

Digital Bros

digital entertainment

Il Consiglio di amministrazione del Gruppo Digital Bros ha approvato il Progetto di Bilancio al 30 giugno 2024

RISULTATI DELL'ESERCIZIO 2023-2024:

- RICAVI A 118 MILIONI DI EURO
- MARGINE OPERATIVO LORDO (EBITDA) A 42,2 MILIONI DI EURO, PARI AL 35,8% DEI RICAVI LORDI
- MARGINE OPERATIVO (EBIT) NEGATIVO PER 1,4 MILIONI DI EURO. POSITIVO PER 1.2 MILIONI DI EURO AL NETTO DELLE POSTE NON RICORRENTI
- RISULTATO NETTO NEGATIVO PER 6,2 MILIONI DI EURO
- POSIZIONE FINANZIARIA NETTA NEGATIVA PER 24,8 MILIONI DI EURO IN SENSIBILE MIGLIORAMENTO
- PREVISTI RICAVI IN CALO E MARGINI COSTANTI PER IL PROSSIMO ESERCIZIO

UFFICIALIZZATA L'USCITA DELLA VERSIONE PC IN EARLY ACCESS DI ASSETTO CORSA EVO NEL MESE DI GENNAIO 2025

- ✓ Ricavi lordi consolidati pari a 118 milioni di Euro, in linea con il risultato al 30 giugno 2023 e leggermente inferiori alle attese per effetto del differimento di due contratti
- ✓ Margine operativo lordo (EBITDA) pari a 42,2 milioni di Euro, in lieve diminuzione rispetto ai 43,5 milioni di Euro realizzati al 30 giugno 2023 e comprensivo di oneri non ricorrenti per l'implementazione del piano di riorganizzazione per 1,4 milioni di euro
- ✓ Margine operativo (EBIT) negativo per 1,4 milioni di euro rispetto ai 19,3 milioni di Euro positivi realizzati al 30 giugno 2023, dopo 8,2 milioni di Euro di svalutazioni relative anche a investimenti in nuove produzioni interrotte nel corso dell'esercizio e un totale di 2,6 milioni di oneri non ricorrenti
- ✓ Contrariamente alle previsioni, perdita netta di 6,2 milioni di Euro, rispetto all'utile netto per Euro 9,6 milioni di Euro realizzati al 30 giugno 2023, per effetto delle svalutazioni e degli oneri non ricorrenti, pari a 10,8 milioni di Euro
- ✓ Posizione finanziaria netta negativa pari a 24,8 milioni di Euro (21 milioni di Euro al netto dell'effetto da IFRS16), in sensibile miglioramento rispetto ai 39,7 milioni di Euro al 30 giugno 2023, anche per effetto delle azioni intraprese nell'esercizio
- ✓ Per il prossimo esercizio sono previsti ricavi in calo, ma margini stabili per effetto della riorganizzazione e del ribilanciamento degli investimenti
- ✓ Il lancio della versione PC in Early Access su Steam del videogioco di proprietà Assetto Corsa EVO è ufficializzato per il mese di gennaio 2025

Milano, 26 Settembre 2024 - Il Consiglio di amministrazione di Digital Bros (DIB:MI), Gruppo attivo nel mercato dei videogiochi, quotato sull'Euronext STAR Milan (ISIN: IT0001469995) e facente parte dell'indice FTSE Italia Small Cap, ha approvato in data odierna il progetto di Bilancio dell'Esercizio 2023-2024 (1° luglio 2023 - 30 giugno 2024).

Risultati dell'esercizio 2023-2024

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni €	Variazioni %
Ricavi lordi	117.972	118.000	(28)	0,0%
Margine operativo lordo (EBITDA)	42.216	43.453	(1.237)	-2,8%
Margine operativo (EBIT)	(1.409)	19.332	(20.741)	n.s.
Utile / (perdita) ante imposte	(5.200)	13.724	(18.924)	n.s.
Risultato netto / (perdita netta)	(6.189)	9.635	(15.824)	n.s.

I principali risultati conseguiti dal Gruppo Digital Bros a livello di conto economico consolidato riferiti all'esercizio 2023-2024, confrontati con i dati relativi all'esercizio precedente, sono:

- Ricavi lordi consolidati pari a 118 milioni di Euro, in linea con i ricavi al 30 giugno 2023;
- Margine operativo lordo pari a 42,2 milioni di Euro (35,8% dei ricavi netti consolidati) rispetto ai 43,4 milioni di Euro registrati al 30 giugno 2023;
- Margine operativo negativo per 1,4 milioni di Euro rispetto ai 19,3 milioni di Euro positivi registrati al 30 giugno 2023;
- Perdita ante imposte pari a 5,2 milioni di Euro rispetto all'utile ante imposte di 13,7 milioni di Euro registrati al 30 giugno 2023;
- Perdita netta di 6,2 milioni di Euro rispetto al risultato netto positivo per 9,6 milioni di Euro registrato al 30 giugno 2023.

RISULTATI PER SETTORI OPERATIVI

A seguito della pandemia, l'ottimismo derivante dagli importanti tassi di crescita registrati dal mercato dei videogiochi ha comportato investimenti crescenti per il Gruppo, in linea con le scelte di tutta la generalità dei concorrenti. La significativa liquidità disponibile sul mercato, dovuta prevalentemente all'ingresso di nuovi *marketplace* e da tassi di interesse eccezionalmente bassi, ha spinto editori e sviluppatori ad aumentare significativamente il numero delle nuove produzioni ed i relativi budget di sviluppo, senza che questo incremento dei costi venisse riflesso in un aumento proporzionato dei prezzi dei videogiochi. Già a partire dalla seconda metà dello scorso esercizio, tali investimenti hanno fatto registrare un numero record di nuovi lanci sul mercato, a fronte però di una maggiore selettività dei consumatori, che tendono a giocare agli stessi videogiochi per un periodo più lungo piuttosto che cercare nuove e diverse esperienze di gioco. Questo fattore ha reso sempre più complesso rispettare le attese in termini di volumi e risultati per sviluppatori ed editori. Nello stesso periodo, la significativa diminuzione della liquidità disponibile sul mercato, anche a seguito alla repentina uscita di alcuni nuovi attori entrati sul mercato durante la pandemia e dell'aumento dei tassi di interesse, ha reso sempre meno sostenibili le strategie editoriali e le strutture organizzative adottate dal settore e dal Gruppo.

Conseguentemente, nell'esercizio, il Gruppo ha attuato una rivalutazione delle diverse produzioni in corso di sviluppo considerando i profili di rischio-rendimento di ciascun progetto, prediligendo videogiochi con elevata marginalità e maggior prevedibilità dei ricavi e, in particolare, videogiochi la cui proprietà intellettuale è detenuta dal Gruppo, in grado di creare valore a lungo termine. Tali scelte hanno comportato la riduzione di titoli con budget di produzione minori, ma anche di videogiochi con budget di produzione significativi, ma tempi di realizzazione lunghi e margini per il Gruppo inferiori alla media, come nel caso dei futuri titoli della serie Control.

L'incertezza relativa alle dinamiche competitive ha altresì comportato una revisione dei modelli previsionali per meglio riflettere le difficoltà di lancio di nuove produzioni. Questo ha reso necessario procedere nell'esercizio a svalutazioni per un totale di 8,2 milioni di Euro. A differenza del passato quando le svalutazioni si riferivano esclusivamente a videogiochi già lanciati sul mercato con flussi di cassa inferiori alle attese, nel periodo le svalutazioni sono state necessarie anche per investimenti in proprietà intellettuali in fase di sviluppo, a seguito della loro interruzione avvenuta durante l'esercizio.

Come diretta conseguenza della revisione del numero dei prodotti, il Gruppo ha rivisto la propria struttura organizzativa, riducendo il numero dei professionisti necessari per l'implementazione della strategia di medio lungo periodo. La riduzione del numero di professionisti del Gruppo riflette anche il minor numero di risorse necessarie agli

studi di sviluppo successivamente al lancio di Crime Boss e Puzzle Quest 3, ora in fase di *live support*. Il numero delle risorse impiegate dal Gruppo è passato da 435 al 30 giugno 2023 a 301 al 30 giugno 2024.

Il piano di riorganizzazione è stato implementato a partire dal secondo trimestre dell'esercizio e ha comportato oneri non ricorrenti per 1,4 milioni di Euro al 30 giugno 2024.

Le azioni correttive intraprese dal Gruppo, insieme al lancio dei nuovi prodotti, hanno permesso un sensibile miglioramento dell'indebitamento netto, che al 30 giugno 2024 è stato pari a 24,8 milioni di Euro, in calo di 14,9 milioni rispetto ai 39,7 milioni di Euro registrati al 30 giugno 2023.

Il Gruppo ha registrato ricavi netti per 118 milioni di Euro, in linea con il 30 giugno 2023, con il settore operativo Premium Games che ha presentato una crescita del fatturato del 5,5%, principalmente per effetto dei videogiochi lanciati nella seconda metà dell'esercizio. Il risultato leggermente inferiore alle attese è stato determinato dal riconoscimento dei ricavi derivante da due contratti, posticipato rispetto a quanto inizialmente stimato, per effetto di elementi contrattuali diversi da quanto originariamente previsto ed il cui riconoscimento dei ricavi avverrà nel prossimo esercizio.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 42,2 milioni di Euro, largamente positivo seppur in diminuzione del 2,8% rispetto al risultato al 30 giugno 2023, in quanto comprensivo di oneri non ricorrenti per l'implementazione del piano di riorganizzazione pari a 1,4 milioni di Euro. La marginalità operativa lorda è stata pari a 43,6 milioni di Euro, al netto di tali oneri non ricorrenti, leggermente superiore a quanto realizzato nel passato esercizio.

La marginalità operativa (EBIT) è stata negativa per 1,4 milioni di Euro rispetto ai 19,3 milioni di Euro positivi al 30 giugno 2023. Il decremento della marginalità operativa riflette maggiori ammortamenti per 16,5 milioni di Euro, svalutazioni per 8,2 milioni di Euro, dovute anche alle produzioni interrotte nell'esercizio ed accantonamenti a fondo rischi per 1,2 milioni di Euro ritenuti non ricorrenti.

Negli ultimi mesi dell'esercizio, sono infatti emerse alcune difformità interpretative tra il Gruppo e Starbreeze relativamente alla determinazione dell'*earn out* derivante dalla retrocessione dei diritti di PAYDAY 2, pari al 33% dei ricavi netti realizzati dal videogioco PAYDAY3 ed il riconoscimento di alcune poste patrimoniali relative a contratti intercorsi negli anni tra i due gruppi. A fronte dell'incapacità di trovare ad oggi una condivisione interpretativa, il Gruppo ha quindi deciso di accantonare al 30 giugno 2024 un fondo spese per un importo di 1,2 milioni di Euro a copertura delle potenziali spese arbitrali che si dovranno sostenere al perdurare della situazione venutasi a creare.

La marginalità operativa al netto del totale degli oneri non ricorrenti è stata positiva nell'esercizio per 1,2 milioni di Euro.

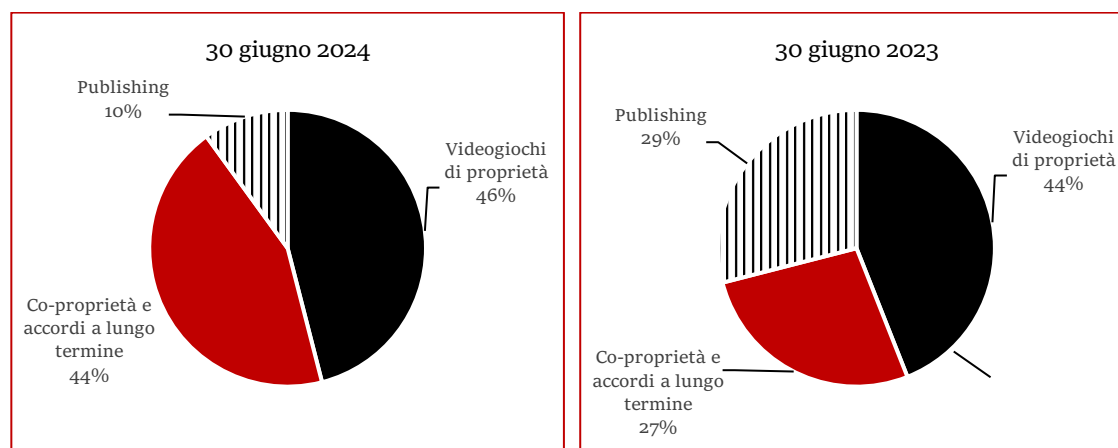
I ricavi realizzati sui mercati diversi da quello domestico sono stati pari al 97% dei ricavi netti totali, mentre i ricavi digitali sono stati circa il 90% dell'importo totale, in linea con quanto realizzato negli ultimi esercizi.

La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 30 giugno 2024, comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Ricavi netti				
Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023	Variazioni €	Variazioni %
Premium Games	97.440	92.319	5.121	5,5%
Free to Play	17.766	22.046	(4.279)	-19,4%
Distribuzione Italia	1.696	2.599	(904)	-34,8%
Altre Attività	1.032	968	64	6,6%
Totale ricavi netti	117.934	117.932	2	0,0%

I ricavi del settore operativo Premium Games al 30 giugno 2024 sono stati pari a 97,4 milioni Euro, in crescita del 5,5%, e corrispondenti al 82,6% dei ricavi netti totali. Tale risultato è ripartito su un numero elevato di proprietà intellettuali sulle quali spiccano le vendite delle diverse versioni del videogioco Assetto Corsa, realizzato dallo studio di proprietà Kunos Simulazioni, per oltre 28 milioni di Euro, ma anche il lancio della versione Steam di Crime Boss: Rockay City e del nuovo videogioco Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes.

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



I videogiochi realizzati su proprietà intellettuali detenute da Digital Bros hanno rappresentato il 46% dei ricavi del settore operativo Premium Games, in leggera crescita rispetto allo scorso esercizio. In aumento anche la percentuale dei ricavi generata da titoli realizzati su proprietà intellettuali in co-proprietà, principalmente per effetto del lancio di Eiyuden Chronicle-Hundred Heroes. Questo risultato riflette la profonda trasformazione attuata dal Gruppo, con una strategia concentrata sull'aumento del peso dei videogiochi di proprietà e co-proprietà nel portafoglio totale del Gruppo.

I ricavi netti del settore operativo Free to Play sono stati pari a 17.766 mila Euro, in calo di 4.280 mila Euro rispetto ai 22.046 mila Euro realizzati al 30 giugno 2023. La riduzione significativa dei ricavi del settore operativo Free to Play riflette l'obsolescenza dei prodotti in portafoglio, la cui vita è ormai superiore ai dieci anni e che sono attualmente in fase di significativa revisione per permettere un rilancio nel corso del prossimo esercizio, specialmente su mercati che oggi presentano ricavi in misura marginale.

I ricavi netti del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti di 903 mila Euro, passando da 2.599 mila Euro a 1.696 mila Euro, in linea con la progressiva riduzione del mercato *retail*.

Il costo del venduto è stato pari a 38.169 mila Euro, in aumento del 6,9% rispetto al 30 giugno 2023, quando era pari a 35.706 mila Euro.

L'utile lordo è diminuito da 82.226 mila Euro al 30 giugno 2023 agli attuali 79.765 mila Euro.

Gli altri ricavi sono stati pari a 9.921 mila Euro, in diminuzione di 7.604 mila Euro, costituiti dalle capitalizzazioni su lavorazioni interne per lo sviluppo di videogiochi. La diminuzione degli altri ricavi è effetto del completamento dello sviluppo del videogioco Crime Boss: Rockay City da parte della controllata Ingame Studios, che era invece in fase di produzione nel corso dell'esercizio precedente.

I costi operativi sono stati pari a 47.470 mila Euro, in diminuzione di 8.828 mila Euro rispetto ai 56.298 mila Euro registrati al 30 giugno 2023, in particolare per effetto di inferiori costi del personale e per servizi. I costi comprendono oneri non ricorrenti per 1.364 mila Euro, relativi all'implementazione del processo di riorganizzazione.

Il margine operativo lordo (EBITDA) è stato pari a 42.216 mila Euro, rispetto ai 43.453 mila Euro al 30 giugno 2023.

Gli ammortamenti sono stati pari a 35.173 mila Euro, in aumento di 16.486 mila Euro, per effetto di un maggior utilizzo di videogiochi lanciati nel corso dell'esercizio, quali ad esempio Crime Boss: Rockay City ed Eiyuden Chronicle – Hundred Heroes.

Il margine operativo netto (EBIT) consolidato è stato negativo per 1.409 mila Euro rispetto ai 19.332 mila Euro positivi registrati al 30 giugno 2023. Al netto degli oneri ricorrenti, il margine operativo al 30 giugno 2024 è stato positivo per 1.196 mila Euro.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 3.791 mila Euro, rispetto al saldo negativo per 5.608 mila Euro registrato nello scorso esercizio. La voce al 30 giugno 2023 comprendeva i proventi finanziari derivanti dall'adeguamento al valore corrente del credito finanziario acquistato da Starbreeze e successivamente incassato in data 3 luglio 2023.

La perdita ante imposte al 30 giugno 2024 è stata pari a 5.200 mila Euro, rispetto all'utile di 13.724 mila Euro realizzato al 30 giugno 2023.

La perdita netta consolidata è stata pari a 6.189 mila Euro rispetto all'utile netto di 9.635 mila Euro realizzato al 30 giugno 2023, dovuta alla contabilizzazione nell'ultimo trimestre dell'esercizio di svalutazioni incrementali ed oneri non ricorrenti per un totale di 8.626 mila Euro, non previsti alla chiusura del trimestre precedente.

La perdita attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 2.214 mila Euro.

La perdita netta per azione base è pari a 0,16 Euro, mentre la perdita netta per azione diluita è pari a 0,16 contro l'utile per azione rispettivamente di 0,68 Euro e 0,66 Euro realizzati al 30 giugno 2023.

La quota di risultato attribuibile agli azionisti di minoranza, negativa per 3.975 mila Euro, è attribuibile principalmente alla quota di perdite generate dalla controllata olandese Rasplata B.V. , di competenza dell'azionista di minoranza.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

L'indebitamento finanziario netto è stato pari a 24.784 mila Euro, in calo di 14.866 mila Euro rispetto al risultato al 30 giugno 2023, in miglioramento anche rispetto alle attese, per effetto delle azioni correttive intraprese nell'esercizio, quali la riduzione degli investimenti ed il piano di riorganizzazione e, non da ultimo, del positivo andamento dei ricavi nell'ultimo trimestre dell'esercizio.

La posizione finanziaria netta al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata negativa per 20.956 mila Euro

CAPOGRUPPO DIGITAL BROS

Al 30 giugno 2024, la Capogruppo Digital Bros S.p.A. ha registrato ricavi lordi pari a 6.896 mila Euro, in calo del 12,4% rispetto ai 7.877 mila Euro realizzati nell'esercizio precedente.

L'utile netto è stato pari a 4.080 mila Euro in calo del 17,3% rispetto ai 4.933 mila Euro realizzati nello scorso esercizio.

La Capogruppo si concentrerà maggiormente sulle attività di coordinamento del Gruppo, che pertanto determineranno una crescita degli altri ricavi. Il positivo andamento della controllata Kunos Simulazioni S.r.l. permetterà di mantenere i dividendi in linea rispetto all'esercizio scorso e, per effetto di ciò, si si prevede anche per il prossimo esercizio un significativo utile netto.

AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2024 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato acquisizione e cessioni nell'esercizio.

PROPOSTA DI DESTINAZIONE DEL RISULTATO DI ESERCIZIO

Il Consiglio di amministrazione propone all'Assemblea degli azionisti di destinare interamente il risultato d'esercizio, pari a 4.080 mila Euro, a utili a nuovo.

CONVOCAZIONE ASSEMBLEA DEGLI AZIONISTI

Il Consiglio di amministrazione, in data 26 settembre 2024, ha dato mandato al Presidente di convocare l'Assemblea Ordinaria e Straordinaria degli Azionisti per il giorno 28 ottobre 2024 alle ore 9.00, in unica convocazione.

L'Assemblea degli azionisti si riunirà, in seduta ordinaria, per:

- approvare il Bilancio d'esercizio al 30 giugno 2024, la relazione degli Amministratori sulla gestione, la relazione del Collegio Sindacale e della Società di Revisione, la proposta di destinazione dell'utile d'esercizio;
- esprimere il proprio parere non vincolante sulla seconda sezione sui compensi corrisposti predisposta ai sensi dell'art. 123-ter, comma 6, del D.Lgs n.58/98;
- approvare la riduzione del numero dei componenti del Consiglio di amministrazione da 9 a 8 componenti;
- autorizzare l'acquisto e la disposizione di azioni proprie.

L'Assemblea degli azionisti si riunirà in seduta straordinaria per:

- approvare la modifica degli artt.11 e 12 dello Statuto sociale in tema di modalità di partecipazione all'Assemblea.

Ai sensi dell'art. 106, comma 4, del D. L. n. 18 del 17 marzo 2020, convertito dalla L. n. 27 del 24 aprile 2020, i cui effetti sono stati, da ultimo, prorogato dall'art 11, comma 2, Legge 5 marzo 2024 n.21, la Società ha deciso di avvalersi della facoltà di prevedere che l'intervento e l'esercizio del voto degli aventi diritto in Assemblea saranno consentiti esclusivamente tramite il Rappresentante Designato ai sensi dell'art. 135-undecies del D. Lgs. n. 58/1998.

La documentazione per gli azionisti verrà messa a disposizione del pubblico con le modalità e nei termini di legge.

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati:

- in data 27 ottobre 2023, l'Assemblea degli azionisti di Digital Bros ha approvato il Bilancio dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2023 nominando i nuovi componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale che rimarranno in carica sino all'approvazione del bilancio relativo all'esercizio che chiuderà al 30 giugno 2026;
- in data 14 novembre 2023, il Gruppo Digital Bros, dopo aver rivisto alcuni progetti in fase di sviluppo per allinearsi al nuovo scenario competitivo, ha comunicato un piano di riorganizzazione aziendale che ha comportato una riduzione di circa il 30% della forza lavoro a livello globale e che ha interessato maggiormente gli studi di sviluppo, ma anche le attività di Publishing, sia Premium che Free to Play. Tale processo ha comportato oneri non ricorrenti per 1,4 milioni di Euro ed è terminato durante il corso dell'esercizio;
- in data 28 febbraio 2024, 505 Games S.p.A. ha sottoscritto un accordo con la società finlandese Remedy Entertainment per la retrocessione dei diritti di publishing, distribuzione e marketing relativi ai videogiochi della serie Control. A fronte di tale accordo è stato definito un rimborso di 15,7 milioni di Euro, ammontare corrispondente agli investimenti effettuati dal Gruppo fino alla data per lo sviluppo di Condor e Control 2. L'accordo ha previsto la risoluzione dei contratti di publishing in essere e la cessione dei diritti relativi a Control, Condor e Control 2 a Remedy Entertainment. 505 Games proseguirà la pubblicazione di Control fino al 31 dicembre 2024, continuando a gestire i contratti di sublicensing secondo i termini contrattuali attualmente in essere.

EVENTI SIGNIFICATIVI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Non si sono verificati eventi significativi successivi alla chiusura del periodo.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il piano di uscite di nuovi prodotti per il prossimo esercizio è influenzato dalla ridefinizione della strategia editoriale, allineata alle mutate condizioni competitive.

Nel corso del mese di giugno 2024, il Gruppo ha lanciato la nuova versione del videogioco Crime Boss: Rockay City, per il quale pubblico e critica hanno riconosciuto il significativo miglioramento qualitativo del gioco, raggiunto grazie all'ascolto delle recensioni della comunità di giocatori. Nel corso del prossimo esercizio, continuerà l'investimento per il live support del gioco, con l'uscita di contenuti aggiuntivi a cadenza regolare.

La nuova versione di Assetto Corsa EVO è ora ufficializzata in uscita in Early Access sulla piattaforma Steam nel corso del mese di gennaio 2025. Il piano editoriale si completerà con l'uscita del videogioco sviluppato in collaborazione con lo studio di sviluppo spagnolo MercurySteam.

Per il settore Free to Play si prevede una ripresa dei ricavi per effetto del rilancio dei giochi editi dalla controllata 505 Go Inc..

Visto il perdurare dell'incertezza sul mercato, il Gruppo comunque prevede ricavi in calo rispetto all'esercizio precedente con una concentrazione nella seconda metà dell'esercizio. Le azioni correttive intraprese, in particolare il piano di riorganizzazione ed il ribilanciamento degli investimenti, si prevede possano comunque permettere un mantenimento dei margini sui livelli raggiunti al 30 giugno 2024.

Alla data attuale, le previsioni non tengono conto dell'effetto dell'earn out del 33% dei ricavi netti dal gioco PAYDAY3, sviluppato da Starbreeze, anche in considerazione delle divergenze interpretative emerse nell'esercizio e che potrebbero essere oggetto di arbitrato con la società svedese.

L'indebitamento finanziario netto si prevede crescerà nel corso della prima metà dell'esercizio, per poi migliorare e scendere sotto i livelli attuali al termine del prossimo esercizio.

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.iinfo.it.

IL GRUPPO DIGITAL BROS

Il Gruppo Digital Bros è quotato sull'Euronext STAR Milan. Dal 1989 opera nell'ambito dello sviluppo, della produzione e della distribuzione di videogames, 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, Repubblica Ceca, Cina, Giappone, Australia e Canada con 301 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 giugno 2024

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	7.379	9.613
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	129.614	153.023
4	Partecipazioni	9.685	11.400
5	Crediti ed altre attività non correnti	7.945	8.089
6	Imposte anticipate	21.166	17.087
7	Attività finanziarie non correnti	0	0
	Totale attività non correnti	175.789	199.212
	Attività correnti		
8	Rimanenze	2.668	3.355
9	Crediti commerciali	16.887	14.104
10	Crediti tributari	4.345	3.977
11	Altre attività correnti	8.902	23.790
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	11.981	9.407
13	Altre attività finanziarie	10.238	11.344
	Totale attività correnti	55.021	65.977
	TOTALE ATTIVITA'	230.810	265.189
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
15	Riserve	(11.868)	(21.367)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(113.426)	(115.270)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(131.000)	(142.343)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	3.314	(1.375)
	Totale patrimonio netto consolidato	(127.686)	(143.718)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(967)	(911)
19	Fondi non correnti	(563)	(81)
20	Altri debiti e passività non correnti	(1.657)	(1.824)
21	Passività finanziarie	(10.324)	(11.285)
	Totale passività non correnti	(13.511)	(14.101)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(43.737)	(46.837)
23	Debiti tributari	(1.299)	(2.782)
24	Fondi correnti	(1.241)	0
25	Altre passività correnti	(6.657)	(8.635)
26	Passività finanziarie	(36.679)	(49.116)
	Totale passività correnti	(89.613)	(107.370)
	TOTALE PASSIVITA'	(103.124)	(121.471)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(230.810)	(265.189)

Conto economico consolidato al 30 giugno 2024

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
1	Ricavi lordi	117.972	118.000
2	Rettifiche ricavi	(38)	(68)
3	Totale ricavi netti	117.934	117.932
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.715)	(2.954)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(10.200)	(9.042)
6	Royalties	(23.567)	(22.892)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(687)	(818)
8	Totale costo del venduto	(38.169)	(35.706)
9	Utile lordo (3+8)	79.765	82.226
10	Altri ricavi	9.921	17.525
11	Costi per servizi	(11.212)	(14.975)
12	Affitti e locazioni	(564)	(621)
13	Costi del personale	(34.363)	(38.915)
14	Altri costi operativi	(1.331)	(1.787)
15	Totale costi operativi	(47.470)	(56.298)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	42.216	43.453
17	Ammortamenti	(35.173)	(18.687)
18	Accantonamenti	(1.241)	0
19	Svalutazione di attività	(8.164)	(7.700)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	953	2.266
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(43.625)	(24.121)
22	Margine operativo (16+21)	(1.409)	19.332
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.674	7.428
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.465)	(13.036)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(3.791)	(5.608)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(5.200)	13.724
27	Imposte correnti	(1.751)	(4.332)
28	Imposte differite	762	243
29	Totale imposte	(989)	(4.089)
30	Risultato netto (26+29)	(6.189)	9.635
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(2.214)	9.683
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	(3.975)	(48)
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,16)	0,68
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,15)	0,66

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2024

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
Utile (perdita) del periodo (A)	(6.189)	9.635
Utile (perdita) attuariale	9	(11)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	3
Variazioni di <i>fair value</i>	(13.189)	(699)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	3.165	168
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(10.017)	(539)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	204	(302)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	204	(302)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(9.813)	(841)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(16.002)	8.794
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	(12.027)	8.842
Azionisti di minoranza	(3.975)	(48)

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

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2024

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
A. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	9.407	10.961
B. Flussi finanziari da attività d'esercizio		
Utile (perdita) netta dell'esercizio	(6.189)	9.635
<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
Accantonamenti e svalutazioni di attività	8.164	7.700
Ammortamenti immateriali	32.543	15.990
Ammortamenti materiali	2.630	2.697
Variazione netta delle imposte anticipate	(4.079)	(4.258)
Variazione netta degli altri fondi	482	0
Variazione netta del fondo TFR	56	150
Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(9.843)	(668)
SUBTOTALE B.	23.764	31.246
C. Variazione delle attività operative		
Rimanenze	687	818
Crediti commerciali	(2.875)	13.532
Crediti tributari	(368)	(1.051)
Altre attività correnti	14.888	(10.760)
Debiti verso fornitori	(3.100)	(5.288)
Debiti tributari	(1.483)	(793)
Fondi correnti	1.241	0
Altre passività correnti	(1.978)	3.978
Altre passività non correnti	(167)	(130)
Crediti e altre attività non correnti	144	5.983
SUBTOTALE C.	6.989	6.289
D. Flussi finanziari da attività di investimento		
Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(17.197)	(72.479)
Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(396)	(1.957)
Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	1.706	(3.889)
Variazione delle attività finanziarie	1.106	0
SUBTOTALE D.	(14.781)	(78.325)
E. Flussi finanziari da attività di finanziamento		
Aumenti di capitale	0	1
Variazione delle passività finanziarie	(13.398)	34.561
Variazione delle attività finanziarie	0	7.242
SUBTOTALE E.	(13.398)	41.804
F. Movimenti del patrimonio netto consolidato		
Dividendi distribuiti	0	(2.568)
Variazione azioni proprie detenute	0	0
Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
SUBTOTALE F.	0	(2.568)
G. Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	2.574	(1.554)
H. Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	11.981	9.407

Conto economico per settori operativi consolidato al 30 giugno 2024

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	17.766	97.449	1.725	1.032	0	117.972
2	Rettifiche ricavi	0	(9)	(29)	0	0	(38)
3	Totale ricavi netti	17.766	97.440	1.696	1.032	0	117.934
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(0)	(2.738)	(977)	0	0	(3.715)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.002)	(6.198)	0	0	0	(10.200)
6	Royalties	(5.181)	(18.386)	0	0	0	(23.567)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(207)	(480)	0	0	(687)
8	Totale costo del venduto	(9.183)	(27.529)	(1.457)	0	0	(38.169)
9	Utile lordo (3+8)	8.583	69.911	239	1.032	0	79.765
10	Altri ricavi	2.194	7.727	0	0	(0)	9.921
11	Costi per servizi	(2.955)	(5.870)	(188)	(270)	(1.929)	(11.212)
12	Affitti e locazioni	(114)	(205)	(14)	(1)	(230)	(564)
13	Costi del personale	(7.349)	(21.246)	(884)	(710)	(4.174)	(34.363)
14	Altri costi operativi	(129)	(720)	(45)	(35)	(402)	(1.331)
15	Totale costi operativi	(10.547)	(28.041)	(1.131)	(1.016)	(6.735)	(47.470)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	230	49.597	(892)	16	(6.735)	42.216
17	Ammortamenti	(2.562)	(31.221)	(140)	(368)	(882)	(35.173)
18	Accantonamenti	0	(1.241)	0	0	0	(1.241)
19	Svalutazione di attività	(1.767)	(6.310)	(78)	0	(9)	(8.164)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	52	885	16	0	0	953
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.277)	(37.887)	(202)	(368)	(891)	(43.625)
22	Margine operativo (16+21)	(4.047)	11.710	(1.094)	(352)	(7.626)	(1.409)

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato al 30 giugno 2024

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. IAS	Riserva da convers.	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utile (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 2022	5.705	18.507	1.141	1.367	(611)	1.626	22.030	0	79.614	28.546	108.160	135.895	1.423	137.318
Aumento di capitale	1	21					21				0	22		22
Destinazione utile d'esercizio							0		28.546	(28.546)	0	0	0	0
Distribuzione dividendi									(2.568)		(2.568)	(2.568)		(2.568)
Altre variazioni						157	157		(5)		(5)	152		152
Utile (perdita) complessiva					(302)	(539)	(841)			9.683	9.683	8.842	(48)	8.794
Totale al 30 giugno 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	21.367	0	105.587	9.683	115.270	142.343	1.375	143.718
Totale al 1° luglio 2023	5.706	18.528	1.141	1.367	(913)	1.244	21.367	0	105.587	9.683	115.270	142.343	1.375	143.718
Destinazione utile d'esercizio							0		9.683	(9.683)	0	0	0	0
Altre variazioni						314	314		370		370	684	(714)	(30)
Utile (perdita) complessiva					204	(10.017)	(9.813)			(2.214)	(2.214)	(12.027)	(3.975)	(16.002)
Totale al 30 giugno 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(709)	(8.459)	11.868	0	115.640	(2.214)	113.426	131.000	(3.314)	127.686

PROSPETTI CONTABILI - DIGITAL BROS S.p.A.

Digital Bros S.p.A. - Situazione patrimoniale - finanziaria al 30 giugno 2024

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	4.336	5.081
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	193	146
4	Partecipazioni	26.374	29.855
5	Crediti ed altre attività non correnti	641	641
6	Imposte anticipate	4.215	1.032
7	Attività finanziarie non correnti	24.378	18.337
	Totale attività non correnti	60.137	55.092
	Attività correnti		
8	Rimanenze	1.949	2.429
9	Crediti commerciali	527	721
10	Crediti verso società controllate	35.532	21.364
11	Crediti tributari	2.926	2.233
12	Altre attività correnti	677	13.211
13	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	709	163
14	Altre attività finanziarie	2.316	18.491
	Totale attività correnti	44.636	58.612
	TOTALE ATTIVITA'	104.773	113.704
	Patrimonio netto		
15	Capitale sociale	(5.706)	(5.706)
16	Riserve	(11.070)	(20.598)
17	Azioni proprie	0	0
18	(Utili) perdite a nuovo	(37.975)	(33.895)
	Totale patrimonio netto	(54.751)	(60.199)
	Passività non correnti		
19	Benefici verso dipendenti	(295)	(353)
20	Fondi non correnti	(81)	(81)
21	Altri debiti e passività non correnti	0	0
22	Passività finanziarie non correnti	(1.535)	(2.465)
	Totale passività non correnti	(1.911)	(2.899)
	Passività correnti		
23	Debiti verso fornitori	(1.328)	(1.206)
24	Debiti verso società controllate	(39.122)	(37.815)
25	Debiti tributari	(129)	(283)
26	Fondi correnti	(414)	0
27	Altre passività correnti	(735)	(770)
28	Passività finanziarie	(6.383)	(10.532)
	Totale passività correnti	(48.111)	(50.606)
	TOTALE PASSIVITA'	(50.022)	(53.505)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(104.773)	(113.704)

Digital Bros S.p.A. - Conto economico per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2024

	Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
1	Ricavi lordi	6.896	7.877
2	Rettifiche ricavi	(29)	(68)
3	Totale ricavi netti	6.867	7.809
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(977)	(1.760)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0
6	Royalties	0	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(480)	(464)
8	Totale costo del venduto	(1.457)	(2.224)
9	Utile lordo (3+8)	5.410	5.585
10	Altri ricavi	123	178
11	Costi per servizi	(2.074)	(2.286)
12	Affitti e locazioni	(230)	(228)
13	Costi del personale	(4.468)	(4.287)
14	Altri costi operativi	(425)	(553)
15	Totale costi operativi	(7.197)	(7.354)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.664)	(1.591)
17	Ammortamenti	(872)	(927)
18	Accantonamenti	(414)	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(3.819)	(299)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	16	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(5.089)	(1.226)
22	Margine operativo (16+21)	(6.753)	(2.817)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	11.594	15.665
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.332)	(8.928)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	10.262	6.737
26	Utile prima delle imposte (22+25)	3.509	3.920
27	Imposte correnti	501	1.216
28	Imposte differite	70	(203)
29	Totale imposte	571	1.013
30	Risultato netto (26+29)	4.080	4.933

Digital Bros S.p.A. -Conto economico complessivo per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2024

Migliaia di Euro	30 giugno 2024	30 giugno 2023
Utile (perdita) del periodo (A)	4.080	4.933
Utile (perdita) attuariale	9	(11)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	3
Variazioni di <i>fair value</i>	(12.959)	(710)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	3.110	170
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(9.842)	(548)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(5.762)	4.385

Digital Bros S.p.A. - Rendiconto finanziario per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2024

Migliaia di Euro		30 giugno 2024	30 giugno 2023
A.	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	163	384
B.	Flussi finanziari da attività d'esercizio		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	4.080	4.933
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	3.810	299
	Ammortamenti immateriali	98	117
	Ammortamenti materiali	774	810
	Variazione netta delle imposte anticipate	(3.183)	29
	Variazione netta degli altri fondi	0	0
	Variazione netta del fondo TFR	(58)	7
	Altre variazioni non monetarie del patrimonio netto	(9.528)	(370)
	SUBTOTALE B.	(4.007)	5.825
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	480	464
	Crediti commerciali	116	(198)
	Crediti verso società controllate	(14.168)	(4.561)
	Crediti tributari	(693)	(1.457)
	Altre attività correnti	12.534	(12.705)
	Debiti verso fornitori	122	(749)
	Debiti verso società controllate	1.307	9.710
	Debiti tributari	(154)	(12)
	Fondi correnti	414	(0)
	Altre passività correnti	(35)	(510)
	Altre passività non correnti	0	0
	Crediti e altre attività non correnti	0	8.726
	SUBTOTALE C.	(77)	(1.292)
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(145)	(97)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(29)	(89)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	3.122	(4.305)
	Variazione delle attività finanziarie	6.761	(3.140)
	SUBTOTALE D.	9.709	(4.491)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	0	1
	Variazione delle passività finanziarie	(5.079)	5.444
	SUBTOTALE E.	(5.079)	5.445
F.	Movimenti del patrimonio netto		
	Dividendi distribuiti	0	(2.568)
	Variazione azioni proprie detenute	0	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	0	0
	SUBTOTALE F.	0	(2.568)
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	546	(221)
H.	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	709	163