



Resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2015

(1° trimestre esercizio 2015/2016)

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	6
1.	Struttura del Gruppo	6
2.	Il mercato dei videogiochi	11
3.	Stagionalità caratteristica del mercato	14
4.	Eventi significativi del periodo	15
5.	Analisi dell'andamento economico al 30 settembre 2015	17
6.	Analisi della situazione patrimoniale al 30 settembre 2015	21
7.	Andamento per settori operativi	25
8.	Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	36
9.	Azioni proprie	39
10.	Attività di ricerca e sviluppo	39
11.	Gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari	40
12.	Attività e passività potenziali	47
13.	Eventi successivi alla chiusura del periodo	47
14.	Evoluzione prevedibile della gestione	48
15.	Altre informazioni	49
	Bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2015	51
	Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2015	53
	Conto economico consolidato al 30 settembre 2015	54
	Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2015	55
	Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2015	56
	Movimenti di patrimonio netto consolidato	58
	Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2015	59
1.	Forma, contenuto e altre informazioni generali	60
2.	Principi contabili	63
3.	Valutazioni discrezionali e stime significative	64
4.	Criteri di consolidamento	67
5.	Partecipazioni in società collegate e in altre imprese	69
6.	Aggregazioni di imprese	70
7.	Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	71
8.	Analisi del conto economico	81
9.	Proventi ed oneri non ricorrenti	83
10.	Informativa per settori operativi	84
11.	Rapporti con parti correlate	91
12.	Operazioni atipiche o inusuali	92
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	93

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	Presidente
Laura Guazzoni	Sindaco effettivo
Paolo Villa	Sindaco effettivo
Emanuela Maria Conti	Sindaco supplente
Simone Luigi Dalledonne	Sindaco supplente

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

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

Società di revisione 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 resoconto intermedio di gestione del Gruppo Digital Bros al 30 settembre 2015 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 12 novembre 2015. Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, è quotata sul segmento STAR del mercato MTA gestito da Borsa Italiana S.p.A..

RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

1. STRUTTURA DEL GRUPPO

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

Il Gruppo, per rispondere al mutato contesto competitivo del mercato dei videogiochi, ha realizzato un processo di cambiamento organizzativo che ha visto l'affiancamento alla struttura già esistente del settore operativo Mobile, dedicato alla pubblicazione di videogiochi su Smartphone e sui Social Network. La riorganizzazione ha altresì comportato l'accorpamento della struttura precedentemente denominata Digital nel settore operativo del Publishing, 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 necessità di una più ampia struttura organizzativa di coordinamento delle attività del Gruppo, settore operativo Holding, in particolare per le funzioni 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 dallo scorso esercizio le attività svolte dalla controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS, sono state separate dal settore operativo Mobile. Tale attività è confluita nel nuovo settore operativo Altre Attività che comprende anche le attività svolte 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 settembre 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 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. L'acquisizione permette di poter disporre di un team di sviluppo interno in grado di fornire capacità tecnologiche ai fini del miglioramento della qualità dei videogiochi e del rispetto dei tempi di sviluppo.

Publishing: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori e nella loro successiva distribuzione sia attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale che tramite la 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 il settore operativo, 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 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 ed è attualmente posta in liquidazione.

Mobile: il settore operativo si occupa della produzione e della commercializzazione dei videogiochi per le piattaforme Mobile (Smartphone e Tablet) e per i social network. Il settore operativo è coordinato dalla società 505 Mobile S.r.l. che controlla la società americana 505 Mobile (US) Inc., che ha svolto attività di consulenza per conto della controllante. 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. Fa parte del settore operativo anche la Game Entertainment S.r.l. che a partire dallo scorso esercizio ha incominciato a svolgere le attività di gestione dei videogiochi Mobile che prevedono generazione di ricavi pubblicitari.

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

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

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 anche 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 residuale 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 Autonoma dei Monopoli di Stato). Fanno parte del settore operativo anche le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di

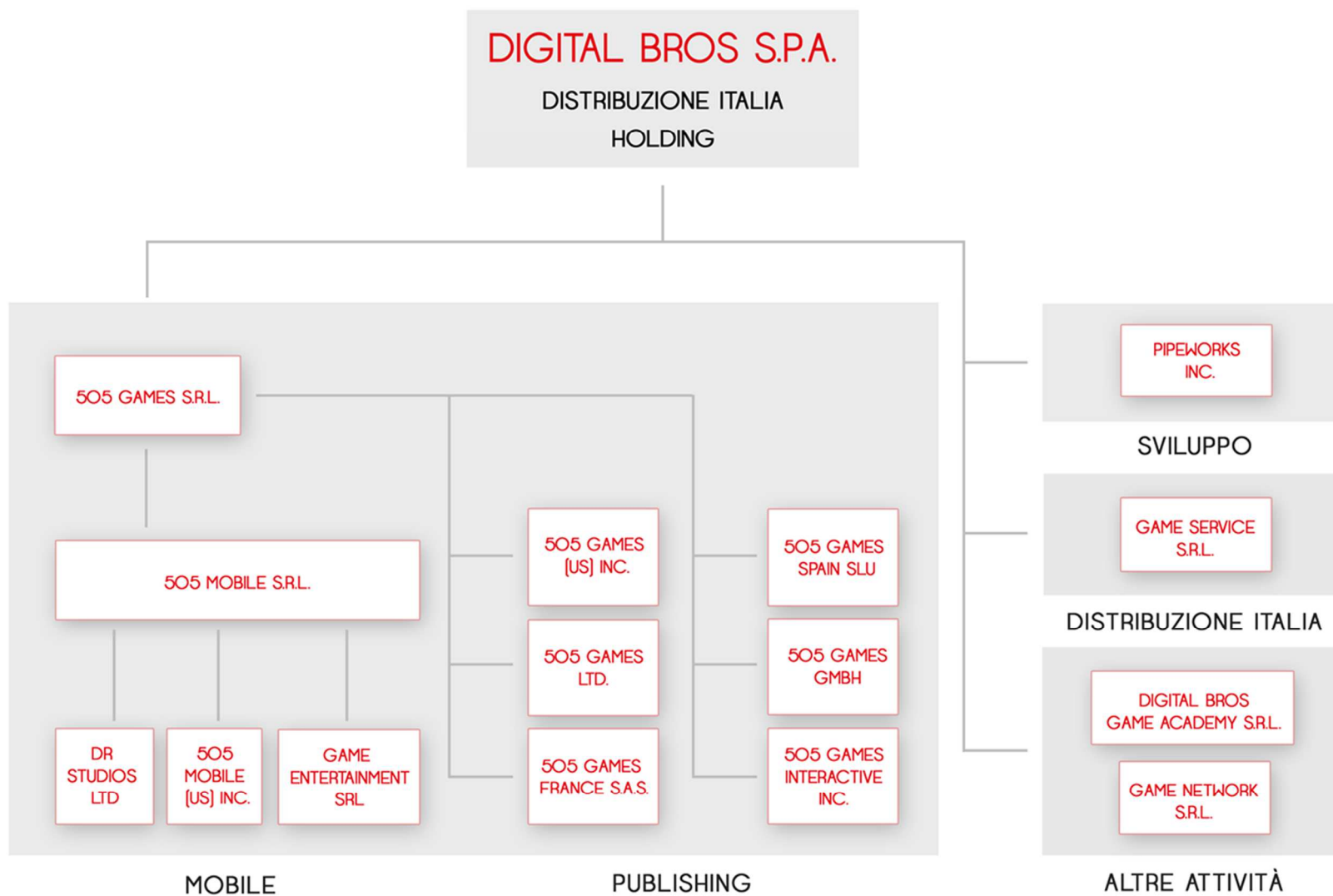
specializzazione in campo informatico e videoludico, corsi di formazione e corsi di aggiornamento professionale anche in forma multimediale.

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.

Nel corso del mese di giugno 2015 per riallineare l'organigramma societario con la struttura dei settori operativi la Capogruppo ha ceduto il 100% delle società 505 Mobile S.r.l. e società controllate, 505 Games France S.a.s. e 505 Games Slu alla 505 Games S.r.l..

Tutte le partecipazioni evidenziate nell'organigramma societario che segue sono detenute al 100%:

Organigramma societario al 30 settembre 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.	Via Labus, 15 Milano	Uffici
DR Studios Ltd.	4 Linford Forum, Rockingham Drive, Milton Keynes, U.K.	Uffici
Game Entertainment S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Network S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Game Service S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
Pipeworks Inc.	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici
505 Games S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games France S.a.s.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
505 Games Interactive (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Mobile S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Mobile (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici

La società 505 Games Nordic AB con sede a Stoccolma è stata messa in liquidazione nel corso del periodo.

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

Ragione sociale	Sede	Quota di possesso	Valore di carico
Delta DNA Ltd. ⁽¹⁾	Edimburgo	1,16%	60
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	16%	200
Cityglance S.r.l.	Milano	37,5%	45
Ovosonico S.r.l.	Varese	3,34%	49
Totale			354

⁽¹⁾ precedentemente Games Analytics Ltd.

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.

Il mercato dei videogiochi per le console Sony Playstation e Microsoft Xbox, come prassi di quasi tutti i mercati tecnologici, presenta 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 tradizionale. In tal caso la catena del valore è la seguente:



Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori 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 fondamentali per permettere al gioco di essere completato, conosciuto, apprezzato e commercializzato su base internazionale.

Gli editori permettono che il gioco giunga al consumatore finale grazie alla rete commerciale internazionale, diretta e indiretta, di cui 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 mondiale. L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, ne determina il prezzo e la politica commerciale a livello mondiale, 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. I mercati francese e 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 creato 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 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* AppStore per i videogiochi per Iphone e Ipad, mentre per la tecnologia Android il *marketplace* di riferimento è GooglePlayStore. Anche per questi ultimi il Gruppo ha in essere opportuni contratti di distribuzione.

La distribuzione digitale di un videogioco allunga 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 permettendo 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 episodi aggiuntivi di un videogioco di particolare successo.

3. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

Il mercato 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 è anche 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 volatilità 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*. Tale processo avviene in misura più graduale nel tempo e non prevalentemente nei giorni immediatamente seguenti al lancio, 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.

