



**Bilancio consolidato e separato
al 30 giugno 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 Investitori

(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	12
3. Stagionalità caratteristica del mercato	15
4. Eventi significativi del periodo	17
5. Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2015	21
6. Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2015	25
7. Andamento per settori operativi	29
8. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	47
9. Azioni proprie	50
10. Attività di ricerca e sviluppo	50
11. Gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari	51
12. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo	59
13. Attività e passività potenziali	61
14. Eventi successivi alla chiusura del periodo	61
15. Evoluzione prevedibile della gestione	62
16. Altre informazioni	63
17. Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari	64
18. Relazione sulla remunerazione	64
 Bilancio consolidato al 30 giugno 2015	 65
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2015	67
Conto economico consolidato al 30 giugno 2015	68
Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2015	69
Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2015	70
Movimenti di patrimonio netto consolidato	72
Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	73
 Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2015	 77
1. Forma, contenuto e altre informazioni generali	78
2. Principi contabili	81
3. Valutazioni discrezionali e stime significative	102
4. Criteri di consolidamento	105
5. Partecipazioni in società collegate e in altre imprese	107
6. Aggregazioni di imprese	108
7. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	111
8. Analisi del conto economico	133
9. Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)	141
10. Proventi ed oneri non ricorrenti	151
11. Informativa per settori operativi	152
12. Rapporti con parti correlate	161
13. Operazioni atipiche o inusuali	162
14. Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali	162
15. Finanziamenti concessi ai membri di organi di amministrazione, vigilanza e controllo	162
16. Compensi alla società di revisione	163
 Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	 165

Bilancio separato	167
Relazione sulla gestione	169
1. Il mercato dei videogiochi	169
2. Stagionalità caratteristica del mercato	172
3. Eventi significativi del periodo	174
4. Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2015	177
5. Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2015	181
6. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	183
7. Azioni proprie	184
8. Attività di ricerca e sviluppo	184
9. Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari	185
10. Attività e passività potenziali	191
11. Eventi significativi successivi alla chiusura dell'esercizio	191
12. Evoluzione prevedibile della gestione	192
13. Altre informazioni	193
Bilancio separato al 30 giugno 2015	195
Situazione patrimoniale-finanziaria al 30 giugno 2015	197
Conto economico separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2015	198
Conto economico complessivo separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2015	199
Rendiconto finanziario per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2015	200
Movimenti di patrimonio netto	202
Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	203
Note illustrative al bilancio separato al 30 giugno 2015	207
1. Forma, contenuto e altre informazioni generali	208
2. Principi contabili	211
3. Valutazioni discrezionali e stime significative	229
4. Analisi della situazione patrimoniale-finanziaria	231
5. Analisi del conto economico	253
6. Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)	259
7. Proventi ed oneri non ricorrenti	270
8. Attività e passività potenziali	270
9. Rapporti con parti correlate	271
10. Operazioni atipiche o inusuali	273
11. Altre informazioni	273
12. Informazioni sugli assetti proprietari (ex art. 123 bis T.U.F.)	275
13. Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali	275
14. Finanziamenti concessi ai membri di organi di amm.ne, di vigilanza e controllo	275
15. Compensi alla società di revisione	277
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	277

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 la remunerazione

Guido Guetta (Presidente)
Elena Morini
Bruno Soresina

Collegio sindacale

Sergio Amendola
Laura Guazzoni
Paolo Villa
Emanuela Maria Conti
Simone Luigi Dalledonne

Presidente
Sindaco effettivo
Sindaco effettivo
Sindaco supplente
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 legale

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 a Milano in via Tortona 25, fino all’approvazione del bilancio al 30 giugno 2021.

Altre informazioni

La pubblicazione del Bilancio consolidato del Gruppo Digital Bros al 30 giugno 2015 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 11 settembre 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 del settore operativo Mobile, dedito alla pubblicazione di videogiochi su Smartphone e sui Social Network, alla struttura già esistente. La riorganizzazione avvenuta nel corso del passato esercizio 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 dall’esercizio si è preferito separare l’attività svolta dalla controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS, dal settore operativo Mobile. Tale attività è stata consolidata nel nuovo settore operativo Altre Attività. Il settore operativo comprende anche le attività che sono state svolte nel periodo dalla controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., ovvero l’organizzazione di corsi di specializzazione e di formazione in campo informatico e videoludico.

Ai fini della comparazione dei risultati economici i dati al 30 giugno dello scorso esercizio sono 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 dell’acquisizione della società americana Pipeworks Inc., consiste nella progettazione e realizzazione di videogiochi. L’attività viene svolta attraverso una struttura organizzativa costituita da personale qualificato. Ad oggi la Società beneficia di contratti di sviluppo con clienti esterni al Gruppo. La principale ragione sottostante l’acquisizione è dettata dalla possibilità di poter disporre di un team di sviluppo interno al Gruppo in grado di fornire capacità tecnologiche per migliorare la qualità dei videogiochi e il 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.

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. A partire dall'esercizio in corso la società Game Entertainment S.r.l. ha incominciato a svolgere le attività di gestione dei videogiochi Mobile basati esclusivamente sui ricavi pubblicitari.

I caratteri distintivi dei videogiochi del settore operativo Mobile sono: le piattaforme distributive differenti, la possibilità per i giocatori di scaricare gratuitamente dai *marketplace* le applicazioni e conseguentemente le funzionalità di spesa durante le fasi 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.

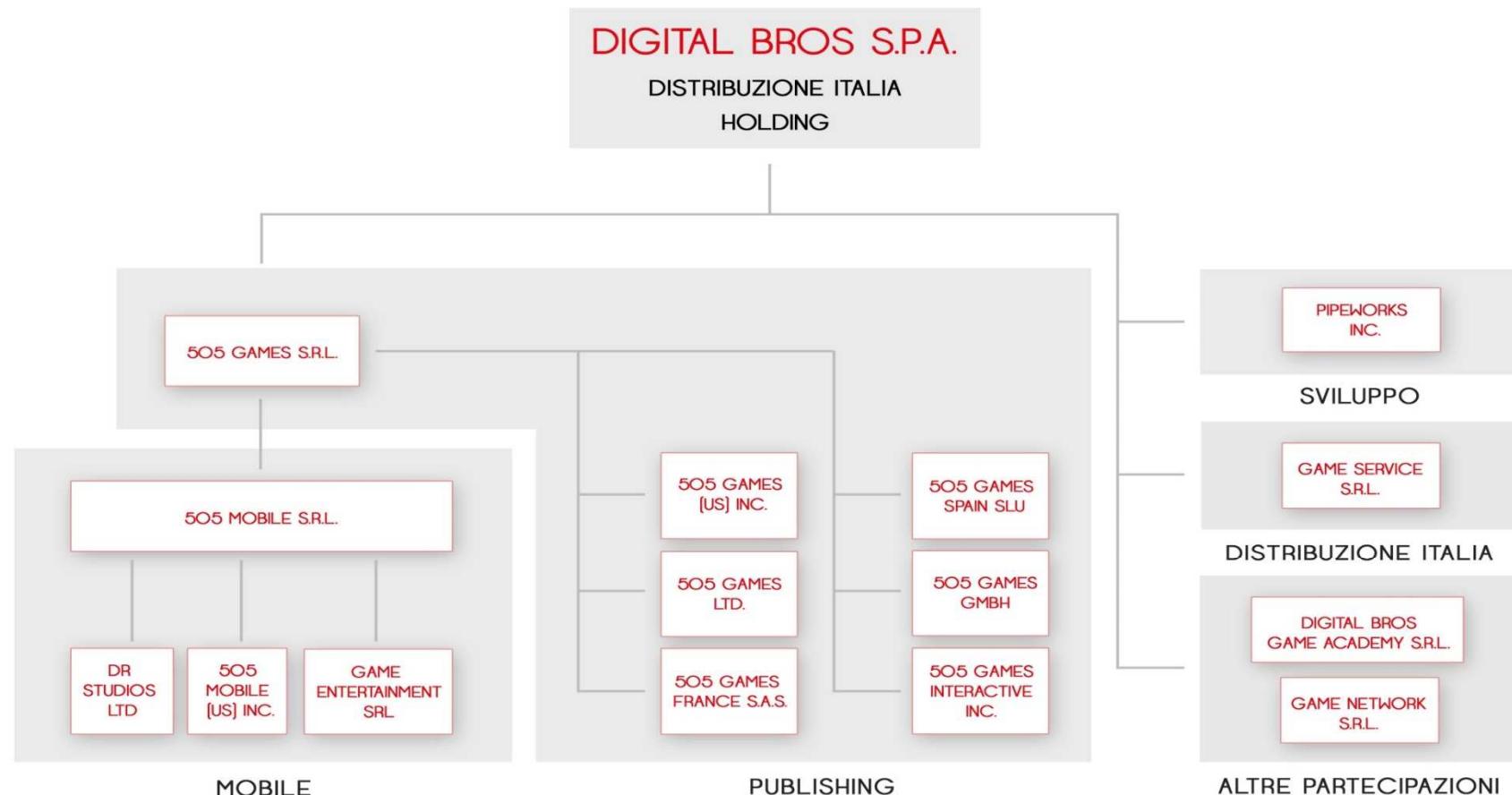
Altre Attività: si tratta del settore operativo che comprende tutte le attività che presentano dimensioni ridotte e che pertanto ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono accorpate in un settore operativo distinto dai precedenti. Il settore operativo comprende le attività della controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione 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 e videoludico, 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 l'implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere le attività del Gruppo, la gestione degli immobili operativi del Gruppo e la gestione dei marchi. A partire dal passato esercizio anche le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono confluite nel settore operativo Holding.

In data 26 giugno 2015, per allineare la struttura dei settori operativi con l'organigramma societario il Consiglio di amministrazione della Digital Bros S.p.A. ha deliberato le cessioni di 505 Games Mobile S.r.l. e società controllate alla 505 Games S.r.l, nonché la cessione delle partecipate 505 Games France S.a.s. e la 505 Games Spain Sl alla stessa Società .

Organigramma societario al 30 giugno 2015



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 Labus, 15 Milano	Uffici
DR Studios Ltd. ⁽²⁾	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Game Entertainment S.r.l. ⁽³⁾	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Network S.r.l. ⁽⁴⁾	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Pipeworks Inc. ⁽²⁾	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. ⁽⁵⁾	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Spain Slu ⁽⁵⁾	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A. ⁽⁶⁾	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
505 Games Interactive Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A. ⁽⁶⁾	Uffici
505 Mobile S.r.l. ⁽⁵⁾	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Mobile (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A. ⁽⁶⁾	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) società ceduta dalla Digital Bros S.p.A. alla 505 Mobile S.r.l. in data 26 giugno 2015

(4) in data 26 giugno 2015 la Digital Bros S.p.A. ha provveduto a coprire la perdita complessiva in essere al 31 marzo 2015 invece della 505 Mobile S.r.l. acquisendo pertanto la proprietà della Società

(5) società cedute dalla Digital Bros S.p.A. alla 505 Games S.r.l. in data 26 giugno 2015

(6) a partire dal mese di febbraio 2015 e precedentemente in 4373, Park Terrace Drive, Suite 140, Westlake Village, California, U.S.A

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

Al 30 giugno 2015 il Gruppo detiene le partecipazioni nelle società collegate di seguito elencate:

Ragione sociale	Sede	Quota di possesso	Valore di carico
Games Analytics Ltd.	Edimburgo	1,76%	60
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	16%	200
Cityglance S.r.l.	Milano	37,5%	45
Totale			305

Maggiori informazioni sono disponibili nel paragrafo 5 della Note illustrative.

2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

Il mercato dei videogiochi è parte del più ampio settore dell'entertainment. Cinema, editoria, videogiochi e giocattoli sono settori che hanno 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 modalità completamente nuove, generando forme di intrattenimento dedicate ad un pubblico adulto ed anche dedicate 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, come quasi tutti mercati tecnologici, presenta invece un andamento ciclico in funzione della fase di sviluppo della console per la quale i videogiochi vengono sviluppati. Al lancio sul mercato di una determinata console, i prezzi di vendita dell'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 e 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 di tutte le 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 qualifica 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 tablet, la catena del valore è meno articolata 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 evitando 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.

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 (sovrrassorbimento 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 è 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. Infatti nel caso della distribuzione digitale i ricavi vengono registrati quando i consumatori finali scaricano il videogioco dal *marketplace* a differenza della distribuzione tradizionale che invece vede la registrazione dei ricavi da parte delle società del Gruppo all'atto della consegna del prodotto finito al distributore/rivenditore indipendentemente dall'acquisto da parte del consumatore finale. 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 maniera efficiente episodi aggiuntivi di un videogioco di particolare successo.

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 diventino liquidi.

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi 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 2015;
- 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. Pipeworks Inc. è stata acquisita dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. per 1.250 migliaia di Dollari Statunitensi maggiorato del controvalore del patrimonio netto al 1 Agosto 2014 pari a circa 62 migliaia di Dollari;
- 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 conta circa 25 persone. 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 Il contratto di acquisizione prevedeva poi due successivi pagamenti in funzione dei ricavi realizzati dal Gruppo sui prodotti sviluppati dalla DR Studios nei periodi settembre 2014-agosto 2015 e nei dodici mesi successivi.
- 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 2014, 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 con record date 9 dicembre 2014, stacco cedola 8 dicembre 2014 e pagamento a partire dal 10 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;

- 3) ha nominato Stefano Salbe come amministratore incaricato del sistema di controllo interno e di gestione dei rischi;
- in data 12 febbraio 2015 i soci della Ebooks&Kids S.r.l., società collegata in cui la Capogruppo detiene il 20% del capitale sociale, hanno sottoscritto un accordo con la Giunti Editori S.p.A. che prevede un aumento di capitale di 5 migliaia di Euro nominali oltre a sovrapprezzo di 195 migliaia riservato a Giunti Editori S.p.A.. Al termine dell'operazione la quota della Capogruppo nella Ebooks&Kids S.r.l. è diventata pari al 16% del capitale sociale;
- in data 23 marzo 2015 il gruppo Digital Bros, attraverso la propria controllata 505 Games S.r.l., ha prolungato l'accordo di collaborazione con lo sviluppatore svedese Starbreeze AB per il videogioco PAYDAY 2 sino al 2032, per ulteriori dieci anni rispetto al contratto originario. Starbreeze AB e 505 Games S.r.l. hanno deciso altresì di estendere l'accordo di collaborazione originario dei contenuti aggiuntivi di PAYDAY 2 di ulteriori 24 mesi, con decorrenza dal 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 sarà pari a 13,4 milioni di Dollari suddiviso in 24 mesi;
- in data 23 marzo 2015, nell'ambito del rafforzamento delle relazioni di lungo termine che legano le due società, Digital Bros S.p.A. ha deciso di acquistare n. 3.872.722 azioni della Starbreeze (quotata sul Nasdaq Stockholm First North Premier) per un controvalore totale di 5 milioni di Dollari statunitensi. L'operazione prevede tre tranches (1 aprile 2015, 1 luglio 2015 e 1 ottobre 2015);
- 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 dello sviluppatore Overkill AB, società svedese 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 nuovi episodi;
- in data 21 maggio 2015 Digital Bros S.p.A. ha siglato un accordo per l'acquisto di una seconda tranches di n. 1.167.272 azioni della Starbreeze (quotata sul Nasdaq Stockholm First North Premier) per un controvalore totale di 3,2 milioni di Dollari statunitensi. L'operazione si perfezionerà in due tranches (1 gennaio 2016 e 1 aprile 2016). Tale accordo, combinato con quello concluso il 23 marzo 2015, porterà il Gruppo a detenere 5.000.000 di azioni con un investimento totale di 8,2 milioni di Dollari statunitensi;
- in data 26 giugno 2015 nell'ambito del processo di riorganizzazione e razionalizzazione dei settori operativi del Gruppo sono state effettuate le seguenti operazioni societarie:

- a) la Digital Bros S.p.A. ha ceduto alla 505 Games S.r.l. le società 505 Games France S.a.s. e 505 Spain Sl per un corrispettivo pari rispettivamente a 100 migliaia di Euro e 511 migliaia di Euro. Tali trasferimenti sono stati effettuati ai valori di mercato così come determinato da apposita perizia predisposta da un esperto indipendente;
- b) la Digital Bros S.p.A. ha ceduto alla 505 Games S.r.l. la società 505 Mobile S.r.l., per un corrispettivo pari a 940 migliaia; successivamente, nella medesima data, Digital Bros S.p.A. ha ceduto alla 505 Mobile S.r.l. la società Game Entertainment S.r.l. per un corrispettivo pari a 330 migliaia di Euro. Tali trasferimenti sono stati effettuati ai valori di mercato così come determinato da apposita perizia predisposta da un esperto indipendente;
- in data 26 giugno 2015 la Digital Bros S.p.A. ha inoltre sottoscritto l'aumento di capitale sociale successivo alla copertura delle perdite della Game Network S.r.l. divenendone pertanto nuovo azionista unico (la proprietà della Società era sino ad allora posseduta al 100% dalla 505 Mobile S.r.l.).

(pagina volutamente lasciata in bianco)

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 30 GIUGNO 2015

I risultati economici registrati dal Gruppo nel periodo chiuso al 30 giugno 2015, comparati con i medesimi dati al 30 giugno 2014, sono di seguito presentati nel prospetto di conto economico consolidato riclassificato:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015		30 giugno 2014		Variazioni
1	Ricavi lordi	121.244	104,5%	141.574	106,3%	(20.330) -14,4%
2	Rettifiche ricavi	(5.254)	-4,5%	(8.429)	-6,3%	3.175 -37,7%
3	Totale ricavi netti	115.990	100,0%	133.145	100,0%	(17.155) -12,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(34.104)	-29,4%	(46.394)	-34,8%	12.290 -26,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.374)	-4,6%	(6.570)	-4,9%	1.196 -18,2%
6	Royalties	(28.328)	-24,4%	(36.909)	-27,7%	8.581 -23,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.898)	-1,6%	(5.904)	-4,4%	4.006 -67,9%
8	Totale costo del venduto	(69.704)	-60,1%	(95.777)	-71,9%	26.073 -27,2%
9	Utile lordo (3+8)	46.286	39,9%	37.368	28,1%	8.918 23,9%
10	Altri ricavi	2.295	2,0%	264	0,2%	2.031 n.s.
11	Costi per servizi	(11.733)	-10,1%	(14.357)	-10,8%	2.625 -18,3%
12	Affitti e locazioni	(1.548)	-1,3%	(1.338)	-1,0%	(210) 15,6%
13	Costi del personale	(17.853)	-15,4%	(12.569)	-9,4%	(5.284) 42,0%
14	Altri costi operativi	(1.371)	-1,2%	(1.190)	-0,9%	(181) 15,3%
15	Totale costi operativi	(32.505)	-28,0%	(29.454)	-22,1%	(3.051) 10,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	16.076	13,9%	8.178	6,1%	7.898 96,6%
17	Ammortamenti	(2.920)	-2,5%	(1.211)	-0,9%	(1.709) n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.455)	-1,3%	(32)	0,0%	(1.423) n.s.
20	Riprese di valore e proventi non monetari	641	0,6%	0	0,0%	641 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(3.734)	-3,2%	(1.243)	-0,9%	(2.491) n.s.
22	Margine operativo (16+21)	12.342	10,6%	6.935	5,2%	5.407 78,0%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.939	3,4%	348	0,3%	3.591 n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.027)	-1,7%	(2.723)	-2,0%	696 -25,6%
25	Gestione finanziaria	1.912	1,6%	(2.375)	-1,8%	4.287 n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	14.254	12,3%	4.560	3,4%	9.694 n.s.
27	Imposte correnti	(3.897)	-3,4%	(435)	-0,3%	(3.463) n.s.
28	Imposte differite	(1.252)	-1,1%	(2.200)	-1,7%	948 -43,1%
29	Totale imposte	(5.149)	-4,4%	(2.635)	-2,0%	(2.515) n.s.
30	Utile netto (26+29)	9.105	7,8%	1.925	1,4%	7.180 n.s.
	Utile netto per azione:					
33	Utile per azione base (in Euro)	0,67		0,14		0,53 n.s.
34	Utile per azione diluita (in Euro)	0,67		0,14		0,53 n.s.

I ricavi lordi dell'esercizio sono diminuiti del 14,4% rispetto all'esercizio precedente passando da 141.574 migliaia di Euro a 121.244 migliaia di Euro. I ricavi netti si decrementano invece del 12,9% attestandosi a 115.990 migliaia di Euro rispetto alle 133.145 migliaia di Euro realizzate al 30 giugno 2014 per effetto di una minore incidenza delle rettifiche ricavi.

Il decremento dei ricavi lordi è dovuto al negativo andamento delle vendite del settore operativo della Distribuzione Italia in diminuzione di 29.356 mila Euro. I ricavi dei settori operativi Publishing e Mobile presentano invece ricavi in crescita rispettivamente del 5% e del 34%.

Il settore operativo della Distribuzione Italia ha registrato un'attesa e significativa riduzione delle vendite delle trading card Yu-Gi-Oh!, per effetto della ritardata messa in onda della nuova serie del cartone animato trasmessa solo a partire dal mese di maggio. A questo si deve poi aggiungere un'ulteriore riduzione della distribuzione di videogiochi in Italia.

I ricavi del Publishing sono aumentati di 3.751 migliaia di Euro, pari al 4,9%. Le vendite si sono concentrate sia su videogiochi pubblicati in periodi precedenti, su tutti PAYDAY2 e Sniper Elite V3, ma anche per le vendite registrate dalla nuova versione di PAYDAY2 destinata alle console di nuova generazione e lanciato in prossimità della chiusura dell'esercizio.

I ricavi del settore operativo Mobile hanno raggiunto i 14,8 milioni di Euro, in crescita del 33,9% con un incremento pari a 3.759 migliaia di Euro. La porzione più significativa è rappresentata dal continuo flusso di ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Terraria, che ha registrato ricavi superiori a 12 milioni di Euro nell'esercizio, 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 Ltd., che ha anche potuto beneficiare nel corso dell'esercizio del lancio della versione sulla console Sony PlayStation4.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari a 1.565 mila Euro e rappresentano le vendite che lo sviluppatore americano Pipeworks Inc. ha realizzato su commesse di sviluppo 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 con le altre attività del Gruppo li renderà sempre più preponderanti.

Il particolare successo riscontrato dalla recente uscita del videogioco PAYDAY2: Crimewave Edition ha permesso la significativa contrazione delle rettifiche ricavi. Sono infatti in diminuzione di 3.300 mila Euro e si sono attestate al 4,5% del ricavi contro il 6,3 % registrati nell'esercizio precedente.

La suddivisione dei ricavi lordi e netti per settori operativi al 30 giugno 2015 comparata con l'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi			Ricavi netti				
	2015	2014	Variazioni	2015	2014	Variazioni		
Sviluppo	1.565	0	1.565	n.s.	1.565	0	1.565	n.s.
Mobile	14.847	11.088	3.759	33,9%	14.847	11.088	3.759	33,9%
Publishing	80.014	76.263	3.751	4,9%	76.385	71.930	4.455	6,2%
Distribuzione Italia	24.529	53.885	(29.356)	-54,5%	23.044	50.035	(26.991)	-53,9%
Altre Attività	289	338	(49)	-14,4%	149	92	57	61,7%
Totale ricavi lordi	121.244	141.574	(20.330)	-14,4%	115.990	133.145	(17.155)	-12,9%

La diminuzione del costo del venduto, meno 27,2%, in misura superiore alla riduzione dei ricavi netti e la contemporanea riduzione dei costi operativi, meno 10,4%, pressoché in linea con la riduzione dei ricavi netti hanno permesso il raggiungimento di un margine operativo lordo pari a 16.076 mila Euro, quasi raddoppiato rispetto agli 8.178 mila Euro registrati nell'esercizio precedente.

I proventi e costi operativi non monetari si incrementano di 2.491 migliaia di Euro negative. La crescita è determinata principalmente dall'incremento degli ammortamenti per 1.709 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. Le svalutazioni si incrementano per 1.423 migliaia di Euro passando da 32 migliaia di Euro a 1.455 migliaia di Euro. Queste ultime includono:

- gli accantonamenti effettuati 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. per 379 mila di Euro;
- gli accantonamenti per coprire alcune specifiche posizioni di credito su cui esiste una probabilità di mancato incasso per 435 migliaia di Euro;
- la svalutazione della partecipazione detenuta in Dr Studios Ltd. per 641 mila Euro. La svalutazione è effetto del mancato avveramento delle condizione che prevedeva un pagamento di una prima tranne di earn-out a settembre 2015, questa voce è difatto controbilanciata da una voce di pari importo iscritta tra i proventi non monetari che costituisce lo storno del debito nei confronti del venditore.

Il margine operativo si incrementa così di 5.407 migliaia di Euro passando dalle 6.935 migliaia di Euro del passato esercizio alle 12.342 migliaia di Euro del corrente esercizio, in misura leggermente inferiore rispetto alla crescita degli altri margini, principalmente per effetto degli ammortamenti legati alle immobilizzazioni immateriali apportate al Gruppo dalle acquisizioni concluse nell'esercizio.

La gestione finanziaria è stata positiva per 1.912 mila Euro, contro un risultato negativo per 2.375 mila Euro realizzato nel passato esercizio. Il significativo miglioramento è dato da maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 3.591 migliaia di Euro. Sono composti principalmente da differenze positive su cambi per 3.193 migliaia di Euro e proventi finanziari per 737 migliaia di Euro relativi alla valutazione delle azioni Starbreeze B valutate a fair value. In miglioramento di 696 mila Euro anche gli interessi passivi che si riducono di 1.097 migliaia di Euro in linea con il minor indebitamento medio controbilanciati da un peggioramento delle differenze passive su cambi per 401 mila Euro.

L'utile ante imposte al 30 giugno 2015 è stato pari a 14.254 migliaia di Euro, più che triplicato rispetto alle 4.560 migliaia di Euro registrati nell'esercizio precedente. L'utile netto è invece pari a 9.105 migliaia di Euro, pari al 7,8% dei ricavi, rispetto all'utile di 1.925 migliaia di Euro dello scorso esercizio.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,67 Euro rispetto all'utile per azione di 0,14 Euro 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.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2015

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	4.841	3.232	1.609	49,8%
2	Investimenti immobiliari	0	455	(455)	n.s.
3	Immobilizzazioni immateriali	7.946	2.141	5.805	n.s.
4	Partecipazioni	1.274	310	964	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.058	1.041	17	1,7%
6	Imposte anticipate	2.240	4.217	(1.977)	-46,9%
	Totale attività non correnti	17.359	11.396	5.963	52,3%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(486)	(540)	54	-10,0%
8	Fondi non correnti	(170)	(205)	35	-16,8%
9	Altri debiti e passività non correnti	(589)	0	(589)	0,0%
	Totale passività non correnti	(1.245)	(745)	(500)	67,1%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	12.881	14.779	(1.898)	-12,8%
11	Crediti commerciali	36.350	42.318	(5.968)	-14,1%
12	Crediti tributari	2.466	3.818	(1.352)	-35,4%
13	Altre attività correnti	6.148	3.366	2.782	82,6%
14	Debiti verso fornitori	(26.929)	(22.034)	(4.895)	22,2%
15	Debiti tributari	(3.029)	(4.028)	999	-24,8%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(1.859)	(1.580)	(279)	17,7%
	Totale capitale circolante netto	26.028	36.639	(10.611)	-29,0%
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.417)	(19.509)	92	-0,5%
20	Azioni proprie	1.199	1.574	(375)	-23,8%
21	(Utili) perdite a nuovo	(9.947)	(1.802)	(8.144)	n.s.
	Totale patrimonio netto	(33.809)	(25.381)	(8.428)	33,2%
	Totale attività nette	8.333	21.909	(13.576)	-62,0%
Posizione finanziaria netta corrente					
22	Disponibilità liquide	4.339	3.690	649	17,6%
23	Debiti verso banche correnti	(12.738)	(22.355)	9.617	-43,0%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.685	(3.225)	4.910	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(6.714)	(21.890)	15.176	-69,3%
Posizione finanziaria netta non corrente					
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.619)	0	(1.619)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	(19)	19	n.s.
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.619)	(19)	(1.600)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(8.333)	(21.909)	13.576	-62,0%

Gli investimenti effettuati dal Gruppo nell'esercizio hanno comportato un notevole incremento delle attività non correnti che sono aumentate di 5.963 mila Euro. Gli incrementi sono stati principalmente dovuti dall'iscrizione delle attività immateriali detenute dalle due società acquisite nel corso del periodo, DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc., dalle commesse interne di sviluppo realizzate dalle due neo acquisite e dalla Game Network S.r.l., dalle migliorie apportate all'immobile che a partire dal mese di febbraio è diventato la nuova sede delle controllate americane del settore operativo Publishing, nonché dall'acquisto delle azioni ordinarie Starbreeze A detenute a titolo di partecipazione. A controbilanciare l'aumento vi è l'utilizzo delle imposte anticipate per 1.977 migliaia di Euro dovuto soprattutto alla maggior base imponibile delle società italiane che ha permesso la deducibilità degli interessi passivi precedentemente non dedotti e dall'imponibile fiscale della 505 Games US che ha permesso di utilizzare le perdite pregresse realizzate negli anni passati. Per un'analisi approfondita delle movimentazioni dell'attivo corrente si rimanda alle Note illustrative.

Le passività non correnti si incrementano di 500 migliaia di Euro principalmente per l'iscrizione della stima del debito a lungo termine, pari a 589 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 realizzati dal Gruppo nel periodo settembre 2015-agosto 2016 sui prodotti sviluppati dalla società acquisita. Il debito rappresenta la stima effettuata sulla base del più recente piano previsionale approvato.

Il capitale circolante netto si decremente di 10.611 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014 per effetto della diminuzione dei crediti commerciali per 5.968 migliaia di Euro e delle rimanenze per 1.898 migliaia di Euro e dell'incremento dei debiti verso fornitori per 4.895 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	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Rimanenze	12.881	14.779	(1.898)
Crediti commerciali	36.350	42.318	(5.968)
Crediti tributari	2.466	3.818	(1.352)
Altre attività correnti	6.148	3.366	2.782
Debiti verso fornitori	(26.929)	(22.034)	(4.895)
Debiti tributari	(3.029)	(4.028)	999
Fondi correnti	0	0	0
Altre passività correnti	(1.859)	(1.580)	(279)
Totale capitale circolante netto	26.028	36.639	(10.611)

L'indebitamento finanziario netto si riduce considerevolmente a 8.333 migliaia di Euro da 21.909 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014 principalmente per effetto della diminuzione dei debiti verso banche correnti per 9.617 migliaia di Euro e dell'incremento delle attività e passività finanziarie correnti per 4.910 migliaia di Euro. Il miglioramento è avvenuto nonostante gli investimenti per le acquisizioni della DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. effettuati nel periodo e pari a 3.055 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	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Disponibilità liquide	4.339	3.690	649
Debiti verso banche correnti	(12.738)	(22.355)	9.617
Altre attività e passività finanziarie correnti	1.685	(3.225)	4.910
Posizione finanziaria netta corrente	(6.714)	(21.890)	15.176
Attività finanziarie non correnti	0	0	0
Debiti verso banche non correnti	(1.619)	0	(1.619)
Altre passività finanziarie non correnti	0	(19)	19
Posizione finanziaria netta non corrente	(1.619)	(19)	(1.600)
Totale posizione finanziaria netta	(8.333)	(21.909)	13.576

Per un'analisi approfondita dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario consolidato del presente bilancio consolidato.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Sviluppo

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	
		30 giugno 2015	
1	Ricavi	1.565	100,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%
3	Totale ricavi	1.565	100,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(189)	-12,1%
6	Royalties	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(189)	-12,1%
9	Utile lordo (3+8)	1.376	87,9%
10	Altri ricavi	1.558	99,6%
11	Costi per servizi	(259)	-16,6%
12	Affitti e locazioni	(91)	-5,8%
13	Costi del personale	(3.604)	-230,3%
14	Altri costi operativi	(85)	-5,5%
15	Totale costi operativi	(4.039)	-258,1%
16	Marginе operativo lordo (9+10+15)	(1.105)	-70,6%
17	Ammortamenti	(441)	-28,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(441)	-28,2%
22	Marginе operativo (16+21)	(1.546)	-98,8%

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 ai dieci mesi e non esiste raffronto con i periodi precedenti.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari a 1.565 mila Euro e rappresentano le vendite delle commesse di sviluppo realizzate 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 con le società del Gruppo li renderà sempre più preponderanti.

La voce altri ricavi comprende i costi diretti su progetti di sviluppo che la Pipeworks Inc. ha sostenuto per commesse verso società del Gruppo e sono stati pari nel periodo a 1.558 migliaia di Euro. Il dettaglio suddiviso per commessa è il seguente:

Migliaia di Euro	Costi del personale	Altri costi	Totale
Poker	800	44	844
Galapagos	175	1	176
Superfight	120	30	150
Gems of Warfare	143	0	143
Quality Assurance	114	3	117
Altri	117	11	128
Totale	1.469	89	1.558

La principale componente del conto economico di uno sviluppatore di videogiochi è rappresentata dalla voce dei costi del personale che nel corso dei dieci mesi hanno rappresentato una percentuale del 230% 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 2014.

Gli ammortamenti sono relativi per 76 migliaia di Euro alle attività immateriali che la Pipeworks Inc. ha apportato al Gruppo e per 365 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.

La struttura patrimoniale è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	%
	Totale attività non correnti	3.003	20,2%
	Totale passività non correnti	0	0,0%
	Capitale circolante netto		
10	Rimanenze	0	
11	Crediti commerciali	254	
12	Crediti tributari	0	
13	Altre attività correnti	182	
14	Debiti verso fornitori	(131)	
15	Debiti tributari	0	
17	Altre passività correnti	(210)	
	Totale capitale circolante netto	95	0,6%
	Ricavi lordi sviluppo	1.565	

Le attività non correnti sono principalmente composte dalle commesse interne sviluppate dalla Pipeworks Inc. per conto delle società del Gruppo al netto degli utilizzi dell'esercizio.

Il dettaglio delle commesse interne di lavorazione suddiviso per commessa è il seguente:

Migliaia di Euro	Totale
Poker	820
Galapagos	176
Superfight	150
Gems of Warfare	143
Quality Assurance	117
Altri	128
Totale commesse interne di lavorazione	1.534

Oltre alla commesse interne, il Gruppo ha iscritto tra le attività immateriali la differenza tra il valore di acquisto della partecipazione ed il patrimonio netto alla data di acquisizione, classificato come valore dei contratti in essere con clienti terzi ed ammortizzato su base triennale.

Il dettaglio delle immobilizzazioni è il seguente:

Migliaia di Euro	Totale
Commesse interne di lavorazione	1.534
Contratti in essere	945
Software	34
Immobilizzazioni materiali	284
Imposte differite attive	206
Totale attività non correnti	3.003

Publishing

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Publishing					
		30 giugno 2015		30 giugno 2014		Variazioni	
1	Ricavi	80.014	104,8%	76.263	106,0%	3.751	4,9%
2	Rettifiche ricavi	(3.629)	-4,8%	(4.333)	-6,0%	704	-16,2%
3	Totale ricavi	76.385	100,0%	71.930	100,0%	4.455	6,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.373)	-21,4%	(15.702)	-21,8%	(671)	4,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.366)	-4,4%	(4.134)	-5,7%	768	-18,6%
6	Royalties	(21.774)	-28,5%	(28.985)	-40,3%	7.211	-24,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.332)	-1,7%	(628)	-0,9%	(704)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(42.845)	-56,1%	(49.449)	-68,7%	6.604	-13,4%
9	Utile lordo (3+8)	33.540	43,9%	22.481	31,3%	11.059	49,2%
10	Altri ricavi	58	0,1%	170	0,2%	(112)	-66,1%
11	Costi per servizi	(6.947)	-9,1%	(8.726)	-12,1%	1.779	-20,4%
12	Affitti e locazioni	(552)	-0,7%	(460)	-0,6%	(92)	20,2%
13	Costi del personale	(6.296)	-8,2%	(5.249)	-7,3%	(1.047)	19,9%
14	Altri costi operativi	(538)	-0,7%	(391)	-0,5%	(147)	37,6%
15	Totale costi operativi	(14.333)	-18,8%	(14.826)	-20,6%	493	-3,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	19.265	25,2%	7.825	10,9%	11.440	n.s.
17	Ammortamenti	(898)	-1,2%	(515)	-0,7%	(383)	74,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(28)	0,0%	(32)	0,0%	4	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(926)	-1,2%	(547)	-0,8%	(379)	69,2%
22	Margine operativo (16+21)	18.339	24,0%	7.278	10,1%	11.061	n.s.

I ricavi del Publishing sono aumentati di 3.751 mila Euro, pari al 4,9%. I ricavi hanno beneficiato delle vendite del videogioco PAYDAY2: Crimewave Edition lanciato nel corso del quarto trimestre dell'esercizio e del perdurare del successo di videogiochi pubblicati in periodi precedenti quali, PAYDAY2 e Sniper Elite V3.

Il dettaglio dei ricavi al 30 giugno 2015 suddivisi per tipologia di canale distributivo e confrontati con gli stessi dati dell'esercizio precedente è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	
Ricavi da distribuzione retail	48.872	48.334	538	1,1%
Ricavi da distribuzione digitale	30.951	27.682	3.269	11,8%
Ricavi da sublicensing	191	247	(57)	-23,1%
Totale ricavi Publishing	80.014	76.263	3.751	4,9%

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

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Sniper Elite V3	30.144	19.380
PAYDAY2: Crimewave Edition	16.108	0
PAYDAY 2	17.321	38.086
Terraria	8.796	2.473
How to Survive	2.320	2.046
Zumba	700	6.161
Sniper Elite V2	1.760	0
Brothers	1.010	2.405
Defence Grid	705	0
Pro Rugby Manager	261	0
Altri	889	5.712
Totale ricavi Publishing	80.014	76.263

I ricavi da distribuzione retail sono aumentati di 538 milioni di Euro come evidenziato nel prospetto che segue:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	
Publishing videogiochi per console	48.368	47.528	840	1,8%
Publishing videogiochi per Pc-CDRom	504	806	(302)	-37,5%
Totale ricavi lordi distribuzione retail	48.872	48.334	538	1,1%

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2015		30 giugno 2014		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 3	457.198	6.416	630.734	12.088	-27,5%	-46,9%
Sony Playstation 4	721.173	17.497	261.273	7.639	n.s.	n.s.
Nintendo Wii	61.178	594	237.742	4.749	-74,3%	-87,5%
Microsoft Xbox 360	849.197	11.253	976.419	17.374	-13,0%	-35,2%
Microsoft Xbox One	489.081	12.319	183.319	5.467	n.s.	n.s.
Altre console	35.061	289	103.513	211	-66,1%	37,0%
Totale ricavi console	2.612.888	48.368	2.393.000	47.528	9,2%	1,8%

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 giugno 2015 ripartito per *marketplace* digitale è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Steam	12.827	15.405	(2.578)
Microsoft Xbox Live	10.320	6.947	3.373
Sony Playstation Network	7.278	3.859	3.419
Altri Marketplace	526	1.471	(945)
Totale ricavi da distribuzione digitale	30.951	27.682	3.269

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 del passato esercizio a seguito del lancio del videogioco PAYDAY 2 proseguita 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 3.419 migliaia di Euro e la seconda di 3.373 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 704 migliaia di Euro, con una contrazione percentuale del 16,2%, permettendo così un aumento dei ricavi netti del 6,2%. 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 13,4% del costo del venduto, pari a 6.604 migliaia di Euro da 49.449 migliaia di Euro a 42.845 migliaia di Euro, e del 3,3% dei costi operativi, da 14.826 migliaia di Euro a 14.333 migliaia di Euro, ha permesso una crescita del margine operativo lordo che si attesta a 19.265 migliaia di Euro, in aumento di 11.440 migliaia di Euro rispetto all'esercizio precedente.

I costi operativi non monetari si incrementano di 379 migliaia di Euro. La crescita è effetto principalmente dell'incremento degli ammortamenti per 383 migliaia di Euro.

Il dettaglio degli ammortamenti per tipologia di immobilizzazione è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	
Ammortamento How to Survive	386
Ammortamento Brothers	111
Ammortamento altre immobilizzazioni materiali	253
Ammortamento immobilizzazioni materiali	148
Totale ammortamenti Publishing	898

Le attività e passività allocabili al settore operativo del Publishing sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	%	30 giugno 2014	%	Variazioni	
Totale attività non correnti	4.641	5,8%		4.676	6,1%	(35)	-0,8%
Totale passività non correnti	0	0,0%		0	0,0%	0	0,0%
Capitale circolante netto							
10 Rimanenze	7.850			9.182		(1.332)	-14,5%
11 Crediti commerciali	22.565			28.017		(5.452)	-19,5%
12 Crediti tributari	1.243			939		304	n.s.
13 Altre attività correnti	4.534			2.513		2.021	80,4%
14 Debiti verso fornitori	(19.841)			(15.071)		(4.770)	n.s.
15 Debiti tributari	(2.641)			(3.067)		426	-13,9%
16 Fondi correnti	0			0		0	n.s.
17 Altre passività correnti	(385)			(250)		(135)	54,1%
Totale capitale circolante netto	13.325	16,7%		22.263	29,2%	(8.939)	-40,1%
Ricavi lordi Publishing	80.014			76.293		3.721	4,9%

L'aumento dei ricavi e la riduzione del capitale circolante netto rispetto all'esercizio scorso ha determinato una significativa diminuzione del rapporto tra l'attivo circolante in relazione ai ricavi totali del settore operativo.

I crediti commerciali sono composti sia da crediti derivanti dalle vendite realizzate verso clienti che dai crediti per licenze d'uso videogames. Tali crediti rappresentano gli anticipi erogati a sviluppatori di videogiochi per licenze non ancora sfruttate parzialmente e/o totalmente e che si prevede verranno utilizzate a partire dal prossimo esercizio.

I crediti commerciali sono così suddivisi:

Tipologia	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Crediti verso clienti	14.030	21.418	(7.388)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	8.535	6.599	1.936
Totale crediti commerciali	22.565	28.017	(5.452)

Il decremento dei crediti verso clienti è dovuto alla particolare concentrazione di ricavi da distribuzione retail nel corso dell'ultimo mese del passato esercizio con il lancio di Sniper Elite V3.

L'incremento dei debiti verso fornitori è relativo a maggiori royalty dovute agli sviluppatori di videogiochi a seguito delle vendite realizzate nel corso dell'ultimo trimestre.

Le altre attività correnti includono principalmente gli importi pagati in anticipo ai fornitori che effettuano le attività di localizzazione, programmazione, rating e quality assurance e che vengono riflessi a conto economico al momento dell'uscita del videogioco. Si incrementano principalmente per i maggiori anticipi per programmazione versati dalla 505 Games S.r.l..

Le altre passività correnti includono l'accantonamento relativo ai premi aziendali e contributi previdenziali dei dipendenti.

Mobile

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Mobile				
		30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni		
1	Ricavi	14.847	100,0%	11.088	100,0%	3.759 33,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	(0) -100,0%
3	Totale ricavi	14.847	100,0%	11.088	100,0%	3.759 33,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.802)	-12,1%	(2.397)	-21,6%	595 -24,8%
6	Royalties	(6.541)	-44,1%	(7.919)	-71,4%	1.378 -17,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	(8.343)	-56,2%	(10.316)	-93,0%	1.973 -19,1%
9	Utile lordo (3+8)	6.504	43,8%	772	7,0%	5.732 n.s.
10	Altri ricavi	445	3,0%	0	0,0%	445 n.s.
11	Costi per servizi	(755)	-5,1%	(1.054)	-9,5%	299 -28,3%
12	Affitti e locazioni	(66)	-0,4%	(9)	-0,1%	(57) n.s.
13	Costi del personale	(2.598)	-17,5%	(1.256)	-11,3%	(1.342) n.s.
14	Altri costi operativi	(38)	-0,3%	(4)	0,0%	(34) n.s.
15	Totale costi operativi	(3.457)	-23,3%	(2.323)	-20,9%	(1.134) 48,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	3.492	23,5%	(1.551)	-14,0%	5.043 n.s.
17	Ammortamenti	(1.118)	-7,5%	(186)	-1,7%	(932) n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(641)	-4,3%	0	0,0%	(641) 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	641	4,3%	0	0,0%	641 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.118)	-7,5%	(186)	-1,7%	(932) n.s.
22	Margine operativo (16+21)	2.374	16,0%	(1.737)	-15,7%	4.111 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 sono stati pari a 14.847 migliaia di Euro e sono in crescita di 3.759 mila Euro, pari al 33,9%. La porzione più significativa è rappresentata dal continuo flusso di ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Terraria, con ricavi superiori a 12 milioni di Euro circa nell'esercizio, 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	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Terraria	12.140	9.437	2.703
Battle Islands	1.925	1.010	915
Altri prodotti	782	641	141
Totale ricavi Mobile	14.847	11.088	3.759

Il videogioco Battle Islands, sviluppato dalla controllata DR Studios Ltd., lanciato nel dicembre 2013, ha contribuito ai ricavi del periodo per 1.925 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 1.802 migliaia di Euro nell'esercizio, 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	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Live support	415	992	(577)
Programmazione	540	758	(218)
Quality assurance	657	549	108
Localizzazioni	59	58	1
Hosting	122	0	122
Altro	9	40	(31)
Totale	1.802	2.397	(595)

I costi per royalty si incrementano di 1.378 migliaia di Euro in misura minore all'incremento dei ricavi anche per effetto delle royalty maturate sui prodotti sviluppati da DR Studios Ltd. e che pertanto vengono classificati nel conto economico per natura, principalmente tra i costi del personale.

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 dell'unità organizzativa negli Stati Uniti avvenuta nel corso del secondo semestre del passato esercizio e dei costi relativi alla società acquisita DR Studios Ltd..

La voce ammortamenti si incrementa di 932 migliaia di Euro in linea con le immobilizzazioni immateriali apportate dall'acquisizione della DR Studios Ltd. e si compone di:

Dati in migliaia di Euro	
Ammortamento Battle Islands	862
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	224
Ammortamento immobilizzazioni materiali	32
Totale	1.118

Il margine operativo nel periodo è stato pari a 2.374 migliaia di Euro a fronte di un margine operativo negativo di 1.737 migliaia di Euro registrato al 30 giugno 2014.

Le attività non correnti sono principalmente formate dalle concessioni per i giochi acquisiti dalla 505 Mobile S.r.l. e dalle commesse sviluppate internamente dalla DR Studios Ltd., mentre i crediti commerciali principalmente dai crediti per licenze d'uso videogames e dai crediti verso i principali *marketplace* che distribuiscono i prodotti del Gruppo e i debiti verso fornitori dalle passività nei confronti degli sviluppatori di videogiochi.

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	%	30 giugno 2014	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	2.913	19,6%	554	5,0%	2.359	n.s.
	Totale passività non correnti	(589)	4,0%	0	0,0%	(589)	15,7%
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	0		0		0	n.s.
11	Crediti commerciali	8.085		5.254		2.831	53,9%
12	Crediti tributari	740		669		71	n.s.
13	Altre attività correnti	760		231		528	n.s.
14	Debiti verso fornitori	(4.618)		(4.653)		34	-0,7%
15	Debiti tributari	(89)		(9)		(80)	n.s.
16	Fondi correnti	0		0		0	n.s.
17	Altre passività correnti	(39)		(2)		(38)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	4.839	32,6%	1.490	13,4%	3.348	n.s.
	Ricavi lordi Mobile	14.847		11.088		3.759	33,9%

I crediti commerciali rappresentano una componente significativa del totale del capitale circolante netto e sono così suddivisi:

Tipologia	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Crediti verso clienti	5.095	1.972	3.123
Crediti per licenze d'uso videogiochi	2.990	3.282	(292)
Totale crediti commerciali	8.085	5.254	2.831

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia				
		30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni		
1	Ricavi	24.529	106,4%	53.885	107,7%	(29.356) -54,5%
2	Rettifiche ricavi	(1.485)	-6,4%	(3.850)	-7,7%	2.365 -61,4%
3	Totale ricavi	23.044	100,0%	50.035	100,0%	(26.991) -53,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(17.731)	-76,9%	(30.692)	-61,3%	12.962 -42,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
6	Royalties	0	0,0%	(5)	0,0%	5 n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(566)	-2,5%	(5.276)	-10,5%	4.710 -89,3%
8	Totale costo del venduto	(18.297)	-79,4%	(35.973)	-71,9%	17.676 -49,1%
9	Utile lordo (3+8)	4.747	20,6%	14.062	28,1%	(9.315) -66,2%
10	Altri ricavi	81	0,4%	94	0,2%	(13) -13,5%
11	Costi per servizi	(2.230)	-9,7%	(3.337)	-6,7%	1.107 -33,2%
12	Affitti e locazioni	(58)	-0,2%	(78)	-0,2%	20 -26,0%
13	Costi del personale	(2.419)	-10,5%	(3.837)	-7,7%	1.418 -36,9%
14	Altri costi operativi	(248)	-1,1%	(342)	-0,7%	94 -27,6%
15	Totale costi operativi	(4.955)	-21,5%	(7.594)	-15,2%	2.639 -34,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(127)	-0,5%	6.562	13,1%	(6.689) n.s.
17	Ammortamenti	(227)	-1,0%	(308)	-0,6%	81 -26,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(407)	-1,8%	0	0,0%	(407) 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(634)	-2,8%	(308)	-0,6%	(326) n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(761)	-3,3%	6.254	12,5%	(7.015) n.s.

Il decremento dei ricavi lordi è principalmente dovuto all'attesa e significativa riduzione delle vendite delle trading card Yu-Gi-Oh!, per effetto della ritardata messa in onda della nuova serie del cartone animato trasmessa solo a partire dal mese di maggio. 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	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Distribuzione videogiochi per console	11.421	18.223	(6.802) -37,3%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	1.515	2.074	(559) -27,0%
Distribuzione carte collezionabili	11.383	33.192	(21.809) -65,7%
Distribuzione altri prodotti e servizi	348	679	(331) -48,8%
Sconti finanziari	(138)	(283)	145 -51,3%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	24.529	53.885	(29.356) -54,5%

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2015		30 giugno 2014		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	116.888	4.396	49.710	1.910	n.s.	n.s.
Sony Playstation 3	165.357	3.662	326.713	9.458	-49,4%	-61,3%
Nintendo Wii	22.112	233	43.548	1.036	-49,2%	-77,5%
Microsoft Xbox One	30.916	1.160	18.842	759	64,1%	52,8%
Microsoft Xbox 360	76.600	1.569	146.227	3.678	-47,6%	-57,3%
Nintendo console portatili	14.729	305	62.601	625	-76,5%	-51,2%
Sony console portatili	4.630	84	31.605	431	-85,4%	-80,5%
Altre console	6.038	11	31.022	326	-80,5%	-96,6%
Totale ricavi console	437.270	11.421	710.268	18.223	-38,4%	-37,3%

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 a la Microsoft Xbox 360, che saranno sostituite dalle nuove Playstation 4 e Microsoft Xbox One, presentano tassi di decrescita significativi, pari al 61,3% per la prima e al 57,3% per la seconda.

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

Importi in Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Sony Playstation 4	37,6	38,4	-2,1%
Sony Playstation 3	22,1	28,9	-23,5%
Nintendo Wii	10,5	23,8	-55,8%
Microsoft Xbox One	37,5	40,3	-6,9%
Microsoft Xbox 360	20,5	25,2	-18,5%
Nintendo console portatili	20,7	10,0	n.s.
Sony console portatili	18,2	13,6	n.s.
Altre console	1,8	10,5	-82,4%
Prezzo medio console	26,1	25,7	1,8%

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 calano 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 37,6 Euro e 37,5 Euro per gioco, contro un prezzo medio di 26,1 Euro. Il calo dei prezzi delle console di precedente generazione è stato del 23,5% per i prezzi dei videogiochi destinati alla Sony Playstation 3, e del 18,5% per i videogiochi per la Microsoft Xbox 360.

Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato una diminuzione di 21.807 migliaia di Euro dovuta sia al fatto che la nuova serie del cartone animato è stata messa in onda in Italia solo nel mese di maggio 2015 sia per la mancata uscita della linea di prodotti "Cacciatori di numeri" che nel passato esercizio aveva contribuito ai ricavi per oltre 4 milioni di Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 23.044 migliaia Euro, in diminuzione del 53,9 % rispetto all'esercizio precedente, in linea con l'andamento dei ricavi lordi.

Il costo del venduto si riduce di 17.676 migliaia di Euro, pari al 49,1%, in misura leggermente inferiore rispetto alla riduzione dei ricavi. L'utile lordo si riduce di conseguenza di 9.315 migliaia di Euro pari ad una riduzione percentuale del 66,2%.

I costi operativi sono diminuiti del 34,7%, pari a 2.639 migliaia di Euro, rispetto all'esercizio precedente. Tale decremento è principalmente determinato dalla diminuzione dei costi per servizi per 1.107 migliaia di Euro a seguito di minori investimenti pubblicitari e ad una significativa riduzione dei costi del personale per 1.418 migliaia di Euro.

Il margine operativo si riduce di 7.015 migliaia di Euro per effetto di svalutazioni di crediti non adeguatamente coperti dalla polizza assicurativa in essere per 407 migliaia di Euro.

Il margine operativo lordo del settore operativo si decrementa di 6.689 migliaia di Euro, mentre il margine operativo si decrementa di 7.015 migliaia di Euro, passando da 6.254 migliaia di Euro realizzate al 30 giugno 2014 a 761 migliaia di Euro negative realizzate al termine dell'esercizio corrente.

La struttura patrimoniale è quella tipica delle attività commerciali, con attività non correnti e passività non correnti scarsamente significative in valore assoluto, mentre risulta particolarmente significativo l'investimento in capitale circolante netto per sostenere le attività di distribuzione. Dallo schema di seguito esposto che riassume le attività e passività allocabili al settore operativo della Distribuzione Italia con l'evidenza delle percentuali rispetto ai ricavi, risulta evidente che le attività non correnti e le passività non correnti si attestano rispettivamente al 14,2% ed al 2,5% dei ricavi lordi del settore operativo, in aumento rispetto ai medesimi valori del passato esercizio per effetto del significativo calo dei ricavi lordi.

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	%	30 giugno 2014	%	Variazioni
	Totale attività non correnti	3.391	13,8%	4.074	8,1%	(683) -16,8%
	Totale passività non correnti	(612)	2,5%	(706)	1,3%	94 -13,4%
	Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	5.031		5.597		(565) -10,1%
11	Crediti commerciali	5.446		9.047		(3.601) -39,8%
12	Crediti tributari	471		2.205		(1.734) -78,7%
13	Altre attività correnti	252		400		(148) -37,0%
14	Debiti verso fornitori	(1.598)		(1.562)		(36) 2,3%
15	Debiti tributari	(285)		(939)		655 -69,7%
17	Altre passività correnti	(941)		(1.180)		239 -20,3%
	Totale capitale circolante netto	8.376	34,1%	13.568	25,2%	(5.192) -38,3%
	Ricavi lordi Distribuzione Italia	24.529		53.885		(29.356) -54,5%

La tipicità del mercato della distribuzione di videogiochi si riflette invece nell'analisi delle poste componenti il capitale circolante netto, dove il peso percentuale (34,1% in rapporto ai ricavi lordi del settore operativo) rappresenta l'investimento che la società deve affrontare specialmente in periodi di crescita dei ricavi stessi. Un'altra tipicità del settore è la scarsa significatività dei debiti verso fornitori

(circa il 6% del totale dei ricavi del settore operativo) che riflette le condizioni di pagamento verso i *publisher* di videogiochi.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Altre Attività				
		30 giugno 2015		30 giugno 2014		Variazioni
1	Ricavi	289	194,6%	338	367,4%	(49) -14,4%
2	Rettifiche ricavi	(140)	-93,9%	(246)	-267,4%	106 -43,2%
3	Totale ricavi	149	100,0%	92	100,0%	57 61,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(17)	-11,3%	(39)	-42,4%	22 0,0%
6	Royalties	(13)	-9,0%	0	0,0%	(13) n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	(30)	-20,3%	(39)	-42,4%	9 -22,6%
9	Utile lordo (3+8)	119	79,7%	53	57,6%	66 n.s.
10	Altri ricavi	153	102,6%	0	0,0%	153 0,0%
11	Costi per servizi	(270)	-181,5%	(234)	-254,3%	(36) 15,4%
12	Affitti e locazioni	(22)	-14,9%	(45)	-48,9%	23 -50,8%
13	Costi del personale	(379)	-255,0%	(261)	-283,7%	(118) 45,3%
14	Altri costi operativi	(41)	-27,3%	(19)	-20,7%	(22) n.s.
15	Totale costi operativi	(712)	-478,8%	(559)	-607,6%	(153) 27,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(440)	-295,7%	(506)	-550,0%	66 -13,1%
17	Ammortamenti	(117)	-78,9%	(89)	-96,7%	(28) 31,9%
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 e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(117)	-78,9%	(89)	-96,7%	(28) 31,9%
22	Margine operativo (16+21)	(557)	-374,7%	(595)	-646,7%	38 -6,3%

A partire dall'attuale esercizio le attività svolte dalla controllata Game Network S.r.l., che svolge attività di gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS, sono state classificate nel settore operativo Altre Attività. Il settore operativo comprende anche le attività che sono state svolte nel periodo dalla controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., ovvero l'organizzazione di corsi di specializzazione e di formazione in campo informatico e videoludico.

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 esercizio pertanto i dati del settore operativo relativi al precedente esercizio si riferiscono esclusivamente alla Game Network S.r.l..

I ricavi al 30 giugno 2015 sono relativi alla Game Network S.r.l. per 223 migliaia di Euro e alla Digital Bros Game Academy S.r.l. per sole 66 migliaia di Euro in quanto i corsi di formazione sono partiti solamente nel mese di marzo 2015.

Gli altri ricavi costituiscono l'incremento delle commesse interne relativamente ai costi diretti sostenuti per il prodotto Fantasfida.it che sarà lanciato nel corso del mese di settembre 2015.

I ricavi derivanti del portale www.gameplaza.it sono diminuiti di 115 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.

La struttura patrimoniale è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	%	30 giugno 2014	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	1.163	7,8%	458	4,1%	705	n.s.
	Totale passività non correnti	(44)	0,3%	(39)	0,4%	(5)	12,5%
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	0		0		0	n.s.
11	Crediti commerciali	0		0		0	n.s.
12	Crediti tributari	12		5		7	n.s.
13	Altre attività correnti	174		10		164	n.s.
14	Debiti verso fornitori	(135)		(118)		(17)	14,0%
15	Debiti tributari	(14)		(13)		(1)	5,9%
17	Altre passività correnti	(284)		(148)		(136)	91,7%
	Totale capitale circolante netto	(247)	-1,7%	(264)	-2,4%	17	-6,6%
	Ricavi lordi Altre Attività	289		338		(49)	-14,5%

Le attività non correnti sono costituite principalmente, per 455 migliaia di Euro, dall'immobile di proprietà sito in Milano che a partire dal terzo trimestre dell'esercizio è diventata la sede operativa della Digital Bros Game Academy, dagli investimenti sostenuti dalla Game Network S.r.l. relativamente al prodotto Fantasfida.it che sarà disponibile a partire dal prossimo esercizio e dai depositi cauzionali versati ad AAMS.

Le altre passività correnti includono i debiti verso il personale per i ratei delle mensilità aggiuntive e ferie e permessi della Game Network S.r.l. e la quota dei canoni di iscrizione ai corsi di formazione già incassati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l. ma non di competenza di questo esercizio.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding				
		30 giugno 2015		30 giugno 2014		Variazioni
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0
3	Totale ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0
11	Costi per servizi	(1.272)	0,0%	(1.006)	0,0%	(266)
12	Affitti e locazioni	(759)	0,0%	(746)	0,0%	(13)
13	Costi del personale	(2.557)	0,0%	(1.966)	0,0%	(591)
14	Altri costi operativi	(421)	0,0%	(434)	0,0%	13
15	Totale costi operativi	(5.009)	0,0%	(4.152)	0,0%	(857)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(5.009)	0,0%	(4.152)	0,0%	(857)
17	Ammortamenti	(119)	0,0%	(113)	0,0%	(6)
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0
19	Svalutazione di attività	(379)	0,0%	0	0,0%	(379)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(498)	0,0%	(113)	0,0%	(385)
22	Margine operativo (16+21)	(5.507)	0,0%	(4.265)	0,0%	(1.242)

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 stato pari a 857 migliaia di Euro di cui 676 su base ricorrente e 181 su base non ricorrente. Questi ultimi si riferiscono ai costi di consulenze sostenuti per le acquisizioni effettuate durante l'esercizio considerati come poste non ricorrenti ai fini della delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006. L'incremento dei costi operativi è dato sia dall'aumento dei compensi al Consiglio di amministrazione deliberati dall'Assemblea dei soci per 100 migliaia di Euro che dall'incremento dei costi

del personale anche per 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 1.242 migliaia di Euro.

Le attività e passività allocabili al settore operativo sono le seguenti:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	17	36	(19)	-52,0%
2	Investimenti immobiliari	0	455	(455)	n.s.
3	Immobilizzazioni immateriali	322	198	125	62,7%
4	Partecipazioni	1.274	310	964	n.s.
5	Crediti ed altre attività non correnti	635	635	0	0,0%
	Totale attività non correnti	2.248	1.634	614	37,6%
	Passività non correnti	0	0	0	0,0%
	Capitale circolante netto	(360)	(418)	58	-13,8%

La diminuzione degli investimenti immobiliari è dovuta al fatto che l'immobile di proprietà sito in Milano è stato riclassificato nella voce immobili, impianti e macchinari del settore operativo Altre Attività poichè a partire dal terzo trimestre dell'esercizio è diventata la sede operativa della Digital Bros Game Academy.

L'incremento della voce partecipazioni è dovuto per 969 migliaia di Euro all'acquisto delle azioni Starbreeze A parzialmente compensato, per 5 migliaia di Euro, dalla cessione della partecipazione del 40% nel capitale della Italian Gaming Entertainment S.r.l..

8. 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 alcuni videogiochi con la 505 Games S.r.l.e la 505 Mobile 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 Digital Bros S.p.A. addebita alla Digital Bros Game Academy S.r.l. i costi per i servizi amministrativi, di finanza, legali e di information technology sostenuti per suo conto e la locazione dell’immobile sito in Via Labus a Milano che è la sede operativa della Società.

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 altre 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 bilancio consolidato al 30 giugno 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 illustrative al paragrafo 12.

Riorganizzazione del Gruppo

In data 26 giugno 2015, nell'ambito del processo di riorganizzazione e razionalizzazione dei settori operativi del Gruppo, sono state effettuate le seguenti operazioni societarie:

- la Digital Bros S.p.A. ha ceduto alla 505 Games S.r.l. le società 505 Games France S.a.s. e 505 Spain Slu per un corrispettivo pari rispettivamente a 100 migliaia di Euro e 511 migliaia di Euro. Tali trasferimenti sono stati effettuati ai valori di mercato così come determinato da apposita perizia predisposta da un esperto indipendente;
- la Digital Bros S.p.A. ha ceduto alla 505 Games S.r.l. la società 505 Mobile S.r.l., per un corrispettivo pari a 940 migliaia; successivamente, nella medesima data, Digital Bros S.p.A. ha ceduto alla 505 Mobile S.r.l. la società Game Entertainment S.r.l. per un corrispettivo pari a 330 migliaia di Euro. Tali trasferimenti sono stati effettuati ai valori di mercato così come determinato da apposita perizia predisposta da un esperto indipendente.

In data 26 giugno 2015 la Digital Bros S.p.A. ha inoltre sottoscritto l'aumento di capitale sociale della Game Network S.r.l. successivo alla copertura delle perdite divenendone pertanto nuovo azionista unico (la proprietà della Società era sino ad allora posseduta al 100% dalla 505 Mobile S.r.l.).

Operazioni atipiche

Nel corso del periodo in analisi così come nell'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.

9. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3, del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 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 dell'esercizio 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.

10. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nell'esercizio attività di ricerca per 717 migliaia di Euro ed attività di sviluppo per 3.666 migliaia di Euro. Nessun costo di ricerca e sviluppo era stato registrato dal Gruppo nei passati esercizi in mancanza di strutture interne destinate che sono state invece acquisite nel corso dell'esercizio.

11. 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 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'informatica 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 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 linea rispetto all'esercizio precedente, mentre il grado di concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 93%; 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 repentina calo 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 tipologie 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
- Strumenti finanziari detenuti per il trading

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

Le linee di fido cui dispone il Gruppo con i relativi utilizzi al 30 giugno 2015 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	Fidi	Utilizzi	Disponibilità
Scoperti di conto corrente bancario	2.700	2	2.698
Finanziamenti all'importazione	22.450	10.529	11.921
Anticipo fatture e ricevute s.b.f.	20.502	859	19.643
Factor	14.926	152	14.774
Crediti di firma	1.000	0	1.000
Totale	61.578	11.542	50.036

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.

Strumenti finanziari detenuti per il trading

La politica di utilizzo di contratti di strumenti finanziari detenuti per il trading è riportata nelle note illustrate

(pagina volutamente lasciata in bianco)

12. RACCORDO TRA IL RISULTATO DI PERIODO E IL PATRIMONIO NETTO DELLA CONTROLLANTE E DEL GRUPPO

La tabella seguente riporta il raccordo tra il risultato dell'esercizio ed il patrimonio netto della controllante Digital Bros S.p.A. e quelli di Gruppo.

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2015	30 giugno 2014	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	6.946	(615)	29.831	23.174
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	13.815	4.609	25.855	7.897
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(25.863)	(14.946)
Rettifiche di consolidamento				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	(3.037)	2.084	1.491	9.133
Eliminazioni utili infragruppo	(309)	(53)	(415)	(108)
Altre rettifiche	(8.310)	(4.100)	2.910	231
Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto del Gruppo	9.105	1.925	33.809	25.381

Il dettaglio della voce altre rettifiche al 30 giugno 2015 e al 30 giugno 2014 è la seguente:

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2015	30 giugno 2014	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 505 Games S.r.l.	(5.460)	0	0	5.460
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 505 Games Spain Sl	0	0	0	1.589
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 505 Mobile S.r.l.	0	1.470	0	1.470
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 505 Game Entertainment S.r.l.	670	0	0	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	876	0	0	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Pipeworks Inc.	1.491		1.491	
Svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Network S.r.l.	0	614	0	614
Storno svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Network S.r.l.	(614)	0	0	0
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	(3.037)	2.084	1.491	9.133
Profitti in inventario	(20)	(53)	(128)	(108)
Margine DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. su vendite infragruppo	(289)	0	(287)	0
Totale eliminazione utili infragruppo	(309)	(53)	(415)	(108)
Dividendi da Game Entertainment S.r.l.	(6.000)	(3.000)	0	0
Dividendi da 505 Games France S.a.S.	(1.460)	(1.100)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto DR Studios Ltd. al netto del relativo effetto fiscale	(586)	0	1.991	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Pipeworks Inc. al netto del relativo effetto fiscale	(264)	0	688	0
Altre	0	0	231	231
Totale altre rettifiche	(8.310)	(4.100)	2.910	231

13. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

Al 30 giugno 2015 non vi sono attività e passività potenziali, così come nel passato esercizio.

14. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Nel periodo successivo alla chiusura del periodo la Digital Bros S.p.A. ha acquistato 1.149.816 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 902 mila Euro ed ha alienato n. 2.682.904 azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 3.285 mila Euro, contestualmente la Capogruppo ha acquistato n. 708.264 azioni ordinarie Starbreeze A per un controvalore totale di 621 mila Euro.

Nel corso dei mesi di agosto e settembre la Digital Bros S.p.A. ha venduto sul mercato n. 270.000 azioni proprie per un controvalore totale di 3.045 mila Euro. Alla data di approvazione delle relazione il numero di azioni proprie è pari a n. 130.247 azioni ordinarie.

In data 11 settembre 2015 il Gruppo ha siglato un impegno a sottoscrivere un aumento di capitale dello sviluppatore di videogiochi italiano Ovosonico S.r.l.. L'aumento di capitale totale per un importo di 720 mila Euro sarà integralmente sottoscritto dalla Digital Bros S.p.A. portandola a detenere al termine del l'operazione, previsto per il 31 luglio 2016, il 49% delle quote azionarie. Nessuna particolare forma di finanziamento è stata prevista per l'operazione che è stata pertanto finanziata attraverso le esistenti linee di credito. La società ha sede a Varese ed impiega circa 25 persone. Tra i prodotti già sviluppati spicca Murasaki Baby, videogioco pluripremiato e pubblicato da Sony Computer Entertainment.

15. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il management prevede che, per il settore operativo del Publishing, il prossimo esercizio vedrà il perdurare del successo riscontrato da PAYDAY2 nella versione PC distribuito su Steam ed un buon livello di fatturato generato dalle versioni console, a seguito del lancio di PAYDAY2: Crimewave edition per le console di nuova generazione nel mese di giugno 2015. I lanci di nuovi prodotti avverranno nella seconda metà dell'esercizio con in particolare evidenza Assetto Corsa, prodotto da un sviluppatore italiano e già successo di pubblico nella versione PC.

Per il settore operativo Mobile, si prevede che Terraria nelle differenti versioni continuerà a generare ricavi per tutta la durata dell'esercizio insieme a Battle Islands, proprietà intellettuale del Gruppo, che beneficerà anche del lancio su nuove console nel corso dell'esercizio.

I volumi della Distribuzione Italia saranno pressoché stabili rispetto all'esercizio passato, ma il settore operativo potrà beneficiare di un significativo risparmio di costi per effetto di politiche di contenimento dei costi messe in atto già nel presente esercizio.

Il settore operativo Sviluppo continuerà a sviluppare i progetti partiti nel corso del passato esercizio e si prevede potrà ancora beneficiare di commesse con clienti esterni al Gruppo. Dopo l'esercizio passato il settore operativo Sviluppo è stato correttamente dimensionato in funzione delle commesse in corso e potrà raggiungere l'equilibrio economico.

Per il settore operativo delle Altre Attività ci sono buone attese per il lancio del prodotto Fantasfida, gioco di abilità che verrà lanciato sul mercato italiano da Game Network S.r.l. nel corso del mese di settembre 2015 con una significativa campagna marketing a sostegno del lancio.

A livello consolidato le attese per l'esercizio che si chiuderà al 30 giugno 2016 sono allineate sull'esercizio appena chiuso sia come ricavi che come margini. La percentuale dei ricavi digitali sui ricavi retail tenderà nuovamente a crescere determinando delle attese di riduzione dell'indebitamento finanziario netto anche se a tassi inferiori rispetto a quelli riscontrati negli ultimi esercizi, per effetto degli investimenti che il Gruppo sta affrontando per il lancio di OVERKILL's The Walking Dead e dei prodotti sviluppati dalla controllata Pipeworks Inc..

16. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2015 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2014 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Dirigenti	10	9	1
Impiegati	204	118	86
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	218	133	85

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2015 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2014 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Dirigenti	5	3	2
Impiegati	149	58	91
Totale dipendenti esteri	154	61	93

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	9	9	0
Impiegati	190	120	70
Operai e apprendisti	6	6	0
Totale dipendenti	197	135	62

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

Tipologia	Numero medio 2015	Numero medio 2014	Variazioni
Dirigenti	4	3	1
Impiegati	131	59	72
Totale dipendenti esteri	135	62	73

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 30 giugno 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.

17. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI

La relazione sul governo societario e gli assetti proprietari contenente le informazioni sull'adesione da parte del Gruppo Digital Bros alle raccomandazione del Codice di Autodisciplina della società quotate promosso da Borsa Italiana S.p.A. nonché le ulteriori informazioni di cui all'art. 123-bis del Testo Unico della Finanza è pubblicata in lingua italiana ed inglese sul sito internet www.digitalbros.com alla sezione Investitori.

18. RELAZIONE SULLA REMUNERAZIONE

La relazione sulla remunerazione contenente le informazioni di cui all'art. 123-ter del Testo Unico della Finanza è pubblicata in lingua italiana ed inglese sul sito internet www.digitalbros.com alla sezione Investor Relations.



**Bilancio consolidato
al 30 giugno 2015**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPECTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2015

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	4.841	3.232	1.609	49,8%
2	Investimenti immobiliari	0	455	(455)	n.s.
3	Immobilizzazioni immateriali	7.946	2.141	5.805	n.s.
4	Partecipazioni	1.274	310	964	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.058	1.041	17	1,7%
6	Imposte anticipate	2.240	4.217	(1.977)	-46,9%
	Totale attività non correnti	17.359	11.396	5.963	52,3%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(486)	(540)	54	-10,0%
8	Fondi non correnti	(170)	(205)	35	-16,8%
9	Altri debiti e passività non correnti	(589)	0	(589)	0,0%
	Totale passività non correnti	(1.245)	(745)	(500)	67,1%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	12.881	14.779	(1.898)	-12,8%
11	Crediti commerciali	36.350	42.318	(5.968)	-14,1%
12	Crediti tributari	2.466	3.818	(1.352)	-35,4%
13	Altre attività correnti	6.148	3.366	2.782	82,6%
14	Debiti verso fornitori	(26.929)	(22.034)	(4.895)	22,2%
15	Debiti tributari	(3.029)	(4.028)	999	-24,8%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(1.859)	(1.580)	(279)	17,7%
	Totale capitale circolante netto	26.028	36.639	(10.611)	-29,0%
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.417)	(19.509)	92	-0,5%
20	Azioni proprie	1.199	1.574	(375)	-23,8%
21	(Utili) perdite a nuovo	(9.947)	(1.802)	(8.144)	n.s.
	Totale patrimonio netto	(33.809)	(25.381)	(8.428)	33,2%
	Totale attività nette	8.333	21.909	(13.576)	-62,0%
22	Disponibilità liquide	4.339	3.690	649	17,6%
23	Debiti verso banche correnti	(12.738)	(22.355)	9.617	-43,0%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.685	(3.225)	4.910	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(6.714)	(21.890)	15.176	-69,3%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.619)	0	(1.619)	n.s.
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	(19)	19	n.s.
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.619)	(19)	(1.600)	n.s.
	Totale posizione finanziaria netta	(8.333)	(21.909)	13.576	-62,0%

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 30 giugno 2015

	Migliaia di Euro		30 giugno 2015		30 giugno 2014		Variazioni
1	Ricavi lordi	121.244	104,5%	141.574	106,3%	(20.330)	-14,4%
2	Rettifiche ricavi	(5.254)	-4,5%	(8.429)	-6,3%	3.175	-37,7%
3	Totale ricavi netti	115.990	100,0%	133.145	100,0%	(17.155)	-12,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(34.104)	-29,4%	(46.394)	-34,8%	12.290	-26,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.374)	-4,6%	(6.570)	-4,9%	1.196	-18,2%
6	Royalties	(28.328)	-24,4%	(36.909)	-27,7%	8.581	-23,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.898)	-1,6%	(5.904)	-4,4%	4.006	-67,9%
8	Totale costo del venduto	(69.704)	-60,1%	(95.777)	-71,9%	26.073	-27,2%
9	Utile lordo (3+8)	46.286	39,9%	37.368	28,1%	8.918	23,9%
10	Altri ricavi	2.295	2,0%	264	0,2%	2.031	n.s.
11	Costi per servizi	(11.733)	-10,1%	(14.357)	-10,8%	2.625	-18,3%
12	Affitti e locazioni	(1.548)	-1,3%	(1.338)	-1,0%	(210)	15,6%
13	Costi del personale	(17.853)	-15,4%	(12.569)	-9,4%	(5.284)	42,0%
14	Altri costi operativi	(1.371)	-1,2%	(1.190)	-0,9%	(181)	15,3%
15	Totale costi operativi	(32.505)	-28,0%	(29.454)	-22,1%	(3.051)	10,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	16.076	13,9%	8.178	6,1%	7.898	96,6%
17	Ammortamenti	(2.920)	-2,5%	(1.211)	-0,9%	(1.709)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(1.455)	-1,3%	(32)	0,0%	(1.423)	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	641	0,6%	0	0,0%	641	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(3.734)	-3,2%	(1.243)	-0,9%	(2.491)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	12.342	10,6%	6.935	5,2%	5.407	78,0%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.939	3,4%	348	0,3%	3.591	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.027)	-1,7%	(2.723)	-2,0%	696	-25,6%
25	Gestione finanziaria	1.912	1,6%	(2.375)	-1,8%	4.287	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	14.254	12,3%	4.560	3,4%	9.694	n.s.
27	Imposte correnti	(3.897)	-3,4%	(435)	-0,3%	(3.463)	n.s.
28	Imposte differite	(1.252)	-1,1%	(2.200)	-1,7%	948	-43,1%
29	Totale imposte	(5.149)	-4,4%	(2.635)	-2,0%	(2.515)	n.s.
30	Utile netto (26+29)	9.105	7,8%	1.925	1,4%	7.180	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,67		0,14		0,53	n.s.
34	Utile per azione diluita (in Euro)	0,67		0,14		0,53	n.s.

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2015

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	9.105	1.925	7.180
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Utile (perdita) attuariale	30	(50)	80
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	(8)	14	(22)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(389)	353	(742)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	330	0	330
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	(90)	0	(90)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	(127)	317	(444)
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	(127)	317	(444)
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	8.978	2.242	6.736
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	8.978	2.242	6.736
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2015

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 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	9.105	1.925
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	814	32
	Ammortamenti immateriali	2.417	836
	Ammortamenti materiali	503	375
	Variazione netta degli altri fondi	(35)	(125)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	(54)	10
	Variazione netta delle altre passività non correnti	589	0
	SUBTOTALE B.	13.339	3.053
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	1.898	5.904
	Crediti commerciali	5.154	(4.426)
	Crediti tributari	1.352	(1.747)
	Altre attività correnti	(2.782)	958
	Debiti verso fornitori	4.895	9.250
	Debiti tributari	(999)	27
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	279	(867)
	SUBTOTALE C.	9.797	9.098
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(8.222)	(1.709)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(1.658)	(145)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	997	1.796
	SUBTOTALE D.	(8.883)	(58)
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	(92)	317
	SUBTOTALE F.	(677)	317
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	13.576	12.410
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(8.333)	(21.909)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	382	1.979
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	9.617	10.349
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	4.910	(1.016)
Variazione della posizione finanziaria per acquisizione partecipazioni	267	0
Flusso monetario del periodo a breve	15.176	11.312
Flusso monetario del periodo a medio	(1.600)	1.098
Flusso monetario del periodo	13.576	12.410

Informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato:

	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Imposte sul reddito pagate	(1.470)	(1.127)	(343)
Interessi pagati	(917)	(2.014)	1.097
Interessi incassati	2	13	(11)
Dividendi	(960)	0	(960)
Totali	(3.345)	(3.128)	(217)

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto 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 30 giugno 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					(389)	262	(127)			9.105	9.105	8.978
Totale al 30 giugno 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(244)	211	19.417	(1.199)	(3.006)	12.953	9.947	33.809

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015		30 giugno 2014	
		totale	di cui con parti correlate	totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	121.244	0	141.574	0
2	Rettifiche ricavi	(5.254)	0	(8.429)	0
3	Totale ricavi netti	115.990	0	133.145	0
		0			
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(34.104)	0	(46.394)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.374)	0	(6.570)	0
6	Royalties	(28.328)	0	(36.909)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.898)	0	(5.904)	0
8	Totale costo del venduto	(69.704)	0	(95.777)	0
		0			
9	Utile lordo (3+8)	46.286	0	37.368	0
		0			
10	Altri ricavi	2.295	0	264	0
		0			
11	Costi per servizi	(11.733)	(200)	(14.357)	(196)
12	Affitti e locazioni	(1.548)	(1.047)	(1.338)	(928)
13	Costi del personale	(17.853)	0	(12.569)	0
14	Altri costi operativi	(1.371)	0	(1.190)	0
15	Totale costi operativi	(32.505)	(1.247)	(29.454)	(1.124)
		0			
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	16.076	(1.247)	8.178	(1.124)
		0			
17	Ammortamenti	(2.920)	0	(1.211)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.455)	0	(32)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	641	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(3.734)	0	(1.243)	0
		0			
22	Margine operativo (16+21)	12.342	(1.247)	6.935	(1.124)
		0			
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.939	0	348	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.027)	0	(2.723)	0
25	Gestione finanziaria	1.912	0	(2.375)	0
		0			
26	Utile prima delle imposte (22+25)	14.254	(1.247)	4.560	(1.124)
		0			
27	Imposte correnti	(3.897)	0	(435)	0
28	Imposte differite	(1.252)	0	(2.200)	0
29	Totale imposte	(5.149)	0	(2.635)	0
		0			
30	Utile netto (26+29)	9.105	(1.247)	1.925	(1.124)

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale-finanziaria redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015		30 giugno 2014	
			di cui con parti correlate		di cui con parti correlate
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	4.841	0	3.232	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	455	0
3	Immobilizzazioni immateriali	7.946	0	2.141	0
4	Partecipazioni	1.274	0	310	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.058	768	1.041	743
6	Imposte anticipate	2.240	0	4.217	0
	Totale attività non correnti	17.359	768	11.396	743
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(486)	0	(540)	0
8	Fondi non correnti	(170)	0	(205)	0
9	Altri debiti e passività non correnti	(589)	0	0	0
	Totale passività non correnti	(1.245)	0	(745)	0
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	12.881	0	14.779	0
11	Crediti commerciali	36.350	0	42.318	0
12	Crediti tributari	2.466	0	3.818	0
13	Altre attività correnti	6.148	0	3.366	0
14	Debiti verso fornitori	(26.929)	(18)	(22.034)	(18)
15	Debiti tributari	(3.029)	0	(4.028)	0
16	Fondi correnti	0	0	0	0
17	Altre passività correnti	(1.859)	0	(1.580)	0
	Totale capitale circolante netto	26.028	(18)	36.639	(18)
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.644)	0	(5.644)	0
19	Riserve	(19.417)	0	(19.509)	0
20	Azioni proprie	1.199	0	1.574	0
21	(Utili) perdite a nuovo	(9.947)	0	(1.802)	0
	Totale patrimonio netto	(33.809)	0	(25.381)	0
	Totale attività nette	8.333	750	21.909	725
22	Disponibilità liquide	4.339	0	3.690	0
23	Debiti verso banche correnti	(12.738)	0	(22.355)	0
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.685	0	(3.225)	0
	Posizione finanziaria netta corrente	(6.714)	0	(21.890)	0
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(1.619)	0	0	0
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	(19)	0
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.619)	0	(19)	0
	Totale posizione finanziaria netta	(8.333)	0	(21.909)	0

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato redatto ai sensi della Delibera Consob n. 15519 del 27 luglio 2006

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015		30 giugno 2014	
		totale	di cui non ricorrenti	totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	121.244	0	141.574	0
2	Rettifiche ricavi	(5.254)	0	(8.429)	0
3	Totale ricavi netti	115.990	0	133.145	0
		0			
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(34.104)	0	(46.394)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.374)	0	(6.570)	0
6	Royalties	(28.328)	0	(36.909)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.898)	0	(5.904)	0
8	Totale costo del venduto	(69.704)	0	(95.777)	0
		0			
9	Utile lordo (3+8)	46.286	0	37.368	0
		0			
10	Altri ricavi	2.295	0	264	0
		0			
11	Costi per servizi	(11.733)	(181)	(14.357)	0
12	Affitti e locazioni	(1.548)	0	(1.338)	0
13	Costi del personale	(17.853)	0	(12.569)	0
14	Altri costi operativi	(1.371)	0	(1.190)	0
15	Totale costi operativi	(32.505)	(181)	(29.454)	0
		0			
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	16.076	(181)	8.178	0
		0			
17	Ammortamenti	(2.920)	0	(1.211)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.455)	0	(32)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	641	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(3.734)	0	(1.243)	0
		0			
22	Margine operativo (16+21)	12.342	(181)	6.935	0
		0			
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.939	0	348	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.027)	0	(2.723)	0
25	Gestione finanziaria	1.912	0	(2.375)	0
		0			
26	Utile prima delle imposte (22+25)	14.254	(181)	4.560	0
		0			
27	Imposte correnti	(3.897)	0	(435)	0
28	Imposte differite	(1.252)	0	(2.200)	0
29	Totale imposte	(5.149)	0	(2.635)	0
		0			
30	Utile netto (26+29)	9.105	(181)	1.925	0

(pagina volutamente lasciata in bianco)



Note illustrate al bilancio consolidato al 30 giugno 2015

1. FORMA, CONTENUTO ED ALTRE INFORMAZIONI GENERALI

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

Il bilancio consolidato al 30 giugno 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 al 30 giugno 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 al 30 giugno 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 al 30 giugno 2015 sono espressi in migliaia di Euro, se non diversamente specificato.

Schemi di bilancio

Il bilancio consolidato al 30 giugno 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 30 giugno 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 30 giugno 2015 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2013 al 30 giugno 2014;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1 luglio 2014 al 30 giugno 2015 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2013 al 30 giugno 2014;
- rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2014 al 30 giugno 2015 comparato con il rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2013 al 30 giugno 2014;

- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1 luglio 2014 al 30 giugno 2015 e dal 1 luglio 2013 al 30 giugno 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 ed in generale i debiti che hanno una scadenza oltre il 30 giugno 2016.

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 30 giugno 2015.

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

2. PRINCIPI CONTABILI

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 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 30 giugno 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 al 30 giugno 2015 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2014 ad eccezione di quanto riportato al paragrafo 1 Forma, contenuto e altre informazioni generali ed al paragrafo 1.1 Comparabilità dei bilanci. Le variazioni delle norme e delle interpretazioni adottate dall'Unione Europea non hanno comportato effetti significativi nella predisposizione del bilancio consolidato al 30 giugno 2015.

Immobili, impianti e macchinari

Gli immobili, impianti e macchinari sono iscritti al costo di acquisto o di produzione e successivamente contabilizzati al netto degli ammortamenti e delle eventuali perdite di valore. Il valore dei beni non è stato oggetto di rivalutazioni effettuate in precedenti esercizi. Gli eventuali oneri finanziari non vengono capitalizzati.

Le migliorie su beni di terzi e i costi sostenuti successivamente all'acquisto sono capitalizzati solo se incrementano i benefici economici futuri correlati ai beni a cui si riferiscono. Tutti gli altri costi sono rilevati a conto economico quando sostenuti.

Gli ammortamenti sono calcolati in base ad un criterio a quote costanti sulla vita utile stimata delle attività o sulla durata del contratto di locazione, come segue:

Fabbricati	3%
Impianti e macchinari	12%-25%
Attrezzatura industriale e commerciale	20%
Altri beni	20%-25%
Migliorie su beni di terzi	17%

Le attività acquistate con contratti di locazione finanziaria in corso, quando tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà sono trasferiti al Gruppo, vengono iscritte tra le attività al loro valore corrente o, se inferiore, al valore attuale dei pagamenti minimi dovuti per l'intero contratto di locazione finanziaria. La corrispondente passività verso il locatore è rappresentata in bilancio tra i debiti finanziari. I beni sono ammortizzati applicando il criterio delle quote costanti sulla vita utile stimata per ciascuna categoria di beni.

Le locazioni nelle quali il locatore mantiene sostanzialmente tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà

dei beni sono classificate come leasing operativi. I costi riferiti a leasing operativi sono rilevati a conto economico in relazione alla durata del contratto di locazione ed iscritti tra gli affitti e locazioni.

I terreni non vengono ammortizzati, ma vengono svalutati qualora il valore recuperabile (*fair value*) sia inferiore al costo iscritto in bilancio.

Investimenti immobiliari

Gli immobili ed i fabbricati posseduti per l'apprezzamento del capitale investito sono esposti al costo storico e non vengono ammortizzati. Vengono svalutati qualora il loro valore di mercato sia inferiore al costo iscritto a bilancio.

Attività immateriali

Le attività immateriali acquistate o prodotte internamente sono iscritte all'attivo, secondo quanto disposto dallo IAS 38 – Attività immateriali, quando è probabile che l'uso dell'attività genererà benefici economici futuri e quando il costo dell'attività può essere determinato in modo attendibile.

Tali attività sono valutate al costo di acquisto o di produzione ed ammortizzate, in caso di vita utile definita, a quote costanti lungo la vita utile stimata.

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

- Marchi e diritti simili 20% (tale voce include anche proprietà intellettuali, diritti d'uso e licenze pluriennali)
- Licenze Microsoft Dynamics Navision 20%
- Licenze pluriennali / diritti d'uso 20%.

Le attività immateriali con vita utile definita sono ammortizzate sistematicamente a partire dal momento in cui il bene è disponibile per l'utilizzo per il periodo della loro prevista utilità; la recuperabilità del loro valore è verificata secondo i criteri previsti dallo IAS 36, illustrati nel paragrafo successivo perdite di valore delle attività.

Tale criterio è utilizzato anche per le licenze pluriennali relative a diritti d'uso e le proprietà intellettuali, il cui criterio di ammortamento deve riflettere ragionevolmente e attendibilmente la correlazione tra costi e ricavi. Qualora tale correlazione non possa essere oggettivamente riscontrata, il criterio adottato dal gruppo è lineare (calcolato sulla base della durata contrattuale e comunque per un periodo non superiore a 5 anni).

I diritti disponibili per molteplici mezzi di sfruttamento, destinati ad attività di distribuzione, sono ammortizzati in conformità alla migliore prassi contabile internazionale facendo riferimento al rapporto esistente tra i ricavi consuntivi per ogni tipologia di sfruttamento rispetto ai ricavi complessivi derivanti dallo sfruttamento del diritto stesso.

L'ammortamento relativo è stato classificato nella voce di conto economico ammortamenti.

Avviamento

Le aggregazioni aziendali sono contabilizzate utilizzando il metodo dell'acquisizione. Il costo di un'acquisizione è valutato come somma del corrispettivo trasferito, misurato al fair value (valore equo) alla data di acquisizione, e dell'importo di qualsiasi partecipazione di minoranza nell'acquisita. Per ogni aggregazione aziendale, il Gruppo definisce se misurare la partecipazione di minoranza nell'acquisita al fair value (valore equo) oppure in proporzione alla quota della partecipazione di minoranza nelle attività nette identificabili dell'acquisita. I costi di acquisizione sono spesi e classificati tra le spese amministrative.

Quando il Gruppo acquisisce un business, classifica o designa le attività finanziarie acquisite o le passività assunte in accordo con i termini contrattuali, le condizioni economiche e le altre condizioni pertinenti in essere alla data di acquisizione.

Se l'aggregazione aziendale è realizzata in più fasi, l'acquirente deve ricalcolare il fair value della partecipazione precedentemente detenuta e valutata con il metodo del patrimonio netto (equity method) e rilevare nel conto economico l'eventuale utile o perdita risultante.

Ogni corrispettivo potenziale è rilevato dall'acquirente al fair value alla data di acquisizione. La variazione del fair value del corrispettivo potenziale classificato come attività o passività, sarà rilevata secondo quanto disposto dallo IAS 39, nel conto economico o nel prospetto delle altre componenti di conto economico complessivo. Se il corrispettivo potenziale è classificato nel patrimonio netto, il suo valore non deve essere ricalcolato sino a quando la sua estinzione sarà contabilizzata contro patrimonio netto. La transazione successiva sarà contabilizzata nel patrimonio netto. Nei casi in cui il corrispettivo potenziale non ricade nello scopo dello IAS 39, è misurato in accordo con l'appropriato IFRS.

L'avviamento è inizialmente valutato al costo che emerge come eccedenza tra la sommatoria del corrispettivo corrisposto e l'importo riconosciuto per le quote di minoranza rispetto alle attività nette identificabili acquisite e le passività assunte dal Gruppo. Se il corrispettivo è inferiore al fair value delle attività nette della controllata acquisita, la differenza è rilevata nel conto economico.

Nel caso in cui i fair value delle attività, delle passività e delle passività potenziali possano determinarsi solo provvisoriamente, l'aggregazione aziendale è rilevata utilizzando tali valori provvisori. Le eventuali rettifiche, derivanti dal completamento del processo di valutazione, sono rilevate entro dodici mesi a partire dalla data di acquisizione, rideterminando i dati comparativi.

Dopo la rilevazione iniziale, l'avviamento è valutato al costo al netto delle perdite di valore accumulate. Al fine della verifica per riduzione di valore (impairment), l'avviamento acquisito in un'aggregazione aziendale deve, dalla data di acquisizione, essere allocato a ogni unità generatrice di flussi di cassa del Gruppo che si prevede benefici delle sinergie dell'aggregazione, a prescindere dal fatto che altre attività o passività dell'entità acquisita siano assegnate a tali unità.

Se l'avviamento è stato allocato a un'unità generatrice di flussi finanziari e l'entità dismette parte delle attività di tale unità, l'avviamento associato all'attività dismessa deve essere incluso nel valore contabile dell'attività quando si determina l'utile o la perdita derivante dalla dismissione. L'avviamento associato

con l'attività dismessa deve essere determinato sulla base dei valori relativi dell'attività dismessa e della parte mantenuta dell'unità generatrice di flussi finanziari.

Partecipazioni

Le partecipazioni in imprese collegate sono iscritte al costo rettificato in presenza di perdite di valore.

La differenza positiva, quando emergente all'atto dell'acquisto con parti terze, tra il costo di acquisizione e la quota di patrimonio netto a valori correnti della partecipata di competenza del Gruppo è, pertanto, inclusa nel valore di carico della partecipazione.

Le partecipazioni in imprese collegate sono sottoposte ogni anno o, se necessario, più frequentemente, a verifica per rilevare eventuali perdite di valore ai sensi dello IAS 36. Qualora esistano evidenze che tali partecipazioni abbiano subito una perdita di valore, la stessa è rilevata nel conto economico come svalutazione. Nel caso l'eventuale quota di pertinenza del Gruppo delle perdite della partecipata ecceda il valore contabile della partecipazione, e il Gruppo abbia l'obbligo di risponderne, si procede ad azzerare il valore della partecipazione, la quota delle perdite ulteriori è rilevata come fondo per rischi e oneri nel passivo dello stato patrimoniale. Qualora, successivamente, la perdita di valore venga meno o si riduca, è rilevato a conto economico un ripristino di valore nei limiti del costo.

Altre attività finanziarie disponibili per la vendita

Secondo quanto previsto dal principio IAS 39 le partecipazioni in società diverse dalle controllate e dalle collegate, costituenti attività finanziarie non correnti e non destinate ad attività di trading, sono classificate come attività finanziarie disponibili per la vendita (available for sale) e sono valutate al fair value salvo le situazioni in cui il fair value non risulti attendibilmente determinabile: in tale evenienza si ricorre all'adozione del metodo del costo.

Gli utili e le perdite derivanti da adeguamenti di valore vengono riconosciuti in una specifica riserva degli utili (perdite) complessivi fintanto che non siano cedute o abbiano subito una perdita di valore; nel momento in cui l'attività è venduta, gli utili o le perdite complessivi precedentemente rilevati negli utili (perdite) complessivi sono imputati al Conto Economico del periodo. Nel momento in cui l'attività è svalutata, le perdite accumulate sono incluse nel Conto Economico alla voce “interessi passivi e oneri finanziari”.

Ai fini di una più compiuta trattazione dei principi riguardanti le attività finanziarie si rimanda alla nota specificatamente predisposta (“Attività Finanziarie”).

Perdita di valore delle attività

Lo IAS 36 richiede di valutare l'esistenza di perdite di valore sulle immobilizzazioni immateriali sugli immobili, impianti e macchinari nonché sugli investimenti immobiliari, sulla base dell'attualizzazione di piani economico-finanziari che determinino tale fattispecie.

Il Gruppo verifica pertanto, almeno una volta all'anno, la recuperabilità del valore contabile delle attività

sopraelencate. Nel caso di determinazioni di un’eventuale perdita di valore, viene stimato il valore recuperabile dell’attività per determinare l’entità della svalutazione. Quando non è possibile stimare il valore recuperabile di un singolo bene, il Gruppo stima il valore recuperabile dell’unità generatrice di flussi finanziari cui il bene appartiene.

Il valore recuperabile di un’attività è il maggiore tra il valore di mercato al netto dei costi di vendita ed il suo valore d’uso. Il valore d’uso di un’attività viene stimato attualizzando il valore attuale dei flussi finanziari futuri stimati, al lordo delle imposte e applicando un tasso di sconto che riflette le valutazioni correnti di mercato del valore temporale del denaro e dei rischi specifici dell’attività.

Una perdita di valore è iscritta se il valore recuperabile è inferiore al valore contabile. Quando, successivamente, una perdita su attività, viene meno o si riduce, il valore contabile dell’attività o dell’unità generatrice di flussi finanziari è incrementato sino alla nuova stima del valore recuperabile e non può eccedere il valore che sarebbe stato determinato se non fosse stata rilevata alcuna perdita per riduzione di valore. Il ripristino di una perdita di valore viene immediatamente iscritto a conto economico.

Rimanenze di magazzino

Le rimanenze di prodotti finiti sono iscritte al minore tra costo di acquisto, comprensivo degli oneri accessori, ed il valore di realizzo desumibile dall’andamento del mercato. Il criterio usato per la determinazione del costo è il costo specifico.

La svalutazione delle rimanenze, iscritta quando il valore di realizzo risulta inferiore al costo di acquisto, viene effettuata direttamente sul valore unitario di carico del singolo articolo.

Crediti e debiti

I crediti sono esposti al presumibile valore di realizzo. L’adeguamento del valore nominale dei crediti al valore presunto di realizzo è ottenuto mediante apposito fondo svalutazione crediti, costituito tenendo in considerazione la situazione specifica dei singoli debitori.

I crediti verso clienti in procedura concorsuale sono portati integralmente a perdita o svalutati nella misura in cui le azioni legali in corso ne facciano presupporre una parziale recuperabilità.

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti verso clienti

Il Gruppo cede i crediti commerciali attraverso contratti stipulati con diverse società di factoring per cessioni pro-soluto. L’eliminazione dal bilancio delle attività cedute può avvenire, sulla base dei requisiti previsti dallo IAS 39, solo nel momento in cui sono stati sostanzialmente trasferiti i relativi rischi e benefici connessi alle attività cedute. Pertanto i crediti oggetto di cessioni pro-soluto che includano clausole limitative del trasferimento dei suddetti rischi e benefici all’atto della cessione quali pagamenti differiti, franchigie da parte del cedente o che implichino il mantenimento di una significativa

esposizione all'andamento dei flussi finanziari derivanti dai crediti ceduti, rimangono iscritti nel bilancio consolidato sebbene siano stati trasferiti. Viene pertanto contabilizzata nel bilancio consolidato tra le altre passività finanziarie a breve termine una passività finanziaria di importo equivalente alle anticipazioni finanziarie ricevute a fronte delle cessioni di crediti non ancora incassati.

Benefici ai dipendenti

Il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato (TFR), obbligatorio per le imprese italiane ai sensi dell'art. 2120 del Codice Civile, ha natura di retribuzione differita ed è correlato alla durata della vita lavorativa dei dipendenti ed alla retribuzione percepita nel periodo di servizio prestato.

A partire dal 1 gennaio 2007 la Legge Finanziaria ed i relativi decreti attuativi hanno introdotto modifiche rilevanti nella disciplina del TFR, tra cui la scelta del lavoratore in merito alla destinazione del proprio TFR maturando (ai fondi di previdenza complementare oppure al Fondo di Tesoreria gestito dall'INPS). Ne deriva che l'obbligazione nei confronti dell'INPS, così come le contribuzioni alle forme pensionistiche complementari, assume la natura di piani a contribuzione definita, mentre le quote iscritte al TFR mantengono, ai sensi dello IAS 19, la natura di piani a prestazioni definite.

Gli utili e perdite attuariali in conformità all'emendamento allo IAS 19 sono rilevate nel patrimonio netto alla voce altre riserve.

Fondi correnti e non correnti

Il Gruppo rileva fondi rischi ed oneri quando ha un'obbligazione, legale o implicita, nei confronti di terzi, di ammontare e/o scadenza incerti, e/o è probabile che si renderà necessario l'impiego di risorse del Gruppo per adempire l'obbligazione e quando può essere effettuata una stima attendibile dell'ammontare dell'obbligazione stessa. I fondi sono periodicamente aggiornati per riflettere eventuali variazioni di stima dei maggiori o minori costi relativi alle passività.

Le variazioni di stima sono riflesse nel conto economico del periodo in cui tale variazione è avvenuta.

Attività e passività finanziarie

Le attività finanziarie correnti, così come le attività finanziarie non correnti e le passività finanziarie correnti e non correnti sono contabilizzate secondo quanto stabilito dallo IAS 39 – Strumenti finanziari: rilevazione e valutazione.

La voce disponibilità liquide include il denaro in cassa, i depositi bancari, quote di fondi comuni di investimento, altri titoli ad elevata negoziabilità e altre attività finanziarie valutate come attività disponibili per la vendita.

Le attività finanziarie correnti e i titoli detenuti sono contabilizzati sulla base della data di negoziazione e, al momento della prima iscrizione in bilancio, sono valutati al costo di acquisizione comprensivi dei costi accessori. Successivamente alla prima rilevazione, gli strumenti finanziari disponibili per la vendita e quelli di negoziazione sono valutati al valore corrente. Qualora il prezzo di mercato non sia disponibile,

il valore corrente degli strumenti finanziari disponibili per la vendita è misurato con le tecniche di valutazione più appropriate, quali, ad esempio, l'analisi dei flussi di cassa attualizzati effettuata con le informazioni di mercato disponibili alla data di chiusura del periodo.

Le passività finanziarie includono i debiti finanziari nonché le altre passività finanziarie, ivi incluse le passività derivanti dalla valutazione a valori di mercato degli strumenti derivati.

Le passività finanziarie coperte da strumenti derivati sono valutate al valore corrente, secondo le modalità stabilite per l'hedge accounting, applicabili al fair value hedge: gli utili e le perdite derivanti dalle successive valutazioni al valore corrente, dovute a variazioni dei tassi d'interesse e/o tassi di cambio su valute, sono rilevate a conto economico e sono compensate dalla porzione efficace della perdita o dell'utile derivante dalle successive valutazioni al valore corrente dello strumento coperto.

Attività finanziarie valutate al fair value direttamente a conto economico

In accordo con quanto previsto dallo IAS 39 la categoria si compone delle seguenti fattispecie:

- attività finanziarie detenute per specifico scopo di trading;
- attività finanziarie da considerare al fair value fin dal loro acquisto.

Al momento della rilevazione iniziale le attività finanziarie detenute per la negoziazione vengono rilevate al fair value, non includendo i costi o proventi di transazioni connessi allo strumento stesso che sono registrati a conto economico.

Tutte le attività di tale categoria sono classificate come correnti se sono detenute per trading o se il loro realizzo è previsto essere effettuato entro 12 mesi dalla data di chiusura del bilancio.

La designazione di uno strumento finanziario in tale categoria è da considerarsi definitiva (lo IAS 39 prevede soltanto alcune eccezionali circostanze in cui tali attività finanziarie possano essere classificate in un'altra categoria) e può essere effettuata unicamente al momento della prima rilevazione.

Gli utili o le perdite relativi alle “attività finanziarie valutate al fair value direttamente a conto economico” vengono immediatamente rilevati a conto economico.

Il valore equo (fair value) rappresenta il corrispettivo al quale un'attività potrebbe essere scambiata o che si dovrebbe pagare per trasferire la passività (“exit price”), in una libera transazione fra parti consapevoli e indipendenti. In caso di titoli negoziati nei mercati regolamentati il fair value è determinato con riferimento alla quotazione di borsa rilevata (bid price) al termine delle negoziazioni alla data di chiusura del periodo.

Gli acquisti o le vendite regolate secondo i “prezzi di mercato” sono rilevati secondo la data di negoziazione che corrisponde alla data in cui il Gruppo si impegna ad acquistare o vendere l'attività. Nel caso in cui il fair value non possa essere attendibilmente determinato, l'attività finanziaria viene valutata al costo, con indicazione in nota integrativa della sua tipologia e delle relative motivazioni.

Gli investimenti in attività finanziarie possono essere eliminati contabilmente (processo di derecognition) solo quando sono scaduti i diritti contrattuali a ricevere i flussi finanziari derivanti dagli investimenti (es. rimborso finale di obbligazioni sottoscritte) o quando la Società trasferisce l'attività finanziaria e con essa tutti i rischi e benefici connessi alla stessa.

Strumenti finanziari derivati

Gli strumenti finanziari derivati sono utilizzati solitamente con l'intento di copertura, al fine di ridurre il rischio di variazioni nei tassi di cambio, nei tassi d'interesse e di variazioni nei prezzi di mercato. Coerentemente con quanto stabilito dallo IAS 39, gli strumenti finanziari derivati possono essere contabilizzati secondo le modalità stabilite per l'hedge accounting solo quando, all'inizio della copertura, esiste la designazione formale e la documentazione della relazione di copertura stessa, si presume che la copertura sia altamente efficace, l'efficacia può essere attendibilmente misurata e la copertura stessa è altamente efficace durante i diversi periodi contabili per i quali è designata.

Tutti gli strumenti finanziari derivati sono misurati al valore corrente, come stabilito dallo IAS 39.

Quando gli strumenti finanziari hanno le caratteristiche per essere contabilizzati in hedge accounting, si applicano i seguenti trattamenti contabili:

- *Fair value hedge* – Se uno strumento finanziario derivato è designato come di copertura dell'esposizione alle variazioni del valore corrente di una attività o di una passività di bilancio attribuibili ad un particolare rischio che può determinare effetti sul conto economico, l'utile o la perdita derivante dalle successive valutazioni del valore corrente dello strumento di copertura sono rilevati a conto economico. L'utile o la perdita sulla posta coperta, attribuibile al rischio coperto, modificano il valore di carico di tale posta e vengono rilevati a conto economico.
- *Cash flow hedge* – Se uno strumento finanziario è designato come di copertura dell'esposizione alla variabilità dei flussi di cassa di un'attività o di una passività iscritta in bilancio o di una operazione prevista altamente probabile e che potrebbe avere effetti sul conto economico, la porzione efficace degli utili o delle perdite sullo strumento finanziario è rilevata nel patrimonio netto. L'utile o la perdita cumulati sono stornati dal patrimonio netto e contabilizzati a conto economico nello stesso periodo in cui viene rilevata l'operazione oggetto di copertura. L'utile o la perdita associati ad una copertura o a quella parte della copertura diventata inefficace, sono iscritti a conto economico immediatamente. Se uno strumento di copertura o una relazione di copertura vengono chiusi, ma l'operazione oggetto di copertura non si è ancora realizzata, gli utili e le perdite cumulati, fino quel momento iscritti nel patrimonio netto, sono rilevati a conto economico nel momento in cui la relativa operazione si realizza. Se l'operazione oggetto di copertura non è più ritenuta probabile, gli utili o le perdite non ancora realizzati sospesi a patrimonio netto sono rilevati immediatamente a conto economico.

Se l'hedge accounting non può essere applicato, gli utili o le perdite derivanti dalla valutazione al valore corrente dello strumento finanziario derivato sono iscritti immediatamente a conto economico.

Azioni proprie

Le azioni proprie possedute dall'impresa stessa e dalle società consolidate sono iscritte in riduzione del patrimonio netto. Il costo originario delle azioni proprie ed le differenze positive/negative derivanti dalle eventuali vendite successive sono rilevati come movimenti di patrimonio netto nella voce altre riserve.

Ricavi

I ricavi sono rilevati quando si prevede che il Gruppo percepirà dei benefici economici e il loro ammontare può essere determinato in modo attendibile. In particolare, i ricavi della vendita di beni sono rilevati quando i rischi ed i benefici connessi alla proprietà dei beni sono trasferiti all'acquirente, il prezzo di vendita è concordato o determinabile e se ne prevede l'incasso.

I ricavi da prestazioni di servizi sono rilevati quando i servizi sono resi ed accettati da parte della controparte.

La voce ricavi lordi è rappresentata al netto di sconti, abbuoni e resi. La voce rettifiche ricavi è composta dai costi variabili in funzione dei ricavi insieme alla stima di potenziali resi da clienti, contrattuali e non contrattuali.

Costi

I costi e gli altri oneri operativi sono rilevati in bilancio nel momento in cui sono sostenuti in base al principio della competenza temporale e della correlazione con i ricavi, quando non producono futuri benefici economici o questi ultimi non hanno i requisiti per la contabilizzazione come attività nello stato patrimoniale.

I costi pubblicitari sono regolati a conto economico all'atto del ricevimento del servizio.

Costo del venduto

Il costo del venduto comprende il costo di produzione o di acquisto dei prodotti, delle merci e/o dei servizi destinati alla vendita. Include tutti i costi di materiali e di lavorazione.

La voce variazione delle rimanenze è la variazione del valore lordo delle rimanenze a fine periodo rispetto al periodo precedente al netto della variazione del fondo obsolescenza magazzino.

Le royalty relative all'utilizzo dei diritti di sfruttamento delle licenze internazionali e nazionali vengono classificate come componente del costo del venduto.

Nel caso di un utilizzo completo delle anticipazioni per royalty, il metodo di calcolo prevede la determinazione del grado di utilizzo moltiplicando la royalty unitaria per le quantità vendute nel periodo. Nel caso in cui sussista un utilizzo parziale delle anticipazioni per royalty, il metodo di calcolo del grado di utilizzo delle royalty viene svolto analiticamente per singolo contratto sulla base del presunto utilizzo futuro.

Dividendi percepiti

I dividendi ricevuti dalle società partecipate sono riconosciuti a conto economico nel momento in cui è stabilito il diritto a riceverne il pagamento e solo se derivanti dalla distribuzione di utili successivi all'acquisizione della partecipata. Qualora, invece, derivino dalla distribuzione di riserve della partecipata generate prima dell'acquisizione, tali dividendi sono iscritti a riduzione del valore di carico della partecipazione.

Interessi attivi e passivi

Gli interessi attivi e passivi vengono rilevati per competenza ed iscritti direttamente in conto economico nelle voci interessi attivi ed interessi passivi senza effettuare compensazioni.

Imposte correnti

Le imposte sul reddito includono tutte le imposte calcolate sul reddito imponibile delle società del Gruppo. Le imposte sul reddito sono rilevate nel conto economico, ad eccezione di quelle relative a voci direttamente addebitate o accreditate a patrimonio netto, nei cui casi l'effetto fiscale è riconosciuto direttamente a patrimonio netto.

Le altre imposte non correlate al reddito, come le tasse sugli immobili e sul capitale, sono esposte tra gli altri costi operativi.

Imposte differite

Le imposte differite sono calcolate secondo il metodo dello stanziamento globale della passività. Esse sono calcolate su tutte le differenze temporanee che emergono tra la base imponibile di una attività o passività ed il valore contabile nel bilancio consolidato, con l'eccezione dell'avviamento non deducibile fiscalmente e di quelle differenze derivanti da investimenti in società controllate per le quali non si prevede l'annullamento nel prevedibile futuro.

Le imposte differite attive sulle perdite fiscali e crediti di imposta non utilizzati riportabili a nuovo sono riconosciute nella misura in cui è probabile che si possa generare un reddito imponibile nel futuro a fronte del quale possano essere recuperate. Le attività e le passività fiscali differite sono determinate con le aliquote fiscali che si prevede saranno applicabili, nei rispettivi ordinamenti dei paesi in cui il Gruppo opera, negli esercizi nei quali si prevede che le differenze temporanee saranno realizzate o estinte.

Le attività e le passività per imposte anticipate sono classificate tra le attività e le passività non correnti, indipendentemente dall'esercizio in cui si prevede l'utilizzo.

Utile per azione

L'utile per azione base è calcolato dividendo il risultato del periodo per il numero di azioni in circolazione al netto delle azioni proprie. L'utile per azione diluito corrisponde all'utile per azione base in quanto non vi sono in circolazione, nell'esercizio in corso, strumenti finanziari convertibili in azioni.

Operazioni in valuta estera

Le operazioni in valuta estera sono registrate al tasso di cambio in vigore alla data dell'operazione. Le attività e le passività monetarie denominate in valuta estera alla data di riferimento del bilancio sono convertite al tasso di cambio in essere a quella data. Sono rilevate a conto economico le differenze cambio generate dall'estinzione di poste monetarie o dalla loro conversione a tassi di cambio differenti da quelli ai quali erano state convertite al momento della rilevazione iniziale nell'esercizio o in periodi precedenti.

Nuovi principi contabili

I seguenti principi contabili, emendamenti e interpretazioni IFRS sono stati applicati per la prima volta dal Gruppo a partire dal 1° luglio 2014:

- IFRS 10 – Bilancio Consolidato che sostituisce lo IAS 27 – Bilancio consolidato e separato, per la parte relativa al bilancio consolidato, e il SIC-12 Consolidamento – Società a destinazione specifica (società veicolo). Il precedente IAS 27 è stato ridenominato Bilancio separato e disciplina unicamente il trattamento contabile delle partecipazioni nel bilancio separato. Le principali variazioni stabilite dal nuovo principio per il bilancio consolidato sono le seguenti:
 - l'IFRS 10 stabilisce un unico principio base per consolidare tutte le tipologie di entità, e tale principio è basato sul controllo. Tale variazione rimuove l'incoerenza percepita tra i precedenti IAS 27 (basato sul controllo) e SIC 12 (basato sul passaggio dei rischi e dei benefici);
 - è stata introdotta una definizione di controllo più solida rispetto al passato, basata sulla presenza contemporanea dei seguenti tre elementi: (a) potere sull'impresa acquisita; (b) esposizione, o diritti, a rendimenti variabili derivanti dal coinvolgimento con la stessa; (c) capacità di utilizzare il potere per influenzare l'ammontare di tali rendimenti variabili;
 - l'IFRS 10 richiede che un investitore, per valutare se ha il controllo sull'impresa acquisita, si focalizzi sulle attività che influenzano in modo sensibile i rendimenti della stessa (concetto di attività rilevanti);
 - l'IFRS 10 richiede che, nel valutare l'esistenza del controllo, si considerino solamente i diritti sostanziali, ossia quelli che sono esercitabili in pratica quando devono essere prese le decisioni rilevanti sull'impresa acquisita;
 - l'IFRS 10 prevede guide pratiche di ausilio nella valutazione dell'esistenza del controllo in situazioni complesse, quali il controllo di fatto, i diritti di voto potenziali, le entità strutturate, le situazioni in cui occorre stabilire se colui che ha il potere decisivo sta agendo come agente o principale, ecc.

In termini generali, l'applicazione dell'IFRS 10 richiede un significativo grado di giudizio su un certo numero di aspetti applicativi.

Il principio è applicabile in modo retrospettivo dal 1° luglio 2014. L'adozione di tale nuovo principio non ha comportato effetti sull'area di consolidamento del Gruppo.

- IFRS 11 – Accordi di compartecipazione che sostituisce lo IAS 31 – Partecipazioni in Joint Venture ed il SIC-13 – Imprese a controllo congiunto – Conferimenti in natura da parte dei partecipanti al controllo congiunto. Il principio non è applicabile al Gruppo.

Il nuovo principio, fermi restando i criteri per l'individuazione della presenza di un controllo congiunto, fornisce dei criteri per il trattamento contabile degli accordi di compartecipazione basati sui diritti e sugli obblighi derivanti da tali accordi piuttosto che sulla forma legale degli stessi, distinguendo tali accordi tra joint venture e joint operation. Secondo l'IFRS 11, al contrario del precedente IAS 31, l'esistenza di un veicolo separato non è una condizione sufficiente per classificare un accordo di compartecipazione come una joint venture. Per le joint venture, dove le parti hanno diritti solamente sul patrimonio netto dell'accordo, il principio stabilisce come unico metodo di contabilizzazione nel bilancio consolidato il metodo del patrimonio netto. Per le joint operation, dove le parti hanno diritti sulle attività e obbligazioni per le passività dell'accordo, il principio prevede la diretta iscrizione nel bilancio consolidato (e nel bilancio separato) del pro-quota delle attività, delle passività, dei costi e dei ricavi derivanti dalla joint operation.

In termini generali, l'applicazione dell'IFRS 11 richiede un significativo grado di giudizio in certi settori aziendali per quanto riguarda la distinzione tra joint venture e joint operation.

Il nuovo principio è applicabile in modo retrospettivo dal 1° luglio 2014.

A seguito dell'emanazione del nuovo principio IFRS 11, lo IAS 28 – Partecipazioni in imprese collegate è stato emendato per comprendere nel suo ambito di applicazione, dalla data di efficacia del principio, anche le partecipazioni in imprese a controllo congiunto. L'adozione di tale nuovo principio non ha comportato effetti sull'area di consolidamento del Gruppo;

- IFRS 12 – Informazioni addizionali su partecipazioni in altre imprese che è un nuovo e completo principio sulle informazioni addizionali da fornire nel bilancio consolidato per ogni tipologia di partecipazione, ivi incluse quelle in imprese controllate, gli accordi di compartecipazione, collegate, società a destinazione specifica ed altre società veicolo non consolidate. Il principio è applicabile in modo retrospettivo dal 1° luglio 2014. L'adozione di tale nuovo principio non ha comportato effetti sull'area di consolidamento del Gruppo;
- Emendamenti allo IAS 32 “Compensazione di attività finanziarie e passività finanziarie”, volti a chiarire l'applicazione dei criteri necessari per compensare in bilancio attività e passività finanziarie (i.e. l'entità ha correntemente il diritto legale di compensare gli importi rilevati contabilmente e intende estinguere per il residuo netto, o realizzare l'attività e contemporaneamente estinguere la passività). Gli emendamenti si applicano in modo retrospettivo dal 1° luglio 2014. L'adozione di tale nuovo principio non ha comportato effetti sull'area di consolidamento del Gruppo;
- Emendamenti all'IFRS 10, all'IFRS 12 e allo IAS 27 “Entità di investimento”, che, per le società di investimento, introducono un'eccezione al consolidamento di imprese controllate, ad eccezione dei casi in cui tali controllate forniscano servizi accessori alle attività di investimento svolte dalle società di investimento. Il principio non è applicabile al Gruppo.

In applicazione di tali emendamenti, le società di investimento devono valutare i propri investimenti in controllate a fair value. I seguenti criteri sono state introdotti per la qualificazione come società di investimento e, quindi, poter accedere alla suddetta eccezione:

- ottenere fondi da uno o più investitori con lo scopo di fornire loro servizi di gestione degli investimenti;
- impegnarsi nei confronti dei propri investitori a perseguire la finalità di investire i fondi esclusivamente per ottenere rendimenti dalla rivalutazione del capitale, dai proventi dell'investimento o da entrambi; e
- misurare e valutare la performance di sostanzialmente tutti gli investimenti in base al fair value.

Tali emendamenti si applicano, unitamente ai principi di riferimento, dal 1° luglio 2014. L'adozione di tale nuovo principio non ha comportato effetti sull'area di consolidamento del Gruppo;

- Emendamenti allo IAS 36 “Riduzione di valore delle attività – Informazioni integrative sul valore recuperabile delle attività non finanziarie”. Le modifiche mirano a chiarire che le informazioni integrative da fornire circa il valore recuperabile delle attività (incluso l'avviamento) o delle unità generatrici di flussi finanziari assoggettate a test di impairment, nel caso in cui il loro valore recuperabile si basi sul fair value al netto dei costi di dismissione, riguardano soltanto le attività o le unità generatrici di flussi finanziari per le quali sia stata rilevata o ripristinata una perdita per riduzione di valore, durante l'esercizio. In tal caso occorrerà fornire adeguata informativa sulla gerarchia del livello di fair value in cui rientra il valore recuperabile e sulle tecniche valutative e le assunzioni utilizzate (in caso si tratti di livello 2 o 3). Le modifiche si applicano in modo retrospettivo dal 1° luglio 2014. L'adozione di tale nuovo principio non ha comportato effetti sull'area di consolidamento del Gruppo;
- Emendamenti allo IAS 39 “Strumenti finanziari: Rilevazione e valutazione – Novazione di derivati e continuazione della contabilizzazione di copertura”. Le modifiche riguardano l'introduzione di alcune esenzioni ai requisiti dell'hedge accounting definiti dallo IAS 39 nella circostanza in cui un derivato esistente debba essere sostituito con un nuovo derivato in una specifica fattispecie in cui questa sostituzione sia nei confronti di una controparte centrale (Central Counterparty – CCP) a seguito dell'introduzione di una nuova legge o regolamento. Le modifiche si applicano in modo retrospettivo dal 1° luglio 2014. L'adozione di tale nuovo principio non ha comportato effetti sull'area di consolidamento del Gruppo.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS e IFRIC omologati dall'Unione Europea, non ancora obbligatoriamente applicabili e non adottati in via anticipata dal Gruppo al 30 giugno 2015

- In data 20 maggio 2013 è stata pubblicata l'interpretazione IFRIC 21 – Levies, che fornisce chiarimenti sul momento di rilevazione di una passività collegata a tributi (diversi dalle imposte sul reddito) imposti da un ente governativo. Il principio non è applicabile al gruppo.

Il principio affronta sia le passività per tributi che rientrano nel campo di applicazione dello IAS 37 - Accantonamenti, passività e attività potenziali, sia quelle per i tributi il cui timing e importo

sono certi. L'interpretazione si applica retrospettivamente per gli esercizi che decorrono al più tardi dal 17 giugno 2014 o data successiva. Gli amministratori prevedono che l'adozione di tale nuova interpretazione non comporterà effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- In data 12 dicembre 2013 lo IASB ha pubblicato il documento “Annual Improvements to IFRSs: 2010-2012 Cycle” che recepisce le modifiche ad alcuni principi nell'ambito del processo annuale di miglioramento degli stessi. Le principali modifiche riguardano:
 - IFRS 2 Share Based Payments – Definition of vesting condition. Sono state apportate delle modifiche alle definizioni di “vesting condition” e di “market condition” ed aggiunte le ulteriori definizioni di “performance condition” e “service condition” (in precedenza incluse nella definizione di “vesting condition”); il principio non è applicabile al Gruppo;
 - IFRS 3 Business Combination – Accounting for contingent consideration. La modifica chiarisce che una contingent consideration nell'ambito di business combination classificata come un'attività o una passività finanziaria deve essere rimisurata a fair value ad ogni data di chiusura di periodo contabile e le variazioni di fair value devono essere rilevate nel conto economico o tra gli elementi di conto economico complessivo sulla base dei requisiti dello IAS 39 (o IFRS 9); il principio non è applicabile al Gruppo;
 - IFRS 8 Operating segments – Aggregation of operating segments. Le modifiche richiedono ad un'entità di dare informativa in merito alle valutazioni fatte dal management nell'applicazione dei criteri di aggregazione dei segmenti operativi, inclusa una descrizione dei segmenti operativi aggregati e degli indicatori economici considerati nel determinare se tali segmenti operativi abbiano caratteristiche economiche simili;
 - IFRS 8 Operating segments – Reconciliation of total of the reportable segments' assets to the entity's assets. Le modifiche chiariscono che la riconciliazione tra il totale delle attività dei segmenti operativi e il totale delle attività nel suo complesso dell'entità deve essere presentata solo se il totale delle attività dei segmenti operativi viene regolarmente rivisto dal più alto livello decisionale operativo dell'entità;
 - IFRS 13 Fair Value Measurement – Short-term receivables and payables. Sono state modificate le Basis for Conclusions di tale principio al fine di chiarire che con l'emissione dell'IFRS 13, e le conseguenti modifiche allo IAS 39 e all'IFRS 9, resta valida la possibilità di contabilizzare i crediti e debiti commerciali correnti senza rilevare gli effetti di un'attualizzazione, qualora tali effetti risultino non materiali;
 - IAS 16 Property, plant and equipment and IAS 38 Intangible Assets – Revaluation method: proportionate restatement of accumulated depreciation/amortization. Le modifiche hanno eliminato le incoerenze nella rilevazione dei fondi ammortamento quando un'attività materiale o immateriale è oggetto di rivalutazione. I requisiti previsti dalle modifiche chiariscono che il valore di carico lordo sia adeguato in misura consistente con la rivalutazione del valore di carico dell'attività e che il fondo ammortamento risulti pari alla differenza tra il valore di carico lordo e il valore di carico al netto delle perdite di valore contabilizzate;

- IAS 24 Related Parties Disclosures – Key management personnel. Si chiarisce che nel caso in cui i servizi dei dirigenti con responsabilità strategiche siano forniti da un’entità (e non da una persona fisica), tale entità sia da considerare comunque una parte correlata.

Le modifiche si applicano al più tardi a partire dagli esercizi che hanno inizio dal 1° luglio 2015. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di queste modifiche;

- In data 12 dicembre 2013 lo IASB ha pubblicato il documento “Annual Improvements to IFRSs: 2011-2013 Cycle” che recepisce le modifiche ad alcuni principi nell’ambito del processo annuale di miglioramento degli stessi. Le principali modifiche riguardano:
 - IFRS 3 Business Combinations – Scope exception for joint ventures. La modifica chiarisce che il paragrafo 2(a) dell’IFRS 3 esclude dall’ambito di applicazione dell’IFRS 3 la formazione di tutti i tipi di joint arrangement, come definiti dall’IFRS 11; il principio non è applicabile al Gruppo.
 - IFRS 13 Fair Value Measurement – Scope of portfolio exception (par. 52). La modifica chiarisce che la portfolio exception inclusa nel paragrafo 52 dell’IFRS 13 si applica a tutti i contratti inclusi nell’ambito di applicazione dello IAS 39 (o IFRS 9) indipendentemente dal fatto che soddisfino la definizione di attività e passività finanziarie fornita dallo IAS 32;
 - IAS 40 Investment Properties – Interrelationship between IFRS 3 and IAS 40. La modifica chiarisce che l’IFRS 3 e lo IAS 40 non si escludono vicendevolmente e che, al fine di determinare se l’acquisto di una proprietà immobiliare rientri nell’ambito di applicazione dell’IFRS 3 o dello IAS 40, occorre far riferimento rispettivamente alle specifiche indicazioni fornite dall’IFRS 3 oppure dallo IAS 40.

Le modifiche si applicano a partire dagli esercizi che hanno inizio dal 1° luglio 2015 o da data successiva. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di queste modifiche;

- In data 21 novembre 2013 lo IASB ha pubblicato l’emendamento allo IAS 19 “Defined Benefit Plans: Employee Contributions”, che propone di presentare le contribuzioni (relative solo al servizio prestato dal dipendente nell’esercizio) effettuate dai dipendenti o terze parti ai piani a benefici definiti a riduzione del service cost dell’esercizio in cui viene pagato tale contributo. La necessità di tale proposta è sorta con l’introduzione del nuovo IAS 19 (2011), ove si ritiene che tali contribuzioni siano da interpretare come parte di un post-employment benefit, piuttosto che di un beneficio di breve periodo e, pertanto, che tale contribuzione debba essere spalmata sugli anni di servizio del dipendente. Le modifiche si applicano al più tardi a partire dagli esercizi che hanno inizio dal 1° luglio 2015. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di questa modifica.

Principi contabili, emendamenti ed interpretazioni IFRS non ancora omologati dall'Unione Europea

Alla data di riferimento del presente bilancio consolidato gli organi competenti dell'Unione Europea non hanno ancora concluso il processo di omologazione necessario per l'adozione degli emendamenti e dei principi sotto descritti:

- in data 30 gennaio 2014 lo IASB ha pubblicato il principio IFRS 14 – Regulatory Deferral Accounts che consente solo a coloro che adottano gli IFRS per la prima volta di continuare a rilevare gli importi relativi alle attività soggette a tariffe regolamentate (“Rate Regulation Activities”) secondo i precedenti principi contabili adottati. Non essendo il Gruppo un first-time adopter, tale principio non risulta applicabile;
- in data 6 maggio 2014 lo IASB ha emesso alcuni emendamenti al principio IFRS 11 Joint Arrangements – Accounting for acquisitions of interests in joint operations” relativi alla contabilizzazione dell’acquisizione di interessi in una joint operation la cui attività costituisca un business nell’accezione prevista dall’IFRS 3. Il principio non è applicabile al Gruppo.

Le modifiche richiedono che per queste fattispecie si applichino i principi riportati dall’IFRS 3 relativi alla rilevazione degli effetti di una business combination.

Le modifiche si applicano a partire dal 1° gennaio 2016 ma è consentita un’applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di queste modifiche;

- in data 12 maggio 2014 lo IASB ha emesso alcuni emendamenti allo IAS 16 Property, plant and Equipment e allo IAS 38 Intangibles Assets – “Clarification of acceptable methods of depreciation and amortisation”. Le modifiche allo IAS 16 stabiliscono che i criteri di ammortamento determinati in base ai ricavi non sono appropriati, in quanto, secondo l’emendamento, i ricavi generati da un’attività che include l’utilizzo dell’attività oggetto di ammortamento generalmente riflettono fattori diversi dal solo consumo dei benefici economici dell’attività stessa. Le modifiche allo IAS 38 introducono una presunzione relativa, secondo cui un criterio di ammortamento basato sui ricavi è considerato di norma inappropriato per le medesime ragioni stabilite dalle modifiche introdotte allo IAS 16. Nel caso delle attività intangibili questa presunzione può essere peraltro superata, ma solamente in limitate e specifiche circostanze.

Le modifiche si applicano a partire dal 1° luglio 2016 ma è consentita un’applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di queste modifiche;

- in data 28 maggio 2014 lo IASB ha pubblicato il principio IFRS 15 – Revenue from Contracts with Customers che è destinato a sostituire i principi IAS 18 – Revenue e IAS 11 – Construction Contracts, nonché le interpretazioni IFRIC 13 – Customer Loyalty Programmes, IFRIC 15 – Agreements for the Construction of Real Estate, IFRIC 18 – Transfers of Assets from Customers e SIC 31 – Revenues-Barter Transactions Involving Advertising Services. Il principio stabilisce un nuovo modello di riconoscimento dei ricavi, che si applicherà a tutti i contratti stipulati con i

clienti ad eccezione di quelli che rientrano nell’ambito di applicazione di altri principi IAS/IFRS come i leasing, i contratti d’assicurazione e gli strumenti finanziari. I passaggi fondamentali per la contabilizzazione dei ricavi secondo il nuovo modello sono:

- l’identificazione del contratto con il cliente;
- l’identificazione delle performance obligations del contratto;
- la determinazione del prezzo;
- l’allocazione del prezzo alle performance obligations del contratto;
- i criteri di iscrizione del ricavo quando l’entità soddisfa ciascuna performance obligation.

Il principio si applica a partire dal 1° luglio 2017 ma è consentita un’applicazione anticipata. Gli amministratori si attendono che l’applicazione dell’IFRS 15 non avrà un impatto significativo sugli importi iscritti a titolo di ricavi e sulla relativa informativa riportata nel bilancio consolidato del Gruppo. Tuttavia, non è possibile fornire una stima ragionevole degli effetti finché il Gruppo non avrà completato un’analisi dettagliata dei contratti con i clienti;

- in data 30 giugno 2014 lo IASB ha emesso alcuni emendamenti ai principi IAS 16 Property, plant and equipment e IAS 41 Agriculture – Bearer Plants. Il principio non è applicabile al gruppo.

Le modifiche richiedono che le bearer plants, ossia gli alberi da frutto che daranno vita a raccolti annuali (ad esempio le viti, le piante di nocciole) debbano essere contabilizzate secondo i requisiti dello IAS 16 (piuttosto che dello IAS 41). Ciò significa che tali attività devono essere valutate al costo invece che al fair value al netto dei costi di vendita (è tuttavia consentito l’utilizzo del revaluation method proposto dallo IAS 16). I cambiamenti proposti sono ristretti agli alberi utilizzate per produrre stagionalmente frutti e non per essere vendute come living plants oppure soggette ad un raccolto come prodotti agricoli. Tali alberi rientrano nello scope dello IAS 16 anche durante la fase di maturazione biologica, vale a dire fino a che non saranno in grado di generare prodotti agricoli.

Le modifiche si applicano a partire dal 1° gennaio 2016 ma è consentita un’applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di queste modifiche;

- in 24 luglio 2014 lo IASB ha pubblicato la versione finale dell’IFRS 9 – Strumenti finanziari. Il documento accoglie i risultati delle fasi relative a Classificazione e valutazione, Impairment, e Hedge accounting, del progetto dello IASB volto alla sostituzione dello IAS 39. Il nuovo principio, che sostituisce le precedenti versioni dell’IFRS 9, deve essere applicato dai bilanci che iniziano il 1° luglio 2018.

A seguito della crisi finanziaria del 2008, su istanza delle principali istituzioni finanziarie e politiche, lo IASB ha iniziato il progetto volto alla sostituzione dell’IFRS 9 ed ha proceduto per fasi. Nel 2009 lo IASB ha pubblicato la prima versione dell’IFRS 9 che trattava unicamente la Classificazione e valutazione delle attività finanziarie; successivamente, nel 2010, sono state pubblicate i criteri relativi alla classificazione e valutazione delle passività finanziarie e alla derecognition (quest’ultima tematica è stata trasposta inalterata dallo IAS 39). Nel 2013 l’IFRS 9 è stato modificato per includere il modello generale di hedge accounting. A seguito della

pubblicazione attuale, che ricomprende anche l'impairment, l'IFRS 9 è da considerarsi completato ad eccezione dei criteri riguardanti il macro hedging, sul quale lo IASB ha intrapreso un progetto autonomo.

Il principio introduce dei nuovi criteri per la classificazione e valutazione delle attività e passività finanziarie. In particolare, per le attività finanziarie il nuovo principio utilizza un unico approccio basato sulle modalità di gestione degli strumenti finanziari e sulle caratteristiche dei flussi di cassa contrattuali delle attività finanziarie stesse al fine di determinarne il criterio di valutazione, sostituendo le diverse regole previste dallo IAS 39. Per le passività finanziarie, invece, la principale modifica avvenuta riguarda il trattamento contabile delle variazioni di fair value di una passività finanziaria designata come passività finanziaria valutata al fair value attraverso il conto economico, nel caso in cui queste variazioni siano dovute alla variazione del merito creditizio dell'emittente della passività stessa. Secondo il nuovo principio tali variazioni devono essere rilevate nel prospetto "Other comprehensive income" e non più nel conto economico.

Con riferimento al modello di impairment, il nuovo principio richiede che la stima delle perdite su crediti venga effettuata sulla base del modello delle expected losses (e non sul modello delle incurred losses) utilizzando informazioni supportabili, disponibili senza oneri o sforzi irragionevoli che includano dati storici, attuali e prospettici. Il principio prevede che tale impairment model si applichi a tutti gli strumenti finanziari, ossia alle attività finanziarie valutate a costo ammortizzato, a quelle valutate a fair value through other comprehensive income, ai crediti derivanti da contratti di affitto e ai crediti commerciali.

Infine, il principio introduce un nuovo modello di hedge accounting allo scopo di adeguare i requisiti previsti dall'attuale IAS 39 che talvolta sono stati considerati troppo stringenti e non idonei a riflettere le politiche di risk management delle società. Le principali novità del documento riguardano:

- incremento delle tipologie di transazioni eleggibili per l'hedge accounting, includendo anche i rischi di attività/passività non finanziarie eleggibili per essere gestiti in hedge accounting;
- cambiamento della modalità di contabilizzazione dei contratti forward e delle opzioni quando inclusi in una relazione di hedge accounting al fine di ridurre la volatilità del conto economico;
- modifiche al test di efficacia mediante la sostituzione delle attuali modalità basate sul parametro dell'80-125% con il principio della "relazione economica" tra voce coperta e strumento di copertura; inoltre, non sarà più richiesta una valutazione dell'efficacia retrospettiva della relazione di copertura;

La maggior flessibilità delle nuove regole contabili è controbilanciata da richieste aggiuntive di informativa sulle attività di risk management della società. Gli amministratori non si attendono che l'applicazione dell'IFRS 9 possa avere un impatto significativo sugli importi e l'informativa riportata nel bilancio consolidato del Gruppo. Tuttavia, non è possibile fornire

una stima ragionevole degli effetti finchè il Gruppo non abbia completato un'analisi dettagliata;

- in data 11 settembre 2014 lo IASB ha pubblicato l'emendamento all'IFRS 10 e IAS 28 Sales or Contribution of Assets between an Investor and its Associate or Joint Venture. Il principio non è applicabile al gruppo. Il documento è stato pubblicato al fine di risolvere l'attuale conflitto tra lo IAS 28 e l'IFRS 10.

Secondo quanto previsto dallo IAS 28, l'utile o la perdita risultante dalla cessione o conferimento di un non-monetary asset ad una joint venture o collegata in cambio di una quota nel capitale di quest'ultima è limitato alla quota detenuta nella joint venture o collegata dagli altri investitori estranei alla transazione. Al contrario, il principio IFRS 10 prevede la rilevazione dell'intero utile o perdita nel caso di perdita del controllo di una società controllata, anche se l'entità continua a detenere una quota non di controllo nella stessa, includendo in tale fattispecie anche la cessione o conferimento di una società controllata ad una joint venture o collegata. Le modifiche introdotte prevedono che in una cessione/conferimento di un'attività o di una società controllata ad una joint venture o collegata, la misura dell'utile o della perdita da rilevare nel bilancio della cedente/conferente dipenda dal fatto che le attività o la società controllata cedute/conferite costituiscano o meno un business, nell'accezione prevista dal principio IFRS 3. Nel caso in cui le attività o la società controllata cedute/conferite rappresentino un business, l'entità deve rilevare l'utile o la perdita sull'intera quota in precedenza detenuta; mentre, in caso contrario, la quota di utile o perdita relativa alla quota ancora detenuta dall'entità deve essere eliminata. Le modifiche si applicano a partire dal 1° gennaio 2016 ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;

- in data 25 settembre 2014 lo IASB ha pubblicato il documento "Annual Improvements to IFRSs: 2012-2014 Cycle". Le modifiche introdotte dal documento devono essere applicate a partire dagli esercizi che avranno inizio il 1° luglio 2016.

Il documento introduce modifiche ai seguenti principi:

- IFRS 5 – Non-current Assets Held for Sale and Discontinued Operations. La modifica introduce linee guida specifiche al principio nel caso in cui un'entità riclassifichi un'attività (o un disposal group) dalla categoria held-for-sale alla categoria held-for-distribution (o viceversa), o quando vengano meno i requisiti di classificazione di un'attività come held-for-distribution. Le modifiche definiscono che (i) tali riclassifiche non dovrebbero essere considerate come una variazione ad un piano di vendita o ad un piano di distribuzione e che restano validi i medesimi criteri di classificazione e valutazione; (ii) le attività che non rispettano più i criteri di classificazione previsti per l'held-for-distribution dovrebbero essere trattate allo stesso modo di un'attività che cessa di essere classificata come held-for-sale;
- IFRS 7 – Financial Instruments: Disclosure. Le modifiche disciplinano l'introduzione di ulteriori linee guida per chiarire se un servicing contract costituisca un coinvolgimento residuo in un'attività trasferita ai fini dell'informativa richiesta in relazione alle attività

trasferite. Inoltre, viene chiarito che l'informatica sulla compensazione di attività e passività finanziarie non è di norma esplicitamente richiesta per i bilanci intermedi. Tuttavia, tale informativa potrebbe essere necessaria per rispettare i requisiti previsti dallo IAS 34, nel caso si tratti di un'informazione significativa;

- IAS 19 – Employee Benefits. Il documento introduce delle modifiche allo IAS 19 al fine di chiarire che gli high quality corporate bonds utilizzati per determinare il tasso di sconto dei post-employment benefits dovrebbero essere della stessa valuta utilizzata per il pagamento dei benefits. Le modifiche precisano che l'ampiezza del mercato dei high quality corporate bonds da considerare sia quella a livello di valuta;
- IAS 34 – Interim Financial Reporting. Il documento introduce delle modifiche al fine di chiarire i requisiti da rispettare nel caso in cui l'informatica richiesta è presentata nell'interim financial report, ma al di fuori dell'interim financial statements. La modifica precisa che tale informativa venga inclusa attraverso un cross-reference dall'interim financial statements ad altre parti dell'interim financial report e che tale documento sia disponibile ai lettori del bilancio nella stessa modalità e con gli stessi tempi dell'interim financial statements.

Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;

- in data 18 dicembre 2014 lo IASB ha pubblicato l'emendamento allo IAS 1 - Disclosure Initiative. L'obiettivo delle modifiche è di fornire chiarimenti in merito ad elementi di informativa che possono essere percepiti come impedimenti ad una chiara ed intellegibile redazione di bilanci. Le modifiche apportate sono le seguenti:
 - Materialità e aggregazione: viene chiarito che una società non deve oscurare informazioni aggregandole o disaggregandole e che le considerazioni relative alla materialità si applicano agli schemi di bilancio, note illustrative e specifici requisiti di informativa degli IFRS. Le disclosures richieste specificamente dagli IFRS devono essere fornite solo se l'informazione è materiale;
 - Prospetto della situazione patrimoniale e finanziaria e prospetto di conto economico complessivo: si chiarisce che l'elenco di voci specificate dallo IAS 1 per questi prospetti può essere disaggregato e aggregato a seconda dei casi. Viene inoltre fornita una linea guida sull'uso di subtotali all'interno dei prospetti;
 - Presentazione degli elementi di Other Comprehensive Income (“OCI”): si chiarisce che la quota di OCI di società collegate e joint ventures consolidate con il metodo del patrimonio netto deve essere presentata in aggregato in una singola voce, a sua volta suddivisa tra componenti suscettibili di future riclassifiche a conto economico o meno;
 - Note illustrative: si chiarisce che le entità godono di flessibilità nel definire la struttura delle note illustrative e si fornisce una linea guida su come impostare un ordine sistematico delle note stesse, ad esempio:
 - i. Dando prominenza a quelle che sono maggiormente rilevanti ai fini della comprensione della posizione patrimoniale e finanziaria (e.g. raggruppando informazioni su particolari attività);

ii. Raggruppando elementi misurati secondo lo stesso criterio (e.g. attività misurate al fair value);

iii. Seguendo l'ordine degli elementi presentati nei prospetti.

Le modifiche introdotte dal documento devono essere applicate a partire dagli esercizi che avranno inizio il 1° luglio 2016. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo sul bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;

- in data 18 dicembre 2014 lo IASB ha pubblicato il documento “Investment Entities: Applying the Consolidation Exception (Amendments to IFRS 10, IFRS 12 and IAS 28)”, contenente modifiche relative a tematiche emerse a seguito dell'applicazione della consolidation exception concesse alle entità d'investimento. Il principio non è applicabile al Gruppo.

Le modifiche introdotte dal documento devono essere applicate a partire dagli esercizi che avranno inizio il 1° gennaio 2016 o da data successiva, ne è comunque concessa l'adozione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche, non soddisfando la società la definizione di società di investimento.

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 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’informatica 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.

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 al 30 giugno 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 riserve del patrimonio netto.

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 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	USA	\$ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas	USA	\$ 100.000	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas	USA	\$ 100.000	100%

(1) consolidate a partire dal 1 settembre 2014

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
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 30 giugno 2015 sono le seguenti:

- 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.

Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha ceduto interamente la quota di possesso nella società Italian Gaming Entertainment S.r.l., pari al 40% del capitale sociale, che era iscritta per 5 migliaia di Euro.

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.

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

	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

Alla data dell'acquisizione la valutazione 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). Si rimanda al paragrafo 21 delle Note illustrate per i cambiamenti intervenuti alla data di chiusura dell'esercizio.

Alla data dell'acquisizione la valutazione 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

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2015 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2014 è di seguito riportata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Attività non correnti			
1 Immobili impianti e macchinari	4.841	3.232	1.609 49,8%
2 Investimenti immobiliari	0	455	(455) n.s.
3 Immobilizzazioni immateriali	7.946	2.141	5.805 n.s.
4 Partecipazioni	1.274	310	964 0,0%
5 Crediti ed altre attività non correnti	1.058	1.041	17 1,7%
6 Imposte anticipate	2.240	4.217	(1.977) -46,9%
Totale attività non correnti	17.359	11.396	5.963 52,3%
Passività non correnti			
7 Benefici verso dipendenti	(486)	(540)	54 -10,0%
8 Fondi non correnti	(170)	(205)	35 -16,8%
9 Altri debiti e passività non correnti	(589)	0	(589) 0,0%
Totale passività non correnti	(1.245)	(745)	(500) 67,1%
Capitale circolante netto			
10 Rimanenze	12.881	14.779	(1.898) -12,8%
11 Crediti commerciali	36.350	42.318	(5.968) -14,1%
12 Crediti tributari	2.466	3.818	(1.352) -35,4%
13 Altre attività correnti	6.148	3.366	2.782 82,6%
14 Debiti verso fornitori	(26.929)	(22.034)	(4.895) 22,2%
15 Debiti tributari	(3.029)	(4.028)	999 -24,8%
16 Fondi correnti	0	0	0 0,0%
17 Altre passività correnti	(1.859)	(1.580)	(279) 17,7%
Totale capitale circolante netto	26.028	36.639	(10.611) -29,0%
Patrimonio netto			
18 Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0 0,0%
19 Riserve	(19.417)	(19.509)	92 -0,5%
20 Azioni proprie	1.199	1.574	(375) -23,8%
21 (Utili) perdite a nuovo	(9.947)	(1.802)	(8.144) n.s.
Totale patrimonio netto	(33.809)	(25.381)	(8.428) 33,2%
Totale attività nette	8.333	21.909	(13.576) -62,0%
22 Disponibilità liquide	4.339	3.690	649 17,6%
23 Debiti verso banche correnti	(12.738)	(22.355)	9.617 -43,0%
24 Altre attività e passività finanziarie correnti	1.685	(3.225)	4.910 n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	(6.714)	(21.890)	15.176 -69,3%
25 Attività finanziarie non correnti	0	0	0 0,0%
26 Debiti verso banche non correnti	(1.619)	0	(1.619) n.s.
27 Altre passività finanziarie non correnti	0	(19)	19 n.s.
Posizione finanziaria netta non corrente	(1.619)	(19)	(1.600) n.s.
Totale posizione finanziaria netta	(8.333)	(21.909)	13.576 -62,0%

1. Immobili, impianti e macchinari

La voce passa da 3.232 migliaia di Euro a 4.841 migliaia di Euro. I movimenti intervenuti nell'esercizio corrente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Decrementi	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2015
Fabbricati industriali	2.011	455	0	(91)	0	2.375
Terreni	600	0	0	0	0	600
Attrezz. industriali e comm.	281	700	(46)	(233)	44	746
Altri beni	340	959	(28)	(179)	28	1.120
Totale	3.232	2.114	(74)	(503)	72	4.841

I movimenti intervenuti nell'esercizio precedente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2013	Incrementi	Decrementi	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2014
Fabbricati industriali	2.091	2	0	(82)	0	2.011
Terreni	600	0	0	0	0	600
Attrezz. industriali e comm.	336	140	(22)	(195)	22	281
Altri beni	435	3	(64)	(98)	64	340
Totale	3.462	145	(86)	(375)	86	3.232

Le immobilizzazioni materiali, con l'esclusione dei terreni, sono ammortizzate sulla base della vita utile attribuibile a ciascun singolo bene.

La voce fabbricati industriali è relativa al magazzino di Trezzano sul Naviglio, mentre la voce terreni è relativa al terreno ad esso pertinente, valutato in 600 migliaia di Euro. Tali beni sono stati acquistati dal Gruppo attraverso un contratto di locazione finanziaria e sono rilevati nello stato patrimoniale in base a quanto previsto dallo IAS 17.

L'incremento della voce fabbricati industriali è relativa esclusivamente alla riclassificazione in questa voce dell'immobile di proprietà con destinazione ad uso uffici e laboratori sito in via Labus a Milano che è diventato la sede operativa della Digital Bros Game Academy S.r.l. a partire dal mese di marzo 2015.

Gli incrementi totali effettuati nel periodo sono stati pari a 2.114 migliaia di Euro e sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	717
Attrezzature per office automation	341
Arredi per 505 Games US Inc.	86
Altri investimenti	98
Totale investimenti dell'esercizio (A)	1.242
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da Pipeworks Inc.	340
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da DR Studios Ltd.	77
Totale immobilizzazioni immateriali apportate da società acquisite (B)	417
Riclassifica immobile di via Labus a Milano (C)	455
Totale incrementi delle immobilizzazioni materiali (A+B+C)	2.114

La movimentazione della voce immobili, impianti e macchinari e dei relativi fondi per l'esercizio corrente e per il precedente è la seguente:

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2015
Fabbricati industriali	2.736	455	0	3.191
Terreni	600	0	0	600
Impianti e macchinari	24	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	3.013	700	(46)	3.667
Altri beni	1.429	959	(28)	2.360
Totale	7.802	2.114	(74)	9.842

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2015
Fabbricati industriali	(725)	(91)	0	(816)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(2.732)	(233)	44	(2.921)
Altri beni	(1.089)	(179)	28	(1.240)
Totale	(4.570)	(503)	72	(5.001)

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2013	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2014
Fabbricati industriali	2.734	2	0	2.736
Terreni	600	0	0	600
Impianti e macchinari	24	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	2.895	140	(22)	3.013
Altri beni	1.490	3	(64)	1.429
Totale	7.743	145	(86)	7.802

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2013	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2014
Fabbricati industriali	(643)	(82)	0	(725)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(2.559)	(195)	22	(2.732)
Altri beni	(1.055)	(98)	64	(1.089)
Totale	(4.281)	(375)	86	(4.570)

2. Investimenti immobiliari

Nel corso del periodo l'importo degli investimenti immobiliari 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 terzo trimestre dell'esercizio è diventata la sede operativa della Digital Bros Game Academy S.r.l.

3. Immobilizzazioni immateriali

Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita. Nell'esercizio il Gruppo ha iscritto tra le immobilizzazioni immateriali 3.666 migliaia di Euro per effetto di costi sostenuti per sviluppo interno ed aggregazioni di imprese.

La tabella seguente illustra i movimenti dell'esercizio corrente e precedente:

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Decrementi	Amm.to	30 giugno 2015
Concessioni e licenze	1.298	2.380	0	(928)	2.750
Marchi e diritti simili	672	2.674	0	(1.012)	2.334
Altri beni	171	1.339	0	(477)	1.033
Immobilizzazioni in corso	0	1.829	0	0	1.829
Totale	2.141	8.222	0	(2.417)	7.946

Migliaia di Euro	1 luglio 2013	Incrementi	Decrementi	Amm.to	30 giugno 2014
Concessioni e licenze	337	1.484	0	(523)	1.298
Marchi e diritti simili	778	94	0	(200)	672
Altri beni	153	131	0	(113)	171
Totale	1.268	1.709	0	(836)	2.141

La voce Immobilizzazioni in corso rappresenta i costi sostenuti dalla DR Studios Ltd. e dalla Pipeworks Inc. relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi destinati alle altre società del Gruppo e i costi sostenuti dalla Game Network S.r.l. per un nuovo gioco che non sono ancora commercializzati al 30 giugno 2015.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali effettuati nell'esercizio sono i seguenti:

Migliaia di Euro	Tipologia	Incrementi
Marchio Battle Islands	Marchi e diritti simili	2.670
Commesse interne in corso Pipeworks Inc.	Immobilizzazioni in corso	1.534
Contratti Pipeworks Inc.	Altri beni	1.314
Diritti di utilizzo di Brothers	Concessioni e licenze	442
Diritti di utilizzo di Gems of Wars	Concessioni e licenze	374
Diritti di utilizzo di Battle Ages	Concessioni e licenze	312
Diritti di utilizzo di How to Survive 1.5	Concessioni e licenze	225
Diritti di utilizzo di Mythic Islands	Concessioni e licenze	203
Diritti di utilizzo di How to Survive 1.5 TPR	Concessioni e licenze	200
Diritti di utilizzo di Brothers per mobile	Concessioni e licenze	181
Commesse interne in corso Game Network S.r.l.	Immobilizzazioni in corso	153
Commesse interne in corso DR Studios Ltd.	Immobilizzazioni in corso	142
App Cityglance	Concessioni e licenze	112
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	Concessioni e licenze	102
Altre concessioni e licenze	Concessioni e licenze	229
Altri beni	Altri beni	25
Altri marchi	Marchi e diritti simili	4
Totale incrementi delle immobilizzazioni immateriali		8.222

La movimentazione della voce immobilizzazioni immateriali e dei relativi fondi per l'esercizio corrente e per il precedente è la seguente:

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni immateriali

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2015
Concessioni e licenze	4.215	2.380	0	6.595
Marchi e dir.simili	2.501	2.674	0	5.175
Altro	339	1.339	0	1.678
Immobilizzazioni in corso	0	1.829	0	1.829
Totale	7.055	8.222	0	15.276

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2015
Concessioni e licenze	(2.917)	(928)	0	(3.845)
Marchi e diritti simili	(1.829)	(1.012)	0	(2.841)
Altri beni	(168)	(477)	0	(645)
Totale	(4.914)	(2.417)	0	(7.330)

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni immateriali

Migliaia di Euro	1 luglio 2013	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2014
Concessioni e licenze	2.731	1.484	0	4.215
Marchi e diritti simili	2.407	94	0	2.501
Altri beni	208	131	0	339
Totale	5.346	1.709	0	7.055

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2013	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2014
Concessioni e licenze	(2.394)	(523)	0	(2.917)
Marchi e diritti simili	(1.629)	(200)	0	(1.829)
Altri beni	(55)	(113)	0	(168)
Totale	(4.078)	(836)	0	(4.914)

4. Partecipazioni

Le partecipazioni detenute dal Gruppo al 30 giugno 2015, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2014 sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Italian Gaming Entertainment S.r.l.	0	5	(5)
Games Analytics Ltd.	60	60	0
Ebooks&Kids S.r.l.	200	200	0
Cityglance S.r.l.	45	45	0
Totale società collegate	305	310	(5)
Starbreeze AB azioni A	969	0	969
Totale altre partecipazioni	969	0	969
Totale partecipazioni	1.274	310	964

Le movimentazioni intervenute nel corso dell'esercizio relativamente alle società collegate sono state descritte nel paragrafo 5 delle Note Illustrative Partecipazioni in società collegate e in altre imprese.

Alla data di chiusura dell'esercizio il valore di carico delle partecipazioni confrontato con il patrimonio netto pro-quota delle partecipazioni, risulta il seguente:

Ragione sociale	Sede	Valore di carico (a)	Capitale sociale (b)	PN pro-quota (c)	Risultato d'esercizio	Variazioni d=c-a
Games Analytics Ltd. ⁽¹⁾	Edimburgo	60	3	28	(2.352)	(32)
Ebooks S.r.l. ⁽¹⁾	Milano	200	26	42	2	(158)
Cityglance S.r.l. ⁽²⁾	Milano	45	10	8	52	(37)
Totale		305				

⁽¹⁾I dati sono stati ottenuti dai bilanci al 31 dicembre 2014

⁽²⁾I dati sono stati ottenuti dalla situazione intermedia al 30 novembre 2014 approvata dall'Assemblea dei Soci in data 17 dicembre 2014

La voce Starbreeze AB azioni A include 783.188 azioni emesse dalla società Starbreeze AB (quotata sul Nasdaq Stockholm First North Premier). Tali azioni sono state valutate a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2015 in quanto strumenti classificate available for sale.

5. Crediti e altre attività non correnti

La voce crediti ed altre attività non correnti al 30 giugno 2015 è pari a 1.058 migliaia di Euro.

I crediti ed altre attività non correnti, che sono relativi a depositi cauzionali a fronte di obbligazioni contrattuali, sono composti al 30 giugno 2015 e al 30 giugno 2014 come segue:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	194	177	17
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	1.058	1.041	17

6. Imposte anticipate

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

La voce al 30 giugno 2015 è pari a 2.330 migliaia di Euro e si è decrementata di 1.887 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014.

La tabella seguente riporta la suddivisione dei crediti per imposte anticipate del Gruppo tra società italiane, società estere e delle rettifiche di consolidamento:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Società italiane	622	1.642	(1.020)
Società estere	2.236	2.539	(303)
Rettifiche di consolidamento	(618)	36	(654)
Totale capitale circolante netto	2.240	4.217	(1.977)

La tabella seguente, espressa in migliaia di Euro, riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2015 confrontato con il medesimo al 30 giugno 2014:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	1.483	1.489	(6)
Perdite fiscali precedenti	323	367	(44)
Interessi passivi indeducibili	0	3.373	(3.373)
Altre passività	374	496	(122)
Differenze attuariali	39	16	23
Riserva di rivalutazione titoli	(330)	0	(330)
Costi non dedotti in precedenti esercizi	359	215	144
Totale differenze	2.248	5.956	(3.708)
Aliquota fiscale IRES	27,5%	27,5%	
Imposte anticipate IRES	619	1.638	(1.019)
Imposte anticipate IRAP	3	4	(1)
Imposte anticipate controllate estere	2.236	2.539	(303)
Imposte anticipate da rettifiche di consolidamento	(618)	36	(654)
Totale imposte anticipate	2.240	4.217	(1.977)

Le imposte anticipate delle controllate estero sono composte da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015
Imposte anticipate per perdite 505 Games Spain Sl	163
Imposte anticipate per perdite Pipeworks Inc.	359
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	1.667
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Interactive	22
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Mobile US	25
Totale imposte anticipate controllate estere	2.236

Le imposte anticipate relative alle perdite fiscali della controllata spagnola 505 Games Spain Slu e della Pipeworks Inc..

PASSIVITÀ NON CORRENTI

7. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rispecchia il valore attuariale dell'effettivo debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente secondo quanto previsto dallo IAS 19 e mostra un decremento rispetto all'esercizio precedente pari a 54 migliaia di Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale IAS19 alla data del 30 giugno 2015 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con duration superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

- proiezione, per ciascun dipendente in forza alla data di valutazione, del TFR già accantonato al 31 dicembre 2006 e rivalutato alla data di valutazione;
- determinazione per ciascun dipendente dei pagamenti probabilizzati di TFR che dovranno essere effettuati dalla Società in caso di uscita del dipendente causa licenziamento, dimissioni, inabilità, morte e pensionamento, nonché a fronte di richiesta di anticipi;
- attualizzazione, alla data di valutazione, di ciascun pagamento probabilizzato.

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 64 persone, con un'età anagrafica media di circa 43 anni.

I parametri economico-finanziari utilizzati per la stima del calcolo attuariale sono i seguenti:

- tasso annuo di interesse pari al 2,37%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari all'1%;
- tasso annuo di inflazione pari allo 0,60%, all'1,20% per il 2016, all'1,50% per il 2017 e 2018 e al 2% dal 2019 in poi.

La tabella seguente riporta la movimentazione dell'esercizio del trattamento di fine rapporto lavoro subordinato confrontata con quella dell'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	Es. 2014/15	Es. 2013/14
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio 2014	540	530
Utilizzo del fondo per dimissioni	(51)	(67)
Accantonamenti dell'esercizio	215	238
Adeguamento per previdenza complementare	(188)	(210)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	(30)	49
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2015	486	540

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

8. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 30 giugno 2015 pari a 170 migliaia di Euro è diminuito di 35 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014, quando era stato pari a 205 migliaia di Euro. La variazione è relativa ad utilizzi per 20 migliaia di Euro, agli accantonamenti del periodo per 3 migliaia di Euro e all'eliminazione di posizioni non più necessarie per 18 migliaia di Euro.

9. Altri debiti e passività non correnti

Gli altri debiti e passività non correnti al 30 giugno 2015 sono composte dal 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.

Al 30 giugno 2015 non sussistevano altri debiti e passività non correnti così come al 30 giugno 2014.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

10. Rimanenze

Le rimanenze sono composte da prodotti finiti destinati alla rivendita. Di seguito si riporta la suddivisione delle rimanenze per tipologia di canale distributivo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia (A)	5.031	5.597	(566)
Rimanenze 505 Games Srl	786	885	(99)
Rimanenze controllate estere	7.064	8.297	(1.233)
Rimanenze Publishing (B)	7.850	9.182	(1.332)
Totale Rimanenze (A+B)	12.881	14.779	(1.898)

Le rimanenze passano da 14.779 migliaia di Euro al 30 giugno 2014 a 12.881 migliaia di Euro al 30 giugno 2015, con un decremento di 1.898 migliaia di Euro.

Tale decremento è dovuto al proseguimento della strategia del Gruppo di focalizzare le strategie di vendita sui prodotti legati alle console di più vecchia generazione realizzando così una sistematica riduzione delle rimanenze di prodotti finiti.

11. Crediti commerciali

I crediti verso clienti e i crediti per licenze di videogiochi presentano la seguente movimentazione nel periodo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	7.279	10.314	(3.036)
Crediti verso clienti UE	7.335	12.661	(5.324)
Crediti verso clienti resto del mondo	12.279	11.298	983
Fondo svalutazione crediti	(2.069)	(1.836)	(233)
Totale crediti verso clienti	24.824	32.437	(7.613)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	11.526	9.881	1.645
Totale crediti commerciali	36.350	42.318	(5.968)

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 30 giugno 2015, pari a 24.824 migliaia di Euro mostra una diminuzione di 7.613 migliaia di Euro rispetto al valore al 30 giugno 2014, quando erano pari a 32.437 migliaia di Euro. Il decremento dei crediti verso clienti è effetto sia della diminuzione dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sia alla particolare concentrazione di ricavi da distribuzione retail del Publishing nel corso dell'ultimo mese del passato esercizio con il lancio di Sniper Elite V3.

I crediti verso clienti sono diminuiti della stima delle potenziali note di credito che il Gruppo dovrà emettere per riposizionamenti prezzi o per resi di merce.

Di seguito si riporta la suddivisione delle potenziali note credito da emettere:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Note credito per riposizionamento prezzi	2.271	2.422	(151)
Note credito per resi di merce	88	251	(163)
Totale note credito da emettere	2.359	2.673	(314)

Le note credito da emettere per riposizionamenti prezzi diminuiscono di 151 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014 mentre le note credito da emettere per resi di merce diminuiscono di 163 migliaia di Euro.

Il fondo svalutazione crediti aumenta rispetto al 30 giugno 2014 di 233 migliaia di Euro. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità.

Il dettaglio del fondo svalutazione crediti e le relative movimentazioni sono riportate nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2014	Accantonamenti	Utilizzi	30 giugno 2015
Società italiane	1.662	407	0	2.069
Società UE	59	0	(59)	0
Società resto del mondo	115	0	(115)	0
Totale fondo svalutazione crediti	1.836	407	(174)	2.069

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2015 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2014:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	% su totale	30 giugno 2014	% su totale
Non scaduto	22.013	89%	29.777	92%
0 > 30 giorni	1.002	4%	1.289	4%
30 > 60 giorni	297	1%	197	0%
60 > 90 giorni	101	1%	21	0%
> 90 giorni	1.411	5%	1.153	4%
Totale crediti verso clienti	24.824	100%	32.437	100%

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si incrementano nell'esercizio da 9.881 migliaia di Euro a 11.526 migliaia di Euro. Il dettaglio è il seguente:

Importi in Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura	3.989	3.649	340
Anticipi a sviluppatori per licenze parzialmente utilizzate	7.537	6.232	1.305
Totale crediti per licenze d'uso	11.526	9.881	1.645

12. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	1	1.731	(1.730)
Credito IVA	646	683	(37)
Credito per ritenute estere	1.083	920	163
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	(0)
Altri crediti	617	365	252
Totale crediti tributari	2.466	3.818	(1.352)

La significativa diminuzione del credito da consolidato nazionale è dovuto soprattutto al risultato positivo della società aderente al consolidato fiscale nazionale 505 Games S.r.l. al 30 giugno 2015 contrariamente all'anno passato.

13. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 3.366 migliaia di Euro al 30 giugno 2014 a 6.148 migliaia di Euro al 30 giugno 2015. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Rimborsi assicurativi da ricevere	1	1	0
Anticipi a fornitori	5.929	3.174	2.755
Anticipi a dipendenti	103	98	5
Altri crediti	115	93	22
Totale altre attività correnti	6.148	3.366	2.782

Gli anticipi a fornitori sono composti da spese sostenute anticipatamente, in particolare riferite ai servizi per la localizzazione, programmazione dei giochi ed altri costi operativi, ad anticipi pagati per la produzione dei giochi, agli affitti di beni ed uffici. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Pubblicità	48	110	(62)
Assicurazioni	36	132	(96)
Affitti	224	192	32
Programmazione	4.257	2.154	2.103
Altri costi operativi	1.171	436	735
Altre spese anticipate	193	150	43
Totale altre attività correnti	5.929	3.174	2.755

L'incremento di 2.755 migliaia rispetto al 30 giugno 2014 è effetto principalmente dell'aumento degli anticipi per programmazione per 2.103 migliaia di Euro della controllata 505 Games S.r.l. per PAYDAY 2.

14. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 26.929 migliaia di Euro al 30 giugno 2015, aumentano di 4.895 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(1.626)	(2.215)	589
Debiti verso fornitori UE	(13.437)	(9.403)	(4.034)
Debiti verso fornitori resto del mondo	(11.866)	(10.416)	(1.450)
Totale debiti verso fornitori	(26.929)	(22.034)	(4.895)

Il decremento dei debiti verso fornitori Italia è in linea con la riduzione delle attività del settore operativo della Distribuzione Italia mentre l'aumento sia dei debiti verso fornitori UE che di quelli relativi a fornitori resto del mondo è relativo a maggiori debiti per royalty e per la produzione fisica dei videogiochi della 505 Games S.r.l. in linea con le maggiori vendite dei settori operativi Publishing e Mobile.

15. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 4.028 migliaia di Euro al 30 giugno 2014 a 3.029 migliaia di Euro al 30 giugno 2015, con un decremento di 999 migliaia di Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Imposte sul reddito	(1.311)	(1.185)	(126)
Debito IVA	(769)	(1.753)	984
Altri debiti tributari	(949)	(1.090)	141
Totale debiti tributari	(3.029)	(4.028)	999

La diminuzione è legata principalmente al decremento del debito IVA rispetto al 30 giugno 2014 per 984 migliaia di Euro dovuto soprattutto al minor debito per l'imposta sul valore aggiunto della Capogruppo.

16. Fondi correnti

Non esistono fondi correnti al 30 giugno 2015 come non ne esistevano al 30 giugno 2014.

17. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 1.859 migliaia di Euro in aumento di 279 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(495)	(475)	(20)
Debiti verso dipendenti	(970)	(774)	(196)
Debiti verso collaboratori	(52)	(42)	(10)
Provvigioni ad agenti	(35)	(100)	65
Altri debiti	(307)	(189)	(118)
Totale altre passività correnti	(1.859)	(1.580)	(279)

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine dell'esercizio e per il futuro pagamento della tredicesima mensilità e l'accantonamento relativo ai premi aziendali. L'incremento è dovuto al debito per ferie e permessi non goduti della Pipeworks Inc..

Il significativo decremento dei debiti verso gli agenti per provvigioni rispetto al 30 giugno 2014 è in linea con la diminuzione del fatturato relativo alla distribuzione di videogiochi della Distribuzione Italia.

Il significativo incremento degli altri debiti è dovuto principalmente alla quota dei canoni di iscrizione ai corsi di formazione già incassati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l., ma di competenza del prossimo esercizio.

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					(389)	262	(127)			9.105	9.105	8.978
Totale al 30 giugno 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(244)	211	19.417	(1.199)	(3.006)	12.953	9.947	33.809

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 dell'esercizio la Società ha alienato 125.000 azioni proprie ad un prezzo medio di Euro 3,28 cadauna per un controvalore complessivo di 410 migliaia di Euro. Il totale delle azioni proprie detenute al 30 giugno 2015 è pari a 400.247 per un controvalore totale di 1.199 migliaia di Euro.

Le variazioni delle riserve intervenute nel periodo sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015
Variazione riserva azioni proprie	35
Variazione riserva da conversione	(389)
Variazione riserva attuariale	22
Variazione riserva valutazione titoli	240
Totale variazione riserve	(92)

La movimentazione della voce utili a nuovo intercorsa nel periodo, oltre al risultato di periodo, è relativa alla distribuzione di dividendi per 960 migliaia di Euro e alla destinazione a utili portati a nuovo per dell'utile conseguito al 30 giugno 2014 pari a 1.924 migliaia di Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
22	Disponibilità liquide	4.339	3.690	649
23	Debiti verso banche correnti	(12.738)	(22.355)	9.617
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	1.685	(3.225)	4.910
	Posizione finanziaria netta corrente	(6.714)	(21.890)	15.176
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(1.619)	0	(1.619)
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	(19)	19
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.619)	(19)	(1.600)
	Totale posizione finanziaria netta	(8.333)	(21.909)	13.576

L'indebitamento finanziario netto si riduce a 8.333 migliaia di Euro ed è in calo di 13.576 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014 principalmente per effetto della diminuzione dei debiti verso banche correnti per 9.617 migliaia di Euro e dell'incremento delle attività e passività finanziarie correnti per 4.910 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 30 giugno 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	(13)	0	0	(13)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	(10.529)	0	0	(10.529)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(859)	0	0	(859)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(1.337)	(1.619)	0	(2.956)
Totale debiti verso banche (A)	(12.738)	(1.619)	0	(14.357)
Altre passività finanziarie (B)	(170)	0	0	(152)
Totale (A) + (B)	(12.890)	(1.619)	0	(14.509)

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
22 Disponibilità liquide	4.339	3.690	649
23 Debiti verso banche a breve termine	(12.738)	(22.355)	9.617
24 Altre attività e passività finanziarie correnti	1.685	(3.225)	4.910
Totale posizione finanziaria netta corrente	(6.714)	(21.890)	15.176

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 30 giugno 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	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Cassa e depositi di conto corrente	4.018	3.376	642
Polizza quadrante Banca Toscana	321	314	7
Totale disponibilità liquide	4.339	3.690	649

Le disponibilità liquide del Gruppo al 30 giugno 2015 sono pari a 4.339 migliaia di Euro, in aumento di 649 migliaia di Euro rispetto al valore al 30 giugno 2014.

23. Debiti verso banche correnti

I debiti verso banche correnti sono costituiti da scoperti di conto corrente, finanziamenti all'importazione e all'esportazione, anticipi fatture, anticipi salvo buon fine e dalla quota a breve termine di due finanziamenti rateali. Il decremento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2014 per 9.617 migliaia di Euro è da attribuire principalmente alla diminuzione dei finanziamenti all'importazione ed esportazione e degli anticipi fatture e salvo buon fine solo parzialmente compensati dall'aumento dei finanziamenti rateali entro 12 mesi. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Scoperti di conto corrente	(13)	(1.083)	1.070
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(10.529)	(16.458)	5.929
Anticipi fatture e salvo buon fine	(859)	(4.801)	3.942
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(1.337)	0	(1.337)
Fair value derivati entro i 12 mesi	0	(13)	13
Totale debiti verso banche correnti	(12.738)	(22.355)	9.617

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 30 giugno 2015 è composto, per 456 migliaia di Euro, dal debito residuo di un mutuo chirografario concesso dal Banco Popolare Società Cooperativa con

scadenza gennaio 2016 e per 881 migliaia di Euro dalla porzione con scadenza a breve termine di un finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. con scadenza gennaio 2018.

Il mutuo chirografario impresa concesso dal Banco Popolare Società Cooperativa alla Capogruppo è stato erogato in data 2 dicembre 2014 e aveva un valore originario di 1 milione di Euro. A tale finanziamento che prevedeva 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 fair value derivati era determinato dal contratto di interest rate swap in essere al 30 giugno 2014 stipulato con Banca Intesa San Paolo che 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 attività e passività finanziarie correnti

Il dettaglio delle attività e passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Starbreeze AB azioni B	1.553	0	1.553
Crediti incassati da società di factoring per conto di 505 Games Ltd.	302	0	302
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(151)	(2.163)	2.012
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(19)	(1.062)	1.043
Totale altre attività e passività finanziarie correnti	1.685	3.225	4.910

La voce Starbreeze AB azioni Brappresenta il valore di mercato al 30 giugno 2015 di 1.220.691 azioni emesse dalla società Starbreeze (quotata sul Nasdaq Stockholm First North Premier). Tali azioni sono state valutate a fair value con riconoscimento a conto economico della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2015 in quanto strumenti classificati held for trading. Nel corso del mese di luglio 2015 le azioni sono state interamente alienate con la contestuale rilevazione delle plusvalenze.

I crediti incassati da società di factoring per conto di 505 Games Ltd. sono importi relativi ad alcuni crediti vantati dalla 505 Games Ltd. nei confronti dei propri clienti che sono stati incassati da Unicredit Factoring e Mediofactoring entro il 30 giugno 2015 e versati alla controllata solo successivamente.

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 151 migliaia di Euro sono in diminuzione di 2.012 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2014.

I canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi sono composti da tutto l'ammontare residuo dei canoni dei contratti di locazione finanziaria stipulati con Unicredit Leasing e Volkswagen Bank. Le locazioni finanziarie attualmente in essere sono relative a due autovetture. 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 30 giugno 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 9 migliaia di Euro. Il tasso d'interesse applicato è pari al 5,11%;
- un contratto sottoscritto con Unicredit Leasing che 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 10 migliaia di Euro. Il tasso d'interesse applicato è pari al 6,46%.

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(1.619)	0	(1.619)
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	(19)	19
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.619)	(19)	(1.600)

25. Attività finanziarie non correnti

Non vi sono attività finanziarie non correnti al 30 giugno 2015 come non sussistevano al 30 giugno 2014.

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti sono composti esclusivamente dalla quota con scadenza oltre i 12 mesi di un finanziamento concesso da Unicredit S.p.A.. Il mutuo chirografario concesso da Unicredit S.p.A. alla controllante è stato erogato in data 1 aprile 2015 per un controvalore di 2,5 milioni di Euro. Il finanziamento prevede il pagamento degli interessi e la restituzione del capitale mediante rate trimestrali posticipate a partire dal 31 luglio 2015. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 3,50 punti.

27. Altre passività finanziarie non correnti

Non vi sono passività finanziarie non correnti in quanto il debito al 30 giugno 2014, pari a 19 migliaia di Euro, era relativo unicamente alla porzione non corrente del debito per due contratti di locazione finanziaria che al 30 giugno 2015 hanno debito residuo esclusivamente a breve termine.

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

Migliaia di Euro	Valore nominale dei canoni
Entro 1 anno	19
1-5 anni	0
Oltre 5 anni	0
Totale	19

IMPEGNI E RISCHI

Il totale degli impegni che il Gruppo ha in essere è interamente composto dagli impegni per contratti sottoscritti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Impegni per acquisto azioni Starbreeze	(5.534)	0	(5.534)
Impegni per contratti sottoscritti	(17.544)	(12.745)	(4.799)
Totale impegni	(23.078)	(12.745)	(10.333)

Gli impegni per l'acquisto di azioni A e B della società svedese Starbreeze fanno riferimento all'accordo descritto negli eventi significativi che prevede l'acquisto totale di 5 milioni di azioni della società svedese per un prezzo complessivo di 8,2 milioni di Dollari. Al 30 giugno 2015 il Gruppo ha acquistato 1.533 migliaia di azioni per un prezzo di 2.008 migliaia di Dollari.

Gli impegni per contratti sottoscritti si riferiscono ai futuri esborsi che il Gruppo dovrà sostenere in particolare in relazione a licenze e diritti d'uso di videogiochi non ancora completati o la cui produzione non risulta ancora iniziata alla data di chiusura di bilancio.

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	1.565	14.847	80.014	24.529	289	121.244
2	Rettifiche ricavi	0	0	(3.504)	(1.485)	(140)	(5.129)
3	Totale ricavi netti	1.565	14.847	76.510	23.044	149	116.115

La suddivisione al 30 giugno 2014 era stata:

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	0	11.088	76.263	53.885	338	141.574
2	Rettifiche ricavi	0	0	(4.333)	(3.850)	(246)	(8.429)
3	Totale ricavi netti	0	11.088	71.930	50.035	92	133.145

I ricavi lordi dell'esercizio sono diminuiti del 14,4% rispetto all'esercizio precedente passando da 141.574 migliaia di Euro a 121.244 migliaia di Euro. I ricavi netti si decrementano invece del 12,8% attestandosi a 115.990 migliaia di Euro rispetto alle 133.145 migliaia di Euro realizzate al 30 giugno 2014 per effetto di una minore incidenza delle rettifiche ricavi.

Il decremento dei ricavi lordi è dovuto al negativo andamento delle vendite del settore operativo della Distribuzione Italia in diminuzione di 29.356 mila Euro. I ricavi dei settori operativi Publishing e Mobile presentano invece ricavi in crescita rispettivamente del 5% e del 34%.

Il settore operativo della Distribuzione Italia ha registrato un'attesa e significativa riduzione delle vendite delle trading card Yu-Gi-Oh!, per effetto della ritardata messa in onda della nuova serie del cartone animato trasmessa solo a partire dal mese di maggio. A questo si deve poi aggiungere un'ulteriore riduzione della distribuzione di videogiochi in Italia.

I ricavi del Publishing sono aumentati di 3.751 migliaia di Euro, pari al 5%. Le vendite si sono concentrate sia su videogiochi pubblicati in periodi precedenti, su tutti PAYDAY2 e Sniper Elite V3, ma anche per le vendite registrate dalla nuova versione di PAYDAY2 destinata alle console di nuova generazione e lanciato in prossimità della chiusura dell'esercizio.

I ricavi del settore operativo Mobile hanno raggiunto i 14,8 milioni di Euro, in crescita del 33,9% con un incremento pari a 3.759 migliaia di Euro. La porzione più significativa è rappresentata dal continuo flusso di ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Terraria, che ha registrato ricavi superiori a 12 milioni di Euro nell'esercizio, 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 Ltd., che ha anche potuto beneficiare nel corso dell'esercizio del lancio della versione sulla console Sony PlayStation4.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari a 1.565 mila Euro e rappresentano le vendite che lo sviluppatore americano Pipeworks Inc. ha realizzato su commesse di sviluppo 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 con la altre attività del Gruppo li renderà sempre più preponderanti.

Il particolare successo riscontrato dalla recente uscita del videogioco PAYDAY2: Crimewave Edition ha permesso la significativa contrazione delle rettifiche ricavi. Sono infatti in diminuzione di 3.300 mila Euro e si sono attestate al 4,4% dei ricavi contro il 6,3 % registrati nell'esercizio precedente.

8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(34.104)	(46.394)	12.290	-26,5%
Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.374)	(6.570)	1.196	-18,2%
Royalties	(28.328)	(36.909)	8.581	-23,2%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.898)	(5.904)	4.006	-67,9%
Totale costo del venduto	(69.704)	(95.777)	26.073	-27,2%

Per un commento più dettagliato delle singoli componenti dei ricavi e del costo del venduto si rimanda alla relazione sulla gestione, dove il commento è stato effettuato per i singoli segmenti di attività nei quali opera il Gruppo.

10. Altri ricavi

La voce altri ricavi che è pari a 2.295 migliaia di Euro, comprende per la quasi totalità i costi diretti su progetti di sviluppo che la Pipeworks Inc., la DR Studios Ltd. e la Game Network S.r.l. hanno sostenuto per commesse interne.

11. Costi per servizi

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per servizi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(5.605)	(8.256)	2.651	-32,1%
Trasporti e noli	(782)	(1.133)	351	-30,9%
Altri costi legati alle vendite	(1.157)	(998)	(159)	15,9%
Sub-totale servizi legati alle vendite	(7.544)	(10.387)	2.843	-27,4%
Assicurazioni varie	(301)	(379)	78	-20,7%
Consulenze	(2.270)	(2.143)	(127)	5,9%
Postali e telegrafiche	(189)	(165)	(24)	14,7%
Viaggi e trasferte	(876)	(794)	(82)	10,3%
Utenze	(305)	(282)	(23)	8,2%
Manutenzioni	(140)	(99)	(41)	41,5%
Compensi al collegio sindacale	(108)	(108)	0	0,0%
Sub-totale servizi generali	(4.189)	(3.970)	(219)	5,5%
Totale costi per servizi	(11.733)	(14.357)	2.624	-18,3%

I costi per servizi diminuiscono di 2.624 migliaia di Euro passando da 14.357 migliaia di Euro a 11.733 migliaia di Euro principalmente per effetto dei minori investimenti pubblicitari.

Il decremento della voce trasporti e noli è da leggere nel contesto dei minori costi logistici da sostenere in funzione della crescita dei ricavi di prodotti digitali.

12. Affitti e locazioni

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per affitti e locazioni che si incrementano di 210 migliaia di Euro rispetto all'esercizio chiuso al 30 giugno 2014:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Affitto uffici società italiane	(754)	(744)	(10)	1,3%
Affitto uffici 505 Games Ltd.	(102)	(94)	(8)	8,5%
Affitto uffici DR Studios Ltd.	(45)	0	(45)	n.s.
Affitto uffici Digital Bros France S.a.s.	(46)	(42)	(4)	9,5%
Affitto uffici Digital Bros Spain Slu	(22)	(22)	0	0,0%
Affitto uffici 505 Games US Inc.	(330)	(229)	(101)	44,1%
Affitto uffici Pipeworks Inc.	(91)	0	(91)	n.s.
Affitto uffici 505 Games GmbH	(3)	(3)	0	0,0%
Locazione autovetture e strumentazione di magazzino	(155)	(204)	49	-24,0%
Totale costi per affitti e locazioni	(1.548)	(1.338)	(210)	15,7%

L'incremento nella voce affitti relativo è effetto dei costi relativi alle società DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. acquisite nel corso dell'esercizio e dei maggiori costi sostenuti dalla controllata americana 505 Games US Inc.. L'incremento nella voce affitti relativo alla controllata americana 505 Games US Inc. è dovuto al fatto che la società ha dovuto nel corso dell'esercizio sostenere i costi relativi all'affitto della sede temporanea, insieme all'affitto della sede che è stata occupata in via definitiva a partire dal mese di febbraio 2015. Tale contratto d'affitto presenta costi per 220 migliaia di Euro all'anno rispetto al contratto precedente che prevedeva 87 migliaia di Euro alla luce dei maggiori spazi di cui necessitano le attività americane nei settori operativi del Publishing e del Mobile.

13. Costi del personale

I costi del personale sono comprensivi del costo sostenuto per le provvigioni per agenti di commercio, dei compensi agli amministratori deliberati dall'assemblea dei soci, del costo per i lavoratori temporanei ed i collaboratori, nonché del costo per auto assegnate ai dipendenti e sono stati pari a 17.853 migliaia di Euro in aumento di 5.284 migliaia di Euro rispetto all'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Salari e stipendi	(12.939)	(8.377)	(4.562)	54,5%
Oneri sociali	(3.168)	(2.438)	(730)	29,9%
Trattamento di fine rapporto	(215)	(241)	26	-10,7%
Compensi amministratori	(1.147)	(996)	(151)	15,1%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(248)	(189)	(59)	31,1%
Provvigioni agenti	(107)	(293)	186	-63,4%
Altri costi del personale	(29)	(35)	6	-18,3%
Totale costi del personale	(17.853)	(12.569)	(5.284)	42,0%

L'incremento dei compensi per amministratori per 151 migliaia di Euro tiene conto del fatto che nel corso dell'esercizio è stata introdotta una componente variabile dell'emolumento degli amministratori delegati correlata con i risultati triennali che saranno conseguiti dal Gruppo.

I costi del personale dipendente in senso stretto sono composti dai salari e stipendi, dai contributi relativi nonché dal costo per il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato. Si incrementano di 5.266 migliaia di Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre l'incremento del costo medio per dipendente è pari all'1,2%:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Salari e stipendi	(12.939)	(8.377)	(4.562)	54,5%
Oneri sociali	(3.168)	(2.438)	(730)	29,9%
Trattamento di fine rapporto	(215)	(241)	26	-10,7%
Totale costi del personale	(16.322)	(11.056)	(5.266)	47,6%
Numero medio dipendenti	197	135	62	45,9%
Costo medio per dipendente	(82,9)	(81,9)	(1,0)	1,2%

L'incremento dei costi del personale è effetto soprattutto delle due società acquisite DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. acquisite nel corso dell'esercizio.

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2015, ripartiti per tipologia è fornito nella sezione Altre informazioni della Relazione sulla gestione.

14. Altri costi operativi

Il dettaglio dei costi operativi per natura confrontati con le medesime voci registrate nell'esercizio precedente è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(87)	(81)	(6)	7,7%
Spese generali e amministrative	(1.028)	(831)	(197)	23,8%
Spese di rappresentanza	(75)	(63)	(12)	19,4%
Spese bancarie varie	(181)	(215)	34	-15,8%
Totale altri costi operativi	(1.371)	(1.190)	(181)	15,2%

I costi operativi diminuiscono rispetto all'esercizio precedente del 15,2% passando da 1.190 migliaia di Euro a 1.371 migliaia di Euro. In particolare le spese generali e amministrative si incrementano di 197 migliaia di Euro a seguito delle acquisizioni del periodo, mentre le spese bancarie si decrementano del 15,8% soprattutto per effetto dei minori costi sostenuti dalla Capogruppo e dei minori oneri della controllata inglese e francese per la gestione delle linee di factoring.

21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Ammortamenti	(2.920)	(1.211)	(1.709)	n.s.
Accantonamenti	0	0	0	0,0%
Svalutazione di attività	(1.455)	(32)	(1.423)	n.s.
Riprese di valore di attività	641	0	641	0,0%
Totale proventi e costi operativi non monetari	(3.734)	(1.243)	(2.491)	n.s.

I proventi e costi operativi non monetari si incrementano di 2.491 migliaia di Euro negative. La crescita è determinata principalmente dall'incremento degli ammortamenti per 1.709 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. Le svalutazioni si incrementano per 1.423 migliaia di Euro passando da 32 migliaia di Euro a 1.455 migliaia di Euro. Queste ultime includono:

- gli accantonamenti effettuati 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. per 379 mila di Euro;
- gli accantonamenti per coprire alcune specifiche posizioni di credito su cui esiste una probabilità di mancato incasso per 435 migliaia di Euro;
- la svalutazione della partecipazione detenuta in Dr Studios Ltd. per 641 mila Euro. La svalutazione è effetto del mancato avveramento delle condizione che prevedeva un pagamento di una prima tranne di earn-out a settembre 2015, questa voce è difatto controbilanciata da una voce di pari importo iscritta tra i proventi non monetari che costituisce lo storno del debito nei confronti del venditore.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.939	348	3.591	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(2.027)	(2.723)	696	-25,6%
25	Gestione finanziaria	1.912	(2.375)	4.287	n.s.

La gestione finanziaria è stata positiva per 1.912 mila Euro, contro un risultato negativo per 2.375 mila Euro realizzato nel passato esercizio. Il significativo miglioramento è dato da maggiori interessi attivi e proventi finanziari per 3.591 migliaia di Euro. Sono composti principalmente da differenze positive su cambi per 3.193 migliaia di Euro e proventi finanziari per 737 migliaia di Euro relativi alla valutazione delle azioni Starbreeze B valutate a fair. In miglioramento di 696 mila Euro anche gli interessi passivi che si riducono di 1.097 migliaia di Euro in linea con il minor indebitamento medio controbilanciati da un peggioramento delle differenze passive su cambi per 401 mila Euro.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Interessi passivi verso banche	(878)	(1.929)	1.051	-54,5%
Altri interessi passivi	(2)	(19)	17	-86,1%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(16)	(33)	17	-52,3%
Interessi factoring	(21)	(33)	12	-36,6%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(917)	(2.014)	1.097	-54,5%
Differenze passive su cambi	(1.110)	(709)	(401)	56,6%
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(2.027)	(2.723)	696	-25,6%

La voce interessi passivi si decrementa di 696 migliaia di Euro rispetto all'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.

Il calcolo del costo implicito dell'indebitamento calcolato come percentuale degli interessi passivi lordi sull'indebitamento medio risulta sostanzialmente stabile su base annua al 7,5%. L'indebitamento medio è stato calcolato come media semplice degli indebitamenti netti di ogni fine trimestre, mentre gli interessi passivi lordi sono esposti al netto degli interessi passivi su prodotti derivati e sulle differenze passive su cambi.

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Indebitamento medio	12.193	28.194
Interessi passivi lordi	(917)	(2.014)
Costo implicito dell'indebitamento	-7,5%	-7,1%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2015 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Imposte correnti	(3.897)	(435)	(3.463)	n.s.
Imposte differite	(1.252)	(2.200)	950	-43,2%
Totale imposte	(5.149)	(2.635)	(2.514)	95,4%

L'incremento delle imposte rispetto al 30 giugno 2014 è in linea con l'andamento reddituale.

La suddivisione delle imposte correnti tra le diverse imposte correnti viene di seguito riportata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
IRES	(2.628)	1.066	(3.694)	n.s.
IRAP	(615)	(298)	(317)	n.s.
Imposte correnti 505 Games France S.a.S.	25	(379)	404	n.s.
Imposte correnti 505 Games Ltd.	(451)	(135)	(316)	n.s.
Imposte correnti 505 Games US, Inc.	4	(661)	665	n.s.
Imposte correnti 505 Games Gmbh	(98)	0	(98)	n.s.
Altre imposte correnti	(134)	(28)	(106)	n.s.
Totale imposte	(3.897)	(435)	(3.462)	n.s.

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Imponibile fiscale IRES	12.272	34
Aliquota IRES	27,5%	27,5%
IRES di periodo	(3.375)	(9)
Effetto da consolidato fiscale	816	1.100
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(69)	(25)
IRES di periodo	(2.628)	1.066

L'accantonamento per imposte IRES dell'esercizio viene riconciliato con il risultato d'esercizio esposto in bilancio come segue:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Risultato ante imposte della capogruppo	2.240	(1.057)
Aliquota IRES (27,5%)	27,5%	27,5%
Imposta teorica	(616)	-27,5%
Effetto fiscale di costi non deducibili o ricavi non tassabili	975	44%
Effetto fiscale dell'utilizzo di perdite fiscali non precedentemente utilizzate	0	0%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	5	0%
Effetto da consolidato fiscale	816	36%
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(3.772)	-168%
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(35)	-2%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	(2.628)	-117%

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Imponibile fiscale IRAP	15.769	7.410
Aliquota IRAP	3,9%	3,9%
IRAP dell'esercizio	(615)	(289)
Irap di competenza dell'esercizio precedente	0	(9)
IRAP di periodo	(615)	(289)

L'accantonamento per imposte IRAP dell'esercizio viene riconciliato con il risultato d'esercizio esposto in bilancio come segue:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Margine operativo della Capogruppo	(4.024)	(1.580)
Aliquota IRAP	3,9%	3,9%
Imposta teorica	0	0,00%
Effetto fiscale di costi non deducibili	0	0,00%
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(615)	15,28%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	(615)	15,28%
		(298)
		18,85%

L'incremento delle imposte differite è relativo soprattutto al buon andamento del settore operativo del Publishing che ha permesso alle controllate americana e inglese di utilizzare il credito per imposte anticipate contabilizzato negli esercizi precedenti.

32. Utile per azione base

La determinazione dell'utile per azione di base si basa sui dati seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Utile (perdita) netto dell'esercizio (1)	9.105	1.925
Numero di azioni medie in circolazione (2)	14.110.837	14.110.837
Numero di azioni proprie possedute nell'esercizio (3)	(452.330)	(525.247)
Totale numero medio di azioni (4)=(2)-(3)	13.658.507	13.585.591
Utile (perdite) netto per azione (1)/(4) in Euro	0,67	0,14

L'utile per azione base è calcolato dividendo il risultato del periodo per il numero di azioni medio in circolazione al netto delle azioni proprie.

L'utile per azione è pari al 30 giugno 2015 a 0,67 Euro rispetto a 0,14 Euro per azione dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2014.

33. Utile per azione diluito

L'utile per azione diluito è coincidente con l'utile per azione base in quanto non vi sono in circolazione strumenti finanziari convertibili in azioni così come al 30 giugno 2014.

9. GESTIONE DEI RISCHI FINANZIARI E DEGLI STRUMENTI FINANZIARI (IFRS 7)

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
- Strumenti finanziari detenuti per il trading

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.

Nei prospetti seguenti sono fornite, separatamente per gli esercizi 2015 e 2014, le informazioni integrative richieste dall'IFRS 7 al fine di valutare la rilevanza degli strumenti finanziari con riferimento alla situazione patrimoniale, finanziaria ed al risultato economico del Gruppo.

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2015

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2015 (in migliaia di Euro)	Attività Fair Value detenute per la negoziazione	Investimenti detenuti sino a scadenza	Crediti e Finanziamenti	Attività disponibili per la vendita	Valore di Bilancio al 30 giugno 2015	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	-	1.058	-	1.058	5
Crediti commerciali	-	-	36.684	-	36.684	11
Altre attività correnti	-	-	6.148	-	6.148	13
Disponibilità liquide	-	-	4.339	-	4.339	22
Altre attività finanziarie correnti	1.553	-	302	-	1.855	24
Totale	1.553	-	48.531	-	50.084	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2015 (in migliaia di Euro)	Passività Fair Value detenute per la negoziazione	Passività al costo ammortizzato	Valore di Bilancio al 30 giugno 2015	Note
Debiti verso fornitori	-	26.929	26.929	14
Altre passività correnti	-	2.472	2.472	17
Debiti verso banche correnti	-	12.738	12.738	23
Altre passività finanziarie correnti	-	170	170	24
Debiti verso banche non correnti	-	1.619	1.619	26
Altre passività finanziarie non correnti	-	-	-	27
Totale	-	43.928	43.928	

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2014

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2014 (in migliaia di Euro)	Attività Fair Value detenute per la negoziazione	Investimenti detenuti sino a scadenza	Crediti e Finanziamenti	Attività disponibili per la vendita	Valore di Bilancio al 30 giugno 2014	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	-	1.041	-	1.041	5
Crediti commerciali	-	-	42.318	-	42.318	11
Altre attività correnti	-	-	3.366	-	3.366	13
Disponibilità liquide	-	-	3.690	-	3.690	22
Totali	-	-	50.415	-	50.415	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2014 (in migliaia di Euro)	Passività Fair Value detenute per la negoziazione	Passività al costo ammortizzato	Valore di Bilancio al 30 giugno 2014	Note
Debiti verso fornitori	-	22.034	22.034	14
Altre passività correnti	-	1.580	1.580	17
Debiti verso banche a breve termine	13	22.342	22.355	23
Attività e passività finanziarie correnti	-	3.225	3.225	24
Debiti verso banche non correnti	-	-	-	26
Altre passività finanziarie non correnti	-	19	19	27
Totali	13	49.200	49.213	

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.

La tabella successiva evidenzia, per fasce di scadenza contrattuale in considerazione del cosiddetto “*Worst case scenario*”, e con valori *undiscounted* le obbligazioni finanziarie del Gruppo, considerando la data più vicina per la quale al Gruppo può essere richiesto il pagamento e riportando le relative note di bilancio per ciascuna classe.

Passività finanziarie al 30 giugno 2015 (in migliaia di Euro)	Valore di bilancio	entro l'esercizio	tra 1 e 2 anni	tra 2 e 3 anni	tra 3 e 4 anni	tra 4 e 5 anni	oltre 5 anni	Totale	Note
Debiti verso banche a breve termine	12.738	12.738						12.738	23
Altre passività finanziarie correnti	170	170						170	24
Debiti verso banche non correnti	1.619		913	706				1.619	26
Altre passività finanziarie non correnti									27
Totale	14.527	12.098	913	706	-	-	-	14.527	

Passività finanziarie al 30 giugno 2014 (in migliaia di Euro)	Valore di bilancio	entro l'esercizio	tra 1 e 2 anni	tra 2 e 3 anni	tra 3 e 4 anni	tra 4 e 5 anni	oltre 5 anni	Totale	Note
Debiti verso banche a breve termine	22.355	22.355						22.355	23
Altre passività finanziarie a breve termine	3.225	3.225						3.225	24
Debiti verso banche non correnti									26
Altre passività finanziarie non correnti	19		19					19	27
Totale	25.599	25.580	19	-	-	-	-	25.599	

Il Gruppo ha a disposizione sufficienti risorse finanziarie per far fronte ai debiti in scadenza entro l'esercizio, potendo contare sulla liquidità disponibile, su linee di credito e fidi non utilizzati, che alla data del presente bilancio ammontano a circa 50 milioni di euro, e sui flussi di cassa derivanti dall'attività caratteristica.

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.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2015 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2014:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	% su totale	30 giugno 2014	% su totale
Non scaduto	22.013	88%	29.777	92%
0 > 30 giorni	1.002	4%	1.289	4%
30 > 60 giorni	297	1%	197	0%
60 > 90 giorni	101	1%	21	0%
> 90 giorni	1.545	6%	1.153	4%
Totale crediti verso clienti	24.958	100%	32.437	100%

***Fair value* di attività e passività finanziarie e modelli di calcolo utilizzati**

Di seguito sono riportati gli ammontari corrispondenti al *fair value* delle attività e passività ripartiti sulla base delle metodologie e dei modelli di calcolo adottati per la loro determinazione.

Si segnala che non sono riportate le attività finanziarie per le quali il *fair value* non è oggettivamente determinabile.

Il *fair value* della voce Debiti verso banche è stato calcolato sulla base della curva dei tassi alla data di bilancio senza alcuna ipotesi circa il *credit spread*.

Il *fair value* degli strumenti finanziari quotati in un mercato attivo si basa sui prezzi di mercato alla data di bilancio. I prezzi di mercato utilizzati sono *bid/ask price* a seconda della posizione attiva/passiva detenuta. Il *fair value* degli strumenti finanziari non quotati in un mercato attivo e degli strumenti derivati è determinato utilizzando i modelli e le tecniche valutative prevalenti sul mercato, utilizzando input osservabili sul mercato.

Si precisa che per le voci crediti e debiti commerciali, altre attività finanziarie non sono stati calcolati i *fair value* in quanto il loro valore di carico approssima lo stesso.

Per quanto riguarda le voci debiti per leasing finanziari e verso altri finanziatori si ritiene che il *fair value* non si discosti significativamente dal valore contabile a cui sono iscritti

Migliaia di Euro	Valore di bilancio 30 giugno 2015	Mark to Market		Totale Fair Value	Note
		Fair Value	Fair Value		
Disponibilità liquide	4.339	4.339		4.339	22
Debiti verso banche a breve termine	12.738	12.738		12.738	23
Altre attività finanziarie correnti	1.553	1.553		1.553	24
Debiti verso banche non correnti	1.619	1.619		1.619	25
Interest rate swap	0	0		0	23-26

Migliaia di Euro	Valore di bilancio 30 giugno 2014	Mark to Market		Totale Fair Value	Note
		Fair Value	Fair Value		
Disponibilità liquide	3.690	3.690		3.690	22
Debiti verso banche a breve termine	22.342	22.342		22.342	23
Debiti verso banche non correnti	0	0		0	25
Interest rate swap	13	13		13	23-26

Rischio tasso di cambio e tasso d'interesse: sensitivity analysis

La *sensitivity analysis* è stata preparata in accordo al principio contabile IFRS 7. Essa si applica a tutti gli strumenti finanziari riportati in bilancio.

Il Gruppo ha effettuato la *sensitivity analysis* che misura l'impatto stimato sia nel conto economico sia nello stato patrimoniale, di una variazione del tasso di cambio pari a +/-10% e del tasso d'interesse +/-1% rispetto ai tassi di cambio e di interesse rilevati al 30 giugno 2015 su ciascuna classe di strumenti finanziari, mantenendo costanti tutte le altre variabili. Tale analisi ha una valenza puramente illustrativa, dato che nella realtà raramente queste variazioni avvengono in maniera isolata.

Al 30 giugno 2015 il Gruppo non risulta esposto ad ulteriori rischi, quali ad esempio rischio su *commodity*.

Per la *sensitivity analysis* sul tasso di cambio si è tenuto conto del rischio che può nascere in capo a qualsiasi strumento finanziario denominato in una valuta diversa dall'euro. Di conseguenza è stato preso in considerazione anche il rischio di traslazione.

Gli strumenti finanziari che sono soggetti a variazione del loro valore a seguito di movimenti dei tassi d'interesse sono:

- gli strumenti con tasso d'interesse variabile
- gli strumenti con tasso d'interesse fisso ma misurati al fair value.

La tabella seguente riporta gli effetti sulla posizione finanziaria netta e sull'utile prima delle imposte di una diminuzione/incremento del 10% del tasso di cambio Euro/Dollaro rispetto ai valori previsti a budget pari a 1,12:

Tipologia di variazione	Effetto sulla posizione finanziaria netta	Effetto sull'utile prima delle imposte
+10% Dollaro	2.203	744
-10% Dollaro	(2.581)	(973)

Inoltre si stima che tenendo in considerazione i debiti finanziari in valori assoluti a tasso variabile non assistiti da strumenti di copertura dei tassi di interesse una variazione dei tassi di interesse pari allo 1% su base annua comporterebbe una variazione della posizione finanziaria netta e dell'utile prima delle imposte pari a circa 150 migliaia di Euro.

Livelli gerarchici di valutazione al Fair Value

In relazione agli strumenti finanziari rilevati al *fair value*, il principio IFRS 7 richiede che tali valori siano classificati sulla base di una gerarchia di livelli che riflette la significatività degli input utilizzati nella determinazione del *fair value*. Si distinguono i seguenti livelli:

- Livello 1: quotazioni rilevate su un mercato attivo per attività o passività oggetto di valutazione;
- Livello 2: input diversi dai prezzi quotati di cui al punto precedente, che sono osservabili direttamente o indirettamente sul mercato;
- Livello 3: input che non sono basati su dati di mercato osservabili.

Al fine di determinare il valore di mercato degli strumenti finanziari, il Gruppo utilizza diversi modelli di misurazione e valutazione, di cui viene indicato un riepilogo nella tabella seguente per gli anni 2015 e 2014:

Voce di bilancio al 30 giugno 2015	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Altre attività finanziarie correnti	Azioni quotate	1.553			1.553	24

Voce di bilancio al 30 giugno 2014	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Derivati di negoziazione	Interest rate swap		13		13	23-26

10. 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.

Nell'esercizio il Gruppo ha contabilizzato oneri non ricorrenti per 181 migliaia di Euro relativamente ai costi sostenuti per i professionisti utilizzati per le acquisizioni perfezionate nel periodo.

11. 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 del settore operativo Mobile, dedito alla pubblicazione di videogiochi su Smartphone e sui Social Network, alla struttura già esistente. La riorganizzazione avvenuta nel corso del passato esercizio 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 dall'esercizio si è preferito separare l'attività svolta dalla controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS, dal settore operativo Mobile. Tale attività è stata consolidata nel nuovo settore operativo Altre Attività. Il settore operativo comprende anche le attività che sono state svolte nel periodo dalla controllata Digital Bros Game Academy S.r.l., ovvero l'organizzazione di corsi di specializzazione e di formazione in campo informatico e videoludico.

Ai fini della comparazione dei risultati economici i dati al 30 giugno dello scorso esercizio sono 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 30 giugno 2015 e 30 giugno 2014. Si rimanda al paragrafo 7 della Relazione sulla gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2015

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	1.565	14.847	80.014	24.529	289	0	121.244
2	Rettifiche ricavi	0	0	(3.629)	(1.485)	(140)	0	(5.254)
3	Totale ricavi	1.565	14.847	76.385	23.044	149	0	115.990
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(0)	(16.373)	(17.731)	0	0	(34.104)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(189)	(1.802)	(3.366)	0	(17)	0	(5.374)
6	Royalties	0	(6.541)	(21.774)	0	(13)	0	(28.328)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(1.332)	(566)	0	0	(1.898)
8	Totale costo del venduto	(189)	(8.343)	(42.845)	(18.297)	(30)	0	(69.704)
9	Utile lordo (3+8)	1.376	6.504	33.540	4.747	119	0	46.286
10	Altri ricavi	1.558	445	58	81	153	0	2.295
11	Costi per servizi	(259)	(755)	(6.947)	(2.230)	(270)	(1.272)	(11.733)
12	Affitti e locazioni	(91)	(66)	(552)	(58)	(22)	(759)	(1.548)
13	Costi del personale	(3.604)	(2.598)	(6.296)	(2.419)	(379)	(2.557)	(17.853)
14	Altri costi operativi	(85)	(38)	(538)	(248)	(41)	(421)	(1.371)
15	Totale costi operativi	(4.039)	(3.457)	(14.333)	(4.955)	(712)	(5.009)	(32.505)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.105)	3.492	19.266	(127)	(440)	(5.009)	16.076
17	Ammortamenti	(441)	(1.118)	(898)	(227)	(117)	(119)	(2.920)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(641)	(28)	(407)	0	(379)	(1.455)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	641	0	0	0	0	641
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(441)	(1.118)	(926)	(634)	(117)	(498)	(3.734)
22	Margine operativo (16+21)	(1.546)	2.374	18.339	(761)	(557)	(5.507)	12.342

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2015

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
Attività non correnti								
1 Immobili impianti e macchinari								
1	284	52		1.101	2.865	522	17	4.841
2 Investimenti immobiliari	0	0		0	0	0	0	0
3 Immobilizzazioni immateriali	2.513	3.322		1.451	0	338	322	7.946
4 Partecipazioni	0	0		(0)	0	0	1.274	1.274
5 Crediti e altre attività non correnti	0	0		194	9	220	635	1.058
6 Imposte anticipate	206	(461)		1.895	517	83	0	2.240
Totale attività non correnti	3.003	2.913		4.641	3.391	1.163	2.248	17.359
Passività non correnti								
7 Benefici verso dipendenti								
7	0	0		0	(442)	(44)	0	(486)
8 Fondi non correnti	0	0		0	(170)	0	0	(170)
9 Altri debiti e passività non correnti	0	(589)		0	0	0	0	(589)
Totale passività non correnti	0	(589)		0	(612)	(44)	0	(1.245)
Capitale circolante netto								
10 Rimanenze								
10	0	0		7.850	5.031	0	0	12.881
11 Crediti commerciali	254	8.085		22.565	5.446	0	0	36.350
12 Crediti tributari	0	740		1.243	471	12	0	2.466
13 Altre attività correnti	182	760		4.534	252	174	246	6.148
14 Debiti verso fornitori	(131)	(4.618)		(19.841)	(1.598)	(135)	(606)	(26.929)
15 Debiti tributari	0	(89)		(2.641)	(285)	(14)	0	(3.029)
16 Fondi correnti	0	0		0	0	0	0	0
17 Altre passività correnti	(210)	(39)		(385)	(941)	(284)	0	(1.859)
Totale capitale circolante netto	95	4.839		13.325	8.376	(247)	(360)	26.028
Totale	3.098	7.163		17.966	11.155	872	1.888	42.142

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2014

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
1	Ricavi	0	11.088	76.263	53.885	338	0	141.574
2	Rettifiche ricavi	0	0	(4.333)	(3.850)	(246)	0	(8.429)
3	Totale ricavi	0	11.088	71.930	50.035	92	0	133.145
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(15.702)	(30.692)	0	0	(46.394)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(2.397)	(4.134)	0	(39)	0	(6.570)
6	Royalties	0	(7.919)	(28.985)	(5)	0	0	(36.909)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(628)	(5.276)	0	0	(5.904)
8	Totale costo del venduto	0	(10.316)	(49.449)	(35.973)	(39)	0	(95.777)
9	Utile lordo (3+8)	0	772	22.481	14.062	53	0	37.368
10	Altri ricavi	0	0	170	94	0	0	264
11	Costi per servizi	0	(1.054)	(8.726)	(3.337)	(234)	(1.006)	(14.357)
12	Affitti e locazioni	0	(9)	(460)	(78)	(45)	(746)	(1.338)
13	Costi del personale	0	(1.256)	(5.249)	(3.837)	(261)	(1.966)	(12.569)
14	Altri costi operativi	0	(4)	(391)	(342)	(19)	(434)	(1.190)
15	Totale costi operativi	0	(2.323)	(14.826)	(7.594)	(559)	(4.152)	(29.454)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	0	(1.551)	7.825	6.562	(506)	(4.152)	8.178
17	Ammortamenti	0	(186)	(515)	(308)	(89)	(113)	(1.211)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	0	(32)	0	0	0	(32)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetati	0	0	0	0	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	0	(186)	(547)	(308)	(89)	(113)	(1.243)
22	Margine operativo (16+21)	0	(1.737)	7.278	6.254	(595)	(4.265)	6.935

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2014

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
Attività non correnti								
1	Immobili impianti e macchinari	0	1	184	3.010	1	36	3.232
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	455	455
3	Immobilizzazioni immateriali	0	535	1.250	4	154	198	2.141
4	Partecipazioni	0	(0)	(0)	(0)	0	310	310
5	Crediti e altre attività non correnti	0	0	177	9	220	635	1.041
6	Imposte anticipate	0	18	3.065	1.051	83	0	4.217
	Totale attività non correnti	0	554	4.676	4.074	458	1.634	11.396
Passività non correnti								
7	Benefici verso dipendenti	0	0	0	(501)	(39)	0	(540)
8	Fondi non correnti	0	0	0	(205)	0	0	(205)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0	0	0	0
	Totale passività non correnti	0	0	0	(706)	(39)	0	(745)
Capitale circolante netto								
10	Rimanenze	0	0	9.182	5.597	0	0	14.779
11	Crediti commerciali	0	5.254	28.017	9.047	0	0	42.318
12	Crediti tributari	0	669	939	2.205	5	0	3.818
13	Altre attività correnti	0	231	2.513	400	10	212	3.366
14	Debiti verso fornitori	0	(4.653)	(15.071)	(1.562)	(118)	(630)	(22.034)
15	Debiti tributari	0	(9)	(3.067)	(939)	(13)	0	(4.028)
16	Fondi correnti	0	0	0	0	0	0	0
17	Altre passività correnti	0	(2)	(250)	(1.180)	(148)	0	(1.580)
	Totale capitale circolante netto	0	1.490	22.263	13.568	(264)	(418)	36.639
	Totale	0	2.044	26.939	16.936	155	1.216	47.290

Sviluppo: il settore operativo Sviluppo, costituito a seguito dell'acquisizione della società americana Pipeworks Inc., consiste nella progettazione e realizzazione di videogiochi. L'attività viene svolta attraverso una struttura organizzativa costituita da personale qualificato. Ad oggi la Società beneficia di contratti di sviluppo con clienti esterni al Gruppo. La principale ragione sottostante l'acquisizione è dettata dalla possibilità di poter disporre di un team di sviluppo interno al Gruppo in grado di fornire capacità tecnologiche per migliorare la qualità dei videogiochi e il 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.

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. A partire dall'esercizio in corso la società Game Entertainment S.r.l. ha incominciato a svolgere le attività di gestione dei videogiochi Mobile basati esclusivamente sui ricavi pubblicitari.

I caratteri distintivi dei videogiochi del settore operativo Mobile sono: le piattaforme distributive differenti, la possibilità per i giocatori di scaricare gratuitamente dai *marketplace* le applicazioni e conseguentemente le funzionalità di spesa durante le fasi 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 la gestione 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 e videoludico, 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 l'implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere le attività del Gruppo, la gestione degli immobili operativi del Gruppo e la gestione dei marchi. A partire dal passato esercizio anche le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development sono confluite nel settore operativo Holding.

In data 26 giugno 2015, per allineare la struttura dei settori operativi con l'organigramma societario il Consiglio di amministrazione della Digital Bros S.p.A. ha deliberato le cessioni di 505 Games Mobile S.r.l. e società controllate alla 505 Games S.r.l. nonché la cessione delle partecipate 505 Games France S.a.s. e la 505 Games Spain Sl alla stessa Società.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	
Europa	21.774	18%	23.900	17%
Americhe	71.257	59%	58.973	42%
Resto del mondo	3.396	3%	4.458	3%
Totale ricavi estero	96.427	80%	87.331	62%
Italia	24.817	20%	54.243	38%
Totale ricavi lordi consolidati	121.244	100%	141.574	100%
			(24.171)	-17,1%

Il peso percentuale dei ricavi realizzati all'estero aumenta rispetto allo scorso esercizio passando dal 62% del totale dei ricavi consolidati al 30 giugno 2014 all'80% realizzato al 30 giugno 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 80.014 migliaia di Euro. Di seguito la suddivisione dei ricavi lordi estero per settore operativo:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	
Mobile	14.847	15%	11.426	13%
Publishing	80.014	83%	76.263	87%
Sviluppo	1.565	2%	0	0%
Totale ricavi lordi estero	96.426	100%	87.689	100%
			8.737	10,0%

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 2014 dalla Pipeworks Inc. per commesse di sviluppo in essere.

12. 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 al 30 giugno 2015 sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(18)	0	0	(200)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(800)
Matov LLC	0	133	0	0	0	(247)
Totale	0	768	(18)	0	0	(1.247)

Al 30 giugno 2014 erano:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(18)	0	0	(196)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(786)
Matov LLC	0	108	0	0	0	(142)
Totale	0	743	(18)	0	0	(1.124)

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 dell'esercizio sono diventati la nuova sede della controllata americana.

Il canone per la locazione degli edifici di Milano pagato nell'esercizio dalla Digital Bros S.p.A. alla Matov Imm. S.r.l. ammonta a 754 migliaia di Euro, quello pagato dalla 505 Games France S.a.s. per gli edifici di Francheville ammonta a 46 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 2015-2017 con le società 505 Mobile S.r.l., Game Entertainment S.r.l., Game Service S.r.l., 505 Games S.r.l. e Digital Bros Game Academy 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.

13. 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.

14. INFORMATIVA SUI BENI OGGETTO DI RIVALUTAZIONE AI SENSI DI LEGGI SPECIALI

Nessuna rivalutazione è stata effettuata sui beni della società, ai sensi dell'articolo 10 della legge 72/83.

15. FINANZIAMENTI CONCESSI AI MEMBRI DI ORGANI DI AMMINISTRAZIONE, DI VIGILANZA E CONTROLLO

Nessun finanziamento è stato concesso ai membri di organi di amministrazione, di direzione e di vigilanza e controllo, ai sensi dell'articolo 43 comma 1 della IV Direttiva 78/660/CEE.

16. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE

Ai sensi dell'articolo 149-duodecies del Regolamento Emittenti si riportano nel prospetto sottostante i corrispettivi di competenza sia della società di revisione Deloitte & Touche, revisore della Capogruppo, sia delle società di revisione non appartenenti alla rete del revisore principale per l'esercizio corrente:

Tipologia di servizi	Compensi per l'esercizio 2014/15					
	Revisore della capogruppo			Rete del revisore della capogruppo	Revisore non appartenente alla rete della Capogruppo	Totale
	alla capo gruppo	alle altre società	Totale			
Revisione contabile	179.000	57.000	236.000	32.000	53.000	321.000
Servizi di attestazione						
Servizi di consulenza fiscale						
Altri servizi (da dettagliare)						
- Revisione bilanci proforma e documenti informativi						
- Due diligence contabile, fiscale, legale, amministrativa				37.583	41.000	78.583
- Procedure concordate (agreed upon procedure)						
- Servizi di advisory al dirigente preposto (art. 154-bis del TUF)						
- Pareri sull'applicazione di nuovi principi contabili						
- Consulenza su tematiche contabili						
- Altri servizi						
Totale	179.000	57.000	236.000	69.583	94.000	399.583

(pagina volutamente lasciata in bianco)

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 bilancio consolidato nel corso del periodo luglio 2014-giugno 2015. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

1. il bilancio consolidato al 30 giugno 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. la relazione sulla gestione comprende un'analisi attendibile dell'andamento e del risultato della gestione, nonché della relazione della Digital Bros S.p.A. e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento, unitamente alla descrizione dei principali rischi e incertezze cui sono esposti.

Milano, 11 settembre 2015

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe

(pagina volutamente lasciata in bianco)