



Resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2016

(3° trimestre esercizio 2015/2016)

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

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice

Cariche sociali e organi di controllo	4
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 marzo 2016	16
6. Analisi della situazione patrimoniale al 31 marzo 2016	20
7. Andamento per settori operativi	23
8. Analisi dell'andamento economico del terzo trimestre dell'esercizio 2015/16	36
9. Azioni proprie	43
10. Attività di ricerca e sviluppo	43
11. Attività e passività potenziali	43
12. Eventi successivi alla chiusura del periodo	43
13. Evoluzione prevedibile della gestione	44
14. Altre informazioni	45
Bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2016	46
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 31 marzo 2016	47
Conto economico consolidato al 31 marzo 2016	48
Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2016	49
Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2016	50
Movimenti di patrimonio netto consolidato	52
Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 31 marzo 2016	53
1. Nota introduttiva	54
2. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	55
3. Analisi del conto economico	65
4. Proventi ed oneri non ricorrenti	66
5. Altre informazioni	67
6. Rapporti con parti correlate	68
7. Operazioni atipiche o inusuali	69
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	70

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 è subentrata 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 del resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2016 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 12 maggio 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 commercializzazione di videogiochi sui mercati internazionali.

Il Gruppo ha realizzato un processo di cambiamento 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 mettono in atto in medesimi processi che sono gestiti dalla stessa 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, IT e servizi generali.

Con l'acquisizione della società americana Pipeworks Inc., avvenuta in data 12 settembre 2014, il Gruppo ha ampliato la sfera delle attività 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 di organizzazione di corsi di specializzazione e di formazione in campo informatico e videoludico svolte dalla controllata Digital Bros Game Academy S.r.l..

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 realizza progetti di sviluppo sia per le società del Gruppo che per clienti esterni. L'attività è stata svolta esclusivamente dalla società Pipeworks Inc..

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, e le 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. ha svolto 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 stata posta in liquidazione. Nel corso del mese di Novembre è diventata operativa la società controllata Digital Bros China (Shenzhen) Ltd. che ha per oggetto l'attività di business development per il mercato asiatico.

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 presieduto 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.

Il carattere distintivo dei videogiochi del settore operativo Mobile, oltre alle differenti piattaforme distributive, è la possibilità per i giocatori di scaricare gratuitamente le applicazioni dai *marketplace* e successivamente spendere durante il gioco. Questa tipologia è anche denominata Free to Play.

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.

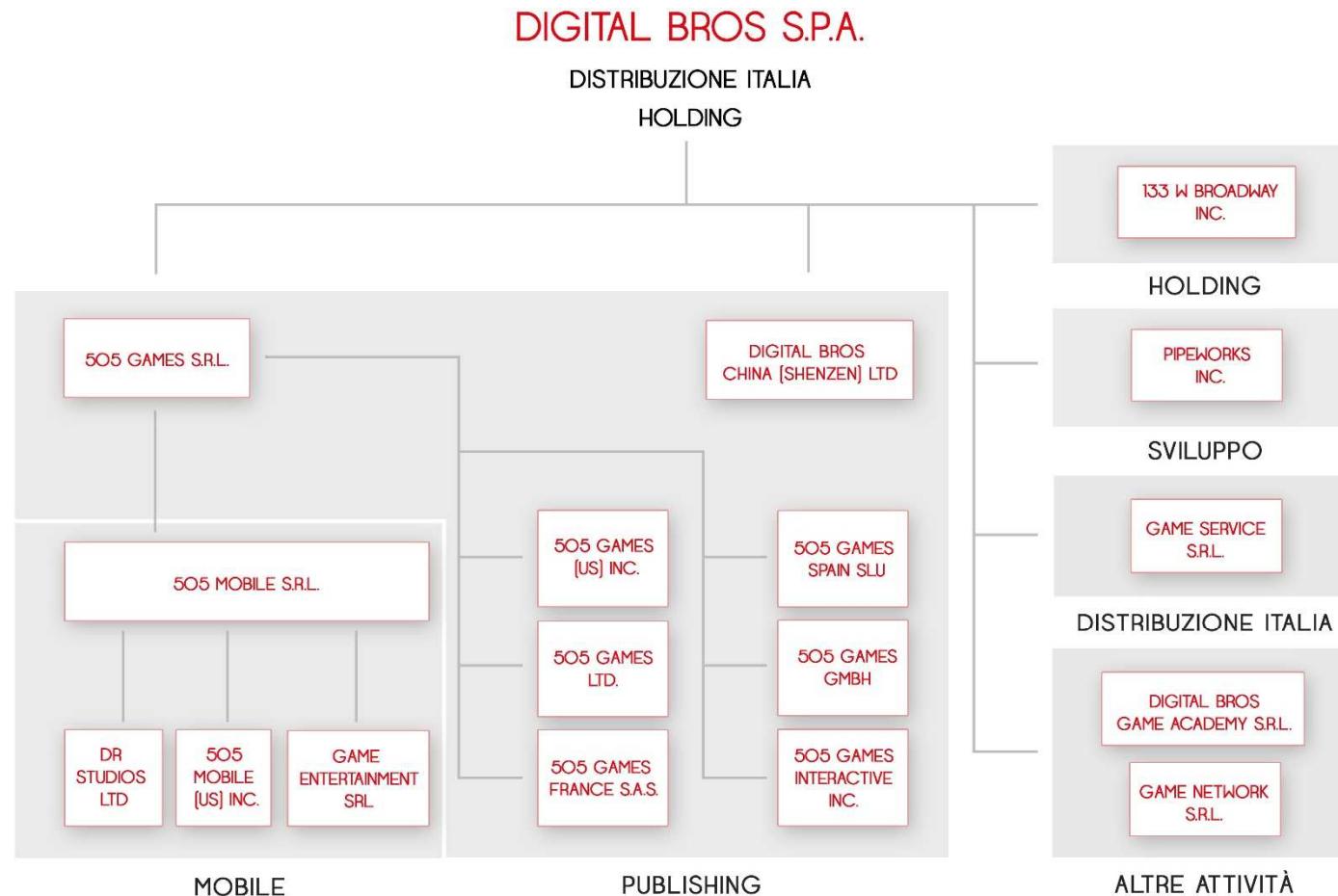
Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende tutte le attività che presentano dimensioni ridotte e che pertanto ai fini di una logica esposizione dei risultati vengono accorpate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione di giochi a pagamento con concessione AAMS (Amministrazione Autonome 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 per le società del Gruppo, la gestione accentrata della tesoreria, la gestione degli immobili e dei marchi. Le attività di amministrazione, di controllo di gestione e di business development sono svolte dal 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 MARZO 2016



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
133 W Broadway, Inc.	133 W. Broadway, Suite 200, Eugene, Oregon, U.S.A.	Uffici
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. La società Digital Bros Holdings Ltd. con sede a Milton Keynes, costituita a gennaio 2016, non è stata operativa nel trimestre.

Al 31 marzo 2016 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	28,58%	420
Totale			725

⁽¹⁾ precedentemente Games Analytics Ltd.

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 permesso alla creatività degli sviluppatori di esprimersi in contesti differenti dai tradizionali, ad esempio sviluppando videogiochi adatti al pubblico femminile.

Il mercato dei videogiochi per le console Sony Playstation e Microsoft Xbox, come 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 e un continuo innalzamento sia delle quantità vendute. 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 programmati del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, 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 finanzianno le fasi di sviluppo ed implementano opportune politiche di comunicazione e marketing per massimizzare le vendite del videogioco a livello mondiale. L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco

sul mercato, ne determina il prezzo e la politica commerciale a livello mondiale, studia il posizionamento del prodotto, la grafica della confezione ed assume tutti i rischi e, congiuntamente allo sviluppatore, beneficia di tutte le opportunità che il videogioco potrà generare in caso di successo.

Il produttore della console è la società che progetta, ingegnerizza, produce e commercializza l'hardware, o piattaforma, attraverso il quale il videogioco viene utilizzato da parte dei consumatori finali. Sony è il produttore delle console Sony Playstation 4 e Sony PSP Vita, Microsoft è il produttore delle console Microsoft Xbox One, mentre Nintendo è il produttore delle console Nintendo 3 DS e Nintendo Wii U. Il produttore della console stampa il gioco per conto degli editori in appositi stabilimenti dedicati alla riproduzione del software sui diversi supporti fisici utilizzati. Il videogioco deve essere preventivamente approvato dal produttore stesso attraverso un processo strutturato denominato *submission*. Esclusivamente gli editori selezionati con una preliminare qualifica ottengono dal produttore della console la licenza di edizione, denominata *Licensing Publishing Agreement*. Il produttore della console spesso è anche editore di videogiochi.

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

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

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



Il mercato si sta orientando sempre più verso la distribuzione digitale e pertanto i produttori delle console di gioco hanno 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 videogame allunga notevolmente il ciclo di vita di un prodotto permettendo al videogame di essere costantemente disponibile sul catalogo digitale del *marketplace*, dinamica difficilmente immaginabile nel caso della distribuzione fisica dove la continua uscita di nuovi prodotti rende indispensabile la rotazione dei videogiochi sugli scaffali dei rivenditori. La distribuzione digitale permette altresì all'editore la facilità di realizzare campagne promozionali in maniera piuttosto rapida ed efficiente lungo tutto il ciclo di vita del videogame. La possibilità di distribuire episodi aggiuntivi di un gioco di particolare successo sui *marketplace* digitali è un ulteriore strumento di amplificazione delle potenzialità del videogame nel corso del tempo.