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

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati i seguenti:

- la Digital Bros S.p.A. ha acquistato n.1.149.816 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 902 mila Euro ed ha alienato n.2.350.507 azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 2.313 mila Euro, nel periodo 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. Il numero di azioni proprie detenute al termine del trimestre è pari a n.130.247 azioni ordinarie;
- in data 2 settembre 2015 la Digital Bros S.p.A. ha ottenuto l'autorizzazione a costituire una società con sede a Shenzhen, Cina, che ha come oggetto lo svolgimento di attività di marketing e business development sul mercato cinese a favore delle società del Gruppo. Il capitale sociale è di 100 mila Euro;
- 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. per un importo totale comprensivo di sovrapprezzo di 720 mila Euro. L'aumento avverrà in diverse fasi e porterà Digital Bros Sp.A. a detenere al termine dell'operazione, prevista per il 31 luglio 2016, il 49% delle quote azionarie. 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. Al 30 settembre è stata versata la prima quota per 49 mila Euro ed equivalente al 3,34% del capitale.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 30 SETTEMBRE 2015

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi lordi	26.247	103,6%	29.570	104,0%	(3.323)	-11,2%
2	Rettifiche ricavi	(908)	-3,6%	(1.128)	-4,0%	220	-19,5%
3	Totale ricavi netti	25.339	100,0%	28.442	100,0%	(3.103)	-10,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(8.684)	-34,3%	(8.168)	-28,7%	(516)	6,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.457)	-9,7%	(1.203)	-4,2%	(1.254)	n.s.
6	Royalties	(3.651)	-14,4%	(9.226)	-32,4%	5.575	-60,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(154)	-0,6%	(117)	-0,4%	(37)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(14.946)	-59,0%	(18.714)	-65,8%	3.768	-20,1%
9	Utile lordo (3+8)	10.393	41,0%	9.728	34,2%	665	6,8%
10	Altri ricavi	1.299	5,1%	43	0,2%	1.256	n.s.
11	Costi per servizi	(3.266)	-12,9%	(3.050)	-10,7%	(216)	7,1%
12	Affitti e locazioni	(388)	-1,5%	(367)	-1,3%	(21)	5,7%
13	Costi del personale	(4.894)	-19,3%	(3.137)	-11,0%	(1.757)	56,0%
14	Altri costi operativi	(391)	-1,5%	(290)	-1,0%	(101)	35,0%
15	Totale costi operativi	(8.939)	-35,3%	(6.844)	-24,1%	(2.095)	30,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.753	10,9%	2.927	10,3%	(174)	-6,0%
17	Ammortamenti	(890)	-3,5%	(429)	-1,5%	(461)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(332)	-1,2%	332	n.s.
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(890)	-3,5%	(761)	-2,7%	(129)	16,9%
22	Margine operativo (16+21)	1.863	7,4%	2.166	7,6%	(303)	-14,0%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.045	4,1%	961	3,4%	84	8,6%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(363)	-1,4%	(474)	-1,7%	111	-23,4%
25	Gestione finanziaria	682	2,7%	487	1,7%	195	40,1%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	2.545	10,0%	2.653	9,3%	(108)	-4,1%
27	Imposte correnti	(922)	-3,6%	(657)	-2,3%	(264)	40,2%
28	Imposte differite	(55)	-0,2%	(346)	-1,2%	290	-84,2%
29	Totale imposte	(977)	-3,9%	(1.003)	-3,5%	26	-2,6%
30	Utile netto (26+29)	1.568	6,2%	1.650	5,8%	(82)	-5,0%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,11		0,12		(0,01)	-8,3%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,11		0,12		(0,01)	-8,3%

Il trimestre ha visto il lancio sul mercato italiano dei videogiochi Metal Gear Solid V e PES 2016 e, sempre sul solo mercato italiano, il lancio del Daily Fantasy Sport Fantasfida. Fantasfida è uno skill game nel quale il giocatore schiera una squadra composta da sette giocatori di calcio e partecipa ad un torneo, attraverso il versamento di una quota, della durata di una giornata di campionato e/o di coppe europee. Fantasfida è un'attività svolta sotto la concessione AAMS detenuta dalla controllata Game Network S.r.l.. Nessun lancio di nuovi prodotti è stato effettuato dai settori operativi Publishing e Mobile.

I ricavi lordi del periodo sono diminuiti da 29.570 mila Euro a 26.247 mila Euro realizzati al 30 settembre 2015. I ricavi netti si decrementano invece del 10,9% attestandosi a 25.339 mila Euro rispetto ai 28.442 mila Euro realizzati al 30 settembre 2014.

I ricavi lordi del trimestre, in calo dell'11,2%, sono il riflesso di un positivo andamento dei ricavi della Distribuzione Italia in linea con i successi di Metal Gear Solid V e PES 2016 controbilanciato da una flessione dei ricavi del segmento Publishing in mancanza dell'uscita di nuovi prodotti nel periodo.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 30 settembre 2015 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2015	2014	Variazioni		2015	2014	Variazioni	
Sviluppo	627	339	208	85,1%	627	339	208	85,1%
Mobile	3.085	2.710	375	13,9%	3.085	2.710	375	13,9%
Publishing	12.937	20.921	(7.984)	-38,2%	12.797	19.930	(7.133)	-35,8%
Distribuzione Italia	9.493	5.546	3.947	71,2%	8.755	5.448	3.307	60,7%
Altre Attività	105	54	51	93,6%	75	15	60	n.s.
Totale ricavi lordi	26.247	29.570	(3.323)	-11,2%	25.339	28.442	(3.103)	-10,9%

I ricavi del settore operativo del Publishing sono diminuiti di 7.984 mila Euro rispetto al primo trimestre del precedente esercizio che aveva beneficiato delle vendite del videogioco Sniper Elite V3 lanciato in prossimità della chiusura dell'esercizio. Il primo trimestre ha invece beneficiato delle vendite dei due prodotti principali che il Gruppo attualmente pubblica, PAYDAY 2 e Terraria, senza però poter contare su nessuna uscita significativa di nuovi prodotti sul mercato.

I ricavi della Distribuzione Italia sono cresciuti di 3.947 mila Euro particolarmente influenzati dal successo dei videogiochi Metal Gear Solid V e PES 2016. In diminuzione le vendite delle trading cards Yu-Gi-Oh!.

I ricavi del settore operativo Mobile hanno raggiunto nel trimestre 3.085 mila Euro in crescita del 13,9% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente. I ricavi generati da Terraria sono stati pari a 2.463 mila Euro, a seguito del perdurare del successo del videogioco a livello mondiale.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari a 627 mila Euro e rappresentano le vendite che lo sviluppatore americano Pipeworks Inc. ha realizzato su commesse di sviluppo per clienti esterni al Gruppo.

Il costo del venduto si è ridotto del 20,1%, in maniera superiore rispetto al decremento dei ricavi, passando da 18.714 mila Euro a 14.946 mila Euro.

L'utile lordo è così cresciuto del 6,8% passando da 9.728 mila Euro al 30 settembre 2014 a 10.393 mila Euro al 30 settembre 2015.

Gli altri ricavi, pressoché inesistenti nel corso dei passati esercizi, hanno invece rappresentato una componente piuttosto significativa nel periodo e sono stati pari a 1.299 mila Euro. Sono costituiti dalla capitalizzazione dei lavori interni per effetto dei progetti di sviluppo svolti per conto delle società del Gruppo dalle controllate Pipeworks Inc. e DR Studios Ltd..

I costi operativi sono aumentati del 30,6% passando da 6.844 mila Euro al 30 settembre 2014 a 8.939 mila Euro al 30 settembre 2015, principalmente per la crescita dei costi del personale per 1.757 mila Euro a seguito dell'acquisizione dei due studi di sviluppo che nello scorso esercizio erano stati consolidati esclusivamente per il solo mese di settembre. Nel trimestre sono state sostenute spese pubblicitarie a seguito dell'investimento per il lancio di Fantasfida per 533 mila Euro.

Il margine operativo lordo è stato pari a 2.753 mila Euro rispetto a 2.927 mila Euro registrati al 30 settembre 2014, in diminuzione del 6%.

I costi operativi non monetari si incrementano di 129 mila Euro derivanti dall'incremento degli ammortamenti per 461 mila Euro per recepire gli investimenti fatti dal Gruppo con le acquisizioni del 100% della Pipeworks Inc. e della DR Studios Ltd., parzialmente compensati dalla diminuzione delle svalutazioni di attività per 332 mila Euro.

Il margine operativo si decrementa così di 303 mila Euro passando dai 2.166 mila Euro del 30 settembre 2014 ai 1.863 mila Euro del corrente periodo.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 682 mila Euro contro i 487 mila Euro realizzati nel medesimo periodo del passato esercizio. Gli interessi attivi si sono incrementati di 84 mila Euro per effetto della valutazione a fair value delle azioni Starbreeze B per 842 mila Euro e per differenze attive su cambi per 203 mila Euro contro le differenze attive su cambi registrate nel primo trimestre dello scorso esercizio per 961 mila Euro. Gli interessi passivi sono diminuiti invece di 111 mila Euro in linea con il minor indebitamento medio del periodo.

L'utile ante imposte al 30 settembre 2015 è stato pari a 2.545 mila Euro rispetto ai 2.653 mila Euro registrati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente. L'utile netto è invece pari a 1.568 mila Euro, pari al 6,2% dei ricavi, rispetto all'utile di 1.650 mila Euro realizzato al 30 settembre 2014.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,11 Euro rispetto all'utile per azione di 0,12 Euro del medesimo periodo dell'esercizio precedente.

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2015

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	4.867	4.841	26	0,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	8.641	7.946	695	8,7%
4	Partecipazioni	2.227	1.274	953	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	1.058	(2)	-0,2%
6	Imposte anticipate	2.123	2.240	(117)	-5,2%
	Totale attività non correnti	18.914	17.359	1.555	9,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(473)	(486)	13	-2,6%
8	Fondi non correnti	(137)	(170)	33	-19,7%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(589)	589	n.s.
	Totale passività non correnti	(610)	(1.245)	635	-51,0%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	12.727	12.881	(154)	-1,2%
11	Crediti commerciali	36.259	36.350	(91)	-0,3%
12	Crediti tributari	3.283	2.466	817	33,1%
13	Altre attività correnti	9.384	6.148	3.236	52,6%
14	Debiti verso fornitori	(23.314)	(26.929)	3.615	-13,4%
15	Debiti tributari	(4.063)	(3.029)	(1.034)	34,1%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.177)	(1.859)	(318)	17,1%
	Totale capitale circolante netto	32.099	26.028	6.071	23,3%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.472)	(19.417)	(55)	0,3%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(13.751)	(9.947)	(3.804)	38,2%
	Totale patrimonio netto	(38.477)	(33.809)	(4.668)	13,8%
	Totale attività nette	11.926	8.333	3.593	43,1%
22	Disponibilità liquide	4.192	4.339	(147)	-3,4%
23	Debiti verso banche correnti	(14.570)	(12.738)	(1.832)	14,4%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(178)	1.685	(1.863)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(10.556)	(6.714)	(3.842)	57,2%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.370)	(1.619)	249	-15,4%
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.370)	(1.619)	249	-15,4%
	Totale posizione finanziaria netta	(11.926)	(8.333)	(3.593)	43,1%

Le attività non correnti si incrementano di 1.555 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 per effetto dell'aumento delle immobilizzazioni immateriali per 695 mila Euro relativamente alle commesse sviluppate internamente dalla Pipeworks. Inc. e dalla DR Studios Ltd. e dell'aumento delle partecipazioni per 953 mila Euro a seguito principalmente dell'acquisto delle azioni Starbreeze A.

Le passività non correnti si decrementano di 635 mila Euro principalmente per effetto della riclassifica tra le altre passività correnti della stima del debito per earn out, pari a 589 mila Euro, derivante dal contratto di acquisizione della DR Studios Ltd..

Il capitale circolante netto si incrementa di 6.071 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 per effetto dell'aumento delle altre attività correnti per 3.236 mila Euro e del decremento dei debiti verso fornitori per 3.615 mila Euro solo parzialmente compensati dall'aumento dei debiti tributari per 1.034 mila Euro. Minori le variazioni delle altre componenti.

L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2015 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
Rimanenze	12.727	12.881	(154)	-1,2%
Crediti commerciali	36.259	36.350	(91)	-0,3%
Crediti tributari	3.283	2.466	817	33,1%
Altre attività correnti	9.384	6.148	3.236	52,6%
Debiti verso fornitori	(23.314)	(26.929)	3.615	-13,4%
Debiti tributari	(4.063)	(3.029)	(1.034)	34,1%
Fondi correnti	0	0	0	0,0%
Altre passività correnti	(2.177)	(1.859)	(318)	17,1%
Totale capitale circolante netto	32.099	26.028	6.071	23,3%

L'indebitamento finanziario netto è pari a 11.926 mila Euro ed è in aumento di 3.593 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 principalmente per effetto dell'aumento dei debiti verso banche correnti per 1.832 mila Euro e del decremento delle altre attività e passività finanziarie correnti per 1.863 mila Euro.

L'analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 settembre 2015 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
Disponibilità liquide	4.192	4.339	(147)	-3,4%
Debiti verso banche correnti	(14.570)	(12.738)	(1.832)	14,4%
Altre attività e passività finanziarie correnti	(178)	1.685	(1.863)	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	(10.556)	(6.714)	(3.842)	57,2%
Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
Debiti verso banche non correnti	(1.370)	(1.619)	249	-15,4%
Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
Posizione finanziaria netta non corrente	(11.926)	(8.333)	(3.593)	-15,4%
Totale posizione finanziaria netta	(11.926)	(8.333)	(3.593)	43,1%

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Sviluppo

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo					
		30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	627	100,0%	339	100,0%	288	85,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	627	100,0%	339	100,0%	288	85,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(219)	-34,9%	0	0,0%	(219)	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(219)	-34,9%	0	0,0%	(219)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	408	65,1%	339	100,0%	69	20,4%
10	Altri ricavi	1.056	168,4%	0	0,0%	1.056	n.s.
11	Costi per servizi	(68)	-10,9%	(28)	-8,2%	(40)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(35)	-5,5%	(10)	-3,1%	(25)	n.s.
13	Costi del personale	(1.194)	-190,4%	(293)	-86,5%	(901)	n.s.
14	Altri costi operativi	(44)	-7,1%	(9)	-2,6%	(35)	n.s.
15	Totale costi operativi	(1.341)	-213,9%	(340)	-100,4%	(1.001)	n.s.
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	123	19,5%	(1)	-0,4%	124	n.s.
17	Ammortamenti	(149)	-23,8%	(45)	-13,4%	(104)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(149)	-23,8%	(45)	-13,4%	(104)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(26)	-4,1%	(46)	-13,5%	20	-43,7%

La società americana Pipeworks Inc. è stata acquisita a partire dal 1 settembre 2014 e pertanto i dati economici del 30 settembre 2014 sono relativi al solo mese di settembre 2014.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari a 627 mila Euro e rappresentano le vendite delle commesse di sviluppo realizzate per clienti esterni al Gruppo.

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 1.056 mila Euro. Il dettaglio suddiviso per commessa è il seguente:

Migliaia di Euro	Costi del personale	Altri costi	Totale
Prominence Poker	457	146	603
Galapagos	120	0	120
Superfight	99	17	116
Quality Assurance	104	2	106
Altri progetti	81	30	111
Totale	861	195	1.056

Particolare importanza riveste il progetto Prominence Poker che vedrà l'uscita sul mercato a partire dal terzo trimestre dell'esercizio nelle versioni per console di nuove generazione e per la piattaforma di videogiochi per Personal Computer Steam. Il gioco attualmente in sviluppo sfrutta l'esperienza di Pipeworks che nel passato aveva realizzato World Series of Poker per conto della Microsoft.

I costi del personale rappresentano la componente più significativa dei costi operativi e si attestano a 1.194 mila Euro. I costi su base mensile sono aumentati rispetto allo scorso esercizio, che aveva registrato costi per 293 mila Euro nel solo mese di settembre, principalmente per il rafforzamento della divisione di Quality Assurance a seguito delle maggiore necessità evidenziate dalle società del Gruppo.

Gli ammortamenti sono relativi per 39 mila Euro alle attività immateriali che la Pipeworks Inc. ha apportato al Gruppo e per 110 mila Euro all'allocatione della differenza tra il prezzo pagato per l'acquisizione ed il patrimonio netto rettificato ai fini dei principi contabili di Gruppo.

Publishing

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Publishing					
		30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	12.937	101,1%	20.921	105,0%	(7.984)	-38,2%
2	Rettifiche ricavi	(140)	-1,1%	(991)	-5,0%	851	-85,8%
3	Totale ricavi	12.797	100,0%	19.930	100,0%	(7.133)	-35,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(2.463)	-19,2%	(4.748)	-23,8%	2.285	-48,1%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.836)	-14,3%	(894)	-4,5%	(942)	n.s.
6	Royalties	(2.281)	-17,8%	(7.276)	-36,5%	4.995	-68,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(106)	-0,8%	268	1,3%	(374)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(6.686)	-52,2%	(12.650)	-63,5%	5.964	-47,1%
9	Utile lordo (3+8)	6.111	47,8%	7.280	36,5%	(1.169)	-16,1%
10	Altri ricavi	33	0,3%	4	0,0%	29	n.s.
11	Costi per servizi	(1.278)	-10,0%	(1.800)	-9,0%	522	-29,0%
12	Affitti e locazioni	(125)	-1,0%	(141)	-0,7%	16	-10,9%
13	Costi del personale	(1.658)	-13,0%	(1.316)	-6,6%	(342)	25,9%
14	Altri costi operativi	(143)	-1,1%	(109)	-0,5%	(34)	31,3%
15	Totale costi operativi	(3.204)	-25,0%	(3.366)	-16,9%	162	-4,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.940	23,0%	3.918	19,7%	(978)	-25,0%
17	Ammortamenti	(292)	-2,3%	(147)	-0,7%	(145)	98,9%
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	(292)	-2,3%	(147)	-0,7%	(145)	98,9%
22	Margine operativo (16+21)	2.648	20,7%	3.771	18,9%	(1.123)	-29,8%

I ricavi del settore operativo del Publishing sono diminuiti di 7.984 mila Euro rispetto al primo trimestre del precedente esercizio che aveva beneficiato delle vendite del videogioco Sniper Elite V3 lanciato in prossimità della chiusura dell'esercizio. Il primo trimestre ha invece beneficiato delle vendite dei due prodotti principali che il Gruppo attualmente pubblica, PAYDAY 2 e Terraria, senza però poter contare su nessuna uscita significativa di nuovi prodotti sul mercato.

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

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni
Sniper Elite V3	2.253	14.209	(11.956)
PAYDAY 2	6.726	3.828	2.898
Terraria	1.785	961	824
How to Survive	441	308	133
Sniper Elite V2	86	622	(536)
Brothers	1.333	100	1.233
Altri	313	893	(580)
Totale ricavi Publishing	12.937	20.921	(7.984)

Il dettaglio dei ricavi al 30 settembre 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 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni	
Ricavi da distribuzione retail	6.483	12.828	(6.345)	-49,5%
Ricavi da distribuzione digitale	6.446	8.029	(1.583)	-19,7%
Ricavi da sublicensing	8	64	(56)	-87,5%
Totale ricavi Publishing	12.937	20.921	(7.984)	-38,2%

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni
Sony Playstation Network	2.239	2.668	(429)
Steam	2.114	2.235	(121)
Microsoft Xbox Live	2.036	2.949	(913)
Altri Marketplace	57	177	(120)
Totale ricavi da distribuzione digitale	6.446	8.029	(1.583)

Le rettifiche ricavi si decrementano di 851 mila Euro, con una contrazione percentuale del 85,2%, permettendo così di limitare la diminuzione dei ricavi netti al 35,8% rispetto alla riduzione del 38,2% dei ricavi lordi. La voce comprende la stima delle note credito per prodotti invenduti che il Gruppo prevede di dover emettere alla clientela nel prossimo futuro e scendono anche in considerazione delle riduzione dei ricavi da distribuzione retail.

Il costo del venduto si contrae del 47,1% in misura più che proporzionale al decremento dei ricavi limitando così la riduzione dell'utile lordo del settore operativo del al 16,1%, pari a 1.169 mila Euro.

I costi operativi diminuiscono di 162 mila Euro, per effetto di un calo dei costi per servizi di 522 mila Euro, per effetto dei minori investimenti pubblicitari a supporto dei prodotti, controbilanciati da un aumento dei costi del personale per 342 mila Euro a seguito dell'aumento del numero di persone impiegate.

I costi operativi non monetari si incrementano di 145 mila Euro per effetto di maggiori ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali detenute.

Mobile

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Mobile					
		30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	3.085	100,0%	2.710	100,0%	375	13,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	3.085	100,0%	2.710	100,0%	375	13,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(395)	-12,8%	(303)	-11,2%	(92)	30,5%
6	Royalties	(1.351)	-43,8%	(1.950)	-72,0%	599	-30,7%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(1.746)	-56,6%	(2.253)	-83,1%	507	-22,5%
9	Utile lordo (3+8)	1.339	43,4%	457	16,9%	882	n.s.
10	Altri ricavi	146	4,7%	15	0,6%	131	n.s.
11	Costi per servizi	(184)	-6,0%	(162)	-6,0%	(22)	13,8%
12	Affitti e locazioni	(18)	-0,6%	(3)	-0,1%	(15)	n.s.
13	Costi del personale	(738)	-23,9%	(406)	-15,0%	(332)	81,8%
14	Altri costi operativi	(19)	-0,6%	(5)	-0,2%	(14)	n.s.
15	Totale costi operativi	(959)	-31,1%	(576)	-21,3%	(383)	66,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	526	17,0%	(104)	-3,9%	630	n.s.
17	Ammortamenti	(339)	-11,0%	(133)	-4,9%	(206)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(339)	-11,0%	(133)	-4,9%	(206)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	187	6,1%	(237)	-8,7%	424	n.s.

I ricavi del settore operativo Mobile hanno raggiunto nel trimestre 3.085 mila Euro in crescita del 13,9% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente. I ricavi generati da Terraria sono stati pari a 2.463 mila Euro, a seguito del perdurare del successo del videogioco a livello mondiale.

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni
Terraria	2.463	2.275	188
Battle Islands	465	264	201
Altri prodotti	157	171	(14)
Totale ricavi Mobile	3.085	2.710	375

Il videogioco Battle Islands, sviluppato dalla controllata DR Studios Ltd., lanciato nel dicembre 2013, ha contribuito ai ricavi del periodo per 465 mila 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 successivamente durante le fasi di gioco.

Il costo del venduto è composto esclusivamente da acquisti di servizi e da royalty. I primi, pari a 395 mila 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 è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni
Live support	223	83	140
Programmazione	27	73	(46)
Quality assurance	113	128	(15)
Altro	32	25	7
Totale	395	309	86

La riduzione dei costi per royalty è in funzione delle minori perdite, 160 mila Euro contro 535 mila Euro del corrispondente periodo dell'esercizio precedente, sostenute dal Gruppo per effetto dell'anticipata interruzione dello sviluppo di videogiochi ritenuti non remunerativi.

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 alla società acquisita DR Studios Ltd. che nel corso del passato esercizio era stata consolidata solo per il mese di settembre.

Gli ammortamenti si incrementano di 206 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	
Ammortamento Battle Islands	261
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	66
Ammortamento immobilizzazioni materiali	12
Totale	339

Il margine operativo nel periodo è stato pari a 187 mila Euro a fronte di un margine operativo negativo di 237 mila Euro registrato al 30 settembre 2014.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	9.493	108,4%	5.546	101,8%	3.947	71,2%
2	Rettifiche ricavi	(738)	-8,4%	(98)	-1,8%	(640)	n.s.
3	Totale ricavi	8.755	100,0%	5.448	100,0%	3.307	60,7%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(6.221)	-71,1%	(3.420)	-62,8%	(2.801)	81,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(48)	-0,5%	(385)	-7,1%	337	-87,6%
8	Totale costo del venduto	(6.269)	-71,6%	(3.805)	-69,9%	(2.464)	64,7%
9	Utile lordo (3+8)	2.486	28,4%	1.643	30,2%	843	51,3%
10	Altri ricavi	4	0,0%	24	0,4%	(20)	-82,1%
11	Costi per servizi	(727)	-8,3%	(604)	-11,1%	(123)	20,4%
12	Affitti e locazioni	(12)	-0,1%	(13)	-0,2%	1	-11,7%
13	Costi del personale	(488)	-5,6%	(399)	-7,3%	(89)	22,3%
14	Altri costi operativi	(69)	-0,8%	(67)	-1,2%	(2)	3,3%
15	Totale costi operativi	(1.296)	-14,8%	(1.083)	-19,9%	(213)	19,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.194	13,6%	584	10,7%	610	n.s.
17	Ammortamenti	(42)	-0,5%	(55)	-1,0%	13	-22,6%
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	(42)	-0,5%	(55)	-1,0%	13	-22,6%
22	Margine operativo (16+21)	1.152	13,2%	529	9,7%	623	n.s.

I ricavi della Distribuzione Italia sono cresciuti di 3.947 mila Euro particolarmente influenzati dal successo dei videogiochi Metal Gear Solid V e PES 2016. In diminuzione le vendite delle trading cards Yu-Gi-Oh!.

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	7.505	782	6.723	n.s.
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	209	118	91	77,0%
Distribuzione carte collezionabili	1.437	4.574	(3.137)	-68,6%
Distribuzione altri prodotti e servizi	356	135	221	n.s.
Sconti finanziari	(14)	(63)	49	-77,8%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	9.493	5.546	3.947	71,2%

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	102.074	4.435	2.046	92	n.s.	n.s.
Sony Playstation 3	50.731	1.550	19.023	211	n.s.	n.s.
Microsoft Xbox One	17.459	754	1.923	78	n.s.	n.s.
Microsoft Xbox 360	25.179	733	13.863	162	81,6%	n.s.
Altre console	5.736	31	11.046	239	-48,1%	-87,0%
Totale ricavi console	201.179	7.505	47.901	782	n.s.	n.s.

Il confronto con il primo trimestre dello scorso esercizio risulta di difficile esecuzione visto il limitato volume d'affari sviluppato dal settore operativo nel primo trimestre dello scorso esercizio. Il settore operativo infatti registra una crescita dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console pari a 7.178 mila Euro per il concomitante lancio nel corso del corrente periodo di due videogiochi che hanno riscontrato un gradimento del pubblico molto elevato: Metal Gear Solid V e PES 2016.

Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato una diminuzione di 3.137 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 8.755 migliaia Euro, in aumento del 60,7 % rispetto all'esercizio precedente.

Il costo del venduto si incrementa di 2.464 mila Euro, pari al 64,7%, in misura leggermente superiore rispetto all'aumento dei ricavi netti. L'utile lordo si incrementa di conseguenza di 843 mila Euro pari ad un aumento percentuale del 51,3%.

I costi operativi sono aumentati del 19,6%, pari a 213 mila Euro, rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente. Tale incremento è principalmente determinato dall'aumento dei costi per servizi per 123 mila Euro a seguito di maggiori investimenti pubblicitari per l'uscita del PES 2016 anticipatamente rispetto a quanto avvenuto nel passato esercizio e ad un aumento dei costi del personale per 89 mila Euro.

Il margine operativo si incrementa di 623 mila Euro, passando da 529 mila Euro realizzati al 30 settembre 2014 a 1.152 mila Euro realizzati al termine del trimestre corrente.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	105	139,3%	54	351,5%	51	93,6%
2	Rettifiche ricavi	(30)	-39,3%	(39)	-251,5%	9	-23,7%
3	Totale ricavi	75	100,0%	15	100,0%	60	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(7)	-9,6%	(6)	-37,0%	(1)	26,7%
6	Royalties	(19)	-24,6%	0	0,0%	(19)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(26)	-34,2%	(6)	-37,0%	(20)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	49	64,5%	9	58,3%	40	n.s.
10	Altri ricavi	60	80,0%	0	0,0%	60	0,0%
11	Costi per servizi	(687)	-911,1%	(49)	-319,9%	(638)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(6)	-8,1%	(12)	-77,7%	6	-48,8%
13	Costi del personale	(126)	-167,5%	(62)	-402,6%	(64)	n.s.
14	Altri costi operativi	(11)	-15,0%	(4)	-28,2%	(7)	n.s.
15	Totale costi operativi	(830)	-1.100,5%	(127)	-823,0%	(703)	n.s.
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(721)	-956,0%	(118)	-764,7%	(603)	n.s.
17	Ammortamenti	(40)	-52,6%	(23)	-150,8%	(17)	70,5%
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	(40)	-52,6%	(23)	-150,8%	(17)	70,5%
22	Margine operativo (16+21)	(761)	-1.008,6%	(141)	-913,8%	(620)	n.s.

Il settore operativo comprende i ricavi e i costi della controllata Game Network S.r.l., che svolge attività di gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS, e della Digital Bros Game Academy S.r.l., che effettua l'organizzazione di corsi di specializzazione e di formazione in campo informatico e videoludico.

La Game Network S.r.l. opera tramite i portali www.gameplaza.it e www.fantasfida.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 terzo trimestre del passato esercizio pertanto i dati del settore operativo relativi al primo trimestre del precedente esercizio si riferiscono esclusivamente alla Game Network S.r.l..

I ricavi lordi al 30 settembre 2015 sono relativi alla Game Network S.r.l. per 56 mila Euro e alla Digital Bros Game Academy S.r.l. per 49 mila Euro.

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

Le rettifiche ricavi sono interamente rappresentate dalle imposte che vengono versate a fronte dei ricavi realizzati dai portali www.gameplaza.it e www.fantasfida.it.

I costi operativi sono rappresentati dai costi per servizi, principalmente spese pubblicitarie pari a 533 mila Euro sostenute per il lancio del gioco Fantasfida, 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.

Il margine operativo è stato negativo per 761 mila Euro principalmente per effetto dei costi di lancio di Fantasfida.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding					
		30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(322)	0,0%	(407)	0,0%	85	-20,9%
12	Affitti e locazioni	(192)	0,0%	(188)	0,0%	(4)	0,0%
13	Costi del personale	(690)	0,0%	(661)	0,0%	(29)	4,4%
14	Altri costi operativi	(105)	0,0%	(96)	0,0%	(9)	9,4%
15	Totale costi operativi	(1.309)	0,0%	(1.352)	0,0%	43	-3,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.309)	0,0%	(1.352)	0,0%	43	3,1%
17	Ammortamenti	(28)	0,0%	(26)	0,0%	(2)	0,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(332)	0,0%	332	n.s.
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	(28)	0,0%	(358)	0,0%	330	92,3%
22	Margine operativo (16+21)	(1.337)	0,0%	(1.710)	0,0%	373	21,8%

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.

I costi operativi, pari a 1.309 mila Euro, sono sostanzialmente in linea con quelli al 30 settembre 2014, quando erano stati pari a 1.352 mila Euro.

Gli ammortamenti sono in linea con l'esercizio precedente mentre non si sono registrate svalutazioni di attività come nel corso del medesimo periodo dell'esercizio precedente.

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 resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 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.

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 settembre 2015 risulta titolare di 130.247 azioni proprie, a fronte delle 400.247 possedute al 30 giugno 2015.

Ai sensi del n. 4 del citato comma 2, la Società ha alienato 270.000 azioni proprie ad un prezzo medio di Euro 11,28 cadauna per un controvalore complessivo di 3.045 mila Euro.

10. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nell'esercizio attività di ricerca per 5 mila Euro ed attività di sviluppo per 729 mila Euro. Al 30 settembre 2014 erano state rispettivamente 13 mila Euro e 54 mila Euro.

Le attività di ricerca e sviluppo sono esclusivamente relative a videogiochi di lancio futuro.

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'informativa finanziaria.

La completezza della mappatura dei rischi e l'assegnazione del grado di rischio netto viene valutata congiuntamente dai due amministratori delegati e dall'amministratore 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 repentini cali in fase di maturità anche accentuati dall'attuale crisi economica internazionale. Parimenti anche il ciclo delle precedenti console potrebbe drasticamente ridursi. Questo comporta la difficoltà di prevedere i risultati economici futuri per effetto di questa potenziale volatilità di mercato. Il rischio è mitigato dal fatto che il Gruppo ha la possibilità di ridurre significativamente i costi operativi sui prodotti di lancio futuro in funzione dell'andamento prospettico della domanda.

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

Il mercato dei videogiochi è soggetto, come tutto il mercato dell'entertainment, a molteplici rischi che sono al di fuori del controllo del Gruppo. Tra questi la popolarità dei personaggi e degli sport, le piattaforme su cui i videogiocatori giocano, i cambiamenti nella demografica dei consumi, la popolarità di altre forme di entertainment. L'eventuale incapacità del Gruppo di incontrare le preferenze dei

consumatori ed assecondarne i rapidi cambiamenti con i propri prodotti può incidere significativamente sui ricavi e margini del Gruppo, rendendo i piani prospettici di difficile realizzazione. Tale rischio è mitigato dall'esperienza del management e dalla procedura di acquisizione dei contratti di licenza e di sviluppo implementata dal Gruppo che opera un'accurata analisi dei conti economici di prodotto anche attraverso opportune analisi di mercato.

Rischio legato al grado di pirateria

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

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

Rischio di obsolescenza dei prodotti

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

La capogruppo Digital Bros S.p.A. concentra 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 illustrative.

Strumenti finanziari detenuti per il trading

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

12. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

Al 30 settembre 2015 non vi sono attività e passività potenziali, così come nel corrispondente periodo del passato esercizio.

13. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Nel periodo successivo alla chiusura del periodo la Digital Bros S.p.A. ha acquistato n.1.149.816 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 902 mila Euro ed ha alienato n.1.149.816 azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 1.510 mila Euro. La Capogruppo ha acquistato n.776.231 azioni ordinarie Starbreeze A per un controvalore totale di 707 mila Euro.

In data 2 ottobre 2015 la Capogruppo ha versato ulteriori 221 mila Euro come seconda quota dell'aumento di capitale della società Ovosonico S.r.l. di cui 15.040 mila Euro a titolo di capitale e 205.960 mila Euro a titolo di sovrapprezzo. Tale versamento porta oggi il Gruppo a detenere il 18,38% del capitale della Ovosonico S.r.l..

14. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

I principali lanci di nuovi prodotti avverranno nell'ultimo trimestre dell'esercizio con le uscite in particolare di Assetto Corsa, videogioco di corse automobilistiche realizzato dallo sviluppatore italiano Kunos simulazioni e Abzu, un'innovativa avventura sottomarina con una grafica accattivante, insieme ai primi giochi prodotti internamente dalla controllata Pipeworks Inc.. In attesa dei lanci i ricavi del settore operativo del Publishing saranno realizzati dal prodotto di maggior successo degli ultimi anni, PAYDAY 2 sia nelle versioni Steam che nella versione per le console di nuova generazione a seguito del lancio della versione Crimewave Edition.

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 potrà beneficiare anche del lancio sulla console Microsoft Xbox One avvenuto nel mese di ottobre.

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 delle spese messe già in atto.

Il settore operativo Sviluppo continuerà a lavorare sui progetti partiti nel corso del passato esercizio e si prevede potrà ancora contare su commesse con clienti esterni al Gruppo.

Le attese per l'esercizio in corso a livello consolidato sono per un mantenimento dei livelli di fatturato e utile realizzati nell'esercizio precedente. La concentrazione delle uscite nel quarto trimestre dell'esercizio comporterà una crescita dell'indebitamento finanziario netto che tenderà linearmente ad aumentare nel corso dei prossimi due trimestri per poi iniziare a riprendere la naturale riduzione anche se a tassi inferiori rispetto al passato.

15. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	214	199	15
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	228	215	13

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

Tipologia	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni
Dirigenti	5	4	1
Impiegati	160	140	20
Totale dipendenti esteri	165	144	21

Il numero medio di dipendenti del periodo 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	10	7	3
Impiegati	210	155	55
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	224	168	56

Il numero medio di dipendenti delle società estere del periodo è:

Tipologia	Numero medio 2015	Numero medio 2014	Variazioni
Dirigenti	5	2	3
Impiegati	156	95	61
Totale dipendenti esteri	161	97	64

L'incremento del numero dei dipendenti esteri è effetto delle acquisizioni avvenute nel corso del passato esercizio.

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)



Bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2015

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2015

	Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	4.867	4.841	26	0,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	8.641	7.946	695	8,7%
4	Partecipazioni	2.227	1.274	953	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	1.058	(2)	-0,2%
6	Imposte anticipate	2.123	2.240	(117)	-5,2%
	Totale attività non correnti	18.914	17.359	1.555	9,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(473)	(486)	13	-2,6%
8	Fondi non correnti	(137)	(170)	33	-19,7%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(589)	589	n.s.
	Totale passività non correnti	(610)	(1.245)	635	-51,0%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	12.727	12.881	(154)	-1,2%
11	Crediti commerciali	36.259	36.350	(91)	-0,3%
12	Crediti tributari	3.283	2.466	817	33,1%
13	Altre attività correnti	9.384	6.148	3.236	52,6%
14	Debiti verso fornitori	(23.314)	(26.929)	3.615	-13,4%
15	Debiti tributari	(4.063)	(3.029)	(1.034)	34,1%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.177)	(1.859)	(318)	17,1%
	Totale capitale circolante netto	32.099	26.028	6.071	23,3%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.472)	(19.417)	(55)	0,3%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(13.751)	(9.947)	(3.804)	38,2%
	Totale patrimonio netto	(38.477)	(33.809)	(4.668)	13,8%
	Totale attività nette	11.926	8.333	3.593	43,1%
22	Disponibilità liquide	4.192	4.339	(147)	-3,4%
23	Debiti verso banche correnti	(14.570)	(12.738)	(1.832)	14,4%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(178)	1.685	(1.863)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(10.556)	(6.714)	(3.842)	57,2%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.370)	(1.619)	249	-15,4%
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.370)	(1.619)	249	-15,4%
	Totale posizione finanziaria netta	(11.926)	(8.333)	(3.593)	43,1%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 30 settembre 2015

	Migliaia di Euro	30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi lordi	26.247	103,6%	29.570	104,0%	(3.323)	-11,2%
2	Rettifiche ricavi	(908)	-3,6%	(1.128)	-4,0%	220	-19,5%
3	Totale ricavi netti	25.339	100,0%	28.442	100,0%	(3.103)	-10,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(8.684)	-34,3%	(8.168)	-28,7%	(516)	6,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.457)	-9,7%	(1.203)	-4,2%	(1.254)	n.s.
6	Royalties	(3.651)	-14,4%	(9.226)	-32,4%	5.575	-60,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(154)	-0,6%	(117)	-0,4%	(37)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(14.946)	-59,0%	(18.714)	-65,8%	3.768	-20,1%
9	Utile lordo (3+8)	10.393	41,0%	9.728	34,2%	665	6,8%
10	Altri ricavi	1.299	5,1%	43	0,2%	1.256	n.s.
11	Costi per servizi	(3.266)	-12,9%	(3.050)	-10,7%	(216)	7,1%
12	Affitti e locazioni	(388)	-1,5%	(367)	-1,3%	(21)	5,7%
13	Costi del personale	(4.894)	-19,3%	(3.137)	-11,0%	(1.757)	56,0%
14	Altri costi operativi	(391)	-1,5%	(290)	-1,0%	(101)	35,0%
15	Totale costi operativi	(8.939)	-35,3%	(6.844)	-24,1%	(2.095)	30,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.753	10,9%	2.927	10,3%	(174)	-6,0%
17	Ammortamenti	(890)	-3,5%	(429)	-1,5%	(461)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(332)	-1,2%	332	n.s.
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(890)	-3,5%	(761)	-2,7%	(129)	16,9%
22	Margine operativo (16+21)	1.863	7,4%	2.166	7,6%	(303)	-14,0%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.045	4,1%	961	3,4%	84	8,6%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(363)	-1,4%	(474)	-1,7%	111	-23,4%
25	Gestione finanziaria	682	2,7%	487	1,7%	195	40,1%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	2.545	10,0%	2.653	9,3%	(108)	-4,1%
27	Imposte correnti	(922)	-3,6%	(657)	-2,3%	(264)	40,2%
28	Imposte differite	(55)	-0,2%	(346)	-1,2%	290	-84,2%
29	Totale imposte	(977)	-3,9%	(1.003)	-3,5%	26	-2,6%
30	Utile netto (26+29)	1.568	6,2%	1.650	5,8%	(82)	-5,0%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,11		0,12		(0,01)	-8,3%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,11		0,12		(0,01)	-8,3%

Gruppo Digital Bros**Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2015**

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	1.568	1.650	(82)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(155)	(236)	81
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	290	0	290
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	(80)	0	(80)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	55	(236)	291
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	55	(236)	291
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	1.623	1.414	209
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	1.623	1.414	209
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

Gruppo Digital Bros
Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2015

	Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014
A.	Posizione finanziaria netta iniziale	(8.333)	(21.909)
B.	Flussi finanziari da attività d'esercizio		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	1.568	1.650
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	332
	Ammortamenti immateriali	726	345
	Ammortamenti materiali	164	84
	Variazione netta degli altri fondi	(33)	(0)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	(13)	3
	Variazione netta delle altre passività non correnti	(589)	2.342
	SUBTOTALE B.	1.823	4.755
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	154	117
	Crediti commerciali	91	13.205
	Crediti tributari	(817)	(164)
	Altre attività correnti	(3.236)	(169)
	Debiti verso fornitori	(3.615)	(1.517)
	Debiti tributari	1.034	(1.624)
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	318	556
	SUBTOTALE C.	(6.071)	10.404
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(1.421)	(4.936)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(190)	(226)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(834)	321
	SUBTOTALE D.	(2.446)	(4.841)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	0	0
	SUBTOTALE E.	0	0
F.	Movimenti del patrimonio netto consolidato		
	Dividendi distribuiti	0	0
	Variazione azioni proprie detenute	809	0
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	2.291	(236)
	SUBTOTALE F.	3.100	(236)
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(3.593)	10.083
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(11.926)	(11.826)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(147)	(273)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	(1.832)	8.605
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	(1.863)	1.419
Variazione della posizione finanziaria per acquisizione partecipazioni	0	327
Flusso monetario del periodo a breve	(3.842)	10.078
Flusso monetario del periodo a medio	249	5
Flusso monetario del periodo	(3.593)	10.083

Informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni
Imposte sul reddito pagate	0	(1.271)	1.271
Interessi pagati	(143)	(345)	202
Interessi incassati	0	2	(2)
Totale	(143)	(1.614)	1.471

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 2014	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		(1.924)	1.924	0	0
Altre variazioni							0				0	0
Utile (perdita) complessiva					(236)		(236)			1.650	1.650	1.414
Totale al 30 settembre 2014	5.644	16.954	1.129	1.367	(91)	(86)	19.273	(1.574)	(2.046)	5.498	3.452	26.795
Totale al 1 luglio 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(244)	211	19.417	(1.199)	(3.006)	12.953	9.947	33.809
Destinazione utile d'esercizio							0		9.105	(9.105)	0	0
Altre variazioni							0	809	2.236		2.236	3.045
Utile (perdita) complessiva					(155)	210	55			1.568	1.568	1.623
Totale al 30 settembre 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(399)	421	19.472	(390)	8.335	5.416	13.751	38.477



**Note illustrative al bilancio consolidato
abbreviato al 30 settembre 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 abbreviato al 30 settembre 2015 è stato redatto sul presupposto della continuità aziendale. Il Gruppo ha valutato che le incertezze ed i rischi a cui è soggetto, peraltro commentati nella relazione sulla gestione, non determinino incertezze sulla sua capacità di operare in continuità aziendale.

Principi contabili adottati e dichiarazione di conformità agli IAS/IFRS

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 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 abbreviato al 30 settembre 2015 sono espressi in mila Euro, se non diversamente specificato.

Schemi di bilancio

Il bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 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 illustrative 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 2015.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

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

- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1 luglio 2015 al 30 settembre 2015 e dal 1 luglio 2014 al 30 settembre 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 illustrative.

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 settembre 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 illustrative.

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 2014 sino alla data del 30 settembre 2015.

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

2. PRINCIPI CONTABILI

Per la preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 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 settembre 2015 predisposte dalle società del Gruppo consolidate e rettificata, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

I criteri di valutazione adottati per la redazione del bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2015 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2014. Le variazioni delle norme e delle interpretazioni adottate dall'Unione Europea non hanno comportato effetti significativi nella predisposizione del bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2015.

Si rimanda al bilancio al 30 giugno 2015 per l'elencazione completa dei principi contabili utilizzati.

Nuovi principi contabili

I principi contabili e interpretazioni la cui applicazione è obbligatoria a decorrere dal 1 luglio 2015 non hanno determinato alcun effetto sul Resoconto intermedio di gestione del Gruppo al 30 settembre 2015, in quanto relativi a fattispecie non applicabili o con impatti ritenuti non significativi.

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2015 e delle relative note illustrative ha richiesto da parte delle società del Gruppo alcune valutazioni discrezionali. Tali valutazioni sono servite per la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività del bilancio consolidato abbreviato e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio consolidato abbreviato. Tali valutazioni sono effettuate sulla base di piani previsionali a breve e medio/lungo termine continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio di Amministrazione preliminarmente all'approvazione di tutte le relazioni finanziarie.

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

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

Rischi su crediti

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

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

Valutazione delle rimanenze

Il Gruppo valuta le rimanenze su base trimestrale in considerazione della rapida obsolescenza che caratterizza i prodotti commercializzati. Un'eventuale svalutazione viene effettuata per tenere in considerazione un minor valore di mercato che i singoli prodotti possono avere rispetto al costo storico. Per eseguire tale stima, il Gruppo ha adottato una procedura di previsione dei ricavi per i quattro trimestri successivi che viene preparata periodicamente dalla struttura commerciale. Eventuali differenze che vengano riscontrate tra la valutazione di mercato del prodotto in rimanenza, tenuto anche conto della

fascia piattaforma/prezzo di appartenenza, e il relativo costo storico vengono riflesse a conto economico nel periodo in cui vengono riscontrate.

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

Benefici a dipendenti

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

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

Rettifiche ricavi

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

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

Royalty e anticipi a sviluppatori per licenze

Il metodo di determinazione delle royalty varia da rapporto a rapporto in funzione della differente tipologia contrattuale stipulata dal Gruppo. Il numero di contratti che prevedono royalty variabili con un minimo garantito e/o i contratti che prevedono una quota fissa di sviluppo sono aumentati nel tempo. Per queste ultime due tipologie occorre valutare il beneficio futuro che il contratto genererà nei trimestri

successivi per rispettare il principio della correlazione dei costi e ricavi e si basa sulla stima delle quantità che si prevede verranno vendute nei periodi successivi al momento della valutazione. La stima delle quantità di vendite future si basano su di un processo di pianificazione a medio termine (tre anni) che viene aggiornato con cadenza semestrale. Nel caso della determinazione delle royalty per prodotti con distribuzione digitale e/o mobile, la revisione della pianificazione a tre anni dei ricavi avviene con cadenza rispettivamente settimanale e mensile.

Imposte differite e anticipate

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

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 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 abbreviato al 30 settembre 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.	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.	Eugene	USA	\$ 61.929	100%
505 Games S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Games France S.a.s.	Francheville	Francia	€ 100.000	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%

La società 505 Games Nordic AB con sede a Stoccolma è stata messa in liquidazione nel corso del periodo.

Metodo di consolidamento a patrimonio netto:

Ragione Sociale	Sede operativa	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente
Delta DNA Ltd. ⁽¹⁾	Edimburgo	£ 2.847.000	1,16%	0%
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	€ 26.366	16%	0%
Cityglance S.r.l.	Milano	€ 10.000	37,5%	0%
Ovosonico S.r.l.	Milano	€ 100.000	3,34%	0%

⁽¹⁾ precedentemente Games Analytics Ltd.

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' COLLEGATE E IN ALTRE IMPRESE

Le partecipazioni detenute dalle società del Gruppo al 30 settembre 2015 sono le seguenti:

- l'1,16% del capitale della società Delta DNA Ltd. acquistata il 3 luglio 2013 e iscritta al costo d'acquisto per un ammontare di 60 mila Euro (50 mila Sterline);
- il 16% delle quote della società Ebooks&Kids S.r.l. iscritte al costo d'acquisto per un controvalore totale di 200 mila Euro. L'acquisizione della partecipazione è avvenuta a fronte di una prima sottoscrizione avvenuta in data 7 luglio 2013 per 70 mila Euro di cui 68,7 mila Euro a titolo di sovrapprezzo, e successivamente, in data 13 febbraio 2014 di un'ulteriore sottoscrizione di un aumento di capitale per 130 mila Euro, di cui 127,1 mila Euro a titolo di sovrapprezzo;
- il 37,5% della società Cityglance S.r.l. iscritta per un importo pari a 45 mila Euro. Tale importo include Euro 3.750,00 relative alla quota di capitale sottoscritta e circa 41 mila 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;
- il 3,34% della società Ovosonico S.r.l. per un valore di carico di 49 mila Euro di cui 3.335 mila Euro a titolo di capitale e 45.665 Euro a titolo di sovrapprezzo.

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.

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	4.867	4.841	26	0,5%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	8.641	7.946	695	8,7%
4	Partecipazioni	2.227	1.274	953	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	1.058	(2)	-0,2%
6	Imposte anticipate	2.123	2.240	(117)	-5,2%
	Totale attività non correnti	18.914	17.359	1.555	9,0%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(473)	(486)	13	-2,6%
8	Fondi non correnti	(137)	(170)	33	-19,7%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(589)	589	n.s.
	Totale passività non correnti	(610)	(1.245)	635	-51,0%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	12.727	12.881	(154)	-1,2%
11	Crediti commerciali	36.259	36.350	(91)	-0,3%
12	Crediti tributari	3.283	2.466	817	33,1%
13	Altre attività correnti	9.384	6.148	3.236	52,6%
14	Debiti verso fornitori	(23.314)	(26.929)	3.615	-13,4%
15	Debiti tributari	(4.063)	(3.029)	(1.034)	34,1%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.177)	(1.859)	(318)	17,1%
	Totale capitale circolante netto	32.099	26.028	6.071	23,3%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.472)	(19.417)	(55)	0,3%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(13.751)	(9.947)	(3.804)	38,2%
	Totale patrimonio netto	(38.477)	(33.809)	(4.668)	13,8%
	Totale attività nette	11.926	8.333	3.593	43,1%
22	Disponibilità liquide	4.192	4.339	(147)	-3,4%
23	Debiti verso banche correnti	(14.570)	(12.738)	(1.832)	14,4%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(178)	1.685	(1.863)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(10.556)	(6.714)	(3.842)	57,2%
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.370)	(1.619)	249	-15,4%
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.370)	(1.619)	249	-15,4%
	Totale posizione finanziaria netta	(11.926)	(8.333)	(3.593)	43,1%

ATTIVITA' NON CORRENTI

Gli investimenti effettuati nel periodo ammontano a 190 mila Euro per immobilizzazioni materiali e a 1.421 mila Euro per immobilizzazioni immateriali.

Gli investimenti in immobilizzazioni materiali sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	93
Attrezzature per office automation	93
Mobili e arredi	4
Totale investimenti del periodo	190

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

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali sono composti principalmente delle commesse sviluppate internamente e dagli investimenti nel gioco Fantasfida. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015
Commesse interne in corso Pipeworks Inc.	1.056
Fantasfida	119
Battle Islands	67
Diritti di utilizzo di Brothers	53
Diritti di utilizzo di Battle Ages	42
Diritti di utilizzo di How to Survive 1.5	30
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	29
Altre	25
Totale immobilizzazioni immateriali	1.421

Le partecipazioni si incrementano di 953 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 a seguito dell'acquisto di azioni A della Starbreeze per 904 mila Euro e per l'acquisto per 49 mila Euro del 3,34% della società Ovosonico S.r.l..

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	192	194	(2)
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	1.056	1.058	(2)

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

PASSIVITÀ NON CORRENTI

La voce benefici verso i dipendenti rappresenta il valore attuariale del debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente secondo quanto previsto dallo IAS 19.

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

Al 30 settembre 2015 non esistono altri debiti e passività non correnti, in quanto l'importo di 589 mila Euro iscritto al 30 giugno 2015, relativo al debito derivante dal contratto di acquisizione della DR Studios Ltd., verrà pagato nel corso del mese di settembre 2016. Tale ammontare è stato pertanto riclassificato tra le altre passività correnti.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa di 6.071 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 per effetto dell'aumento delle altre attività correnti per 3.236 mila Euro e del decremento dei debiti verso fornitori per 3.615 mila Euro solo parzialmente compensati dall'aumento dei debiti tributari per 1.034 mila Euro.

L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2015 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Rimanenze	12.727	12.881	(154)
Crediti commerciali	36.259	36.350	(91)
Crediti tributari	3.283	2.466	817
Altre attività correnti	9.384	6.148	3.236
Debiti verso fornitori	(23.314)	(26.929)	3.615
Debiti tributari	(4.063)	(3.029)	(1.034)
Fondi correnti	0	0	0
Altre passività correnti	(2.177)	(1.859)	(318)
Totale capitale circolante netto	32.099	26.028	6.071

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)	Utile (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 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(244)	211	19.417	(1.199)	(3.006)	12.953	9.947	33.809
Destinazione utile d'esercizio							0		9.105	(9.105)	0	0
Altre variazioni							0	809	2.236		2.236	3.045
Utile (perdita) complessiva					(155)	210	55			1.568	1.568	1.623
Totale al 30 settembre 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(399)	421	19.472	(390)	8.335	5.416	13.751	38.477

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 5.644.334,8 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 270.000 azioni proprie ad un prezzo medio di Euro 11,28 cadauna per un controvalore complessivo di 3.045 mila Euro. Il totale delle azioni proprie detenute al 30 settembre 2015 è pari a 130.247 per un controvalore di 390 mila Euro.

Le variazioni delle riserve intervenute nel periodo sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015
Variazione riserva da conversione	(155)
Variazione riserva valutazione titoli	210
Totale variazione riserve	55

Le altre variazioni relativamente alla voce utili a nuovo si riferiscono unicamente al differenziale tra l'ammontare totale incassato dalla vendita di azioni proprie ed il valore di carico per un importo totale di 2.236 mila Euro.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
22	Disponibilità liquide	4.192	4.339	(147)
23	Debiti verso banche correnti	(14.570)	(12.738)	(1.832)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(178)	1.685	(1.863)
	Posizione finanziaria netta corrente	(10.556)	(6.714)	(3.842)
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(1.370)	(1.619)	249
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.370)	(1.619)	249
	Totale posizione finanziaria netta	(11.926)	(8.333)	(3.593)

L'indebitamento finanziario netto è pari a 11.926 mila Euro ed è in aumento di 3.593 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 principalmente per effetto dell'aumento dei debiti verso banche correnti per 1.832 mila Euro e del decremento delle altre attività e passività finanziarie correnti per 1.863 mila 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 settembre 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	0	0	0	0
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	(12.112)	0	0	(12.112)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(1.362)	0	0	(1.362)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(1.096)	(1.370)	0	(2.466)
Totale debiti verso banche (A)	(14.570)	(1.370)	0	(15.940)
Altre passività finanziarie (B)	(178)	0	0	(178)
Totale (A) + (B)	(14.748)	(1.370)	0	(16.118)

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
22	Disponibilità liquide	4.192	4.339	(147)
23	Debiti verso banche a breve termine	(14.570)	(12.738)	(1.832)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(178)	1.685	(1.863)
	Totale posizione finanziaria netta corrente	(10.556)	(6.714)	(3.842)

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 30 settembre 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 emessa da AXA MPS. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Cassa e depositi di conto corrente	3.869	4.018	(149)
Polizza quadrante AXA MPS	323	321	2
Totale disponibilità liquide	4.192	4.339	(147)

Le disponibilità liquide del Gruppo al 30 settembre 2015 sono pari a 4.192 mila Euro, in diminuzione di 147 mila Euro rispetto al valore al 30 giugno 2015.

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. L'incremento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2015 per 1.832 mila Euro è da attribuire principalmente all'incremento dei finanziamenti all'importazione ed esportazione e degli anticipi fatture e salvo buon fine solo parzialmente compensati dalla diminuzione dei finanziamenti rateali entro 12 mesi. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Scoperti di conto corrente	0	(13)	13
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(12.112)	(10.529)	(1.583)
Anticipi fatture e salvo buon fine	(1.362)	(859)	(503)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(1.096)	(1.337)	241
Totale debiti verso banche correnti	(14.570)	(12.738)	(1.832)

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 settembre 2015 è composto, per 183 mila Euro, dal debito residuo di un mutuo chirografario concesso dal Banco Popolare Società Cooperativa con

scadenza gennaio 2016 e per 913 mila 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 ed aveva un valore iniziale 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.

24. Altre attività e passività finanziarie correnti

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Starbreeze azioni B	0	1.553	(1.553)
Crediti incassati da società di factoring per conto di 505 Games Ltd.	47	302	(255)
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(211)	(151)	(60)
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(14)	(19)	5
Totale altre attività e passività finanziarie correnti	(178)	1.685	1.863

Al 30 giugno 2015 la voce Starbreeze azioni B rappresentava il valore di mercato di n.1.220.691 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm First North Premier). Nel corso del mese di luglio 2015 le azioni sono state interamente alienate.

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 settembre 2015 e versati alla controllata solo successivamente.

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 211 mila Euro sono in aumento di 60 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015.

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.

Al 30 settembre 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 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile da 1 mila Euro oltre a un canone anticipato pari a 10 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 5 mila 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 6 mila 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 mila Euro e il pagamento di quarantasette canoni con periodicità mensile da 1 mila Euro oltre a un canone anticipato pari a 9 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 5 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 2 aprile 2016. L'importo dei canoni a scadere entro i dodici mesi è pari a 8 mila 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 settembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
25	Attività finanziarie non correnti	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(1.370)	(1.619)	(1.370)
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.370)	(1.619)	(1.370)

25. Attività finanziarie non correnti

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

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 settembre 2015 come non sussistevano al 30 giugno 2015.

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

Migliaia di Euro	Valore nominale dei canoni
Entro 1 anno	14
1-5 anni	0
Oltre 5 anni	0
Totale	14

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	627	3.085	12.937	9.493	105	26.247
2	Rettifiche ricavi	0	0	(140)	(738)	(30)	(908)
3	Totale ricavi netti	627	3.085	12.797	8.755	75	25.339

La suddivisione al 30 giugno 2014 era stata:

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	339	2.710	20.921	5.546	54	29.570
2	Rettifiche ricavi	0	0	(991)	(98)	(39)	(1.128)
3	Totale ricavi netti	339	2.710	19.930	5.448	15	28.442

Il trimestre ha visto il lancio sul mercato italiano dei videogiochi Metal Gear Solid V e PES 2016 e, sempre sul solo mercato italiano, il lancio del Daily Fantasy Sport Fantasfida. Fantasfida è uno skill game nel quale il giocatore schiera una squadra composta da sette giocatori di calcio e partecipa ad un torneo, attraverso il versamento di una quota, della durata di una giornata di campionato e/o di coppe europee. Fantasfida è un'attività svolta sotto la concessione AAMS detenuta dalla controllata Game Network S.r.l.. Nessun lancio di nuovi prodotti è stato effettuato dai settori operativi Publishing e Mobile.

I ricavi lordi del periodo sono diminuiti da 29.570 mila Euro a 26.247 mila Euro realizzati al 30 settembre 2015. I ricavi netti si decrementano invece del 10,9% attestandosi a 25.339 mila Euro rispetto ai 28.442 mila Euro realizzati al 30 settembre 2014.

I ricavi lordi del trimestre, in calo dell'11,2%, sono il riflesso di un positivo andamento dei ricavi della Distribuzione Italia in linea con i successi di Metal Gear Solid V e PES 2016 controbilanciato da una flessione dei ricavi del segmento Publishing in mancanza dell'uscita di nuovi prodotti nel periodo.

I ricavi del settore operativo del Publishing sono diminuiti di 7.984 mila Euro rispetto al primo trimestre del precedente esercizio che aveva beneficiato delle vendite del videogioco Sniper Elite V3 lanciato in prossimità della chiusura dell'esercizio. Il primo trimestre ha invece beneficiato delle vendite dei due prodotti principali che il Gruppo attualmente pubblica, PAYDAY 2 e Terraria, senza però poter contare su nessuna uscita significativa di nuovi prodotti sul mercato.

I ricavi della Distribuzione Italia sono cresciuti di 3.947 mila Euro particolarmente influenzati dal successo dei videogiochi Metal Gear Solid V e PES 2016. In diminuzione le vendite delle trading cards Yu-Gi-Oh!.

I ricavi del settore operativo Mobile hanno raggiunto nel trimestre 3.085 mila Euro in crescita del 13,9% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente. I ricavi generati da Terraria sono stati pari a 2.463 mila Euro, a seguito del perdurare del successo del videogioco a livello mondiale.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari a 627 mila Euro e rappresentano le vendite che lo sviluppatore americano Pipeworks Inc. ha realizzato su commesse di sviluppo per clienti esterni al Gruppo.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.045	961	84	8,7%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(363)	(474)	111	-23,5%
25	Gestione finanziaria	682	487	195	40,0%

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 682 mila Euro contro i 487 mila Euro realizzati nel medesimo periodo del passato esercizio. Gli interessi attivi si sono incrementati di 84 mila Euro per effetto della valutazione a fair value delle azioni Starbreeze B per 842 mila Euro e per differenze attive su cambi per 203 mila Euro contro le differenze attive su cambi registrate nel primo trimestre dello scorso esercizio per 961 mila Euro. Gli interessi passivi sono diminuiti invece di 111 mila Euro in linea con il minor indebitamento medio del periodo.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni	%
Interessi passivi verso banche	(109)	(334)	225	-67,3%
Altri interessi passivi	0	0	0	0,0%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(31)	(6)	(25)	n.s.
Interessi factoring	(3)	(5)	2	-41,1%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(143)	(345)	202	-58,6%
Differenze passive su cambi	(220)	(129)	(91)	70,9%
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(363)	(474)	111	-23,4%

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2015	30 settembre 2014	Variazioni	%
Imposte correnti	(922)	(657)	(265)	40,3%
Imposte differite	(55)	(346)	292	-84,5%
Totale imposte	(977)	(1.003)	27	-2,7%

9. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

Nel periodo il Gruppo non ha contabilizzato proventi e oneri non ricorrenti.

10. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

Il Gruppo, per rispondere al mutato contesto competitivo del mercato dei videogiochi, ha realizzato un processo di cambiamento organizzativo che ha visto l'affiancamento alla struttura già esistente del settore operativo Mobile, dedito alla pubblicazione di videogiochi su Smartphone e sui Social Network. La riorganizzazione ha altresì comportato l'accorpamento della struttura precedentemente denominata Digital nel settore operativo del Publishing, 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 necessità di una più ampia struttura organizzativa di coordinamento delle attività del Gruppo, settore operativo Holding, in particolare per le funzioni 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 dallo scorso esercizio le attività svolte dalla controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione della piattaforma di giochi a pagamento con concessione AAMS, sono state separate dal settore operativo Mobile. Tale attività è confluita nel nuovo settore operativo Altre Attività che comprende anche le attività svolte 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 settembre 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 settembre 2015 e 30 settembre 2014. Si rimanda al paragrafo 7 della Relazione sulla gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 30 settembre 2015

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	627	3.085	12.937	9.493	105	0	26.247
2	Rettifiche ricavi	0	0	(140)	(738)	(30)	0	(908)
3	Totale ricavi	627	3.085	12.797	8.755	75	0	25.339
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(2.463)	(6.221)	0	0	(8.684)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(219)	(395)	(1.836)	0	(7)	0	(2.457)
6	Royalties	0	(1.351)	(2.281)	0	(19)	0	(3.651)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(106)	(48)	0	0	(154)
8	Totale costo del venduto	(219)	(1.746)	(6.686)	(6.269)	(26)	0	(14.946)
9	Utile lordo (3+8)	408	1.339	6.111	2.486	49	0	10.393
10	Altri ricavi	1.056	146	33	4	60	0	1.299
11	Costi per servizi	(68)	(184)	(1.278)	(727)	(687)	(322)	(3.266)
12	Affitti e locazioni	(35)	(18)	(125)	(12)	(6)	(192)	(388)
13	Costi del personale	(1.194)	(738)	(1.658)	(488)	(126)	(690)	(4.894)
14	Altri costi operativi	(44)	(19)	(143)	(69)	(11)	(105)	(391)
15	Totale costi operativi	(1.341)	(959)	(3.204)	(1.296)	(830)	(1.309)	(8.939)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	123	526	2.940	1.194	(721)	(1.309)	2.753
17	Ammortamenti	(149)	(339)	(292)	(42)	(40)	(28)	(890)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	0	0	0	0	0	0
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	(149)	(339)	(292)	(42)	(40)	(28)	(890)
22	Margine operativo (16+21)	(26)	187	2.648	1.152	(761)	(1.337)	1.863

Conto economico per settori operativi al 30 settembre 2014

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
1	Ricavi	339	2.710	20.921	5.546	54	0	29.570
2	Rettifiche ricavi	0	0	(991)	(98)	(39)	0	(1.128)
3	Totale ricavi	339	2.710	19.930	5.448	15	0	28.442
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(4.748)	(3.420)	0	0	(8.168)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	(303)	(894)	0	(6)	0	(1.203)
6	Royalties	0	(1.950)	(7.276)	0	0	0	(9.226)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	268	(385)	0	0	(117)
8	Totale costo del venduto	0	(2.253)	(12.650)	(3.805)	(6)	0	(18.714)
9	Utile lordo (3+8)	339	457	7.280	1.643	9	0	9.728
10	Altri ricavi	0	15	4	24	0	0	43
11	Costi per servizi	(28)	(162)	(1.800)	(604)	(49)	(407)	(3.050)
12	Affitti e locazioni	(10)	(3)	(141)	(13)	(12)	(188)	(367)
13	Costi del personale	(293)	(406)	(1.316)	(399)	(62)	(661)	(3.137)
14	Altri costi operativi	(9)	(5)	(109)	(67)	(4)	(96)	(290)
15	Totale costi operativi	(340)	(576)	(3.366)	(1.083)	(127)	(1.352)	(6.844)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1)	(104)	3.918	584	(118)	(1.352)	2.927
17	Ammortamenti	(45)	(133)	(147)	(55)	(23)	(26)	(429)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	0	0	0	0	(332)	(332)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetati	0	0	0	0	0	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(45)	(133)	(147)	(55)	(23)	(358)	(761)
22	Margine operativo (16+21)	(46)	(237)	3.771	529	(141)	(1.710)	2.166

Sviluppo: il settore operativo Sviluppo 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. L'acquisizione permette di poter disporre di un team di sviluppo interno in grado di fornire capacità tecnologiche ai fini del miglioramento della qualità dei videogiochi e del rispetto dei tempi di sviluppo.

Publishing: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori e nella loro successiva distribuzione sia attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale che tramite la 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 il settore operativo, 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 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 ed è attualmente posta in liquidazione.

Mobile: il settore operativo si occupa della produzione e della commercializzazione dei videogiochi per le piattaforme Mobile (Smartphone e Tablet) e per i social network. Il settore operativo è coordinato dalla società 505 Mobile S.r.l. che controlla la società americana 505 Mobile (US) Inc., che ha svolto attività di consulenza per conto della controllante. 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. Fa parte del settore operativo anche la Game Entertainment S.r.l. che a partire dallo scorso esercizio ha incominciato a svolgere le attività di gestione dei videogiochi Mobile che prevedono generazione di ricavi pubblicitari.

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

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

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 anche 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 residuale 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 Autonoma dei Monopoli di Stato). Fanno parte del settore operativo anche le attività della controllata 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.

Nel corso del mese di giugno 2015 per riallineare l'organigramma societario con la struttura dei settori operativi la Capogruppo ha ceduto il 100% delle società 505 Mobile S.r.l. e società controllate, 505 Games France S.a.s. e 505 Games Slu alla 505 Games S.r.l.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
Europa	4.532	17%	11.945	40%	(7.413)	-62,1%
Americhe	11.674	44%	10.958	37%	716	6,5%
Resto del mondo	442	2%	1.067	4%	(625)	-58,6%
Totale ricavi estero	16.648	63%	23.970	81%	(7.322)	-30,5%
Italia	9.598	37%	5.600	19%	3.998	71,4%
Totale ricavi lordi consolidati	26.246	100%	29.570	100%	(3.324)	-11,2%

In linea con la già descritta crescita dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia il peso dei ricavi Italia cresce dal 19% del primo trimestre dello scorso esercizio al 37% attuale. Il fatturato Americhe, anche in virtù del buon andamento del mercato locale, cresce come peso percentuale dal 37% al 44% attuale anche in controtendenza con l'andamento del settore operativo Publishing.

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 12.936 mila Euro. Di seguito la suddivisione dei ricavi lordi estero per settore operativo:

Migliaia di Euro	30 settembre 2015		30 settembre 2014		Variazioni	
Mobile	3.085	19%	2.710	11%	375	13,8%
Publishing	12.936	78%	20.921	87%	(7.985)	-38,2%
Sviluppo	627	4%	339	1%	288	85,0%
Totale ricavi lordi estero	16.648	100%	23.970	100%	(7.322)	-30,5%

I ricavi del settore operativo Sviluppo includono i ricavi realizzati dalla Pipeworks Inc. per commesse di sviluppo in essere con clienti esterni al Gruppo.

11. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

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

Altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

Le operazioni relative al 30 settembre 2015 sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(18)	0	0	(54)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(200)
Matov LLC	0	133	0	0	0	(67)
Totale	0	768	(18)	0	0	(321)

Al 30 settembre 2014 erano:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(18)	0	0	(36)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(196)
Matov LLC	0	119	0	0	0	(56)
Totale	0	754	(18)	0	0	(288)

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

Il credito finanziario che la 505 Games (US) Inc. vanta nei confronti della Matov LLC è relativo al deposito cauzionale versato a titolo di garanzia sui canoni di locazione dei locali che nel corso del passato esercizio sono diventati la 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 189 mila Euro, quello pagato dalla 505 Games France S.a.s. per gli edifici di Francheville ammonta a 11 mila 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 mila 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.

12. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2015.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2015 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2015 contiene riferimenti agli eventi importanti che si sono verificati nel corso del periodo e della loro incidenza sul resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2015, unitamente a una descrizione dei principali rischi e incertezze. Il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2015 contiene, altresì, le informazioni sulle operazioni rilevanti con parti correlate.

Milano, 12 novembre 2015

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe