

Digital Bros

digital entertainment

Il Consiglio di amministrazione del Gruppo Digital Bros ha approvato il Progetto di Bilancio al 30 giugno 2026

RISULTATI CONSOLIDATI DELL'ESERCIZIO 2025-2026:

- RICAVI A 108,5 MILIONI DI EURO (+15,8%)
- MARGINE OPERATIVO LORDO (EBITDA) A 54,2 MILIONI DI EURO (50% DEI RICAVI)
- MARGINE OPERATIVO (EBIT) POSITIVO PER 5,1 MILIONI DI EURO.
- RISULTATO NETTO NEGATIVO PER 6,5 MILIONI DI EURO
- POSIZIONE FINANZIARIA NETTA POSITIVA PER 3,3 MILIONI DI EURO

PREVISTI RICAVI IN CALO E MARGINALITÀ OPERATIVA IN MIGLIORAMENTO NEL PROSSIMO ESERCIZIO

PROPOSTA DI DIVIDENDO DI 21 CENTESIMI DI EURO PER AZIONE

- ✓ Ricavi consolidati pari a 108,5 milioni di Euro, in crescita del 15,8% rispetto ai 93,6 milioni di Euro al 30 giugno 2025, sostenuti dal successo del videogioco Wuchang: Fallen Feathers e dalle diverse versioni di Assetto Corsa
- ✓ Margine operativo lordo (EBITDA) pari a 54,2 milioni di Euro e corrispondente al 50% dei ricavi, in aumento di 20,8 milioni di Euro (+62,1%)
- ✓ Margine operativo (EBIT) positivo per 5,1 milioni di Euro, in aumento di 16,7 milioni di Euro nonostante svalutazioni non monetarie per 18,7 milioni di Euro derivanti dall'interruzione dello sviluppo di alcuni videogiochi e da impairment test
- ✓ Perdita netta di 6,5 milioni di Euro, in miglioramento rispetto alla perdita netta di 10,7 milioni di Euro realizzata al 30 giugno 2025
- ✓ Posizione finanziaria netta rettificata positiva per 3,3 milioni di Euro (5,5 milioni di Euro al netto dell'effetto IFRS 16), superiore alle attese e migliorata di 20 milioni di Euro rispetto all'indebitamento netto di 16,5 milioni al 30 giugno 2025
- ✓ Previsti ricavi consolidati in diminuzione e concentrati nel secondo semestre del prossimo esercizio, ma EBIT in crescita e miglioramento della posizione finanziaria netta a fine esercizio
- ✓ Utile netto di Digital Bros S.p.A. pari a 10,3 milioni di Euro, proposto dividendo di 21 centesimi di Euro per azione

Milano, 24 Settembre 2026 - 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 consolidato per l'esercizio 2025-2026** (1° luglio 2025 - 30 giugno 2026) e il **progetto di Bilancio d'esercizio di Digital Bros S.p.A.**

I principali risultati conseguiti dal Gruppo Digital Bros a livello di conto economico consolidato riferiti all'esercizio 2025-2026, confrontati con i dati relativi all'esercizio precedente, sono stati:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	Variazioni %
Ricavi netti	108.455	93.620	14.835	15,8%
Margine operativo lordo (EBITDA)	54.220	33.457	20.763	62,1%
Margine operativo (EBIT)	5.119	(11.540)	16.659	n.s.
Perdita ante imposte	(2.466)	(14.654)	12.188	-83,2%
Perdita netta	(6.489)	(10.704)	4.215	-39,4%

- **Ricavi netti consolidati** pari a 108,5 milioni di Euro, in crescita del 15,8%;
- **Margine operativo lordo** pari a 54,2 milioni di Euro, in aumento di 20,8 milioni di Euro;
- **Margine operativo** positivo per 5,1 milioni di Euro, migliorato di 16,7 milioni di Euro nonostante svalutazioni non monetarie di 18,7 milioni di Euro, di cui 17,6 milioni di Euro relative all'interruzione dello sviluppo di alcuni videogiochi e 1 milione di Euro derivanti da test di *impairment*;
- **Perdita ante imposte** migliorata di 12,2 milioni di Euro e pari a 2,5 milioni di Euro;
- **Perdita netta** di 6,5 milioni di Euro, in miglioramento di 4,2 milioni di Euro.

RISULTATI PER SETTORI OPERATIVI

I **ricavi consolidati** al 30 giugno 2026 sono stati pari a 108,5 milioni di Euro, in crescita del 15,8%. Le vendite sono state sostenute dal lancio nel primo trimestre del videogioco Wuchang: Fallen Feathers e nel secondo trimestre dall'uscita sul mercato di Assetto Corsa Rally nella sola modalità di Accesso Anticipato ed esclusivamente nella versione per personal computer. Nel corso dell'intero esercizio sono state particolarmente elevate le vendite di prodotti già lanciati in esercizi precedenti.

Il lancio del videogioco Assetto Corsa Rally si inserisce nella strategia del Gruppo volta a rifocalizzare il piano editoriale su un numero più contenuto di produzioni, privilegiando titoli basati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo e caratterizzati da una maggiore prevedibilità e capacità di generare ricavi ricorrenti nel tempo. Tale posizionamento strategico è fondamentale in un mercato dei videogiochi che continua a presentare significativi elementi di volatilità e incertezza, non avendo ancora completamente assorbito le distorsioni generate dalla fase di espansione registrata durante il periodo pandemico. Il settore sta infatti attraversando una fase di profonda revisione strategica. La maggiore selettività dei giocatori rispetto alle nuove uscite e la loro propensione a continuare ad usufruire dei giochi già usciti determina le difficoltà dei nuovi prodotti nel raggiungere i volumi attesi ed ha indotto numerosi sviluppatori ed editori a riconsiderare priorità e strategie, con interventi di riorganizzazione che hanno incluso cancellazioni di progetti, chiusure di studi e riduzioni del personale su scala globale, a cui il Gruppo non è stato esente.

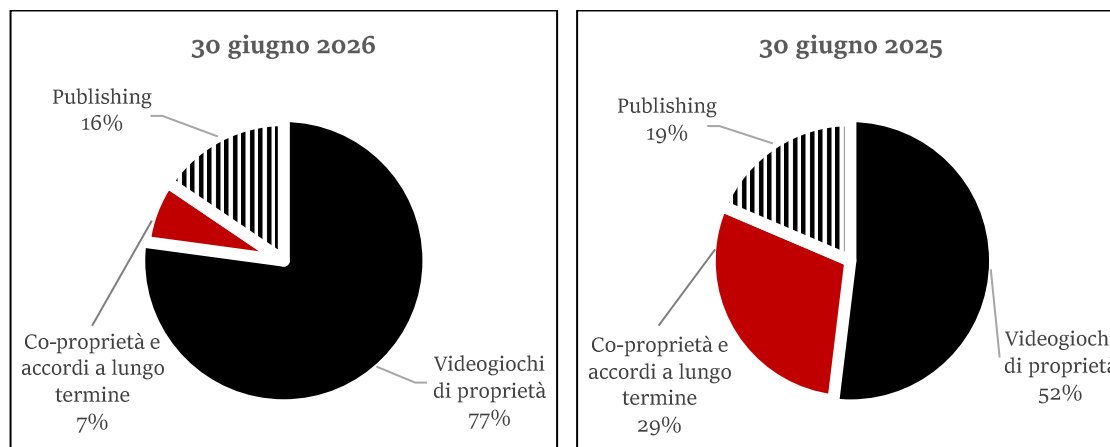
La suddivisione dei ricavi netti per settore operativo al 30 giugno 2025, comparata con il corrispondente periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025	Variazioni	Variazioni %
Premium Games	98.182	78.789	19.393	24,6%
Free to Play	9.261	12.688	(3.427)	-27,0%
Altre Attività	1.012	2.143	(1.131)	-52,8%
Totale ricavi netti	108.455	93.620	14.835	15,8%

I ricavi del settore operativo **Premium Games** al 30 giugno 2026 sono stati pari a 98,2 milioni Euro rispetto ai 78,8 milioni dello scorso esercizio e corrispondenti al 91% dei ricavi totali.

Le vendite delle diverse versioni di Assetto Corsa sono state pari a 33,6 milioni di Euro, in aumento del 5% rispetto ai 32 milioni di Euro al 30 giugno 2025. Tale risultato ha beneficiato del positivo andamento delle vendite delle versioni già lanciate negli esercizi passati (Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione), oltre che dal contributo di Assetto Corsa EVO, pubblicato nello scorso esercizio, e del nuovo videogioco Assetto Corsa Rally. Questi ultimi sono attualmente disponibili nella sola modalità di Accesso Anticipato sulla piattaforma Steam e vedranno il rilascio di nuovi aggiornamenti in attesa della loro versione completa, prevista per entrambi nel prossimo esercizio.

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



I ricavi generati da videogiochi sviluppati su proprietà intellettuali detenute dal Gruppo hanno rappresentato la quota principale dei ricavi del settore operativo Premium Games, ora il 77% dei ricavi. Tale andamento riflette il significativo successo del videogioco Wuchang: Fallen Feathers, oltre al contributo dei prodotti a marchio Assetto Corsa. I ricavi relativi a Wuchang: Fallen Feathers, inizialmente considerati tra quelli da co-proprietà e accordi a lungo termine, sono stati interamente riclassificati tra i videogiochi di proprietà a seguito dell'accordo con lo studio di sviluppo cinese Chengdu Lingze Technology Co. Ltd. relativo all'acquisizione della proprietà intellettuale del videogioco avvenuto nel corso del terzo trimestre dell'esercizio.

I ricavi del settore operativo del **Free to Play** sono stati pari a 9,3 milioni di Euro in calo del 27% rispetto all'esercizio precedente. Nel corso del mese di agosto 2025, il Gruppo ha dovuto affrontare alcune problematiche tecniche sui videogiochi pubblicati dalla controllata 505 Go Inc. che hanno comportato una temporanea riduzione dei ricavi. Tali tematiche sono state prontamente risolte, ma non hanno permesso di mantenere i livelli di ricavi sull'intero esercizio.

I ricavi digitali sono stati circa il 94% dell'importo totale, in linea rispetto a quanto realizzato negli ultimi esercizi, e per il 99% sono stati realizzati sui mercati internazionali.

Il **costo del venduto** è stato limitato al 20,3% dei ricavi, rispetto al 30,7% dei ricavi nel precedente esercizio. Il miglioramento riflette il differente mix di prodotti venduti, con un sensibile incremento dei videogiochi di proprietà che presentano royalty più contenute. Per effetto di ciò, l'**utile lordo** è aumentato del 33,1%, arrivando a 86,4 milioni di Euro dai 64,9 milioni di Euro realizzati nello scorso esercizio.

Gli **altri ricavi** sono stati pari a 8,2 milioni di Euro, in diminuzione del 16,3%. Le capitalizzazioni su lavorazioni interne hanno riguardato in particolare lo sviluppo del videogioco Assetto Corsa EVO e del videogioco Assetto Corsa Rally.

I **costi operativi** sono diminuiti del 2,1%, nonostante la crescita dei ricavi. Il numero ridotto di nuovi prodotti lanciati ha infatti permesso un risparmio considerevole delle spese pubblicitarie, anche in considerazione del fatto che sono state maggiormente focalizzate su mercati definiti (i.e. la Cina per Wuchang: Fallen Feathers) e sui target di consumatori (i.e. specifici media per Assetto Corsa EVO e Assetto Corsa Rally). La contenuta crescita dei costi del personale del 2,3% è riflesso del riconoscimento della quota di retribuzione variabile al 30 giugno 2026, a dispetto dello scorso esercizio, ed è stata limitata dalla riduzione del numero medio di dipendenti sceso di 19 unità.

Il **marginale operativo lordo (EBITDA)** è stato pari al 50% dei ricavi e pari a 54,2 milioni di Euro, in crescita di 20,8 milioni di Euro rispetto ai 33,5 milioni di Euro realizzati nel precedente esercizio.

Gli **ammortamenti** sono stati pari a 30,5 milioni di Euro, in aumento di 3,8 milioni di Euro rispetto al 30 giugno 2025.

Il Gruppo ha deciso di interrompere la produzione di alcuni videogiochi, Directorate: Novitiate, Armed Fantasia, insieme al *sequel* del videogioco Free to Play Battle Island, dopo aver effettuato numerosi tentativi di rivisitare le modalità e la struttura dei giochi. Le decisioni di interruzione dello sviluppo sono maturate dopo un'attenta analisi di valutazione delle prospettive del singolo gioco alla luce delle mutate condizioni di mercato, considerando i costi ancora da sostenere per il lancio del gioco. Al 30 giugno 2026, sono pertanto state iscritte svalutazioni di attività per 18,7 milioni di Euro, di cui cancellazioni per 17,6 milioni di Euro e svalutazioni per 1 milione di Euro relative a videogiochi per i quali il Gruppo ha verificato che i flussi di cassa attesi attualizzati, rettificati rispetto alle previsioni iniziali per effetto di una riduzione prospettica delle vendite future (*impairment test*), sono inferiori al valore d'iscrizione delle attività.

Il **margine operativo (EBIT)** al 30 giugno 2026 è stato positivo per 5,1 milioni di Euro ed è sensibilmente migliorato rispetto alla perdita operativa di 11,5 milioni di Euro realizzata al 30 giugno 2025.

Il **saldo della gestione finanziaria** è stato negativo per 7,6 milioni di Euro, rispetto al saldo negativo di 3,1 milioni di Euro registrato nello scorso esercizio. Gli altri oneri finanziari comprendono 5,7 milioni di Euro relativi alla totale svalutazione della partecipazione in Starbreeze per l'allineamento al principio contabile IAS28.

La **perdita ante imposte** al 30 giugno 2026 è stata di 2,5 milioni di Euro ed è in miglioramento di 12,2 milioni di Euro rispetto alla perdita di 14,7 milioni di Euro realizzata al 30 giugno 2025.

La **perdita netta consolidata** è pari a 6,5 milioni di Euro rispetto alla perdita netta di 10,7 milioni di Euro realizzata al 30 giugno 2025. La perdita netta del periodo attribuibile agli azionisti della Capogruppo è di 6,5 milioni di Euro, rispetto alla perdita di 10,9 milioni di Euro dell'esercizio precedente. L'utile attribuibile agli azionisti di minoranza al 30 giugno 2026 è pari a 14 mila Euro, rispetto all'utile di 215 mila Euro dell'esercizio precedente. Poiché al 30 giugno 2026 è terminata la possibilità di esercitare le opzioni previste dal Piano di Stock Option 2016-2026, la **perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita** ora coincidono e sono pari a 0,46 Euro, rispetto alla perdita netta rispettivamente di 0,77 Euro e 0,73 Euro al 30 giugno 2025.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Al 30 giugno 2026, la **posizione finanziaria netta rettificata** è positiva per 3,3 milioni di Euro, al di sopra delle attese che prevedevano un indebitamento netto alla data di chiusura dell'esercizio, e in miglioramento di 19,8 milioni di Euro rispetto al 30 giugno 2025. La posizione finanziaria netta rettificata al netto dei debiti finanziari iscritti a seguito dell'applicazione dell'IFRS 16 è stata positiva per 5,5 milioni di Euro.

La posizione finanziaria netta redatta come previsto dagli Orientamenti in materia di obblighi di informativa ai sensi del regolamento sul prospetto emanati da ESMA (European Securities and Markets Authority) in data 4 marzo 2021 è stata positiva per 286 mila Euro, in miglioramento di 19,7 milioni di Euro rispetto al 30 giugno 2025.

CAPOGRUPPO DIGITAL BROS

Al 30 giugno 2026, la Capogruppo Digital Bros S.p.A. ha registrato ricavi lordi pari a 5,3 milioni di Euro, in calo del 23,3% rispetto ai 7 milioni di Euro realizzati nello scorso esercizio, confermando la contrazione delle attività distributive degli ultimi esercizi.

L'utile netto è stato pari a 10,3 milioni di Euro, in crescita di 10,1 milioni di Euro rispetto all'utile netto di 144 mila Euro realizzato nello scorso esercizio.

La Società prevede un'ulteriore riduzione delle attività distributive anche per l'esercizio al 30 giugno 2027. Dal punto di vista finanziario, si prevede un mantenimento dei dividendi percepiti, mentre non sono previste rivalutazioni o svalutazioni nel prossimo esercizio. Per effetto di ciò, sia i ricavi che il risultato dell'esercizio sono attesi in lieve diminuzione.

PROPOSTA DI DESTINAZIONE DEL RISULTATO DI ESERCIZIO

Il Consiglio di Amministrazione propone all'Assemblea degli azionisti di distribuire un dividendo unitario di 21 centesimi di Euro per azione, pari ad un ammontare totale di circa 3 milioni di Euro, di destinare 7 mila Euro a riserva legale e di destinare a utili a nuovo la differenza, che sulla base delle azioni attualmente in circolazione è pari a 7,3 milioni di Euro.

Previa delibera assembleare, il dividendo avrà data di pagamento il 18 novembre 2026, con esclusione delle azioni proprie in portafoglio, con data di stacco della cedola n. 13 il 16 novembre 2026, in conformità con il calendario di Borsa Italiana, e record date il 17 novembre 2026.

AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3 del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2026 non risulta titolare di azioni proprie e non ha effettuato acquisizione e cessioni nell'esercizio.

EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

In data 27 aprile 2026 il Gruppo ha sottoscritto un accordo con lo studio di sviluppo cinese Chengdu Lingze Technology Co. Ltd. per l'acquisizione della proprietà intellettuale del videogioco Wuchang: Fallen Feathers, per un corrispettivo totale di 32 milioni di Renminbi (circa 4 milioni di Euro).

EVENTI SIGNIFICATIVI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Gli eventi significativi che si sono verificati successivamente alla chiusura del periodo sono stati:

- in data 20 luglio 2026, il Consiglio di amministrazione ha approvato la proposta per un nuovo strumento di incentivazione di medio/lungo termine denominato "Piano di Phantom Shares 2026-2032" destinato ai consiglieri esecutivi e ad alcuni dipendenti e collaboratori che rivestono ruoli rilevanti ai fini del conseguimento degli obiettivi del Gruppo. Il Piano di Phantom Shares 2026-2032 verrà sottoposto per l'approvazione da parte dell'Assemblea degli azionisti del 27 ottobre 2026.
- in data 29 luglio 2026, il Gruppo ha sottoscritto un accordo per lo sviluppo e la pubblicazione del sequel del videogioco Wuchang: Fallen Feathers con lo studio di sviluppo cinese Chengdu Recursive Dolphin Technology Co. Ltd., fondato dal direttore creativo del primo gioco. L'investimento iniziale previsto per lo sviluppo del titolo ammonta a 21,5 milioni di Euro.

EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il prossimo esercizio vedrà il lancio del nuovo videogioco Bloodstained: The Scarlet Engagement nel corso della seconda metà dell'esercizio, insieme all'uscita di Assetto Corsa EVO e di Assetto Corsa Rally nelle loro versioni definitive, che permetteranno poi una successiva serie di contenuti aggiuntivi ripartiti nel tempo. Oltre a queste importanti release ci saranno anche altri titoli di minor impatto e con livelli di investimento decisamente inferiori, tra i quali Nivalis Nights. Nessun nuovo prodotto è atteso per il settore operativo del Free to Play.

La prima metà dell'esercizio (l'intero esercizio per il settore operativo del Free to Play) sarà pertanto caratterizzata da vendite di prodotti di catalogo che comunque presentano livelli piuttosto interessanti.

Il management prevede quindi un andamento dei ricavi in diminuzione per l'intero periodo con una maggior concentrazione delle vendite nella seconda metà dell'esercizio.

A livello di margini reddituali, mentre l'andamento del margine operativo lordo (EBITDA) dovrebbe seguire l'andamento dei ricavi, il margine operativo (EBIT) dovrebbe migliorare per effetto delle previsioni di minori svalutazioni per il prossimo esercizio. Le decisioni di cancellazioni di prodotti che hanno caratterizzato l'esercizio appena trascorso non si ripresenteranno nel futuro, almeno in questa dimensione, per effetto del fatto che la strategia intrapresa dal Gruppo di focalizzare le proprie attività su un numero minore di proprietà intellettuali, già uscite o in fase di uscita e/o sequel di prodotti già lanciati, dovrebbe permettere una maggior controllo e prevedibilità dell'andamento prospettico dei relativi prodotti.

L'EBITDA superiore agli investimenti previsti dal Gruppo nel prossimo esercizio dovrebbe permettere di migliorare ulteriormente l'attuale posizione finanziaria netta al termine del futuro esercizio, con però un utilizzo dell'indebitamento durante tutto il corso dei primi tre trimestri.

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 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, Regno Unito, Repubblica Ceca, Cina, Giappone, Australia e Canada con 270 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 2026

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	5.166	5.459
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	76.797	111.234
4	Partecipazioni	234	7.159
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.958	2.601
6	Imposte anticipate	20.062	23.723
7	Attività finanziarie non correnti	0	2.821
	Totale attività non correnti	104.217	152.997
	Attività correnti		
8	Rimanenze	1.007	1.356
9	Crediti commerciali	10.389	14.185
10	Crediti tributari	6.105	7.198
11	Altre attività correnti	6.326	7.108
12	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	9.448	6.718
13	Altre attività finanziarie	2.981	0
	Totale attività correnti	36.256	36.565
	TOTALE ATTIVITA'	140.473	189.562
	Patrimonio netto consolidato		
14	Capitale sociale	(5.740)	(5.706)
15	Riserve	(5.859)	(9.632)
16	Azioni proprie	0	0
17	(Utili) perdite a nuovo	(92.099)	(98.612)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci della Capogruppo	(103.698)	(113.950)
	Patrimonio netto attribuibile ai soci di minoranza	(804)	(790)
	Totale patrimonio netto consolidato	(104.502)	(114.740)
	Passività non correnti		
18	Benefici verso dipendenti	(1.208)	(1.109)
19	Fondi non correnti	(376)	(1.059)
20	Altri debiti e passività non correnti	0	(4.947)
21	Passività finanziarie	(1.131)	(1.221)
	Totale passività non correnti	(2.715)	(8.336)
	Passività correnti		
22	Debiti verso fornitori	(20.540)	(29.636)
23	Debiti tributari	(1.114)	(1.142)
24	Fondi correnti	0	0
25	Altre passività correnti	(3.571)	(10.838)
26	Passività finanziarie	(8.031)	(24.870)
	Totale passività correnti	(33.256)	(66.486)
	TOTALE PASSIVITA'	(35.971)	(74.822)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(140.473)	(189.562)

Conto economico consolidato al 30 giugno 2026

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
1	Ricavi lordi	108.455	93.620
2	Rettifiche ricavi	0	0
3	Totale ricavi netti	108.455	93.620
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(958)	(718)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.214)	(7.383)
6	Royalties	(16.549)	(19.329)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(349)	(1.312)
8	Totale costo del venduto	(22.070)	(28.742)
9	Utile lordo (3+8)	86.385	64.878
10	Altri ricavi	8.184	9.784
11	Costi per servizi	(7.947)	(9.413)
12	Affitti e locazioni	(660)	(623)
13	Costi del personale	(30.629)	(29.951)
14	Altri costi operativi	(1.113)	(1.218)
15	Totale costi operativi	(40.349)	(41.205)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	54.220	33.457
17	Ammortamenti	(30.505)	(26.742)
18	Accantonamenti	0	1.241
19	Svalutazione di attività	(18.692)	(20.405)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	96	909
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(49.101)	(44.997)
22	Margine operativo (16+21)	5.119	(11.540)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.844	3.952
24	Interessi passivi e altri oneri finanziari	(9.429)	(7.066)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(7.585)	(3.114)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(2.466)	(14.654)
27	Imposte correnti	(4.615)	858
28	Imposte differite	592	3.092
29	Totale imposte	(4.023)	3.950
30	Risultato netto (26+29)	(6.489)	(10.704)
	di cui attribuibile agli azionisti della Capogruppo	(6.503)	(10.919)
	di cui attribuibile agli azionisti di minoranza	14	215
	Utile netto per azione:		
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,46)	(0,77)
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,46)	(0,73)

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2026

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
Utile (perdita) del periodo (A)	(6.489)	(10.704)
Utile (perdita) attuariale	8	8
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	(2)
Variazioni di <i>fair value</i>	62	(2.222)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	(4.403)	533
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(4.335)	(1.683)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(307)	(1.029)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(307)	(1.029)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(4.642)	(2.712)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(11.131)	(13.416)
Attribuibile a:		
Azionisti della Capogruppo	(11.145)	(13.631)
Azionisti di minoranza	14	215

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 2026

Migliaia di Euro		30 giugno 2026	30 giugno 2025
A.	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	6.718	11.981
B.	Flussi finanziari da attività d'esercizio		
	Utile (perdita) complessiva dell'esercizio	(6.489)	(10.704)
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	18.692	20.405
	Ammortamenti immateriali	28.406	24.495
	Ammortamenti materiali	2.099	2.247
	Gestione finanziaria	7.585	3.114
	Imposte correnti	4.615	(858)
	Imposte anticipate	(592)	(3.092)
	Variazione netta degli altri fondi	(683)	(746)
	Variazione netta del fondo TFR	107	150
	Altre variazioni non monetarie	(1.797)	(1.087)
	Totale flussi finanziari da attività d'esercizio (B)	51.944	33.925
C.	Variazione delle attività operative		
	Rimanenze	349	1.312
	Crediti commerciali	3.752	2.634
	Crediti tributari	1.093	(4.255)
	Altre attività correnti	782	3.836
	Debiti verso fornitori	(9.096)	(7.531)
	Debiti tributari	(3.114)	1.862
	Altre passività correnti	(7.267)	4.181
	Altre passività non correnti	0	(652)
	Crediti e altre attività non correnti	643	918
	Imposte pagate	(1.528)	(1.162)
	Interessi pagati	(1.105)	(2.893)
	Totale variazione delle attività operative (C)	(15.491)	(1.748)
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(17.421)	(20.521)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(568)	(112)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	5	0
	Variazione delle attività finanziarie	0	3.668
	Totale flussi finanziari da attività di investimento (D)	(17.984)	(16.966)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	34	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	859	0
	Variazione delle passività finanziarie	(16.929)	(20.912)
	Effetto delle variazioni dei cambi	298	438
	Totale flussi finanziari da attività di finanziamento (E)	(15.738)	(20.474)
F.	Movimenti del patrimonio netto		
	Dividendi distribuiti	0	0
	Variazione azioni proprie detenute	0	0
	Totale movimenti del patrimonio netto (F)	0	0
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	2.730	(5.263)
H.	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	9.448	6.718

Conto economico per settori operativi consolidato al 30 giugno 2026

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play	Premium Games	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi lordi	9.261	98.182	1.012	0	108.455
2	Rettifiche ricavi	0	0	0	0	0
3	Totale ricavi netti	9.261	98.182	1.012	0	108.455
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(931)	(27)	0	(958)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.942)	(2.272)	0	0	(4.214)
6	Royalties	(4.508)	(12.041)	0	0	(16.549)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	(153)	(196)	0	(349)
8	Totale costo del venduto	(6.450)	(15.397)	(223)	0	(22.070)
9	Utile lordo (3+8)	2.811	82.785	789	0	86.385
10	Altri ricavi	1.046	6.858	280	0	8.184
11	Costi per servizi	(1.013)	(4.829)	(224)	(1.881)	(7.947)
12	Affitti e locazioni	(54)	(288)	(40)	(278)	(660)
13	Costi del personale	(5.718)	(19.405)	(1.227)	(4.279)	(30.629)
14	Altri costi operativi	(108)	(506)	(100)	(399)	(1.113)
15	Totale costi operativi	(6.893)	(25.028)	(1.591)	(6.837)	(40.349)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(3.036)	64.615	(522)	(6.837)	54.220
17	Ammortamenti	(1.737)	(27.733)	(215)	(820)	(30.505)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(3.026)	(15.624)	(42)	0	(18.692)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	96	0	0	0	96
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.667)	(43.357)	(257)	(820)	(49.101)
22	Margine operativo (16+21)	(7.703)	21.258	(779)	(7.657)	5.119

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato al 30 giugno 2026

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapp. azioni	Riserva legale	Riserva transiz. IAS	Riserva da convers.	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utile (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto azionisti capogruppo (A+B+C+D)	Patrimonio netto azionisti di minoranza	Patrimonio netto totale
Totale al 1° luglio 2024	5.706	18.528	1.141	1.367	(709)	(8.459)	11.868	0	115.640	(2.214)	113.426	131.000	(3.314)	127.686
Destinazione utile d'esercizio							0		(2.214)	2.214	0	0	0	0
Altre variazioni						470	470		(3.889)		(3.889)	(3.419)	3.889	470
Utile (perdita) complessiva					(1.023)	(1.683)	(2.706)		(6)	(10.919)	(10.925)	(13.631)	215	(13.416)
Totale al 30 giugno 2025	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.732)	(9.672)	9.632	0	109.531	(10.919)	98.612	113.950	790	114.740
Totale al 1° luglio 2025	5.706	18.528	1.141	1.367	(1.732)	(9.672)	9.632	0	109.531	(10.919)	98.612	113.950	790	114.740
Aumento capitale sociale	34	859					859				0	893	0	893
Destinazione utile d'esercizio							0		(10.919)	10.919	0	0	0	0
Altre variazioni							0				0	0	0	0
Utile (perdita) complessiva					(297)	(4.335)	(4.632)		(10)	(6.503)	(6.513)	(11.145)	14	(11.131)
Totale al 30 giugno 2026	5.740	19.387	1.141	1.367	(2.029)	(14.007)	5.859	0	98.602	(6.503)	92.099	103.698	804	104.502

PROSPETTI CONTABILI - DIGITAL BROS S.p.A.

Digital Bros S.p.A. - Situazione patrimoniale - finanziaria al 30 giugno 2026

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
	Attività non correnti		
1	Immobili impianti e macchinari	3.281	3.653
2	Investimenti immobiliari	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	147	194
4	Partecipazioni	16.792	23.854
5	Crediti ed altre attività non correnti	641	641
6	Imposte anticipate	425	4.771
7	Attività finanziarie non correnti	0	19.046
	Totale attività non correnti	21.286	52.159
	Attività correnti		
8	Rimanenze	996	1.192
9	Crediti commerciali	283	327
10	Crediti verso società controllate	66.714	44.763
11	Crediti tributari	4.689	5.890
12	Altre attività correnti	2.106	1.869
13	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti	1.018	20
14	Altre attività finanziarie	0	1.041
	Totale attività correnti	75.806	55.102
	TOTALE ATTIVITA'	97.092	107.261
	Patrimonio netto		
15	Capitale sociale	(5.740)	(5.706)
16	Riserve	(6.399)	(9.875)
17	Azioni proprie	0	0
18	(Utili) perdite a nuovo	(48.392)	(38.119)
	Totale patrimonio netto	(60.531)	(53.700)
	Passività non correnti		
19	Benefici verso dipendenti	(288)	(299)
20	Fondi non correnti	(48)	(59)
21	Altri debiti e passività non correnti	0	0
22	Passività finanziarie non correnti	(333)	(934)
	Totale passività non correnti	(669)	(1.292)
	Passività correnti		
23	Debiti verso fornitori	(1.188)	(1.364)
24	Debiti verso società controllate	(27.392)	(42.097)
25	Debiti tributari	(124)	(132)
26	Fondi correnti	0	0
27	Altre passività correnti	(1.068)	(824)
28	Passività finanziarie	(6.120)	(7.852)
	Totale passività correnti	(35.892)	(52.269)
	TOTALE PASSIVITA'	(36.561)	(53.561)
	TOTALE PATRIMONIO NETTO E PASSIVITA'	(97.092)	(107.261)

Digital Bros S.p.A. - Conto economico per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2026

	Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
1	Ricavi lordi	5.347	6.971
2	Rettifiche ricavi	0	0
3	Totale ricavi netti	5.347	6.971
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(27)	(29)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0
6	Royalties	0	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(196)	(757)
8	Totale costo del venduto	(223)	(786)
9	Utile lordo (3+8)	5.124	6.185
10	Altri ricavi	380	168
11	Costi per servizi	(1.900)	(2.771)
12	Affitti e locazioni	(300)	(324)
13	Costi del personale	(4.663)	(4.481)
14	Altri costi operativi	(435)	(469)
15	Totale costi operativi	(7.298)	(8.045)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.794)	(1.692)
17	Ammortamenti	(826)	(835)
18	Accantonamenti	0	414
19	Svalutazione di attività e oneri finanziari	(74)	(8.313)
20	Riprese di valore di attività e proventi di valutazione	6.973	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	6.073	(8.734)
22	Margine operativo (16+21)	4.279	(10.426)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	13.413	13.402
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(7.693)	(2.997)
25	Totale saldo della gestione finanziaria	5.720	10.405
26	Utile prima delle imposte (22+25)	9.999	(21)
27	Imposte correnti	216	136
28	Imposte differite	58	29
29	Totale imposte	274	165
30	Risultato netto (26+29)	10.273	144

Digital Bros S.p.A. -Conto economico complessivo per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2026

Migliaia di Euro	30 giugno 2026	30 giugno 2025
Utile (perdita) del periodo (A)	10.273	144
Utile (perdita) attuariale	8	8
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(2)	(2)
Variazioni di <i>fair value</i>	62	(2.199)
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a <i>fair value</i> delle attività finanziarie	(4.403)	528
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)	(4.335)	(1.665)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(B)	5.938	(1.521)

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.

Digital Bros S.p.A. - Rendiconto finanziario per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2026

Migliaia di Euro		30 giugno 2026	30 giugno 2025
A.	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti iniziali	20	709
B.	Flussi finanziari da attività d'esercizio		
	Utile (perdita) complessiva dell'esercizio	10.273	144
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	74	8.313
	Ammortamenti immateriali	84	91
	Ammortamenti materiali	742	744
	Gestione finanziaria	(5.720)	(10.405)
	Imposte correnti	(216)	(136)
	Imposte anticipate	(58)	(29)
	Variazione netta degli altri fondi	(11)	(436)
	Variazione netta del fondo TFR	(19)	12
	Altre variazioni non monetarie	(117)	(54)
	Totale flussi finanziari da attività d'esercizio (B)	5.032	(1.756)
C.	Variazione delle attività operative		
	Rimanenze	196	757
	Crediti commerciali	2	122
	Crediti verso società controllate	(1.286)	(8.112)
	Crediti tributari	1.201	(4.266)
	Altre attività Correnti	(237)	110
	Debiti verso fornitori	(176)	36
	Debiti verso società controllate	(2.600)	12.975
	Debiti tributari	208	136
	Altre passività correnti	244	89
	Altre passività non correnti	0	0
	Crediti e altre attività non correnti	0	0
	Imposte pagate	0	0
	Interessi pagati	(413)	(489)
	Totale variazione delle attività operative (C)	(2.861)	1.358
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(37)	(92)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(370)	(61)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	5	(260)
	Variazione delle attività finanziarie	0	(1.174)
	Totale flussi finanziari da attività di investimento (D)	(402)	(1.587)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	34	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	858	0
	Variazione delle passività finanziarie	(2.333)	868
	Effetto delle variazioni dei cambi	670	428
	Totale flussi finanziari da attività di finanziamento (E)	(771)	1.296
F.	Movimenti del patrimonio netto		
	Dividendi distribuiti	0	0
	Variazione azioni proprie detenute	0	0
	Totale movimenti del patrimonio netto (F)	0	0
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	998	(688)
H.	Disponibilità liquide e mezzi equivalenti finali (A+G)	1.018	20