



**Resoconto intermedio di gestione
al 31 marzo 2015**

(3° trimestre esercizio 2014/2015)

Digital Bros S.p.A.
Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia
Partita IVA e codice fiscale 09554160151
Capitale Sociale: Euro 5.644.334,80 i.v.
Reg. Soc. Trib. di Milano 290680-Vol. 7394 C.C.I.A.A. 1302132

Il presente fascicolo è disponibile sul sito internet della Società
all'indirizzo www.digitalbros.com nella sezione Investor Relation

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

Cariche sociali e organi di controllo	5
Relazione sulla gestione	7
1. Struttura del Gruppo	7
2. Il mercato dei videogiochi	13
3. Stagionalità caratteristica del mercato	17
4. Eventi significativi del periodo	19
5. Analisi dell'andamento economico al 31 marzo 2015	21
6. Analisi della situazione patrimoniale al 31 marzo 2015	25
7. Andamento per settori operativi	29
8. Analisi dell'andamento economico del terzo trimestre dell'esercizio 2014/2015	43
9. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	51
10. Azioni proprie	53
11. Attività di ricerca e sviluppo	53
12. Gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari	55
13. Attività e passività potenziali	63
14. Eventi successivi alla chiusura del periodo	63
15. Evoluzione prevedibile della gestione	65
16. Altre informazioni	67
Bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015	69
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2015	71
Conto economico consolidato al 31 marzo 2015	72
Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2015	73
Conto economico separato consolidato per il terzo trimestre dell'esercizio 2014/15	74
Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2015	75
Movimenti di patrimonio netto consolidato	77
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015	79
1. Forma, contenuto e altre informazioni generali	81
2. Principi contabili	85
3. Valutazioni discrezionali e stime significative	87
4. Criteri di consolidamento	91
5. Partecipazioni in società collegate e in altre imprese	93
6. Aggregazioni di imprese	93
7. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	97
8. Analisi del conto economico	107
9. Proventi ed oneri non ricorrenti	109
10. Informativa per settori operativi	111
11. Rapporti con parti correlate	119
12. Operazioni atipiche o inusuali	120
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	121

(pagina volutamente lasciata in bianco)

CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO

Consiglio di amministrazione

Lidia Florean	Consigliere ⁽²⁾
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato ⁽¹⁾
Davide Galante	Consigliere ⁽²⁾
Raffaele Galante	Amministratore delegato ⁽¹⁾
Guido Guetta	Consigliere ⁽³⁾
Elena Morini	Consigliere ⁽³⁾
Stefano Salbe	Consigliere ^{(1) (4)}
Bruno Soresina	Consigliere ⁽³⁾
Dario Treves	Consigliere ⁽²⁾

⁽¹⁾ Consiglieri esecutivi

⁽²⁾ Consiglieri non esecutivi

⁽³⁾ Consiglieri indipendenti

⁽⁴⁾ Dirigente preposto ai sensi art. 154 bis del D. Lgs. 58/98

Comitato di controllo e rischi

Guido Guetta (Presidente)

Elena Morini

Bruno Soresina

Comitato per le remunerazioni

Guido Guetta (Presidente)

Elena Morini

Bruno Soresina

Collegio sindacale

Sergio Amendola

Presidente

Laura Guazzoni

Sindaco effettivo

Paolo Villa

Sindaco effettivo

Emanuela Maria Conti

Sindaco supplente

Simone Luigi Dalledonne

Sindaco supplente

L'Assemblea dei soci del 28 ottobre 2014 ha nominato i componenti del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale. Gli incarichi del Consiglio di amministrazione e del Collegio sindacale scadranno con l'assemblea dei soci che approverà il bilancio al 30 giugno 2017.

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

Società di revisione

Deloitte & Touche S.p.A.

L'assemblea dei soci del 26 ottobre 2012 ha conferito l'incarico per la revisione legale dei conti della Digital Bros S.p.A. alla società Deloitte & Touche S.p.A., con sede in Milano in via Tortona 25, fino all'approvazione del bilancio al 30 giugno 2021.

Altre informazioni

La pubblicazione del resoconto intermedio di gestione del Gruppo Digital Bros al 31 marzo 2015 è stata autorizzata con delibera del consiglio di amministrazione del 14 maggio 2015. Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, è quotata sul segmento STAR del mercato MTA gestito da Borsa Italiana S.p.A..

RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

1. STRUTTURA DEL GRUPPO

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

Il Gruppo, per rispondere al mutato contesto competitivo del mercato dei videogiochi, ha realizzato un processo di cambiamento organizzativo che ha visto l’affiancamento alla struttura in essere del nuovo settore operativo Mobile per la pubblicazione di videogiochi su Smartphone e sui Social Network. La riorganizzazione ha altresì comportato l’accorpamento della struttura precedentemente denominata Digital nel settore operativo del Publishing, anche in considerazione del fatto che i prodotti distribuiti sui canali tradizionali e sui *marketplace* digitali adottano politiche di sviluppo, di comunicazione e di marketing congiunte e gestite dalla medesima divisione organizzativa. Il peso crescente dei settori operativi Mobile e Publishing e la concomitante contrazione del settore operativo della Distribuzione Italia hanno comportato la crescente necessità di una più ampia struttura organizzativa di coordinamento delle attività del Gruppo, settore operativo Holding, in particolare per le funzioni di finanza, amministrazione, information technology e servizi generali.

Con l’acquisizione della società americana Pipeworks Inc. avvenuta in data 12 settembre 2014, il Gruppo ha allargato la sfera delle attività in cui opera allo sviluppo di videogiochi (settore operativo “Sviluppo”).

A partire dal trimestre in oggetto si è preferito separare le attività svolte dalla controllata Game Network S.r.l., che svolge attività di gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS, dal settore operativo Mobile. Tale attività di dimensioni limitate è stata consolidata nel nuovo settore operativo Altre Attività. Tale settore operativo comprende anche le attività che sono state svolte nel trimestre dalla controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. ovvero l’organizzazione di corsi di specializzazione e di formazione in campo informatico.

Ai fini della comparazione dei risultati economici i dati al 31 marzo dello scorso esercizio stati riesposti seguendo l’attuale ripartizione per settori operativi.

Il Gruppo è quindi ora organizzato in sei settori operativi:

Sviluppo: il settore operativo Sviluppo, costituito a seguito della acquisizione della società americana Pipeworks Inc., coincide con le attività svolte dalla società stessa che si occupa della progettazione e realizzazione di videogiochi principalmente per console e personal computer. L’attività viene svolta attraverso un struttura organizzativa costituita da personale qualificato, tipicamente ingegneri, ma anche grafici, creativi, etc.. Ad oggi la Società beneficia di contratti di sviluppo con clienti esterni al Gruppo. Una delle principali ragioni sottostanti l’acquisizione sta nell’interesse del Gruppo di poter disporre di un team di sviluppo interno capace di fornire sia capacità tecnologiche, ma anche flessibilità organizzativa, insieme ad un potenziale miglioramento della qualità dei videogiochi e un rispetto dei tempi di sviluppo.

Publishing: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori, denominati *developer*, e nella loro successiva distribuzione sia attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale, sia tramite distribuzione sui *marketplace* digitali quali, ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live e sulle diverse piattaforme di distribuzione digitale di Amazon, di Google, etc..

I videogiochi vengono normalmente acquisiti su licenza esclusiva e con un diritto pluriennale di sfruttamento internazionale.

Il marchio utilizzato dal Gruppo a livello mondiale nel settore operativo del Publishing è 505 Games.

Le attività di Publishing sono state svolte nel periodo dalla controllata 505 Games S.r.l., società che coordina le attività, insieme alle società 505 Games France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge esclusivamente attività di consulenza per conto della 505 Games S.r.l.. La società svedese 505 Games Nordic AB è rimasta inattiva nel corso del periodo.

Mobile: il settore operativo si occupa, con una struttura organizzativa dedicata, della produzione e della commercializzazione dei videogiochi per le piattaforme Mobile (Smartphone e Tablet) e per i social network. La società del Gruppo che coordina il settore operativo è la 505 Mobile S.r.l. che controlla la società americana 505 Mobile (US) Inc., che ha svolto attività di consulenza esclusivamente per conto della 505 Mobile S.r.l.. Con l'acquisizione della società inglese DR Studios Ltd., avvenuta in data 12 settembre 2014, il settore operativo ha beneficiato di un allargamento delle attività svolte che ora comprendono anche lo sviluppo di applicazioni insieme alle attività di edizione e commercializzazione già precedentemente svolte.

I caratteri distintivi dei videogiochi del settore operativo Mobile sono, oltre a piattaforme distributive differenti, anche il fatto che i prodotti sono spesso scaricabili gratuitamente dai *marketplace* e presentano funzionalità di spesa dei giocatori nel corso del gioco.

Distribuzione Italia: consiste nella distribuzione sul territorio italiano di videogiochi acquistati da editori internazionali, o publisher. Le attività di commercializzazione vengono svolte attraverso una rete diretta di vendita formata da key account e una rete di vendita indiretta formata da agenti di commercio.

L'attività viene svolta dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax e dalla società controllata Game Service S.r.l. per quanto riguarda l'attività su canali distributivi alternativi.

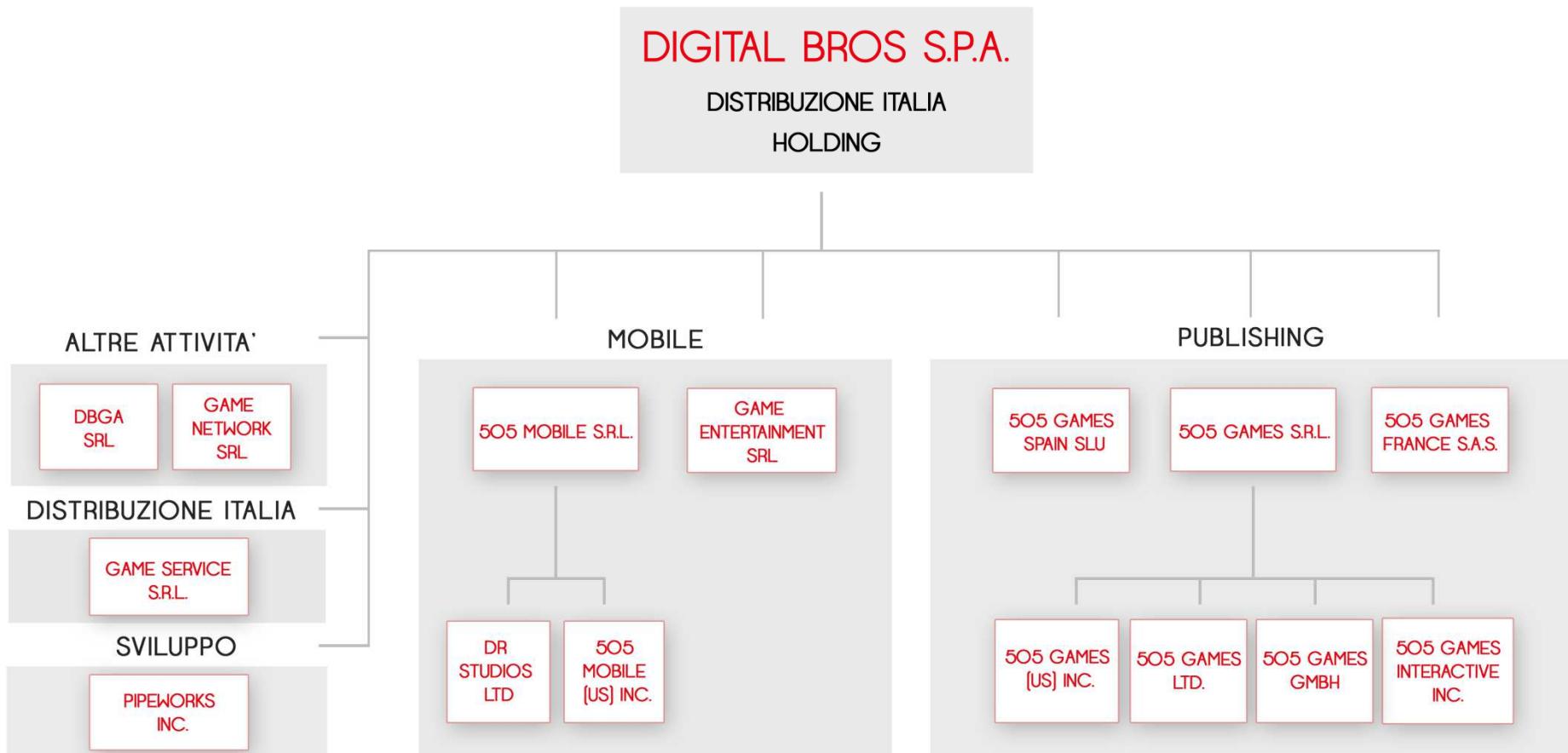
Il Gruppo svolge altresì la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio nazionale.

Altre Attività: si tratta del settore operativo che comprende tutte le attività che presentano dimensioni ridotte e che pertanto ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono accorpate in un settore operativo distinto dai precedenti. Il settore operativo comprende le attività della controllata Game Network S.r.l., che svolge attività di gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione

AAMS (Amministrazione Autonome dei Monopoli di Stato) tramite la piattaforma di giochi di abilità a pagamento www.gameplaza.it (fino al termine dello scorso esercizio www.scopa.it), e le attività della neo-costituita Digital Bros Game Academy S.r.l. che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione in campo informatico, corsi di formazione e corsi di aggiornamento professionale anche in forma multimediale.

Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento dei differenti settori operativi che vengono svolte direttamente dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. In particolare il coordinamento delle attività dei diversi settori operativi, l'implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere le attività del Gruppo, la gestione degli immobili operativi del Gruppo opera e la gestione dei marchi. A partire dal passato esercizio anche le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono state considerate come parte integrante del settore operativo Holding.

Di seguito viene riportato l'organigramma del Gruppo con evidenza dei settori operativi nei quali le diverse società controllate hanno operato nel corso dei primi nove mesi dell'esercizio:



Il Gruppo nel periodo ha operato nelle seguenti sedi:

Società	Indirizzo	Attività
Digital Bros S.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Digital Bros S.p.A.	Via Boccaccio 95, Trezzano sul Naviglio (MI)	Logistica
Digital Bros Game Academy S.r.l. ⁽¹⁾	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
DR Studios Ltd. ⁽²⁾	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Game Entertainment S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Network S.r.l. ⁽³⁾	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Pipeworks Inc. ⁽¹⁾	133 W. Broadway, Suite 200 Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici
505 Games S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games France S.a.s.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	Court Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
	Park Terrace Dr, Ste 140, Westlake Village, California, U.S.A.	
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A. ⁽⁴⁾	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
	Park Terrace Dr, Ste 140, Westlake Village, California, U.S.A	
505 Games Interactive Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A. ⁽⁴⁾	Uffici
505 Mobile S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
	Park Terrace Dr, Ste 140, Westlake Village, California, U.S.A	
505 Mobile (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A. ⁽⁴⁾	Uffici

(1) società divenuta operativa nel corso del terzo trimestre dell'esercizio

(2) società acquisite in data 12 settembre 2014 e consolidate con decorrenza dal 1 settembre 2014

(3) in data 13 novembre 2014 la Game Network S.r.l. è stata ceduta dalla 505 Mobile S.r.l. alla Digital Bros S.p.A.

(4) A partire dal mese di febbraio 2015

La società 505 Games Nordic AB non è stata operativa nel periodo.

Al 31 marzo 2015 il Gruppo detiene le partecipazioni in società collegate di seguito elencate:

Ragione sociale	Sede	Quota di possesso	Valore di carico
Italian Gaming Entertainment S.r.l.	Milano	40%	5
Games Analytics Ltd.	Edimburgo	1,76%	60
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	16%	200
Cityglance S.r.l.	Milano	37,5%	45
Totale			310

Maggiori informazioni sono disponibili nel paragrafo 5 della Note illustrative.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

Il mercato presenta mutamenti e tassi di crescita significativi legati alla continua evoluzione tecnologica. Oggi si gioca non solamente sulle console di gioco tradizionali, Sony Playstation e Microsoft Xbox nelle diverse versioni, ma anche sui telefoni cellulari, tablet, etc.. La diffusione della connettività a costi sempre più ridotti e la disponibilità di reti in fibra ottica e reti cellulari ad alta velocità permettono ai videogiochi di essere sempre più diversificati, sofisticati ed interattivi. La diffusione degli smartphone a tutta la popolazione di ogni genere ed età ha comportato che la creatività degli sviluppatori si esprimesse in forme completamente differenti da quelle che venivano considerate tipiche del settore dei videogiochi sino a pochissimo tempo fa, generando forme di intrattenimento dedicate ad un pubblico più adulto ed anche al pubblico femminile. Non va poi dimenticata la diffusione dell'utilizzo dei social network, Facebook in particolare, che permette tipologie di gioco pressoché sconosciute solo fino a qualche anno fa.

Il mercato dei videogiochi per le console Sony Playstation e Microsoft Xbox presenta invece un andamento ciclico in funzione della fase di sviluppo della console per la quale i videogiochi vengono sviluppati come prassi di quasi tutti mercati tecnologici. Al lancio sul mercato di una determinata console, i prezzi di vendita del hardware e dei videogiochi ad essa destinati sono elevati e le quantità vendute sono relativamente basse. Durante il ciclo di vita, passando dalla fase di introduzione alla fase di maturità, si assiste ad un progressivo abbassamento dei prezzi sia delle macchine che dei videogiochi e un continuo innalzamento delle quantità vendute e della qualità dei videogiochi. Il mercato dei videogiochi per una determinata console raggiunge la sua dimensione massima solitamente al quinto anno di vita. Il ciclo di vita della singola console è attualmente di circa sette anni. Durante il mese di novembre 2013 sono state lanciate le nuove console Sony Playstation 4 e Microsoft Xbox One.

I videogiochi di alta qualità e che presentano potenziali di vendita elevati, oltre ad essere commercializzati sui *marketplace* digitali, vengono prodotti fisicamente e distribuiti attraverso le reti di vendita. In tal caso la catena del valore è la seguente:



Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmati del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulatori di attività sportive, etc.. Gli sviluppatori, pur rimanendo detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi che sono quindi

indispensabili per permettere al gioco di essere completato, conosciuto, apprezzato e commercializzato su base internazionale.

Gli editori o publisher sono l'elemento della catena del valore che permette al gioco di giungere al consumatore finale grazie alla rete commerciale internazionale, diretta e indiretta, di cui solitamente sono dotati. Gli editori finanziano le fasi di sviluppo del gioco ed implementano opportune politiche di comunicazione e marketing per massimizzare le vendite del videogioco a livello internazionale. L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, ne determina il prezzo, la politica commerciale a livello internazionale, studia il posizionamento del prodotto, la grafica della confezione ed assume tutti i rischi e, congiuntamente allo sviluppatore, beneficia delle opportunità che il videogioco potrà generare in caso di successo.

Il produttore della console è la società che progetta, ingegnerizza, produce e commercializza l'hardware, o piattaforma, attraverso il quale il videogioco viene utilizzato da parte dei consumatori finali. Sony è il produttore delle console Sony Playstation 4 e Sony PSP Vita, Microsoft è il produttore delle console Microsoft Xbox One, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo 3 DS e Nintendo Wii U.

Il produttore della console stampa il gioco per conto degli editori in appositi stabilimenti dedicati alla riproduzione del software sui diversi supporti fisici utilizzati. Il videogioco deve essere preventivamente approvato dal produttore stesso attraverso un processo strutturato denominato *submission*. Esclusivamente gli editori selezionati con una preliminare qualificazione ottengono dal produttore della console la licenza di edizione, denominata Licensing Publishing Agreement. Il produttore della console spesso è anche editore di videogiochi.

Il ruolo del distributore varia da mercato a mercato. Più il mercato è frammentato, come ad esempio il mercato italiano, più il ruolo del distributore si integra con il ruolo dell'editore, con l'implementazione di politiche di comunicazione specifiche per il mercato locale e con lo svolgimento di attività di comunicazione. In alcuni mercati, come ad esempio quello inglese e americano, a causa dell'elevata concentrazione del mercato dei rivenditori, solitamente gli editori hanno una presenza commerciale diretta. Il mercato francese e il mercato spagnolo presentano una struttura intermedia tra il mercato italiano ed i mercati anglosassoni.

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

Nel caso di videogiochi distribuiti in formato digitale sui *marketplace*, ma anche videogiochi per smartphone e/o tablet, la catena del valore è meno articolata della catena tradizionale ed è la seguente:



Il mercato si sta orientando sempre più verso la distribuzione digitale e pertanto i produttori delle console di gioco hanno realizzato dei *marketplace* per la vendita diretta ai consumatori finali saltando così l'intermediazione del distributore e del rivenditore. I principali *marketplace* attraverso i quali i videogiochi per console vengono venduti al consumatore finale sono: PlayStation Store di Sony, Xbox Live di Microsoft e eShop di Nintendo. Il leader mondiale nel campo della distribuzione digitale di videogiochi per personal computer è il *marketplace* Steam. Il gruppo Digital Bros attraverso le proprie società controllate ha sottoscritto contratti di distribuzione con tutti i *marketplace* menzionati.

Nel campo invece dei giochi Mobile, Apple gestisce il *marketplace* App Store per i videogiochi per Iphone e Ipad, mentre per la tecnologia Android il *marketplace* di riferimento è invece GooglePlayStore. Anche per questi ultimi il Gruppo ha in essere opportuni contratti di distribuzione.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

3. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

Il mercato della distribuzione di videogiochi presenta dinamiche stagionali caratteristiche. La propensione all'acquisto da parte dei consumatori finali è infatti concentrata nel periodo autunnale sia per la prossimità delle feste natalizie sia per l'avvicinarsi della stagione fredda nella quale aumenta il tempo libero da passare in casa. Questa peculiarità è la ragione per la quale gli editori di videogiochi preferiscono lanciare sul mercato i prodotti migliori proprio in concomitanza dei mesi autunnali.

La stagionalità ha impatto sia sulla struttura del conto economico che sulla struttura dello stato patrimoniale del Gruppo. A livello economico si assiste ad un sovrassorbimento o sottoassorbimento dei costi fissi. La maggiore o minore incidenza dei costi fissi sui margini infatti è piuttosto visibile nel secondo trimestre dell'esercizio (sovrassorbimento dei costi fissi e pertanto maggiori margini sia in valori assoluti che in termini percentuali), che solitamente rappresenta il periodo nel quale si realizza tra il 40% e il 50% del totale fatturato annuo, mentre il primo e l'ultimo trimestre dell'esercizio (sottoassorbimento dei costi fissi e pertanto minori margini) che tradizionalmente rappresentano meno del 15% dei ricavi delle vendite dell'intero esercizio, presentano minori margini in termini sia assoluti che percentuali.

La stagionalità può anche essere influenzata dal lancio sul mercato di prodotti di grande successo in un momento diverso dal tradizionale periodo pre-natalizio. In particolare, il fatto che in un trimestre venga lanciato o meno un nuovo gioco di grande successo comporta una volatilità dei risultati economici tra i diversi trimestri. Il lancio di questi prodotti determina infatti una concentrazione delle vendite nei giorni immediatamente precedenti il primo giorno di commercializzazione sul mercato: il cosiddetto day one.

La stagionalità per un editore di videogiochi, che solitamente ha un numero limitato di uscite nei dodici mesi, è ancora più marcata rispetto al distributore che può invece vantare una continua uscita di prodotti sul mercato in quanto commercializza su un determinato mercato geografico un insieme di prodotti di diversi editori. Il lancio di un prodotto in un trimestre rispetto ad un altro concentra infatti le vendite in un periodo di tempo determinato accentuando così la variabilità dei risultati economici tra i diversi trimestri e/o tra i diversi esercizi.

L'edizione e la commercializzazione di videogiochi sui *marketplace* digitali riduce, ma non neutralizza, la volatilità dei risultati di un editore tra i diversi trimestri. Nel caso della distribuzione digitale i ricavi vengono realizzati quando i consumatori finali scaricano il videogioco dal *marketplace* a differenza della distribuzione tradizionale che vede la registrazione dei ricavi all'atto della consegna al distributore/rivenditore. Tale processo avviene in misura più graduale nel tempo e non prevalentemente nei giorni immediatamente seguenti al lancio. La distribuzione digitale di un videogioco allunga poi notevolmente il ciclo di vita di un prodotto permettendo al videogioco di essere costantemente disponibile sul catalogo digitale del *marketplace*, fattore difficilmente immaginabile nel caso della distribuzione fisica del prodotto, ma dando anche all'editore la possibilità di implementare promozioni in maniera piuttosto efficiente. L'allungamento del ciclo di vita è accentuato anche dalla possibilità per un editore di distribuire in forma efficiente capitoli aggiuntivi di un videogioco.

La struttura patrimoniale è strettamente collegata all'andamento dei ricavi. La distribuzione fisica di un prodotto in un trimestre comporta la concentrazione degli investimenti in capitale circolante netto che vengono momentaneamente riflessi nella posizione finanziaria netta almeno fino a che i ricavi derivanti dalla relativa vendita non vengano incassati.

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi dei primi nove mesi dell'esercizio sono stati i seguenti:

- in data 4 settembre 2014 è stata costituita la Digital Bros Game Academy S.r.l. il cui capitale, pari a 50 migliaia di Euro, è stato integralmente sottoscritto dalla Digital Bros S.p.A.. La Società ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione in campo informatico, corsi di formazione e corsi di aggiornamento professionale anche in forma multimediale e diventata operativa nel corso del mese di marzo;
- in data 12 settembre 2014 il Gruppo ha acquisito il 100% di Pipeworks Inc., con sede a Eugene, Oregon (USA). La Pipeworks Inc., seppur esistente da anni come divisione della Backbone Entertainment società americana del gruppo Foundation 9, è stata costituita come società autonoma il 1 agosto 2014. La società conta circa 50 persone ed ha realizzato nel passato prodotti come Devil May Cry, Godzilla e Zumba Fitness. Eugene è dove ha anche sede l'Università dell'Oregon che permette la facile reperibilità di risorse umane di talento. La società può vantare un gruppo di ingegneri, designer e grafici, specializzati da anni nella realizzazione di videogiochi per console e personal computer di alta qualità. A seguito della crescita del volume d'affari nel settore operativo del Publishing, il Gruppo negli ultimi anni ha sottoscritto un numero elevato di contratti con diversi sviluppatori esterni. Il team di Pipeworks Inc. potrà apportare al Gruppo capacità tecnologiche e maggiore flessibilità operativa, con un miglioramento delle qualità e del rispetto dei tempi sui singoli progetti. Pipeworks Inc. è stata acquisita dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. per 1.850 migliaia di Dollari Statunitensi maggiorato del controvalore del patrimonio netto al 1 Agosto 2014 pari a circa 62 migliaia di Dollari. Nessuna particolare forma di finanziamento è stata prevista per l'acquisizione della Pipeworks Inc.. L'operazione è stata pertanto finanziata attraverso le esistenti linee di credito;
- in data 12 settembre 2014 il Gruppo ha acquisito il 100% di DR Studios Ltd. con sede a Milton Keynes, Regno Unito. La Società sviluppatrice di applicazioni Mobile contava circa 25 persone. L'acquisizione di uno sviluppatore di applicazioni di gioco Mobile è stata ritenuta strategica da parte del management per poter gestire i numerosi progetti attualmente in corso di sviluppo da parte del Gruppo. La DR Studios Ltd., sviluppatrice dell'applicazione Battle Islands già pubblicata da 505 Mobile, si è dimostrata una società con un gran potenziale di realizzazione di proprietà intellettuali e permetterà al Gruppo di poter disporre di un team di sviluppo creativo e flessibile. DR Studios Ltd. è stata acquisita dalla società controllata 505 Mobile S.r.l. per 1.500 migliaia di Euro di cui 750 migliaia di Euro alla firma e 750 migliaia di Euro entro sei mesi dalla data di firma. Il prezzo di acquisto è stato poi maggiorato del controvalore del capitale circolante netto al 31 Agosto 2014 pari a 426 migliaia di Sterline. Andranno poi aggiunti due importi variabili pagabili a fine settembre 2015 e fine settembre 2016 in funzione dei ricavi generati dalla 505 Mobile dai prodotti sviluppati dalla DR Studios Ltd.. Tale percentuale inizia ad essere calcolata per fatturati superiori ai 3 milioni di Euro ed ai 3,5 milioni di Euro per i due rispettivi periodi di dodici mesi e può crescere linearmente sino ad un massimo del 21,75% per fatturati

eccedenti i 13,5 milioni di Euro ed i 14,5 milioni di Euro. Ad oggi nessuna particolare forma di finanziamento è stata prevista per l'acquisizione della DR Studios Ltd.. L'operazione per la parte già pagata è stata quindi finanziata attraverso le esistenti linee di credito;

- in data 28 ottobre 2014 l'Assemblea degli azionisti di Digital Bros S.p.A. ha approvato il bilancio consolidato del Gruppo al 30 giugno 2014 e il bilancio d'esercizio di Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2013, approvando altresì la relazione sulla Remunerazione ai sensi dell'art. 123-ter del Decreto Legislativo 24 febbraio 1998 n.58. L'Assemblea ha inoltre nominato i nuovi componenti del consiglio di amministrazione e del collegio sindacale nominandone presidenti rispettivamente Abramo Galante e Sergio Amendola. L'Assemblea degli azionisti ha altresì deliberato la distribuzione di un dividendo di 7 centesimi di Euro per azione. Il dividendo ha avuto una record date 9 dicembre 2014, è stato messo in pagamento a partire dal 10 dicembre 2014, con esclusione delle azioni proprie in portafoglio, previo stacco cedola numero 6 in data 8 dicembre 2014;
- in data 13 novembre 2014 il Consiglio di amministrazione:
 - 1) ha nominato alla carica di Amministratori Delegati i signori Abramo Galante e Raffaele Galante conferendo loro adeguati poteri;
 - 2) ha nominato Guido Guetta, Elena Morini e Bruno Soresina quali componenti del comitato per la remunerazione e componenti del comitato di controllo e rischi, composti da tre Amministratori non esecutivi e indipendenti;
 - 3) ha nominato Stefano Salbe come amministratore esecutivo incaricato del sistema di controllo interno;
- in data 23 marzo 2015 il gruppo Digital Bros ha prolungato l'accordo di collaborazione con Starbreeze per i contenuti aggiuntivi di PAYDAY 2, attraverso la propria controllata 505 Games S.r.l.. I diritti esclusivi di edizione che il Gruppo vanta su PAYDAY 2 vengono altresì estesi sino al 2032, per ulteriori dieci anni rispetto al contratto originario. Starbreeze AB, studio svedese di sviluppo, e 505 Games S.r.l. hanno deciso di estendere l'accordo di collaborazione originario sul titolo PAYDAY 2 di ulteriori 24 mesi, con decorrenza 1 aprile 2015. L'accordo comprende lo sviluppo di tutte le espansioni del videogioco PAYDAY 2 su PC e su console di nuova generazione. L'investimento totale per il Gruppo è pari a 13,4 milioni di Dollari suddiviso in 24 mesi.

Nell'ambito del rafforzamento delle relazioni di lungo termine che legano le due società, Digital Bros S.p.A. ha deciso di acquistare 3.872.722 azioni della Starbreeze (quotata sul Nasdaq Stockholm First North Premier con il ticker STAR) per un controvalore totale di 5 milioni di Dollari statunitensi. L'operazione si perfezionerà in tre tranches (1 aprile 2015, 1 luglio 2015 e 1 ottobre 2015). La quota detenuta dal Gruppo a seguito di quest'operazione sarà pari al 2,67% del capitale sociale, percentuale calcolata sull'attuale numero di azioni in circolazione.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 31 MARZO 2015

I risultati economici registrati dal Gruppo nel periodo chiuso al 31 marzo 2015, comparati con i medesimi dati al 31 marzo 2014, sono di seguito presentati nel prospetto di conto economico consolidato riclassificato:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni			
1	Ricavi lordi	88.258	105,1%	101.114	107,6% (12.856) -12,7%		
2	Rettifiche ricavi	(4.288)	-5,1%	(7.124)	-7,6% 2.836 -39,8%		
3	Totale ricavi netti	83.970	100,0%	93.990	100,0% (10.020) -10,7%		
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(26.741)	-31,8%	(35.165)	-37,4% 8.424 -24,0%		
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.912)	-4,7%	(3.740)	-4,0% (172) 4,6%		
6	Royalties	(21.813)	-26,0%	(24.132)	-25,7% 2.319 -9,6%		
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(216)	-0,3%	(4.925)	-5,2% 4.709 -95,6%		
8	Totale costo del venduto	(52.682)	-62,7%	(67.962)	-72,3% 15.280 -22,5%		
9	Utile lordo (3+8)	31.288	37,3%	26.028	27,7% 5.260 20,2%		
10	Altri ricavi	955	1,1%	73	0,1% 882 n.s.		
11	Costi per servizi	(7.858)	-9,4%	(10.257)	-10,9% 2.399 -23,4%		
12	Affitti e locazioni	(1.149)	-1,4%	(985)	-1,0% (164) 16,7%		
13	Costi del personale	(12.680)	-15,1%	(9.461)	-10,1% (3.219) 34,0%		
14	Altri costi operativi	(948)	-1,1%	(925)	-1,0% (23) 2,5%		
15	Totale costi operativi	(22.635)	-27,0%	(21.628)	-23,0% (1.007) 4,7%		
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.608	11,4%	4.473	4,8% 5.135 n.s.		
17	Ammortamenti	(2.183)	-2,6%	(860)	-0,9% (1.323) n.s.		
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0% 0 n.s.		
19	Svalutazione di attività	(332)	-0,4%	(7)	0,0% (325) n.s.		
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0% 0 n.s.		
21	Totale costi operativi non monetari	(2.515)	-3,0%	(867)	-0,9% (1.648) n.s.		
22	Margine operativo (16+21)	7.093	8,4%	3.606	3,8% 3.487 96,7%		
23	Interessi attivi	2.905	3,5%	219	0,2% 2.686 n.s.		
24	Interessi passivi	(1.384)	-1,6%	(2.234)	-2,4% 850 -38,0%		
25	Totale interessi netti	1.521	1,8%	(2.015)	-2,1% 3.536 n.s.		
26	Utile prima delle imposte (22+25)	8.614	10,3%	1.591	1,7% 7.023 n.s.		
27	Imposte correnti	(3.604)	-4,3%	(190)	-0,2% (3.414) n.s.		
28	Imposte differite	578	0,7%	(989)	-1,1% 1.567 n.s.		
29	Totale imposte	(3.026)	-3,6%	(1.179)	-1,3% (1.847) n.s.		
30	Utile netto (26+29)	5.588	6,7%	412	0,4% 5.176 n.s.		
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,41		0,03		0,38	n.s.
34	Utile per azione diluita (in Euro)	0,41		0,03		0,38	n.s.

I ricavi lordi dei primi nove mesi dell'esercizio sono diminuiti del 12,7% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente passando da 101.114 migliaia di Euro a 88.258 di Euro. I ricavi netti si decrementano invece del 10,7% attestandosi a 83.970 migliaia di Euro rispetto alle 93.990 migliaia di Euro realizzate al 31 marzo 2014 per effetto di una minore incidenza delle rettifiche ricavi.

Il decremento dei ricavi lordi è esclusivamente dovuto al negativo andamento delle vendite del settore operativo della Distribuzione Italia in quanto i ricavi dei settori operativi del Publishing e del Mobile presentano invece ricavi in crescita rispettivamente del 14% e del 40%. Il settore operativo della Distribuzione Italia ha invece visto un'attesa e significativa riduzione delle vendite delle trading card game Yu-Gi-Oh!, in linea con la mancata messa in onda della nuova serie del cartone animato. A questo si deve poi aggiungere un'ulteriore riduzione della distribuzione di videogiochi in Italia.

Sebbene il Gruppo non abbia effettuato lanci di nuovi videogiochi sul mercato, i ricavi del Publishing sono aumentati del 14%, pari a 6.755 mila Euro. Le vendite si sono infatti concentrate su videogiochi pubblicati in periodi precedenti quali su tutti PAYDAY2 e Sniper Elite V3.

I ricavi del settore operativo Mobile raggiungono gli 11,3 milioni di Euro e sono in crescita del 39,9%, pari a 3.227 mila Euro. La porzione più significativa è rappresentata dal flusso continuo di ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Terraria, con ricavi pari a 9 milioni di Euro circa nel periodo, a dimostrazione del continuo successo presso il pubblico di tutto il mondo. Significativi ed in crescita anche i ricavi derivanti dalle vendite del videogioco Battle Islands, proprietà intellettuale interamente posseduta dal Gruppo a seguito dell'acquisizione di DR Studios, che ha anche potuto beneficiare nel corso del periodo del lancio della versione sulla console Sony PlayStation 4.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari a 1.184 mila Euro e rappresentano le vendite delle commesse che lo sviluppatore americano Pipeworks ha realizzato per clienti esterni al Gruppo. I ricavi verso società del Gruppo sono invece stati eliminati nel processo di consolidamento, e nel futuro ci si attende che il processo di integrazione dello sviluppatore li renderà sempre più significativi.

Il crescente peso dei ricavi digitali ha permesso la significativa contrazione delle rettifiche ricavi in diminuzione di 2.836 mila Euro ed attestatesi al 5,1% del ricavi contro il 7,6 % del medesimo periodo dell'esercizio precedente.

La suddivisione dei ricavi lordi e netti per settori operativi al 31 marzo 2015 comparata con il periodo precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2015	2014	Variazioni		2015	2014	Variazioni	
Sviluppo	1.184	0	1.184	n.s.	1.184	0	1.184	n.s.
Mobile	11.309	8.082	3.227	39,9%	11.309	8.082	3.227	39,9%
Publishing	54.878	48.123	6.755	14,0%	52.037	44.734	7.303	16,3%
Distribuzione Italia	20.688	44.632	(23.944)	-53,6%	19.356	41.079	(21.723)	-52,9%
Altre Attività	199	277	(78)	-28,2%	84	95	(11)	-11,6%
Totale ricavi lordi	88.258	101.114	(12.856)	-12,7%	83.970	93.990	(10.020)	-10,7%

La riduzione del 22,5% del costo del venduto, pari a 15.280 migliaia di Euro, da 67.962 migliaia di Euro a 52.682 migliaia di Euro, e del 4,7% dei costi operativi, da 21.628 migliaia di Euro a 22.635 migliaia di Euro, hanno permesso una crescita del margine operativo lordo che si attesta a 9.608 migliaia di Euro, in aumento di 5.135 migliaia di Euro è più che raddoppiata rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

I costi operativi non monetari si incrementano di 1.648 migliaia di Euro. La crescita è determinata principalmente dall'incremento degli ammortamenti per 1.323 migliaia di Euro per recepire gli investimenti fatti dal Gruppo con le acquisizioni del 100% della Pipeworks Inc. e della DR Studios Ltd. insieme alle proprietà intellettuali acquisite nel periodo. Vi sono inoltre maggiori svalutazioni per 325 migliaia di Euro per recepire gli effetti economici della transazione conclusa con Dada S.p.A. relativamente al contenzioso sorto successivamente alla cessione della partecipazione in Fueps S.p.A.. Il margine operativo si incrementa così di 3.487 migliaia di Euro passando dai 3.606 migliaia di Euro dei primi nove mesi del passato esercizio alle 7.093 migliaia di Euro del corrente periodo.

Il periodo ha visto interessi netti positivi per 1.521 mila Euro, contro interessi netti negativi per 2.015 mila Euro realizzati nei primi nove mesi del passato esercizio. Il significativo miglioramento è dato da maggiori differenze positive su cambi 2.808 mila Euro e da minor interessi passivi giustificati da un minor indebitamento medio e da un miglioramento dei tassi di interessi passivi pagati dal Gruppo per 849 mila Euro.

L'utile ante imposte al 31 marzo 2015 è stato pari a 8.614 migliaia di Euro in significativo aumento rispetto alle 1.591 migliaia di Euro registrati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente. L'utile netto è invece pari a 5.588 migliaia di Euro, pari al 6,7% dei ricavi, rispetto all'utile di 412 migliaia di Euro dello stesso periodo dello scorso esercizio.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,41 Euro rispetto all'utile per azione di 0,03 Euro dei primi nove mesi dell'esercizio precedente.

Per una migliore comprensione della situazione dell'andamento del Gruppo nei settori di attività in cui ha operato, anche attraverso imprese controllate, si rimanda al paragrafo relativo.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 MARZO 2015

La situazione patrimoniale riclassificata del Gruppo al 31 marzo 2015 comparata con la medesima al 30 giugno 2014 è riportata sotto:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2015	30 giugno 2014	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	4.823	3.232	1.591	49,2%
2	Investimenti immobiliari	0	455	(455)	-100,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	8.067	2.141	5.926	n.s.
4	Partecipazioni	310	310	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.062	1.041	21	2,0%
6	Imposte anticipate	4.079	4.217	(138)	-3,3%
	Totale attività non correnti	18.341	11.396	6.945	60,9%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(556)	(540)	(16)	3,0%
8	Fondi non correnti	(188)	(205)	17	-8,2%
9	Altri debiti e passività non correnti	(615)	0	(615)	0,0%
	Totale passività non correnti	(1.359)	(745)	(614)	82,4%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	14.563	14.779	(216)	-1,5%
11	Crediti commerciali	32.421	42.318	(9.897)	-23,4%
12	Crediti tributari	2.868	3.818	(950)	-24,9%
13	Altre attività correnti	5.093	3.366	1.727	51,3%
14	Debiti verso fornitori	(24.139)	(22.034)	(2.105)	9,6%
15	Debiti tributari	(2.915)	(4.028)	1.113	-27,6%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(3.091)	(1.580)	(1.511)	95,6%
	Totale capitale circolante netto	24.800	36.639	(11.839)	-32,3%
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.239)	(19.509)	270	-1,4%
20	Azioni proprie	1.199	1.574	(375)	-23,8%
21	(Utili) perdite a nuovo	(6.430)	(1.802)	(4.628)	n.s.
	Totale patrimonio netto	(30.114)	(25.381)	(4.733)	18,6%
	Totale attività nette	11.668	21.909	(10.241)	-46,7%
Posizione finanziaria netta corrente					
22	Disponibilità liquide	2.759	3.690	(931)	-25,2%
23	Debiti verso banche a breve termine	(14.247)	(22.355)	8.108	-36,3%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(175)	(3.225)	3.050	-94,6%
	Posizione finanziaria netta corrente	(11.663)	(21.890)	10.227	-46,7%
Posizione finanziaria netta non corrente					
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	0	0	0	0,0%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(5)	(19)	14	-76,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(5)	(19)	14	-76,0%
	Totale posizione finanziaria netta	(11.668)	(21.909)	10.241	-46,7%

Le attività non correnti si incrementano rispetto al 30 giugno 2014 di 6.945 migliaia di Euro. La variazione è in larga misura giustificata dall’iscrizione delle attività immateriali detenute dalle due società acquisite nel corso del periodo, DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc., rispettivamente per 3.554 migliaia di Euro e 1.314 migliaia di Euro, dalle commesse interne sviluppate dalle stesse per 970 migliaia di Euro e, per 735 migliaia di Euro, dalle migliorie apportate all’immobile che a partire dal mese di febbraio è diventato la nuova sede della controllate americane del settore operativo Publishing.

Le passività non correnti si incrementano di 614 migliaia di Euro in relazione all’iscrizione della stima del debito a lungo termine per 615 migliaia di Euro derivante dal contratto di acquisizione della DR Studios Ltd. che prevede il pagamento di un’eventuale quota legata all’andamento dei ricavi dei prodotti sviluppati dalla società acquista nei ventiquattro mesi successivi all’acquisizione.

Il capitale circolante netto si decremente di 11.839 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014 per effetto della diminuzione dei crediti commerciali per 9.897 migliaia di Euro e per effetto dell’incremento dei debiti verso fornitori per 2.105 migliaia di Euro e delle altre passività correnti per 1.511 migliaia di Euro solo parzialmente compensati dall’aumento delle altre attività correnti per 1.727 migliaia di Euro.

L’analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2014 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Rimanenze	14.563	14.779	(216)
Crediti commerciali	32.421	42.318	(9.897)
Crediti tributari	2.868	3.818	(950)
Altre attività correnti	5.093	3.366	1.727
Debiti verso fornitori	(24.139)	(22.034)	(2.105)
Debiti tributari	(2.915)	(4.028)	1.113
Fondi correnti	0	0	(0)
Altre passività correnti	(3.091)	(1.580)	(1.511)
Totale capitale circolante netto	24.800	36.639	(11.839)

In linea con l’andamento del capitale circolante netto, l’indebitamento finanziario netto si attesta a 11.668 migliaia di Euro ed è in calo di 10.241 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014 principalmente per effetto della diminuzione dei debiti verso banche a breve termine per 8.108 migliaia di Euro e delle altre passività finanziarie non correnti per 3.050 migliaia di Euro.

L’analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2014 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Disponibilità liquide	2.759	3.690	(931)
Debiti verso banche a breve termine	(14.247)	(22.355)	8.108
Altre passività finanziarie a breve termine	(175)	(3.225)	3.050
Posizione finanziaria netta corrente	(11.663)	(21.890)	10.227
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	0	0	0
Altre passività finanziarie non correnti	(5)	(19)	14
Posizione finanziaria netta non corrente	(5)	(19)	14
Totale posizione finanziaria netta	(11.668)	(21.909)	10.241

Per un'analisi approfondita dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario consolidato del presente resoconto intermedio di gestione.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Sviluppo

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	
		31 marzo 2015	
1	Ricavi	1.184	100,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%
3	Totale ricavi	1.184	100,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(84)	-7,1%
6	Royalties	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(84)	-7,1%
9	Utile lordo (3+8)	1.100	93,0%
10	Altri ricavi	667	56,4%
11	Costi per servizi	(190)	-16,1%
12	Affitti e locazioni	(58)	-4,9%
13	Costi del personale	(2.434)	-205,6%
14	Altri costi operativi	(53)	-4,5%
15	Totale costi operativi	(2.735)	-231,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(968)	-81,8%
17	Ammortamenti	(301)	-25,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(301)	-25,4%
22	Margine operativo (16+21)	(1.269)	-107,2%

Il settore operativo Sviluppo è stato costituito nel corso del periodo a seguito dell'acquisizione della società americana Pipeworks Inc. a partire dal 1 settembre 2014 e pertanto i dati economici sono relativi a sette mesi e non esiste raffronto con i periodi precedenti.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari a 1.184 mila Euro e rappresentano le vendite delle commesse che lo sviluppatore americano Pipeworks ha realizzato per clienti esterni al Gruppo. I ricavi verso società del Gruppo sono invece stati eliminati nel processo di consolidamento, e nel futuro ci si attende che il processo di integrazione dello sviluppatore li renderà sempre più significativi.

La voce altri ricavi comprende i costi diretti su progetti di sviluppo che la Pipeworks Inc. vanta con società del Gruppo e sono stati pari nel periodo a 667 migliaia di Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	Costi del personale	Altri costi	Totale
505 Quality Assurance	30	8	39
Galapagos	65	16	82
Gems of Warfare	52	13	65
Poker	292	78	370
Soccer Die	37	17	54
Superfight	8	4	12
Versus	37	10	46
Totale altri ricavi	521	146	667

La principale componente del conto economico di uno sviluppatore di videogiochi è rappresentata dalla voce dei costi del personale che nel corso dei sette mesi hanno rappresentato una percentuale del 205,6% dei ricavi non permettendo di raggiungere l'equilibrio economico. Il periodo in esame è stato negativamente influenzato dalla risoluzione da parte dell'editore del contratto che la Pipeworks Inc. vantava per lo sviluppo del videogioco Roller Coaster Tycoon, interrotto nel corso del mese di novembre. Tale evento ha comportato il fatto che la parte del personale dedicato a tale contratto non abbia potuto contribuire a generare ricavi dal momento in cui il contratto è stato risolto.

Gli ammortamenti sono relativi per 45 migliaia di Euro alle attività immateriali che la Pipeworks Inc. ha apportato al Gruppo e per 256 migliaia di Euro all'allocazione della differenza tra il prezzo pagato per l'acquisizione ed il patrimonio netto rettificato ai fini dei principi contabili di Gruppo.

Publishing

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro		Publishing			
			31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni	
1	Ricavi	54.878	105,5%	48.123	107,6%	6.755 14,0%
2	Rettifiche ricavi	(2.841)	-5,5%	(3.389)	-7,6%	548 -16,2%
3	Totale ricavi	52.037	100,0%	44.734	100,0%	7.303 16,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(11.175)	-21,5%	(8.874)	-19,8%	(2.301) 25,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.518)	-4,8%	(1.745)	-3,9%	(773) 44,3%
6	Royalties	(16.374)	-31,5%	(19.827)	-44,3%	3.453 -17,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(739)	-1,4%	(1.586)	-3,5%	847 -53,4%
8	Totale costo del venduto	(30.806)	-59,2%	(32.032)	-71,6%	1.226 -3,8%
9	Utile lordo (3+8)	21.231	40,8%	12.702	28,4%	8.529 67,2%
10	Altri ricavi	17	0,0%	41	0,1%	(24) -59,3%
11	Costi per servizi	(4.222)	-8,1%	(6.115)	-13,7%	1.893 -31,0%
12	Affitti e locazioni	(429)	-0,8%	(328)	-0,7%	(101) 30,9%
13	Costi del personale	(4.311)	-8,3%	(4.017)	-9,0%	(294) 7,3%
14	Altri costi operativi	(334)	-0,6%	(329)	-0,7%	(5) 1,7%
15	Totale costi operativi	(9.296)	-17,9%	(10.789)	-24,1%	1.493 -13,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	11.952	23,0%	1.954	4,4%	9.998 n.s.
17	Ammortamenti	(627)	-1,2%	(420)	-0,9%	(207) 49,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(7)	0,0%	7 n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(627)	-1,2%	(427)	-1,0%	(200) 46,6%
22	Margine operativo (16+21)	11.325	21,8%	1.527	3,4%	9.798 n.s.

Sebbene il Gruppo non abbia effettuato lanci di nuovi videogiochi sul mercato, i ricavi del Publishing sono aumentati del 14%, pari a 6.755 mila Euro. Le vendite si sono infatti concentrate su videogiochi pubblicati in periodi precedenti quali su tutti PAYDAY2 e Sniper Elite V3.

Il dettaglio dei ricavi al 31 marzo 2015 suddivisi per tipologia di canale distributivo e confrontati con gli stessi dati del periodo precedente è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni
Ricavi da distribuzione retail	31.098	26.655	4.443 16,7%
Ricavi da distribuzione digitale	23.609	21.359	2.250 10,5%
Ricavi da sublicensing	171	109	62 56,9%
Totale ricavi Publishing	54.878	48.123	6.755 14,0%

Il dettaglio dei ricavi suddiviso per i principali prodotti pubblicati dal Gruppo nel periodo è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2015
Sniper Elite V3	26.779
PAYDAY 2	14.751
Terraria	6.707
How to Survive	1.872
Sniper Elite V2	1.675
Brothers	868
Defence Grid	536
Pro Rugby Manager	261
Altri	1.429
Totale ricavi Publishing	54.878

Ricavi da distribuzione retail

I ricavi da distribuzione tradizionale sono aumentati di 4.443 milioni di Euro come evidenziato nel prospetto che segue:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni	
Publishing videogiochi per console	30.588	26.385	4.203	15,9%
Publishing videogiochi per Pc-CDRom	510	270	240	88,9%
Totale ricavi lordi distribuzione retail	31.098	26.655	4.443	16,7%

L'analisi dei ricavi lordi dei prodotti, suddivisi per console del settore operativo Publishing è riportata nella tabella di seguito:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015		31 marzo 2014		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 3	405.437	5.764	437.694	8.027	-7,4%	-28,2%
Sony Playstation 4	378.996	8.842	n.s.	n.s.	n.s.	n.s.
Nintendo Wii	60.092	601	259.923	5.036	-76,9%	-88,1%
Microsoft Xbox 360	719.415	9.666	713.382	12.578	0,8%	-23,2%
Microsoft Xbox One	242.200	5.671	18.167	518	n.s.	n.s.
Altre console	16.033	45	32.074	225	n.s.	n.s.
Totale ricavi console	1.822.173	30.588	1.461.240	26.385	24,7%	15,9%

Ricavi da distribuzione digitale

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 31 marzo 2015 ripartito per *marketplace* digitale è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni
Steam	10.315	11.337	(1.022)
Microsoft Xbox Live	7.829	5.860	1.969
Sony Playstation Network	5.080	3.110	1.970
Altri Marketplace	385	1.052	(667)
Totale ricavi da distribuzione digitale	23.609	21.359	2.250

Il calo dei ricavi del *marketplace* Steam, leader di mercato nella distribuzione digitale di videogiochi per personal computer, è in linea con le importanti vendite realizzate nel corso dei primi nove mesi del passato esercizio a seguito del lancio del videogioco PAYDAY 2 proseguiti in misura significativa, seppure in diminuzione, anche nel corso del presente esercizio. Le vendite realizzate sulle piattaforme Sony Playstation Network e Microsoft Xbox, la prima in crescita di 1.970 migliaia di Euro e la seconda di 1.969 migliaia di Euro, hanno invece beneficiato del flusso di vendite al pubblico del videogioco Sniper Elite V3, a seguito del lancio nel corso del mese di giugno 2014.

Le rettifiche ricavi si decrementano di 548 migliaia di Euro, con una contrazione percentuale del 16,2%, permettendo così un aumento dei ricavi netti del 16,3%. La voce comprende la stima delle note credito per prodotti invenduti che il Gruppo prevede di dover emettere alla clientela nel prossimo futuro. Il positivo andamento delle vendite nel periodo al consumatore finale dei videogiochi Sniper Elite V3 e Terraria ha permesso tale significativa riduzione.

La riduzione del 3,8% del costo del venduto, pari a 1.226 migliaia di Euro da 32.032 migliaia di Euro a 30.806 migliaia di Euro, e del 13,8% dei costi operativi, da 10.789 migliaia di Euro a 9.296 migliaia di Euro, ha permesso una crescita del margine operativo lordo che si attesta a 11.952 migliaia di Euro, in aumento di 9.998 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

I costi operativi non monetari si incrementano di 200 migliaia di Euro. La crescita è effetto principalmente dell'incremento degli ammortamenti per 207 migliaia di Euro a seguito dell'acquisizione di alcune proprietà intellettuali effettuate dal Gruppo nel periodo. Tali maggiori ammortamenti si riferiscono principalmente ai diritti di How to Survive per 279 migliaia di Euro e ai diritti di Brothers per 74 migliaia di Euro.

Mobile

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Mobile				
		31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni		
1	Ricavi	11.309	100,0%	8.082	100,0%	3.227 39,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 n.s.
3	Totale ricavi	11.309	100,0%	8.082	100,0%	3.227 39,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.296)	-11,5%	(1.957)	-24,2%	661 -33,8%
6	Royalties	(5.436)	-48,1%	(4.305)	-53,3%	(1.131) 26,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	(6.732)	-59,5%	(6.262)	-77,5%	(470) 7,5%
9	Utile lordo (3+8)	4.577	40,5%	1.820	22,5%	2.757 n.s.
10	Altri ricavi	209	1,8%	0	0,0%	209 n.s.
11	Costi per servizi	(539)	-4,8%	(669)	-8,3%	130 -19,4%
12	Affitti e locazioni	(31)	-0,3%	(7)	-0,1%	(24) n.s.
13	Costi del personale	(1.861)	-16,5%	(860)	-10,6%	(1.001) n.s.
14	Altri costi operativi	(23)	-0,2%	(3)	0,0%	(20) n.s.
15	Totale costi operativi	(2.454)	-21,7%	(1.539)	-19,0%	(915) 59,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.332	20,6%	281	3,5%	2.051 n.s.
17	Ammortamenti	(915)	-8,1%	(63)	-0,8%	(852) n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(915)	-8,1%	(63)	-0,8%	(852) n.s.
22	Margine operativo (16+21)	1.417	12,5%	218	2,7%	1.199 n.s.

Il settore operativo Mobile comprende, a partire dal mese di settembre 2014, anche i ricavi e i costi della società acquisita DR Studios Ltd..

I ricavi del settore operativo Mobile raggiungono gli 11,3 milioni di Euro e sono in crescita del 39,9%, pari a 3.227 mila Euro. La porzione più significativa è rappresentata dal flusso continuo di ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Terraria, con ricavi pari a 9 milioni di Euro circa nel periodo, a dimostrazione del continuo successo presso il pubblico di tutto il mondo. Significativi ed in crescita anche i ricavi derivanti dalle vendite del videogioco Battle Islands, proprietà intellettuale interamente posseduta dal Gruppo a seguito dell'acquisizione di DR Studios, che ha anche potuto beneficiare nel corso del periodo del lancio della versione sulla console Sony PlayStation 4.

L'andamento dei ricavi del settore operativo generati nel periodo per gruppi di prodotti è riportato di seguito:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni
Terraria	9.265	7.091	2.174
Battle Islands	1.461	527	934
Altri prodotti	583	464	119
Totale ricavi Mobile	11.309	8.082	3.227

Il videogioco Battle Islands, sviluppato dalla controllata DR Studios Ltd., lanciato nel dicembre 2013, ha contribuito ai ricavi del periodo per 1.461 migliaia di Euro. Il videogioco, contrariamente a Terraria che viene distribuito a pagamento sui principali *marketplace* digitali, è invece scaricabile gratuitamente e possiede funzionalità di acquisto per il giocatore all'interno dell'applicazione.

Il costo del venduto è composto esclusivamente da acquisti di servizi e da royalty. I primi, pari a 1.296 migliaia di Euro nel periodo, sono costituiti da costi di localizzazioni, di rating e di quality assurance congiuntamente ai costi sostenuti per i servizi denominati live support. Si tratta di attività di sviluppo che vengono svolte successivamente al lancio del gioco e che contribuiscono al mantenimento ed al miglioramento del gioco in itinere per incentivare il giocatore alla spesa e alla continuità di gioco. Il dettaglio dei costi per servizi per tipologia di servizio è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni
Live support	279	716	(437)
Programmazione	335	716	(381)
Quality assurance	518	443	75
Localizzazioni	47	58	(9)
Hosting	117	15	102
Altro	0	9	(9)
Totale	1.296	1.957	(661)

I costi per royalty si incrementano di 1.131 migliaia di Euro in misura minore all'incremento dei ricavi anche per effetto del consolidamento delle royalty maturate sui prodotti sviluppati da DR Studios Ltd..

I costi operativi sono rappresentati dai costi per servizi, principalmente spese pubblicitarie sostenute per la promozione dei prodotti sulle diverse piattaforme, nonché dai costi del personale. L'aumento dei costi del personale è relativo alle nuove assunzioni effettuate per lo sviluppo delle attività internazionali del settore operativo con la costituzione delle due unità organizzative in Gran Bretagna e negli Stati Uniti avvenute nel corso del secondo semestre del passato esercizio e dei costi relativi alla società acquisita DR Studios Ltd..

L'incremento della voce ammortamenti pari a 852 mila Euro è principalmente dovuta all'ammortamento delle attività immateriali apportate dall'acquisizione di DR Studios Ltd. per 691 migliaia di Euro e per 210 migliaia di Euro all'ammortamento delle proprietà intellettuali acquisite dal Gruppo nel corso degli ultimi mesi. L'incremento è da leggersi nel contesto di un minor carico di royalty per i prodotti sviluppati da DR Studios Ltd. ora invece rappresentato dall'ammortamento delle proprietà intellettuali.

Il margine operativo nel periodo è stato pari a 1.417 migliaia di Euro a fronte di un margine operativo di 218 migliaia di Euro registrato al 31 marzo 2014.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia				
		31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni		
1	Ricavi	20.688	106,9%	44.632	108,7%	(23.944) -53,6%
2	Rettifiche ricavi	(1.332)	-6,9%	(3.553)	-8,7%	2.221 -62,5%
3	Totale ricavi	19.356	100,0%	41.079	100,0%	(21.723) -52,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(15.566)	-80,4%	(26.291)	-64,0%	10.725 -40,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	523	2,7%	(3.339)	-8,1%	3.862 n.s.
8	Totale costo del venduto	(15.043)	-77,7%	(29.630)	-72,1%	14.587 -49,2%
9	Utile lordo (3+8)	4.313	22,3%	11.449	27,9%	(7.136) -62,3%
10	Altri ricavi	62	0,3%	32	0,1%	30 93,8%
11	Costi per servizi	(1.714)	-8,9%	(2.593)	-6,3%	879 -33,9%
12	Affitti e locazioni	(43)	-0,2%	(59)	-0,1%	16 -27,2%
13	Costi del personale	(1.859)	-9,6%	(2.940)	-7,2%	1.081 -36,8%
14	Altri costi operativi	(191)	-1,0%	(268)	-0,7%	77 -28,8%
15	Totale costi operativi	(3.807)	-19,7%	(5.860)	-14,3%	2.053 -35,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	568	2,9%	5.621	13,7%	(5.053) -89,9%
17	Ammortamenti	(169)	-0,9%	(214)	-0,5%	45 -21,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(169)	-0,9%	(214)	-0,5%	45 -21,1%
22	Margine operativo (16+21)	399	2,1%	5.407	13,2%	(5.008) -92,6%

Il decremento dei ricavi lordi è principalmente dovuto all'attesa e significativa riduzione delle vendite delle trading card game Yu-Gi-Oh!, in linea con la mancata messa in onda della nuova serie del cartone animato. A questo si deve poi aggiungere un'ulteriore riduzione della distribuzione di videogiochi in Italia.

Il dettaglio dei ricavi lordi per tipologia di videogiochi distribuiti è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	10.461	15.925	(5.464)	-34,3%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	1.397	1.908	(511)	-26,8%
Distribuzione carte collezionabili	8.736	26.409	(17.673)	-66,9%
Distribuzione altri prodotti e servizi	215	628	(413)	-65,7%
Sconti finanziari	(121)	(238)	117	-49,0%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	20.688	44.632	(23.944)	-53,6%

Per meglio analizzare l’andamento dei ricavi lordi del periodo generati dalla distribuzione videogiochi per console si riporta il confronto per i ricavi suddivisi per le differenti console:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015		31 marzo 2014		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	101.921	4.008	31.534	1.142	223,2%	n.s.
Sony Playstation 3	145.475	3.391	289.217	8.818	-49,7%	-61,5%
Nintendo Wii	18.096	192	42.925	1.006	-57,8%	-80,9%
Microsoft Xbox One	27.394	1.055	15.441	583	77,4%	81,0%
Microsoft Xbox 360	67.530	1.457	122.607	3.379	-44,9%	-56,9%
Nintendo console portatili	10.822	272	45.975	358	-76,5%	-24,1%
Sony console portatili	3.921	79	26.168	326	-85,0%	-75,7%
Altre console	4.844	7	24.534	313	-80,3%	-97,8%
Totale ricavi console	380.003	10.461	598.401	15.925	-36,5%	-34,3%

L’andamento dei ricavi dei videogiochi per console è strettamente legato all’andamento del ciclo di vita della console per la quale i videogiochi sono destinati, come evidenziato dalla tabella sopra. Le console di più vecchia generazione, come la Sony Playstation 3 e la Microsoft XBox 360, che saranno sostituite dalle nuove Playstation 4 e Microsoft XBox One, presentano tassi di decrescita significativi, pari al 61,5% per la prima e al 56,9% per la seconda.

La tabella sottostante riporta i prezzi medi unitari per tipologia di console:

Importi in Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni
Sony Playstation 4	39,3	36,2	8,6%
Sony Playstation 3	23,3	30,5	-23,5%
Nintendo Wii	10,6	23,4	-54,7%
Microsoft Xbox One	38,5	37,7	2,0%
Microsoft Xbox 360	21,6	27,6	-21,7%
Nintendo console portatili	25,1	7,8	n.s.
Sony console portatili	20,2	12,4	61,9%
Altre console	1,4	12,8	-88,7%
Prezzo medio console	27,5	26,6	3,4%

Elemento tipico del ciclo di vita della console è l’andamento del prezzo medio dei videogiochi. I prezzi medi sono infatti piuttosto elevati in fase di lancio della nuova macchina e poi calanti per tutta la durata del ciclo di vita sino alla completa maturità. In linea con questo fattore i prezzi medi dei videogiochi per la console Sony Playstation 4 e per la console Microsoft Xbox One sono stati pari rispettivamente a 39,3 Euro e 38,5 Euro per gioco, contro un prezzo medio di 27,5 Euro. Il calo dei prezzi delle console di precedente generazione è stato pari al 23,5% per i prezzi dei videogiochi destinati alla Sony Playstation 3, e del 21,7% per i videogiochi per la Microsoft XBox 360.

Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato una diminuzione di 17.673 migliaia di Euro dovuta sia al fatto che la nuova serie del cartone animato sarà messa in onda in Italia non prima del mese di maggio 2015 sia per la mancata uscita della linea di prodotti “Cacciatori di numeri” che nel passato esercizio aveva contribuito ai ricavi dei primi nove mesi per oltre 4 milioni di Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 19.356 migliaia di Euro, in diminuzione del 52,9 % rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente, in linea con l'andamento dei ricavi lordi.

Il costo del venduto si riduce di 14.587 migliaia di Euro, pari al 49,2%, in misura leggermente inferiore rispetto alla riduzione dei ricavi. L'utile lordo si riduce di conseguenza di 7.136 migliaia di Euro pari ad una riduzione percentuale del 62,3%.

I costi operativi sono diminuiti del 35%, pari a 2.053 migliaia di Euro, rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente. Tale decremento è principalmente determinato dalla diminuzione dei costi per servizi per 879 migliaia di Euro a seguito di minori investimenti pubblicitari e ad una significativa riduzione dei costi del personale per 1.081 migliaia di Euro.

Il margine operativo lordo del settore operativo si decremente di 5.053 migliaia di Euro passando al 2,9% sul totale dei ricavi netti rispetto al 13,7% del passato esercizio, mentre il margine operativo si decremente di 5.008 migliaia di Euro, passando da 5.407 migliaia di Euro realizzate al 31 marzo 2014 a 399 migliaia di Euro realizzate al termine del periodo corrente.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività				
		31 marzo 2015		31 marzo 2014		Variazioni
1	Ricavi	199	237,1%	277	292,1%	(78) -28,4%
2	Rettifiche ricavi	(115)	-137,1%	(182)	-191,4%	67 -36,8%
3	Totale ricavi	84	100,0%	95	100,0%	(11) -11,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(14)	-16,3%	(38)	-40,1%	24 -64,1%
6	Royalties	(3)	-4,0%	0	0,0%	(3) n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 n.s.
8	Totale costo del venduto	(17)	-20,3%	(38)	-40,1%	21 -55,4%
9	Utile lordo (3+8)	67	79,7%	57	60,0%	10 17,2%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 n.s.
11	Costi per servizi	(226)	-269,3%	(173)	-181,6%	(53) 30,8%
12	Affitti e locazioni	(18)	-21,3%	(34)	-35,9%	16 -47,5%
13	Costi del personale	(261)	-311,7%	(176)	-185,5%	(85) 48,3%
14	Altri costi operativi	(31)	-37,1%	(13)	-13,4%	(18) n.s.
15	Totale costi operativi	(536)	-639,4%	(396)	-416,8%	(140) 35,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(469)	-559,7%	(339)	-356,8%	(130) 38,4%
17	Ammortamenti	(83)	-98,6%	(68)	-71,5%	(15) n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(83)	-98,6%	(68)	-71,5%	(15) 21,7%
22	Margine operativo (16+21)	(552)	-658,3%	(407)	-428,4%	(145) 35,6%

A partire dal trimestre in oggetto si è preferito separare le attività svolte dalla controllata Game Network S.r.l., che svolge attività di gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS, dal settore operativo Mobile. Tale attività di dimensioni limitate è stata consolidata nel nuovo settore operativo Altre Attività. Tale settore operativo comprende anche le attività che sono state svolte nel trimestre dalla controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. ovvero l'organizzazione di corsi di specializzazione e di formazione in campo informatico.

La Game Network S.r.l. opera tramite il portale www.gameplaza.it (fino al termine del passato esercizio www.scopa.it).

La Digital Bros Game Academy S.r.l., che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione in campo informatico, corsi di formazione e corsi di aggiornamento professionale anche in forma

multimediale, è diventata operativa nel corso del corrente trimestre pertanto i dati del settore operativo relativi al precedente esercizio si riferiscono esclusivamente alla Game Network S.r.l..

I ricavi al 31 marzo 2015 sono relativi alla Game Network S.r.l. per 183 migliaia di Euro e alla Digital Bros Game Academy S.r.l. per sole 16 migliaia di Euro in quanto in corsi di formazione sono partiti nel mese di marzo 2015.

I ricavi derivanti del portale www.gameplaza.it sono diminuiti di 94 migliaia di Euro. Le rettifiche ricavi sono interamente rappresentate dalle imposte che vengono versate a fronte dei ricavi realizzati dal portale www.gameplaza.it e la loro riduzione è motivata dal corrispondente andamento dei ricavi.

I costi operativi sono rappresentati dai costi per servizi, principalmente spese pubblicitarie sostenute per la promozione dei prodotti sulle diverse piattaforme, da costi di partnership tipici del settore in cui opera Game Network S.r.l., dai costi dei docenti per la Digital Bros Game Academy S.r.l. nonché dai costi del personale.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Il crescente peso dei settori operativi Mobile e Publishing e la corrispondente contrazione del settore operativo della Distribuzione Italia hanno comportato la necessità di una struttura di Holding più ampia rispetto alla precedente, in particolare per le funzioni di finanza, amministrazione, information technology e servizi generali. Tali attività vengono svolte direttamente dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. e includono, tra le altre, il coordinamento delle attività dei diversi settori operativi, l'implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere le attività del Gruppo, la gestione degli immobili e la gestione dei marchi.

L'incremento dei costi operativi è dovuto principalmente ai maggiori costi per servizi relativi alle consulenze per le acquisizioni effettuate nel corso del mese di settembre 2014 e ai maggiori costi del personale per le attività svolte a favore del Gruppo.

Le consulenze per le acquisizioni sono da considerare come poste non ricorrenti ai fini della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 e sono state pari nel periodo a 166 migliaia di Euro.

I costi operativi del settore operativo Holding sono aumentati nel periodo di 597 migliaia di Euro su base ricorrente passando da 3.044 migliaia di Euro dei primi nove mesi del passato esercizio a 3.641 migliaia di Euro del corrente. La principale voce riguarda il costo del personale che comprende gli oneri per il consiglio di amministrazione ed i costi del personale. La crescita dei compensi è effetto di politiche di riduzione del personale che hanno comportato la liquidazione di incentivazioni all'esodo.

La voce svalutazione attività recepisce gli effetti economici della transazione conclusa con Dada S.p.A. nel periodo relativamente al contenzioso sorto successivamente alla cessione della partecipazione in Fueps S.p.A..

L'incremento totale dei costi del settore comprensivo dei costi non ricorrenti è stato pari a 1.088 migliaia di Euro.

8. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2014/2015

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

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2014/2015	3° trimestre 2013/2014	Variazioni	
1	Ricavi lordi	27.261	106,7%	18.970	102,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.700)	-6,7%	(441)	-2,4%
3	Totale ricavi netti	25.561	100,0%	18.529	100,0%
				7.032	38,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(8.683)	-34,0%	(7.231)	-39,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.041)	-4,1%	(991)	-5,3%
6	Royalties	(7.554)	-29,6%	(4.881)	-26,3%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.367	5,3%	87	0,5%
8	Totale costo del venduto	(15.911)	-62,2%	(13.016)	-70,2%
				(2.895)	22,2%
9	Utile lordo (3+8)	9.650	37,8%	5.513	29,8%
				4.137	75,0%
10	Altri ricavi	696	2,7%	28	0,1%
				668	n.s.
11	Costi per servizi	(2.387)	-9,3%	(2.089)	-11,3%
12	Affitti e locazioni	(382)	-1,5%	(385)	-2,1%
13	Costi del personale	(5.102)	-20,0%	(3.388)	-18,3%
14	Altri costi operativi	(315)	-1,2%	(280)	-1,5%
15	Totale costi operativi	(8.186)	-32,0%	(6.142)	-33,1%
				(2.044)	33,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.160	8,5%	(601)	-3,2%
				2.761	n.s.
17	Ammortamenti	(904)	-3,5%	(465)	-2,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(904)	-3,5%	(465)	-2,5%
				(439)	94,3%
22	Margine operativo (16+21)	1.256	4,9%	(1.066)	-5,8%
				2.322	n.s.
23	Interessi attivi	1.541	6,0%	122	0,7%
24	Interessi passivi	(539)	-2,1%	(516)	-2,8%
25	Totale interessi netti	1.002	3,9%	(394)	-2,1%
				1.396	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	2.258	8,8%	(1.460)	-7,9%
				3.718	n.s.
27	Imposte correnti	(1.175)	-4,6%	151	0,8%
28	Imposte differite	584	2,3%	164	0,9%
29	Totale imposte	(591)	-2,3%	315	1,7%
				(906)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	1.667	6,5%	(1.145)	-6,2%
				2.812	n.s.
	Utile netto per azione:				
33	Utile per azione base (in Euro)	0,12		(0,08)	0,22
34	Utile per azione diluita (in Euro)	0,12		(0,08)	0,22
					n.s.

Il terzo trimestre dell'esercizio registra un aumento dei ricavi a livello consolidato pari al 43,7% dei ricavi lordi e pari al 38% dei ricavi netti che passano da 18.529 migliaia di Euro a 25.561 migliaia di Euro.

La crescita, così come commentato per l'intero periodo, è generata dal positivo andamento delle vendite dei settori operativi del Publishing e del Mobile e dal negativo andamento della Distribuzione Italia.

L'aumento del costo del venduto è stato pari al 22,2% rispetto al terzo trimestre dell'esercizio precedente determinando quindi un utile lordo pari a 9.650 migliaia di Euro in aumento del 75% rispetto alle 5.513 migliaia di Euro del terzo trimestre del passato esercizio.

I costi operativi sono aumentati del 33,3% attestandosi a 8.186 migliaia di Euro e determinando un margine operativo lordo di 2.160 migliaia di Euro rispetto alle 601 migliaia di Euro negative del terzo trimestre del passato esercizio.

L'utile netto del trimestre è stata pari a 1.667 migliaia di Euro a fronte di una perdita di 1.145 migliaia di Euro registrata nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Di seguito si commenta l'andamento del terzo trimestre dei tre settori operativi principali.

Distribuzione Italia

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

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia				
		3° trimestre 2014/2015		3° trimestre 2013/2014		Variazioni
1	Ricavi	4.399	22,7%	9.269	22,6%	(4.870) -52,5%
2	Rettifiche ricavi	(285)	-1,5%	(174)	-0,4%	(111) 63,7%
3	Totale ricavi	4.114	21,3%	9.095	22,1%	(4.981) -54,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(5.223)	-27,0%	(6.423)	-15,6%	1.200 -18,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.375	7,1%	873	2,1%	502 n.s.
8	Totale costo del venduto	(3.848)	-19,9%	(5.550)	-13,5%	1.702 -30,7%
9	Utile lordo (3+8)	266	1,4%	3.545	8,6%	(3.279) -92,5%
10	Altri ricavi	28	0,1%	12	0,0%	16 n.s.
11	Costi per servizi	(438)	-2,3%	(826)	-2,0%	388 -47,0%
12	Affitti e locazioni	(15)	-0,1%	(20)	0,0%	5 -24,9%
13	Costi del personale	(695)	-3,6%	(1.123)	-2,7%	428 -38,1%
14	Altri costi operativi	(63)	-0,3%	(70)	-0,2%	7 -9,8%
15	Totale costi operativi	(1.211)	-6,3%	(2.039)	-5,0%	828 -40,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(917)	-4,7%	1.518	3,7%	(2.435) n.s.
17	Ammortamenti	(57)	-0,3%	(73)	-0,2%	16 -21,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(57)	-0,3%	(73)	-0,2%	16 -21,9%
22	Margine operativo (16+21)	(974)	-5,0%	1.445	3,5%	(2.419) n.s.

Nel terzo trimestre dell'esercizio in corso i ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti del 52,5%, mentre i ricavi netti del 54,8%. I ricavi netti passano infatti da 9.095 migliaia di Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio a 4.114 migliaia di Euro del corrente esercizio.

La ripartizione dei ricavi lordi per tipologia confrontato con i medesimi dati dell'esercizio precedente è la seguente:

Migliaia di Euro	3° trimestre 2014/2015	3° trimestre 2013/2014	Variazioni	
			(1.054)	-31,0%
Distribuzione videogiochi per console	2.349	3.403	(1.054)	-31,0%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	253	95	158	n.s.
Distribuzione carte collezionabili	1.783	5.514	(3.731)	-67,7%
Distribuzione altri prodotti e servizi	28	295	(267)	-90,5%
Sconti finanziari	(14)	(38)	24	-63,2%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	4.399	9.269	(4.870)	-52,5%

La diminuzione è effetto soprattutto dell'andamento carte collezionabili che si decrementano nel trimestre di 3.731 migliaia di Euro, pari al 67,7%, rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

Il costo del venduto del settore operativo nel trimestre si decrementa di 1.702 migliaia di Euro, determinando una riduzione dell'utile lordo di 3.280 migliaia di Euro che si attesta a 265 migliaia di Euro rispetto alle 3.545 migliaia di Euro realizzate nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

Il margine operativo del settore operativo si decrementa invece di 2.419 migliaia di Euro passando da 1.445 migliaia di Euro a 974 migliaia di Euro negative registrate nel terzo trimestre dell'esercizio in corso.

Mobile

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

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Mobile					
		3° trimestre 2014/2015	3° trimestre 2013/2014	Variazioni			
1	Ricavi	4.669	41,3%	3.142	38,9%	1.527	48,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
3	Totale ricavi	4.669	41,3%	3.142	38,9%	1.527	48,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(0)	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(421)	-3,7%	(674)	-8,3%	253	-37,5%
6	Royalties	(1.957)	-17,3%	(2.244)	-27,8%	287	-12,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(2.378)	-21,0%	(2.918)	-36,1%	540	-18,5%
9	Utile lordo (3+8)	2.291	20,3%	224	2,8%	2.067	n.s.
10	Altri ricavi	130	1,1%	0	0,0%	130	n.s.
11	Costi per servizi	(216)	-1,9%	(288)	-3,6%	72	-25,1%
12	Affitti e locazioni	(15)	-0,1%	(1)	0,0%	(14)	n.s.
13	Costi del personale	(756)	-6,7%	(321)	-4,0%	(435)	n.s.
14	Altri costi operativi	(14)	-0,1%	(1)	0,0%	(13)	n.s.
15	Totale costi operativi	(1.001)	-8,9%	(611)	-7,6%	(389)	63,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.420	12,6%	(387)	-4,8%	1.807	n.s.
17	Ammortamenti	(386)	-3,4%	(62)	-0,8%	(324)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(386)	-3,4%	(62)	-0,8%	(324)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	1.034	9,1%	(449)	-5,6%	1.483	n.s.

I ricavi del settore operativo Mobile raggiungono 4.669 migliaia di Euro e sono in crescita del 48,6%, pari a 1.527 mila Euro. La porzione più significativa è rappresentata dal flusso continuo di ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Terraria, con ricavi pari a 3.742 migliaia di Euro nel periodo, a dimostrazione del continuo successo presso il pubblico di tutto il mondo. Significativi ed in crescita anche i ricavi derivanti dalle vendite del videogioco Battle Islands, proprietà intellettuale interamente posseduta dal Gruppo a seguito dell'acquisizione di DR Studios, che ha anche potuto beneficiare nel corso del periodo del lancio della versione sulla console Sony PlayStation 4.

L'utile lordo del terzo trimestre dell'esercizio è stato pari a 2.291 migliaia di Euro contro le 224 migliaia di Euro realizzate lo scorso esercizio.

I costi operativi aumentano di 389 migliaia di Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio e i costi operativi non monetari aumentano di 324 migliaia di Euro determinando un margine operativo pari a 1.034 migliaia di Euro rispetto a un margine negativo di 449 migliaia di Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

Publishing

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

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Publishing					
		3° trimestre 2014/2015		3° trimestre 2013/2014		Variazioni	
		1 Ricavi	18.017	34,6%	6.483	14,5%	
1	Ricavi	18.017	34,6%	6.483	14,5%	11.534	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(1.381)	-2,7%	(203)	-0,5%	(1.178)	n.s.
3	Totale ricavi	16.636	32,0%	6.280	14,0%	10.356	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.460)	-6,6%	(808)	-1,8%	(2.652)	n.s.
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(605)	-1,2%	(306)	-0,7%	(299)	97,8%
6	Royalties	(5.594)	-10,7%	(2.637)	-5,9%	(2.957)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(8)	0,0%	(786)	-1,8%	778	-99,0%
8	Totale costo del venduto	(9.667)	-18,6%	(4.537)	-10,1%	(5.130)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	6.969	13,4%	1.743	3,9%	5.226	n.s.
10	Altri ricavi	0	0,0%	16	0,0%	(16)	-100,0%
11	Costi per servizi	(1.302)	-2,5%	(688)	-1,5%	(614)	89,1%
12	Affitti e locazioni	(134)	-0,3%	(158)	-0,4%	24	-15,2%
13	Costi del personale	(1.556)	-3,0%	(1.332)	-3,0%	(224)	16,8%
14	Altri costi operativi	(114)	-0,2%	(94)	-0,2%	(20)	21,1%
15	Totale costi operativi	(3.106)	-6,0%	(2.272)	-5,1%	(834)	36,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	3.863	7,4%	(513)	-1,1%	4.376	n.s.
17	Ammortamenti	(259)	-0,5%	(268)	-0,6%	9	-3,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(259)	-0,5%	(268)	-0,6%	9	-3,5%
22	Margine operativo (16+21)	3.604	6,9%	(781)	-1,7%	4.385	n.s.

I ricavi del settore operativo del Publishing nel trimestre si incrementano di 11.534 migliaia di Euro rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio, mentre i ricavi netti si incrementano di 10.356 passando da 6.280 migliaia di Euro alle attuali 16.636 migliaia di Euro. L'utile lordo è stato pari a 6.969 migliaia di Euro rispetto alle 1.743 migliaia di Euro registrate nel corso del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi aumentano di 834 migliaia di Euro mentre i costi operativi non monetari sono sostanzialmente invariati determinando quindi un margine operativo di 3.604 migliaia di Euro rispetto ad un margine operativo negativo di 781 migliaia di Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

9. RAPPORTI INFRAGRUPPO E CON PARTI CORRELATE E OPERAZIONI ATIPICHE E/O INUSUALI

Con riferimento ai rapporti infragruppo e con parti correlate, le società del Gruppo hanno regolato i relativi interscambi di beni e servizi alle normali condizioni di mercato.

Transazioni infragruppo

Le principali transazioni infragruppo riguardano la vendita di videogiochi tra la 505 Games S.r.l. e le società che svolgono la distribuzione sui mercati locali.

La 505 Games S.r.l. fattura alla controllata americana 505 Games (US) Inc. le spese per royalty per i prodotti di quest'ultima distribuiti localmente sul mercato americano.

La 505 Games Ltd. fattura alla 505 Games S.r.l. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano della produzione e del marketing internazionale del settore operativo del Publishing.

La 505 Games (US) Inc. fattura alla 505 Games S.r.l. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano del marketing internazionale del settore operativo del Publishing.

La 505 Games Interactive Inc. fattura alla 505 Games S.r.l. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano della product management del settore operativo del Publishing.

La 505 Games Mobile (US) Inc. fattura alla 505 Mobile S.r.l. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano della produzione e del marketing del settore operativo del Mobile.

La DR Studios Ltd. vantava già all'atto dell'acquisizione contratti di sviluppo e live support per diversi videogiochi con le controllate 505 Games S.r.l. e 505 Mobile S.r.l., rimasti tali anche a seguito dell'integrazione.

La Pipeworks Inc. ha in essere un contratto di sviluppo di due videogiochi con la 505 Games S.r.l..

La Digital Bros S.p.A., la 505 Games Ltd., la 505 Games France, la 505 Games Spain Slu e la 505 Games GmbH fatturano alla 505 Games S.r.l. un importo pari al 15% dei ricavi effettuati da quest'ultima relativamente alla distribuzione internazionale esclusivamente in forma digitale dei propri prodotti quale riconoscimento dell'attività di marketing e produzione svolta sui mercati locali e non direttamente imputabile ai singoli prodotti.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla 505 Games S.r.l. i costi sostenuti per il coordinamento delle attività per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali, di logistica e di information technology sostenuti per suo conto.

La 505 Games S.r.l. addebita alla società americana 505 Games US i costi sostenuti per il coordinamento delle attività per l’acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali e di information technology sostenuti per suo conto.

Sono state effettuate transazioni di servizi di modesto impatto di carattere amministrativo, finanziario, di consulenza legale e nell’area dei servizi generali che sono solitamente svolte dalla Capogruppo per conto delle altre società del Gruppo.

La Capogruppo effettua inoltre la gestione accentrata delle disponibilità finanziarie del Gruppo tramite conti correnti di corrispondenza su cui, almeno trimestralmente, vengono riversati i saldi attivi e passivi in essere tra le diverse società del Gruppo, anche attraverso cessioni di crediti. Tali conti correnti non sono remunerati.

Vanno segnalati i rapporti delle società di diritto italiano del Gruppo con la controllante Digital Bros S.p.A. relativamente ai trasferimenti a quest’ultima di posizioni fiscali a credito e debito, nell’ambito del consolidato fiscale nazionale.

Per la preparazione del resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2015 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

- l’attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves;
- l’attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov Imm. S.r.l. verso la Capogruppo e verso la controllata 505 Games France S.a.s.;
- l’attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov LLC verso la controllata 505 Games (US) Inc..

Sia la Matov Imm. S.r.l. che la Matov LLC sono di proprietà della famiglia Galante.

Gli effetti economico patrimoniali delle operazioni con parti correlate sono evidenziati nella note illustrate al paragrafo 11.

Operazioni atipiche

Nel corso del periodo in analisi così come nello stesso periodo dell’esercizio precedente non sono state poste in essere operazioni atipiche o inusuali secondo la definizione fornita da Consob nella comunicazione n. DEM 6064293 del 28 luglio 2006.

10. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3, del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 31 marzo 2015 risulta titolare di 400.247 azioni proprie, a fronte delle 525.247 possedute al 30 giugno 2014.

Ai sensi del n. 4 del citato comma 2, si precisa infatti che nel corso del periodo la Società ha alienato 125.000 azioni proprie ad un prezzo medio di Euro 3,28 cadasuna per un controvalore complessivo di 410 migliaia di Euro.

11. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nel periodo attività di ricerca per 683 migliaia di Euro ed attività di sviluppo per 2.027 migliaia di Euro.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

12. GESTIONE DEI RISCHI OPERATIVI, DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI

Il Gruppo ha realizzato un processo di identificazione dei rischi che coinvolge il consiglio di amministrazione e le strutture organizzative di primo livello in riunioni di coordinamento che si tengono periodicamente durante l'anno. La sintesi di tale lavoro è riprodotta in una matrice dei rischi che viene predisposta e revisionata in via continuativa dall'amministratore esecutivo designato al controllo che prende parte alle riunioni di coordinamento. Le schede ripartite per singolo rischio descrivono la natura del rischio, il grado di rischio lordo in funzione di una matrice probabilità/impatto, i fattori mitiganti e/o i presidi messi in atto per ridurre e monitorare il rischio e l'assegnazione del grado di rischio netto. Nella preparazione l'amministratore esecutivo viene assistito dal comitato di controllo e rischi.

Le singole schede di rischio evidenziano altresì gli effetti che un mancato raggiungimento degli obiettivi di controllo avrebbe in termini operativi e sull'informativa finanziaria.

La completezza della mappatura dei rischi e l'assegnazione del grado di rischio netto viene valutata congiuntamente dai due amministratori delegati e dall'amministratore esecutivo designato al controllo e viene aggiornata dal consiglio di amministrazione almeno una volta all'anno.

Si ritiene che, allo stato attuale, le recenti acquisizioni di due sviluppatori di videogiochi non abbiano incrementato il numero ed il grado di rischio dei rischi già evidenziati.

I rischi possono essere riassunti in due tipologie: rischi operativi e rischi di informativa finanziaria.

Rischi operativi

I rischi operativi più rilevanti sono:

- rischio di dipendenza dall'hardware e dal loro successo;
- rischio di dipendenza dai clienti chiave e rischio di mancato incasso;
- rischio legato alla ciclicità dell'hardware;
- rischio legato alla capacità di pubblicare prodotti che incontrino i gusti dei consumatori;
- rischio legato al grado di pirateria;
- rischio di obsolescenza dei prodotti;
- rischio di dipendenza da personale chiave.

Rischio di dipendenza dall'hardware e dal loro successo

E' il rischio di dipendenza dal successo di un determinato hardware per il quale i videogiochi sono sviluppati. Le vendite del Gruppo sono derivate in larga misura da vendite di videogiochi per le console Sony, Microsoft e Nintendo. Il Gruppo deve, all'atto del firma dei contratti di sviluppo, anticipare somme per lo sviluppo e la realizzazione del gioco sulla base di ipotesi future di sviluppo della domanda di mercato per tali piattaforme di gioco anche in base ad un atteso ciclo di vita di tali piattaforme. L'errore

nella determinazione del potenziale per singola piattaforma di gioco può provocare come conseguenza una riduzione dei ricavi o, se sottostimate, una perdita di potenziale di vendita, con conseguenza sui risultati futuri.

La disponibilità di ricerche di mercato, la conoscenza del mercato da parte del management e la disponibilità di dati storici di diffusione dell'hardware sono fattori mitiganti. Il Gruppo ha inoltre implementato una procedura per la predisposizione del piano strategico che prevede un processo di analisi dei contratti di sviluppo in essere con la possibilità di intervenire, almeno parzialmente, sulla spesa da sostenere e una procedura di acquisizione dei contratti che determina la predisposizione di accurati piani economici preliminari alla firma dei contratti effettuando verifiche della redditività dei progetti in base alle diverse configurazioni di domanda futura di mercato, anche attraverso opportune analisi di sensibilità.

Rischio di dipendenza dai clienti chiave e rischio di mancato incasso

Al termine del passato esercizio il grado di concentrazione dei primi 10 clienti a livello mondiale è stato pari a circa al 64% in leggero aumento rispetto all'esercizio precedente, mentre il grado di concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 92%; per i prossimi anni ci si attende un grado di concentrazione in aumento anche dovuto al fatto che la crescita attesa dei ricavi del Gruppo è prevista su mercati quali Stati Uniti e Regno Unito dove i tassi di concentrazione dei rivenditori sono più elevati. La concentrazione dei ricavi su pochi clienti chiave comporta una dipendenza dalla scelta di pochi interlocutori con la potenziale conseguenza che il singolo prodotto, nel caso in cui non venisse selezionato per l'acquisto, potrebbe non avere la necessaria visibilità sia sugli scaffali dei punti vendita, nel caso di distribuzione fisica, ma anche sulle piattaforme digitali, e conseguentemente perdere le potenzialità di vendita previste, o al contrario, acquisirne nel caso in cui il prodotto venisse posizionato in maniera particolarmente favorevole specialmente sui *marketplace* digitali.

Rischio legato alla ciclicità dell'hardware

Il ciclo di vita delle console di gioco è stato tradizionalmente di 7 anni, Il Gruppo distribuisce principalmente videogiochi per console Sony, Microsoft e Nintendo. Anche se allo stato attuale sembra che il ciclo di vita delle console potrebbe essere allungato sia dalle funzionalità online che anche dalle nuove tecnologie legate alle macchine attualmente disponibili sul mercato, il ciclo di vita dell'hardware potrebbe presentare repentini cali in fase di maturità anche accentuati dall'attuale crisi economica internazionale. Parimenti anche il ciclo delle precedenti console potrebbe drasticamente ridursi. Questo comporta la difficoltà di prevedere i risultati economici futuri per effetto di questa potenziale volatilità di mercato. Il rischio è mitigato dal fatto che il Gruppo ha la possibilità di ridurre significativamente i costi operativi sui prodotti di lancio futuro in funzione dell'andamento prospettico della domanda.

Rischio legato alla capacità di pubblicare prodotti che incontrino i gusti dei consumatori

Il mercato dei videogiochi è soggetto, come tutto il mercato dell'entertainment, a molteplici rischi che sono al di fuori del controllo del Gruppo. Tra questi la popolarità dei personaggi e degli sport, le piattaforme su cui i videogiocatori giocano, i cambiamenti nella demografica dei consumi, la popolarità di altre forme di entertainment. L'eventuale incapacità del Gruppo di incontrare le preferenze dei consumatori ed assecondarne i rapidi cambiamenti con i propri prodotti può incidere significativamente sui ricavi e margini del Gruppo, rendendo i piani prospettici di difficile realizzazione. Tale rischio è mitigato dall'esperienza del management e dalla procedura di acquisizione dei contratti di licenza e di sviluppo implementata dal Gruppo che opera un'accurata analisi dei conti economici di prodotto anche attraverso opportune analisi di mercato.

Rischio legato al grado di pirateria

La pirateria è da sempre un fattore che il mercato dei videogiochi, ma anche il mercato dell'entertainment più in generale, ha dovuto contrastare. L'utilizzo di reti peer-to-peer e la disponibilità crescente di banda larga sempre più rapida rendono ancora più facile le possibilità di chi voglia copiare illegalmente un videogioco. Le normative nazionali e i sistemi anti pirateria utilizzati dai produttori servono a ridurre sensibilmente il rischio anche se questo varia molto da paese a paese.

La possibilità che il grado di pirateria aumenti, anche per effetto di un indebolimento delle normative in vigore, potrebbe comportare per il Gruppo minori vendite e margini prospettici e disattendere i piani previsionali. Tale rischio è mitigato dal fatto che i produttori dei videogiochi (Microsoft, Sony e Nintendo) realizzano utili significativi con le proprie strutture di produzione dei videogiochi e sono quindi interessate alla realizzazione di misure anti pirateria. La crescente possibilità dei giochi di avere funzionalità on line (o addirittura parti ed episodi del gioco disponibili esclusivamente sui server di gioco di Microsoft, Sony e Nintendo) permette un maggior controllo sull'originalità del prodotto togliendo quindi al videogioco non originale molto del suo interesse. La crescita dei ricavi derivanti da distribuzione digitale, sia per il settore operativo Publishing che Mobile, contribuisce a fare sì che il rischio sia tendenzialmente destinato a ridursi in quanto per tali tipologia di prodotti il rischio pirateria è pressoché assente.

Rischio di obsolescenza dei prodotti

I videogiochi presentano un grado di obsolescenza elevato. Il videogioco che viene venduto sul mercato ad un determinato prezzo viene riposizionato a prezzi via via decrescenti nel corso del tempo. Il prezzo di lancio dei videogiochi è solitamente elevato nella fase di lancio dell'hardware a cui è destinato e presenta un curva decrescente durante tutto il ciclo di vita della macchina.

Le decisioni di investimento su un determinato prodotto avvengono spesso anche anni prima dell'effettivo lancio del gioco sul mercato. Il management pertanto deve necessariamente stimare i prezzi ai quali il videogioco verrà venduto al pubblico in periodi successivi. Una repentina variazione dell'obsolescenza

dei prodotti e dell'hardware potrebbe comportare minori prezzi di vendita al pubblico di quelli originariamente previsti e conseguentemente minori ricavi e margini rispetto ai piani presentati.

Nel settore operativo della Distribuzione Italia invece le decisioni d'acquisto in termini di volumi sono spesso prese con mesi di anticipo in fase di negoziazione contrattuale con gli editori e pertanto esiste la possibilità che tali prodotti rimangano invenduti e pertanto soggetti ad una successiva ed opportuna svalutazione per recepire l'obsolescenza degli stessi.

I rischi di obsolescenza sono mitigati da:

- possibilità di diminuire i costi di produzione, di marketing e le royalty da pagare agli sviluppatori riducendo pertanto l'impatto sui margini;
- conoscenza dei cicli di vita delle console precedenti ed un relativo anticipo con il quale si conosce l'introduzione di nuove piattaforme di gioco;
- possibilità di richiedere agli editori delle riduzioni di prezzo per compensare le svalutazioni di prodotti in rimanenza in particolare per i prodotti di scarso successo.

Rischio di dipendenza da personale chiave

Il successo del Gruppo dipende dalle prestazioni di alcune figure chiave che hanno contribuito in maniera concreta allo sviluppo dello stesso e che hanno maturato una solida esperienza nel settore in cui l'azienda opera.

Il Gruppo è dotato di un gruppo dirigente (Presidente, Amministratore Delegato e CFO), in possesso di una pluriennale esperienza nel settore e aventi un ruolo determinante nella gestione dell'attività del Gruppo. La perdita delle prestazioni delle suddette figure senza un'adeguata sostituzione, potrebbe avere effetti negativi sui risultati economici e finanziari del Gruppo, ma in particolare nel processo di comprensione, apprezzamento e monitoraggio dei rischi.

Il management ritiene, in ogni caso, che il Gruppo sia dotato di una struttura operativa e dirigenziale capace di assicurare continuità nella gestione degli affari sociali.

Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)

- Contratti di locazione finanziaria
- Contratti di strumenti derivati.

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative del Gruppo.

La capogruppo Digital Bros S.p.A. accentra la gestione di tutti i rischi finanziari anche per conto delle società controllate, ad eccezione degli altri strumenti finanziari non elencati sopra, ovvero dei debiti e crediti commerciali derivanti dalle attività operative il cui rischio finanziario rimane in capo alle singole società controllate.

A partire dall'esercizio chiuso al 30 giugno 2008 la controllata 505 Games S.r.l. ha beneficiato di linee di credito indipendenti dalla Capogruppo per finanziare il processo di crescita internazionale, a partire dall'aprile 2011, la controllata 505 Games Ltd. ha beneficiato di due linee di factoring internazionale a partire dal novembre 2012, la controllata 505 Games France S.a.s. ha beneficiato di una linea di factoring internazionale.

Il Gruppo cerca di mantenere un bilanciamento tra strumenti finanziari a breve termine e strumenti finanziari a medio-lungo termine. L'attività svolta principalmente dal Gruppo, ovvero la commercializzazione di videogiochi, comporta investimenti prevalentemente in capitale circolante netto, che vengono finanziati attraverso linee di credito a breve termine. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine spesso dedicate al singolo investimento, anche attraverso contratti di locazione finanziaria.

Per effetto di quanto esposto sopra non sussistono particolari concentrazioni di scadenze di debiti finanziari a medio e lungo termine.

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

- rischio di tasso di interesse
- rischio di liquidità
- rischio di cambio
- rischio di credito.

Rischio di tasso di interesse

L'esposizione degli strumenti finanziari del Gruppo alle variazioni dei tassi di interesse è marginale per quanto riguarda gli strumenti finanziari a medio e lungo termine che sono stati stipulati a tasso fisso oppure resi a tasso fisso con opportuni contratti derivati.

Il rischio di innalzamento dei tassi di interesse sugli strumenti finanziari a breve termine è effettivo in quanto il Gruppo non riesce a trasferire immediatamente sui prezzi di vendita eventuali rialzi dei tassi di interesse. Tali rischi sono mitigati da:

- la disponibilità di linee di credito a breve termine interfluibili tra loro che permette di indebitarsi nella più economica forma di finanziamento;
- il livello di indebitamento a breve termine che varia significativamente in base alla stagionalità del mercato dei videogiochi;
- l'implementazione di una procedura di cash flowing a breve termine che monitora costantemente l'andamento dell'indebitamento a breve termine e permette di porre in essere eventuali azioni correttive con anticipo in presenza di attese di rialzo dei tassi di interesse.

Rischio di liquidità

Tale rischio si manifesta in caso di impossibilità o difficoltà di reperimento, a condizioni sostenibili, delle risorse finanziarie necessarie al normale svolgimento dell'attività.

I fattori che influenzano le necessità finanziarie del Gruppo sono da un lato le risorse generate o assorbite dalle attività operative e di investimento e dall'altro le caratteristiche di scadenza e rinnovo del debito o di liquidità degli impieghi finanziari nonché le condizioni e la disponibilità presente sul mercato del credito.

Si riepilogano di seguito le azioni poste in essere dal Gruppo al fine di ridurre tale rischio:

- gestione centralizzata dei processi di tesoreria e quindi delle linee di credito;
- ottenimento di linee di credito adeguate alla creazione di una struttura del passivo sostenibile mediante l'utilizzo di affidamenti irrevocabili fino a scadenza;
- monitoraggio delle condizioni prospettiche di liquidità.

Si ritiene che attraverso le risultanze della pianificazione a breve e a medio-lungo termine, i fondi attualmente disponibili, unitamente a quelli che saranno generati dall'attività operativa, consentiranno al Gruppo di soddisfare i suoi fabbisogni derivanti dalle attività di investimento, di gestione del capitale circolante e di rimborso dei debiti alla loro naturale scadenza e comunque di essere in grado di determinare i fabbisogni finanziari per le attività del Gruppo con congruo anticipo.

Rischi di tasso di cambio

Il Gruppo è influenzato da variazioni nei tassi di cambio della Sterlina inglese e del Dollaro statunitense. Gli acquisti in valuta differenti dall'Euro sono marginali, quasi esclusivamente in Sterline inglesi e in Dollari americani per la produzione e i costi di struttura delle controllate locali.

L'esposizione del Gruppo in dollari americani per effetto delle attività delle controllate statunitensi è mitigato dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta per cui eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero

un maggior esborso per i costi di licenza, ma contemporaneamente un utile sui cambi per l'incasso dei crediti commerciali delle controllate, e viceversa.

Il Gruppo, al fine di monitorare il livello di rischio di tasso di cambio Euro/Dollaro ed Euro/Sterlina, ha deciso di monitorare costantemente l'andamento previsionale del tasso di cambio basandosi anche su report di analisti indipendenti e di disporre di linee di strumenti derivati idonei alla copertura del rischio e commisurati al rischio stesso, attualmente non utilizzati.

Rischi di credito

Per i clienti italiani il Gruppo opera esclusivamente con clienti noti. Nel caso di clienti per i quali non ha necessarie informazioni adotta una politica di vendita con pagamento anticipato e/o a vista che permette di limitare i rischi di perdite su credito a valori marginali.

La definizione degli affidamenti da assegnare ai clienti avviene da parte di un comitato fidi in cui sono presenti gli amministratori delegati, la direzione commerciale, la direzione finanziaria e il responsabile della gestione del credito. Il controllo dell'andamento degli affidamenti e dei saldi clienti viene effettuato giornalmente prima delle spedizioni da effettuare da parte del responsabile del credito. Il Gruppo ha comunque stipulato un contratto di assicurazione dei crediti che copre una notevole percentuale dei clienti.

Tutte le controllate estere hanno stipulato un'opportuna polizza di assicurazione crediti con un unico gruppo assicurativo mondiale. La politica seguita è di non eccedere mai i plafond assicurativi per ogni singolo cliente, limitando così la possibilità che eventuali situazioni di difficoltà dei clienti possano incidere negativamente sull'andamento economico.

Contratti strumenti derivati

La politica di utilizzo di contratti di strumenti derivati è riportata nelle note illustrate.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

13. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

Al 31 marzo 2015 non vi sono attività e passività potenziali

14. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

In data 29 aprile 2015 il gruppo Digital Bros ha siglato un accordo con Starbreeze AB per l'edizione nelle versioni console del videogioco “OVERKILL’s The Walking Dead”. Il contratto ha un valore di 10 milioni di Dollari statunitensi e garantirà al Gruppo i diritti per l'intero ciclo di vita del prodotto.

Il videogioco “OVERKILL’s The Walking Dead”, basato sulla popolarissima serie TV “The Walking Dead” creata da Robert Kirkman, è attualmente in sviluppo da parte di Overkill, studio di proprietà di Starbreeze AB. Il titolo fornirà un’esperienza di gioco cooperativo completamente nuova per il mondo di The Walking Dead, attraverso nuovi personaggi e nuove storie. “OVERKILL’s The Walking Dead” uscirà sulle piattaforme Sony PlayStation 4 e Microsoft Xbox One nel corso del 2016.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

15. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Nel corso del mese di giugno verrà lanciato sul mercato il videogioco PAYDAY2: Crimewave Edition sia nella versione digitale, che nella versione in scatola destinata alla distribuzione tradizionale. Si tratta della prima versione del videogioco per le console di nuova generazione SonyPlaystation 4 e Microsoft XBox One che permetterà al Gruppo di realizzare ricavi significativi e ampliare il bacino d'utenza ai possessori delle nuove console.

Si prevede una piccola ripresa del mercato delle carte collezionabili in Italia in concomitanza con la stagione estiva, ma anche per effetto della messa in onda del cartone animato Yu-Gi-Oh! a partire dal mese di maggio.

Il lancio di PAYDAY2: Crimewave Edition e la ripresa del mercato delle carte collezionabili contribuiranno a rendere il quarto trimestre il migliore dell'esercizio sia in termini di ricavi che di margini.

Dopo la riduzione dell'indebitamento finanziario netto al termine del periodo, il management ritiene che, sia per effetto degli accordi per gli investimenti recentemente raggiunti con Starbreeze (nuovo contratto per i contenuti di PAYDAY 2, l'acquisizione dei diritti per il videogioco "OVERKILL's The Walking Dead" ed il pagamento della prima tranche di acquisto di azioni ordinarie Starbreeze) che per l'investimento in capitale circolante netto che il lancio nel corso del mese di giugno di PAYDAY2:Crimewave Edition richiederà, l'indebitamento finanziario netto tenderà a crescere al termine dell'esercizio per poi continuare la sua naturale tendenza alla diminuzione nel corso dei successivi trimestri.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

16. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2015 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2014 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni
Dirigenti	9	9	0
Impiegati	196	119	77
Operai e apprendisti	5	6	(1)
Totale dipendenti	210	134	76

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 31 marzo 2015 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2014 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni
Dirigenti	5	3	2
Impiegati	139	58	81
Totale dipendenti esteri	144	61	83

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

Tipologia	Numero medio 2015	Numero medio 2014	Variazioni
Dirigenti	8	9	(1)
Impiegati	183	121	62
Operai e apprendisti	6	6	0
Totale dipendenti	197	136	61

Il numero medio di dipendenti delle società estere dell'esercizio è:

Tipologia	Numero medio 2015	Numero medio 2014	Variazioni
Dirigenti	4	3	1
Impiegati	124	59	65
Totale dipendenti esteri	128	62	66

L'incremento del numero dei dipendenti esteri è effetto delle acquisizioni avvenute nel periodo e descritte in precedenza.

Per le società di diritto italiano il Gruppo adotta il contratto collettivo nazionale del commercio terziario distribuzione e servizi della Confcommercio in vigore.

AMBIENTE

Al 31 marzo 2015 non esistono problematiche di tipo ambientale e, considerando che le attività svolte dal Gruppo consistono principalmente nell'imballaggio e nella spedizione di videogiochi con l'eventuale lavorazione per l'applicazione di adesivi sulle confezioni, si esclude che possano emergere problematiche ambientali nel futuro.

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Bilancio consolidato abbreviato
al 31 marzo 2015**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPECTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2015

	Migliaia di Euro	31 marzo 2015	30 giugno 2014	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	4.823	3.232	1.591	49,2%
2	Investimenti immobiliari	0	455	(455)	-100,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	8.067	2.141	5.926	n.s.
4	Partecipazioni	310	310	0	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.062	1.041	21	2,0%
6	Imposte anticipate	4.079	4.217	(138)	-3,3%
	Totale attività non correnti	18.341	11.396	6.945	60,9%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(556)	(540)	(16)	3,0%
8	Fondi non correnti	(188)	(205)	17	-8,2%
9	Altri debiti e passività non correnti	(615)	0	(615)	0,0%
	Totale passività non correnti	(1.359)	(745)	(614)	82,4%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	14.563	14.779	(216)	-1,5%
11	Crediti commerciali	32.421	42.318	(9.897)	-23,4%
12	Crediti tributari	2.868	3.818	(950)	-24,9%
13	Altre attività correnti	5.093	3.366	1.727	51,3%
14	Debiti verso fornitori	(24.139)	(22.034)	(2.105)	9,6%
15	Debiti tributari	(2.915)	(4.028)	1.113	-27,6%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(3.091)	(1.580)	(1.511)	95,6%
	Totale capitale circolante netto	24.800	36.639	(11.839)	-32,3%
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.239)	(19.509)	270	-1,4%
20	Azioni proprie	1.199	1.574	(375)	-23,8%
21	(Utili) perdite a nuovo	(6.430)	(1.802)	(4.628)	n.s.
	Totale patrimonio netto	(30.114)	(25.381)	(4.733)	18,6%
	Totale attività nette	11.668	21.909	(10.241)	-46,7%
22	Disponibilità liquide	2.759	3.690	(931)	-25,2%
23	Debiti verso banche a breve termine	(14.247)	(22.355)	8.108	-36,3%
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(175)	(3.225)	3.050	-94,6%
	Posizione finanziaria netta corrente	(11.663)	(21.890)	10.227	-46,7%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	0	0	0	0,0%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(5)	(19)	14	-76,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(5)	(19)	14	-76,0%
	Totale posizione finanziaria netta	(11.668)	(21.909)	10.241	-46,7%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 31 marzo 2015

	Migliaia di Euro	31 marzo 2015		31 marzo 2014		Variazioni
1	Ricavi lordi	88.258	105,1%	101.114	107,6%	(12.856) -12,7%
2	Rettifiche ricavi	(4.288)	-5,1%	(7.124)	-7,6%	2.836 -39,8%
3	Totale ricavi netti	83.970	100,0%	93.990	100,0%	(10.020) -10,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(26.741)	-31,8%	(35.165)	-37,4%	8.424 -24,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.912)	-4,7%	(3.740)	-4,0%	(172) 4,6%
6	Royalties	(21.813)	-26,0%	(24.132)	-25,7%	2.319 -9,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(216)	-0,3%	(4.925)	-5,2%	4.709 -95,6%
8	Totale costo del venduto	(52.682)	-62,7%	(67.962)	-72,3%	15.280 -22,5%
9	Utile lordo (3+8)	31.288	37,3%	26.028	27,7%	5.260 20,2%
10	Altri ricavi	955	1,1%	73	0,1%	882 n.s.
11	Costi per servizi	(7.858)	-9,4%	(10.257)	-10,9%	2.399 -23,4%
12	Affitti e locazioni	(1.149)	-1,4%	(985)	-1,0%	(164) 16,7%
13	Costi del personale	(12.680)	-15,1%	(9.461)	-10,1%	(3.219) 34,0%
14	Altri costi operativi	(948)	-1,1%	(925)	-1,0%	(23) 2,5%
15	Totale costi operativi	(22.635)	-27,0%	(21.628)	-23,0%	(1.007) 4,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	9.608	11,4%	4.473	4,8%	5.135 n.s.
17	Ammortamenti	(2.183)	-2,6%	(860)	-0,9%	(1.323) n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 n.s.
19	Svalutazione di attività	(332)	-0,4%	(7)	0,0%	(325) n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 n.s.
21	Totale costi operativi non monetari	(2.515)	-3,0%	(867)	-0,9%	(1.648) n.s.
22	Margine operativo (16+21)	7.093	8,4%	3.606	3,8%	3.487 96,7%
23	Interessi attivi	2.905	3,5%	219	0,2%	2.686 n.s.
24	Interessi passivi	(1.384)	-1,6%	(2.234)	-2,4%	850 -38,0%
25	Totale interessi netti	1.521	1,8%	(2.015)	-2,1%	3.536 n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	8.614	10,3%	1.591	1,7%	7.023 n.s.
27	Imposte correnti	(3.604)	-4,3%	(190)	-0,2%	(3.414) n.s.
28	Imposte differite	578	0,7%	(989)	-1,1%	1.567 n.s.
29	Totale imposte	(3.026)	-3,6%	(1.179)	-1,3%	(1.847) n.s.
30	Utile netto (26+29)	5.588	6,7%	412	0,4%	5.176 n.s.
	Utile netto per azione:					
33	Utile per azione base (in Euro)	0,41		0,03		0,38 n.s.
34	Utile per azione diluita (in Euro)	0,41		0,03		0,38 n.s.

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2015

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	5.588	412	5.176
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Utile (perdita) attuariale	(17)		(17)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	5		5
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(293)	334	(627)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(305)	334	(639)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(305)	334	(639)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	5.283	746	4.537
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	5.283	746	4.537
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

Gruppo Digital Bros

Conto economico separato consolidato per il terzo trimestre dell'esercizio 2014/15

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2014/2015		3° trimestre 2013/2014		Variazioni	
1	Ricavi lordi	27.261	106,7%	18.970	102,4%	8.291	43,7%
2	Rettifiche ricavi	(1.700)	-6,7%	(441)	-2,4%	(1.259)	n.s.
3	Totale ricavi netti	25.561	100,0%	18.529	100,0%	7.032	38,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(8.683)	-34,0%	(7.231)	-39,0%	(1.452)	20,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.041)	-4,1%	(991)	-5,3%	(50)	5,0%
6	Royalties	(7.554)	-29,6%	(4.881)	-26,3%	(2.673)	54,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.367	5,3%	87	0,5%	1.280	n.s.
8	Totale costo del venduto	(15.911)	-62,2%	(13.016)	-70,2%	(2.895)	22,2%
9	Utile lordo (3+8)	9.650	37,8%	5.513	29,8%	4.137	75,0%
10	Altri ricavi	696	2,7%	28	0,1%	668	n.s.
11	Costi per servizi	(2.387)	-9,3%	(2.089)	-11,3%	(298)	14,2%
12	Affitti e locazioni	(382)	-1,5%	(385)	-2,1%	3	-0,5%
13	Costi del personale	(5.102)	-20,0%	(3.388)	-18,3%	(1.714)	50,6%
14	Altri costi operativi	(315)	-1,2%	(280)	-1,5%	(35)	12,4%
15	Totale costi operativi	(8.186)	-32,0%	(6.142)	-33,1%	(2.044)	33,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.160	8,5%	(601)	-3,2%	2.761	n.s.
17	Ammortamenti	(904)	-3,5%	(465)	-2,5%	(439)	94,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
21	Totale costi operativi non monetari	(904)	-3,5%	(465)	-2,5%	(439)	94,3%
22	Margine operativo (16+21)	1.256	4,9%	(1.066)	-5,8%	2.322	n.s.
23	Interessi attivi	1.541	6,0%	122	0,7%	1.419	n.s.
24	Interessi passivi	(539)	-2,1%	(516)	-2,8%	(23)	4,3%
25	Totale interessi netti	1.002	3,9%	(394)	-2,1%	1.396	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	2.258	8,8%	(1.460)	-7,9%	3.718	n.s.
27	Imposte correnti	(1.175)	-4,6%	151	0,8%	(1.326)	n.s.
28	Imposte differite	584	2,3%	164	0,9%	420	n.s.
29	Totale imposte	(591)	-2,3%	315	1,7%	(906)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	1.667	6,5%	(1.145)	-6,2%	2.812	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,12		(0,08)		0,22	n.s.
34	Utile per azione diluita (in Euro)	0,12		(0,08)		0,22	n.s.

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2015

	Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014
A.	Posizione finanziaria netta iniziale	(21.909)	(34.319)
B.	Flussi finanziari da attività d'esercizio		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	5.588	412
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	332	0
	Ammortamenti immateriali	1.849	582
	Ammortamenti materiali	334	278
	Variazione netta degli altri fondi	(17)	(47)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	16	(33)
	Variazione netta delle altre passività non correnti	615	0
	SUBTOTALE B.	8.717	1.192
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	216	4.925
	Crediti commerciali	9.565	5.130
	Crediti tributari	950	(980)
	Altre attività correnti	(1.727)	(459)
	Debiti verso fornitori	2.105	1.257
	Debiti tributari	(1.113)	(1.808)
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	1.511	(332)
	SUBTOTALE C.	11.507	7.733
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(7.775)	(1.403)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(1.470)	(127)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	117	597
	SUBTOTALE D.	(9.128)	(933)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	0	0
	SUBTOTALE E.	0	0
F.	Movimenti del patrimonio netto consolidato		
	Dividendi distribuiti	(960)	0
	Variazione azioni proprie detenute	375	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	(270)	334
	SUBTOTALE F.	(855)	334
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	10.241	8.326
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(11.668)	(25.993)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(1.183)	366
Decremento (incremento) dei debiti verso banche a breve	8.108	6.438
Decremento (incremento) delle altre passività finanziarie a breve	3.050	438
Variazione della posizione finanziaria per acquisizione partecipazioni	252	0
Flusso monetario del periodo a breve	10.227	7.242
Flusso monetario del periodo a medio	14	1.084
Flusso monetario del periodo	10.241	8.326

Informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato:

	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni
Imposte sul reddito pagate	(1.470)	(810)	(660)
Interessi pagati	(762)	(1.610)	848
Interessi incassati	1	8	(7)
Dividendi	(960)	0	(960)
Totali	(3.191)	(2.412)	(779)

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Riserva da valutazione attuariale	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2013	5.644	16.954	1.129	1.367	(208)	0	19.242	(1.574)	1.403	(1.576)	(173)	23.139
Destinazione utile d'esercizio							0		(1.576)	1.576	0	0
Altre variazioni							0				0	0
Utile (perdita) complessiva					334		334			412	412	746
Totale al 31 marzo 2014	5.644	16.954	1.129	1.367	126	0	19.576	(1.574)	(173)	412	239	23.885
Totale al 1 luglio 2014	5.644	16.954	1.129	1.367	145	(86)	19.509	(1.574)	(122)	1.924	1.802	25.381
Destinazione utile d'esercizio							0		(1.924)	1.924	0	0
Distribuzione dividendi							0		(960)		(960)	(960)
Altre variazioni						35	35	375			0	410
Utile (perdita) complessiva					(293)	(12)	(305)			5.588	5.588	5.283
Totale al 31 marzo 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(148)	(63)	19.239	(1.199)	(3.006)	9.436	6.430	30.114

(pagina volutamente lasciata in bianco)



**Note illustrate al bilancio consolidato
abbreviato al 31 marzo 2015**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

1. FORMA, CONTENUTO ED ALTRE INFORMAZIONI GENERALI

Le principali attività svolte anche da società controllate sono descritte nella relazione sulla gestione.

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 è stato redatto sul presupposto della continuità aziendale. Il Gruppo ha valutato che le incertezze ed i rischi a cui è soggetto, peraltro commentati nella relazione sulla gestione, non determinino incertezze sulla sua capacità di operare in continuità aziendale.

Principi contabili adottati e dichiarazione di conformità agli IAS/IFRS

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 del gruppo Digital Bros è redatto ai sensi dell'art. 154-ter del Decreto Legislativo del 24 febbraio 1998 n. 58 e successive modifiche e integrazioni. Tale bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 è stato redatto in conformità agli *International Financial Reporting Standards — IFRS* emessi dall'*International Accounting Standards Board (IASB)*, in base al testo pubblicato nella Gazzetta Ufficiale delle Comunità Europee (G.U.C.E.). Con IFRS si intendono anche gli *International Accounting Standards (IAS)* tuttora in vigore, nonché tutti i documenti interpretativi emessi dall'*International Financial Reporting Interpretations Committee (IFRIC)*. Tutti gli ammontari contenuti nel bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 sono espressi in migliaia di Euro, se non diversamente specificato.

Schemi di bilancio

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 è stato predisposto secondo i Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS ed i relativi principi interpretativi (SIC/IFRIC) omologati dalla Commissione Europea in vigore a tale data.

I prospetti di bilancio e le note illustrate sono state predisposte fornendo anche le informazioni integrative previste in materia di schemi e informativa di bilancio dalla Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006 e dalla Comunicazione Consob n. 6064293 del 28 luglio 2006.

Non sono state effettuate modifiche nella composizione dei prospetti contabili utilizzati rispetto ai precedenti esercizi, che sono conformi ai prospetti contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio consolidato al 30 giugno 2014.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 marzo 2015 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2014, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1 luglio 2014 al 31 marzo 2015 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2013 al 31 marzo 2014;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1 luglio 2014 al 31 marzo 2015 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2013 al 31 marzo 2014;
- rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2014 al 31 marzo 2015 comparato con il rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2013 al 31 marzo 2014;

- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1 luglio 2014 al 31 marzo 2015 e dal 1 luglio 2013 al 31 marzo 2014.

Inoltre ad integrazione delle informazioni presentate nei prospetti contabili sono stati presentati:

- il dettaglio dei flussi monetari per scadenza dell'esercizio comparati con i movimenti intervenuti nello scorso esercizio;
- le informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato comparate con le informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato dello scorso esercizio.

Nella prima colonna del prospetto della situazione patrimoniale-finanziaria si trovano i riferimenti numerici relativi al rinvio all'informativa contenuta nelle note illustrate.

Lo schema della situazione patrimoniale – finanziaria adottato è suddiviso in cinque categorie:

- attività non correnti;
- passività non correnti;
- capitale circolante netto;
- patrimonio netto;
- posizione finanziaria netta.

Le attività non correnti sono costituite dalle voci che per loro natura hanno carattere di lunga durata, quali immobilizzazioni destinate all'utilizzo pluriennale e partecipazioni in imprese e crediti che si prevede avranno manifestazione finanziaria in esercizi successivi. Tra le attività non correnti sono altresì classificati gli investimenti immobiliari e le imposte anticipate, indipendentemente dalla presunta manifestazione finanziaria.

Le passività non correnti raggruppano i fondi che si prevede non avranno utilizzi nel corso dell'esercizio immediatamente successivo insieme ai benefici ai dipendenti, in particolare il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato per la Capogruppo e le altre società controllate di diritto italiano.

Il capitale circolante netto evidenzia le attività e le passività correnti. Il capitale circolante netto, per la natura commerciale delle attività svolte dal Gruppo, riveste un particolare significato in quanto rappresenta l'ammontare degli investimenti nell'attività operativa che il Gruppo sostiene a favore dello sviluppo del volume d'affari. Diventa estremamente importante la sua evoluzione in relazione all'andamento del volume di attività ed in funzione della stagionalità caratteristica del mercato.

Il patrimonio netto si compone del capitale, delle riserve, degli utili a nuovo (utile dell'esercizio insieme agli utili di esercizi precedenti non destinati a particolari tipologie di riserva da parte della assemblea dei soci) rettificati dalla voce azioni proprie.

La somma delle attività non correnti con il capitale circolante netto ridotta delle passività non correnti e del patrimonio netto determina il totale delle attività nette.

La posizione finanziaria netta è stata suddivisa tra posizione finanziaria netta corrente e posizione finanziaria netta non corrente e corrisponde al totale delle attività nette.

Nella prima colonna del prospetto del conto economico consolidato e del conto economico per settori operativi si trovano i riferimenti numerici relativi al rinvio all'informativa contenuta nelle note illustrate.

Gli schemi di conto economico sono stati preparati in forma scalare adottando il criterio della natura delle singole componenti ed evidenziando quattro tipologie di margini intermedi:

- utile lordo, differenza tra i ricavi netti ed il totale del costo del venduto;
- margine operativo lordo, differenza tra l'utile lordo ed il totale dei costi operativi;
- margine operativo, differenza tra il margine operativo lordo ed il totale dei costi operativi non monetari;
- utile prima delle imposte, differenza tra il margine operativo ed il totale degli interessi netti.

In calce all'utile netto determinato dalla differenza tra l'utile prima delle imposte ed il totale delle imposte viene evidenziato l'utile netto per azione.

Il rendiconto finanziario è stato predisposto secondo lo schema del metodo indiretto, per mezzo del quale l'utile d'esercizio è stato depurato dagli effetti delle operazioni di natura non monetaria, dagli effetti derivanti dalla variazioni del capitale circolante netto, dai flussi finanziari derivanti dall'attività finanziaria e di investimento e dai movimenti di patrimonio netto consolidato.

La variazione totale del periodo è data dalla somma delle seguenti voci:

- flussi finanziari da attività d'esercizio;
- variazioni del capitale circolante netto;
- flussi finanziari da attività di investimento;
- flussi finanziari da attività di finanziamento;
- movimenti del patrimonio netto consolidato.

Il prospetto dei movimenti di patrimonio netto è stato predisposto secondo le indicazioni dei Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS, con evidenza delle movimentazioni intercorse dall'1 luglio 2013 sino alla data del 31 marzo 2015.

Non vengono riportate pertinenze e interessi di terzi in quanto non sussistono.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

2. PRINCIPI CONTABILI

Per la preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 sono stati applicati i principi contabili internazionali e le loro interpretazioni in vigore a tale data.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 31 marzo 2015 predisposte dalle società del Gruppo consolidate e rettificate, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

I criteri di valutazione adottati per la redazione del bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2014. Le variazioni delle norme e delle interpretazioni adottate dall'Unione Europea non hanno comportato effetti significativi nella predisposizione del bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015.

Si rimanda al bilancio al 30 giugno 2014 per l'elencazione completa dei principi contabili utilizzati.

Nuovi principi contabili

I principi contabili e interpretazioni la cui applicazione è obbligatoria a decorrere dal 1 luglio 2014 non hanno determinato alcun effetto sul Resoconto intermedio di gestione del Gruppo al 31 marzo 2015, in quanto relativi a fattispecie non applicabili o con impatti ritenuti non significativi.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 e delle relative note illustrate ha richiesto da parte delle società del Gruppo alcune valutazioni discrezionali. Tali valutazioni sono servite per la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività del bilancio consolidato abbreviato e sull’informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio consolidato abbreviato. Tali valutazioni sono effettuate sulla base di piani previsionali a breve e medio/lungo termine continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio di Amministrazione preliminarmente all’approvazione di tutte le relazioni finanziarie.

Le stime si basano su dati che riflettono lo stato attuale delle conoscenze disponibili, sono riesaminate periodicamente e gli effetti sono riflessi a conto economico. I dati a consuntivo potrebbero differire anche significativamente da tali stime a seguito di possibili mutamenti dei fattori considerati nella determinazione delle stime stesse. In particolare le stime sono utilizzate per rilevare gli accantonamenti per rischi su crediti, la valutazione delle rimanenze, gli ammortamenti, le svalutazioni dell’attivo, i benefici ai dipendenti, le imposte differite e gli altri accantonamenti e fondi.

Le principali fonti di incertezza nell’effettuazione delle stime hanno riguardato i rischi su crediti, le svalutazioni delle rimanenze, i benefici a dipendenti, la determinazione delle rettifiche ricavi, la determinazione delle royalty e la stima delle imposte differite.

Rischi su crediti

Per le società di diritto italiano la valutazione dei rischi verso clienti viene svolta periodicamente sulla base delle valutazioni effettuate dal legale esterno che segue i contenziosi con i clienti. La procedura di recupero dei crediti verso clienti adottata dal Gruppo prevede che il credito scaduto e non pagato dopo quarantacinque giorni dalla scadenza venga assegnato al legale per il recupero. La frequenza degli incontri tra il legale ed il responsabile del credito, insieme all’aggiornamento delle probabilità di recupero ricevute periodicamente dal legale, rendono la stima dei rischi su crediti attendibile nel tempo.

Per quanto concerne i crediti verso clienti delle controllate estere, la politica seguita è di rispettare i plafond assicurativi dei singoli clienti e pertanto non sussistono particolari problematiche di valutazione dei rischi.

Valutazione delle rimanenze

Il Gruppo valuta le rimanenze su base trimestrale in considerazione della rapida obsolescenza che caratterizza i prodotti commercializzati. Un’eventuale svalutazione viene effettuata per tenere in considerazione un minor valore di mercato che i singoli prodotti possono avere rispetto al costo storico.

Per eseguire tale stima, il Gruppo ha adottato una procedura di previsione dei ricavi per i quattro trimestri successivi che viene preparata periodicamente dalla struttura commerciale. Eventuali differenze che vengano riscontrate tra la valutazione di mercato del prodotto in rimanenza, tenuto anche conto della fascia piattaforma/prezzo di appartenenza, e il relativo costo storico vengono riflesse a conto economico nel periodo in cui vengono riscontrate.

Per i prodotti di Publishing la valutazione è più agevole sia considerando il minor numero di prodotti distribuiti e quindi soggetti a valutazione sia per il minore costo unitario dei prodotti che è composto esclusivamente dal costo di produzione fisica del videogioco e presenta pertanto costi unitari più contenuti riducendo così le possibilità di dover ricorrere a svalutazioni.

Benefici a dipendenti

Il Gruppo non ha in essere piani pensionistici e/o altri benefici a dipendenti ad eccezione del trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato previsto dall'ordinamento legislativo italiano. La stima di tale beneficio è resa complessa dalla valutazione dei futuri esborsi finanziari che possano derivare da interruzioni volontarie e non volontarie dei dipendenti rispetto alla loro anzianità aziendale ed ai tassi di rivalutazione che tale beneficio determina per legge.

La disciplina del trattamento di fine rapporto è stata modificata nel corso dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2006. Tuttavia le considerazioni sulla complessità permangono comunque per effetto di una residua quota rimasta a carico delle società del Gruppo. Per effettuare tale stima il Gruppo è assistito da un attuario iscritto all'Albo per la definizione dei parametri attuariali necessari per la preparazione della stima.

Rettifiche ricavi

Una componente significativa di costo denominata rettifiche ricavi comporta valutazioni analitiche per effettuare le quali il Gruppo si è dotato di adeguate procedure.

La voce rettifiche ricavi è composta da costi di natura diversa. Una prima tipologia, di più facile determinazione, è costituita dagli sconti riconosciuti alla clientela alla conclusione del periodo contrattuale, solitamente annuale, ovvero i cosiddetti premi di fine anno. Una seconda tipologia è invece costituita dalle potenziali note credito che il Gruppo dovrà emettere alla clientela per effetto dei prodotti invenduti. Per effettuare tale stima vengono predisposti dal management opportuni calcoli, basati sia su un'analisi per singolo cliente che su un'analisi per singolo prodotto che evidenziano i rischi suddividendoli tra differenze prezzo e potenziali resi da clienti. La previsione viene effettuata trimestralmente e viene svolta analiticamente per ciascun prodotto confrontando i volumi di venduto ai clienti con i volumi di vendita dei clienti ai consumatori finali. La disponibilità delle classifiche di vendita su singola base nazionale rende la stima attendibile nel tempo, spesso si può usufruire di dati di

rimanenza per prodotto per alcuni clienti che rendono ancora più agevole la stima.

Royalty e anticipi a sviluppatori per licenze

Il metodo di determinazione delle royalty varia da rapporto a rapporto in funzione della differente tipologia contrattuale stipulata dal Gruppo. Il numero di contratti che prevedono royalty variabili con un minimo garantito e/o i contratti che prevedono una quota fissa di sviluppo sono aumentati nel tempo. Per queste ultime due tipologie occorre valutare il beneficio futuro che il contratto genererà nei trimestri successivi per rispettare il principio della correlazione dei costi e ricavi e si basa sulla stima delle quantità che si prevede verranno vendute nei periodi successivi al momento della valutazione. La stima delle quantità di vendite future si basano su di un processo di pianificazione a medio termine (tre anni) che viene aggiornato con cadenza semestrale. Nel caso della determinazione delle royalty per prodotti con distribuzione digitale e/o mobile, la revisione della pianificazione a tre anni dei ricavi avviene con cadenza rispettivamente settimanale e mensile.

Imposte differite e anticipate

La determinazione della voce imposte differite crea due distinte aree di incertezza. La prima consiste nella recuperabilità delle stesse per mitigare la quale il Gruppo confronta le imposte differite registrate dalle singole società con i relativi piani previsionali. La seconda è la determinazione dell'aliquota da applicare che è stata ipotizzata costante nel tempo e pari alle aliquote fiscali attualmente utilizzate nei diversi paesi in cui il Gruppo opera e/o modificate nel caso in cui si abbia già la certezza che tali modifiche entreranno in vigore.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

Le situazioni contabili delle società controllate utilizzate ai fini del consolidamento sono predisposte alla medesima data di chiusura e sono convertite dai principi contabili nazionali utilizzati localmente agli stessi principi contabili che utilizza il Gruppo.

Le società collegate sono consolidate con il metodo del patrimonio netto.

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

La valuta di presentazione adottata dal Gruppo è l'Euro che è anche la valuta funzionale della Capogruppo. Alla data di chiusura i prospetti contabili delle società estere con valuta funzionale diversa dall'Euro sono convertiti nella valuta di presentazione secondo le seguenti modalità:

- le attività e le passività sono convertite utilizzando il tasso di cambio in essere alla data di chiusura del bilancio consolidato abbreviato;
- le voci di conto economico sono convertite utilizzando il cambio medio del periodo;
- le voci di patrimonio netto sono convertite ai cambi storici.

Le differenze cambio emergenti da tale processo di conversione sono rilevate direttamente a patrimonio netto e sono esposte nella riserva di conversione esposta nella voce altre riserve del patrimonio netto.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2015 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

Perimetro di consolidamento

Nelle tabelle successive si dettagliano le società consolidate, rispettivamente secondo il metodo del consolidamento integrale e secondo il metodo del patrimonio netto.

Metodo di consolidamento integrale:

Società	Sede operativa	Stato	Capitale sociale	Quota posseduta direttamente o indirettamente
Digital Bros S.p.A.	Milano	Italia	€ 5.644.334,80	Capogruppo
Digital Bros Game Academy S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
DR Studios Ltd. ⁽¹⁾	Milton Keynes	Regno Unito	£ 60.826	100%
Game Entertainment S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Game Network S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
Game Service S.r.l.	Milano	Italia	€ 50.000	100%
Pipeworks Inc. ⁽¹⁾	Eugene	USA	\$ 61.929	100%
505 Games S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100000	100%
505 Games Spain Slu	Las Rozas de Madrid	Spagna	€ 100.000	100%
505 Games Ltd.	Milton Keynes	Regno Unito	£ 100.000	100%
505 Games (US) Inc.	Calabasas ⁽²⁾	USA	\$ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas ⁽²⁾	USA	\$ 100.000	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas ⁽²⁾	USA	\$ 100.000	100%

(1) consolidate a partire dal 1 settembre 2014

(2) a partire dal mese di febbraio 2015

La società Digital Bros Game Academy S.r.l. è diventata operativa nel corso del terzo trimestre dell'esercizio.

La società 505 Games Nordic AB non è stata operativa nel periodo.

In data 12 settembre 2014 il Gruppo ha finalizzato l'acquisizione delle società DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. con efficacia economico e patrimoniale retroattiva al 1 settembre 2014 data da cui si è proceduto al consolidamento integrale delle stesse.

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

Ragione Sociale	Sede operativa	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente
Italian Gaming Entertainment S.r.l.	Milano	€10.000	40%	0%
Games Analytics Ltd.	Edimburgo	£ 2.847.000	1,76%	0%
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	€ 26.366	16%	0%
Cityglance S.r.l.	Milano	€ 10.000	37,5%	0%

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' COLLEGATE E IN ALTRE IMPRESE

Le partecipazioni detenute dalle società del Gruppo al 31 marzo 2015 sono le seguenti:

- il 40% del capitale della società Italian Gaming Entertainment S.r.l., iscritta al costo d'acquisto per un ammontare di 5 migliaia di Euro;
- l'1,76% del capitale della società Games Analytics Ltd. acquistata il 3 luglio 2013 e iscritta al costo d'acquisto per un ammontare di 60 migliaia di Euro (50 migliaia di Sterline);
- il 16% delle quote della società Ebooks&Kids S.r.l. iscritte al costo d'acquisto per un controvalore totale di 200 migliaia di Euro. L'acquisizione della partecipazione è avvenuta a fronte di una prima sottoscrizione avvenuta in data 7 luglio 2013 per 70 migliaia di Euro di cui 68,7 migliaia di Euro a titolo di sovrapprezzo, e successivamente, in data 13 febbraio 2014 di un'ulteriore sottoscrizione di un aumento di capitale per 130 migliaia di Euro, di cui 127,1 migliaia di Euro a titolo di sovrapprezzo;
- il 37,5% della società Cityglance S.r.l. iscritta per un importo pari a 45 migliaia di Euro. Tale importo include Euro 3.750,00 relative alla quota di capitale sottoscritta e circa 41 migliaia di Euro relative a costi sostenuti dalla Capogruppo per lo sviluppo delle attività della Società e che sono pertanto stati iscritti ad incremento del valore della partecipazione posseduta.

6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE

Le aggregazioni di imprese sono contabilizzate utilizzando il metodo dell'acquisizione previsto dall'IFRS 3. Alla data di efficacia dell'acquisizione, le attività e le passività oggetto della transazione sono rilevate al fair value a tale data, a eccezione delle imposte anticipate e differite, delle attività e passività per benefici ai dipendenti valutate secondo il principio di riferimento. Gli oneri accessori alle transazioni sono rilevati a conto economico.

Nel corso del periodo chiuso al 31 marzo 2015 il Gruppo ha acquisito il 100% delle società inglese DR Studios Ltd. e della società americana Pipeworks Inc..

Le attività identificabili acquisite e le passività assunte sono rilevate al *fair value* alla data di acquisizione; costituiscono un'eccezione le seguenti poste, che sono invece valutate secondo il loro principio di riferimento:

- imposte differite attive e passive;
- attività e passività per benefici ai dipendenti;
- passività o strumenti di capitale relativi a pagamenti basati su azioni dell'impresa acquisita o pagamenti basati su azioni relativi al Gruppo emessi in sostituzione di contratti dell'impresa acquisita;
- attività destinate alla vendita e attività e passività discontinue.

Come in precedenza ricordato, nel corso del mese di settembre 2014 è stato perfezionato l'acquisto delle società DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc., rispettivamente da parte della società 505 Mobile S.r.l. e della capogruppo Digital Bros S.p.A.. L'efficacia dell'acquisizione ha avuto decorrenza dal 31 agosto 2014. Nel corso del periodo, inoltre, è stato completato il processo di determinazione del *fair value* delle attività identificabili acquisite e delle passività identificabili assunte delle società DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc., come richiesto dall'applicazione del metodo dell'acquisizione.

I valori patrimoniali al 31 agosto 2014 delle attività e passività acquisite dal Gruppo rettificati come descritti sono riportati nei prospetti seguenti:

Dr Studios Ltd.

	Migliaia di Euro	Saldi patrimoniali	Allocazione del prezzo di acquisto	Fair value
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	29	0	29
3	Immobilizzazioni immateriali	0	3.554	3.554
6	Imposte anticipate	0	(977)	(977)
	Totale attività non correnti (A)	29	2.577	2.606
11	Crediti commerciali	401	0	401
13	Altre attività correnti	46	0	46
14	Debiti verso fornitori	(42)	0	(42)
15	Debiti tributari	(45)	0	(45)
17	Altre passività correnti	(18)	0	(18)
	Totale capitale circolante netto (B)	342	0	342
22	Disponibilità liquide	319	0	319
	Posizione finanziaria netta corrente (C)	319	0	319
	Patrimonio netto (A+B+C)	690	2.577	3.267
	Corrispettivo per l'acquisizione			3.267

Pipeworks Inc.

	Migliaia di Euro	Saldi patrimoniali	Allocazione del prezzo di acquisto	Fair value
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	88	0	88
3	Immobilizzazioni immateriali	27	1.314	1.341
6	Imposte anticipate	0	(361)	(361)
	Totale attività non correnti (A)	115	953	1.068
11	Crediti commerciali	69	0	69
13	Altre attività correnti	39	0	39
14	Debiti verso fornitori	(52)	0	(52)
15	Debiti tributari	0	0	0
17	Altre passività correnti	(119)	0	(119)
	Totale capitale circolante netto (B)	(63)	0	(63)
22	Disponibilità liquide	13	0	13
	Posizione finanziaria netta corrente (C)	13	0	13
	Patrimonio netto (A+B+C)	65	953	1.018
	Corrispettivo per l'acquisizione			1.018

Il completamento del processo valutativo del *fair value* delle Attività immateriali ha consentito di rilevare per DR Studios Ltd. proprietà intellettuali per 3.554 migliaia di Euro (ammortizzate sulla base di una vita utile pari a 3 anni).

Il completamento del processo valutativo del *fair value* delle Attività immateriali ha consentito di rilevare per Pipeworks Inc. contratti per 1.314 migliaia di Euro (ammortizzati sulla base di una vita utile pari a 3 anni).

(pagina volutamente lasciata in bianco)

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

ATTIVITA' NON CORRENTI

Gli investimenti effettuati nel periodo ammontano a 1.925 migliaia di Euro per immobilizzazioni materiali e a 7.775 migliaia di Euro per immobilizzazioni immateriali.

Gli investimenti in immobilizzazioni materiali sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	735
Attrezzature per office automation	246
Investimenti per Digital Bros Game Academy S.r.l.	104
Arredi per 505 Games US Inc.	73
Altre	6
Totale investimenti del periodo (A)	1.164
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da Pipeworks Inc.	239
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da DR Studios Ltd.	67
Totale immobilizzazioni immateriali apportate da società acquisite (B)	306
Riclassifica immobile di via Labus a Milano	455
Totale incrementi delle immobilizzazioni materiali (A+B)	1.925

Le migliorie effettuate sull'immobile che dal mese di febbraio è diventato la nuova sede della controllata americana sono state ammortizzate a partire dall'attuale trimestre.

La variazione delle immobilizzazioni immateriali è in larga misura giustificata dall'iscrizione delle attività immateriali detenute dalle due società acquisite nel corso del periodo, DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc., rispettivamente per 3.554 migliaia di Euro e 1.314 migliaia di Euro.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015
Battle Islands	3.613
Contratti Pipeworks Inc.	1.314
Commesse interne in corso	970
Diritti di utilizzo di Brothers	502
Diritti di utilizzo di Gems of Wars	374
Diritti di utilizzo di How to Survive 1.5	325
Diritti di utilizzo di Mythic Islands	212
Diritti di utilizzo di Battle Ages	130
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	121
App Cityglance	112
Altre	102
Totale immobilizzazioni immateriali	7.775

La voce investimenti immobiliari è nulla al 31 marzo 2015 è nulla in quanto nel corso del periodo l'importo in essere al 30 giugno 2014, pari a 455 migliaia di Euro, relativo all'immobile di proprietà sito in Milano è stato riclassificato nella voce immobili, impianti e macchinari poichè a partire dal mese di marzo è diventato la sede operativa della Digital Bros Game Academy S.r.l..

I crediti ed altre attività non correnti, che sono relativi a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali, sono composti come segue:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	198	177	21
Depositi cauzionali utenze	5	5	0
Depositi cauzionali concessione AAMS e Bingo	220	220	0
Altri depositi cauzionali	4	4	0
Totale crediti e altre attività non correnti	1.062	1.041	21

I crediti per imposte anticipate sono calcolati su perdite fiscali pregresse e su altre differenze temporanee tra valori fiscali e valori di bilancio. Sono stati stimati applicando l'aliquota d'imposta che si prevede verrà applicata al momento dell'utilizzo, sulla base delle aliquote fiscali vigenti e/o modificate nel momento in cui vi sia previsione di tale modifica.

PASSIVITÀ NON CORRENTI

La voce benefici verso i dipendenti rappresenta il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente secondo quanto previsto dallo IAS 19. La variazione è dovuta all'accantonamento effettuato nel trimestre.

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

Gli altri debiti e passività non correnti, pari a 615 migliaia di Euro, sono relativi ai debiti a debito a lungo termine derivante dal contratto di acquisizione della DR Studios Ltd. che prevede il pagamento di due tranches variabili in funzione dell'andamento dei ricavi, di cui la seconda, determinata in 615 mila Euro, verrà pagata nel corso del mese di settembre 2017.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si decrementa di 11.839 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014 per effetto della diminuzione dei crediti commerciali per 9.897 migliaia di Euro e per effetto dell'incremento dei debiti verso fornitori per 2.105 migliaia di Euro e delle altre passività correnti per 1.511 migliaia di Euro solo parzialmente compensati dall'aumento delle altre attività correnti per 1.727 migliaia di Euro.

L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2014 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Rimanenze	14.563	14.779	(216)
Crediti commerciali	32.421	42.318	(9.897)
Crediti tributari	2.868	3.818	(950)
Altre attività correnti	5.093	3.366	1.727
Debiti verso fornitori	(24.139)	(22.034)	(2.105)
Debiti tributari	(2.915)	(4.028)	1.113
Fondi correnti	0	0	(0)
Altre passività correnti	(3.091)	(1.580)	(1.511)
Totale capitale circolante netto	24.800	36.639	(11.839)

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2014	5.644	16.954	1.129	1.367	145	(86)	19.509	(1.574)	(122)	1.924	1.802	25.381
Destinazione utile d'esercizio							0		(1.924)	1.924	0	0
Distribuzione di dividendi							0		(960)		(960)	(960)
Altre variazioni						35	35	375			0	410
Utile (perdita) complessiva					(293)	(12)	(305)			5.588	5.588	5.283
Totale al 31 marzo 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(148)	(63)	19.239	(1.199)	(3.006)	9.436	6.430	30.114

Il capitale sociale, invariato rispetto al 30 giugno 2014, è suddiviso in numero 14.110.837 azioni ordinarie con un valore nominale pari a 0,4 Euro, per un controvalore di 5.644.334,80 Euro. Non sono in circolazione altre tipologie di azioni. Non esistono diritti, privilegi e vincoli sulle azioni ordinarie.

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

Nel corso del periodo la Società ha alienato 125.000 azioni proprie ad un prezzo medio di Euro 3,28 cadasuna per un controvalore complessivo di 410 migliaia di Euro. Il totale delle azioni proprie detenute al 31 marzo 2015 è pari a 400.247 per un controvalore totale di 1.164 migliaia di Euro.

Le altre movimentazioni intercorse nel periodo, oltre al risultato di periodo, sono relative alla distribuzione di dividendi per 960 migliaia di Euro, alla destinazione a utili portati a nuovo dell'utile conseguito al 30 giugno 2014 pari a 1.924 migliaia di Euro, per 293 migliaia di Euro negative alla variazione della riserva da conversione relativa alle società 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Mobile (US) Inc., 505 Interactive Inc., DR Studios Ltd., Pipeworks Inc. e 505 Nordic AB e per 12 migliaia di Euro negative alla variazione della riserva di valutazione attuariale.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 marzo 2015 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2014 e al 31 marzo 2014 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2015 (A)	30 giugno 2014 (B)	31 marzo 2014 (C)	Variazioni (A-B)
22	Disponibilità liquide	2.759	3.690	2.756	(931)
23	Debiti verso banche a breve termine	(14.247)	(22.355)	(27.583)	8.108
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(175)	(3.225)	(3.614)	3.050
	Posizione finanziaria netta corrente	(11.663)	(21.890)	(28.441)	10.227
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	0	0	(22)	0
27	Altre passività finanziarie non correnti	(5)	(19)	(55)	14
	Posizione finanziaria netta non corrente	(5)	(19)	(77)	14
	Totale posizione finanziaria netta	(11.668)	(21.909)	(28.518)	10.241

L'indebitamento finanziario netto rispetto al 30 giugno 2014 diminuisce di 10.241 migliaia di Euro principalmente per effetto della diminuzione dei debiti verso banche a breve termine per 8.108 migliaia di Euro e delle altre passività finanziarie a breve termine per 3.050 migliaia di Euro.

La diminuzione rispetto al 31 marzo 2014 ammonta invece a 16.850 migliaia di Euro principalmente per effetto della diminuzione dei debiti verso banche a breve termine per 13.336 migliaia di Euro e delle altre passività finanziarie a breve termine per 3.439 migliaia di Euro.

Alla chiusura del periodo i valori contabili degli strumenti finanziari detenuti dal Gruppo sono risultati pari al relativo fair value. Per le disponibilità liquide il valore di carico rappresenta una ragionevole approssimazione del relativo fair value in quanto impieghi finanziari ad alta liquidità, mentre per le passività finanziarie correlate agli impegni di locazione finanziaria (incluse nelle altre passività finanziarie) il valore di carico rappresenta una ragionevole approssimazione del relativo fair.

La tabella seguente riporta le passività finanziarie del Gruppo al 31 marzo 2015 elencate per scadenza temporale:

Migliaia di Euro	Entro 1 anno	1-5 anni	oltre 5 anni	Totale
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(115)	0	0	(115)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	(11.735)	0	0	(11.735)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(1.668)	0	0	(1.668)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(729)	0	0	(729)
Totale debiti verso banche (A)	(14.247)	0	0	(14.247)
Altre passività finanziarie (B)	(175)	(5)	0	(180)
Totale (A) + (B)	(14.422)	(5)	0	(14.427)

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2015 (A)	30 giugno 2014 (B)	31 marzo 2014 (C)	Variazioni (A-B)
22	Disponibilità liquide	2.759	3.690	2.756	(931)
23	Debiti verso banche a breve termine	(14.247)	(22.355)	(27.583)	8.108
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(175)	(3.225)	(3.614)	3.050
	Totale posizione finanziaria netta corrente	(11.663)	(21.890)	(28.441)	10.227

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 31 marzo 2015, sulle quali non esistono vincoli, consistono in depositi in conto corrente esigibili a vista e in una polizza Quadrante sottoscritta dalla Digital Bros S.p.A. in data 21 ottobre 2002 ed abbinata alla Gestione speciale Montepaschivita. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015 (A)	30 giugno 2014 (B)	31 marzo 2014 (C)	Variazioni (A-B)
Cassa e depositi di conto corrente	2.440	3.376	1.764	(936)
Polizza quadrante Banca Toscana	319	314	313	5
Totale disponibilità liquide	2.759	3.690	2.077	(931)

Le disponibilità liquide del Gruppo al 31 marzo 2015 sono pari a 2.759 migliaia di Euro, in diminuzione di 931 migliaia di Euro rispetto al valore al 30 giugno 2014 e in aumento di 682 migliaia di Euro rispetto al 31 marzo 2014.

23. Debiti verso banche a breve termine

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti da scoperti di conto corrente, finanziamenti all'importazione e all'esportazione, anticipi fatture, anticipi salvo buon fine e dall'intero debito residuo per strumenti derivati. Il decremento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2014 per 8.108 migliaia di Euro è da attribuire principalmente alla diminuzione dei finanziamenti all'importazione ed esportazione e degli anticipi fatture e salvo buon fine. La diminuzione rispetto al 31 marzo 2014 è pari a 12.019 migliaia di Euro è da attribuire principalmente alla diminuzione dei finanziamenti all'importazione ed esportazione e degli anticipi fatture e salvo buon fine. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015 (A)	30 giugno 2014 (B)	31 marzo 2014 (C)	Variazioni (A-B)
Scoperti di conto corrente	(115)	(1.083)	(1.956)	968
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(11.735)	(16.458)	(19.026)	4.723
Anticipi fatture e salvo buon fine	(1.668)	(4.801)	(5.265)	3.133
Debiti verso banche per mutui chirografari	(729)	0	0	(729)
Fair value derivati entro i 12 mesi	0	(13)	(19)	13
Totale debiti verso banche a breve termine	(14.247)	(22.355)	(26.266)	8.108

I debiti verso banche non prevedono pegni, garanzie e il rispetto di impegni finanziari da parte del Gruppo.

La quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi al 31 marzo 2015 è composto esclusivamente da un mutuo chirografario impresa concesso dal Banco Popolare Società Cooperativa alla Società per 1 milione di Euro in data 2 dicembre 2014. A tale finanziamento che prevede il pagamento degli interessi e la restituzione del capitale in dodici rate mensili con decorrenza 2 gennaio 2015, è stato applicato un tasso di interesse variabile, determinato sulla base dell'euribor a tre mesi aumentato di uno spread di 1,25 punti.

Il contratto di interest rate swap in essere al 30 giugno 2014 stipulato con Banca Intesa San Paolo si è concluso contestualmente al contratto di locazione finanziaria relativo al magazzino di Trezzano sul Naviglio nel corso del mese di novembre 2014.

24. Altre passività finanziarie a breve termine

Le altre passività finanziarie a breve termine sono composte dalle anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 145 migliaia di Euro, in diminuzione di 2.018 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014 e di 499 migliaia di Euro rispetto al 31 marzo 2014, e dall'ammontare dei canoni con scadenza entro i dodici mesi successivi al 31 marzo 2015 dei contratti di locazione finanziaria stipulati con Unicredit Leasing, SanPaolo Leasint e Volkswagen Bank, per un importo pari a 30 migliaia di Euro.

Le locazioni finanziarie attualmente in essere sono relative a due autovetture e agli arredi dei locali della sede sociale di Via Tortona 37 a Milano.

Nel periodo è terminato il contratto di locazione finanziaria relativo al magazzino di Trezzano sul Naviglio che è stato acquistato per un importo pari a 911 migliaia di Euro.

Al 31 marzo 2015 esistono due contratti di locazione finanziaria con debito residuo esclusivamente a breve termine:

- un contratto sottoscritto con Volkswagen Bank GmbH che prevede un valore finanziato dell'importo finanziato pari a 50 migliaia di Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile da 1 migliaia di Euro oltre a un canone anticipato pari a 10 migliaia di Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 5 migliaia di Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è l'1 novembre 2015. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici mesi è pari a 12 migliaia di Euro. Il tasso d'interesse applicato è pari al 5,11%;
- un contratto di leasing finalizzato all'acquisto degli arredi per la sede di via Tortona in Milano è stato sottoscritto con Leasint S.p.A.. Il valore finanziato dell'importo finanziato è pari a 424 migliaia di Euro e il contratto prevede il pagamento di cinquantotto canoni con periodicità mensile da 6 migliaia di Euro oltre a un canone anticipato pari a 108 migliaia di Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 4 migliaia di Euro. La scadenza del

contratto di locazione finanziaria è l'1 giugno 2015. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici mesi è pari a 10 migliaia di Euro. I canoni periodici sono indicizzati alla media mensile dell'Euribor a tre mesi più un differenziale pari al 2%.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2015 (A)	30 giugno 2014 (B)	31 marzo 2014 (C)	Variazioni (A-B)
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	0	0	(22)	0
27	Altre passività finanziarie non correnti	(5)	(19)	(55)	14
	Totale posizione finanziaria netta corrente	(5)	(19)	(77)	14

Le altre passività finanziarie non correnti includono esclusivamente il debito residuo oltre i 12 mesi di un contratto di locazione finanziaria.

25. Attività finanziarie non correnti

Non vi sono attività finanziarie non correnti al 31 marzo 2015 come non sussistevano né al 30 giugno 2014 e neppure al 31 marzo 2014.

26. Debiti verso banche non correnti

Non vi sono debiti verso banche non correnti al 31 marzo 2015 come non sussistevano né al 30 giugno 2014 né al 31 marzo 2014.

27. Altre passività finanziarie non correnti

Le altre passività finanziarie non correnti sono pari a 5 migliaia di Euro e sono interamente costituite dalla porzione non corrente del debito relativo al contratto di locazione finanziaria sottoscritto con Unicredit Leasing prevede un valore finanziato dell'importo finanziato pari a 46 migliaia di Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile da 1 migliaia di Euro oltre a un canone anticipato pari a 9 migliaia di Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 5 migliaia di Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 2 aprile 2016. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici mesi è pari a 8 migliaia di Euro, mentre l'ammontare dei canoni a scadere tra uno e cinque anni è pari a 6 migliaia di Euro. Il tasso d'interesse applicato è pari al 6,46%.

La tabella seguente riporta la scadenza temporale dei canoni di locazione finanziaria:

Migliaia di Euro	Valore nominale dei canoni
Entro 1 anno	30
1-5 anni	5
Oltre 5 anni	0
Totale	35

(pagina volutamente lasciata in bianco)

8. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

Di seguito si riporta la suddivisione dei ricavi per settori operativi di attività tenendo in considerazione che il settore operativo Holding non genera ricavi:

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.184	11.309	54.878	20.688	199	88.258
2	Rettifiche ricavi	0	0	(2.841)	(1.332)	(115)	(4.288)
3	Totale ricavi netti	1.184	11.309	52.037	19.356	84	83.970

La suddivisione al 31 marzo 2014 era stata:

	Migliaia di Euro	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	8.082	48.123	44.632	277	101.114
2	Rettifiche ricavi	0	(3.389)	(3.553)	(182)	(7.124)
3	Totale ricavi netti	8.082	44.734	41.079	95	93.990

L'andamento dei ricavi è descritto al paragrafo 5 della Relazione sulla gestione a cui si rimanda.

25. Interessi netti

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni	%
23	Interessi attivi	2.905	219	2.685	n.s.
24	Interessi passivi	(1.384)	(2.234)	850	-38,0%
25	Totale interessi netti	1.521	(1.621)	3.536	n.s.

La voce interessi attivi è principalmente composta dalla differenza attiva su cambi derivanti dall'applicazione del tasso di cambio alla chiusura del periodo ai saldi di conto corrente detenuti dalla Capogruppo con le altre società del Gruppo.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni	%
Interessi passivi verso banche	(737)	(1.538)	801	-52,1%
Altri interessi passivi	0	(18)	18	n.s.
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(11)	(26)	15	-55,7%
Interessi factoring	(14)	(29)	15	-50,6%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(762)	(1.611)	849	-52,7%
Differenze passive su cambi	(622)	(623)	1	-0,1%
Totale interessi passivi	(1.384)	(2.234)	850	-38,0%

La voce interessi passivi si decrementa di 850 migliaia di Euro rispetto allo stesso periodo dell'esercizio precedente a seguito principalmente della diminuzione degli interessi passivi verso banche giustificati da un minor indebitamento medio e da un miglioramento dei tassi di interessi passivi pagati dal Gruppo.

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 marzo 2015 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni	%
Imposte correnti	(3.604)	(190)	(3.414)	n.s.
Imposte differite	578	(989)	1.567	n.s.
Totale imposte	(3.026)	(1.179)	(1.847)	n.s.

L'incremento delle imposte rispetto al 31 marzo 2014 è in linea con l'andamento reddituale.

9. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

Come richiesto dalla Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006, nel conto economico sono stati identificati i proventi e gli oneri derivanti da operazioni non ricorrenti. Si ritengono non ricorrenti quelle operazioni o quei fatti che, per la loro natura, non si verificano continuativamente nello svolgimento della normale attività operativa.

Nel periodo il Gruppo ha contabilizzato oneri non ricorrenti per 166 migliaia di Euro relativamente ai costi sostenuti per i professionisti utilizzati per le acquisizioni perfezionate nel periodo.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

10. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

Il Gruppo, per rispondere al mutato contesto competitivo del mercato dei videogiochi, ha realizzato un processo di cambiamento organizzativo che ha visto l'affiancamento alla struttura in essere del nuovo settore operativo Mobile per la pubblicazione di videogiochi su Smartphone e sui Social Network. La riorganizzazione ha altresì comportato l'accorpamento della struttura precedentemente denominata Digital nel settore operativo del Publishing, anche in considerazione del fatto che i prodotti distribuiti sui canali tradizionali e sui *marketplace* digitali adottano politiche di sviluppo, di comunicazione e di marketing congiunte e gestite dalla medesima divisione organizzativa. Il peso crescente dei settori operativi Mobile e Publishing e la concomitante contrazione del settore operativo della Distribuzione Italia hanno comportato la crescente necessità di una più ampia struttura organizzativa di coordinamento delle attività del Gruppo, settore operativo Holding, in particolare per le funzioni di finanza, amministrazione, information technology e servizi generali.

Con l'acquisizione della società americana Pipeworks Inc. avvenuta in data 12 settembre 2014, il Gruppo ha allargato la sfera delle attività in cui opera allo sviluppo di videogiochi (settore operativo "Sviluppo").

A partire dal trimestre in oggetto si è preferito separare le attività svolte dalla controllata Game Network S.r.l., che svolge attività di gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS, dal settore operativo Mobile. Tale attività di dimensioni limitate è stata consolidata nel nuovo settore operativo Altre Attività. Tale settore operativo comprende anche le attività che sono state svolte nel trimestre dalla controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. ovvero l'organizzazione di corsi di specializzazione e di formazione in campo informatico.

Ai fini della comparazione dei risultati economici i dati al 31 marzo dello scorso esercizio stati riesposti seguendo l'attuale ripartizione per settori operativi.

Il Gruppo è quindi ora organizzato in sei settori operativi:

- Sviluppo;
- Publishing;
- Mobile;
- Distribuzione Italia;
- Altre Attività;
- Holding.

Gli amministratori osservano separatamente i risultati conseguiti dai settori operativi allo scopo di prendere decisioni in merito all'allocazione delle risorse ed alla verifica dei risultati finanziari. La gestione finanziaria del Gruppo (inclusi costi e ricavi su finanziamenti) e le imposte sul reddito sono gestiti a livello di Gruppo e non sono allocati ai settori operativi.

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 31 marzo 2015 e 31 marzo 2014. Si rimanda la paragrafo 7 della Relazione sulla gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 31 marzo 2015

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	1.184	11.309	54.878	20.688	199	0	88.258
2	Rettifiche ricavi	0	0	(2.841)	(1.332)	(115)	0	(4.288)
3	Totale ricavi	1.184	11.309	52.037	19.356	84	0	83.970
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(0)	(11.175)	(15.566)	0	0	(26.741)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(84)	(1.296)	(2.518)	0	(14)	0	(3.912)
6	Royalties	0	(5.436)	(16.374)	0	(3)	0	(21.813)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(739)	523	0	0	(216)
8	Totale costo del venduto	(84)	(6.732)	(30.806)	(15.043)	(17)	0	(52.682)
9	Utile lordo (3+8)	1.100	4.577	21.231	4.313	67	0	31.288
10	Altri ricavi	667	209	17	62	0	0	955
11	Costi per servizi	(190)	(539)	(4.222)	(1.714)	(226)	(967)	(7.858)
12	Affitti e locazioni	(58)	(31)	(429)	(43)	(18)	(570)	(1.149)
13	Costi del personale	(2.434)	(1.861)	(4.311)	(1.859)	(261)	(1.954)	(12.680)
14	Altri costi operativi	(53)	(23)	(334)	(191)	(31)	(316)	(948)
15	Totale costi operativi	(2.735)	(2.454)	(9.296)	(3.807)	(536)	(3.807)	(22.635)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(968)	2.332	11.952	568	(469)	(3.807)	9.608
17	Ammortamenti	(301)	(915)	(627)	(169)	(83)	(88)	(2.183)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	0	0	0	0	(332)	(332)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	(301)	(915)	(627)	(169)	(83)	(420)	(2.515)
22	Margine operativo (16+21)	(1.269)	1.417	11.325	399	(552)	(4.227)	7.093

Conto economico per settori operativi al 31 marzo 2014

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	0	8.082	48.123	44.632	277	0	101.114
2	Rettifiche ricavi	0	0	(3.389)	(3.553)	(182)	0	(7.124)
3	Totale ricavi	0	8.082	44.734	41.079	95	0	93.990
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(8.874)	(26.291)	0	0	(35.165)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(1.957)	(1.745)	0	(38)	0	(3.740)
6	Royalties	0	(4.305)	(19.827)	0	0	0	(24.132)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(1.586)	(3.339)	0	0	(4.925)
8	Totale costo del venduto	0	(6.262)	(32.032)	(29.630)	(38)	0	(67.962)
9	Utile lordo (3+8)	0	1.820	12.702	11.449	57	0	26.028
10	Altri ricavi	0	0	41	32	0	0	73
11	Costi per servizi	0	(669)	(6.115)	(2.593)	(173)	(707)	(10.257)
12	Affitti e locazioni	0	(7)	(328)	(59)	(34)	(557)	(985)
13	Costi del personale	0	(860)	(4.017)	(2.940)	(176)	(1.468)	(9.461)
14	Altri costi operativi	0	(3)	(329)	(268)	(13)	(312)	(925)
15	Totale costi operativi	0	(1.539)	(10.789)	(5.860)	(396)	(3.044)	(21.628)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	0	281	1.954	5.621	(339)	(3.044)	4.473
17	Ammortamenti	0	(63)	(420)	(214)	(68)	(95)	(860)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	0	(7)	0	0	0	(7)
20	Riprese di valore di attività	0	0	0	0	0	0	0
21	Totale costi operativi non monetari	0	(63)	(427)	(214)	(68)	(95)	(867)
22	Margine operativo (16+21)	0	218	1.527	5.407	(407)	(3.139)	3.606

Sviluppo: il settore operativo Sviluppo, costituito a seguito della acquisizione della società americana Pipeworks Inc., coincide con le attività svolte dalla società stessa che si occupa della progettazione e realizzazione di videogiochi principalmente per console e personal computer. L'attività viene svolta attraverso un struttura organizzativa costituita da personale qualificato, tipicamente ingegneri, ma anche grafici, creativi, etc.. Ad oggi la Società beneficia di contratti di sviluppo con clienti esterni al Gruppo. Una delle principali ragioni sottostanti l'acquisizione sta nell'interesse del Gruppo di poter disporre di un team di sviluppo interno capace di fornire sia capacità tecnologiche, ma anche flessibilità organizzativa, insieme ad un potenziale miglioramento della qualità dei videogiochi e un rispetto dei tempi di sviluppo.

Publishing: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori, denominati *developer*, e nella loro successiva distribuzione sia attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale, sia tramite distribuzione sui *marketplace* digitali quali, ad esempio: Steam, Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox Live e sulle diverse piattaforme di distribuzione digitale di Amazon, di Google, etc..

I videogiochi vengono normalmente acquisiti su licenza esclusiva e con un diritto pluriennale di sfruttamento internazionale.

Il marchio utilizzato dal Gruppo a livello mondiale nel settore operativo del Publishing è 505 Games.

Le attività di Publishing sono state svolte nel periodo dalla controllata 505 Games S.r.l., società che coordina le attività, insieme alle società 505 Games France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge esclusivamente attività di consulenza per conto della 505 Games S.r.l.. La società svedese 505 Games Nordic AB è rimasta inattiva nel corso del periodo.

Mobile: il settore operativo si occupa, con una struttura organizzativa dedicata, della produzione e della commercializzazione dei videogiochi per le piattaforme Mobile (Smartphone e Tablet) e per i social network. La società del Gruppo che coordina il settore operativo è la 505 Mobile S.r.l. che controlla la società americana 505 Mobile (US) Inc., che ha svolto attività di consulenza esclusivamente per conto della 505 Mobile S.r.l.. Con l'acquisizione della società inglese DR Studios Ltd., avvenuta in data 12 settembre 2014, il settore operativo ha beneficiato di un allargamento delle attività svolte che ora comprendono anche lo sviluppo di applicazioni insieme alle attività di edizione e commercializzazione già precedentemente svolte.

I caratteri distintivi dei videogiochi del settore operativo Mobile sono, oltre a piattaforme distributive differenti, anche il fatto che i prodotti sono spesso scaricabili gratuitamente dai *marketplace* e presentano funzionalità di spesa dei giocatori nel corso del gioco.

Distribuzione Italia: consiste nella distribuzione sul territorio italiano di videogiochi acquistati da editori internazionali, o publisher. Le attività di commercializzazione vengono svolte attraverso una rete diretta di vendita formata da key account e una rete di vendita indiretta formata da agenti di commercio.

L'attività viene svolta dalla Capogruppo Digital Bros S.p.A., attraverso il marchio Halifax e dalla società controllata Game Service S.r.l. per quanto riguarda l'attività su canali distributivi alternativi.

Il Gruppo svolge altresì la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio nazionale.

Altre Attività: si tratta del settore operativo che comprende tutte le attività che presentano dimensioni ridotte e che pertanto ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono accorpate in un settore operativo distinto dai precedenti. Il settore operativo comprende le attività della controllata Game Network S.r.l., che svolge attività di gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS (Amministrazione Autonome dei Monopoli di Stato) tramite la piattaforma di giochi di abilità a pagamento www.gameplaza.it (fino al termine dello scorso esercizio www.scopa.it), e le attività della neo-costituita Digital Bros Game Academy S.r.l. che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione in campo informatico, corsi di formazione e corsi di aggiornamento professionale anche in forma multimediale.

Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento dei differenti settori operativi che vengono svolte direttamente dalla capogruppo Digital Bros S.p.A.. In particolare il coordinamento delle attività dei diversi settori operativi, l'implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere le attività del Gruppo, la gestione degli immobili operativi del Gruppo opera e la gestione dei marchi. A partire dal passato esercizio anche le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono state considerate come parte integrante del settore operativo Holding.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni			
Europa	14.793	17%	13.884	14%	909	6,5%
Americhe	50.319	57%	39.595	39%	10.724	27,1%
Resto del mondo	2.259	3%	2.706	3%	(447)	-16,5%
Totale ricavi estero	67.371	76%	56.185	56%	11.186	19,9%
Italia	20.887	24%	44.929	44%	(24.042)	-53,5%
Totale ricavi lordi consolidati	88.258	100%	101.114	100%	(12.856)	-12,7%

Il peso percentuale dei ricavi realizzati all'estero aumenta rispetto allo stesso periodo dello scorso esercizio passando dal 56% del totale dei ricavi consolidati al 31 marzo 2014 al 76% realizzato al 31 marzo 2015 per effetto della contrazione delle attività del settore operativo della Distribuzione Italia.

I ricavi realizzati nel resto del mondo sono relativi alle vendite effettuate dalla società controllata 505 Games Ltd. principalmente in Australia, Medio Oriente e Sudafrica.

La porzione più significativa dei ricavi realizzati all'estero è generata dal segmento del Publishing, che ha generato ricavi esteri per 54.878 migliaia di Euro. Di seguito la suddivisione dei ricavi lordi estero per settore operativo:

Migliaia di Euro	31 marzo 2015	31 marzo 2014	Variazioni			
Mobile	11.309	17%	8.082	14%	3.227	39,9%
Publishing	54.878	81%	48.123	86%	6.755	14,0%
Sviluppo	1.184	2%	0	0%	1.184	n.s.
Totale ricavi lordi estero	67.371	100%	56.205	100%	11.166	19,9%

I ricavi del settore operativo Mobile includono i ricavi relativi alla commercializzazione dei videogiochi per le piattaforme Mobile (Smartphone e tablet) nonché per i social network.

I ricavi del settore operativo Sviluppo includono i ricavi realizzati a partire dal mese di settembre dalla Pipeworks Inc. per commesse di sviluppo in essere.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

11. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

Secondo quanto previsto dalla delibera CONSOB 17221 del 12 marzo 2010, si precisa che i rapporti infragruppo, sia di natura commerciale che finanziaria, intercorsi tra le società del gruppo Digital Bros nonché i rapporti intercorsi tra queste ultime e altre società correlate e non controllate sono stati regolati secondo le normali condizioni di mercato e non si possono qualificare né come atipiche né come inusuali.

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 8 della Relazione sulla gestione Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali a cui si rimanda.

Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

- l'attività di consulenza legale svolta dal consigliere Dario Treves;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov Imm. S.r.l. verso la Capogruppo e verso la controllata 505 Games France S.a.s.;
- l'attività di locazione immobiliare svolta dalla società Matov LLC verso la controllata 505 Games (US) Inc..

Sia la Matov Imm. S.r.l. che la Matov LLC sono di proprietà della famiglia Galante.

Le operazioni relative ai primi nove mesi dell'esercizio sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(18)	0	0	(145)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(599)
Matov LLC	0	138	0	0	0	(181)
Totale	0	773	(18)	0	0	(925)

Al 31 marzo 2014 erano:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(18)	0	0	(142)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(587)
Matov LLC	0	107	0	0	0	(50)
Totale	0	742	(18)	0	0	(779)

Il credito finanziario che Digital Bros S.p.A. vanta verso la Matov Imm. S.r.l. è relativo al deposito cauzionale versato a titolo di garanzia sui canoni di locazione dei locali in Via Tortona 37 in Milano.

Il credito finanziario che la 505 Games (US) Inc. vanta nei confronti della Matov LLC è relativo al deposito cauzionale versato a titolo di garanzia sui canoni di locazione dei locali che nel corso del trimestre sono diventati la nuova sede della controllata americana.

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nel periodo dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 565 migliaia di Euro, quello pagato dalla 505 Games France S.a.s. per gli edifici di Francheville ammonta a 34 migliaia di Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla "Procedura delle operazioni con parti correlate" adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 297 migliaia di Dollari Statunitensi.

Consolidato fiscale

A seguito dell'introduzione nel sistema tributario italiano, del regime del consolidato fiscale, la controllante Digital Bros S.p.A. ha esercitato l'opzione di adesione allo stesso in qualità di controllante-consolidante per il periodo 2012-2014 con le società 505 Mobile S.r.l., Game Entertainment S.r.l., Game Service S.r.l. e 505 Games S.r.l..

L'adesione al regime del consolidato fiscale nazionale ha reso necessaria la stesura di un regolamento di attuazione dei rapporti intersocietari volto a garantire che non sorgano pregiudizi alle singole società partecipanti.

12. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

Nel corso del periodo in analisi così come nello stesso periodo dell'esercizio precedente non sono state poste in essere operazioni atipiche o inusuali secondo la definizione fornita da Consob nella comunicazione n. DEM 6064293 del 28 luglio 2006.

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2015.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2015 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2015 contiene riferimenti agli eventi importanti che si sono verificati nel corso del periodo e della loro incidenza sul resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2015, unitamente a una descrizione dei principali rischi e incertezze. Il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2015 contiene, altresì, le informazioni sulle operazioni rilevanti con parti correlate.

Milano, 14 maggio 2015

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe