



**Resoconto intermedio di gestione
al 30 settembre 2020**

(1° trimestre dell'esercizio 2020/2021)

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	6
1. Struttura del Gruppo	6
2. Il mercato dei videogiochi	10
3. Stagionalità caratteristica del mercato	13
4. Eventi significativi del periodo	14
5. Analisi dell'andamento economico al 30 settembre 2020	18
6. Analisi della situazione patrimoniale al 30 settembre 2020	22
7. Andamento per settori operativi	24
8. Attività e passività potenziali	33
9. Eventi successivi alla chiusura del periodo	33
10. Evoluzione prevedibile della gestione	34
11. Altre informazioni	35
Bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2020	37
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2020	39
Conto economico consolidato al 30 settembre 2020	40
Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2020	41
Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2020	42
Movimenti di patrimonio netto consolidato	43
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2020	45
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	53

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 Abramo Galante Presidente del Consiglio di amministrazione e il Consiglio di amministrazione nella stessa data ha nominato Raffaele Galante Amministratore delegato, attribuendo loro 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

Deloitte & Touche S.p.A.

L'Assemblea gli azionisti del 26 ottobre 2012 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 2021 alla società Deloitte & Touche S.p.A., con sede a Milano in via Tortona 25.

Altre informazioni

La pubblicazione del Resoconto intermedio di gestione del gruppo Digital Bros al 30 settembre 2020 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 12 novembre 2020.

Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, quotata sul segmento STAR del mercato MTA 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 Game Store e altri.

Il Gruppo realizza una parte dei videogiochi attraverso società di sviluppo di proprietà, una parte restante 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.

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 per conto della 505 Games S.p.A..

La società italiana Kunos Simulazioni S.r.l., che ha sviluppato e pubblicato il videogioco Assetto Corsa, viene considerata come parte integrante del settore operativo Premium Games.

Nel corso dello scorso esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione di due società: il 100% delle quote di AvantGarden S.r.l., originariamente Ovosonico S.r.l., di cui il Gruppo deteneva già il 49% e il 60% della società di diritto olandese Rasplata B.V.. La prima è uno sviluppatore di videogiochi italiano e dispone di un team di circa venti persone, mentre la seconda è una società di diritto olandese di recente costituzione che detiene i diritti di una proprietà intellettuale attualmente in fase di sviluppo.

Nel corso del trimestre è stata costituita la società Hook S.r.l.. Quest'ultima costituirà una nuova etichetta di edizione per videogiochi con budget di sviluppo più contenuti e realizzati da team di sviluppo indipendenti, ma con potenzialità di successo per l'innovatività dell'idea o la rapidità di esecuzione.

Free to Play: l'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi e/o applicazioni disponibili gratuitamente sui *marketplace* digitali e che prevedono la possibilità per il giocatore di effettuare acquisti durante le successive fasi di gioco. I videogiochi Free to Play sono generalmente meno complessi rispetto ai videogiochi Premium Games, e, in caso di successo, possono avere una maggiore longevità. Il videogioco viene infatti continuamente aggiornato e migliorato successivamente al lancio per mantenere alto 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., che detiene i diritti relativi ai videogiochi della serie Hawken.

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

Distribuzione Italia: consiste nella distribuzione sul territorio italiano di videogiochi 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. che effettua la distribuzione, principalmente di carte collezionabili, sul canale distributivo edicola.

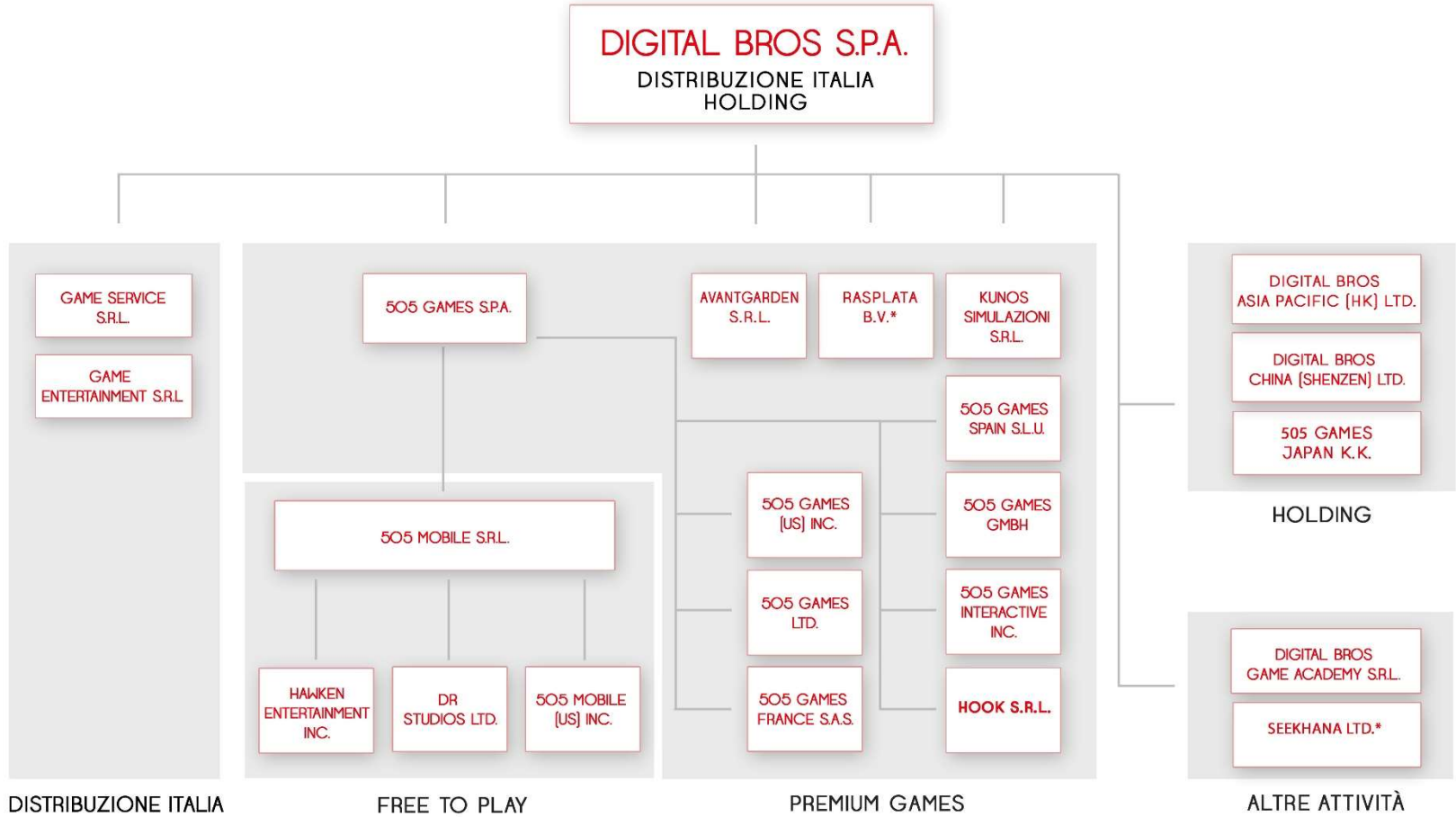
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono pertanto raggruppate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., che organizza corsi di specializzazione e formazione in campo videoludico, e le attività della controllata Game Network S.r.l. le cui attività sono state interrotte nel corso del mese di giugno 2018 e che è stata posta in liquidazione nel corso del mese di ottobre 2018. Nel corso dello scorso esercizio il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione del 25,23% delle quote della società inglese Seekhana Ltd., di cui il Gruppo deteneva già il 34,77%, arrivando quindi a possederne il 60%.

Holding: comprende le funzioni di coordinamento dei settori operativi che vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono parte del settore operativo Holding. La Capogruppo si è avvalsa 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 133 W Broadway Inc. e la Digital Bros Holdings Ltd. non sono state operative nel periodo.

Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100% ad eccezione di quelle detenute in Raspata B.V. e Seekhana Ltd. che sono pari al 60%.

Di seguito l'organigramma societario al 30 settembre 2020 relativamente alle società operative nell'esercizio:

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 SETTEMBRE 2020



[*] PARTECIPAZIONI DETENUTE AL 60%

Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
AvantGarden S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	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, China	Uffici
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Via Labus, 15 Milano	Uffici
Digital Bros Holdings Ltd. ⁽¹⁾	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	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 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	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	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
Kunos Simulazioni S.r.l.	Via degli Olmetti 39, Formello (Roma)	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. ⁽²⁾	Churchill-jaan 131 2, Amsterdam, Olanda	Uffici
Seekhana Ltd. ⁽²⁾	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
133 W Broadway, Inc.	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici

(1) Non operative nel periodo.

(2) Consolidate al 60%

Sia Rasplata B.V. che Seekhana Ltd. sono state consolidate con il metodo di consolidamento integrale con il riconoscimento della porzione attribuibile ai soci di minoranza.

Al 30 settembre 2020 il Gruppo non detiene partecipazioni in società collegate.

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 solamente sulle console di gioco tradizionali, Sony Playstation e Microsoft Xbox nelle diverse versioni, ma anche su dispositivi mobili come telefoni cellulari e tablet e console ibride come la Nintendo Switch. 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. 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, 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:



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.. Gli sviluppatori, pur rimanendo spesso detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad 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.

Editori o publisher

L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, determina la politica di prezzo e la politica commerciale a livello mondiale, studia il posizionamento del prodotto, la grafica

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. Molto spesso i diritti vengono acquisiti in via permanente.

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 Sony Playstation 4, Microsoft è il produttore delle console Microsoft Xbox One, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo Switch. Il produttore della console riproduce il supporto fisico per conto degli editori. Il produttore della console spesso è anche editore di videogiochi.

Distributori

Il ruolo del distributore varia da mercato a mercato. Più il mercato è frammentato, come ad esempio il mercato italiano, più il ruolo del distributore si integra con il ruolo dell'editore, con l'implementazione di politiche di comunicazione per il mercato locale e con lo svolgimento di attività locali di pubbliche relazioni. In alcuni mercati, come ad esempio quello inglese e americano, a causa dell'elevata concentrazione del mercato dei rivenditori, solitamente gli editori detengono una presenza diretta. A seguito della crescente digitalizzazione del mercato, i publisher di videogiochi di più recente costituzione non hanno ravvisato la necessità di costituire una struttura internazionale di vendita al pubblico per il canale *retail*, avvalendosi a tal fine delle strutture distributive di altri editori.

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

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 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 avviene sul canale *retail*, ma il prodotto rimane disponibile sui singoli *marketplace* anche successivamente, permettendo così un flusso continuo di vendite, che può essere influenzato, anche in misura significativa, da temporanee politiche di comunicazione e di promozione di prezzi. L'allungamento del ciclo di vita del prodotto è altresì influenzato dalla politica di prodotto quando, successivamente al lancio del gioco principale, vengono creati 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. 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 cerchino di pianificare le campagne promozionali durante le fasi di mercato più favorevoli, come, ad esempio, il periodo natalizio per i mercati europei, oppure il *black friday* per il mercato americano.

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

La 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 permette una minore volatilità di tali componenti patrimoniali.

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi significativi nel periodo.

Rapporti con Starbreeze e azionisti di Starbreeze

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

- nel mese di maggio 2016 i diritti che il Gruppo vantava sul videogioco PAYDAY 2 sono stati retrocessi a Starbreeze a fronte di un pagamento di 30 milioni di Dollari Statunitensi ed un potenziale earn out di 40 milioni di Dollari Statunitensi in ragione del 33% dei ricavi netti del videogioco di futura pubblicazione PAYDAY 3;
- 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 odierna, la controllata 505 Games S.p.A. ha 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 con 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 controllata 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 4.505.281 azioni Starbreeze STAR A, scambiate sul Nasdaq Stockholm, ad un prezzo medio di 2,05 SEK per azione. A seguito di ciò, in data 4 giugno 2019, l'Amministratore esecutivo del Gruppo Stefano Salbe è entrato a far parte del Consiglio di Amministrazione della società svedese in qualità di Amministratore non esecutivo;
- in data 21 novembre 2018, Digital Bros S.p.A. ha concesso un finanziamento di 2 milioni di Euro a Varvtre AB. Varvtre AB è una società di diritto svedese posseduta dal precedente amministratore delegato di Starbreeze AB che deteneva, in tale data, nr. 19.021.541 azioni Starbreeze A e nr. 1.305.142 azioni Starbreeze B che corrispondono alla data del 30 giugno 2020 al 5,61% del capitale e al 16,92% dei diritti di voto di Starbreeze AB.

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. Il corrispettivo è stato pagato, in parte, con il finanziamento precedentemente concesso a Varvtre AB. Le azioni acquistate corrispondono al 5,24% del capitale sociale e al 16,76% dei diritti di voto.
- 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. 131.901.840 nuove azioni Starbreeze B corrispondenti, al 30 settembre 2020, al 15,4% del capitale sociale ed al 5,54% dei diritti di voto. 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 che alla data del 30 giugno 2020, antecedentemente all'aumento di capitale del settembre 2020, corrispondevano al 2,66% del capitale sociale di Starbreeze AB ed al 3,71% dei diritti di voto, 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 sarà versato entro il 28 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 marginali acquisti successivi, alla data del 30 settembre 2020, il Gruppo detiene 55.854.122 azioni Starbreeze A e 24.890.329 azioni Starbreeze B pari complessivamente all'11,14% del capitale sociale e al 25,94% dei diritti di voto.

Il Gruppo, nonostante i rapporti contrattuali tuttora in essere e la quota detenuta nel capitale della società svedese, ritiene di non avere influenza sulla società partecipata ed ha pertanto ritenuto di mantenere la classificazione tra le altre partecipazioni così come nei periodi precedenti. L'amministratore non esecutivo Stefano Salbe non è stato confermato nell'incarico. 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 di tutti i dipendenti e collaboratori sia in Italia che presso le sedi estere di svolgere l'attività lavorativa dal proprio domicilio. Tale modalità è attualmente ancora prevalente. Da un punto di vista operativo, il lavoro agile non ha avuto particolari impatti sull'operatività delle principali aree di attività del Gruppo.

Gli impatti più rilevanti che la pandemia ha creato sul mercato dei videogiochi sono riassumibili in:

- 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;
- un azzeramento 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 agile ha inevitabilmente comportato dei ritardi nella produzione, ritardi 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 componenti. Proprio per questo motivo il Gruppo ha dovuto posticipare di sei settimane il lancio della versione per personal computer del videogioco *Death Stranding*, fissandola al 14 luglio 2020, quando invece inizialmente il lancio era stato previsto ai primi di giugno. Per quanto concerne gli altri processi di sviluppo in essere, il Gruppo non ha ravvisato particolari problematiche posto che la maggior parte di questi sono svolti da team di dimensioni più ridotte e che consentono una notevole efficienza anche in regime di lavoro da remoto.

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 trimestre siano stati in larga misura realizzati su marketplace digitali, con un conseguente forte incremento della marginalità operativa, data sia da una maggior marginalità del canale distributivo, ma anche dai notevoli risparmi in termini di costi di produzione e di logistica.