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 acquistano 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:

- in diverse fasi nell'arco del periodo la Digital Bros S.p.A. ha acquistato n. 2.883.271 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 2.767 mila Euro ed ha alienato n. 4.083.962 azioni per un controvalore totale di 5.805 mila Euro. Nello stesso periodo ha acquistato n. 1.776.314 azioni ordinarie Starbreeze A per un controvalore totale di 1.821 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 periodo 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 S.p.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 sono stati effettuati due versamenti per complessive 420 mila Euro, di cui 28.583 mila Euro a titolo di capitale e 391.417 mila Euro a titolo di sovrapprezzo, corrispondenti al 28,58% del capitale della Società;
- 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 in data 3 Febbraio 2016 l'immobile sede degli uffici della Pipeworks Inc. ed è subentrata nel contratto di affitto in essere;
- 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. La nuova denominazione è diventata 505 Games S.p.A.. Sono rimaste invariate la sede, la durata e la data di chiusura degli esercizi sociali ed è stato confermato il consiglio di amministrazione attualmente in carica. 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;
- 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 diventerà la sub-holding che deterrà le partecipazioni di tutte le società inglese possedute dal Gruppo ai fini del consolidato fiscale locale.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 31 MARZO 2016

	Migliaia di Euro	31 marzo 2016		31 marzo 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	61.281	104,6%	88.258	104,4%	(26.977)	-30,6%
2	Rettifiche ricavi	(2.680)	-4,6%	(4.288)	-4,4%	1.608	-37,5%
3	Totale ricavi netti	58.601	100,0%	83.970	100,0%	(25.369)	-30,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.372)	-27,9%	(26.741)	-30,9%	10.369	-38,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.438)	-7,6%	(3.912)	-4,9%	(526)	13,5%
6	Royalties	(14.648)	-25,0%	(21.813)	-24,4%	7.165	-32,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.164)	-2,0%	(216)	-2,7%	(948)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(36.622)	-62,5%	(52.682)	-63,0%	16.060	-30,5%
9	Utile lordo (3+8)	21.979	37,5%	31.288	37,0%	(9.309)	-29,8%
10	Altri ricavi	4.366	7,5%	955	0,4%	3.411	n.s.
11	Costi per servizi	(9.847)	-16,8%	(7.858)	-9,3%	(1.989)	25,3%
12	Affitti e locazioni	(1.159)	-2,0%	(1.149)	-1,3%	(10)	0,8%
13	Costi del personale	(14.601)	-24,9%	(12.680)	-13,0%	(1.921)	15,1%
14	Altri costi operativi	(1.136)	-1,9%	(948)	-1,1%	(188)	19,8%
15	Totale costi operativi	(26.743)	-45,6%	(22.635)	-24,6%	(4.108)	18,1%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(398)	-0,7%	9.608	12,9%	(10.006)	n.s.
17	Ammortamenti	(2.798)	-4,8%	(2.183)	-2,2%	(615)	28,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	-0,1%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(425)	-0,7%	(332)	-0,6%	(93)	28,0%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	588	1,0%	0	0,0%	588	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.635)	-4,5%	(2.515)	-2,9%	(120)	4,8%
22	Margine operativo (16+21)	(3.033)	-5,2%	7.093	10,0%	(10.126)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.574	4,4%	2.905	2,3%	(331)	-11,4%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.222)	-2,1%	(1.384)	-1,4%	162	-11,8%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.352	2,3%	1.521	0,9%	(169)	-11,1%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(1.681)	-2,9%	8.614	10,9%	(10.295)	n.s.
27	Imposte correnti	(1.116)	-1,9%	(3.604)	-4,2%	2.488	-69,0%
28	Imposte differite	1.506	2,6%	578	0,0%	928	n.s.
29	Totale imposte	390	0,7%	(3.026)	-4,2%	3.416	n.s.
30	Utile netto (26+29)	(1.291)	-2,2%	5.588	6,7%	(6.879)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,09)		0,41		(0,50)	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,09)		0,41		(0,50)	n.s.

In assenza di lanci significativi di nuovi prodotti nel periodo, i ricavi lordi del Gruppo sono stati pari a 61.281 mila Euro in calo di 26.977 mila Euro. I ricavi netti si decrementano del 30,2% portandosi a 58.601 mila Euro rispetto ai 83.970 mila Euro realizzati al 31 marzo 2015.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 marzo 2016 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti		
	2016	2015	Variazioni		2016	2015	Variazioni
Publishing	32.366	54.878	(22.512)	-41,0%	30.763	52.037	(21.274) -40,9%
Distribuzione Italia	16.293	20.688	(4.395)	-21,2%	15.267	19.356	(4.089) -21,1%
Mobile	11.010	11.309	(299)	-2,6%	11.010	11.309	(299) -2,6%
Sviluppo	1.102	1.184	(82)	-6,9%	1.102	1.184	(82) -6,9%
Altre Attività	510	199	311	n.s.	510	199	311 n.s.
Totale ricavi lordi	61.281	88.258	(26.977)	-30,6%	58.601	83.970	(25.369) -30,2%

La significativa diminuzione dei ricavi è principalmente dettata dalla flessione delle vendite di prodotti del settore operativo del Publishing in diminuzione di 22.512 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi del publishing per prodotto è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
PAYDAY 2	14.260	14.751	(491)
Sniper Elite V3	6.618	26.779	(20.161)
Terraria	6.196	6.707	(511)
Brothers	2.092	868	1.224
How to Survive	954	1.872	(918)
Portal Knights	758	0	758
Sniper Elite V2	222	1.675	(1.453)
Altri prodotti	1.266	2.226	(960)
Totale ricavi lordi Publishing	32.366	54.878	(22.512)

Il calo del settore operativo Publishing è rappresentato in larga misura dal calo delle vendite del videogioco Sniper Elite V3 per 20.161 mila Euro. Il Gruppo ha potuto contare, anche per il periodo in corso, esclusivamente sui ricavi derivanti dai prodotti di largo successo pubblicati dal Gruppo nei passati esercizi, PAYDAY 2, i cui ricavi sono pressoché stabili e Terraria, che presenta ricavi in calo del 14% nei primi nove mesi dell'esercizio. I soli lanci avvenuti nel periodo sono stati limitati ad alcuni nuovi prodotti come Portal Knights, che ha generato ricavi per 758 mila Euro, rilasciato a fine febbraio in “early access”, ovvero in una fase di sviluppo avanzato ma non definitivo, esclusivamente sulla piattaforma Steam.

Il decremento dei ricavi del settore operativo Distribuzione Italia pari a 4.395 mila 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.

Nonostante nel corso dell'esercizio non sia stato effettuato alcun lancio di nuovi prodotti, i ricavi del settore operativo Mobile sono diminuiti solo del 2,6%, attestandosi a 11.010 mila Euro. Le vendite del

settore operativo hanno potuto beneficiare del positivo andamento delle ricavi del videogioco Battle Island, sviluppato dalla controllata DR Studios.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari nel periodo a 1.102 mila Euro, in diminuzione del 6,9%, e rappresentano le vendite che lo sviluppatore americano Pipeworks Inc. ha realizzato per progetti di sviluppo per clienti esterni al Gruppo.

I ricavi del settore operativo Altre Attività comprendono i ricavi di Fantasfida per 366 mila Euro. Fantasfida è il primo Daily Fantasy Sport italiano, fenomeno invece 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 ad un torneo con potenziali vincite in denaro con il versamento di una quota.

Il costo del venduto si è ridotto del 30,5%, in linea al decremento dei ricavi, passando da 52.682 mila Euro a 36.622 mila Euro. L'utile lordo si è conseguentemente ridotto del 29,8% da 31.288 mila Euro al 31 marzo 2015 a 21.979 mila Euro realizzati al 31 marzo 2016, di cui 2.572 mila Euro i costi sostenuti per il lancio di Fantasfida.

Gli altri ricavi sono stati una componente piuttosto significativa nel periodo e sono stati attestati a 4.366 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 relativamente al gioco Prominence Poker che sarà lanciato sul mercato nel corso del primo trimestre del prossimo esercizio.

I costi operativi sono aumentati di 4.108 mila Euro pari al 18,1% passando da 22.635 mila Euro al 31 marzo 2015 a 26.743 mila Euro al 31 marzo 2016. In particolare i costi per servizi si sono incrementati di 1.989 mila Euro, pari al 25,3% rispetto all'esercizio precedente, di cui 1.965 mila Euro sono stati i soli costi pubblicitari sostenuti per il lancio di Fantasfida.

La crescita dei costi del personale per 1.921 mila Euro 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 internazionali 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 negativo per 398 mila Euro rispetto a 9.608 mila Euro positive registrate al 31 marzo 2015 in calo di circa 10 milioni di Euro.

I costi operativi non monetari netti si incrementano di 120 mila Euro per effetto dell'incremento degli ammortamenti per 615 mila Euro per recepire gli investimenti fatti dal Gruppo con le acquisizioni del 100% della Pipeworks Inc. e della DR Studios Ltd e delle svalutazioni di attività per 93 mila Euro parzialmente compensati dalle maggiori riprese di valore di attività e proventi non finanziari per 588 mila Euro. 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 previsto 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 10.126 mila Euro passando dai 7.093 mila Euro del 31 marzo 2015 ai 3.033 mila Euro negativi del corrente periodo.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 1.352 mila Euro contro i 1.521 mila Euro realizzati nel medesimo periodo del passato esercizio.

Gli interessi attivi e proventi finanziari sono stati pari a 2.574 mila Euro comprensivi di differenze attive su cambi per 1.054 mila Euro e plusvalenze realizzate sulla vendita delle azioni Starbreeze B per 1.495 mila Euro, mentre nel corso del passato esercizio la voce era stata pari a 2.905 mila Euro quasi esclusivamente composta da differenze attive su cambi.

Gli interessi passivi e proventi finanziari sono stati pari a 1.222 mila Euro, in diminuzione di 162 mila Euro rispetto al 31 marzo 2015, per effetto di una significativa riduzione degli oneri finanziari per 321 mila Euro a fronte di una crescita delle differenze passive su cambi per 159 mila Euro.

La perdita ante imposte al 31 marzo 2016 è stata pari a 1.681 mila Euro rispetto all'utile ante imposte di 8.614 mila Euro registrati nel medesimo periodo dell'esercizio precedente. La perdita netta è invece pari a 1.291 mila Euro rispetto all'utile di 5.588 mila Euro realizzato al 31 marzo 2015.

La perdita netta per azione base e la perdita netta per azione diluita sono pari a 0,09 Euro rispetto all'utile per azione di 0,41 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 MARZO 2016

	Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
Attività non correnti					
1	Immobili impianti e macchinari	7.300	4.841	2.459	50,8%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	9.933	7.946	1.987	25,0%
4	Partecipazioni	725	1.274	(549)	-43,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.053	1.058	(5)	-0,5%
6	Imposte anticipate	3.548	2.240	1.308	58,4%
	Totale attività non correnti	22.559	17.359	5.200	30,0%
Passività non correnti					
7	Benefici verso dipendenti	(480)	(486)	6	-1,2%
8	Fondi non correnti	(88)	(170)	82	-48,1%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(589)	589	n.s.
	Totale passività non correnti	(568)	(1.245)	677	-54,4%
Capitale circolante netto					
10	Rimanenze	11.717	12.881	(1.164)	-9,0%
11	Crediti commerciali	31.683	36.350	(4.667)	-12,8%
12	Crediti tributari	3.408	2.466	942	38,2%
13	Altre attività correnti	4.509	6.148	(1.639)	-26,7%
14	Debitti verso fornitori	(18.004)	(26.929)	8.925	-33,1%
15	Debitti tributari	(1.902)	(3.029)	1.127	-37,2%
16	Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17	Altre passività correnti	(1.172)	(1.859)	687	-37,0%
	Totale capitale circolante netto	30.239	26.028	4.211	16,2%
Patrimonio netto					
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19	Riserve	(19.927)	(19.417)	(510)	2,6%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(9.074)	(9.947)	873	-8,8%
	Totale patrimonio netto	(34.255)	(33.809)	(445)	1,3%
	Totale attività nette	17.975	8.333	9.642	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente					
22	Disponibilità liquide	2.197	4.339	(2.142)	-49,4%
23	Debitti verso banche correnti	(22.136)	(12.738)	(9.398)	73,8%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	4.157	1.685	2.472	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(15.782)	(6.714)	(9.068)	n.s.
Posizione finanziaria netta non corrente					
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195	0,0%
26	Debitti verso banche non correnti	(1.687)	(1.619)	(68)	4,2%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.701)	0	(1.701)	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.193)	(1.619)	(574)	35,5%
	Totale posizione finanziaria netta	(17.975)	(8.333)	(9.642)	n.s.

Le attività non correnti si incrementano di 5.200 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 principalmente per effetto dell’acquisto da parte della 133 W Broadway, Inc. dell’immobile sito ad Eugene sede della Pipeworks Inc. per 2.196 mila Euro, dell’incremento dei costi sostenuti per videogiochi in fase di sviluppo e classificati tra le immobilizzazioni immateriali per 1.987 mila Euro relativamente alle commesse interne di sviluppo delle controllate Pipeworks. Inc. e DR Studios Ltd. insieme all’incremento delle imposte anticipate per 1.307 mila Euro.

La voce partecipazioni diminuisce invece complessivamente di 549 mila Euro per effetto della classificazione tra le altre attività finanziarie correnti delle azioni Starbreeze A, pari a 969 mila Euro al 30 giugno 2015, e per l’incremento di 420 mila Euro relativo all’acquisto del 28,58% del capitale della Ovsonico S.r.l..

Le passività non correnti si decrementano di 677 mila Euro per l’insussistenza del debito per earn out derivante dal contratto di acquisizione della DR Studios Ltd. per 589 mila Euro, mentre il residuo è effetto di variazioni minori nelle voci benefici verso dipendenti e fondi non correnti.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
Rimanenze	11.717	12.881	(1.164)	-9,0%
Crediti commerciali	31.683	36.350	(4.667)	-12,8%
Crediti tributari	3.408	2.466	942	38,2%
Altre attività correnti	4.509	6.148	(1.639)	-26,7%
Debiti verso fornitori	(18.004)	(26.929)	8.925	-33,1%
Debiti tributari	(1.902)	(3.029)	1.127	-37,2%
Fondi correnti	0	0	0	0,0%
Altre passività correnti	(1.172)	(1.859)	687	-37,0%
Totale capitale circolante netto	30.239	26.028	4.211	16,2%

Il capitale circolante netto si incrementa di 4.211 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 nonostante il calo del valore delle rimanenze per 1.164 mila Euro. Tale aumento è in contrasto con il calo del fatturato che normalmente permette una contestuale diminuzione del capitale circolante netto come risulta evidente dal decremento del 33,1% dei debiti verso fornitori. Infatti la significativa fase di investimenti in nuovi prodotti che il Gruppo sta effettuando da diversi mesi e che comincerà a generare ricavi a partire dal prossimo esercizio, ha infatti inciso in maniera significativa sui crediti commerciali che scendono del 12,8% in misura molto più contenuta rispetto al decremento dei ricavi del 30%. Tale voce infatti è formata dai crediti verso clienti e dalle anticipazioni per licenze per l’utilizzo di videogiochi. La composizione è pertanto fondamentale per la comprensione dell’andamento del capitale circolante netto ed è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Crediti verso clienti	12.814	24.824	(12.010)
Crediti per licenze d’uso videogiochi	18.869	11.526	7.343
Totale crediti commerciali	31.683	36.350	(4.667)

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
Disponibilità liquide	2.197	4.339	(2.142)	-49,4%
Debiti verso banche correnti	(22.136)	(12.738)	(9.398)	73,8%
Altre attività e passività finanziarie correnti	4.157	1.685	2.472	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	(15.782)	(6.714)	(9.068)	n.s.
Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195	0,0%
Debiti verso banche non correnti	(1.687)	(1.619)	(68)	4,2%
Altre passività finanziarie non correnti	(1.701)	0	(1.701)	0,0%
Posizione finanziaria netta non corrente	(2.193)	(1.619)	(574)	35,5%
Totale posizione finanziaria netta	(17.975)	(8.333)	(9.642)	n.s.

L'indebitamento finanziario netto è stato pari a 17.975 mila Euro in aumento di 9.642 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 in linea con la crescita delle attività non correnti e dl capitale circolante netto.

La variazione è effetto dell'aumento dei debiti verso banche correnti per 9.398 mila Euro, dalla diminuzione delle disponibilità liquide per 2.142 mila Euro e dall'aumento delle altre passività finanziarie non correnti per 1.701 mila Euro parzialmente compensato dall'aumento delle altre attività e passività finanziarie correnti per 2.472 mila Euro e delle attività finanziarie non correnti per 1.195 mila Euro.

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

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

Sviluppo

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo				
		31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni		
1	Ricavi	1.102	100,0%	1.184	100,0%	(82) -6,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
3	Totale ricavi	1.102	100,0%	1.184	100,0%	(82) -6,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(408)	-37,0%	(84)	-7,1%	(324) n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	(408)	-37,0%	(84)	-7,1%	(324) n.s.
9	Utile lordo (3+8)	694	63,0%	1.100	93,0%	(406) -36,9%
10	Altri ricavi	3.365	305,4%	667	56,4%	2.698 n.s.
11	Costi per servizi	(213)	-19,3%	(190)	-16,1%	(24) 11,9%
12	Affitti e locazioni	(109)	-9,9%	(58)	-4,9%	(51) n.s.
13	Costi del personale	(3.804)	-345,3%	(2.434)	-205,6%	(1.370) 56,3%
14	Altri costi operativi	(134)	-12,1%	(53)	-4,5%	(81) n.s.
15	Totale costi operativi	(4.260)	386,6%	(2.735)	-231,1%	(1.525) 55,8%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(201)	-18,2%	(968)	-81,8%	767 -79,3%
17	Ammortamenti	(453)	-41,1%	(301)	-25,4%	(152) 50,6%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(453)	-41,1%	(301)	-25,4%	(152) 50,6%
22	Margine operativo (16+21)	(654)	-59,3%	(1.269)	-107,2%	615 -48,5%

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

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono relativi ai contratti di sviluppo per clienti esterni al Gruppo mentre i ricavi relativi alle commesse di sviluppo realizzati per conto delle società del Gruppo vengono classificati nella voce altri ricavi al netto dei margini realizzati.

I ricavi con clienti esterni al Gruppo sono stati pari a 1.102 mila Euro nel periodo contro i 1.184 mila Euro del passato esercizio, mentre le commesse interne di lavorazione sono aumentate a 3.365 mila Euro

contro i soli 667 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 degli altri ricavi suddiviso per progetti è il seguente:

Migliaia di Euro	Costi del personale	Altri costi	Totale
Prominence Poker	1.491	252	1.743
Galapagos	344	3	347
Superfight	418	46	464
Quality Assurance	265	3	268
Altri progetti	441	102	543
Totale	2.959	406	3.365

La componente più significativa è relativa allo sviluppo del videogioco Prominence Poker per 1.743 mila Euro. Il gioco sarà free to play senza quindi la necessità per il giocatore di il pagamento di una somma per l'acquisto, mentre i ricavi saranno esclusivamente basati sugli acquisti da parte dei giocatori di somme virtuali da utilizzare nel gioco. L'uscita sul mercato è ora prevista per il primo trimestre del prossimo esercizio per le versioni per console di nuove generazione e per la piattaforma di videogiochi per personal computer Steam. La società aveva realizzato antecedentemente all'acquisizione 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 3.804 mila Euro. I costi su base mensile, pari a 423 mila Euro, sono aumentati rispetto allo scorso esercizio, che aveva registrato costi mensili per 348 mila Euro, principalmente per il rafforzamento della divisione di Quality Assurance a seguito delle maggiori necessità richieste in quest'ambito dalle società del Gruppo.

Gli ammortamenti sono relativi per 124 mila Euro alle attività immateriali che la Pipeworks Inc. ha apportato al Gruppo e per 329 mila Euro all'ammortamento 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 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni		
1	Ricavi	32.366	105,2%	54.878	105,5%	(22.511) -41,0%
2	Rettifiche ricavi	(1.603)	-5,2%	(2.841)	-5,5%	1.238 -43,6%
3	Totale ricavi	30.763	100,0%	52.037	100,0%	(21.274) -40,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.963)	-16,1%	(11.175)	-21,5%	6.213 -55,6%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.197)	-7,1%	(2.518)	-4,8%	322 -12,8%
6	Royalties	(8.684)	-28,2%	(16.374)	-31,5%	7.689 -47,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.011)	-3,3%	(739)	-1,4%	(272) 36,9%
8	Totale costo del venduto	(16.855)	-54,8%	(30.806)	-59,2%	13.951 -45,3%
9	Utile lordo (3+8)	13.908	45,2%	21.231	40,8%	(7.323) -34,5%
10	Altri ricavi	86	0,3%	17	0,0%	69 n.s.
11	Costi per servizi	(3.976)	-12,9%	(4.222)	-8,1%	246 -5,8%
12	Affitti e locazioni	(385)	-1,3%	(429)	-0,8%	44 -10,2%
13	Costi del personale	(4.881)	-15,9%	(4.311)	-8,3%	(570) 13,2%
14	Altri costi operativi	(373)	-1,2%	(334)	-0,6%	(39) 11,7%
15	Totale costi operativi	(9.615)	-31,3%	(9.296)	-17,9%	(319) 3,4%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	4.379	14,2%	11.952	23,0%	(7.573) -63,4%
17	Ammortamenti	(883)	-2,9%	(627)	-1,2%	(256) 41,0%
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	(883)	-2,9%	(627)	-1,2%	(256) 41,0%
22	Margine operativo (16+21)	3.496	11,4%	11.325	21,8%	(7.829) -69,1%

In assenza di lanci significativi di nuovi prodotti il calo del settore operativo Publishing è determinato in larga misura dal calo delle vendite del videogioco Sniper Elite V3 per 20.161 mila Euro rispetto al totale di 22.512 mila Euro. Il Gruppo ha infatti potuto contare anche per il periodo in corso esclusivamente sui ricavi derivanti dai prodotti di largo successo pubblicati dal Gruppo nei passati esercizi, PAYDAY 2, i cui ricavi sono pressoché stabili, e Terraria, che presenta ricavi in calo del 14% nei primi nove mesi dell'esercizio. I soli lanci avvenuti nel periodo sono stati limitati ad alcuni nuovi prodotti come Portal Knights, che ha generato ricavi per 758 mila Euro, rilasciato a fine febbraio in “early access”, ovvero in una fase di sviluppo avanzato ma non definitivo, esclusivamente sulla piattaforma Steam.

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

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
PAYDAY 2	14.260	14.751	(491)
Sniper Elite V3	6.618	26.779	(20.161)
Terraria	6.196	6.707	(511)
Brothers	2.092	868	1.224
How to Survive	954	1.872	(918)
Portal Knights	758	0	758
Sniper Elite V2	222	1.675	(1.453)
Altri	1.266	2.226	(960)
Totale ricavi Publishing	32.366	54.878	(22.512)

Il dettaglio dei ricavi al 31 marzo 2016 suddivisi per tipologia di canale distributivo e confrontati con gli stessi dati dell'esercizio precedente è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
Ricavi da distribuzione retail	14.752	31.098	(16.346) -52,6%
Ricavi da distribuzione digitale	17.560	23.609	(6.049) -25,6%
Ricavi da sublicensing	54	171	(117) -68,4%
Totale ricavi Publishing	32.366	54.878	(22.512) -41,0%

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

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
Steam	7.544	10.315	(2.771)
Sony Play Station Network	5.084	5.080	(4)
Microsoft Xbox Live	4.618	7.829	(3.211)
Altri Marketplace	314	385	(71)
Totale ricavi da distribuzione digitale	17.560	23.609	(6.049)

Le rettifiche ricavi si decrementano di 1.238 mila Euro, con una contrazione percentuale del 43,6%, determinando così una diminuzione dei ricavi netti del 40,9%. 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.

Il costo del venduto si è ridotto del 45,3%, in maniera superiore rispetto al decremento dei ricavi, passando da 30.806 mila Euro a 16.855 mila Euro, determinando una riduzione percentuale dell'utile lordo del 34,5% da 21.231 mila Euro al 31 marzo 2015 a 13.908 mila Euro al 31 marzo 2016.

I costi operativi aumentano di 319 mila Euro, per effetto di un aumento dei costi del personale per 570 mila Euro dovuti alla crescita della struttura organizzativa internazionale del settore operativo per gestire l'importante processo di investimenti in nuovi videogiochi che il Gruppo ha affrontato negli ultimi diciotto mesi solo parzialmente compensati da un calo dei costi per servizi di 246 mila Euro, per effetto dei minori investimenti pubblicitari.

Il margine operativo lordo scende al 14,2% dei ricavi netti rispetto al 23% del passato esercizio, passando da 11.952 mila Euro a 4.379 mila Euro.

I costi operativi non monetari si incrementano di 256 mila Euro per effetto di maggiori ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali possedute, facendo scendere il margine operativo a 3.496 mila Euro pari all'11,4% dei ricavi netti rispetto a 11.325 mila Euro dei primi nove mesi del passato esercizio.

Mobile

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro		Mobile			
			31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni	
1	Ricavi	11.010	100,0%	11.309	100,0%	(299) -2,6%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
3	Totale ricavi	11.010	100,0%	11.309	100,0%	(299) -2,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.755)	-15,9%	(1.296)	-11,5%	(459) 35,4%
6	Royalties	(5.872)	-53,3%	(5.436)	-48,1%	(436) 8,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
8	Totale costo del venduto	(7.627)	-69,3%	(6.732)	-59,5%	(895) 13,3%
9	Utile lordo (3+8)	3.383	30,7%	4.577	40,5%	(1.194) -26,1%
10	Altri ricavi	685	6,2%	209	1,8%	476 n.s.
11	Costi per servizi	(692)	-6,3%	(539)	-4,8%	(153) 28,4%
12	Affitti e locazioni	(55)	-0,5%	(31)	-0,3%	(24) 76,2%
13	Costi del personale	(2.178)	-19,8%	(1.861)	-16,5%	(317) 17,0%
14	Altri costi operativi	(51)	-0,5%	(23)	-0,2%	(28) 123,5%
15	Totale costi operativi	(2.976)	-27,0%	(2.454)	-21,7%	(522) 21,3%
16	Marginе operativo lordo (9+10+15)	1.092	9,9%	2.332	20,6%	(1.240) -53,2%
17	Ammortamenti	(1.036)	-9,4%	(915)	-8,1%	(121) 13,3%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(425)	-3,9%	0	0,0%	(425) 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	588	5,3%	0	0,0%	588 0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(873)	-7,9%	(915)	-8,1%	42 -4,5%
22	Marginе operativo (16+21)	219	2,0%	1.417	12,5%	(1.198) -84,5%

Nonostante nel corso dell'esercizio non siano stati effettuati lanci di nuovi prodotti, i ricavi del settore operativo Mobile sono diminuiti solo del 2,6%, attestandosi a 11.010 mila Euro. Le vendite del settore operativo hanno potuto beneficiare del positivo andamento delle ricavi del videogioco Battle Island, sviluppato dalla controllata DR Studios.

L'andamento dei ricavi del periodo del settore operativo suddiviso per prodotto è stato:

Ricavi in migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
Terraria	7.583	9.265	(1.682)
Battle Islands	2.070	1.461	609
Gems of War	893	150	743
Altri prodotti	464	433	31
Totale ricavi Mobile	11.010	11.309	(299)

I ricavi derivanti dalla vendita di Terraria seppure in diminuzione del 18,1% rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente sono stati pari a 7.583 mila Euro, e sono stati la principale fonte di vendite del periodo anche se a distanza di oltre due anni dal lancio sul mercato.

Il videogioco Battle Islands, sviluppato dalla controllata DR Studios Ltd., lanciato nel dicembre 2013, ha contribuito ai ricavi del periodo per 2.070 mila Euro in crescita di 609 mila Euro rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente. 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. Il prodotto, così come anche Gems of War, ha beneficiato delle vendite realizzate dalle nuove versioni per i marketplace Sony Playstation Network e Microsoft Xbox live.

Il costo del venduto è composto esclusivamente da acquisti di servizi e da royalty. I primi, pari a 1.755 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 durante il corso del ciclo di vita del prodotto 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 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
Live support	782	279	503
Programmazione	253	335	(82)
Quality assurance	399	518	(119)
Hosting	179	107	72
Altro	142	57	85
Totale	1.755	1.296	459

I costi per royalty sono cresciuti di 436 mila Euro rispetto al corrispondente periodo del passato esercizio anche se la porzione di ricavi generati su prodotti sviluppati da società del gruppo, come Battle Islands e Gems of War sui quali non maturano royalty, risultò in crescita. La maggior incidenza è infatti stata determinata da costi dovuti a anticipate interruzioni di contratti di sviluppo che sono state pari a 2.360 mila Euro contro i 762 mila Euro del passato esercizio. Tale componente è abbastanza tipica del settore operativo.

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 solamente a partire dal mese di settembre.

Gli ammortamenti si incrementano di 121 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
Ammortamento Battle Islands	667	731	(64)
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	328	162	166
Ammortamento immobilizzazioni materiali	41	22	19
Totale	1.036	915	121

La ripresa di valore di attività è costituita dall’insussistenza del debito di 588 mila Euro nei confronti dei vendori della Dr Studios Ltd. per effetto del previsto 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 219 mila Euro a fronte di un margine operativo di 1.417 mila Euro registrato al 31 marzo 2015.

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia				
		31 marzo 2016		31 marzo 2015		Variazioni
1	Ricavi	16.293	106,7%	20.688	106,9%	(4.395) -21,2%
2	Rettifiche ricavi	(1.026)	-6,7%	(1.332)	-6,9%	306 -22,9%
3	Totale ricavi	15.267	100,0%	19.356	100,0%	(4.089) -21,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(11.409)	-74,7%	(15.566)	-80,4%	4.157 -26,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(153)	-1,0%	523	2,7%	(676) n.s.
8	Totale costo del venduto	(11.562)	-75,7%	(15.043)	-77,7%	3.481 -23,1%
9	Utile lordo (3+8)	3.705	24,3%	4.313	22,3%	(608) -14,1%
10	Altri ricavi	53	0,3%	62	0,3%	(9) -13,9%
11	Costi per servizi	(1.563)	-10,2%	(1.714)	-8,9%	151 -8,8%
12	Affitti e locazioni	(46)	-0,3%	(43)	-0,2%	(3) 7,5%
13	Costi del personale	(1.277)	-8,4%	(1.547)	-8,0%	270 -17,4%
14	Altri costi operativi	(178)	-1,2%	(191)	-1,0%	13 -6,5%
15	Totale costi operativi	(3.064)	-20,1%	(3.495)	-18,1%	431 -12,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	694	4,5%	880	4,5%	(186) -21,2%
17	Ammortamenti	(135)	-0,9%	(169)	-0,9%	34 -20,0%
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	(135)	-0,9%	(169)	-0,9%	34 -20,0%
22	Margine operativo (16+21)	559	3,7%	711	3,7%	(152) n.s.

Il decremento dei ricavi del settore operativo Distribuzione Italia pari a 4,395 mila 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 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	11.474	10.460	1.014	9,7%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	452	1.398	(946)	-67,7%
Distribuzione carte collezionabili	3.879	8.736	(4.857)	-55,6%
Distribuzione altri prodotti e servizi	519	215	304	n.s.
Sconti finanziari	(31)	(121)	90	-73,9%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	16.293	20.688	(4.395)	-21,2%

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2016		31 marzo 2015		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	154.989	6.281	101.921	4.008	52,1%	56,7%
Sony Playstation 3	112.348	2.530	145.475	3.391	-22,8%	-25,4%
Microsoft Xbox One	30.969	1.165	27.394	1.055	13,1%	10,5%
Microsoft Xbox 360	63.795	1.235	67.530	1.457	-5,5%	-15,3%
Altre console	32.983	263	37.683	550	-12,5%	-52,2%
Totale ricavi console	395.084	11.474	380.003	10.461	4,0%	9,7%

Il settore operativo registra una crescita dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console pari a 1.014 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 4.857 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 15.267 mila Euro, in diminuzione del 21,1 % rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

Il costo del venduto si decrementa di 3.481 mila Euro, pari al 23,1%, in misura leggermente superiore rispetto al decremento dei ricavi netti. L'utile lordo presenta quindi una diminuzione percentuale del 14,1% e si decrementa di 608 mila Euro.

I costi operativi sono diminuiti del 12,3%, pari a 431 mila Euro, rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente in misura meno che proporzionale all'andamento dei ricavi,. Tale decremento è principalmente determinato dalla diminuzione dei costi per servizi per 151 mila Euro e dal decremento dei costi del personale per 270 mila Euro.

Il margine operativo si decrementa di 152 mila Euro, passando da 711 mila Euro realizzati al 31 marzo 2015 a 559 mila Euro realizzati al termine del periodo corrente.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		31 marzo 2016		31 marzo 2015		Variazioni	
1	Ricavi	510	111,2%	199	237,1%	311	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(51)	-11,2%	(115)	-137,1%	64	-55,4%
3	Totale ricavi	459	100,0%	84	100,0%	375	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(78)	-17,0%	(14)	-16,3%	(64)	n.s.
6	Royalties	(92)	-20,1%	(3)	-4,0%	(89)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(170)	-37,0%	(17)	-20,3%	(153)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	289	63,0%	67	79,7%	222	n.s.
10	Altri ricavi	177	38,5%	0	0,0%	177	0,0%
11	Costi per servizi	(2.468)	-537,8%	(226)	-269,3%	(2.242)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(16)	-3,6%	(18)	-21,3%	2	-8,3%
13	Costi del personale	(400)	-87,1%	(291)	-347,4%	(109)	37,2%
14	Altri costi operativi	(54)	-11,8%	(31)	-37,1%	(23)	74,5%
15	Totale costi operativi	(2.938)	-640,3%	(566)	-675,2%	(2.372)	n.s.
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(2.472)	-538,6%	(499)	-595,5%	(1.973)	n.s.
17	Ammortamenti	(188)	-40,9%	(83)	-98,6%	(105)	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	(188)	-40,9%	(83)	-98,6%	(105)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(2.660)	-579,7%	(582)	-694,1%	(2.078)	n.s.

I ricavi del settore operativo Altre Attività comprendono i ricavi di Fantasfida per 366 mila Euro. 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 ad un torneo con potenziali vincite in denaro con il versamento di una quota.

I ricavi derivanti dall'attività di formazione svolta dalla controllata Digital Bros Academy sono stati nel periodo pari a 144 mila Euro.

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 relativamente ai costi diretti sostenuti nel periodo per lo sviluppo del prodotto Fantasfida uscito sul mercato nel corso del mese di settembre

2015. Si sono incrementati successivamente alla data di lancio per effetto dei costi interni sostenuti per la realizzazione dell'applicazione Mobile che si prevede verrà ultimata entro la fine dell'esercizio e che diventerà operativa a partire dalla prossima stagione. L'applicazione permetterà di poter giocare direttamente sugli smartphone con un'applicazione nativa.

I costi operativi sono stati pari a 2.938 mila Euro e sono influenzati in maniera significativa dalle spese sostenute per il lancio di Fantasfida che sono state pari a 2.572 mila Euro.

Il margine operativo è stato negativo per 2.660 mila Euro.

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding			
		31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni	
1	Ricavi	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(935)	0,0%	(967)	0,0%
12	Affitti e locazioni	(548)	0,0%	(570)	0,0%
13	Costi del personale	(2.061)	0,0%	(2.236)	0,0%
14	Altri costi operativi	(346)	0,0%	(316)	0,0%
15	Totale costi operativi	(3.890)	0,0%	(4.089)	0,0%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(3.890)	0,0%	(4.089)	0,0%
17	Ammortamenti	(103)	0,0%	(88)	0,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(332)	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(103)	0,0%	(420)	0,0%
22	Margine operativo (16+21)	(3.993)	0,0%	(4.509)	0,0%

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, IT 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 per le società del Gruppo, la gestione accentrata della tesoreria e la gestione degli immobili e dei marchi.

I costi operativi, pari a 3.890 mila Euro, in diminuzione di 199 mila Euro rispetto al medesimo periodo del passato esercizio, per effetto del mancato accantonamento della quota variabile dei compensi agli amministratori per effetto del mancato raggiungimento degli obiettivi di breve termine.

Gli ammortamenti si incrementano del 18,1% per effetto degli investimenti sostenuti dal Gruppo per i sistemi gestionali mentre non si sono registrate svalutazioni di attività come nel corso del medesimo periodo dell'esercizio precedente.

8. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO DEL TERZO TRIMESTRE DELL'ESERCIZIO 2015/2016

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

	Migliaia di Euro	3° trimestre 2015/2016		3° trimestre 2014/2015		Variazioni
1	Ricavi lordi	15.991	101,8%	27.261	106,7%	(11.270) -41,3%
2	Rettifiche ricavi	(284)	-1,8%	(1.700)	-6,7%	1.416 -83,3%
3	Totale ricavi netti	15.707	100,0%	25.561	100,0%	(9.854) -38,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.282)	-27,3%	(8.683)	-34,0%	4.401 -50,7%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.153)	-7,3%	(1.041)	-4,1%	(112) 10,7%
6	Royalties	(6.679)	-42,5%	(7.554)	-29,6%	875 -11,6%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	521	3,3%	1.367	5,3%	(846) -61,9%
8	Totale costo del venduto	(11.592)	-73,8%	(15.911)	-62,2%	4.319 -27,1%
9	Utile lordo (3+8)	4.115	26,2%	9.650	37,8%	(5.535) -57,4%
10	Altri ricavi	1.602	10,2%	696	2,7%	907 n.s.
11	Costi per servizi	(3.103)	-19,8%	(2.387)	-9,3%	(716) 30,0%
12	Affitti e locazioni	(375)	-2,4%	(382)	-1,5%	8 -2,1%
13	Costi del personale	(4.765)	-30,3%	(5.102)	-20,0%	336 -6,6%
14	Altri costi operativi	(369)	-2,4%	(315)	-1,2%	(54) 17,1%
15	Totale costi operativi	(8.612)	-54,8%	(8.186)	-32,0%	(426) 5,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(2.895)	-18,4%	2.160	8,5%	(5.055) n.s.
17	Ammortamenti	(1.007)	-6,4%	(904)	-3,5%	(103) 11,4%
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	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(1.007)	-6,4%	(904)	-3,5%	(103) 11,4%
22	Margine operativo (16+21)	(3.902)	-24,8%	1.256	4,9%	(5.158) n.s.
23	Interessi attivi	602	3,8%	1.541	6,0%	(939) -60,9%
24	Interessi passivi	(357)	-2,3%	(539)	-2,1%	182 -33,8%
25	Totale interessi netti	245	1,6%	1.002	3,9%	(757) -75,5%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(3.657)	-23,3%	2.258	8,8%	(5.915) n.s.
27	Imposte correnti	549	3,5%	(1.175)	-4,6%	1.725 n.s.
28	Imposte differite	568	3,6%	584	2,3%	(16) -2,8%
29	Totale imposte	1.117	7,1%	(591)	-2,3%	1.708 n.s.
30	Utile netto (26+29)	(2.540)	-16,2%	1.667	6,5%	(4.207) n.s.
	Utile netto per azione:					
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,18)		0,12		(0,30) n.s.
34	Utile per azione diluita (in Euro)	(0,18)		0,12		(0,30) n.s.

Il terzo trimestre dell'esercizio registra una diminuzione dei ricavi a livello consolidato pari al 41,3% dei ricavi lordi e pari al 38,5% dei ricavi netti che passano da 25.561 mila Euro a 15.707 mila Euro.

La diminuzione del costo del venduto è stato pari al 27,1% rispetto al terzo trimestre dell'esercizio precedente determinando quindi un utile lordo pari a 4.115 mila Euro in decremento del 57,4% rispetto alle 9.650 mila Euro del terzo trimestre del passato esercizio.

I costi operativi sono aumentati del 5,2% attestandosi a 8.612 mila Euro e determinando un margine operativo lordo negativo per 2.895 Euro rispetto alle 2.160 mila Euro positive del terzo trimestre del passato esercizio.

La perdita netta del trimestre è stata pari a 2.540 mila Euro a fronte di un utile di 1.667 mila Euro registrata nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

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

Publishing

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

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Publishing				
		3° trimestre 2015/2016		3° trimestre 2014/2015		Variazioni
		2015/2016	2014/2015	2015/2016	2014/2015	
1	Ricavi	9.365	103,0%	18.017	108,3%	(8.651) -48,0%
2	Rettifiche ricavi	(275)	-3,0%	(1.381)	-8,3%	1.106 -80,1%
3	Totale ricavi	9.090	100,0%	16.636	100,0%	(7.545) -45,4%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(1.067)	-11,7%	(3.460)	-20,8%	2.393 -69,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(241)	-2,6%	(605)	-3,6%	365 -60,2%
6	Royalties	(3.536)	-38,9%	(5.594)	-33,6%	2.058 -36,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(527)	-5,8%	(8)	0,0%	(520) n.s.
8	Totale costo del venduto	(5.371)	-59,1%	(9.667)	-58,1%	4.296 -44,4%
9	Utile lordo (3+8)	3.719	40,9%	6.969	41,9%	(3.250) -46,6%
10	Altri ricavi	48	0,5%	0	0,0%	48 n.s.
11	Costi per servizi	(1.731)	-19,0%	(1.302)	-7,8%	(429) 32,9%
12	Affitti e locazioni	(124)	-1,4%	(134)	-0,8%	10 -7,4%
13	Costi del personale	(1.504)	-16,5%	(1.556)	-9,4%	51 -3,3%
14	Altri costi operativi	(117)	-1,3%	(114)	-0,7%	(3) 2,5%
15	Totale costi operativi	(3.476)	-38,2%	(3.106)	-18,7%	(370) 11,9%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	291	3,2%	3.863	23,2%	(3.571) -92,5%
17	Ammortamenti	(308)	-3,4%	(259)	-1,6%	(49) 19,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(308)	-3,4%	(259)	-1,6%	(49) 19,1%
22	Margine operativo (16+21)	(17)	-0,2%	3.604	21,7%	(3.621) n.s.

I ricavi lordi del settore operativo del Publishing nel trimestre si decrementano di 8.651 mila Euro rispetto al terzo trimestre dello scorso esercizio, mentre i ricavi netti si decrementano di 7.545 mila Euro passando da 16.636 mila Euro alle attuali 9.090 mila Euro. L'utile lordo è stato pari a 3.719 mila Euro rispetto alle 6.969 Euro registrate nel corso del terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi aumentano di 370 mila Euro mentre i costi operativi non monetari aumentano di 49 mila Euro determinando quindi un margine operativo negativo per 17 mila Euro rispetto ad un margine operativo positivo di 3.604 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

Mobile

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

Dati consolidati in migliaia di Euro		Mobile				
		3° trimestre 2015/2016	3° trimestre 2014/2015	Variazioni		
1	Ricavi	3.910	100,0%	4.669	100,0%	(758) -16,2%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
3	Totale ricavi	3.910	100,0%	4.669	100,0%	(758) -16,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(0)	0,0%	(0)	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(806)	-20,6%	(421)	-9,0%	(384) 91,3%
6	Royalties	(3.108)	-79,5%	(1.956)	-41,9%	(1.152) 58,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	(0) 0,0%
8	Totale costo del venduto	(3.914)	-100,1%	(2.378)	-50,9%	(1.536) 64,6%
9	Utile lordo (3+8)	(3)	-0,1%	2.291	49,1%	(2.294) n.s.
10	Altri ricavi	283	7,2%	130	2,8%	154 n.s.
11	Costi per servizi	(172)	-4,4%	(216)	-4,6%	44 -20,2%
12	Affitti e locazioni	(15)	-0,4%	(15)	-0,3%	(0) 3,3%
13	Costi del personale	(706)	-18,1%	(756)	-16,2%	50 -6,6%
14	Altri costi operativi	(15)	-0,4%	(14)	-0,3%	(1) 4,3%
15	Totale costi operativi	(908)	-23,2%	(1.001)	-21,4%	93 -9,3%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(628)	-16,1%	1.419	30,4%	(2.047) n.s.
17	Ammortamenti	(377)	-9,7%	(386)	-8,3%	8 -2,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	(0)	0,0%	0	0,0%	(0) 0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(378)	-9,7%	(386)	-8,3%	8 -2,1%
22	Margine operativo (16+21)	(1.006)	-25,7%	1.034	22,1%	(2.040) n.s.

In assenza di lanci di nuovi prodotti i ricavi del settore operativo Mobile si riducono di 758 mila Euro pari al 16,2% a 3.910 mila Euro.

La componente più significativa è rappresentata dai ricavi derivanti dalla vendita del videogioco Terraria, con ricavi nel periodo pari a 2.533 migliaia di Euro, a dimostrazione del perdurante successo presso il pubblico di tutto il mondo. Significativi anche i ricavi derivanti dalle vendite dei videogiochi Battle Islands, proprietà intellettuale interamente posseduta dal Gruppo a seguito dell'acquisizione di DR Studios, e Gems of War. I primi sono stati pari a 728 mila Euro in linea con il terzo trimestre dell'esercizio precedente mentre i secondi sono stati pari a 532 mila Euro.

Il costo del venduto è aumentato di 1.536 mila Euro, a seguito della crescita dei costi per royalty per 1.152 mila Euro. La crescita rispetto al corrispondente periodo del passato esercizio è avvenuta anche se

la porzione di ricavi generati su prodotti sviluppati da società del gruppo, come Battle Islands e Gems of War sui quali non maturano royalty, risulti in crescita. La maggior incidenza è infatti stata determinata da costi dovuti a anticipate interruzioni di contratti di sviluppo che sono state pari a 2.019 mila Euro contro i 762 mila Euro del passato esercizio. Tale componente è abbastanza tipica del settore operativo.

La perdita lorda del terzo trimestre dell'esercizio è stata di 3 mila Euro contro l'utile lordo di 2.291 mila Euro realizzato lo scorso esercizio.

I costi operativi diminuiscono di 93 mila Euro rispetto al medesimo periodo dello scorso esercizio e i costi operativi non monetari diminuiscono di 8 mila Euro determinando un margine operativo negativo per 1.006 mila Euro rispetto a un margine positivo di 1.034 mila Euro del terzo trimestre dello scorso esercizio.

Distribuzione Italia

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

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Distribuzione Italia				
		3° trimestre 2015/2016		3° trimestre 2014/2015		Variazioni
1	Ricavi	2.357	100,1%	4.399	106,9%	(2.042) -46,4%
2	Rettifiche ricavi	(2)	-0,1%	(284)	-6,9%	282 -99,4%
3	Totale ricavi	2.355	100,0%	4.115	100,0%	(1.760) -42,8%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(3.212)	-136,4%	(5.223)	-126,9%	2.011 -38,5%
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	1.048	44,5%	1.375	33,4%	(327) -23,7%
8	Totale costo del venduto	(2.164)	-91,9%	(3.848)	-93,5%	1.684 -43,8%
9	Utile lordo (3+8)	191	8,1%	267	6,5%	(76) -28,6%
10	Altri ricavi	35	1,5%	27	0,7%	8 28,4%
11	Costi per servizi	(359)	-15,3%	(438)	-10,6%	79 -18,0%
12	Affitti e locazioni	(15)	-0,6%	(15)	-0,4%	0 0,0%
13	Costi del personale	(382)	-16,2%	(587)	-14,3%	205 -34,9%
14	Altri costi operativi	(58)	-2,5%	(63)	-1,5%	5 -8,4%
15	Totale costi operativi	(814)	-34,6%	(1.103)	-26,8%	289 -26,2%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(588)	-25,0%	(809)	-19,7%	221 -27,3%
17	Ammortamenti	(49)	-2,1%	(57)	-1,4%	8 -13,1%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
21	Totale costi operativi non monetari	(49)	-2,1%	(57)	-1,4%	8 -13,1%
22	Margine operativo (16+21)	(638)	-27,1%	(867)	-21,1%	229 -26,4%

Nel terzo trimestre dell'esercizio in corso i ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sono diminuiti del 46,4%, mentre i ricavi netti del 42,8%. I ricavi netti passano infatti da 4.115 mila Euro realizzati nel terzo trimestre dello scorso esercizio a 2.355 migliaia di Euro del corrente esercizio.

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

Migliaia di Euro	3° trimestre 2015/2016	3° trimestre 2014/2015	Variazioni	
			(%)	Variazioni
Distribuzione videogiochi per console	1.369	2.349	(980)	-41,7%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	53	253	(200)	-79,1%
Distribuzione carte collezionabili	858	1.783	(925)	-51,9%
Distribuzione altri prodotti e servizi	83	28	55	n.s.
Sconti finanziari	(6)	(14)	8	-57,1%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	2.357	4.399	(2.042)	-46,4%

Il costo del venduto del settore operativo nel trimestre si decrementa di 1.684 mila Euro, determinando una riduzione dell'utile lordo di 76 mila Euro che si attesta a 191 migliaia di Euro rispetto alle 267 migliaia di Euro realizzate nel terzo trimestre dello scorso esercizio.

I costi operativi si decrementano di 289 mila Euro determinando così una riduzione della perdita operativa di 229 mila Euro attestandosi a 638 mila Euro rispetto alle 867 mila Euro registrate nel terzo trimestre del passato esercizio.

9. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3, del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 31 marzo 2016 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 cadasuna per un controvalore complessivo di 3.045 mila Euro.

10. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nel periodo attività di ricerca per 40 mila Euro ed attività di sviluppo per 4.847 mila Euro. Al 31 marzo 2015 erano state rispettivamente 683 mila Euro e 2.027 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. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

Al 31 marzo 2016 non vi sono attività e passività potenziali, così come nel corrispondente periodo del passato esercizio.

12. 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 941 mila Euro ed ha alienato n.583.639 azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 939 mila Euro. La Capogruppo ha acquistato n.291.819 azioni ordinarie Starbreeze A per un controvalore totale di 470 mila Euro.

13. 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 primo trimestre del prossimo esercizio. Diversamente a quanto comunicato a fine febbraio, l'uscita di Assetto Corsa è stata posticipata per motivazioni commerciali a fine agosto 2016. Tale decisione è stata presa considerando sia la concomitanza di eventi sportivi internazionali come i giochi olimpici e i campionati europei Euro 2016, ma anche a seguito di un'analisi competitiva in relazione all'uscita sul mercato di prodotti concorrenti. Nonostante questo slittamento il Gruppo, anche per effetto del lancio di Battle Ages per il settore operativo Mobile e di Rocket League per il settore operativo del Publishing, prevede comunque di chiudere l'ultimo trimestre in utile, anche se in maniera più modesta rispetto a quanto precedentemente comunicato e non sufficiente a compensare interamente le perdite registrate sino ad oggi nell'esercizio.

La decisione di posticipare il lancio di Assetto Corsa sposterà significativamente ricavi e margini dall'ultimo al primo trimestre del prossimo esercizio permettendo una forte crescita previsionale del fatturato e un significativo livello di margini reddituali per l'esercizio 2016-2017.

L'indebitamento finanziario netto, cresciuto in linea con gli investimenti nel corso del periodo, tenderà ad aumentare ulteriormente nel corso dell'ultimo trimestre 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.

14. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 31 marzo 2016 comparato con il rispettivo dato al 31 marzo 2015 è il seguente:

Tipologia	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
Dirigenti	10	9	1
Impiegati	228	196	32
Operai e apprendisti	4	5	(1)
Totale dipendenti	242	210	32

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 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	172	139	33
Totale dipendenti esteri	177	144	33

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 2016	Numero medio 2015	Variazioni
Dirigenti	10	8	2
Impiegati	220	183	37
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	234	197	37

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

Tipologia	Numero medio 2016	Numero medio 2015	Variazioni
Dirigenti	5	4	1
Impiegati	164	124	40
Totale dipendenti esteri	169	128	41

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 marzo 2016 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 marzo 2016**

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al marzo 2016

	Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
	Attività non correnti			
1	Immobili impianti e macchinari	7.300	4.841	2.459 50,8%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0 0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	9.933	7.946	1.987 25,0%
4	Partecipazioni	725	1.274	(549) -43,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.053	1.058	(5) -0,5%
6	Imposte anticipate	3.548	2.240	1.308 58,4%
	Totale attività non correnti	22.559	17.359	5.200 30,0%
	Passività non correnti			
7	Benefici verso dipendenti	(480)	(486)	6 -1,2%
8	Fondi non correnti	(88)	(170)	82 -48,1%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(589)	589 n.s.
	Totale passività non correnti	(568)	(1.245)	677 -54,4%
	Capitale circolante netto			
10	Rimanenze	11.717	12.881	(1.164) -9,0%
11	Crediti commerciali	31.683	36.350	(4.667) -12,8%
12	Crediti tributari	3.408	2.466	942 38,2%
13	Altre attività correnti	4.509	6.148	(1.639) -26,7%
14	Debiti verso fornitori	(18.004)	(26.929)	8.925 -33,1%
15	Debiti tributari	(1.902)	(3.029)	1.127 -37,2%
16	Fondi correnti	0	0	0 0,0%
17	Altre passività correnti	(1.172)	(1.859)	687 -37,0%
	Totale capitale circolante netto	30.239	26.028	4.211 16,2%
	Patrimonio netto			
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0 0,0%
19	Riserve	(19.927)	(19.417)	(510) 2,6%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809) -67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(9.074)	(9.947)	873 -8,8%
	Totale patrimonio netto	(34.255)	(33.809)	(445) 1,3%
	Totale attività nette	17.975	8.333	9.642 n.s.
22	Disponibilità liquide	2.197	4.339	(2.142) -49,4%
23	Debiti verso banche correnti	(22.136)	(12.738)	(9.398) 73,8%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	4.157	1.685	2.472 n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	(15.782)	(6.714)	(9.068) n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195 0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.687)	(1.619)	(68) 4,2%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.701)	0	(1.701) 0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.193)	(1.619)	(574) 35,5%
	Totale posizione finanziaria netta	(17.975)	(8.333)	(9.642) n.s.

Gruppo Digital Bros

Conto economico consolidato al 31 marzo 2016

	Migliaia di Euro		31 marzo 2016		31 marzo 2015		Variazioni
1	Ricavi lordi	61.281	104,6%	88.258	104,4%	(26.977)	-30,6%
2	Rettifiche ricavi	(2.680)	-4,6%	(4.288)	-4,4%	1.608	-37,5%
3	Totale ricavi netti	58.601	100,0%	83.970	100,0%	(25.369)	-30,2%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(16.372)	-27,9%	(26.741)	-30,9%	10.369	-38,8%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(4.438)	-7,6%	(3.912)	-4,9%	(526)	13,5%
6	Royalties	(14.648)	-25,0%	(21.813)	-24,4%	7.165	-32,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(1.164)	-2,0%	(216)	-2,7%	(948)	n.s.
8	Totale costo del venduto	(36.622)	-62,5%	(52.682)	-63,0%	16.060	-30,5%
9	Utile lordo (3+8)	21.979	37,5%	31.288	37,0%	(9.309)	-29,8%
10	Altri ricavi	4.366	7,5%	955	0,4%	3.411	n.s.
11	Costi per servizi	(9.847)	-16,8%	(7.858)	-9,3%	(1.989)	25,3%
12	Affitti e locazioni	(1.159)	-2,0%	(1.149)	-1,3%	(10)	0,8%
13	Costi del personale	(14.601)	-24,9%	(12.680)	-13,0%	(1.921)	15,1%
14	Altri costi operativi	(1.136)	-1,9%	(948)	-1,1%	(188)	19,8%
15	Totale costi operativi	(26.743)	-45,6%	(22.635)	-24,6%	(4.108)	18,1%
16	Marginе operativo lordo (9+10+15)	(398)	-0,7%	9.608	12,9%	(10.006)	n.s.
17	Ammortamenti	(2.798)	-4,8%	(2.183)	-2,2%	(615)	28,2%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	-0,1%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(425)	-0,7%	(332)	-0,6%	(93)	28,0%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	588	1,0%	0	0,0%	588	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(2.635)	-4,5%	(2.515)	-2,9%	(120)	4,8%
22	Marginе operativo (16+21)	(3.033)	-5,2%	7.093	10,0%	(10.126)	n.s.
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.574	4,4%	2.905	2,3%	(331)	-11,4%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.222)	-2,1%	(1.384)	-1,4%	162	-11,8%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.352	2,3%	1.521	0,9%	(169)	-11,1%
26	Utile prima delle imposte (22+25)	(1.681)	-2,9%	8.614	10,9%	(10.295)	n.s.
27	Imposte correnti	(1.116)	-1,9%	(3.604)	-4,2%	2.488	-69,0%
28	Imposte differite	1.506	2,6%	578	0,0%	928	n.s.
29	Totale imposte	390	0,7%	(3.026)	-4,2%	3.416	n.s.
30	Utile netto (26+29)	(1.291)	-2,2%	5.588	6,7%	(6.879)	n.s.
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	(0,09)		0,41		(0,50)	n.s.
34	Utile per azione diluito (in Euro)	(0,09)		0,41		(0,50)	n.s.

Gruppo Digital Bros

Conto economico complessivo consolidato al 31 marzo 2016

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	(1.291)	5.588	(6.879)
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	(554)	(293)	(261)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	1.472	0	1.472
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	(405)	0	(405)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	510	(305)	815
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	510	(305)	815
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	(781)	5.283	(6.064)

Attribuibile a:

Azionisti della Capogruppo	(781)	5.283	(6.064)
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 31 marzo 2016

	Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015
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	(1.291)	5.588
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	332
	Ammortamenti immateriali	2.283	1.849
	Ammortamenti materiali	515	334
	Variazione netta degli altri fondi	(82)	(17)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	(6)	16
	Variazione netta delle altre passività non correnti	(589)	615
	SUBTOTALE B.	830	8.717
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	1.164	216
	Crediti commerciali	4.667	9.565
	Crediti tributari	(942)	950
	Altre attività correnti	1.639	(1.727)
	Debiti verso fornitori	(8.925)	2.105
	Debiti tributari	(1.127)	(1.113)
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	(687)	1.511
	SUBTOTALE C.	(4.211)	11.507
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(4.271)	(7.775)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(2.974)	(1.470)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(753)	117
	SUBTOTALE D.	(7.998)	(9.128)
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	2.746	(270)
	SUBTOTALE F.	1.737	(855)
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	(9.642)	10.241
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	(17.975)	(11.668)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(2.142)	(1.183)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	(9.398)	8.108
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	2.472	3.050
Variazione della posizione finanziaria per acquisizione partecipazioni	0	252
Flusso monetario del periodo a breve	(9.068)	10.227
Flusso monetario del periodo a medio	(574)	14
Flusso monetario del periodo	(9.642)	10.241

Gruppo Digital Bros

Prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2014	5.644	16.954	1.129	1.367	145	(86)	19.509	(1.574)	(122)	1.924	1.802	25.381
Destinazione utile d'esercizio							0		(1.924)	1.924	0	0
Distribuzione dividendi							0		(960)		(960)	(960)
Altre variazioni						35	35	375			0	410
Utile (perdita) complessiva					(293)	(12)	(305)			5.588	5.588	5.283
Totale al 31 marzo 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(148)	(63)	19.239	(1.199)	(3.006)	9.436	6.430	30.114
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					(554)	1.064	510			(1.291)	(1.291)	(781)
Totale al 31 marzo 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(798)	1.275	19.927	(390)	6.517	2.557	9.074	34.255



**Note illustrate al bilancio consolidato
abbreviato al 31 marzo 2016**

1. NOTA INTRODUTTIVA

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, i principi contabili, le valutazioni discrezionali e le stime significative, i criteri di consolidamento, le partecipazioni in società collegate e in altre imprese e aggregazioni di imprese si rimanda alle note illustrate al bilancio consolidato abbreviato al 31 dicembre 2015 e alle note illustrate al bilancio consolidato al 30 giugno 2015.

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

La situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 31 marzo 2016 comparata con la situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2015 è di seguito riportata:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
Attività non correnti				
1 Immobili impianti e macchinari	7.300	4.841	2.459	50,8%
2 Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3 Immobilizzazioni immateriali	9.933	7.946	1.987	25,0%
4 Partecipazioni	725	1.274	(549)	-43,0%
5 Crediti ed altre attività non correnti	1.053	1.058	(5)	-0,5%
6 Imposte anticipate	3.548	2.240	1.308	58,4%
Totale attività non correnti	22.559	17.359	5.200	30,0%
Passività non correnti				
7 Benefici verso dipendenti	(480)	(486)	6	-1,2%
8 Fondi non correnti	(88)	(170)	82	-48,1%
9 Altri debiti e passività non correnti	0	(589)	589	n.s.
Totale passività non correnti	(568)	(1.245)	677	-54,4%
Capitale circolante netto				
10 Rimanenze	11.717	12.881	(1.164)	-9,0%
11 Crediti commerciali	31.683	36.350	(4.667)	-12,8%
12 Crediti tributari	3.408	2.466	942	38,2%
13 Altre attività correnti	4.509	6.148	(1.639)	-26,7%
14 Debiti verso fornitori	(18.004)	(26.929)	8.925	-33,1%
15 Debiti tributari	(1.902)	(3.029)	1.127	-37,2%
16 Fondi correnti	0	0	0	0,0%
17 Altre passività correnti	(1.172)	(1.859)	687	-37,0%
Totale capitale circolante netto	30.239	26.028	4.211	16,2%
Patrimonio netto				
18 Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	0,0%
19 Riserve	(19.927)	(19.417)	(510)	2,6%
20 Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21 (Utili) perdite a nuovo	(9.074)	(9.947)	873	-8,8%
Totale patrimonio netto	(34.255)	(33.809)	(445)	1,3%
Totale attività nette	17.975	8.333	9.642	n.s.
22 Disponibilità liquide	2.197	4.339	(2.142)	-49,4%
23 Debiti verso banche correnti	(22.136)	(12.738)	(9.398)	73,8%
24 Altre attività e passività finanziarie correnti	4.157	1.685	2.472	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	(15.782)	(6.714)	(9.068)	n.s.
25 Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195	0,0%
26 Debiti verso banche non correnti	(1.687)	(1.619)	(68)	4,2%
27 Altre passività finanziarie non correnti	(1.701)	0	(1.701)	0,0%
Posizione finanziaria netta non corrente	(2.193)	(1.619)	(574)	35,5%
Totale posizione finanziaria netta	(17.975)	(8.333)	(9.642)	n.s.

ATTIVITA' NON CORRENTI

Gli investimenti effettuati nel periodo ammontano a 2.974 mila Euro per immobilizzazioni materiali e a 5.416 mila Euro per immobilizzazioni immateriali.

Gli investimenti in immobilizzazioni materiali sono i seguenti:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015
Acquisto immobile di Eugene, sede della Pipeworks Inc.	2.196	0
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	402	735
Attrezzature per office automation	309	246
Investimenti per Digital Bros Game Academy S.r.l.	0	104
Arredi per 505 Games US Inc.	33	73
Altre	34	6
Totale investimenti del periodo (A)	2.974	1.164
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da Pipeworks Inc.	0	239
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da DR Studios Ltd.	0	67
Totale immobilizzazioni immateriali apportate da società acquisite (B)	0	306
Riclassifica immobile di via Labus a Milano (C)	0	455
Totale incrementi delle immobilizzazioni materiali (A+B+C)	2.974	1.925

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015
Commesse interne di sviluppo in corso	3.333	970
Fantasfida	639	0
Diritti di utilizzo di Gems of Wars	360	374
Diritti di utilizzo di Brothers	356	502
Diritti di utilizzo di Battle Ages	255	130
Battle Islands	237	3.613
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	177	121
Diritti di utilizzo di How to Survive 1.5	30	325
Contratti Pipeworks Inc.	0	1.314
Diritti di utilizzo di Mythic Islands	0	212
App Cityglance	0	112
Altre	29	102
Totale immobilizzazioni immateriali	5.416	7.775

La voce partecipazioni diminuisce invece complessivamente di 549 mila Euro per effetto della classificazione tra le altre attività finanziarie correnti delle azioni Starbreeze A, pari a 969 mila Euro al 30 giugno 2015, e per l'incremento di 420 mila Euro relativo all'acquisto del 28,58% del capitale della Ovsonico S.r.l..

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	189	194	(5)
Depositi cauzionali utenze	5	5	0
Depositi cauzionali concessione AAMS	220	220	0
Altri depositi cauzionali	4	4	0
Totale crediti e altre attività non correnti	1.053	1.058	(5)

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

PASSIVITÀ NON CORRENTI

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

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

Al 31 marzo 2016 non esistono altri debiti e passività non correnti. L'ammontare iscritto al 30 giugno 2015 pari a 589 mila Euro era stato 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 eliminato nel corso del periodo in quanto i piani previsionali attualmente disponibili non giustificano l'iscrizione di alcun debito.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa di 4.583 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 nonostante il calo del valore delle rimanenze per 1.164 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'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2015 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
Rimanenze	11.717	12.881	(1.164)	-9,0%
Crediti commerciali	31.683	36.350	(4.667)	-12,8%
Crediti tributari	3.408	2.466	942	38,2%
Altre attività correnti	4.509	6.148	(1.639)	-26,7%
Debiti verso fornitori	(18.004)	(26.929)	8.925	-33,1%
Debiti tributari	(1.902)	(3.029)	1.127	-37,2%
Fondi correnti	0	0	0	0,0%
Altre passività correnti	(1.172)	(1.859)	687	-37,0%
Totale capitale circolante netto	30.239	26.028	4.211	16,2%

Il capitale circolante netto si incrementa di 4.211 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 nonostante il calo del valore delle rimanenze per 1.164 mila Euro. Tale aumento è in contrasto con il calo del fatturato che normalmente permette una contestuale diminuzione del capitale circolante netto come risulta evidente dal decremento del 33,1% dei debiti verso fornitori. Infatti la significativa fase di investimenti in nuovi prodotti che il Gruppo sta effettuando da diversi mesi e che comincerà a generare ricavi a partire dal prossimo esercizio, ha infatti inciso in maniera significativa sui crediti commerciali che scendono del 12,8% in misura molto più contenuta rispetto al decremento dei ricavi del 30%. Tale voce infatti è formata dai crediti verso clienti e dalle anticipazioni per licenze per l'utilizzo di videogiochi. La composizione è pertanto fondamentale per la comprensione dell'andamento del capitale circolante netto ed è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Crediti verso clienti	12.814	24.824	(12.010)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	18.869	11.526	7.343
Totale crediti commerciali	31.683	36.350	(4.667)

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					(554)	1.064	510			(1.291)	(1.291)	(781)
Totale al 31 marzo 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(798)	1.275	19.927	(390)	6.517	2.557	9.074	34.255

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 periodo 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 marzo 2016
Variazione riserva da conversione	(554)
Variazione riserva IAS 19	(3)
Variazione riserva valutazione titoli	1.067
Totale variazione riserve	510

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 marzo 2016 e originariamente classificate tra le partecipazioni.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

Il dettaglio delle voci che compongono la posizione finanziaria netta del Gruppo al 31 marzo 2016 comparata con i medesimi dati al 30 giugno 2015 è la seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
22	Disponibilità liquide	2.197	4.339	(2.142)
23	Debiti verso banche a breve termine	(22.136)	(12.738)	(9.398)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	4.157	1.685	2.472
	Posizione finanziaria netta corrente	(15.782)	(6.714)	(9.068)
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195
26	Debiti verso banche non correnti	(1.687)	(1.619)	(68)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.701)	0	(1.701)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.193)	(1.619)	(574)
	Totale posizione finanziaria netta	(17.975)	(8.333)	(9.642)

L'indebitamento finanziario netto rispetto al 30 giugno 2015 aumenta di 9.642 mila Euro principalmente per effetto dell'aumento dei debiti verso banche correnti per 9.398 mila Euro, dalla diminuzione delle disponibilità liquide per 2.142 mila Euro e dall'aumento delle altre passività finanziarie non correnti per 1.701 mila Euro parzialmente compensato dall'aumento delle altre attività e passività finanziarie correnti per 2.472 mila Euro e delle attività finanziarie non correnti per 1.195 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 marzo 2016 elencate per scadenza temporale:

Migliaia di Euro	Entro 1 anno	1-5 anni	oltre 5 anni	Totale
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(28)	0	0	(28)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	(18.183)	0	0	(18.183)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(2.270)	0	0	(2.270)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(1.655)	(1.687)	0	(3.342)
Totale debiti verso banche (A)	(22.136)	(1.687)	0	(23.823)
Altre passività finanziarie (B)	(318)	(1.701)	0	(2.019)
Totale passività finanziarie (A) + (B)	(22.454)	(3.388)	0	(25.842)

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
22 Disponibilità liquide		2.197	4.339	(2.142)
23 Debiti verso banche a breve termine		(22.136)	(12.738)	(9.398)
24 Altre attività e passività finanziarie correnti		4.157	1.685	2.472
Totale posizione finanziaria netta corrente	(15.782)	(6.714)	(9.068)	

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 31 marzo 2016, sulle quali non esistono vincoli, sono costituiti da depositi in conto corrente esigibili a vista. Il dettaglio è il seguente:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Cassa e depositi di conto corrente		2.197	4.018	(1.821)
Polizza quadrante AXA MPS		0	321	(321)
Totale disponibilità liquide	2.197	4.339	(2.142)	

Le disponibilità liquide del Gruppo al 31 marzo 2016 sono pari a 2.197 mila Euro, in diminuzione di 1.821 mila 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. 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 9.398 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 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Scoperti di conto corrente	(28)	(13)	(15)
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(18.183)	(10.529)	(7.654)
Anticipi fatture e salvo buon fine	(2.270)	(859)	(1.411)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(1.655)	(1.337)	(318)
Totale debiti verso banche a breve termine	(22.136)	(12.738)	(9.398)

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

La quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi al 31 marzo 2016 è composto per 905 mila Euro dalla porzione con scadenza a breve termine di un finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. con scadenza gennaio 2018 e per 750 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 altre attività e passività finanziarie correnti è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Starbreeze azioni A	4.256	0	4.256
Starbreeze azioni B	0	1.553	(1.553)
Crediti incassati da società di factoring per conto di 505 Games Ltd.	219	302	(83)
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(144)	(151)	7
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(14)	(19)	5
Finanziamento per acquisto immobile Eugene	(160)	0	(160)
Totale altre attività e passività finanziarie correnti	4.157	1.685	(2.472)

La voce Starbreeze azioni A rappresenta il valore di mercato di n.2.549.502 azioni Starbreeze A (quotate 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. Il saldo al 31 marzo 2016 è composto per 969 mila Euro dalla classificazione in tale voce delle azioni che al 30 giugno 2015

erano state classificate tra le immobilizzazioni finanziarie e per la parte residua, pari a 3.287 mila Euro, dagli acquisiti del periodo e dall'adeguamento a fair value del valore delle azioni detenute.

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 periodo 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 marzo 2016 e versati alla controllata solo successivamente.

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 144 mila Euro sono diminuite di 7 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015.

I canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi sono composti per 5 mila Euro dall'intero ammontare residuo del contratto di locazione finanziaria stipulato con Unicredit Leasing relativo ad un'autovettura e per 9 mila Euro dalla quota a breve termine di un nuovo contratto di leasing stipulato con Unicredit Leasing per l'acquisto di un server.

Il contratto relativo all'autovettura 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. Il tasso d'interesse applicato è pari al 6,46%.

Il finanziamento per l'acquisto dell'immobile di Eugene, pari a 180 mila Dollari Statunitensi, è relativo alla quota con scadenza entro i 12 mesi del finanziamento ricevuto dalla Spring Properties Inc. per l'acquisto dell'immobile sede della Pipeworks Inc..

Posizione finanziaria netta non corrente

La posizione finanziaria netta non corrente è composta da:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195
26	Debiti verso banche non correnti	(1.687)	(1.619)	(68)
27	Altre passività finanziarie non correnti	(37)	0	(37)
	Totale posizione finanziaria netta corrente	(529)	(1.619)	1.090

25. Attività finanziarie non correnti

La voce al 31 marzo 2016 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 di 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 congiunto di videogiochi.

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti sono composti per 937 mila Euro dalla quota con scadenza oltre i 12 mesi di un finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. e per 750 mila 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 punti percentuali.

27. Altre passività finanziarie non correnti

La voce è composta principalmente, per 1.664 mila Euro, dalla quota con scadenza oltre i 12 mesi di un finanziamento concesso dalla Spring Properties, Inc. finalizzato all'acquisto dell'immobile di Eugene, sede della Pipeworks Inc.. Il finanziamento, pari a 2.125 mila Dollari Statunitensi, prevede in rimborso in rate mensili di 15 mila Dollari Statunitensi e un tasso di interesse del 6% annuo.

La parte residua, pari a 37 mila Euro, è relativa ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi relativi ad un contratto di locazione finanziaria stipulato con Unicredit Leasing per l'acquisto di un server. Il contratto prevede un valore finanziato pari a 54 mila Euro e il pagamento di cinquantanove canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 5 mila Euro ed un prezzo per l'esercizio dell'opzione finale di acquisto pari a 1 mila Euro. La scadenza del contratto di locazione finanziaria è il 29 dicembre 2020. L'importo dei canoni a scadere oltre i dodici mesi è pari a 37 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è determinato sulla base dell'Euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 3 punti percentuali.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Entro 1 anno	14	19	(5)
1-5 anni	0	0	0
Oltre 5 anni	37	0	37
Totale	51	19	(32)

3. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

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

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Mobile	Publishing	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.102	11.010	32.366	16.293	510	61.281
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.603)	(1.026)	(51)	(2.680)
3	Totale ricavi netti	1.102	11.010	30.763	15.267	459	58.601

La suddivisione al 31 marzo 2015 era stata:

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

I ricavi lordi del periodo sono diminuiti da 88.258 mila Euro a 61.281 mila Euro. I ricavi netti si decrementano invece del 30,2% portandosi a 83.970 mila Euro rispetto ai 58.601 mila Euro realizzati al 31 marzo 2015.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 31 marzo 2016 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi			Ricavi netti			%
	2016	2015	Variazioni	2016	2015	Variazioni	
Publishing	32.366	54.878	(22.512)	-41,0%	30.763	52.037	(21.274) -40,9%
Distribuzione Italia	16.293	20.688	(4.395)	-21,2%	15.267	19.356	(4.089) -21,1%
Mobile	11.010	11.309	(299)	-2,6%	11.010	11.309	(299) -2,6%
Sviluppo	1.102	1.184	(82)	-6,9%	1.102	1.184	(82) -6,9%
Altre Attività	510	199	311	155,8%	510	199	311 n.s.
Totale ricavi lordi	61.281	88.258	(26.977)	-30,6%	58.601	83.970	(25.369) -30,2%

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	2.574	2.905	(332)	-11,4%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(1.222)	(1.384)	163	-11,8%
25	Totale saldo della gestione finanziaria	1.352	1.521	(169)	-11,1%

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 1.352 mila Euro contro i 1.521 mila Euro realizzati nel medesimo periodo del passato esercizio. Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono decrementati di 332 mila Euro per effetto di differenze attive su cambi per 1.054 mila Euro contro le differenze attive su cambi registrate nel corrispondente periodo dello scorso esercizio per 2.899 mila Euro parzialmente

compensate delle plusvalenze realizzate sulla vendita delle azioni Starbreeze B per 1.495 mila Euro. Gli interessi passivi e oneri finanziari sono diminuiti di 162 mila Euro.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni	%
Interessi passivi verso banche	(347)	(737)	390	-60,4%
Altri interessi passivi	0	0	0	0,0%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(80)	(11)	(69)	n.s.
Interessi factoring	(14)	(14)	1	15,3%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(441)	(762)	321	-50,6%
Differenze passive su cambi	(781)	(622)	(159)	n.s.
Totale interessi passivi e oneri finanziari	(1.222)	(1.384)	162	2,4%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 31 marzo 2016 è il seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni	%
Imposte correnti	(1.116)	(3.604)	2.489	-69,1%
Imposte differite	1.506	578	928	n.s.
Totale imposte	390	(3.026)	3.416	n.s.

La diminuzione delle imposte correnti è in linea con il minor utile ante imposte registrato al 31 marzo 2016 rispetto al medesimo periodo dell'esercizio precedente.

Le imposte differite al 31 marzo 2016 sono pari a 1.506 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.

4. 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.

5. ALTRE INFORMAZIONI

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni	
Europa	12.289	20%	14.793	17%
Americhe	31.181	51%	50.319	57%
Resto del mondo	1.007	2%	2.259	3%
Totale ricavi estero	44.477	73%	67.371	76%
Italia	16.804	27%	20.887	24%
Totale ricavi lordi consolidati	61.281	100%	88.258	100%
			(22.894)	-34,0%
			(4.083)	-19,5%
			(26.977)	-30,6%

I ricavi estero si attestano al 73% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 76% del medesimo periodo dell'esercizio precedente e sono in diminuzione del 34% rispetto al 31 marzo 2015.

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 32.366 mila Euro pari al 73% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	31 marzo 2016	31 marzo 2015	Variazioni	
Mobile	11.010	25%	11.309	17%
Publishing	32.366	73%	54.878	81%
Sviluppo	1.102	2%	1.184	2%
Totale ricavi lordi estero	44.478	100%	67.371	100%
			(22.893)	-34,0%

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.

6. RAPPORTE 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 marzo 2016 sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(22)	0	0	(189)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(579)
Matov LLC	0	130	0	0	0	(209)
Totale	0	765	(22)	0	0	(657)

Al 31 marzo 2015 erano:

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

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 545 mila Euro, quello pagato dalla 505 Games France S.a.s. per gli edifici di Francheville ammonta a 34 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.

7. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2016.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2016 del gruppo Digital Bros:
 - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
 - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
 - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2016 contiene riferimenti agli eventi importanti che si sono verificati nel corso del periodo e della loro incidenza sul resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2016, unitamente a una descrizione dei principali rischi e incertezze. Il resoconto intermedio di gestione al 31 marzo 2016 contiene, altresì, le informazioni sulle operazioni rilevanti con parti correlate.

Milano, 12 maggio 2016

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe