



Relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2015

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

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice	
Cariche sociali e organi di controllo	5
Relazione sulla gestione	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 31 dicembre 2015	17
6. Analisi della situazione patrimoniale al 31 dicembre 2015	21
7. Andamento per settori operativi	25
8. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	37
9. Azioni proprie	40
10. Attività di ricerca e sviluppo	40
11. Gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari	41
12. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo	48
13. Attività e passività potenziali	50
14. Eventi successivi alla chiusura del periodo	50
15. Evoluzione prevedibile della gestione	51
16. Altre informazioni	52
Bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2015	53
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2015	55
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2015	56
Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2015	57
Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2015	58
Movimenti di patrimonio netto consolidato	60
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2015	61
1. Forma, contenuto e altre informazioni generali	62
2. Principi contabili	65
3. Valutazioni discrezionali e stime significative	66
4. Criteri di consolidamento	69
5. Partecipazioni in società collegate e in altre imprese	71
6. Aggregazioni di imprese	72
7. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	73
8. Analisi del conto economico	94
9. Proventi ed oneri non ricorrenti	97
10. Informativa per settori operativi	98
11. Rapporti con parti correlate	104
12. Operazioni atipiche o inusuali	105
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	106

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

Paolo Villa	Presidente
Emanuela Maria Conti	Sindaco effettivo
Laura Guazzoni	Sindaco effettivo
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.

In data 14 gennaio 2016 Sergio Amendola ha rassegnato le dimissioni da Presidente del Collegio Sindacale. Il sindaco effettivo Paolo Villa è conseguentemente divenuto Presidente del Collegio sindacale mentre Emanuela Maria Conti subentra nella carica di Sindaco effettivo.

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 della relazione finanziaria semestrale del Gruppo Digital Bros al 31 dicembre 2015 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 29 febbraio 2016. 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 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 visto l'accorpamento della struttura organizzativa precedentemente denominata Digital nel settore operativo del Publishing, in considerazione del fatto che i prodotti distribuiti sui canali tradizionali e sui *marketplace* digitali utilizzano politiche 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 ora rappresentata 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 31 dicembre dello scorso esercizio sono stati riesposti secondo 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 dedicata. Il settore operativo svolge progetti di sviluppo sia per le società del Gruppo che per clienti esterni. L'attività è stata svolta unicamente dalla società Pipeworks Inc.. Un team di sviluppo interno in grado di fornire capacità tecnologiche permette il miglioramento della qualità dei videogiochi ed il rispetto dei tempi di sviluppo.

Publishing: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori e nella loro successiva distribuzione attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale e 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. 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 basati su ricavi pubblicitari.

I caratteri distintivi dei videogiochi del settore operativo Mobile sono: le piattaforme distributive differenti dal settore operativo del Publishing e 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 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 residuale che comprende tutte le attività operative che presentano dimensioni ridotte e che pertanto ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono accorpate in un settore operativo distinto dai precedenti. 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) e 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. Anche le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development confluiscono 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..

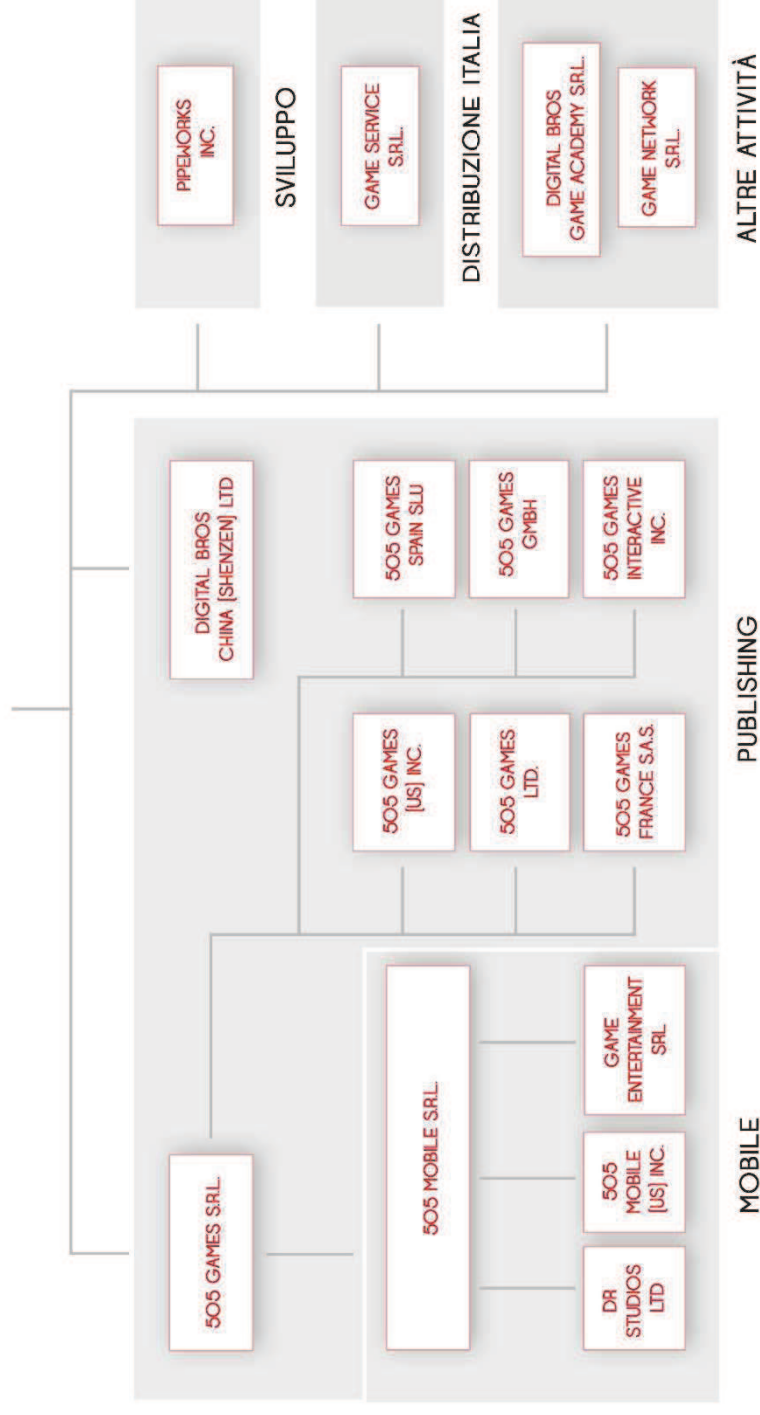
Tutte le partecipazioni evidenziate nell'organigramma societario che segue sono detenute al 100%.

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 31 DICEMBRE 2015

DIGITAL BROS S.P.A.

DISTRIBUZIONE ITALIA

HOLDING



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 China (Shenzhen) Ltd.	Tao Yuan Road, Nanshan district, Shenzhen 518062, China	Uffici
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 31 dicembre 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	18,38%	270
Totale			574

⁽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 e proprietà intellettuali.

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 al pubblico femminile.

Il mercato dei videogiochi per le console Sony Playstation e Microsoft Xbox, come prassi di quasi tutti 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 videogiocchi.

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 videogiocchi, 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 videogiocchi distribuiti in formato digitale sui *marketplace*, ma anche videogiocchi 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 organizzato 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 rapida ed 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 che vengono distribuiti esclusivamente sui *marketplace* digitali.

3. STAGIONALITÀ CARATTERISTICA DEL MERCATO

La stagionalità è influenzata dal lancio sul mercato di prodotti di grande successo, 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 primi giorni di commercializzazione del prodotto 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 dove, invece, i ricavi vengono conseguiti dalle 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. 2.299.632 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 1.804 mila Euro ed ha alienato n. 3.500.323 azioni per un controvalore totale di 4.789 mila Euro. Nello stesso periodo ha acquistato n. 1.484.495 azioni ordinarie Starbreeze A per un controvalore totale di 1.323 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 semestre è pari a n. 130.247 azioni ordinarie;
- in data 2 settembre 2015 la Digital Bros S.p.A. ha costituito la società Digital Bros China (Shenzhen) Ltd. con sede a Shenzhen, Cina, che ha come oggetto lo svolgimento di attività di marketing e business development sul mercato cinese per conto 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 di 720 mila Euro comprensivo di sovrapprezzo. L'aumento avverrà in diverse fasi e porterà Digital Bros Sp.A. a detenere al termine del processo, previsto 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. Nel periodo è stato effettuato un solo versamento di 270 mila Euro, di cui 18.375 mila Euro a titolo di capitale e 251.625 mila Euro a titolo di sovrapprezzo, corrispondenti al 18,38% del capitale della Società.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 31 DICEMBRE 2015

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi lordi	45.290	105,6%	60.997	104,4%	(15.707)	-25,8%
2	Rettifiche ricavi	(2.396)	-5,6%	(2.588)	-4,4%	192	-7,4%
3	Totale ricavi netti	42.894	100,0%	58.409	100,0%	(15.515)	-26,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(12.091)	-28,2%	(18.058)	-30,9%	5.967	-33,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.286)	-7,7%	(2.871)	-4,9%	(415)	14,4%
6	Royalties	(7.969)	-18,6%	(14.259)	-24,4%	6.290	-44,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.685)	-3,9%	(1.583)	-2,7%	(102)	6,5%
8	Totale costo del venduto	(25.031)	-58,4%	(36.771)	-63,0%	11.740	-31,9%
9	Utile lordo (3+8)	17.863	41,6%	21.638	37,0%	(3.775)	-17,4%
10	Altri ricavi	2.764	6,4%	259	0,4%	2.505	n.s.
11	Costi per servizi	(6.744)	-15,7%	(5.408)	-9,3%	(1.336)	24,7%
12	Affitti e locazioni	(784)	-1,8%	(767)	-1,3%	(17)	2,2%
13	Costi del personale	(9.836)	-22,9%	(7.578)	-13,0%	(2.258)	29,8%
14	Altri costi operativi	(766)	-1,8%	(633)	-1,1%	(133)	21,1%
15	Totale costi operativi	(18.130)	-42,3%	(14.386)	-24,6%	(3.744)	26,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.497	5,8%	7.511	12,9%	(5.014)	-66,8%
17	Ammortamenti	(1.791)	-4,2%	(1.279)	-2,2%	(512)	40,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	(63)	-0,1%	63	n.s.
19	Svalutazione di attività	(425)	-1,0%	(332)	-0,6%	(93)	27,9%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	588	1,4%	0	0,0%	588	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.628)	-3,8%	(1.674)	-2,9%	46	-2,8%
22	Margine operativo (16+21)	869	2,0%	5.837	10,0%	(4.968)	-85,1%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.972	4,6%	1.364	2,3%	608	44,5%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(865)	-2,0%	(845)	-1,4%	(20)	2,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.107	2,6%	519	0,9%	588	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	1.976	4,6%	6.356	10,9%	(4.379)	-68,9%
27	Imposte correnti	(1.665)	-3,9%	(2.429)	-4,2%	764	-31,5%
28	Imposte differite	938	2,2%	(6)	0,0%	944	n.s.
29	Totale imposte	(727)	-1,7%	(2.435)	-4,2%	1.709	-70,2%
30	Utile netto (26+29)	1.249	2,9%	3.921	6,7%	(2.672)	-68,1%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,09		0,29		(0,20)	-68,8%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,09		0,29		(0,20)	-68,8%

Nel primo semestre dell'esercizio, i ricavi lordi del Gruppo sono stati pari a 45.290 mila Euro in calo di 15.707 mila Euro. I ricavi netti si decrementano invece del 26,6% portandosi a 42.894 mila Euro rispetto ai 58.409 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2014.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 dicembre 2015 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2015	2014	Variazioni		2015	2014	Variazioni	
Publishing	23.001	36.861	(13.860)	-37,6%	21.673	35.401	(13.728)	-38,8%
Distribuzione Italia	13.937	16.289	(2.352)	-14,4%	12.913	15.242	(2.329)	-15,3%
Mobile	7.100	6.640	460	6,9%	7.100	6.640	460	6,9%
Sviluppo	916	1.087	(171)	-15,7%	916	1.087	(171)	-15,7%
Altre Attività	336	120	216	n.s.	292	39	253	n.s.
Totale ricavi lordi	45.290	60.997	(15.707)	-25,8%	42.894	58.409	(15.515)	-26,6%

La significativa diminuzione è principalmente dettata dalla flessione dei ricavi del settore operativo del Publishing in diminuzione di 13.860 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi del publishing per prodotto è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Sniper Elite V3	4.124	18.124	(14.000)
PAYDAY 2	11.146	10.076	1.070
Terraria	4.154	3.872	282
How to Survive	806	1.263	(457)
Sniper Elite V2	164	1.241	(1.077)
Brothers	1.893	481	1.412
Altri	714	1.804	(1.090)
Totale ricavi Publishing	23.001	36.861	(13.860)

La riduzione più vistosa è stata registrata dalle vendite del videogioco Sniper Elite V3 per 14 milioni Euro ma non in grado di replicare le vendite che nel corso del passato esercizio aveva realizzato immediatamente dopo il lancio. In assenza del lancio di nuovi videogiochi le vendite del settore operativo del Publishing si riducono di 13.860 mila Euro, nonostante le performance dei due prodotti di più largo successo pubblicati dal Gruppo nei passati esercizi, PAYDAY 2 e Terraria, siano risultate in leggera crescita.

Il decremento dei ricavi del settore operativo Distribuzione Italia pari a 2,4 milioni di Euro è determinato dal significativo calo delle vendite delle carte collezionabili Yu-gi-Oh!, mentre sono risultati in crescita i ricavi della distribuzione dei videogiochi grazie al lancio sul mercato italiano dei videogiochi Metal Gear Solid V e PES 2016 che hanno riscontrato particolare successo di pubblico.

In crescita del 6,9% e pari a 7.100 mila Euro i ricavi del settore operativo Mobile che hanno beneficiato del positivo andamento delle vendite dei videogiochi Battle Island, sviluppato dalla controllata DR Studios. Anche per il settore operativo Mobile non è stato lanciato alcun nuovo prodotto sul mercato.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari nel semestre a 916 mila Euro, in diminuzione del 15,7%, e rappresentano le vendite che lo sviluppatore americano Pipeworks Inc. ha realizzato su commesse di sviluppo per clienti esterni al Gruppo.

I ricavi del settore operativo Altre Attività comprendo i ricavi di Fantasfida. Fantasfida è il primo Daily Fantasy Sport italiano, fenomeno particolarmente popolare negli Stati Uniti d'America. Si tratta di un gioco di abilità nel quale il giocatore schiera una squadra virtuale di campioni di discipline sportive e partecipa con il versamento di una quota ad un torneo con potenziali vincite in denaro.

Il costo del venduto si è ridotto del 31,9%, in maniera superiore rispetto al decremento dei ricavi, passando da 36.771 mila Euro a 25.031 mila Euro, con un calo particolare delle royalty del 44,1%, permettendo una riduzione percentuale dell'utile lordo del 17,4% da 21.638 mila Euro al 31 dicembre 2014 a 17.863 mila Euro al 31 dicembre 2015.

Gli altri ricavi, pari a 259 mila Euro al 31 dicembre 2014, hanno invece rappresentato una componente piuttosto significativa nel periodo e sono stati pari a 2.764 mila Euro. Sono costituiti dalla capitalizzazione dei lavori interni per effetto dei progetti di sviluppo svolti dalle controllate Pipeworks Inc. e DR Studios Ltd, per conto delle società del Gruppo, in particolare Prominence Poker. Nello scorso esercizio questa voce era stata più contenuta in quanto le società di sviluppo acquisite sono state consolidate a partire dal mese di settembre e la Pipeworks Inc. aveva svolto attività prevalentemente per clienti terzi a differenza di quanto realizzato nel corso del semestre in seguito all'integrazione della società nella struttura del Gruppo.

I costi operativi sono aumentati di 3.744 mila Euro pari al 26% passando da 14.386 mila Euro al 31 dicembre 2014 a 18.130 mila Euro al 31 dicembre 2015. Occorre evidenziare che sull'andamento dei costi operativi hanno inciso in maniera significativa i costi operativi sostenuti per Fantasfida pari a 2.081 mila Euro.

I costi per servizi si sono incrementati di 1.336 mila Euro, pari al 24,7% rispetto all'esercizio precedente, di cui 1.683 mila Euro sono stati i soli costi pubblicitari sostenuti per il lancio di Fantasfida.

La crescita dei costi del personale per 2.258 mila Euro e pari al 29,8% è avvenuta a seguito dell'acquisizione dei due studi di sviluppo che nello scorso esercizio erano stati consolidati esclusivamente a partire dal mese di settembre, ma anche ad una crescita delle strutture organizzative del Publishing e del Mobile per gestire l'importante processo di investimenti in nuovi videogiochi che il Gruppo ha affrontato negli ultimi diciotto mesi.

Il margine operativo lordo è stato pari a 2.497 mila Euro rispetto a 7.511 mila Euro registrati al 31 dicembre 2014, in diminuzione del 66,8%.

I costi operativi non monetari netti si decrementano di 47 mila Euro per effetto dell'incremento delle riprese di valore di attività e proventi non finanziari per 588 mila Euro parzialmente compensati

dall'aumento degli ammortamenti per 512 mila Euro per recepire gli investimenti fatti dal Gruppo con le acquisizioni del 100% della Pipeworks Inc. e della DR Studios Ltd.. La ripresa di valore di attività è costituita dall'insussistenza del debito di 588 mila Euro nei confronti dei venditori della Dr Studios Ltd. per effetto del mancato avveramento della condizione che prevedeva un pagamento di un earn-out a settembre 2016. Questo ha comportato la contestuale svalutazione delle attività allocate in fase di acquisizione per 425 mila Euro.

Il margine operativo si decrementa di 4.968 mila Euro passando dai 5.837 mila Euro del 31 dicembre 2014 ai 869 mila Euro del corrente periodo.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 1.107 mila Euro contro i 519 mila Euro realizzati nel medesimo periodo del passato esercizio. Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 608 mila Euro per effetto delle plusvalenze realizzate sulla vendita delle azioni Starbreeze B acquistate nel periodo per 1.447 mila Euro e per effetto delle differenze attive su cambi per 523 mila Euro rispetto alle differenze attive su cambi registrate nel primo semestre dello scorso esercizio per 1.360 mila Euro. Gli interessi passivi e proventi finanziari sono stati pari a 865 mila Euro, sostanzialmente in linea con quelli al 31 dicembre 2014, ma presentano una significativa riduzione degli oneri finanziari per 296 mila Euro ed una crescita delle differenze passive su cambi per 316 mila Euro.

L'utile ante imposte al 31 dicembre 2015 è stato pari a 1.976 mila Euro rispetto ai 6.356 mila Euro registrati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente. L'utile netto è invece pari a 1.249 mila Euro rispetto all'utile di 3.921 mila Euro realizzato al 31 dicembre 2014.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluita sono pari a 0,09 Euro rispetto all'utile per azione di 0,29 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.

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 31 DICEMBRE 2015

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.068	4.841	227	4,7%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	9.044	7.946	1.098	13,8%
4	Partecipazioni	4.408	1.274	3.134	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.064	1.058	6	0,5%
6	Imposte anticipate	3.050	2.240	810	36,2%
	Totale attività non correnti	22.634	17.359	5.275	30,4%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(479)	(486)	7	-1,5%
8	Fondi non correnti	(127)	(170)	43	-25,4%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(589)	589	n.s.
	Totale passività non correnti	(606)	(1.245)	639	-51,3%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	11.196	12.881	(1.685)	-13,1%
11	Crediti commerciali	35.825	36.350	(525)	-1,4%
12	Crediti tributari	3.587	2.466	1.121	45,5%
13	Altre attività correnti	4.460	6.148	(1.688)	-27,5%
14	Debiti verso fornitori	(20.320)	(26.929)	6.609	-24,5%
15	Debiti tributari	(3.309)	(3.029)	(280)	9,2%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.020)	(1.859)	(161)	8,6%
	Totale capitale circolante netto	29.419	26.028	3.391	13,0%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(20.601)	(19.417)	(1.184)	6,1%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(11.614)	(9.947)	(1.667)	16,8%
	Totale patrimonio netto	(37.469)	(33.809)	(3.660)	10,8%
	Totale attività nette	13.978	8.333	5.645	67,8%
22	Disponibilità liquide	4.048	4.339	(291)	-6,7%
23	Debiti verso banche correnti	(16.819)	(12.738)	(4.081)	32,0%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(207)	1.685	(1.892)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(12.978)	(6.714)	(6.264)	93,3%
25	Attività finanziarie non correnti	1.146	0	1.146	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(2.146)	(1.619)	(527)	32,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.000)	(1.619)	619	-38,3%
	Totale posizione finanziaria netta	(13.978)	(8.333)	(5.645)	67,7%

Le attività non correnti si incrementano di 5.275 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 principalmente per effetto dell'aumento delle immobilizzazioni immateriali per 1.098 mila Euro relativamente alle commesse interne di sviluppo delle controllate Pipeworks, Inc. e DR Studios Ltd. insieme all'aumento della voce partecipazioni per 3.134 mila Euro a seguito dell'acquisto di n. 1.484.495 azioni Starbreeze A e per l'acquisto della partecipazione in Ovosonico S.r.l.

Le passività non correnti si decrementano di 639 mila Euro per l'insussistenza del debito per earn out derivante dal contratto di acquisizione della DR Studios Ltd. per a 589 mila Euro, mentre il residuo è effetto di variazioni minori nelle voci benefici verso dipendenti e fondi non correnti.

Il capitale circolante netto si incrementa di 3.391 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 nonostante il calo del valore delle rimanenze per 1.685 mila Euro. Tale aumento è in contrasto con il calo del fatturato che normalmente permette una contestuale diminuzione del capitale circolante netto evidente nella voce debiti verso fornitori. L'importante fase di investimenti in nuovi prodotti che il Gruppo sta effettuando da diversi mesi e che comincerà a generare ricavi a partire dal secondo semestre dell'esercizio, ha inciso in maniera significativa sui crediti commerciali che scendono solamente dell'1,4%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
Rimanenze	11.196	12.881	(1.685)	-13,1%
Crediti commerciali	35.825	36.350	(525)	-1,4%
Crediti tributari	3.587	2.466	1.121	45,5%
Altre attività correnti	4.460	6.148	(1.688)	-27,5%
Debiti verso fornitori	(20.320)	(26.929)	6.609	-24,5%
Debiti tributari	(3.309)	(3.029)	(280)	9,2%
Fondi correnti	0	0	0	0,0%
Altre passività correnti	(2.020)	(1.859)	(161)	8,6%
Totale capitale circolante netto	29.419	26.028	3.391	13,0%

L'indebitamento finanziario netto è stato pari a 13.978 mila Euro in aumento di 5.645 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 in linea con la crescita delle attività non correnti.

La variazione è per effetto dell'aumento dei debiti verso banche correnti per 4.081 mila Euro e del decremento delle altre attività e passività finanziarie correnti per 1.892 mila Euro parzialmente compensati dall'aumento delle attività finanziarie non correnti per 1.146 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
Disponibilità liquide	4.048	4.339	(291)	-6,7%
Debiti verso banche correnti	(16.819)	(12.738)	(4.081)	32,0%
Altre attività e passività finanziarie correnti	(207)	1.685	(1.892)	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	(12.978)	(6.714)	(6.264)	93,3%
Attività finanziarie non correnti	1.146	0	1.146	0,0%
Debiti verso banche non correnti	(2.146)	(1.619)	(527)	32,6%
Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
Posizione finanziaria netta non corrente	(1.000)	(1.619)	619	-38,3%
Totale posizione finanziaria netta	(13.978)	(8.333)	(5.645)	67,7%

Per un'analisi approfondita dell'andamento dei flussi finanziari si rimanda al rendiconto finanziario consolidato della presente relazione finanziaria semestrale.

(pagina volutamente lasciata in bianco)

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Sviluppo

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo					
		31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	916	100,0%	1.087	100,0%	(171)	-15,8%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	916	100,0%	1.087	100,0%	(171)	-15,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(342)	-37,3%	(72)	-6,6%	(270)	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	n.s.
8	Totale costo del venduto	(342)	-37,3%	(72)	-6,6%	(270)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	574	62,7%	1.015	93,4%	(441)	-43,5%
10	Altri ricavi	2.188	239,0%	129	11,9%	2.059	n.s.
11	Costi per servizi	(124)	-13,6%	(72)	-6,6%	(52)	73,2%
12	Affitti e locazioni	(69)	-7,6%	(32)	-2,9%	(37)	n.s.
13	Costi del personale	(2.422)	-264,5%	(1.263)	-116,2%	(1.159)	91,7%
14	Altri costi operativi	(98)	-10,7%	(27)	-2,5%	(71)	n.s.
15	Totale costi operativi	(2.713)	-296,3%	(1.394)	-128,2%	(1.319)	n.s.
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	49	5,4%	(250)	-23,0%	299	n.s.
17	Ammortamenti	(301)	-32,9%	(169)	-15,5%	(132)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	(63)	-5,8%	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	(301)	-32,9%	(232)	-21,3%	(69)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(252)	-27,5%	(482)	-44,4%	230	-47,8%

Il settore operativo è costituito esclusivamente dalle attività svolte dalla società americana Pipeworks Inc. acquisita il primo settembre 2014 e pertanto consolidata per soli quattro mesi nel corso del primo semestre del passato esercizio.

I ricavi del settore operativo Sviluppo possono essere relativi ai contratti di sviluppo per clienti esterni al Gruppo che vengono classificati tra i ricavi mentre i ricavi relativi alle commesse interne di sviluppo vengono classificati tra gli altri ricavi, dopo aver eliminato i margini realizzati.

I ricavi con clienti esterni al Gruppo sono stati pari a 916 mila Euro nel semestre contro i 1.087 mila Euro del passato esercizio, mentre le commesse interne di lavorazione sono aumentate a 2.188 mila Euro

contro i soli 129 mila Euro realizzati nel passato esercizio, in linea con la maggiore integrazione realizzata nel corso del tempo tra la società acquisita e le società del Gruppo.

Il dettaglio suddiviso degli altri ricavi suddiviso per commessa è il seguente:

Migliaia di Euro	Costi del personale	Altri costi	Totale
Prominence Poker	910	189	1.099
Galapagos	254	0	254
Superfight	244	46	290
Quality Assurance	194	3	197
Altri progetti	261	87	348
Totale	1.863	325	2.188

Particolare importanza riveste la commessa Prominence Poker, videogioco che la Pipeworks sta sviluppando per il settore operativo Mobile e che vedrà l'uscita sul mercato a partire dal primo trimestre del prossimo esercizio nelle versioni per console di nuove generazione e per la piattaforma di videogiochi per personal computer Steam. Il prodotto sarà un gioco free to play, senza quindi il pagamento di una somma per l'acquisto, ed i ricavi saranno esclusivamente basati sugli acquisti da parte dei giocatori di somme virtuali da utilizzare nel gioco. La controllata americana, antecedentemente all'acquisizione, aveva realizzato un videogioco di successo della medesima tipologia sulla piattaforma Microsoft XboX live.

I costi del personale rappresentano la componente più significativa dei costi operativi e si attestano a 2.422 mila Euro. I costi su base mensile, pari a 403 mila Euro, sono aumentati rispetto allo scorso esercizio, che aveva registrato costi mensili per 316 mila Euro, principalmente per il rafforzamento della divisione di Quality Assurance a seguito delle maggiore necessità richieste in quest'ambito dalle società del Gruppo.

Gli ammortamenti sono relativi per 82 mila Euro alle attività immateriali che la Pipeworks Inc. ha apportato al Gruppo e per 219 mila Euro all'ammortamento dell'avviamento effetto della differenza tra il valore di acquisto ed il patrimonio netto della Società al momento dell'acquisizione.

Publishing

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Publishing					
		31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	23.001	106,1%	36.861	104,1%	(13.860)	-37,6%
2	Rettifiche ricavi	(1.328)	-6,1%	(1.460)	-4,1%	132	-9,0%
3	Totale ricavi	21.673	100,0%	35.401	100,0%	(13.728)	-38,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.895)	-18,0%	(7.715)	-21,8%	3.820	-49,5%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.956)	-9,0%	(1.913)	-5,4%	(43)	2,3%
6	Royalties	(5.149)	-23,8%	(10.780)	-30,5%	5.631	-52,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(484)	-2,2%	(731)	-2,1%	247	-33,8%
8	Totale costo del venduto	(11.484)	-53,0%	(21.139)	-59,7%	9.655	-45,7%
9	Utile lordo (3+8)	10.189	47,0%	14.262	40,3%	(4.073)	-28,6%
10	Altri ricavi	38	0,2%	17	0,0%	21	n.s.
11	Costi per servizi	(2.246)	-10,4%	(2.920)	-8,2%	674	-23,1%
12	Affitti e locazioni	(261)	-1,2%	(295)	-0,8%	34	-11,5%
13	Costi del personale	(3.376)	-15,6%	(2.755)	-7,8%	(621)	22,5%
14	Altri costi operativi	(257)	-1,2%	(220)	-0,6%	(37)	16,5%
15	Totale costi operativi	(6.140)	-28,3%	(6.190)	-17,5%	50	-0,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	4.087	18,9%	8.089	22,9%	(4.002)	-49,5%
17	Ammortamenti	(575)	-2,7%	(368)	-1,0%	(207)	56,3%
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	(575)	-2,7%	(368)	-1,0%	(207)	56,3%
22	Margine operativo (16+21)	3.512	16,2%	7.721	21,8%	(4.209)	-54,5%

I ricavi del settore operativo del Publishing sono diminuiti da 36.861 mila Euro a 23.001 mila Euro. La riduzione più vistosa è stata registrata dalle vendite del videogioco Sniper Elite V3 per 14 milioni Euro ma non in grado di replicare le vendite che nel corso del passato esercizio aveva realizzato immediatamente dopo il lancio. In assenza del lancio di nuovi videogiochi le vendite del settore operativo del Publishing si riducono di 13.860 mila Euro, nonostante le performance dei due prodotti di più largo successo pubblicati dal Gruppo nei passati esercizi, PAYDAY 2 e Terraria, siano risultate in leggera crescita.

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

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Sniper Elite V3	4.124	18.124	(14.000)
PAYDAY 2	11.146	10.076	1.070
Terraria	4.154	3.872	282
How to Survive	806	1.263	(457)
Sniper Elite V2	164	1.241	(1.077)
Brothers	1.893	481	1.412
Altri	714	1.804	(1.090)
Totale ricavi Publishing	23.001	36.861	(13.860)

Il dettaglio dei ricavi al 31 dicembre 2015 suddivisi per tipologia di canale distributivo e confrontati con gli stessi dati dell'esercizio precedente è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Ricavi da distribuzione retail	11.017	21.163	(10.146) -47,9%
Ricavi da distribuzione digitale	11.972	15.615	(3.643) -23,3%
Ricavi da sublicensing	12	83	(71) -85,5%
Totale ricavi Publishing	23.001	36.861	(13.860) -37,6%

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Steam	5.018	6.717	(1.699)
Sony Playstation Network	3.738	3.922	(184)
Microsoft Xbox Live	3.101	4.643	(1.542)
Altri Marketplace	115	333	(218)
Totale ricavi da distribuzione digitale	11.972	15.615	(3.643)

Le rettifiche ricavi si decrementano di 132 mila Euro, con una contrazione percentuale del 9%, determinando così una diminuzione dei ricavi netti del 38,8% rispetto alla riduzione del 37,6% 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 in linea con la riduzione dei ricavi da distribuzione retail. La maggior incidenza percentuale che questi rappresentano nel semestre è dettata dalla necessità di coprire un volume più alto di copie di videogiochi invendute sul canale distributivo retail.

Il costo del venduto si è ridotto del 45,7%, in maniera superiore rispetto al decremento dei ricavi, passando da 21.139 mila Euro a 11.484 mila Euro, con un calo particolare delle royalty del 52,2%, permettendo una riduzione percentuale dell'utile lordo del 28,6% da 21.638 mila Euro al 31 dicembre 2014 a 14.262 mila Euro al 31 dicembre 2015.

I costi operativi diminuiscono di 50 mila Euro, per effetto di un calo dei costi per servizi di 674 mila Euro, per effetto dei minori investimenti pubblicitari a supporto dei prodotti, controbilanciati da un aumento dei costi del personale per 621 mila Euro dovuti alla crescita della struttura organizzativa del

Publishing per gestire l'importante processo di investimenti in nuovi videogiochi che il Gruppo ha affrontato negli ultimi diciotto mesi.

Il margine operativo lordo scende al 18,9% dei ricavi netti rispetto al 22,9% del passato esercizio, passando da 8.089 mila Euro a 4.087 mila Euro.

I costi operativi non monetari si incrementano di 207 mila Euro per effetto di maggiori ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali detenute, facendo scendere il margine operativo a 3.512 mila Euro pari al 16,2% dei ricavi netti.

Mobile

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Mobile					
		31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	7.100	100,0%	6.640	100,0%	460	6,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	7.100	100,0%	6.640	100,0%	460	6,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(949)	-13,4%	(875)	-13,2%	(74)	8,5%
6	Royalties	(2.764)	-38,9%	(3.479)	-52,4%	715	-20,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(3.713)	-52,3%	(4.354)	-65,6%	641	-14,7%
9	Utile lordo (3+8)	3.387	47,7%	2.286	34,4%	1.101	48,2%
10	Altri ricavi	401	5,7%	79	1,2%	322	n.s.
11	Costi per servizi	(520)	-7,3%	(323)	-4,9%	(197)	60,9%
12	Affitti e locazioni	(39)	-0,6%	(16)	-0,2%	(23)	n.s.
13	Costi del personale	(1.472)	-20,7%	(1.105)	-16,6%	(367)	33,2%
14	Altri costi operativi	(37)	-0,5%	(9)	-0,1%	(28)	n.s.
15	Totale costi operativi	(2.068)	-29,1%	(1.453)	-21,9%	(615)	42,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.720	24,2%	912	13,7%	808	88,6%
17	Ammortamenti	(659)	-9,3%	(529)	-8,0%	(130)	24,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(425)	-6,0%	0	0,0%	(425)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	588	8,3%	0	0,0%	588	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(496)	-7,0%	(529)	-8,0%	33	-6,3%
22	Margine operativo (16+21)	1.224	17,2%	383	5,8%	841	n.s.

I ricavi del settore operativo Mobile hanno raggiunto nel semestre 7.100 mila Euro in crescita del 6,9% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Terraria	5.050	5.524	(474)
Battle Islands	1.350	750	600
Altri prodotti	700	366	334
Totale ricavi Mobile	7.100	6.640	460

Significativi sono stati i ricavi derivanti dalla vendita di Terraria che a distanza di due anni dal lancio ha realizzato ricavi per 5.050 mila Euro, seppure in diminuzione dell'8,6% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

Il videogioco Battle Islands, sviluppato dalla controllata DR Studios Ltd., lanciato nel dicembre 2013, ha contribuito ai ricavi del periodo per 1.350 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 durante le fasi di utilizzo.

Nessun nuovo prodotto è stato lanciato sul mercato.

Il costo del venduto è composto esclusivamente da acquisti di servizi e da royalty. I primi, pari a 949 mila Euro nell'esercizio, sono costituiti da costi di localizzazioni, di rating e di quality assurance congiuntamente ai costi sostenuti per i servizi denominati di 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	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Live support	441	218	223
Programmazione	120	218	(98)
Quality assurance	221	406	(185)
Altro	167	33	134
Totale	949	875	74

La minore incidenza dei costi per royalty è determinata sia dalla crescita dei ricavi di Battle Islands che essendo interamente di proprietà del Gruppo non genera royalty passive. Oltremodo nel corso del semestre le perdite per anticipate interruzioni di contratti di sviluppo abbastanza tipiche del settore operativo Mobile sono state pari a 341 mila Euro contro i 762 mila Euro del passato esercizio.

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 a partire dal mese di settembre.

Gli ammortamenti si incrementano di 130 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Ammortamento Battle Islands	445	421	24
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	188	97	91
Ammortamento immobilizzazioni materiali	26	11	15
Totale	659	529	130

La ripresa di valore di attività è costituita dall'insussistenza del debito di 588 mila Euro nei confronti dei venditori della Dr Studios Ltd. per effetto del mancato avveramento della condizione che prevedeva un pagamento di un earn-out a settembre 2016. Questo ha comportato la contestuale svalutazione delle attività allocate in fase di acquisizione per 425 mila Euro.

Il margine operativo nel periodo è stato pari a 1.224 mila Euro a fronte di un margine operativo di 383 mila Euro registrato al 31 dicembre 2014.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	13.937	107,9%	16.289	106,9%	(2.352)	-14,4%
2	Rettifiche ricavi	(1.024)	-7,9%	(1.047)	-6,9%	24	-2,2%
3	Totale ricavi	12.913	100,0%	15.242	100,0%	(2.329)	-15,3%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(8.196)	-63,5%	(10.343)	-67,9%	2.147	-20,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.201)	-9,3%	(852)	-5,6%	(349)	41,0%
8	Totale costo del venduto	(9.397)	-72,8%	(11.195)	-73,4%	1.798	-16,1%
9	Utile lordo (3+8)	3.516	27,2%	4.047	26,6%	(531)	-13,1%
10	Altri ricavi	18	0,1%	34	0,2%	(16)	-47,1%
11	Costi per servizi	(1.204)	-9,3%	(1.276)	-8,4%	72	-5,6%
12	Affitti e locazioni	(31)	-0,2%	(28)	-0,2%	(3)	10,7%
13	Costi del personale	(895)	-6,9%	(960)	-6,3%	65	-6,7%
14	Altri costi operativi	(120)	-0,9%	(128)	-0,8%	8	-6,3%
15	Totale costi operativi	(2.250)	-17,4%	(2.392)	-15,7%	142	-5,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	1.284	9,9%	1.689	11,1%	(405)	-24,0%
17	Ammortamenti	(86)	-0,7%	(112)	-0,7%	26	-23,4%
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	(86)	-0,7%	(112)	-0,7%	26	-23,4%
22	Margine operativo (16+21)	1.198	9,3%	1.577	10,3%	(379)	-24,0%

Il decremento dei ricavi del settore operativo Distribuzione Italia pari a 2,4 milioni di Euro è determinato dal significativo calo delle vendite delle carte collezionabili Yu-gi-Oh!, mentre sono risultati in crescita i ricavi della distribuzione dei videogiochi grazie al lancio sul mercato italiano dei videogiochi Metal Gear Solid V e PES 2016 che hanno riscontrato particolare successo di pubblico.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	10.106	8.112	1.994	24,6%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	399	1.144	(745)	-65,1%
Distribuzione carte collezionabili	3.021	6.953	(3.932)	-56,5%
Distribuzione altri prodotti e servizi	436	187	249	133,0%
Sconti finanziari	(25)	(107)	82	-76,6%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	13.937	16.289	(2.352)	-14,4%

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	31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	129.272	5.417	70.559	3.168	83,2%	71,0%
Sony Playstation 3	89.326	2.303	109.862	2.692	-18,7%	-14,4%
Microsoft Xbox One	26.077	1.030	18.761	810	39,0%	27,2%
Microsoft Xbox 360	48.557	1.148	49.438	1.062	-1,8%	8,1%
Altre console	22.505	208	26.058	380	-13,6%	-45,4%
Totale ricavi console	315.737	10.106	274.678	8.112	14,9%	24,6%

Il settore operativo registra una crescita dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console pari a 1.994 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 3.932 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 12.913 mila Euro, in diminuzione del 15,3 % rispetto all'esercizio precedente.

Il costo del venduto si decrementa di 1.798 mila Euro, pari al 16,1%, in misura leggermente superiore rispetto all'aumento dei ricavi netti. L'utile lordo si decrementa di conseguenza di 531 mila Euro pari ad una diminuzione percentuale del 13,1%.

I costi operativi sono diminuiti del 5,9%, pari a 142 mila Euro, rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente. Tale decremento è principalmente determinato dalla diminuzione dei costi per servizi per 72 mila Euro e dal decremento dei costi del personale per 65 mila Euro.

Il margine operativo si decrementa di 379 mila Euro, passando da 1.577 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2014 a 1.198 mila Euro realizzati al termine del semestre corrente.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi	336	115,0%	120	308,2%	216	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(44)	-15,0%	(81)	-208,2%	37	-46,2%
3	Totale ricavi	292	100,0%	39	100,0%	253	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(39)	-13,3%	(11)	-29,0%	(28)	n.s.
6	Royalties	(56)	-19,0%	0	0,0%	(56)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(95)	-32,4%	(11)	-29,0%	(84)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	197	67,3%	28	71,8%	169	n.s.
10	Altri ricavi	119	40,9%	0	0,0%	119	0,0%
11	Costi per servizi	(2.013)	-688,8%	(134)	-343,2%	(1.879)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(11)	-3,9%	(15)	-39,1%	4	-25,6%
13	Costi del personale	(265)	-90,8%	(153)	-393,0%	(112)	72,9%
14	Altri costi operativi	(25)	-8,7%	(20)	-51,9%	(5)	25,2%
15	Totale costi operativi	(2.314)	-791,8%	(322)	-824,8%	(1.992)	n.s.
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.998)	-683,6%	(294)	-753,1%	(1.704)	n.s.
17	Ammortamenti	(112)	-38,3%	(47)	-119,8%	(65)	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	(112)	-38,3%	(47)	-119,8%	(65)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(2.110)	-721,9%	(341)	-873,5%	(1.769)	n.s.

I ricavi lordi al 31 dicembre 2015 sono relativi alla Game Network S.r.l. per 237 mila Euro e alla Digital Bros Game Academy S.r.l. per 99 mila Euro.

I ricavi del settore operativo Altre Attività comprendo i ricavi di Fantasfida. Fantasfida è il primo Daily Fantasy Sport italiano, fenomeno particolarmente popolare negli Stati Uniti d'America. Si tratta di un gioco di abilità nel quale il giocatore schiera una squadra virtuale di campioni di discipline sportive e partecipa con il versamento di una quota ad un torneo con potenziali vincite in denaro.

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.

Gli altri ricavi costituiscono l'incremento delle commesse interne di lavorazione relativamente ai costi diretti sostenuti nel semestre per lo sviluppo del prodotto Fantasfida.it uscito sul mercato nel corso del mese di settembre 2015.

I costi operativi che si incrementano da 322 mila Euro a 2.314 mila Euro sono influenzati in maniera significativa dalle spese sostenute per Fantasfida che sono state pari a 2.081 mila Euro.

Il margine operativo è stato negativo per 2.110 mila Euro principalmente per effetto dei costi di lancio di Fantasfida.

Holding

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Holding					
		31 dicembre 2015		31 dicembre 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	(637)	0,0%	(683)	0,0%	46	-6,7%
12	Affitti e locazioni	(373)	0,0%	(381)	0,0%	8	-1,9%
13	Costi del personale	(1.406)	0,0%	(1.342)	0,0%	(64)	4,8%
14	Altri costi operativi	(229)	0,0%	(229)	0,0%	(0)	0,0%
15	Totale costi operativi	(2.645)	0,0%	(2.635)	0,0%	(10)	0,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(2.645)	0,0%	(2.635)	0,0%	(10)	0,4%
17	Ammortamenti	(58)	0,0%	(54)	0,0%	(4)	7,5%
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	(58)	0,0%	(386)	0,0%	328	-84,9%
22	Margine operativo (16+21)	(2.703)	0,0%	(3.021)	0,0%	318	-10,5%

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 2.645 mila Euro, sono sostanzialmente in linea con quelli al 31 dicembre 2014, quando erano stati pari a 2.635 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 immutati. I nuovi contratti di sviluppo successivi all'integrazione sono stati regolati attraverso un contratto quadro basato sui costi diretti sostenuti maggiorati di una percentuale di mark-up.

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 della relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 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 di Abramo e Raffaele 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 31 dicembre 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 nel periodo 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 19 mila Euro ed attività di sviluppo per 3.136 mila Euro. Al 31 dicembre 2014 erano state rispettivamente 442 mila Euro e 945 mila Euro.

Le attività di ricerca e sviluppo sono relative alle fasi propedeutiche di ideazione di nuovi videogiochi e vengono principalmente svolte dalle controllate Pipeworks Inc. e DR Studios Ltd..

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 misura significativa dalle vendite di videogiochi per le console Sony, Microsoft e Nintendo. Il Gruppo deve, all'atto della 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 69% in linea rispetto all'esercizio precedente, mentre il grado di concentrazione dei primi 50 clienti è stato pari al 96%; 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 videogiochi per le console di 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
- Strumenti finanziari detenuti per il trading

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

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

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

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

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

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.

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

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

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014
Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	2	5.438	32.174	28.049
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	2.006	5.701	27.983	9.575
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(24.684)	(19.280)
Rettifiche di consolidamento				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	1.491	7.049
Eliminazioni utili infragruppo	(437)	(20)	(854)	(128)
Altre rettifiche	(322)	(7.198)	1.359	3.324
Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto del Gruppo	1.249	3.921	37.469	28.589

Il dettaglio della voce altre rettifiche al 31 dicembre 2015 e al 31 dicembre 2014 è la seguente:

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 505 Games S.r.l.	0	0	0	5.460
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 505 Games Spain SI	0	0	0	1.589
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Pipeworks Inc.	0	0	1.491	0
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	0	0	1.491	7.049
Profitti in inventario	(20)	13	(108)	(95)
Margine DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. su vendite infragruppo	(457)	(33)	(746)	(33)
Totale eliminazione utili infragruppo	(437)	(20)	(854)	(128)
Dividendi da Game Entertainment S.r.l.	0	(6.000)	0	0
Dividendi da 505 Games France S.a.S.	0	(760)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto DR Studios Ltd. al netto del relativo effetto fiscale	(281)	(286)	598	2.291
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Pipeworks Inc. al netto del relativo effetto fiscale	(159)	(152)	529	847
Insussistenza debito per earn out DR Studios Ltd.	427	0	0	0
Svalutazione partecipazione in DR Studios Ltd.	(309)	0	0	0
Altre rettifiche	0	0	232	186
Totale altre rettifiche	(322)	(7.198)	1.359	3.324

13. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

Al 31 dicembre 2015 non vi sono attività e passività potenziali, così come nel corrispondente periodo del passato esercizio.

14. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Nel periodo successivo alla chiusura del periodo la Digital Bros S.p.A. ha acquistato n. 583.639 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 981 mila Euro ed ha alienato n. 583.639 azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 1.016 mila Euro. La Capogruppo ha acquistato n. 291.819 azioni ordinarie Starbreeze A per un controvalore totale di 485 mila Euro.

In data 8 gennaio 2016 è stata costituita la società 133 W Broadway, Inc.. La Società, con sede negli Stati Uniti d'America, è controllata interamente dalla Digital Bros S.p.A. e ha un capitale sociale di 100 mila Dollari. La Società ha acquisito nel corso del mese di febbraio l'immobile nel quale opera la Pipeworks Inc..

In data 13 gennaio 2016 è stata costituita la società Digital Bros Holdings Ltd.. La Società, con sede nel Regno Unito, è controllata interamente dalla Digital Bros S.p.A. e ha un capitale sociale di 100 mila Sterline. La Società sarà la sub-holding che deterrà le partecipazioni di tutte le società inglesi possedute dal Gruppo.

In data 11 gennaio 2016 l'Assemblea degli azionisti di 505 Games S.r.l. ha trasformato la Società dalla sua attuale forma in Società per azioni, con un capitale rappresentato da n. 1.000.000 di azioni del valore nominale di 1 Euro. La nuova denominazione è 505 Games S.p.A.. Sono rimasti invariati la sede, la durata e la data di chiusura degli esercizi sociali ed è stato confermato il consiglio di amministrazioni attualmente in carica sino alla sua naturale scadenza. L'Assemblea ha inoltre aumentato il capitale sociale gratuitamente per Euro 900.000 da Euro 100.000 ad Euro 1.000.000, mediante emissione di n. 900.000 azioni del valore nominale di 1 euro ciascuna, mediante parziale utilizzo degli utili a nuovo.

15. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso negli ultimi diciotto mesi e che ha comportato lo sviluppo in contemporanea di numerosi nuovi prodotti comincerà a generare ricavi a partire dal quarto trimestre dell'esercizio, in particolare con l'uscita di Assetto Corsa, videogioco di corse automobilistiche realizzato dallo sviluppatore italiano Kunos Simulazioni, ed Adrift, gioco di esplorazione spaziale basata sulla tecnologia di virtual reality Oculus Rift. I lanci di Abzu per il settore operativo del Publishing e di Hawken e Prominence Poker per il settore operativo Mobile, originariamente previsti per il quarto trimestre dell'esercizio, sono invece stati posticipati al primo trimestre del prossimo esercizio per rispettare i livelli di qualità prefissati.

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 di costi.

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

Il Daily Fantasy Sport Fantasfida continuerà ad avere una redditività negativa anche nei prossimi trimestri, anche se in misura più contenuta rispetto a quanto registrato nel primo semestre, mentre si prevede che inizierà a generare profitti a partire dal secondo trimestre del prossimo esercizio alla ripresa del campionato di Serie A, con la disponibilità della versione Mobile e la potenziale espansione internazionale.

Il Gruppo pensa che, nonostante il ritardo nell'uscita sul mercato dei nuovi giochi, il secondo semestre dell'esercizio presenterà una diminuzione dei ricavi abbastanza contenuta rispetto al passato esercizio, permettendo una riduzione percentuale del fatturato minore rispetto a quanto registrato al termine del primo semestre e contrariamente alle previsioni di mantenimento dei ricavi totali sull'intero esercizio comunicate a novembre 2015.

Si prevede per l'intero esercizio un risultato moderatamente positivo nonostante gli investimenti sostenuti nel primo semestre per il lancio del Daily Fantasy Sport Fantasfida e lo slittamento nell'uscita dei videogiochi, anche se questo ovviamente costituisce una revisione al ribasso dei margini reddituali precedentemente comunicati in linea rispetto allo scorso esercizio.

L'indebitamento finanziario netto cresciuto in linea con gli investimenti nel corso del semestre tenderà linearmente ad aumentare nel corso del secondo semestre in linea con l'andamento del piano di investimenti. Successivamente al lancio sul mercato dei prodotti riprenderà poi la sua naturale tendenza alla riduzione a partire dal primo trimestre del prossimo esercizio.

16. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

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

Tipologia	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Dirigenti	10	9	1
Impiegati	213	199	14
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	227	214	13

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

Tipologia	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	160	139	21
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	8	2
Impiegati	212	170	42
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	226	184	42

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

Tipologia	Numero medio 2015	Numero medio 2014	Variazioni
Dirigenti	5	3	2
Impiegati	157	114	43
Totale dipendenti esteri	162	117	45

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 31 dicembre 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.



Bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2015

(pagina volutamente lasciata in bianco)

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 dicembre 2015

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.068	4.841	227	4,7%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	9.044	7.946	1.098	13,8%
4	Partecipazioni	4.408	1.274	3.134	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.064	1.058	6	0,5%
6	Imposte anticipate	3.050	2.240	810	36,2%
	Totale attività non correnti	22.634	17.359	5.275	30,4%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(479)	(486)	7	-1,5%
8	Fondi non correnti	(127)	(170)	43	-25,4%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(589)	589	n.s.
	Totale passività non correnti	(606)	(1.245)	639	-51,3%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	11.196	12.881	(1.685)	-13,1%
11	Crediti commerciali	35.825	36.350	(525)	-1,4%
12	Crediti tributari	3.587	2.466	1.121	45,5%
13	Altre attività correnti	4.460	6.148	(1.688)	-27,5%
14	Debiti verso fornitori	(20.320)	(26.929)	6.609	-24,5%
15	Debiti tributari	(3.309)	(3.029)	(280)	9,2%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.020)	(1.859)	(161)	8,6%
	Totale capitale circolante netto	29.419	26.028	3.391	13,0%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(20.601)	(19.417)	(1.184)	6,1%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(11.614)	(9.947)	(1.667)	16,8%
	Totale patrimonio netto	(37.469)	(33.809)	(3.660)	10,8%
	Totale attività nette	13.978	8.333	5.645	67,8%
22	Disponibilità liquide	4.048	4.339	(291)	-6,7%
23	Debiti verso banche correnti	(16.819)	(12.738)	(4.081)	32,0%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(207)	1.685	(1.892)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(12.978)	(6.714)	(6.264)	93,3%
25	Attività finanziarie non correnti	1.146	0	1.146	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(2.146)	(1.619)	(527)	32,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.000)	(1.619)	619	-38,3%
	Totale posizione finanziaria netta	(13.978)	(8.333)	(5.645)	67,7%

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 31 dicembre 2015

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
1	Ricavi lordi	45.290	105,6%	60.997	104,4%	(15.707)	-25,8%
2	Rettifiche ricavi	(2.396)	-5,6%	(2.588)	-4,4%	192	-7,4%
3	Totale ricavi netti	42.894	100,0%	58.409	100,0%	(15.515)	-26,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(12.091)	-28,2%	(18.058)	-30,9%	5.967	-33,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.286)	-7,7%	(2.871)	-4,9%	(415)	14,4%
6	Royalties	(7.969)	-18,6%	(14.259)	-24,4%	6.290	-44,1%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.685)	-3,9%	(1.583)	-2,7%	(102)	6,5%
8	Totale costo del venduto	(25.031)	-58,4%	(36.771)	-63,0%	11.740	-31,9%
9	Utile lordo (3+8)	17.863	41,6%	21.638	37,0%	(3.775)	-17,4%
10	Altri ricavi	2.764	6,4%	259	0,4%	2.505	n.s.
11	Costi per servizi	(6.744)	-15,7%	(5.408)	-9,3%	(1.336)	24,7%
12	Affitti e locazioni	(784)	-1,8%	(767)	-1,3%	(17)	2,2%
13	Costi del personale	(9.836)	-22,9%	(7.578)	-13,0%	(2.258)	29,8%
14	Altri costi operativi	(766)	-1,8%	(633)	-1,1%	(133)	21,1%
15	Totale costi operativi	(18.130)	-42,3%	(14.386)	-24,6%	(3.744)	26,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.497	5,8%	7.511	12,9%	(5.014)	-66,8%
17	Ammortamenti	(1.791)	-4,2%	(1.279)	-2,2%	(512)	40,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	(63)	-0,1%	63	n.s.
19	Svalutazione di attività	(425)	-1,0%	(332)	-0,6%	(93)	27,9%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	588	1,4%	0	0,0%	588	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.628)	-3,8%	(1.674)	-2,9%	46	-2,8%
22	Margine operativo (16+21)	869	2,0%	5.837	10,0%	(4.968)	-85,1%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.972	4,6%	1.364	2,3%	608	44,5%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(865)	-2,0%	(845)	-1,4%	(20)	2,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.107	2,6%	519	0,9%	588	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	1.976	4,6%	6.356	10,9%	(4.379)	-68,9%
27	Imposte correnti	(1.665)	-3,9%	(2.429)	-4,2%	764	-31,5%
28	Imposte differite	938	2,2%	(6)	0,0%	944	n.s.
29	Totale imposte	(727)	-1,7%	(2.435)	-4,2%	1.709	-70,2%
30	Utile netto (26+29)	1.249	2,9%	3.921	6,7%	(2.672)	-68,1%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,09		0,29		(0,20)	-68,8%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,09		0,29		(0,20)	-68,8%

Gruppo Digital Bros**Conto economico complessivo consolidato al 31 dicembre 2015**

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	1.249	3.921	(2.672)
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Utile (perdita) attuariale	(4)	(17)	13
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	1	5	(4)
Differenze da conversione dei bilanci esteri	70	(151)	221
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	1.540	0	1.540
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	(423)	0	(423)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	1.184	(163)	1.347
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	1.184	(163)	1.347
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	2.433	3.758	(1.325)
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	2.433	3.758	(1.325)
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	

Gruppo Digital Bros
Rendiconto finanziario consolidato al 31 dicembre 2015

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 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	1.249	3.921
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	332
	Ammortamenti immateriali	1.450	1.098
	Ammortamenti materiali	341	181
	Variazione netta degli altri fondi	(43)	(17)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	(7)	26
	Variazione netta delle altre passività non correnti	(589)	665
	SUBTOTALE B.	2.401	6.206
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	1.685	1.583
	Crediti commerciali	525	6.565
	Crediti tributari	(1.121)	628
	Altre attività correnti	1.688	(676)
	Debiti verso fornitori	(6.609)	(2.002)
	Debiti tributari	280	(2.117)
	Fondi correnti	0	64
	Altre passività correnti	161	1.753
	SUBTOTALE C.	(3.391)	5.797
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(2.548)	(6.566)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(568)	(825)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(3.950)	1.064
	SUBTOTALE D.	(7.066)	(6.327)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	0	0
	SUBTOTALE E.	0	0
F.	Movimenti del patrimonio netto consolidato		
	Dividendi distribuiti	(1.818)	(960)
	Variazione azioni proprie detenute	809	375
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	3.420	(128)
	SUBTOTALE F.	2.411	(713)
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(5.645)	4.963
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(13.978)	(16.946)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(291)	(533)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	(4.081)	3.072
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	(1.892)	2.187
Variazione della posizione finanziaria per acquisizione partecipazioni	0	224
Flusso monetario del periodo a breve	(6.264)	4.950
Flusso monetario del periodo a medio	619	13
Flusso monetario del periodo	(5.645)	4.963

Informazioni aggiuntive al rendiconto finanziario consolidato:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Imposte sul reddito pagate	(642)	(1.470)	828
Interessi pagati	(289)	(585)	296
Interessi incassati	1	1	0
Totale	(1.818)	(960)	(858)

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

	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 d'esercizio	Utile (perdita) nuovo esercizio (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Migliaia di Euro	5.644	16.954	1.129	1.367	145	(86)	19.509	(1.574)	1.924	1.802	25.381
Totale al 1 luglio 2014											
Destinazione utile d'esercizio							0		1.924 (1.924)	0	0
Distribuzione dividendi							0		(960)	(960)	(960)
Altre variazioni						35	35	375		0	410
Utile (perdita) complessiva					(151)	(12)	(163)		3.921	3.921	3.758
Totale al 31 dicembre 2014	5.644	16.954	1.129	1.367	(6)	(63)	19.381	(1.199)	842	3.921	28.589
Totale al 1 luglio 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(244)	211	19.417	(1.199)	(3.006)	12.953	33.809
Destinazione utile d'esercizio							0		9.105 (9.105)	0	0
Distribuzione dividendi									(1.818)	(1.818)	(1.818)
Altre variazioni							0	809	2.236	2.236	3.045
Utile (perdita) complessiva					70	1.114	1.184			1.249	2.433
Totale al 31 dicembre 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(174)	1.325	20.601	(390)	6.517	5.097	37.469



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

Principi contabili adottati e dichiarazione di conformità agli IAS/IFRS

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 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 31 dicembre 2015 sono espressi in mila Euro, se non diversamente specificato.

Schemi di bilancio

Il bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 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 31 dicembre 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 31 dicembre 2015 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2014 al 31 dicembre 2014;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1 luglio 2015 al 31 dicembre 2015 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2014 al 31 dicembre 2014;
- rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2015 al 31 dicembre 2015 comparato con il rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2014 al 31 dicembre 2014;

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

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

2. PRINCIPI CONTABILI

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

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 31 dicembre 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 31 dicembre 2015 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2014. Le variazioni delle norme e delle interpretazioni adottate dall'Unione Europea non hanno comportato effetti significativi nella predisposizione del bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 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 sulla Relazione finanziaria semestrale del Gruppo al 31 dicembre 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 31 dicembre 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 ai 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 almeno 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 31 dicembre 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 31 dicembre 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 China (Shenzhen) Ltd.	Shenzhen	Cina	€ 100.000	100%
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 (OR)	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 (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Games GmbH	Burglengenfeld	Germania	€ 50.000	100%
505 Games Interactive Inc.	Calabasas (CA)	USA	\$ 100.000	100%
505 Mobile S.r.l.	Milano	Italia	€ 100.000	100%
505 Mobile (US) Inc.	Calabasas (CA)	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	13,38%	0%

⁽¹⁾ precedentemente Games Analytics Ltd.

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETA' COLLEGATE E IN ALTRE IMPRESE

Le partecipazioni detenute dalle società del Gruppo al 31 dicembre 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 18,38% della società Ovosonico S.r.l. per un valore di carico di 270 mila Euro di cui 18.375 mila Euro a titolo di capitale e 251.625 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 31 dicembre 2015 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2015 è di seguito riportata:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	5.068	4.841	227	4,7%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	9.044	7.946	1.098	13,8%
4	Partecipazioni	4.408	1.274	3.134	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.064	1.058	6	0,5%
6	Imposte anticipate	3.050	2.240	810	36,2%
	Totale attività non correnti	22.634	17.359	5.275	30,4%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(479)	(486)	7	-1,5%
8	Fondi non correnti	(127)	(170)	43	-25,4%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(589)	589	n.s.
	Totale passività non correnti	(606)	(1.245)	639	-51,3%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	11.196	12.881	(1.685)	-13,1%
11	Crediti commerciali	35.825	36.350	(525)	-1,4%
12	Crediti tributari	3.587	2.466	1.121	45,5%
13	Altre attività correnti	4.460	6.148	(1.688)	-27,5%
14	Debiti verso fornitori	(20.320)	(26.929)	6.609	-24,5%
15	Debiti tributari	(3.309)	(3.029)	(280)	9,2%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(2.020)	(1.859)	(161)	8,6%
	Totale capitale circolante netto	29.419	26.028	3.391	13,0%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(20.601)	(19.417)	(1.184)	6,1%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(11.614)	(9.947)	(1.667)	16,8%
	Totale patrimonio netto	(37.469)	(33.809)	(3.660)	10,8%
	Totale attività nette	13.978	8.333	5.645	67,8%
22	Disponibilità liquide	4.048	4.339	(291)	-6,7%
23	Debiti verso banche correnti	(16.819)	(12.738)	(4.081)	32,0%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	(207)	1.685	(1.892)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(12.978)	(6.714)	(6.264)	93,3%
25	Attività finanziarie non correnti	1.146	0	1.146	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(2.146)	(1.619)	(527)	32,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.000)	(1.619)	619	-38,3%
	Totale posizione finanziaria netta	(13.978)	(8.333)	(5.645)	67,7%

ATTIVITA' NON CORRENTI

1. Immobili, impianti e macchinari

La voce passa da 4.841 migliaia di Euro a 5.068 migliaia di Euro. I movimenti intervenuti nel periodo corrente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Decrementi	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2015
Fabbricati industriali	2.375	0	0	(50)	0	2.325
Terreni	600	0	0	0	0	600
Attrezz. industriali e comm.	746	204	(6)	(157)	6	793
Altri beni	1.120	364	0	(134)	0	1.350
Totale	4.841	568	(6)	(341)	6	5.068

I movimenti intervenuti nel periodo precedente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Decrementi	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	31 dicembre 2014
Fabbricati industriali	2.011	455	0	(41)	0	2.425
Terreni	600	0	0	0	0	600
Attrezz. industriali e comm.	281	209	0	(87)	0	403
Altri beni	340	616	(27)	(53)	27	903
Totale	3.232	1.280	(27)	(181)	27	4.331

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

La voce fabbricati industriali è relativa per 1.887 mila Euro al magazzino di Trezzano sul Naviglio, mentre la voce terreni è relativa al terreno ad esso pertinente, valutato in 600 mila Euro. La voce fabbricati industriali include inoltre l'immobile di proprietà con destinazione ad uso uffici e laboratori sito in via Labus a Milano che dallo scorso esercizio è diventata la sede operativa della Digital Bros Game Academy S.r.l. per 438 mila Euro.

Gli incrementi totali effettuati nel periodo sono stati pari a 567 mila Euro e sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	350	487
Attrezzature per office automation	188	116
Arredi	3	39
Altre	27	6
Totale investimenti del semestre (A)	568	648
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da Pipeworks Inc.	0	122
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da DR Studios Ltd.	0	55
Totale immobilizzazioni immateriali apportate da società acquisite (B)	0	177
Riclassifica immobile di via Labus a Milano (C)	0	455
Totale incrementi delle immobilizzazioni materiali (A+B+C)	568	1.280

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

Semestre esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Dismissioni	31 dicembre 2015
Fabbricati industriali	3.191	0	0	3.191
Terreni	600	0	0	600
Impianti e macchinari	24	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	3.667	204	(6)	3.865
Altri beni	2.360	364	0	2.724
Totale	9.842	568	(6)	10.404

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Dismissioni	31 dicembre 2015
Fabbricati industriali	(816)	(50)	0	(866)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(2.921)	(157)	6	(3.072)
Altri beni	(1.240)	(134)	0	(1.374)
Totale	(5.001)	(341)	6	(5.336)

Semestre esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	31 dicembre 2014
Fabbricati industriali	2.736	455	0	3.191
Terreni	600	0	0	600
Impianti e macchinari	24	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	3.013	209	0	3.222
Altri beni	1.429	616	(27)	2.018
Totale	7.802	1.280	(27)	9.055

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	31 dicembre 2014
Fabbricati industriali	(725)	(41)	0	(766)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(2.732)	(87)	0	(2.819)
Altri beni	(1.089)	(53)	27	(1.115)
Totale	(4.570)	(181)	27	(4.724)

3. Immobilizzazioni immateriali

Le immobilizzazioni immateriali si incrementano rispetto al 30 giugno 2015 di 3.242 mila Euro. Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali sono composti principalmente delle commesse di sviluppo interno relativamente ai videogiochi e a Fantasfida.

Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita.

La tabella seguente illustra i movimenti del periodo corrente e precedente:

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Decrementi	Amm.to	31 dicembre 2015
Concessioni e licenze	2.750	1.612	0	(715)	3.647
Marchi e dir.simili	2.334	3	(694)	(489)	1.154
Altri beni	1.033	0	0	(246)	787
Immobilizzazioni in corso	1.829	2.241	(614)	0	3.456
Totale	7.946	3.856	(1.308)	(1.450)	9.044

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Decrementi	Amm.to	31 dicembre 2014
Concessioni e licenze	1.298	1.472	0	(401)	2.369
Marchi e dir.simili	672	3.555	0	(495)	3.732
Altri beni	171	1.337	0	(202)	1.306
Immobilizzazioni in corso	0	202	0	0	202
Totale	2.141	6.566	0	(1.098)	7.609

La voce Immobilizzazioni in corso rappresenta i costi sostenuti dalla DR Studios Ltd. e dalla Pipeworks Inc. relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi destinati alle altre società del Gruppo e che non sono ancora commercializzati al 31 dicembre 2015.

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali effettuati nel semestre sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014
Commesse interne di sviluppo in corso	2.241	202
Fantasfida	489	0
Diritti di utilizzo di Brothers	356	412
Diritti di utilizzo di Gems of Wars	300	374
Battle Islands	237	3.613
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	106	69
Diritti di utilizzo di Battle Ages	98	130
Contratti Pipeworks Inc.	0	1.314
Diritti di utilizzo di How to Survive 1.5	0	225
Diritti di utilizzo di Mythic Islands	0	203
Altre	29	24
Totale immobilizzazioni immateriali	3.856	6.566

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

*Semestre esercizio corrente**Valore lordo immobilizzazioni immateriali*

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Dismissioni	31 dicembre 2015
Concessioni e licenze	6.594	1.612	0	8.206
Marchi e dir.simili	5.175	3	(694)	4.484
Altri beni	1.678	0	0	1.678
Immobilizzazioni in corso	1.829	2.241	(614)	3.456
Totale	15.276	3.856	(1.308)	17.824

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Dismissioni	31 dicembre 2015
Concessioni e licenze	(3.844)	(715)	0	(4.559)
Marchi e dir.simili	(2.841)	(489)	0	(3.330)
Altri beni	(645)	(246)	0	(891)
Immobilizzazioni in corso	0	0	0	0
Totale	(7.330)	(1.450)	0	(8.780)

*Semestre esercizio precedente**Valore lordo immobilizzazioni immateriali*

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	31 dicembre 2014
Concessioni e licenze	4.215	1.472	0	5.687
Marchi e dir.simili	2.501	3.555	0	6.056
Altri beni	339	1.337	0	1.676
Immobilizzazioni in corso	0	202	0	202
Totale	7.055	6.566	0	13.621

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	31 dicembre 2014
Concessioni e licenze	(2.917)	(401)	0	(3.318)
Marchi e dir.simili	(1.829)	(495)	0	(2.324)
Altri beni	(168)	(202)	0	(370)
Immobilizzazioni in corso	0	0	0	0
Totale	(4.914)	(1.098)	0	(6.012)

4. Partecipazioni

Le partecipazioni detenute dal Gruppo al 31 dicembre 2015, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2015 sono:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Games Analytics Ltd.	60	60	0
Ebooks&Kids S.r.l.	200	200	0
Cityglance S.r.l	45	45	0
Ovosonico S.r.l	270	0	270
Totale società collegate	575	305	270
Starbreeze AB azioni A	3.833	969	2.864
Totale altre partecipazioni	3.833	969	2.864
Totale partecipazioni	4.408	1.274	3.134

Le partecipazioni si incrementano di 3.134 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 a seguito dell'acquisto di azioni A della Starbreeze per 2.864 mila Euro e per l'acquisto per 270 mila Euro del 18,38% della società Ovosonico S.r.l..

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

La voce Starbreeze AB azioni A include n. 2.257.683 azioni emesse dalla società Starbreeze AB (quotata sul Nasdaq Stockholm First North Premier). Tali azioni sono state valutate a fair value con riconoscimento a riserva di patrimonio netto della differenza tra il valore di carico e il valore di mercato al 30 giugno 2015 in quanto strumenti finanziari classificati come available for sale.

5. Crediti e altre attività non correnti

La voce crediti ed altre attività non correnti al 31 dicembre 2015 è pari a 1.064 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	200	194	6
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	1.064	1.058	6

6. Imposte anticipate

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

La voce al 31 dicembre 2015 è pari a 3.050 mila Euro e si è incrementata di 765 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Società italiane	668	622	46
Società estere	2.443	2.236	207
Rettifiche di consolidamento	(61)	(618)	557
Totale imposte anticipate	3.050	2.240	810

La parte di imposte anticipate delle controllate estere sono relative alle perdite fiscali registrate in precedenti esercizi e si ritengono recuperabili in quanto si ritiene probabile che ciascuna di esse, sulla base dei piani approvati, genererà imponibili fiscali nell'orizzonte temporale di tre anni sufficienti a far fronte al loro recupero.

La variazione della voce rettifiche di consolidamento, pari a 557 mila Euro, include 423 mila Euro relative all'iscrizione delle imposte differite passive sull'adeguamento a fair value delle azioni Starbreeze A classificate come "available for sale".

PASSIVITÀ NON CORRENTI

7. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rappresenta il valore attuariale dell'effettivo debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente secondo quanto previsto dallo IAS 19 e presenta un decremento rispetto al 30 giugno 2015 pari a 7 mila Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale IAS19 alla data del 31 dicembre 2015 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con duration superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

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

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 62 persone, con un'età anagrafica media di circa 43 anni.

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

- tasso annuo di interesse pari al 2,30%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari all'1%;
- tasso annuo di inflazione pari allo 1,5% per il 2016 e a crescere nei periodi successivi.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio	486	540
Utilizzo del fondo per dimissioni	(15)	(51)
Accantonamenti dell'esercizio	89	215
Adeguamento per previdenza complementare	(85)	(188)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	4	(30)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 31 dicembre	479	486

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

8. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 31 dicembre 2015 pari a 127 mila Euro è diminuito di 43 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015, quando era stato pari a 170 mila Euro. La variazione rispetto al 30 giugno 2015 è relativa ad utilizzi per 45 mila Euro e agli accantonamenti del periodo per 2 mila Euro.

9. Altri debiti e passività non correnti

Al 31 dicembre 2015 non esistono altri debiti e passività non correnti. L'ammontare iscritto al 30 giugno 2015 pari a 589 mila Euro era determinato sulla base della stima del potenziale earn-out da liquidare nel settembre 2016 per l'acquisizione della DR Studios Ltd.. L'importo è stato stornato al 31 dicembre 2015 in quanto i piani previsionali non determinano alcun debito.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

10. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia (A)	3.830	5.031	(1.201)
Rimanenze 505 Games Srl	782	786	(4)
Rimanenze controllate estere	6.584	7.064	(480)
Rimanenze Publishing (C)	7.366	7.850	(484)
Totale Rimanenze (A+B+C)	11.196	12.881	(1.685)

Le rimanenze passano da 12.881 mila Euro al 30 giugno 2015 a 11.196 mila Euro al 31 dicembre 2015, con un decremento di 1.685 mila Euro.

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

11. Crediti commerciali

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	8.709	7.279	1.430
Crediti verso clienti UE	4.669	7.335	(2.666)
Crediti verso clienti resto del mondo	4.100	12.279	(8.179)
Fondo svalutazione crediti	(2.069)	(2.069)	0
Totale crediti verso clienti	15.409	24.824	(9.415)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	20.416	11.526	8.890
Totale crediti commerciali	35.825	36.350	(525)

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 31 dicembre 2015, pari a 15.409 mila Euro mostra una diminuzione di 9.415 mila Euro rispetto al valore al 30 giugno 2015, quando erano pari a 24.824 mila Euro in linea con l'andamento del fatturato.

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

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Note credito per riposizionamento prezzi	2.194	2.271	(77)
Note credito per resi di merce	257	88	169
Totale note credito da emettere	2.451	2.359	92

Le note credito da emettere per riposizionamenti prezzi diminuiscono di 77 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015. Le note credito da emettere per resi di merce aumentano di 169 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015.

Il fondo svalutazione crediti è invariato rispetto al 30 giugno 2015 e tiene conto delle potenziali perdite su crediti per l'insolvenza dei debitori. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità.

Gli anticipi a sviluppatori sono crediti per anticipazioni versate a sviluppatori di videogiochi durante il corso del processo di sviluppo, vengono suddivisi in crediti per licenze di futura utilizzazione ovvero anticipi relativi a contratti di sviluppo il cui videogioco non è ancora uscito sul mercato oppure anticipazioni per licenze parzialmente utilizzate. Queste ultime sono anticipazione relative a contratti di sviluppo il cui videogioco è già uscito sul mercato, ma le royalty generate dal lancio non hanno ancora raggiunto le anticipazioni liquidate, ma che si prevede le raggiungeranno sulla base dei piani previsionali.

La composizione della voce crediti per licenze d'uso videogiochi al 31 dicembre 2015, confrontata con la stessa al 30 giugno 2015 è la seguente:

Importi in Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura	15.911	3.989	11.922
Anticipi a sviluppatori per licenze parzialmente utilizzate	4.505	7.537	(3.032)
Totale crediti per licenze d'uso	20.416	11.526	8.890

La tabella seguente dettaglia le anticipazioni per contratti di utilità futura per contratto di sviluppo. La voce altri contratti rappresenta le anticipazioni relative a 23 contratti di sviluppo che hanno un ammontare unitario inferiore al milione di Euro:

Valori in migliaia di Euro	31 dicembre 2015
Payday 2	6.065
Adrift	2.428
Abzu	1.493
Portal Knights	1.194
Altri contratti	4.731
Totale	15.911

12. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	1	1	0
Credito IVA	640	646	(6)
Credito per ritenute estere	2.190	1.083	1.107
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	0
Altri crediti	637	617	20
Totale crediti tributari	3.587	2.466	1.121

L'aumento della voce rispetto al 30 giugno 2015 è dovuto all'incremento del credito per le ritenute subite, in particolare dalla controllata 505 Games S.r.l., sui pagamenti di royalty attive ricevuti.

13. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 6.148 mila Euro al 30 giugno 2015 a 4.460 mila Euro al 31 dicembre 2015. La composizione della voce è la seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Anticipi a fornitori	4.225	5.929	3.260
Anticipi a dipendenti	106	103	98
Anticipi ad agenti	0	0	0
Altre attività correnti	129	116	684
Totale altre attività correnti	4.460	6.148	4.042

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Pubblicità	94	48	76
Assicurazioni	81	36	97
Affitti	196	224	227
Programmazione	2.312	4.257	2.247
Altri costi operativi	1.160	1.171	297
Altre spese anticipate	382	193	316
Totale anticipi a fornitori	4.225	5.929	3.260

14. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 20.320 mila Euro al 31 dicembre 2015, diminuiscono di 6.609 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(2.793)	(1.626)	(1.167)
Debiti verso fornitori UE	(10.085)	(13.437)	3.352
Debiti verso fornitori resto del mondo	(7.442)	(11.866)	4.424
Totale debiti verso fornitori	(20.320)	(26.929)	6.609

L'incremento dei debiti verso fornitori Italia è effetto dei significativi investimenti, soprattutto pubblicitari, legati al lancio di Fantafida, la diminuzione dei debiti verso fornitori UE e fornitori resto del mondo è relativo a minori debiti per royalty della 505 Games S.r.l. in linea con la riduzione dei ricavi.

15. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 3.029 mila Euro al 30 giugno 2015 a 3.309 mila Euro al 31 dicembre 2015, con un incremento di 280 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Imposte sul reddito	(2.055)	(1.311)	(744)
Debito IVA	(237)	(769)	532
Altri debiti tributari	(1.017)	(949)	(68)
Totale debiti tributari	(3.309)	(3.029)	(280)

L'incremento del debito per imposte sul reddito è pari a 744 mila Euro in controtendenza con l'andamento dell'utile ante imposte per effetto del fatto che al termine dell'esercizio precedente, contrariamente a quanto avvenuto al 31 dicembre 2015, alcune società hanno potuto compensare l'imponibile fiscale con le perdite fiscali di periodi precedenti riducendo così l'ammontare del debito per imposte sui redditi.

Il decremento del debito IVA rispetto al 30 giugno 2015 è dovuto soprattutto al minor debito per l'imposta sul valore aggiunto della Capogruppo e delle controllate francese, inglese e tedesca in linea con la diminuzione del fatturato.

16. Fondi correnti

Non vi sono fondi correnti al 31 dicembre 2015 così come al 30 giugno 2015.

17. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 2.020 mila Euro e sono in aumento di 161 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(526)	(495)	(31)
Debiti verso dipendenti	(652)	(970)	318
Debiti verso collaboratori	(70)	(52)	(18)
Provvigioni ad agenti	(8)	(35)	27
Altri debiti	(764)	(307)	(457)
Totale altre passività correnti	(2.020)	(1.859)	(161)

I debiti verso dipendenti comprendono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine del periodo e per il futuro pagamento di retribuzioni posticipate.

La voce altri debiti è composta principalmente dai debiti che il Gruppo ha nei confronti della propria clientela. Si tratta in generale di debiti determinati dai cosiddetti premi a fine anno, ovvero sconti riconosciuti al termine del periodo contrattuale sulla base del volume d'affari generato, riconosciuti

contrattualmente ad alcuni clienti in particolare sul mercato francese, spagnolo ed italiano. Tale voce tende a crescere al 31 dicembre in quanto tali premi sono calcolati sul volume d'affari dell'anno solare e liquidati nei mesi immediatamente successivi.

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 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
Distribuzione dividendi									(1.818)		(1.818)	(1.818)
Altre variazioni							0	809	2.236		2.236	3.045
Utile (perdita) complessiva					70	1.114	1.184			1.249	1.249	2.433
Totale al 31 dicembre 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(174)	1.325	20.601	(390)	6.517	5.097	11.614	37.469

Il capitale sociale, invariato rispetto al 30 giugno 2015, 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 del semestre sono state vendute ad un prezzo medio di 11,28 Euro per azione n. 270.000 azioni proprie per un controvalore totale di 3.045 mila Euro. Il valore di carico delle azioni alienate era pari a 809 mila Euro e costituisce la variazione nella voce azioni proprie mentre il differenziale positivo di 2.236 mila Euro è stato classificato come altre variazioni nella voce utili a nuovo.

Le variazioni delle riserve intervenute nel periodo sono:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015
Variazione riserva da conversione	70
Variazione riserva IAS 19	(3)
Variazione riserva valutazione titoli	1.117
Totale variazione riserve	1.184

La variazione nella riserva valutazione titoli è determinata dalla differenza tra il valore di mercato alla fine del periodo ed il costo d'acquisto delle azioni ordinarie Starbreeze A detenute al 31 dicembre 2015 e classificate tra le partecipazioni.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
22	Disponibilità liquide	4.048	4.339	(291)
23	Debiti verso banche a breve termine	(16.819)	(12.738)	(4.081)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(207)	1.685	(1.892)
	Posizione finanziaria netta corrente	(12.978)	(6.714)	(6.264)
25	Attività finanziarie non correnti	1.146	0	1.146
26	Debiti verso banche non correnti	(2.146)	(1.619)	(527)
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0
	Posizione finanziaria netta non corrente	(1.000)	(1.619)	(619)
	Totale posizione finanziaria netta	(13.978)	(8.333)	(5.645)

L'indebitamento finanziario netto rispetto al 30 giugno 2015 aumenta di 5.645 mila Euro principalmente per effetto dell'aumento dei debiti verso banche a breve termine per 4.081 mila Euro, dell'incremento delle altre passività finanziarie a breve termine per 1.892 mila Euro e dell'aumento dei debiti verso banche non correnti per 527 mila Euro parzialmente compensati dall'aumento delle attività finanziarie non correnti per 1.146 mila Euro.

Al termine del periodo i valori contabili degli strumenti finanziari detenuti dal Gruppo erano 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 value.

La tabella seguente riporta le passività finanziarie del Gruppo al 31 dicembre 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	(35)	0	0	(35)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	(12.775)	0	0	(12.775)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(2.592)	0	0	(2.592)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(1.417)	(2.146)	0	(3.563)
Totale debiti verso banche (A)	(16.819)	0	0	(18.965)
Altre passività finanziarie (B)	(207)	0	0	(207)
Totale passività finanziarie (A) + (B)	(17.026)	(2.146)	0	(19.172)

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
22	Disponibilità liquide	4.048	4.339	(291)
23	Debiti verso banche a breve termine	(16.819)	(12.738)	(4.081)
24	Altre passività finanziarie a breve termine	(207)	1.685	(1.892)
	Totale posizione finanziaria netta corrente	(12.978)	(6.714)	(6.264)

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 31 dicembre 2015, sulle quali non esistono vincoli, sono costituiti da depositi in conto corrente esigibili a vista. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Cassa e depositi di conto corrente	4.048	4.018	30
Polizza quadrante AXA MPS	0	321	(321)
Totale disponibilità liquide	4.048	4.339	(291)

Le disponibilità liquide del Gruppo al 31 dicembre 2015 sono pari a 4.048 mila di Euro, in diminuzione di 291 mila di Euro rispetto al valore al 30 giugno 2015.

La voce al 30 giugno 2015 comprendeva una polizza assicurativa Quadrante sottoscritta dalla Digital Bros S.p.A. in data 21 ottobre 2002 ed emessa da AXA MPS che è stata liquidata nel periodo.

23. Debiti verso banche a breve termine

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti da scoperti di conto corrente, finanziamenti all'importazione e all'esportazione, anticipi fatture e anticipi salvo buon fine. L'incremento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2015 per 4.081 mila Euro è da attribuire principalmente all'aumento dei finanziamenti all'importazione ed esportazione e degli anticipi fatture salvo buon fine. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Scoperti di conto corrente	(35)	(13)	(22)
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(12.775)	(10.529)	(2.246)
Anticipi fatture e salvo buon fine	(2.592)	(859)	(1.733)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(1.417)	(1.337)	(80)
Totale debiti verso banche a breve termine	(16.819)	(12.738)	(4.081)

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

La quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi al 31 dicembre 2015 è composto per 917 mila Euro dalla porzione con scadenza a breve termine di un finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. con scadenza gennaio 2018 e per 500 mila Euro dalla porzione con scadenza a breve termine di un finanziamento concesso dalla banca Monte dei Paschi di Siena S.p.A. con scadenza dicembre 2017.

24. Altre passività finanziarie a breve termine

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 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.	550	302	248
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(751)	(151)	(600)
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(6)	(19)	13
Totale altre attività e passività finanziarie correnti	(207)	1.685	(1.892)

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 31 dicembre 2015 e versati alla controllata solo successivamente.

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 751 mila Euro sono in aumento di 600 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 del contratto di locazione finanziaria stipulato con Unicredit Leasing relativo ad un'autovettura. Tale contratto prevede un valore 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 6 mila Euro. Il tasso d'interesse applicato è pari al 6,46%.

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Entro 1 anno	6	19	(13)
1-5 anni	0	0	0
Oltre 5 anni	0	0	0
Totale	6	19	(13)

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
25	Attività finanziarie non correnti	1.146	0	1.146
26	Debiti verso banche non correnti	(2.146)	(1.619)	(527)
27	Altre passività finanziarie non correnti	0	0	0
	Totale posizione finanziaria netta corrente	(1.000)	(1.619)	(619)

25. Attività finanziarie non correnti

La voce al 31 dicembre 2015 include un finanziamento concesso dalla 505 Games S.r.l. alla società Shinshuppatsu Junbi Co. Ltd. per un importo di 150.000.000 di Yen. Tale finanziamento che produce un tasso di interesse annuale del 7 punti percentuali è rimborsabile a vista ma il Gruppo stima che la controparte ne usufruirà per almeno 2 anni. Tale finanziamento è stato concesso a tale società nell'ambito di un più ampio accordo commerciale circa lo sviluppo di taluni videogiochi.

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti sono composti per 1.146 mila Euro dalla quota con scadenza oltre i 12 mesi di un finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. e per 1 milione di Euro dalla quota con scadenza oltre i 12 mesi di un finanziamento concesso da Monte dei Paschi di Siena S.p.A.. Il finanziamento 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 percentuali. Il contratto di finanziamento concesso da Monte dei Paschi di Siena S.p.A. alla controllante è stato erogato in data 23 novembre 2015 per un controvalore di 1,5 milioni di Euro. Il finanziamento prevede il rimborso della somma mutuata entro anni 2 mediante pagamento di 6 rate trimestrali comprensive di capitale e di interessi, a partire dal 30 settembre 2016 più due rate di soli interessi con scadenza 31 marzo 2016 e 30 giugno 2016. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 6 mesi aumentato di uno spread di 2,0 punti percentuali.

27. Altre passività finanziarie non correnti

Non vi sono passività finanziarie non correnti in quanto il debito al 31 dicembre 2015 come non sussistevano al 30 giugno 2015.

IMPEGNI E RISCHI

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	30 giugno 2015	Variazioni
Impegni per acquisto azioni Starbreeze	(2.939)	(5.534)	(2.595)
Impegni per contratti sottoscritti	(15.623)	(17.544)	(1.921)
Totale impegni	(18.562)	(23.078)	(4.516)

Gli impegni per l'acquisto di azioni A e B della società svedese Starbreeze fanno riferimento all'accordo stipulato nel mese di aprile 2015 che prevede l'acquisto totale di 5 milioni di azioni della società svedese per un prezzo complessivo di 8,2 milioni di Dollari. Al 31 dicembre 2015 il Gruppo ha acquistato 3.833 mila azioni per un prezzo di 5 milioni di Dollari.

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

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	916	7.100	23.001	13.937	336	45.290
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.328)	(1.024)	(44)	(2.396)
3	Totale ricavi netti	916	7.100	21.673	12.913	292	42.894

La suddivisione al 31 dicembre 2014 era stata:

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.087	6.640	36.861	16.289	120	60.997
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.460)	(1.047)	(81)	(2.588)
3	Totale ricavi netti	1.087	6.640	35.401	15.242	39	58.409

I ricavi lordi del semestre sono diminuiti da 60.997 mila Euro a 45.290 mila Euro. I ricavi netti si decrementano invece del 26,6% portandosi a 42.894 mila Euro rispetto ai 58.409 mila Euro realizzati al 31 dicembre 2014.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 dicembre 2015 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2015	2014	Variazioni		2015	2014	Variazioni	
Publishing	23.001	36.861	(13.860)	-37,6%	21.673	35.401	(13.728)	-38,8%
Distribuzione Italia	13.937	16.289	(2.352)	-14,4%	12.913	15.242	(2.329)	-15,3%
Mobile	7.100	6.640	460	6,9%	7.100	6.640	460	6,9%
Sviluppo	916	1.087	(171)	-15,7%	916	1.087	(171)	-15,7%
Altre Attività	336	120	216	n.s.	292	39	253	n.s.
Totale ricavi lordi	45.290	60.997	(15.707)	-25,8%	42.894	58.409	(15.515)	-26,6%

La significativa diminuzione è principalmente dettata dalla flessione dei ricavi del settore operativo del Publishing in diminuzione di 13.860 mila Euro dove nel corso del periodo non sono stati lanciati sul mercato nuovi prodotti. Il dettaglio dei ricavi del publishing per prodotto è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni
Sniper Elite V3	4.124	18.124	(14.000)
PAYDAY 2	11.146	10.076	1.070
Terraria	4.154	3.872	282
How to Survive	806	1.263	(457)
Sniper Elite V2	164	1.241	(1.077)
Brothers	1.893	481	1.412
Altri	714	1.804	(1.090)
Totale ricavi Publishing	23.001	36.861	(13.860)

Nel semestre il Gruppo ha potuto beneficiare del continuo flusso di vendite dei due prodotti di più largo successo già pubblicati: PAYDAY 2 e Terraria, con ricavi peraltro in crescita. Il calo più vistoso pari a 14.000 mila Euro è relativo alle vendite del videogioco Sniper Elite V3 che nel corso del passato esercizio aveva generato ricavi per 18.124 mila Euro immediatamente a ridosso del lancio avvenuto nel corso del mese di giugno 2014.

Il decremento dei ricavi della distribuzione Italia pari a 2.352 mila Euro è dato dal significativo calo delle vendite delle carte collezionabili Yu-gi-Oh! per 3.932 mila Euro rispetto a quanto registrato nel primo semestre del passato esercizio, mentre risultano in crescita i ricavi della distribuzione dei videogiochi per 1.249 mila Euro grazie al lancio sul mercato italiano dei videogiochi Metal Gear Solid V e PES 2016 che hanno riscontrato particolare successo.

In crescita del 6,9% e pari a 7.100 mila Euro i ricavi del settore operativo Mobile che hanno beneficiato del positivo andamento delle vendite dei videogiochi Battle Island, sviluppato dalla controllata DR Studios.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari nel semestre a 916 mila Euro, in diminuzione del 15,7%, e rappresentano le vendite che lo sviluppatore americano Pipeworks Inc. ha realizzato su commesse di sviluppo per clienti esterni al Gruppo.

I ricavi del settore operativo Altre Attività pari a 336 mila Euro comprendono i ricavi derivanti dal lancio di Fantasfida. Fantasfida è un Daily Fantasy Sport ovvero uno skill game nel quale il giocatore schiera una squadra composta da sette giocatori di calcio e partecipa con il versamento di una quota ad un torneo con potenziali vincite in denaro. Fantasfida è un'attività svolta sotto la concessione AAMS detenuta dalla controllata Game Network S.r.l..

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	1.972	1.364	608	44,6%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(865)	(845)	(20)	2,3%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.107	519	588	n.s.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 1.107 mila Euro contro i 519 mila Euro realizzati nel medesimo periodo del passato esercizio. Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 608 mila Euro per effetto delle plusvalenze realizzate sulla vendita delle azioni Starbreeze B per 1.447 mila Euro e per differenze attive su cambi per 522 mila Euro contro le differenze attive su cambi registrate nel primo semestre dello scorso esercizio per 1.360 mila Euro. Gli interessi passivi sono aumentati di 20 mila Euro.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni	%
Interessi passivi verso banche	(225)	(569)	344	-60,4%
Altri interessi passivi	0	0	0	0,0%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(54)	(7)	(47)	n.s.
Interessi factoring	(10)	(9)	(1)	15,3%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(289)	(585)	296	-50,6%
Differenze passive su cambi	(576)	(260)	(316)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(865)	(845)	(20)	2,4%

29. Imposte

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

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015	31 dicembre 2014	Variazioni	%
Imposte correnti	(1.665)	(2.429)	764	-31,5%
Imposte differite	1.010	(6)	1.017	n.s.
Totale imposte	(655)	(2.435)	1.780	-73,1%

La diminuzione delle imposte correnti è in linea con il minor utile ante imposte registrato al 31 dicembre 2015 rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

Le imposte differite al 31 dicembre 2015 sono pari a 1.010 mila Euro positivi e sono state stimate per effetto dei risultati ante imposte negativi delle controllate 505 Games (US) Inc. e Game Network S.r.l.

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 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 visto l'accorpamento della struttura organizzativa precedentemente denominata Digital nel settore operativo del Publishing, in considerazione del fatto che i prodotti distribuiti sui canali tradizionali e sui *marketplace* digitali utilizzano politiche 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 ora rappresentata 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 31 dicembre dello scorso esercizio sono stati riesposti secondo l'attuale ripartizione per settori operativi.

Il Gruppo è quindi ora organizzato in sei settori operativi:

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

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

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

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2015

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	916	7.100	23.001	13.937	336	0	45.290
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.328)	(1.024)	(44)	0	(2.396)
3	Totale ricavi	916	7.100	21.673	12.913	292	0	42.894
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(3.895)	(8.196)	0	0	(12.091)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(342)	(949)	(1.956)	0	(39)	0	(3.286)
6	Royalties	0	(2.764)	(5.149)	0	(56)	0	(7.969)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(484)	(1.201)	0	0	(1.685)
8	Totale costo del venduto	(342)	(3.713)	(11.484)	(9.397)	(95)	0	(25.031)
9	Utile lordo (3+8)	574	3.387	10.189	3.516	197	0	17.863
10	Altri ricavi	2.188	401	38	18	119	0	2.764
11	Costi per servizi	(124)	(520)	(2.246)	(1.204)	(2.013)	(637)	(6.744)
12	Affitti e locazioni	(69)	(39)	(261)	(31)	(11)	(373)	(784)
13	Costi del personale	(2.422)	(1.472)	(3.376)	(895)	(265)	(1.406)	(9.836)
14	Altri costi operativi	(98)	(37)	(257)	(120)	(25)	(229)	(766)
15	Totale costi operativi	(2.713)	(2.068)	(6.140)	(2.250)	(2.314)	(2.645)	(18.130)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	49	1.720	4.087	1.284	(1.998)	(2.645)	2.497
17	Ammortamenti	(301)	(659)	(575)	(86)	(112)	(58)	(1.791)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(425)	0	0	0	0	(425)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	588	0	0	0	0	588
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(301)	(496)	(575)	(86)	(112)	(58)	(1.628)
22	Margine operativo (16+21)	(252)	1.224	3.512	1.198	(2.110)	(2.703)	869

Conto economico per settori operativi al 31 dicembre 2014

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
1	Ricavi	1.087	6.640	36.861	16.289	120	0	60.997
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.460)	(1.047)	(81)	0	(2.588)
3	Totale ricavi	1.087	6.640	35.401	15.242	39	0	58.409
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(7.715)	(10.343)	0	0	(18.058)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(72)	(875)	(1.913)	0	(11)	0	(2.871)
6	Royalties	0	(3.479)	(10.780)	0	0	0	(14.259)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(731)	(852)	0	0	(1.583)
8	Totale costo del venduto	(72)	(4.354)	(21.139)	(11.195)	(11)	0	(36.771)
9	Utile lordo (3+8)	1.015	2.286	14.262	4.047	28	0	21.638
10	Altri ricavi	129	79	17	34	0	0	259
11	Costi per servizi	(72)	(323)	(2.920)	(1.276)	(134)	(683)	(5.408)
12	Affitti e locazioni	(32)	(16)	(295)	(28)	(15)	(381)	(767)
13	Costi del personale	(1.263)	(1.105)	(2.755)	(960)	(153)	(1.342)	(7.578)
14	Altri costi operativi	(27)	(9)	(220)	(128)	(20)	(229)	(633)
15	Totale costi operativi	(1.394)	(1.453)	(6.190)	(2.392)	(322)	(2.635)	(14.386)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(250)	912	8.089	1.689	(294)	(2.635)	7.511
17	Ammortamenti	(169)	(529)	(368)	(112)	(47)	(54)	(1.279)
18	Accantonamenti	(63)	0	0	0	0	0	(63)
19	Svalutazione di attività	0	0	0	0	0	(332)	(332)
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	(232)	(529)	(368)	(112)	(47)	(386)	(1.674)
22	Margine operativo (16+21)	(482)	383	7.721	1.577	(341)	(3.021)	5.837

Sviluppo: il settore operativo Sviluppo consiste nella progettazione e realizzazione di videogiochi. L'attività viene svolta attraverso una struttura organizzativa dedicata. Il settore operativo svolge progetti di sviluppo sia per le società del Gruppo che per clienti esterni. L'attività è stata svolta unicamente dalla società Pipeworks Inc.. Un team di sviluppo interno in grado di fornire capacità tecnologiche permette il miglioramento della qualità dei videogiochi ed il rispetto dei tempi di sviluppo.

Publishing: l'attività consiste nell'acquisizione dei diritti di sfruttamento di videogiochi da sviluppatori e nella loro successiva distribuzione attraverso una rete di vendita internazionale di tipo tradizionale e 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. 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 basati su ricavi pubblicitari.

I caratteri distintivi dei videogiochi del settore operativo Mobile sono: le piattaforme distributive differenti dal settore operativo del Publishing e 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 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 residuale che comprende tutte le attività operative che presentano dimensioni ridotte e che pertanto ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono accorpate in un settore operativo distinto dai precedenti. 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) e 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. Anche le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development confluiscono 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	31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
Europa	8.820	19%	10.355	17%	(1.535)	-14,8%
Americhe	21.445	47%	32.721	54%	(11.276)	-34,5%
Resto del mondo	752	2%	1.512	2%	(760)	-50,3%
Totale ricavi estero	31.017	68%	44.588	73%	(13.571)	-30,4%
Italia	14.273	32%	16.409	27%	(2.136)	-13,0%
Totale ricavi lordi consolidati	45.290	100%	60.997	100%	(15.707)	-25,8%

I ricavi estero si attestano al 68% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 73% del medesimo periodo dell'esercizio precedente e sono in diminuzione del 30,4% rispetto al 31 dicembre 2014.

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 23.001 mila Euro pari al 74% del totale dei ricavi estero.

Di seguito la suddivisione dei ricavi lordi estero per settore operativo:

Migliaia di Euro	31 dicembre 2015		31 dicembre 2014		Variazioni	
Mobile	7.100	23%	6.640	15%	460	6,9%
Publishing	23.001	74%	36.861	83%	(13.860)	-37,6%
Sviluppo	916	3%	1.087	2%	(171)	-15,7%
Totale ricavi lordi estero	31.017	100%	44.588	100%	(13.571)	-30,4%

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

I ricavi Italia si riducono in misura più limitata rispetto ai ricavi estero.

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 di Abramo e Raffaele Galante.

Le operazioni relative al 31 dicembre 2015 sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(22)	0	0	(124)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(395)
Matov LLC	0	136	0	0	0	(138)
Totale	0	771	(22)	0	0	(657)

Al 31 dicembre 2014 erano:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	Costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(18)	0	0	(91)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(399)
Matov LLC	0	122	0	0	0	(115)
Totale	0	757	(18)	0	0	(605)

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 372 mila Euro, quello pagato dalla 505 Games France S.a.s. per gli edifici di Francheville ammonta a 23 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 285 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 della relazione finanziaria semestrale al 31 dicembre 2015.

Si attesta inoltre che:

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

Milano, 29 febbraio 2016

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe

RELAZIONE DI REVISIONE CONTABILE LIMITATA SUL BILANCIO CONSOLIDATO SEMESTRALE ABBREVIATO

**Agli Azionisti della
DIGITAL BROS S.p.A.**

Introduzione

Abbiamo svolto la revisione contabile limitata del bilancio consolidato semestrale abbreviato, costituito dalla situazione patrimoniale-finanziaria consolidata, dal conto economico consolidato, dal conto economico complessivo consolidato, dai movimenti di patrimonio netto consolidato, dal rendiconto finanziario consolidato e dalle relative note illustrative al bilancio consolidato della Digital Bros S.p.A. e controllate ("Gruppo Digital Bros") al 31 dicembre 2015. Gli Amministratori sono responsabili per la redazione del bilancio consolidato semestrale abbreviato in conformità al principio contabile internazionale applicabile per l'informativa finanziaria infrannuale (IAS 34) adottato dall'Unione Europea. E' nostra la responsabilità di esprimere una conclusione sul bilancio consolidato semestrale abbreviato sulla base della revisione contabile limitata svolta.

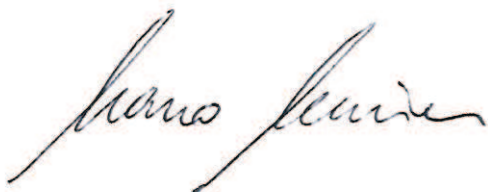
Portata della revisione contabile limitata

Il nostro lavoro è stato svolto secondo i criteri per la revisione contabile limitata raccomandati dalla Consob con Delibera n. 10867 del 31 luglio 1997. La revisione contabile limitata del bilancio consolidato semestrale abbreviato consiste nell'effettuare colloqui, prevalentemente con il personale della società responsabile degli aspetti finanziari e contabili, analisi di bilancio ed altre procedure di revisione contabile limitata. La portata di una revisione contabile limitata è sostanzialmente inferiore rispetto a quella di una revisione contabile completa svolta in conformità ai principi di revisione internazionali (ISA Italia) e, conseguentemente, non ci consente di avere la sicurezza di essere venuti a conoscenza di tutti i fatti significativi che potrebbero essere identificati con lo svolgimento di una revisione contabile completa. Pertanto, non esprimiamo un giudizio sul bilancio consolidato semestrale abbreviato.

Conclusioni

Sulla base della revisione contabile limitata svolta, non sono pervenuti alla nostra attenzione elementi che ci facciano ritenere che il bilancio consolidato semestrale abbreviato della Digital Bros S.p.A. al 31 dicembre 2015 non sia stato redatto, in tutti gli aspetti significativi, in conformità al principio contabile internazionale applicabile per l'informativa finanziaria infrannuale (IAS 34) adottato dall'Unione Europea.

DELOITTE & TOUCHE S.p.A.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Marco Pessina', written in a cursive style.

Marco Pessina
Socio

Milano, 29 febbraio 2016