La maggior incidenza dei ricavi digitali comporta una concentrazione dei ricavi su un minor numero di clienti, che tuttavia presentano caratteristiche di solidità patrimoniale e finanziaria ben superiori ai clienti che svolgono attività di distribuzione tradizionale dei prodotti e che presentano termini di pagamento mediamente più brevi. Pertanto, il Gruppo non ha dovuto registrare impatti significativi derivanti da aggiustamenti nella stima delle perdite attese sui crediti commerciali (IFRS 9). Anche nell'applicazione degli impairment test sulle licenze di videogiochi già in fase di commercializzazione o in fase di sviluppo, l'impatto è stato pressoché nullo.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO CONSOLIDATO AL 30 SETTEMBRE 2020

	Migliaia di Euro	30 settembre 2020		30 settembre 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	38.950	100,8%	38.529	105,6%	421	1,1%
2	Rettifiche ricavi	(301)	-0,8%	(2.110)	-5,6%	1.809	-85,8%
3	Totale ricavi netti	38.649	100,0%	36.419	100,0%	2.230	6,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.210)	-3,1%	(9.538)	-19,1%	8.328	-87,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.200)	-5,7%	(2.106)	-8,6%	(94)	4,5%
6	Royalties	(8.882)	-23,0%	(12.591)	-26,8%	3.709	-29,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(303)	-0,8%	3.014	-1,5%	(3.317)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(12.595)	-32,6%	(21.221)	-55,9%	8.626	-40,6%
9	Utile lordo (3+8)	26.054	67,4%	15.198	44,1%	10.856	71,4%
10	Altri ricavi	1.127	2,9%	589	4,4%	538	91,3%
11	Costi per servizi	(3.239)	-8,4%	(5.255)	-11,8%	2.016	-38,4%
12	Affitti e locazioni	(74)	-0,2%	(72)	-1,9%	(2)	1,8%
13	Costi del personale	(5.170)	-13,4%	(4.795)	-23,2%	(375)	7,8%
14	Altri costi operativi	(269)	-0,7%	(328)	-1,6%	59	-18,0%
15	Totale costi operativi	(8.752)	-22,6%	(10.450)	-38,5%	1.698	-16,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	18.429	47,7%	5.337	10,0%	13.092	n.s.
17	Ammortamenti	(7.986)	-20,7%	(1.799)	-9,1%	(6.187)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(63)	-0,2%	(346)	-2,7%	283	-81,7%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(8.049)	-20,8%	(2.145)	-11,7%	(5.904)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	10.380	26,9%	3.192	-1,7%	7.188	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.751	4,5%	1.202	1,9%	549	45,7%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.159)	-3,0%	(495)	-1,8%	(664)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	592	1,5%	707	0,0%	(115)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	10.972	28,4%	3.899	-1,7%	7.073	n.s.
27	Imposte correnti	(3.356)	-8,7%	(338)	0,0%	(3.018)	n.s.
28	Imposte differite	261	0,7%	(685)	-0,3%	944	n.s.
29	Totale imposte	(3.095)	-8,0%	(1.023)	-0,3%	(2.072)	n.s.
30	Risultato netto (26+29)	7.877	20,4%	2.876	-2,0%	5.001	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	7.886	20,4%	2.876	7,9%	5.010	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(9)	0,0%	0	0,0%	(9)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,55		0,20		0,35	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,54		0,20		0,34	n.s.

I ricavi del trimestre sono stati caratterizzati dal lancio di videogiochi per personal computer, a luglio Death Stranding e ad agosto la pubblicazione della versione Steam del videogioco Control. La pubblicazione di videogiochi per personal computer è quasi esclusivamente digitale pertanto il Gruppo non ha risentito di limitazioni legate alla chiusura di punti vendita per effetto della diffusione della pandemia da COVID-19. In linea con quanto già realizzato nella seconda parte del passato esercizio, i ricavi digitali nel trimestre sono stati prossimi al 85% dei ricavi totali rispetto al 45% realizzato nel primo trimestre del passato esercizio.

I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 95% dei ricavi totali consolidati nel trimestre.

I ricavi lordi consolidati sono lievemente in crescita rispetto a quelli registrati nel primo trimestre del passato esercizio passando da 38.529 mila Euro a 38.950 mila Euro, mentre la crescita dei ricavi netti è più consistente ed è pari al 6,1% per effetto della crescita percentuale delle vendite digitali rispetto alle vendite sul canale tradizionale *retail*. I ricavi digitali infatti non presentano le rettifiche ricavi che sono invece una componente tipica delle vendite *retail*.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 30 settembre 2020 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2021	2020	Variazioni		2021	2020	Variazioni	
Premium Games	34.995	32.613	2.382	7,3%	34.826	30.926	3.900	12,6%
Free to Play	2.191	1.673	518	31,0%	2.191	1.673	518	31,0%
Distribuzione Italia	1.709	4.125	(2.416)	-58,6%	1.577	3.702	(2.125)	-57,4%
Altre Attività	55	118	(63)	-53,4%	55	118	(63)	-53,4%
Totale ricavi lordi	38.950	38.529	421	1,1%	38.649	36.419	2.230	6,1%

Il settore operativo Premium Games rappresenta il 90% dei ricavi lordi consolidati ed ha realizzato una crescita dei ricavi lordi nel periodo di 2.382 mila Euro, ricavi netti in crescita per 3.900 mila Euro, in particolare grazie ai risultati di vendita del videogioco Death Stranding, alla versione Steam del videogioco Control, ma anche al continuo successo di Assetto Corsa e di PAYDAY2. In crescita del 37% anche i ricavi derivanti da Altri prodotti che rappresentano i flussi di vendita digitali di prodotti lanciati in esercizi precedenti. Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni	
Death Stranding	15.309	0	15.309	n.s.
Control	7.073	17.646	(10.573)	-59,9%
Assetto Corsa	4.126	1.268	2.858	n.s.
Terraria	1.710	3.722	(2.012)	-54,1%
Bloodstained	1.579	5.524	(3.945)	-71,4%
PAYDAY 2	1.234	941	293	31,1%
Altri prodotti	3.503	2.557	946	37,0%
Prodotti retail	461	955	(494)	-51,7%
Totale ricavi lordi Premium Games	34.995	32.613	2.382	7,3%

Il settore operativo Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 31% passando da 1.673 mila Euro a 2.191 mila Euro. Gems of War, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa, costantemente aggiornato e migliorato continua a realizzare ricavi in costante e progressiva crescita.

Il fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 58,6% passando da 4.125 mila Euro a 1.709 mila Euro confermando il declino già evidenziato negli ultimi esercizi e solamente accelerato dagli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19.

Il costo del venduto si è decrementato di 8.626 mila Euro, pari a una riduzione percentuale del 40,6%, a seguito di una contrazione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 8.328 mila Euro e di minori royalty per 3.709 mila Euro. Le rimanenze finali hanno avuto una significativa contrazione di 3.317 mila Euro, in linea con l'andamento dei ricavi da distribuzione fisica *retail*.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 10.856 mila Euro.

Gli altri ricavi sono in aumento di 538 mila Euro e sono stati pari a 1.127 mila Euro. Nel periodo sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio. In particolare è proseguito lo sviluppo della nuova versione del videogioco Free to Play Hawken da parte della controllata DR Studios Ltd..

I costi operativi diminuiscono di 1.698 mila Euro, per effetto di minori investimenti pubblicitari, parzialmente compensati dall'incremento dei costi del personale.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari nel trimestre al 47,3% dei ricavi consolidati lordi, in crescita di 13.092 mila Euro, pari a 18.429 mila Euro rispetto ai 5.337 mila Euro del passato esercizio.

Gli ammortamenti sono in aumento di 6.187 mila Euro rispetto al 30 settembre 2019 per effetto di maggiori costi legati alle proprietà intellettuali direttamente possedute dal Gruppo e ai diritti pluriennali su videogiochi in licenza.

La significativa crescita della percentuale di ricavi digitali rispetto ai ricavi totali ha permesso al margine operativo (EBIT) di più che triplicare a 10.380 mila Euro rispetto ai 3.192 mila Euro registrati al 30 settembre 2019. Le vendite digitali presentano infatti migliori tassi percentuali di redditività per effetto dell'accorciamento della catena distributiva, minore complessità operativa e migliori condizioni di pagamento da parte dei clienti. L'EBIT percentuale è stato pari al 26,7% dei ricavi lordi consolidati del trimestre.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 592 mila Euro, contro i 707 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

L'utile ante imposte al 30 settembre 2020 è stato pari a 10.972 mila Euro, in miglioramento di 7.073 mila Euro rispetto ai 3.899 mila Euro realizzati al 30 settembre 2019.

L'utile netto consolidato è pari a 7.877 mila Euro rispetto all'utile netto di 2.876 mila Euro realizzato al 30 settembre 2019.

L'utile attribuibile agli azionisti della Capogruppo è 7.886 mila Euro.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono rispettivamente pari a 0,55 Euro e 0,54 Euro per azione contro l'utile per azione di 0,20 Euro del 30 settembre 2019.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza è relativa al 40% della società olandese Rasplata B.V. e della società inglese Seekhana Ltd. detenute da altri soci.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2020

	Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	8.451	8.837	(386)	-4,4%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	46.182	33.248	12.934	38,9%
4	Partecipazioni	9.462	5.488	3.974	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.759	6.744	(3.985)	-59,1%
6	Imposte anticipate	3.295	3.482	(187)	-5,4%
7	Attività finanziarie non correnti	17.352	17.251	101	0,6%
	Totale attività non correnti	87.501	75.050	12.451	16,6%
Attività correnti					
8	Rimanenze	7.686	7.989	(303)	-3,8%
9	Crediti commerciali	22.019	28.168	(6.149)	-21,8%
10	Crediti tributari	897	3.100	(2.203)	-71,1%
11	Altre attività correnti	37.841	32.816	5.025	15,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.882	8.527	355	4,2%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	n.s.
	Totale attività correnti	77.325	80.600	(3.275)	-4,1%
	TOTALE ATTIVITA'	164.826	155.650	9.176	5,9%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(21.480)	(20.960)	(520)	2,5%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(60.174)	(52.288)	(7.886)	15,1%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(87.358)	(78.952)	(8.406)	10,6%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(970)	(979)	9	-0,9%
	Totale patrimonio netto consolidato	(88.328)	(79.931)	(8.397)	10,5%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(678)	(659)	(19)	2,9%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(469)	469	n.s.
21	Passività finanziarie	(5.499)	(6.369)	870	-13,7%
	Totale passività non correnti	(6.258)	(7.578)	1.320	-17,4%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(46.892)	(41.140)	(5.752)	14,0%
23	Debiti tributari	(6.099)	(5.473)	(626)	n.s.
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(3.472)	(4.721)	1.249	-26,4%
26	Passività finanziarie	(13.777)	(16.807)	3.030	-18,0%
	Totale passività correnti	(70.240)	(68.141)	(2.099)	3,1%
	TOTALE PASSIVITA'	(76.498)	(75.719)	(779)	1,0%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(164.826)	(155.650)	(9.176)	5,9%

Le attività non correnti si incrementano di 12.451 mila Euro. Le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 12.934 mila Euro a seguito degli investimenti in proprietà intellettuali e diritti pluriennali, al netto degli ammortamenti di competenza del periodo. Le partecipazioni aumentano di 3.974 mila Euro a fronte di ulteriori acquisti di azioni Starbreeze come commentato nella sezione Eventi significativi del periodo. I crediti e le altre attività non correnti diminuiscono di 3.985 mila Euro a seguito della classificazione tra le attività correnti della porzione del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc. che al 30 giugno 2020 aveva scadenza oltre i dodici mesi, ma che è stato interamente incassato anticipatamente nel corso del mese di ottobre 2020.

Le attività correnti si decrementano di 3.275 mila Euro principalmente per effetto di minori crediti commerciali per 6.149 mila Euro, in linea con le migliori condizioni di pagamento contrattualmente in essere con i *marketplace* digitali, parzialmente compensati da maggiori altre attività correnti per 5.025 mila Euro per effetto della riclassifica tra le poste correnti del credito derivante dalla cessione della Pipeworks Inc..

Le passività non correnti si decrementano di 1.320 mila Euro, mentre le passività correnti aumentano di 2.099 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2020 è riportata nella tabella seguente:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni	
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.882	8.527	355	4,2%
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0	n.s.
26	Passività finanziarie correnti	(13.777)	(16.807)	3.030	-4,1%
	Posizione finanziaria netta corrente	(4.895)	(8.280)	3.385	-40,9%
7	Attività finanziarie non correnti	17.352	17.251	101	0,6%
21	Passività finanziarie non correnti	(5.499)	(6.369)	870	-13,7%
	Posizione finanziaria netta non corrente	11.853	10.882	971	8,9%
	Totale posizione finanziaria netta	6.958	2.602	4.356	n.s.

In significativo miglioramento rispetto al 30 giugno 2020, la posizione finanziaria netta che è stata positiva per 6.958 mila Euro rispetto a 2.602 mila Euro registrati al 30 giugno 2020. La posizione finanziaria netta al netto dell'IFRS 16 è stata positiva per 12 milioni di Euro.

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		30 settembre 2020		30 settembre 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	34.995	100,5%	32.613	105,5%	2.382	7,3%
2	Rettifiche ricavi	(169)	-0,5%	(1.687)	-5,5%	1.518	-90,0%
3	Totale ricavi netti	34.826	100,0%	30.926	100,0%	3.900	12,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(263)	-0,8%	(6.596)	-21,3%	6.333	-96,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.700)	-4,9%	(1.486)	-4,8%	(214)	14,4%
6	Royalties	(8.817)	-25,3%	(12.557)	-40,6%	3.740	-29,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(355)	-1,0%	2.759	8,9%	(3.114)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(11.135)	-32,0%	(17.880)	-57,8%	6.745	-37,7%
9	Utile lordo (3+8)	23.691	68,0%	13.046	42,2%	10.645	81,6%
10	Altri ricavi	575	1,7%	46	0,1%	529	n.s.
11	Costi per servizi	(2.552)	-7,3%	(4.232)	-13,7%	1.680	-39,7%
12	Affitti e locazioni	(26)	-0,1%	(15)	0,0%	(11)	68,3%
13	Costi del personale	(2.766)	-7,9%	(2.422)	-7,8%	(344)	14,2%
14	Altri costi operativi	(67)	-0,2%	(128)	-0,4%	61	-47,8%
15	Totale costi operativi	(5.411)	-15,5%	(6.797)	-22,0%	1.386	-20,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	18.855	54,1%	6.295	20,4%	12.560	n.s.
17	Ammortamenti	(7.662)	-22,0%	(1.232)	-4,0%	(6.430)	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	(7.662)	-22,0%	(1.232)	-4,0%	(6.430)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	11.193	32,1%	5.063	16,4%	6.130	n.s.

I ricavi del trimestre sono stati caratterizzati dal lancio di videogiochi per personal computer, a luglio Death Stranding e ad agosto la pubblicazione della versione Steam del videogioco Control. La pubblicazione per videogiochi per personal computer è quasi esclusivamente digitale pertanto il Gruppo non ha risentito di limitazioni legate alla chiusura di punti vendita per effetto della diffusione della pandemia da COVID 19.

Il settore operativo Premium Games rappresenta il 90% dei ricavi lordi consolidati ed ha realizzato una crescita dei ricavi lordi nel periodo di 2.382 mila Euro, ricavi netti in crescita per 3.900 mila Euro, in particolare grazie ai risultati di vendita del videogioco Death Stranding, alla versione Steam del videogioco Control, ma anche al continuo successo di Assetto Corsa e di PAYDAY2. In crescita del 37% anche i ricavi

derivanti da Altri prodotti che rappresentano i flussi di vendita digitali di prodotti lanciati in esercizi precedenti.

Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco del settore Premium Games è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni	
Death Stranding	15.309	0	15.309	n.s.
Control	7.073	17.646	(10.573)	-59,9%
Aspetto Corsa	4.126	1.268	2.858	n.s.
Terraria	1.710	3.722	(2.012)	-54,1%
Bloodstained	1.579	5.524	(3.945)	-71,4%
PAYDAY 2	1.234	941	293	31,1%
Altri prodotti	3.503	2.557	946	37,0%
Prodotti retail	461	955	(494)	-51,7%
Totale ricavi lordi Premium Games	34.995	32.613	2.382	7,3%

La suddivisione dei ricavi per tipologia è la seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni	
Ricavi da distribuzione <i>retail</i>	2.200	15.322	(13.122)	-85,6%
Ricavi da distribuzione digitale	30.833	15.791	15.042	95,3%
Ricavi da sublicensing	1.960	1.402	558	39,8%
Ricavi da servizi	2	98	(96)	-98,0%
Totale ricavi Premium Games	34.995	32.613	2.382	7,3%

I ricavi da distribuzione *retail* diminuiscono nel periodo di 13.122 mila Euro, passando da un peso percentuale del 47% dell'esercizio passato all'attuale 6%. La crescita dei ricavi da distribuzione digitale è stata pari a 15.042 mila Euro, passati dal 48% all'88% del fatturato del settore operativo.

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

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 settembre 2020 suddiviso per tipologia di console è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni	
Sony Playstation	4.362	5.232	(870)	-16,6%
Microsoft XboX	2.538	3.425	(887)	-25,9%
Nintendo Switch	1.033	1.927	(894)	-46,4%
Totale console	7.933	10.584	(2.651)	-25,1%
Personal computer	22.194	4.302	17.892	n.s.
Mobile	707	905	(198)	-21,9%
Totale ricavi da distribuzione digitale	30.833	15.791	15.042	95,3%

I ricavi netti aumentano rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente del 12,6%, in maniera più che proporzionale rispetto ai ricavi lordi, passando a 34.826 mila Euro per effetto di minori rettifiche di ricavi tipiche dell'attività di distribuzione *retail*.

Il costo del venduto si è decrementato di 6.745 mila Euro, pari al 37,7%, per effetto di minori acquisti di prodotti destinati alla rivendita per 6.333 mila Euro e di minori royalty per 3.740 mila Euro. Le rimanenze

finali hanno avuto una significativa contrazione di 3.114 mila Euro, in linea con l'andamento dei ricavi da distribuzione fisica *retail*.

L'incremento dell'utile lordo è stato di 10.645 mila Euro.

Gli altri ricavi che nel periodo sono stati pari a 575 mila Euro sono quasi esclusivamente composti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi di prossimo lancio.

I costi operativi diminuiscono di 1.386 mila Euro, per effetto di minori investimenti pubblicitari, parzialmente compensati dall'incremento dei costi del personale.

Il margine operativo lordo è cresciuto di 12.560 mila Euro. Si è attestato nel periodo al 54,1% dei ricavi netti rispetto al 20,4% del primo trimestre dell'esercizio precedente.

Gli ammortamenti sono in aumento di 6.430 mila Euro rispetto al 30 settembre 2019 per effetto di maggiori costi legati alle proprietà intellettuali direttamente possedute dal Gruppo e ai diritti pluriennali su videogiochi in licenza.

Il margine operativo è stato pari a 11.193 mila Euro in aumento di 6.130 mila Euro rispetto ai 5.063 mila Euro realizzati al 30 settembre 2019 e pari al 32,1% dei ricavi netti. Le maggiori vendite digitali che presentano migliori tassi percentuali di redditività per effetto dell'accorciamento della catena distributiva, minore complessità operativa e migliori condizioni di pagamento da parte dei clienti, hanno permesso il raggiungimenti di tassi di redditività decisamente superiori al passato ed in linea con quanto registrato nella seconda metà del passato esercizio.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Free to Play					
		30 settembre 2020		30 settembre 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	2.191	100,0%	1.673	100,0%	518	31,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	2.191	100,0%	1.673	100,0%	518	31,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(497)	-22,7%	(555)	-33,2%	58	-10,5%
6	Royalties	(62)	-2,8%	(29)	-1,7%	(33)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(559)	-25,5%	(584)	-34,9%	25	-4,2%
9	Utile lordo (3+8)	1.632	74,5%	1.089	65,1%	543	49,9%
10	Altri ricavi	529	24,1%	516	30,8%	13	2,5%
11	Costi per servizi	(33)	-1,5%	(88)	-5,3%	55	-62,5%
12	Affitti e locazioni	(6)	-0,3%	(6)	-0,4%	0	-0,1%
13	Costi del personale	(1.128)	-51,5%	(1.062)	-63,5%	(66)	6,2%
14	Altri costi operativi	(21)	-1,0%	(21)	-1,3%	0	-0,6%
15	Totale costi operativi	(1.188)	-54,2%	(1.177)	-70,4%	(11)	0,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	973	44,4%	428	25,6%	545	n.s.
17	Ammortamenti	(43)	-2,0%	(312)	-18,6%	269	-86,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(346)	-20,7%	346	n.s.
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	(43)	-2,0%	(658)	-39,3%	615	-93,4%
22	Margine operativo (16+21)	930	42,4%	(230)	-13,8%	1.160	n.s.

Il settore operativo del Free to Play ha registrato ricavi in crescita del 31% passando da 1.673 mila Euro a 2.191 mila Euro. Gems of War, videogioco Free to Play lanciato dal Gruppo ormai più di cinque anni fa, costantemente aggiornato e migliorato continua a realizzare ricavi in progressiva crescita.

Migliaia di Euro	30 giugno 2020	30 giugno 2019	Variazioni	
Gems of War	1.715	1.278	437	34,2%
Battle Islands	246	218	28	12,8%
Prominence Poker	212	162	50	30,9%
Altri prodotti	18	15	(3)	-4,2%
Totale ricavi Free to Play	2.191	1.673	518	31,0%

I costi di acquisto di servizi destinati alla rivendita diminuiscono di 58 mila Euro in particolare per effetto di minori spese sulle attività di quality assurance. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni
Live support	316	342	(26)
Quality assurance	7	51	(44)
Hosting	138	121	17
Altro	36	41	(5)
Totale acquisto servizi destinati alla rivendita	497	555	58

Il live support consiste nell'attività di sviluppo e di miglioramento del gioco successivamente al lancio iniziale ed è propedeutico a mantenere alto l'interesse dei giocatori attraverso contenuti aggiuntivi che vengono mano a mano aggiunti.

Gli altri ricavi, in aumento di 13 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente, sono rappresentati dai costi interni di sviluppo che il Gruppo sta sostenendo per lo sviluppo della futura versione del videogioco Free to Play della serie Hawken, il cui completamento è previsto nell'ultimo trimestre dell'esercizio.

I costi operativi sono stati pari a 1.188 mila Euro, sostanzialmente invariati rispetto ai 1.177 mila Euro del 30 settembre 2019, per effetto di un incremento dei costi del personale per 66 mila Euro parzialmente compensato da una diminuzione dei costi per servizi per 55 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 973 mila Euro, in aumento di 545 mila Euro rispetto a quanto realizzato al termine del primo trimestre del passato esercizio.

Gli ammortamenti si riducono di 269 mila Euro per effetto del completamento del periodo di ammortamento di alcuni prodotti.

L'utile operativo del settore operativo è stato quindi pari a 930 mila Euro in miglioramento di 1.160 mila Euro rispetto alla perdita di 230 mila Euro realizzata nel primo trimestre del precedente esercizio.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia					
		30 settembre 2020		30 settembre 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.709	108,4%	4.125	111,4%	(2.416)	-58,6%
2	Rettifiche ricavi	(132)	-8,4%	(423)	-11,4%	291	-68,8%
3	Totale ricavi netti	1.577	100,0%	3.702	100,0%	(2.125)	-57,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(947)	-60,0%	(2.942)	-79,5%	1.995	-67,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	(62)	-1,7%	62	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	52	3,3%	255	6,9%	(203)	-79,7%
8	Totale costo del venduto	(895)	-56,8%	(2.749)	-74,3%	1.854	-67,4%
9	Utile lordo (3+8)	682	43,2%	953	25,7%	(271)	-28,4%
10	Altri ricavi	0	0,0%	8	0,2%	(8)	n.s.
11	Costi per servizi	(211)	-13,4%	(507)	-13,7%	296	-58,3%
12	Affitti e locazioni	(7)	-0,4%	(7)	-0,2%	0	0,0%
13	Costi del personale	(269)	-17,1%	(329)	-8,9%	60	-18,1%
14	Altri costi operativi	(43)	-2,7%	(57)	-1,5%	14	-23,4%
15	Totale costi operativi	(530)	-33,6%	(900)	-24,3%	370	-41,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	152	9,6%	61	1,6%	91	n.s.
17	Ammortamenti	(41)	-2,6%	(42)	-1,1%	1	-3,1%
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	(41)	-2,6%	(42)	-1,1%	1	-3,1%
22	Margine operativo (16+21)	111	7,0%	19	0,5%	92	n.s.

Il fatturato generato dal settore operativo della Distribuzione Italia è diminuito del 58,6% passando da 4.125 mila Euro a 1.709 mila Euro confermando il declino già evidenziato negli ultimi esercizi ed accelerato dalla pandemia da COVID-19.

Il dettaglio dei ricavi per tipologia è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	1.041	3.181	(2.140)	-67,3%
Distribuzione carte collezionabili	644	688	(44)	-6,4%
Distribuzione altri prodotti e servizi	24	256	(232)	n.s.
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	1.709	4.125	(2.416)	-58,6%

Le vendite derivanti dalla distribuzione di carte collezionabili hanno presentato tassi di decrescita inferiori alla distribuzione dei videogiochi ed hanno limitato la diminuzione al 6,4%.

Il costo del venduto si attesta a 895 mila Euro in diminuzione di 1.854 mila Euro rispetto al 30 settembre 2019, per la diminuzione degli acquisti di prodotti destinati alla rivendita in linea con la diminuzione registrata nelle vendite del settore operativo.

I costi operativi sono stati pari a 530 mila Euro in diminuzione rispetto a quelli al 30 settembre 2019 quando erano stati 900 mila Euro. Per effetto di ciò il margine operativo lordo è pari a 152 mila Euro, in miglioramento di 91 mila Euro rispetto a quanto realizzato nel corrispondente periodo del passato esercizio, mentre il margine operativo netto migliora di 92 mila Euro rispetto al primo trimestre dell'esercizio precedente, attestandosi a 111 mila Euro.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 settembre 2020		30 settembre 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	55	100,0%	118	100,0%	(63)	-53,4%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	55	100,0%	118	100,0%	(63)	-53,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,7%	0	0,4%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3)	-4,8%	(3)	-2,5%	0	-9,0%
6	Royalties	(3)	-4,9%	(5)	-4,6%	2	66,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(6)	-10,8%	(8)	-6,7%	2	-24,8%
9	Utile lordo (3+8)	49	89,2%	110	93,3%	(61)	-55,4%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(26)	-47,0%	(51)	-43,4%	25	-49,6%
12	Affitti e locazioni	0	-0,4%	(1)	-1,1%	1	n.s.
13	Costi del personale	(71)	-129,5%	(72)	-60,9%	1	-0,9%
14	Altri costi operativi	(9)	-17,0%	(7)	-6,3%	(2)	25,0%
15	Totale costi operativi	(106)	-191,9%	(131)	-110,9%	25	-19,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(57)	-102,8%	(21)	-17,7%	(36)	n.s.
17	Ammortamenti	(26)	-47,6%	(24)	-20,5%	(2)	8,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(26)	-47,6%	(24)	-20,5%	(2)	8,2%
22	Margine operativo (16+21)	(83)	-150,3%	(45)	-38,1%	(38)	83,8%

I ricavi del settore operativo Altre attività si decrementano di 63 mila Euro passando da 118 mila Euro a 55 mila Euro realizzati al 30 settembre 2020 in quanto, a differenza di quanto accaduto nello scorso esercizio, i corsi del nuovo anno scolastico inizieranno solo nel mese di ottobre 2020.

I costi operativi si decrementano di 25 mila Euro per minori costi per servizi.

La perdita operativa è pertanto pari a 83 mila Euro rispetto alla perdita operativa di 45 mila Euro del 30 settembre 2019.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		30 settembre 2020		30 settembre 2019		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	23	0,0%	19	0,0%	4	21,8%
11	Costi per servizi	(417)	0,0%	(377)	0,0%	(40)	10,7%
12	Affitti e locazioni	(35)	0,0%	(43)	0,0%	8	-20,2%
13	Costi del personale	(936)	0,0%	(910)	0,0%	(26)	2,8%
14	Altri costi operativi	(129)	0,0%	(115)	0,0%	(14)	12,1%
15	Totale costi operativi	(1.517)	0,0%	(1.445)	0,0%	(72)	5,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.494)	0,0%	(1.426)	0,0%	(68)	4,7%
17	Ammortamenti	(214)	0,0%	(189)	0,0%	(25)	12,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(63)	0,0%	0	0,0%	(63)	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
21	Totale costi operativi non monetari	(277)	0,0%	(189)	0,0%	(88)	46,4%
22	Margine operativo (16+21)	(1.771)	0,0%	(1.615)	0,0%	(156)	9,7%

I costi operativi sono stati pari a 1.517 mila Euro, in aumento di 72 mila Euro rispetto a quelli registrati al 30 settembre 2019.

La svalutazione di attività è relativa all'incasso anticipato rispetto alla scadenza contrattuale del credito di 10 milioni di Dollari Statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc. che è stato incassato nel corso del mese di ottobre 2020.

Il margine operativo è stato negativo per 1.771 mila Euro rispetto ai 1.615 mila Euro negativi del 30 settembre 2019.

8. 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. Alla data di chiusura del periodo il Gruppo ha considerato questa una componente contrattuale come un'attività potenziale, così come nel corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

9. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 28 ottobre 2020 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2020 deliberando la distribuzione di un dividendo di 15 centesimi di Euro per azione e nominando i nuovi componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale che rimarranno in carica sino all'approvazione del bilancio relativo all'esercizio che chiuderà al 30 giugno 2023.

10. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Successivamente al lancio della versione per personal computer del videogioco Death Stranding e della versione Steam del videogioco Control nel primo trimestre, il flusso di ricavi nella restante parte dell'esercizio sarà caratterizzato dal lancio nel secondo trimestre del videogioco Ghostrunner in ottobre e delle versioni per le console di nuova generazione di Control (Sony PlayStation 5 e Microsoft Xbox Serie X) entro il terzo trimestre dell'esercizio. Il settore operativo Free to Play vedrà il lancio mondiale di numerosi nuovi prodotti a partire dal terzo trimestre dell'esercizio, mentre la nuova versione del videogioco Hawken sarà disponibile a partire dal quarto trimestre dell'esercizio.

Il continuo lancio di nuovi prodotti e le significative vendite su prodotti precedentemente già disponibili, si prevede permetterà una crescita dei ricavi per l'esercizio in corso, anche se in misura più contenuta rispetto alla significativa crescita realizzata nel passato esercizio.

L'incremento dei ricavi non dovrebbe però produrre effetti significativi sui margini operativi che si stima rimangano in linea con i 20 milioni di margine operativo realizzati nell'esercizio precedente. La progressiva digitalizzazione del mercato comporterà un incremento dei margini reddituali, compensato però dall'incremento dei costi per le campagne marketing a supporto del lancio dei nuovi prodotti Free to Play.

Si prevede un costante miglioramento della posizione finanziaria netta già positiva alla fine del precedente esercizio.

Il Gruppo continuerà a monitorare gli effetti derivanti dalla diffusione della pandemia da COVID-19 adottando opportuni strumenti di mitigazione, qualora fossero necessari, e comunicando al mercato eventuali fattori non adeguatamente già considerati.

11. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 settembre 2020 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2019 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni
Dirigenti	7	7	0
Impiegati	206	190	16
Operai e apprendisti	6	4	2
Totale dipendenti	219	201	18

L'incremento del numero degli impiegati è effetto dell'acquisizione della società Avantgarden S.r.l. avvenuto il 3 marzo 2020.

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 settembre 2020 comparato con il rispettivo dato al 30 settembre 2019 è il seguente:

Tipologia	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni
Dirigenti	2	2	0
Impiegati	128	126	2
Totale dipendenti esteri	130	128	2

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 dell'esercizio precedente è stato:

Tipologia	Numero medio 2021	Numero medio 2020	Variazioni
Dirigenti	7	7	0
Impiegati	206	187	19
Operai e apprendisti	6	4	2
Totale dipendenti	219	198	21

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

Tipologia	Numero medio 2021	Numero medio 2020	Variazioni
Dirigenti	2	2	0
Impiegati	128	122	6
Totale dipendenti esteri	130	124	6

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

AMBIENTE

Al 30 settembre 2020 non esistono problematiche di tipo ambientale.

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Bilancio consolidato abbreviato
al 30 settembre 2020**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2020

	Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobilî impianti e macchinari	8.451	8.837	(386)	-4,4%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	46.182	33.248	12.934	38,9%
4	Partecipazioni	9.462	5.488	3.974	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	2.759	6.744	(3.985)	-59,1%
6	Imposte anticipate	3.295	3.482	(187)	-5,4%
7	Attività finanziarie non correnti	17.352	17.251	101	0,6%
	Totale attività non correnti	87.501	75.050	12.451	16,6%
Attività correnti					
8	Rimanenze	7.686	7.989	(303)	-3,8%
9	Crediti commerciali	22.019	28.168	(6.149)	-21,8%
10	Crediti tributari	897	3.100	(2.203)	-71,1%
11	Altre attività correnti	37.841	32.816	5.025	15,3%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.882	8.527	355	4,2%
13	Altre attività finanziarie	0	0	0	n.s.
	Totale attività correnti	77.325	80.600	(3.275)	-4,1%
	TOTALE ATTIVITA'	164.826	155.650	9.176	5,9%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.704)	(5.704)	0	0,0%
15	Riserve	(21.480)	(20.960)	(520)	2,5%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(60.174)	(52.288)	(7.886)	15,1%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(87.358)	(78.952)	(8.406)	10,6%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(970)	(979)	9	-0,9%
	Totale patrimonio netto consolidato	(88.328)	(79.931)	(8.397)	10,5%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(678)	(659)	(19)	2,9%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(469)	469	n.s.
21	Passività finanziarie	(5.499)	(6.369)	870	-13,7%
	Totale passività non correnti	(6.258)	(7.578)	1.320	-17,4%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(46.892)	(41.140)	(5.752)	14,0%
23	Debiti tributari	(6.099)	(5.473)	(626)	n.s.
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(3.472)	(4.721)	1.249	-26,4%
26	Passività finanziarie	(13.777)	(16.807)	3.030	-18,0%
	Totale passività correnti	(70.240)	(68.141)	(2.099)	3,1%
	TOTALE PASSIVITA'	(76.498)	(75.719)	(779)	1,0%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(164.826)	(155.650)	(9.176)	5,9%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 30 settembre 2020

	Migliaia di Euro	30 settembre 2020		30 settembre 2019		Variazioni	
1	Ricavi lordi	38.950	100,8%	38.529	105,6%	421	1,1%
2	Rettifiche ricavi	(301)	-0,8%	(2.110)	-5,6%	1.809	-85,8%
3	Totale ricavi netti	38.649	100,0%	36.419	100,0%	2.230	6,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.210)	-3,1%	(9.538)	-19,1%	8.328	-87,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.200)	-5,7%	(2.106)	-8,6%	(94)	4,5%
6	Royalties	(8.882)	-23,0%	(12.591)	-26,8%	3.709	-29,5%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(303)	-0,8%	3.014	-1,5%	(3.317)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(12.595)	-32,6%	(21.221)	-55,9%	8.626	-40,6%
9	Utile lordo (3+8)	26.054	67,4%	15.198	44,1%	10.856	71,4%
10	Altri ricavi	1.127	2,9%	589	4,4%	538	91,3%
11	Costi per servizi	(3.239)	-8,4%	(5.255)	-11,8%	2.016	-38,4%
12	Affitti e locazioni	(74)	-0,2%	(72)	-1,9%	(2)	1,8%
13	Costi del personale	(5.170)	-13,4%	(4.795)	-23,2%	(375)	7,8%
14	Altri costi operativi	(269)	-0,7%	(328)	-1,6%	59	-18,0%
15	Totale costi operativi	(8.752)	-22,6%	(10.450)	-38,5%	1.698	-16,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	18.429	47,7%	5.337	10,0%	13.092	n.s.
17	Ammortamenti	(7.986)	-20,7%	(1.799)	-9,1%	(6.187)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(63)	-0,2%	(346)	-2,7%	283	-81,7%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(8.049)	-20,8%	(2.145)	-11,7%	(5.904)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	10.380	26,9%	3.192	-1,7%	7.188	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.751	4,5%	1.202	1,9%	549	45,7%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.159)	-3,0%	(495)	-1,8%	(664)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	592	1,5%	707	0,0%	(115)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	10.972	28,4%	3.899	-1,7%	7.073	n.s.
27	Imposte correnti	(3.356)	-8,7%	(338)	0,0%	(3.018)	n.s.
28	Imposte differite	261	0,7%	(685)	-0,3%	944	n.s.
29	Totale imposte	(3.095)	-8,0%	(1.023)	-0,3%	(2.072)	n.s.
30	Risultato netto (26+29)	7.877	20,4%	2.876	-2,0%	5.001	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	7.886	20,4%	2.876	7,9%	5.010	n.s.
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(9)	0,0%	0	0,0%	(9)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,55		0,20		0,35	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,54		0,20		0,34	n.s.

Gruppo Digital Bros**Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2020**

Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	7.877	2.876	5.001
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	0	0	0
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(329)	403	(732)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sale"	1.009	(125)	1.134
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "held to collect and sale"	(242)	29	(271)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	438	307	131
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	438	307	131
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	8.315	3.183	5.132
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	8.324	3.183	5.141
Azionisti di minoranza	(9)	0	(9)

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2020

	Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019
A. Disponibilità monetarie e mezzi equivalenti iniziali		8.527	4.767
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio			
Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo		7.877	2.876
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>			
Accantonamenti e svalutazioni di attività		(63)	346
Ammortamenti immateriali		7.524	1.352
Ammortamenti materiali		462	447
Variazione netta delle imposte anticipate		187	586
Variazione netta degli altri fondi		0	0
Variazione netta del fondo TFR		19	3
Variazione netta delle altre passività non correnti		(469)	41
SUBTOTALE B.		15.537	5.651
C. Variazione del capitale circolante netto			
Rimanenze		303	(3.014)
Crediti commerciali		6.149	(4.292)
Crediti tributari		2.203	(105)
Altre attività correnti		(4.962)	(479)
Debiti verso fornitori		5.752	14.671
Debiti tributari		626	473
Fondi correnti		0	0
Altre passività correnti		(1.249)	669
SUBTOTALE C.		8.822	7.923
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(20.458)	(2.622)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		(76)	(6.649)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		11	(310)
SUBTOTALE D.		(20.523)	(9.581)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento			
Aumenti di capitale		0	0
Variazione delle passività finanziarie		(3.900)	327
Variazione delle attività finanziarie		(101)	843
SUBTOTALE F.		(4.001)	1.170
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato			
Dividendi distribuiti		0	0
Variazione azioni proprie detenute		0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto		520	390
SUBTOTALE G.		520	390
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F+G)		355	5.553
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)		8.882	10.320

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 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.350)	1.579	21.223	0	38.811	(1.513)	37.298	64.225	0	64.225
Destinazione utile d'esercizio							0		(1.513)	1.513	0	0	0	0
Altre variazioni						83	83				0	83	0	83
Utile (perdita) complessiva					403	(96)	307			3.057	3.057	3.364	0	3.364
Totale al 30 settembre 2019	5.704	18.486	1.141	1.367	(947)	1.566	21.613	0	37.298	3.057	40.355	67.672	0	67.672
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
Altre variazioni						82	82				0	82		82
Utile (perdita) complessiva					(329)	767	438			7.886	7.886	8.324	(9)	8.315
Totale al 30 settembre 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.745)	2.231	21.480	0	52.288	7.886	60.174	87.358	970	88.328

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Note illustrative al bilancio consolidato
abbreviato al 30 settembre 2020**

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, i principi contabili, le valutazioni discrezionali e le stime significative, i criteri di consolidamento, le partecipazioni in società collegate e in altre imprese e aggregazioni di imprese si rimanda alle note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2020. Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2020 del gruppo Digital Bros è stato redatto in ipotesi di continuità aziendale, adottando gli stessi principi contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio annuale per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2020.

STATO PATRIMONIALE

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 settembre 2020 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2020 è riportata nella sezione Prospetti contabili. Di seguito vengono commentate le principali componenti dello stato patrimoniale.

ATTIVITA' NON CORRENTI

Le attività non correnti si incrementano di 12.451 mila Euro.

Le immobilizzazioni immateriali si incrementano di 12.934 mila Euro a seguito degli investimenti in nuovi videogiochi, al netto degli ammortamenti effettuati nel periodo.

Gli investimenti lordi in immobilizzazioni sono stati pari a 20.458 mila:

Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 giugno 2019
Diritti di utilizzo Premium Games	28	502
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	41	79
Totale incrementi concessioni e licenze	69	581
Commesse interne di sviluppo in corso	821	399
Immobilizzazioni in corso	19.568	1.642
Totale incrementi immobilizzazioni in corso	20.389	2.041
Totale incrementi immobilizzazioni immateriali	20.458	2.622

Le partecipazioni aumentano di 3.974 mila Euro a fronte della sottoscrizione della quota di aumento di capitale della società svedese Starbreeze nel corso del mese di settembre. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
Starbreeze AB azioni A	6.129	3.676	2.453
Starbreeze AB azioni B	2.884	1.363	1.521
Unity Software Inc.	167	167	0
Noobz from Poland S.A.	282	282	0
Totale partecipazioni	9.462	5.488	3.974

I crediti ed altre attività non correnti includono per 1.905 mila Euro il 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 30 settembre 2020 è stato adeguato con il metodo del costo ammortizzato pari a 774 mila Euro nel trimestre. 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 è relativa a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali. La voce diminuisce di 3.985 mila Euro a seguito della classificazione tra le attività correnti della porzione del credito complessivo di 10 milioni di dollari statunitensi derivante dalla cessione della Pipeworks Inc. che al 30 giugno 2020 aveva scadenza oltre i dodici mesi, ma che è stato interamente incassato nel corso del mese di ottobre 2020, anticipatamente rispetto alla scadenza contrattuale.

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.

ATTIVITA' CORRENTI

Le attività correnti si decrementano di 3.275 mila Euro principalmente per effetto di minori crediti commerciali per 6.149 mila Euro parzialmente compensati da maggiori altre attività correnti per 5.025 mila Euro a seguito della riclassifica del credito per la cessione della Pipeworks Inc..

PASSIVITA' NON CORRENTI

Le passività non correnti si decrementano di 1.320 mila Euro.

Al 30 settembre 2020 non esistono altri debiti e passività non correnti in quanto il debito contabilizzato al 30 giugno 2020, pari a 469 mila Euro e relativo al debito per le consulenze ricevute dalla Capogruppo nell'ambito della cessione della Pipeworks Inc., è stato riclassificato tra le passività correnti.

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

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

PASSIVITA' CORRENTI

Le passività correnti si incrementano di 2.049 mila Euro principalmente per maggiori debiti verso fornitori a seguito dell'iscrizione del debito per royalty di competenza del trimestre.

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 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
Altre variazioni						82	82				0	82		82
Utile (perdita) complessiva					(329)	767	438			7.886	7.886	8.324	(9)	8.315
Totale al 30 settembre 2020	5.704	18.486	1.141	1.367	(1.745)	2.231	21.480	0	52.288	7.886	60.174	87.358	970	88.328

14. Capitale sociale

Il capitale sociale al 30 settembre 2020 è invariato rispetto al 30 giugno 2020 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 82 mila Euro all'adeguamento della riserva stock option e per 767 mila Euro positivi all'adeguamento della riserva valutazione titoli.

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

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 30 settembre 2020 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2020 è il seguente:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.882	8.527	355
13	Altre attività finanziarie correnti	0	0	0
26	Passività finanziarie correnti	(13.777)	(16.807)	3.030
	Posizione finanziaria netta corrente	(4.895)	(8.280)	3.385
7	Attività finanziarie non correnti	17.352	17.251	101
21	Passività finanziarie non correnti	(5.499)	(6.369)	870
	Posizione finanziaria netta non corrente	11.853	10.882	971
	Totale posizione finanziaria netta	6.958	2.602	4.356

La posizione finanziaria netta è positiva per 6.958 mila Euro, in significativo miglioramento rispetto ai 2.602 mila Euro positivi del 30 giugno 2020. La posizione finanziaria netta al netto dell'IFRS 16 è stata positiva per 12 milioni di Euro.

La variazione più significativa è relativa alle passività finanziarie correnti che diminuiscono di 3.030 mila Euro principalmente a seguito dell'estinzione del finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. alla 505 Games S.p.A..

A fini meramente espositivi si riporta la posizione finanziaria netta come DEM/6064293 del 28 luglio 2006:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 giugno 2020	Variazioni	
A.	Cassa	4	5	(1)	-20,0%
B.	Altre disponibilità liquide (dettagli)	8.878	8.522	356	4,2%
C.	Liquidità (A) + (B)	8.882	8.527	355	4,2%
D.	Crediti finanziari correnti e non correnti	17.352	17.251	101	0,6%
E.	Debiti bancari correnti	1	547	(546)	-99,8%
F.	Parte corrente dell'indebitamento non corrente	2.336	5.153	(2.817)	-54,7%
G.	Altri debiti finanziari correnti	11.440	11.107	333	3,0%
H.	Indebitamento finanziario corrente (E)+(F)+(G)	13.777	16.807	(3.030)	-18,0%
I.	Indebitamento finanziario corrente netto (H) – (D) – (C)	(12.457)	(8.971)	(3.486)	38,9%
J.	Debiti bancari non correnti	1.656	1.906	(250)	-13,1%
K.	Altri debiti non correnti	3.843	4.463	(620)	-13,9%
L.	Indebitamento finanziario non corrente (J) + K)	5.499	6.369	(870)	-13,7%
M.	Indebitamento finanziario netto (I) + (L)	(6.958)	(2.602)	(4.356)	n.s.

CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

Di seguito si riporta la suddivisione dei ricavi al 30 settembre 2020 per settori operativi tenendo in considerazione che il settore operativo Holding non genera ricavi:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	2.191	34.995	1.709	55	38.950
2	Rettifiche ricavi	0	(169)	(132)	0	(301)
3	Totale ricavi netti	2.191	34.826	1.577	55	38.649

La suddivisione al 30 settembre 2019 era stata:

	Migliaia di Euro	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.673	32.613	4.125	118	38.529
2	Rettifiche ricavi	0	(1.687)	(423)	0	(2.110)
3	Totale ricavi netti	1.673	30.926	3.702	118	36.419

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

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.751	1.202	549	45,7%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.159)	(495)	(664)	n.s.
25	Gestione finanziaria	592	707	(115)	n.s.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 592 mila Euro contro i 707 mila Euro positivi realizzati nel primo trimestre del passato esercizio per effetto di maggiori interessi passivi e oneri finanziari per 664 mila Euro solo parzialmente compensati da maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 549 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni	%
Proventi finanziari	688	683	5	0,7%
Differenze attive su cambi	1.060	518	542	n.s.
Altro	3	1	2	n.s.
Totale interessi attivi e proventi finanziari	1.751	1.202	549	45,7%

Gli interessi attivi e proventi finanziari aumentano di 549 mila Euro per effetto di maggiori differenze cambi attive per 542 mila Euro. I proventi finanziari includono 774 mila Euro di adeguamento 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 1.159 mila Euro, in aumento di 664 mila Euro rispetto al 30 settembre 2019, per effetto principalmente di maggiori differenze passive su cambi per 782 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni	%
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(37)	(77)	40	-51,4%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(76)	(153)	77	-50,3%
Interessi factoring	(1)	(2)	1	-50,0%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(114)	(232)	118	-50,9%
Differenze passive su cambi	(1.045)	(263)	(782)	n.s.
Valutazione di partecipazioni a patrimonio netto	(1.159)	(495)	(664)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(37)	(77)	40	-51,4%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 settembre 2020 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2020	30 settembre 2019	Variazioni	%
Imposte correnti	(3.356)	(338)	(3.018)	n.s.
Imposte differite	261	(685)	947	n.s.
Totale imposte	(3.095)	(1.023)	(2.072)	n.s.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2020		30 settembre 2019		Variazioni	
Europa	7.401	19%	8.467	16%	(1.066)	-12,6%
Americhe	26.425	68%	20.986	58%	5.439	25,9%
Resto del mondo	3.360	9%	4.833	8%	(1.473)	-30,5%
Totale ricavi estero	37.186	95%	34.286	82%	2.900	8,5%
Italia	1.764	5%	4.243	18%	(2.479)	-58,4%
Totale ricavi lordi consolidati	38.950	100%	38.529	100%	421	1,1%

I ricavi estero si attestano al 95% dei ricavi lordi consolidati rispetto all'82% del corrispondente periodo dell'esercizio precedente e sono in aumento di 2.900 mila Euro rispetto al 30 settembre 2019.

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 34.995 mila Euro pari al 94% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2020		30 settembre 2019		Variazioni	
Free to Play	2.191	6%	1.673	10%	518	31,0%
Premium Games	34.995	94%	32.613	90%	2.382	7,3%
Totale ricavi lordi estero	37.186	100%	34.286	100%	2.900	8,5%

Rapporti con parti correlate

Alla data del 30 settembre 2020 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 2020 - 30 settembre 2020. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2020 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della situazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 12 novembre 2020

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe