.279	831

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono costituiti da acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si decrementano nel periodo di 1.467 mila Euro attestandosi a 3.645 mila Euro.

I crediti per costi operativi per sviluppo videogiochi, pari a 13.380 mila Euro, sono composti da spese sostenute anticipatamente al lancio del videogioco quali servizi per la programmazione dei videogiochi, quality assurance ed altri costi operativi.

PASSIVITA' NON CORRENTI

Il totale delle passività non correnti si incrementa di 3.580 mila Euro a seguito dell'accensione di un nuovo finanziamento a medio-lungo termine.

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

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

Gli altri debiti e passività non correnti, pari a 4.039 mila Euro, sono esclusivamente composti dalla porzione del debito con scadenza oltre i dodici mesi per l'acquisto delle società australiane.

PASSIVITÀ CORRENTI

Il totale delle passività correnti diminuisce di 6.116 mila Euro per minori debiti verso fornitori per 6.247 mila Euro e minori altre passività correnti per 4.729 mila Euro parzialmente compensati da maggiori passività finanziarie per 6.131 mila Euro.

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 2021	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.339)	3.361	23.016	0	50.156	32.025	82.181	110.901	890	111.791
Destinazione utile d'esercizio							0		32.025	(32.025)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.567)		(2.567)	(2.567)		(2.567)
Altre variazioni						247	247				0	247	423	670
Utile (perdita) complessiva					288	(2.125)	(1.837)			15.544	15.544	13.707	172	13.879
Totale al 31 marzo 2022	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.051)	1.483	21.426	0	79.614	15.544	95.158	122.288	1.485	123.773

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 31 marzo 2022 è invariato rispetto al 30 giugno 2021 ed è suddiviso in numero 14.260.837 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.704.334,80 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni. Non esistono diritti, privilegi e vincoli sulle azioni ordinarie.

15. Riserve

La variazione delle Altre riserve è relativa per 247 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option, per 2.110 mila Euro negativi all'adeguamento della riserva da valutazione a fair value delle attività finanziarie e per 15 mila Euro negativi all'adeguamento della riserva attuariale.

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

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 marzo 2022 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2021 è il seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2022	30 giugno 2021	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	20.853	35.509	(14.656)
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(10.540)	(4.409)	(6.131)
	Posizione finanziaria netta corrente	10.313	31.100	(20.787)
7	Attività finanziarie non correnti	19.356	18.840	516
21	Passività finanziarie non correnti	(16.576)	(11.694)	(4.882)
	Posizione finanziaria netta non corrente	2.780	7.146	(4.366)
	Totale posizione finanziaria netta	13.093	38.246	(25.153)

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

La posizione finanziaria netta alla chiusura del periodo è positiva per 13,1 milioni di Euro, in diminuzione rispetto ai 38,2 milioni di Euro del 30 giugno 2021. La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 18,2 milioni di Euro.

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 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2022	30 giugno 2021	Variazioni	
A.	Disponibilità liquide	20.853	35.509	(14.656)	-41,3%
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)	20.853	35.509	(14.656)	-41,3%
E.	Debito finanziario corrente (inclusi gli strumenti di debito, ma esclusa la parte corrente del debito finanziario non corrente)	0	0	0	0,0%
F.	Parte corrente del debito finanziario non corrente	10.540	4.409	6.131	n.s.
G.	Indebitamento finanziario corrente (E + F)	10.540	4.409	6.131	n.s.
H.	Indebitamento finanziario corrente netto (G - D)	(10.313)	(31.099)	20.786	-66,8%
I.	Debito finanziario non corrente (esclusi la parte corrente e gli strumenti di debito)	16.576	11.694	4.882	41,7%
J.	Strumenti di debito	0	0	0	0,0%
K.	Debiti commerciali e altri debiti non correnti	0	0	0	0,0%
L.	Indebitamento finanziario non corrente (I + J + K)	16.576	11.694	4.882	41,7%
M.	Totale indebitamento finanziario (H + L)	6.263	(19.405)	25.668	n.s.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

La suddivisione dei ricavi al 31 marzo 2022 per settori operativi, tenendo in considerazione che il settore operativo Holding non genera ricavi, è la seguente:

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

La suddivisione al 31 marzo 2021 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	8.455	102.842	3.724	406	115.427
2	Rettifiche ricavi	0	(1.253)	(222)	0	(1.475)
3	Totale ricavi netti	8.455	101.589	3.502	406	113.952

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	5.535	6.281	(746)	-11,9%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.162)	(2.952)	790	-26,8%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	3.373	3.329	44	1,3%

Il totale saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 3.373 mila Euro contro i 3.329 mila Euro positivi realizzati nei primi nove mesi del passato esercizio, per effetto di minori interessi passivi e oneri finanziari per 790 mila Euro parzialmente compensati da minori interessi attivi e proventi finanziari per 746 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni	%
Proventi finanziari	3.285	3.378	(93)	-2,8%
Differenze attive su cambi	2.217	2.894	(677)	-23,4%
Altro	33	9	24	n.s.
Interessi attivi e proventi finanziari	5.535	6.281	(746)	-11,9%

Gli interessi attivi e proventi finanziari diminuiscono di 746 mila Euro per effetto principalmente di minori differenze cambi attive per 677 mila Euro. I proventi finanziari comprendono 2.321 mila Euro effetto

dell'adeguamento con il metodo del costo ammortizzato del credito di circa 16,3 milioni di Dollari Statunitensi verso Starbreeze acquistato per un corrispettivo di 100 mila Euro.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 2.162 mila Euro, in diminuzione di 790 mila Euro rispetto al 31 marzo 2021, per effetto principalmente di minori differenze passive su cambi per 1.088 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(23)	(75)	52	-69,3%
Interessi verso erario	(23)	0	(23)	n.s.
Interessi prodotti derivati	(337)	0	(337)	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(136)	(145)	9	-6,2%
Interessi factoring	0	(1)	1	n.s.
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(519)	(221)	(298)	-6,2%
Differenze passive su cambi	(1.643)	(2.731)	1.088	-80,0%
Totale interessi passivi	(2.162)	(2.952)	790	-26,8%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 marzo 2022 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2022	31 marzo 2021	Variazioni	%
Imposte correnti	(6.935)	(8.908)	1.973	-22,1%
Imposte differite	214	875	(662)	-75,5%
Totale imposte	(6.721)	(8.033)	1.312	-16,3%

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

Informazioni in merito alle aree geografiche

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2022		31 marzo 2021		Variazioni	
Europa	11.119	13,4%	19.558	16,9%	(8.439)	-43,1%
Americhe	59.036	71,0%	81.651	70,7%	(22.615)	-27,7%
Resto del mondo	9.556	11,5%	10.088	8,7%	(532)	-5,3%
Totale ricavi estero	79.711	95,9%	111.297	96,4%	(31.586)	-28,4%
Italia	3.432	4,1%	4.130	3,6%	(698)	-16,9%
Totale ricavi lordi consolidati	83.143	100%	115.427	100%	(32.284)	-28,0%

I ricavi esteri sono stati il 96% dei ricavi lordi consolidati in linea rispetto all'esercizio precedente e sono in diminuzione di 31.586 mila Euro rispetto al 31 marzo 2021.

I ricavi realizzati nel resto del mondo sono relativi alle vendite effettuate dalla società controllata 505 Games Ltd. principalmente in Australia, Medio Oriente e Sudafrica, nonché dalla controllata 505 Games S.p.A. sui territori dell'Estremo Oriente.

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 74.170 mila Euro pari al 93% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2022		31 marzo 2021		Variazioni	
Free to Play	5.441	7%	4.483	6%	958	21,4%
Premium Games	74.270	93%	74.739	94%	(469)	-0,6%
Totale ricavi lordi estero	79.711	100%	79.222	100%	489	0,6%

Rapporti con parti correlate

Alla data del 31 marzo 2022 non sono state poste in essere altre operazioni con parti correlate inusuali per caratteristiche ovvero significative per ammontare, diverse da quelle aventi carattere continuativo.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione nel corso del periodo 1° luglio 2021- 31 marzo 2022. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

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

Milano, 12 maggio 2022

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe