

Digital Bros

digital entertainment

COMUNICATO STAMPA

Il CdA del Gruppo Digital Bros ha approvato il Resoconto Intermedio di Gestione al 30 settembre 2022 (primo trimestre dell'esercizio 2022 – 2023)

RISULTATI DEL PRIMO TRIMESTRE:

- **RICAVI A 22,4 MILIONI DI EURO**
- **MARGINE OPERATIVO LORDO (EBITDA) A 5,2 MILIONI DI EURO, PARI AL 23,1% DEI RICAVI LORDI**
- **MARGINE OPERATIVO (EBIT) A 2,2 MILIONI DI EURO**
- **UTILE NETTO DI 3,1 MILIONI DI EURO**
- **POSIZIONE FINANZIARIA NETTA NEGATIVA PER 14,2 MILIONI DI EURO**
- **RICAVI PREVISTI IN CRESCITA PER IL PROSSIMO BIENNIO**

SOTTOSCRITTO ACCORDO CON REMEDY ENTERTAINMENT PER CONTROL 2

RISULTATI DEL PRIMO TRIMESTRE:

- ✓ **Ricavi lordi consolidati pari a 22,4 milioni di Euro, in diminuzione del 10,5%, del 28% a parità di perimetro di consolidamento, rispetto ai 25 milioni di Euro registrati al 30 settembre 2021 e quasi esclusivamente generati dalle vendite dei prodotti di catalogo**
- ✓ **Ricavi generati dalla neoacquisita 505 Go Inc. pari a 4,4 milioni di Euro**
- ✓ **Margine operativo lordo (EBITDA) pari a 5,2 milioni di Euro rispetto ai 7,8 milioni di Euro al 30 settembre 2021 e pari al 23,1% dei ricavi lordi consolidati**
- ✓ **Margine operativo (EBIT) pari a 2,2 milioni di Euro rispetto ai 4,5 milioni di Euro al 30 settembre 2021**
- ✓ **Utile ante imposte di 3,7 milioni di Euro rispetto ai 5,8 milioni di Euro registrati al 30 settembre 2021**
- ✓ **Risultato netto di 3,1 milioni di Euro rispetto ai 4 milioni di Euro realizzati al 30 settembre 2021**
- ✓ **Posizione finanziaria netta negativa per 14,2 milioni di Euro (8,6 milioni al netto dell'effetto IFRS 16) per effetto dei significativi investimenti del periodo**
- ✓ **Previsti ricavi in crescita per il prossimo biennio**

SOTTOSCRITTO ACCORDO CON REMEDY ENTERTAINMENT PER CONTROL 2:

- ✓ **Sottoscritto il contratto con Remedy Entertainment Plc per lo sviluppo e la pubblicazione congiunta di Control 2, seguito del pluripremiato Control, che sarà disponibile su PC, PlayStation 5 e Xbox Series X|S. L'investimento iniziale per la produzione del videogioco ammonta a 50 milioni di Euro**

Milano, 11 novembre 2022 - Il **Consiglio di Amministrazione di Digital Bros (DIB:MI)**, Gruppo attivo nel mercato dei videogames, quotato al segmento Euronext STAR di Borsa Italiana e al segmento Euronext Tech Leaders, **ha approvato in data odierna il Resoconto Intermedio di Gestione al 30 settembre 2022** (primo trimestre dell'esercizio che va dal 1° luglio 2022 al 30 giugno 2023).

RISULTATI PRIMO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2022-2023 (PERIODO CHIUSO AL 30.09.2022)				
<i>Migliaia di Euro</i>	30.09.22	30.09.21	Variazioni	Variazioni %
Ricavi lordi	22.387	25.016	(2.629)	-10,5%
Margine operativo lordo (EBITDA)	5.155	7.825	(2.670)	-34,1%
Margine operativo (EBIT)	2.242	4.497	(2.255)	-50,1%
Utile / (perdita) ante imposte	3.681	5.839	(2.158)	-37,0%
Utile netto / (Perdita netta)	3.087	4.014	(927)	-23,1%

I principali risultati conseguiti dal Gruppo Digital Bros a livello di conto economico consolidato riferiti al primo trimestre dell'esercizio 2022-2023, confrontati con i dati relativi al periodo corrispondente dell'esercizio precedente, sono:

- **Ricavi lordi consolidati** pari a 22,4 milioni di Euro in diminuzione del 10,5% e del 28% a parità di perimetro di consolidamento, rispetto ai 25 milioni di Euro registrati al 30 settembre 2021;
- **Margine operativo lordo** pari a 5,2 milioni di Euro (23,1% dei ricavi lordi consolidati) rispetto ai 7,8 milioni di Euro registrati al 30 settembre 2021;
- **Margine operativo** pari a 2,2 milioni di Euro rispetto ai 4,5 milioni di Euro registrati al 30 settembre 2021;
- **Utile ante imposte** pari a 3,7 milioni di Euro rispetto ai 5,8 milioni di Euro registrati al 30 settembre 2021;
- **Utile netto** di 3,1 milioni di Euro rispetto ai 4 milioni di Euro registrati al 30 settembre 2021.

RISULTATI PER SETTORI OPERATIVI

Il piano editoriale del Gruppo prevede le prime uscite di nuovi prodotti a partire dalla seconda metà dell'esercizio in corso e pertanto, seppur in presenza dei significativi investimenti in nuove proprietà intellettuali, i ricavi del periodo sono quasi esclusivamente costituiti dalle vendite di prodotti di catalogo, ripartiti su un numero elevato di videogames. Su questi spiccano le vendite del videogioco di proprietà del Gruppo Assetto Corsa con oltre 5 milioni di Euro nel periodo a cui si devono aggiungere i ricavi realizzati dalla neo acquisita società americana 505 Go Inc. per 4,4 milioni di Euro. I ricavi lordi del periodo sono stati pari a 22.387 mila Euro, in contrazione del 10,5%, del 28% a parità di perimetro di consolidamento.

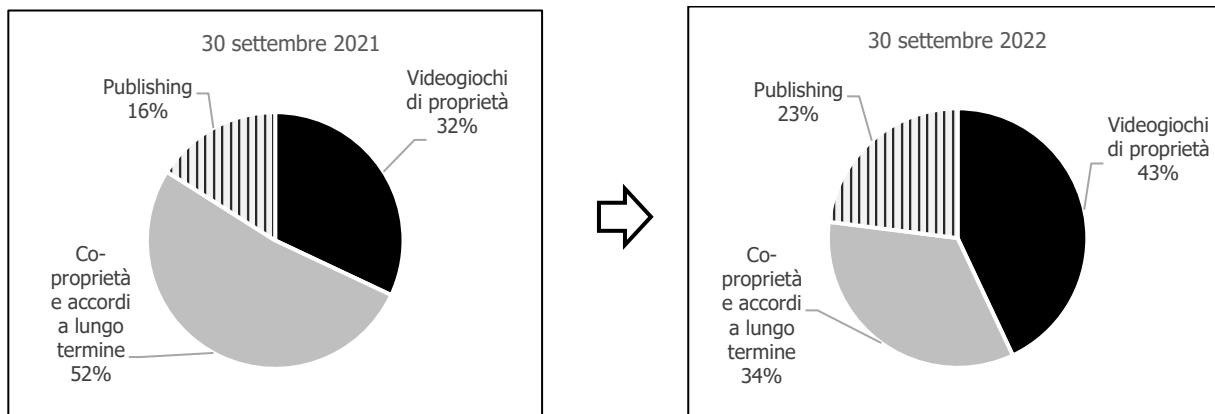
I ricavi realizzati sui mercati internazionali sono stati pari al 96% dei ricavi lordi consolidati del trimestre, mentre i ricavi digitali sono stati circa l'88% dei ricavi lordi.

La suddivisione dei ricavi per settore operativo al 30 settembre 2022 comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2023	2022	Variazioni		2023	2022	Variazioni	
Premium Games	15.529	22.525	(6.996)	-31,1%	15.529	22.439	(6.910)	-30,8%
Free to Play	5.971	1.773	4.198	n.s.	5.971	1.773	4.198	n.s.
Distribuzione Italia	698	599	99	16,6%	672	559	113	20,1%
Altre Attività	189	119	70	59,1%	189	119	70	59,1%
Totale ricavi lordi	22.387	25.016	(2.629)	-10,5%	22.361	24.890	(2.529)	-10,2%

Il settore operativo **Premium Games** ha rappresentato il 69% dei ricavi lordi contro il 90% dello scorso esercizio.

I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo o da studi di sviluppo controllati hanno rappresentato il 43% dei ricavi del settore operativo rispetto al 32% realizzato nel primo trimestre dello scorso esercizio, mentre i ricavi derivanti da proprietà intellettuali sulle quali il Gruppo vanta diritti di comproprietà e/o diritti pluriennali superiori ai dieci anni sono stati pari al 34% dei ricavi del settore operativo. La ripartizione dei ricavi Premium Games in funzione della tipologia dei diritti detenuti dal Gruppo è riportata nel grafico sottostante comparata con il corrispettivo periodo dell'esercizio precedente:



Per effetto dell'acquisizione di 505 Go Inc., i ricavi del settore operativo **Free to Play** sono in aumento di 4.198 mila Euro, in diminuzione di 176 mila Euro a parità di perimetro di consolidamento, passando da 1.773 mila Euro a 5.971 mila Euro avendo beneficiato di 4.379 mila Euro realizzati dai videogiochi pubblicati dalla 505 Go Inc..

I ricavi del settore operativo della **Distribuzione Italia** sono aumentati di 99 mila Euro passando da 599 mila Euro a 698 mila Euro.

Il contributo delle diverse aree di business del Gruppo Digital Bros alla formazione dei margini di redditività registrati nel primo trimestre dell'esercizio 2022-2023 è stato:

Migliaia di Euro	Premium Games	Free to Play	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
Ricavi lordi	15.529	5.971	698	189	0	22.387
Margine operativo lordo (EBITDA)	6.426	935	(297)	(93)	(1.816)	5.155
Margine operativo (EBIT)	3.658	1.129	(332)	(180)	(2.033)	2.242

Il **costo del venduto** si è decrementato di 2.271 mila Euro, in calo del 23,1%, in misura superiore alla riduzione dei ricavi e tale da determinare solo una lieve riduzione dell'**utile lordo** pari all'1,7% (da 15.044 mila Euro al 30 settembre 2021 agli attuali 14.786 mila Euro) per effetto di un minor peso percentuale dei costi operativi che presentano i videogiochi di catalogo.

Il **marginale operativo lordo (EBITDA)** è stato pari a 5.155 mila Euro, pari al 23,1% dei ricavi consolidati lordi, in diminuzione di 2.670 mila Euro rispetto ai 7.825 mila Euro nel primo trimestre del passato esercizio.

Gli **ammortamenti** sono in aumento di 410 mila Euro per effetto della maggiore percentuale di ricavi realizzati su proprietà intellettuali detenute.

Le **riprese di valore di attività e proventi di valutazione** sono composti esclusivamente dal differenziale tra il prezzo pagato per l'acquisizione della D3 Go Inc. e il patrimonio netto della società alla data di ingresso nel perimetro di consolidamento.

Il **marginale operativo (EBIT) consolidato** è stato pari a 2.242 mila Euro rispetto a 4.497 mila Euro registrati al 30 settembre 2021.

Il **saldo della gestione finanziaria** è stato positivo per 1.439 mila Euro, in lieve incremento rispetto i 1.342 mila Euro positivi realizzati nel primo trimestre del passato esercizio.

L'**utile ante imposte** al 30 settembre 2022 è stato pari a 3.681 mila Euro, in diminuzione di 2.158 mila Euro rispetto ai 5.839 mila Euro realizzati al 30 settembre 2021.

L'**utile netto consolidato** è pari a 3.087 mila Euro rispetto ai 4.014 mila Euro realizzato al 30 settembre 2021.

L'**utile netto attribuibile agli azionisti della Capogruppo** è 2.996 mila Euro. L'**utile netto attribuibile agli azionisti di minoranza** è positivo per 91 mila Euro.

L'**utile netto per azione base** e l'**utile netto per azione diluito** sono pari a 0,21 Euro contro l'utile per azione di 0,29 Euro e 0,28 Euro del 30 settembre 2021.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

In linea con le attese, la posizione finanziaria netta è stata negativa per 14.169 mila Euro rispetto ai 3.707 mila Euro positivi registrati al 30 giugno 2022 decrementandosi di 17.876 mila Euro per effetto dei significativi investimenti del periodo. La posizione finanziaria netta totale al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 8.561 mila Euro.

AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 settembre 2022 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato transazioni nel periodo.

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Non si sono registrati eventi significativi nel periodo.

EVENTI SIGNIFICATIVI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

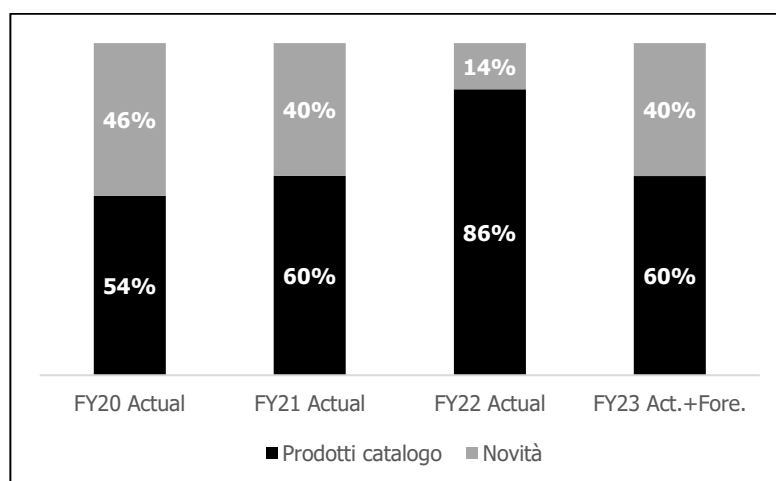
In data 26 ottobre 2022 l'Assemblea degli azionisti del Gruppo Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2022 deliberando la distribuzione di un dividendo di 18 centesimi di Euro per azione.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Gli investimenti nello sviluppo di videogiochi si concretizzeranno con il lancio dei primi prodotti a partire dalla seconda metà dell'esercizio in corso. I ricavi dell'esercizio pertanto beneficeranno del nuovo flusso di ricavi, ma anche dell'apporto della neo acquisita società americana 505GO!. Il Gruppo prevede di oltrepassare i 50 milioni di investimenti anche nel corso di quest'esercizio ed in funzione di ciò si attendono ricavi in crescita almeno per il prossimo biennio.

Il mix di prodotti venduti, che ha portato alla significativa crescita del margine operativo netto nell'esercizio al 30 giugno 2022, caratterizzato dal significativo peso delle vendite di Assetto Corsa e dei prodotti da catalogo, si modificherà nell'esercizio in corso con l'introduzione sul mercato di nuove proprietà intellettuali. Il lancio delle quali porterà inizialmente ad una riduzione della marginalità percentuale sulle vendite per via degli investimenti iniziali, senza però significative variazioni attese del margine operativo netto in valori assoluti.

La ripartizione dei ricavi Premium Games previsti per l'esercizio suddiviso tra vendite di prodotti di catalogo e novità con il confronto con i precedenti esercizi è riportata nella tabella sottostante:



In linea con i significativi investimenti del periodo che proseguiranno anche nel corso del prossimo esercizio, si prevede che la posizione finanziaria netta, positiva per 3,7 milioni di Euro al 30 giugno 2022, si riduca sino al termine del terzo trimestre, per poi tornare a migliorare nel corso dell'ultima porzione dell'esercizio in corso.

ALTRE DELIBERE DEL CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE

Control 2

505 Games, publisher internazionale del Gruppo Digital Bros, e **Remedy Entertainment Plc** hanno sottoscritto il contratto per lo sviluppo e la pubblicazione congiunta di **Control 2**, sequel del pluripremiato Control.

L'investimento iniziale per la produzione del videogioco ammonta a 50 milioni di Euro, in linea con la qualità attesa di Control 2 ("AAA-game"). Remedy manterrà i diritti sulla proprietà intellettuale. La produzione e tutti i costi correlati, inclusi gli investimenti a seguito del lancio, saranno equamente divisi fra 505 Games e Remedy Entertainment così come i ricavi netti generati dal gioco.

Control 2 sarà disponibile su PC, Playstation 5 e Xbox Series X|S e verrà realizzato con la tecnologia Northlight® di proprietà di Remedy. 505 Games pubblicherà il gioco sulle piattaforme console, Remedy sulla piattaforma PC. **Control 2 è attualmente in fase di prototipo.**

Lanciato nel 2019 e pluri-acclamato dalla critica, Control ha **generato ad oggi ricavi oltre i 92 milioni di Euro**. Control è stato nominato a 11 BAFTA® Games Awards e ha vinto oltre 20 premi "Gioco dell'anno" fra cui il premio "Game of the Year" di IGN nel 2019.

*"Siamo entusiasti di incrementare le relazioni con Remedy e insieme continuare la storia di successo di Control. Dal suo lancio nel 2019, **Control ha venduto oltre 3 milioni di copie**" commentano Rami e Raffi Galante, Amministratori Delegati del Gruppo Digital Bros. "Control è stato uno dei più importanti investimenti di 505 Games, per questo riveste per noi un ruolo speciale. Siamo grati a tutta la community di giocatori che ha fatto di Control un videogame così longevo e amato. Non vediamo l'ora di lanciare Control 2".*

INDICATORI ALTERNATIVI DI PERFORMANCE

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

Il conto economico evidenzia i seguenti indicatori/risultati intermedi:

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

ART. 154-BIS DEL T.U.F.

Il dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari del Gruppo Digital Bros, Stefano Salbe, dichiara ai sensi del comma 2 articolo 154 bis del Testo Unico della Finanza che l'informativa contabile societaria contenuta nel presente comunicato corrisponde alle risultanze documentali, ai libri ed alle scritture contabili.

Il comunicato stampa è disponibile sui siti www.digitalbros.com e www.1info.it

IL GRUPPO DIGITAL BROS

Il Gruppo Digital Bros è quotato al segmento Euronext STAR di Borsa Italiana e al segmento Euronext Tech Leaders. Dal 1989 opera nell'ambito dello sviluppo, della produzione e della distribuzione di videogame, attraverso il brand 505 Games che pubblica i propri videogiochi attraverso i canali distributivi digitali e retail. Il Gruppo Digital Bros è attivo in tutto il mondo, attraverso le proprie sedi in Italia, Stati Uniti, UK, Francia, Spagna, Germania, Repubblica Ceca, Cina, Giappone, Australia e Canada con circa 393 dipendenti.

Per maggiori informazioni:

Digital Bros S.p.A.

Stefano Salbe

CFO

Tel. + 39 02 413031

ir@digitalbros.com

PROSPETTI CONTABILI
GRUPPO DIGITAL BROS

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2022

	<i>Migliaia di Euro</i>	30 settembre 2022	30 giugno 2022	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	10.189	10.353	(164)	-1,6%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	117.449	104.089	13.360	12,8%
4	Partecipazioni	7.650	7.511	139	1,9%
5	Crediti ed altre attività non correnti	18.601	14.072	4.529	32,2%
6	Imposte anticipate	17.815	12.829	4.986	38,9%
7	Attività finanziarie non correnti	18.220	18.257	(37)	-0,2%
	Totale attività non correnti	189.924	167.111	22.813	13,7%
Attività correnti					
8	Rimanenze	3.973	4.173	(200)	-4,8%
9	Crediti commerciali	21.181	27.781	(6.600)	-23,8%
10	Crediti tributari	1.545	2.926	(1.381)	-47,2%
11	Altre attività correnti	13.362	13.030	332	2,5%
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	8.706	10.961	(2.255)	-20,6%
13	Altre attività finanziarie	329	329	0	0,0%
	Totale attività correnti	49.096	59.200	(10.104)	-17,1%
	TOTALE ATTIVITA'	239.020	226.311	12.709	5,6%
Patrimonio netto consolidato					
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.705)	(1)	0,0%
15	Riserve	(22.778)	(22.030)	(748)	3,4%
16	Azioni proprie	0	0	0	0,0%
17	(Utili) perdite a nuovo	(111.151)	(108.160)	(2.991)	2,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(139.635)	(135.895)	(3.740)	2,8%
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(1.514)	(1.423)	(91)	6,4%
	Totale patrimonio netto consolidato	(141.149)	(137.318)	(3.831)	2,8%
Passività non correnti					
18	Benefici verso dipendenti	(811)	(761)	(50)	6,6%
19	Fondi non correnti	(81)	(81)	0	0,0%
20	Altri debiti e passività non correnti	(2.063)	(1.954)	(109)	5,6%
21	Passività finanziarie	(16.178)	(15.213)	(965)	6,3%
	Totale passività non correnti	(19.133)	(18.009)	(1.124)	6,2%
Passività correnti					
22	Debiti verso fornitori	(42.699)	(52.125)	9.426	-18,1%
23	Debiti tributari	(4.482)	(3.575)	(907)	25,4%
24	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
25	Altre passività correnti	(6.311)	(4.657)	(1.654)	35,5%
26	Passività finanziarie	(25.246)	(10.627)	(14.619)	n.s.
	Totale passività correnti	(78.738)	(70.984)	(7.754)	10,9%
	TOTALE PASSIVITA'	(97.871)	(88.993)	(8.878)	10,0%
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(239.020)	(226.311)	(12.709)	5,6%

GRUPPO DIGITAL BROS
Conto economico consolidato al 30 settembre 2022

	<i>Migliaia di Euro</i>	30 settembre 2022		30 settembre 2021		Variazioni	
1	Ricavi lordi	22.387	100,1%	25.016	100,5%	(2.629)	-10,5%
2	Rettifiche ricavi	(26)	-0,1%	(126)	-0,5%	100	-79,0%
3	Totale ricavi netti	22.361	100,0%	24.890	100,0%	(2.529)	-10,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(710)	-3,2%	(981)	-3,9%	271	-27,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.080)	-9,3%	(1.507)	-6,1%	(573)	38,0%
6	Royalties	(4.585)	-20,5%	(7.078)	-28,4%	2.493	-35,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(200)	-0,9%	(280)	-1,1%	80	-28,7%
8	Totale costo del venduto	(7.575)	-33,9%	(9.846)	-39,6%	2.271	-23,1%
9	Utile lordo (3+8)	14.786	66,1%	15.044	60,4%	(258)	-1,7%
10	Altri ricavi	3.851	17,2%	1.736	7,0%	2.115	n.s.
11	Costi per servizi	(3.290)	-14,7%	(1.813)	-7,3%	(1.477)	81,5%
12	Affitti e locazioni	(193)	-0,9%	(104)	-0,4%	(89)	86,1%
13	Costi del personale	(9.608)	-43,0%	(6.719)	-27,0%	(2.889)	43,0%
14	Altri costi operativi	(391)	-1,7%	(319)	-1,3%	(72)	22,5%
15	Totale costi operativi	(13.482)	-60,3%	(8.955)	-36,0%	(4.527)	50,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	5.155	23,1%	7.825	31,4%	(2.670)	-34,1%
17	Ammortamenti	(3.726)	-16,7%	(3.316)	-13,3%	(410)	12,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0,0%	(12)	0,0%	12	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	813	3,6%	0	0,0%	813	n.s.
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.913)	-13,0%	(3.328)	-13,4%	415	-12,5%
22	Margine operativo (16+21)	2.242	10,0%	4.497	18,1%	(2.255)	-50,1%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.798	12,5%	1.606	6,5%	1.192	74,2%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.359)	-6,1%	(264)	-1,1%	(1.095)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.439	6,4%	1.342	5,4%	97	7,2%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.681	16,5%	5.839	23,5%	(2.158)	-37,0%
27	Imposte correnti	(670)	-3,0%	(1.920)	-7,7%	1.250	-65,1%
28	Imposte differite	76	0,3%	95	0,4%	(19)	-20,1%
29	Totale imposte	(594)	-2,7%	(1.825)	-7,3%	1.231	-67,4%
30	Risultato netto (26+29)	3.087	13,8%	4.014	16,1%	(927)	-23,1%
	di cui attribuibile agli azionisti della capogruppo	2.996	13,4%	4.092	16,4%	(1.096)	-26,8%
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	91	0,4%	(78)	-0,3%	169	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,21		0,29		(0,08)	-26,8%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,21		0,28		(0,07)	-25,4%

GRUPPO DIGITAL BROS**Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2022**

Migliaia di Euro	30 settembre 2022	30 settembre 2021	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	3.087	4.014	(927)
Variazioni di fair value	139	(131)	270
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle attività finanziarie	(33)	31	(64)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	106	(100)	206
Differenze da conversione dei bilanci esteri	581	234	347
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	581	234	347
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	687	134	553
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	3.774	4.148	(374)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	3.683	4.226	(543)
Azionisti di minoranza	91	(78)	169

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

GRUPPO DIGITAL BROS
Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2022

	<i>Migliaia di Euro</i>	30 settembre 2022	30 settembre 2021
A. Disponibilità monetarie e mezzi equivalenti iniziali		10.961	35.509
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio			
Utile (perdita) netta dell'esercizio		3.087	4.014
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>			
Accantonamenti e svalutazioni di attività		0	0
Ammortamenti immateriali		3.098	2.872
Ammortamenti materiali		628	444
Variazione netta delle imposte anticipate		(4.986)	(368)
Variazione netta del fondo TFR		50	72
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto		743	216
SUBTOTALE B.		2.620	7.250
C. Variazione delle attività operative			
Rimanenze		200	280
Crediti commerciali		6.600	2.715
Crediti tributari		1.381	(527)
Altre attività correnti		(332)	(981)
Debiti verso fornitori		(9.426)	(5.650)
Debiti tributari		907	1.779
Fondi correnti		(0)	(0)
Altre passività correnti		1.654	165
Altre passività non correnti		109	97
Crediti e altre attività non correnti		(4.529)	(880)
SUBTOTALE C.		(3.436)	(3.002)
D. Flussi finanziari da attività di investimento			
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali		(16.458)	(9.808)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali		(464)	(412)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie		(139)	131
SUBTOTALE D.		(17.061)	(10.089)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento			
Aumenti di capitale		1	0
Variazione delle passività finanziarie		15.584	14.050
Variazione delle attività finanziarie		37	(106)
SUBTOTALE E.		15.622	13.944
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato			
Dividendi distribuiti		0	0
Variazione azioni proprie detenute		0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto		0	0
SUBTOTALE F.		0	0
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)		(2.255)	8.103
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)		8.706	43.612

GRUPPO DIGITAL BROS
Conto economico per settori operativi consolidato al 30 settembre 2022

	<i>Dati consolidati in migliaia di Euro</i>	Premium Games	Free to Play	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	15.529	5.971	698	189	0	22.387
2	Rettifiche ricavi	0	0	(26)	0	0	(26)
3	Totale ricavi netti	15.529	5.971	672	189	0	22.361
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(169)	0	(541)	0	0	(710)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.185)	(895)	0	0	0	(2.080)
6	Royalties	(2.913)	(1.672)	0	0	0	(4.585)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(127)	0	(73)	0	0	(200)
8	Totale costo del venduto	(4.394)	(2.567)	(614)	0	0	(7.575)
9	Utile lordo (3+8)	11.135	3.404	58	189	0	14.786
10	Altri ricavi	2.942	909	0	0	0	3.851
11	Costi per servizi	(1.824)	(774)	(124)	(136)	(432)	(3.290)
12	Affitti e locazioni	(56)	(91)	(3)	(2)	(41)	(193)
13	Costi del personale	(5.637)	(2.444)	(200)	(136)	(1.191)	(9.608)
14	Altri costi operativi	(134)	(69)	(28)	(8)	(152)	(391)
15	Totale costi operativi	(7.651)	(3.378)	(355)	(282)	(1.816)	(13.482)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	6.426	935	(297)	(93)	(1.816)	5.155
17	Ammortamenti	(2.768)	(619)	(35)	(87)	(217)	(3.726)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	0	0	0	0	0	0
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	0	813	0	0	0	813
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.768)	194	(35)	(87)	(217)	(2.913)
22	Margine operativo (16+21)	3.658	1.129	(332)	(180)	(2.033)	2.242