



Bilancio consolidato e separato al 30 giugno 2016

Digital Bros S.p.A.

Via Tortona, 37 – 20144 Milano, Italia

Partita IVA e codice fiscale 09554160151

Capitale Sociale: Euro 5.644.334,80 i.v.

Reg. Soc. Trib. di Milano 290680-Vol. 7394 C.C.I.A.A. 1302132

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)

Indice	
Cariche sociali e organi di controllo	5
Relazione sulla gestione	7
1. Struttura del Gruppo	7
2. Il mercato dei videogiochi	11
3. Stagionalità caratteristica del mercato	14
4. Eventi significativi del periodo	15
5. Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2016	17
6. Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2016	21
7. Andamento per settori operativi	24
8. Analisi dell'andamento economico del quarto trimestre dell'esercizio 2015/2016	41
9. Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	44
10. Azioni proprie	46
11. Attività di ricerca e sviluppo	46
12. Gestione dei rischi operativi, rischi finanziari e degli strumenti finanziari	47
13. Raccordo tra il risultato di periodo e il patrimonio netto della controllante e del Gruppo	52
14. Attività e passività potenziali	54
15. Eventi successivi alla chiusura del periodo	54
16. Evoluzione prevedibile della gestione	55
17. Altre informazioni	56
18. Relazione sul governo societario e gli assetti proprietari	57
19. Relazione sulla remunerazione	57
Bilancio consolidato al 30 giugno 2016	59
Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2016	60
Conto economico consolidato al 30 giugno 2016	61
Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2016	62
Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2016	63
Movimenti di patrimonio netto consolidato	65
Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	66
Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2016	69
1. Forma, contenuto e altre informazioni generali	70
2. Principi contabili	73
3. Valutazioni discrezionali e stime significative	91
4. Criteri di consolidamento	93
5. Partecipazioni in società collegate e in altre imprese	95
6. Aggregazioni di imprese	95
7. Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria	96
8. Analisi del conto economico	117
9. Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)	126
10. Proventi ed oneri non ricorrenti	135
11. Informativa per settori operativi	135
12. Rapporti con parti correlate	143
13. Operazioni atipiche o inusuali	144
14. Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali	144
15. Finanziamenti concessi ai membri di organi di amministrazione, vigilanza e controllo	144
16. Compensi alla società di revisione	145
Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	147

	Bilancio separato	149
	Relazione sulla gestione	150
1.	Il mercato dei videogiochi	150
2.	Stagionalità caratteristica del mercato	153
3.	Eventi significativi del periodo	154
4.	Analisi dell'andamento economico al 30 giugno 2016	155
5.	Analisi della situazione patrimoniale al 30 giugno 2016	158
6.	Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali	160
7.	Azioni proprie	161
8.	Attività di ricerca e sviluppo	161
9.	Gestione dei rischi operativi, dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari	161
10.	Attività e passività potenziali	165
11.	Eventi significativi successivi alla chiusura dell'esercizio	165
12.	Evoluzione prevedibile della gestione	165
13.	Altre informazioni	166
14.	Destinazione del risultato d'esercizio	166
	Situazione patrimoniale-finanziaria al 30 giugno 2016	167
	Conto economico separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2016	168
	Conto economico complessivo separato per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2016	169
	Rendiconto finanziario per l'esercizio chiuso al 30 giugno 2016	170
	Movimenti di patrimonio netto	172
	Prospetti ai sensi della delibera Consob n. 15519	173
	Note illustrative al bilancio separato al 30 giugno 2016	176
1.	Forma, contenuto e altre informazioni generali	177
2.	Principi contabili	180
3.	Valutazioni discrezionali e stime significative	197
4.	Analisi della situazione patrimoniale-finanziaria	200
5.	Analisi del conto economico	221
6.	Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari (IFRS 7)	227
7.	Proventi ed oneri non ricorrenti	237
8.	Attività e passività potenziali	237
9.	Rapporti con parti correlate	237
10.	Operazioni atipiche o inusuali	239
11.	Altre informazioni	239
12.	Informazioni sugli assetti proprietari (ex art. 123 bis T.U.F.)	240
13.	Informativa sui beni oggetto di rivalutazione ai sensi di leggi speciali	241
14.	Finanziamenti concessi ai membri di organi di ammin.ne, di vigilanza e controllo	241
15.	Compensi alla società di revisione	241
	Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF	242

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
Simone Luigi Dalledonne	Sindaco effettivo

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. In data 20 giugno 2016 il sindaco effettivo Laura Guazzoni ha presentato le dimissioni. Simone Luigi Dalledonne è subentrato 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 Bilancio consolidato del Gruppo Digital Bros al 30 giugno 2016 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 13 settembre 2016. Digital Bros S.p.A. è una società per azioni costituita e domiciliata in Italia, è quotata sul segmento STAR del mercato MTA gestito da Borsa Italiana S.p.A..

RELAZIONE SULLA GESTIONE DEL GRUPPO

1. STRUTTURA DEL GRUPPO

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

Nel corso dell'esercizio è stato ridefinito l'assetto organizzativo del Gruppo e le relative responsabilità. Si è infatti deciso di passare da un'organizzazione basata sui canali distributivi, Publishing internazionale e Mobile, ad un'organizzazione basata sulla tipologia di giochi pubblicati, Premium Games e Free to Play. La struttura dei settori operativi Sviluppo, Distribuzione Italia, Altre attività e Holding è rimasta immutata.

Il cambiamento organizzativo si è reso necessario per riflettere i diversi meccanismi di produzione, di posizionamento del prodotto, di commercializzazione e di pianificazione finanziaria che i giochi Free to Play hanno rispetto ai giochi tradizionali a pagamento definiti Premium Games. Mentre dapprima la possibilità di pubblicare giochi Free to Play era pressoché limitata ai marketplace di Apple e Google, e sui *marketplace* console di Sony e Microsoft erano presenti esclusivamente i giochi tradizionali Premium, con l'allargamento al mercato console della modalità Free to Play è venuta meno la significatività del canale distributivo rispetto invece alla tipologia di giochi.

Il Gruppo è quindi ora organizzato in sei settori operativi:

Sviluppo: il settore operativo Sviluppo consiste nella progettazione e realizzazione di videogiochi e applicazioni simili. L'attività viene svolta attraverso una struttura organizzativa dedicata. Il settore operativo realizza progetti di sviluppo sia per conto delle società del Gruppo che per clienti esterni. L'attività è unicamente svolta esclusivamente dalla società Pipeworks Inc..

Premium Games: 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 Premium Games è 505 Games.

Le attività Premium Games sono state svolte nel periodo dalla controllata 505 Games S.p.A., società che coordina il settore operativo, insieme alle società 505 Games France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge attività di consulenza per conto della 505 Games S.p.A.. La società svedese 505 Games Nordic AB è rimasta inattiva nel corso del periodo ed è attualmente posta in liquidazione.

Free to Play: L'attività consiste nello sviluppo, anche con strutture organizzative del Gruppo, nella pubblicazione di videogiochi che vengono resi disponibili al pubblico gratuitamente e che prevedono la possibilità per il giocatore di acquistare crediti da utilizzare durante le fasi di gioco. Rispetto ai videogiochi Premium, i giochi Free to Play sono solitamente più semplici, hanno una longevità maggiore in quanto il videogioco viene continuamente sviluppato e migliorato dopo il lancio per fidelizzare il pubblico al continuo utilizzo ed alla spesa.

Il settore operativo è coordinato dalla controllata 505 Mobile S.r.l. che coordina la società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce internamente servizi di consulenza, la società inglese DR Studios Ltd. che sviluppa giochi Free to Play, e la controllata Game Entertainment S.r.l., che pubblica giochi Free to Play completamente gratuiti e che però permettono la realizzazioni di ricavi pubblicitari.

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

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

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

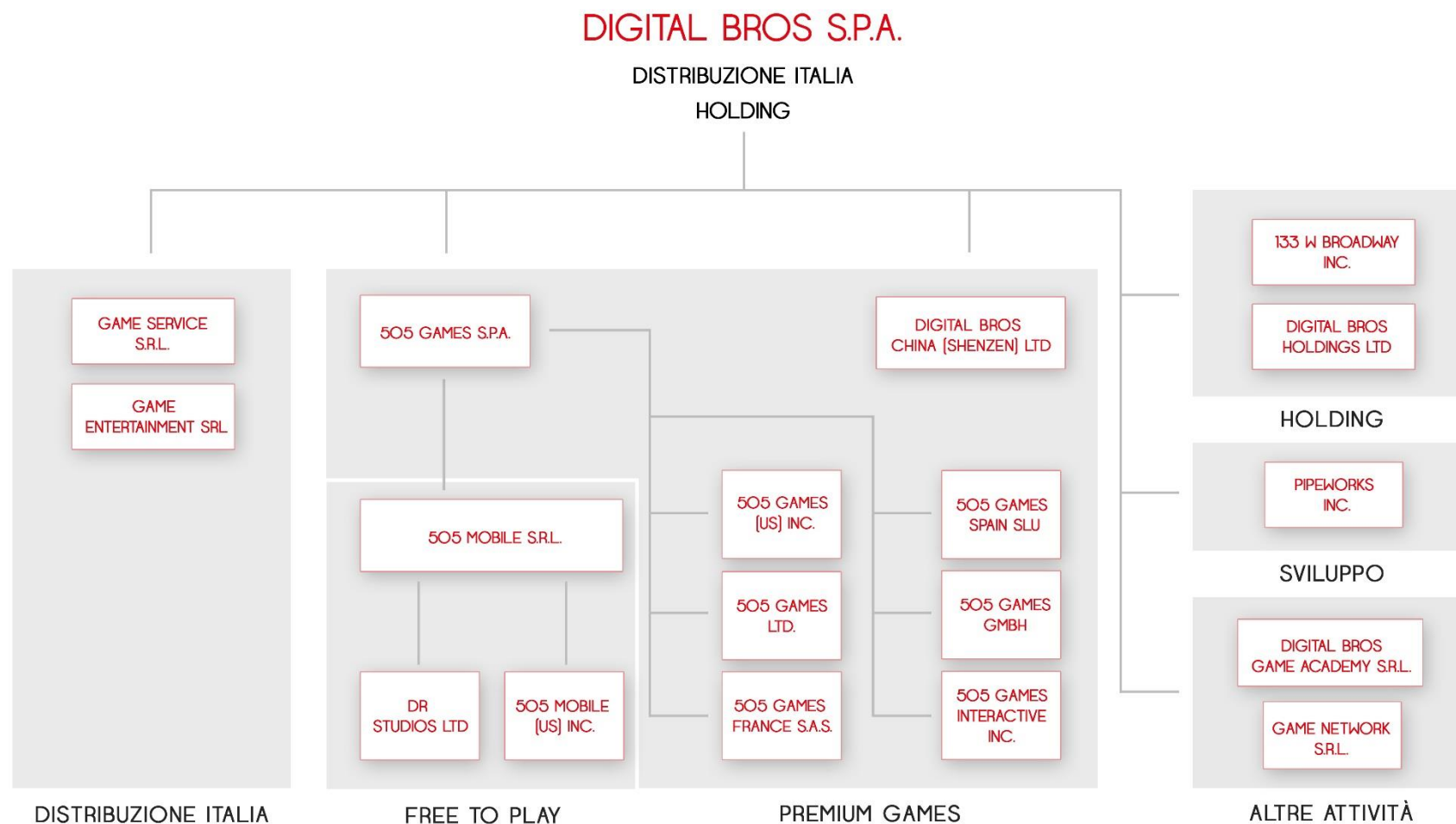
Il Gruppo svolge anche la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio nazionale.

Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende tutte le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che pertanto, ai fini di una logica esposizione dei risultati, vengono accorpate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione di giochi a pagamento con concessione AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato) e le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione in campo informatico e videoludico, corsi di formazione e corsi di aggiornamento professionale anche in forma multimediale.

Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento dei differenti settori operativi che vengono svolte direttamente dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., in particolare l'implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere le attività del Gruppo, la gestione degli immobili operativi del Gruppo, la gestione dei marchi nonché la gestione delle partecipazioni. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development fanno parte del settore operativo Holding.

Di seguito l'organigramma societario al 30 giugno 2016. Tutte le partecipazioni evidenziate sono detenute al 100% .

ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 GIUGNO 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
Digital Bros Holdings Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	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.p.A.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Games France S.a.s.	2,Chemin de la Chauderaie, Francheville, Francia	Uffici
505 Games Spain Slu	Calle Cabo Rufino Lazaro 15, Las Rozas de Madrid, Spagna	Uffici
505 Games Ltd.	402 Silbury Court, Silbury Boulevard, Milton Keynes, U.K.	Uffici
505 Games (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Games GmbH	Brunnfeld 2-6, Burglengenfeld, Germania	Uffici
505 Games Interactive (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici
505 Mobile S.r.l.	Via Tortona, 37 Milano	Uffici
505 Mobile (US) Inc.	5145 Douglas Fir Road, Calabasas, California, U.S.A.	Uffici

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

Al 30 giugno 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, UK	1,12%	60
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	16%	200
Cityglance S.r.l.	Milano	42,5%	46
Ovosonico S.r.l.	Varese	28,58%	420
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	28,34%	173
Totale Partecipazioni			898

⁽¹⁾ precedentemente Games Analytics Ltd.

Maggiori informazioni sono disponibili nel paragrafo 5 della Note illustrative.

2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI

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

Il mercato presenta mutamenti e tassi di crescita significativi legati alla continua evoluzione tecnologica. Oggi si gioca non solamente sulle console di gioco tradizionali, Sony Playstation e Microsoft Xbox nelle diverse versioni, ma anche sui telefoni cellulari, tablet, etc.. La diffusione della connettività a costi sempre più ridotti e la disponibilità di reti in fibra ottica e reti cellulari ad alta velocità permettono ai videogiochi di essere sempre più diversificati, sofisticati ed interattivi. La diffusione degli smartphone a tutta la popolazione di ogni genere ed età ha comportato che la creatività si potesse esprimere in modalità completamente nuove, generando forme di intrattenimento dedicate ad un pubblico adulto ed al pubblico femminile.

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

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



Gli sviluppatori sono i creatori ed i programmatori del gioco, di solito basato su un'idea originale, su un marchio di successo, su di un film, ma anche simulazioni di attività sportive, etc.. Gli sviluppatori, pur rimanendo detentori della proprietà intellettuale, cedono, per un periodo di tempo limitato e definito contrattualmente, i diritti di sfruttamento ad editori internazionali di videogiochi che sono quindi fondamentali per completare il gioco, renderlo conosciuto, farlo apprezzare e distribuirlo su base internazionale.

Gli editori permettono che il gioco giunga al consumatore finale grazie alla loro rete commerciale internazionale, diretta e indiretta. Gli editori finanziano le fasi di sviluppo del gioco ed implementano opportune politiche di comunicazione e marketing per massimizzare le vendite del videogioco a livello mondiale. L'editore del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, ne determina il prezzo e la politica commerciale a livello mondiale, studia il posizionamento del prodotto, la grafica della confezione ed assume tutti i rischi e, congiuntamente allo sviluppatore, beneficia di tutte le opportunità che il videogioco potrà generare in caso di successo.

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

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. 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:



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.

Il crescere del peso delle vendite realizzate sui marketplace digitali ha comportato la possibilità per l'editore di allungare il ciclo di vita del prodotto permettendo la distribuzione di capitoli aggiuntivi del gioco (le cosiddette DLC, ovvero "Downloadable contents"), che servono ad alimentare l'interesse di chi ha acquistato il gioco che quindi è incentivato a continuare a giocare, ma anche la possibilità di creare promozioni in momenti dell'anno che permettono di aumentare significativamente le vendite in periodi limitati di tempo.

I videogiochi Free to Play vengono resi disponibili al pubblico esclusivamente in forma digitale e quindi in base alla seconda catena del valore presentata. I *marketplace* utilizzati sono l'AppStore per i videogiochi per Iphone e Ipad, e PlayStore per i videogiochi Android. Recentemente il Gruppo ha pubblicato videogiochi Free to Play sui marketplace di Sony e di Microsoft per i videogiochi console e su Steam per i videogiochi per Personal Computer.

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.

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 in parte la volatilità dei risultati di un editore tra i diversi trimestri. Infatti nel caso della distribuzione digitale i ricavi vengono realizzati 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 realizzati all'atto della consegna del prodotto finito al distributore/rivenditore indipendentemente dall'acquisto da parte del consumatore finale.

La possibilità di effettuare promozioni dei propri prodotti sui principali *marketplace* in maniera piuttosto rapida ed efficace tende a concentrare i ricavi durante questi periodi. Risulta evidente che gli editori cerchino di pianificare le campagne promozionali durante le fasi di mercato più favorevoli, come, ad esempio, il periodo natalizio per i mercati europei, oppure il Black Friday per il mercato americano.

L'andamento dei ricavi dei videogiochi Free to Play presenta invece fattori di stagionalità sensibilmente inferiori rispetto ai videogiochi Premium in quanto almeno sino ad ora, i videogiochi Free to Play di successo hanno presentato ricavi in crescita nel tempo senza particolari picchi nel periodo di lancio, con alcune rare eccezioni legate a videogiochi Free to Play particolarmente attesi e con marchi distintivi estremamente noti. L'effetto delle promozioni sull'andamento dei ricavi è sensibile, ma, a differenza del mercato dei videogiochi Premium, le promozioni sono molto ripetute nel tempo ed a lassi di tempo piuttosto ravvicinati tali da non creare effetti distorsivi sull'andamento mensile dei ricavi per gioco.

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. Questo fattore è accentuato dai lanci di prodotti Premium che richiedano anche l'investimento nella produzione fisica del gioco.

4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO

Gli eventi significativi del periodo sono stati i seguenti:

- la Digital Bros S.p.A. ha acquistato n. 3.466.910 azioni Starbreeze B per un controvalore totale di 3.708 mila Euro ed ha alienato n. 4.667.601 azioni per un controvalore totale di 6.744 mila Euro. Nello stesso periodo ha acquistato n. 2.068.133 azioni ordinarie Starbreeze A per un controvalore totale di 2.291 mila Euro;
- nel corso dei mesi di agosto e settembre 2015 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 dell'esercizio è di 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 dicembre 2016 il 49% delle quote. La società ha sede a Varese ed impiega circa 25 persone. Tra i prodotti già sviluppati merita menzione Murasaki Baby, videogioco pluripremiato e pubblicato da Sony Computer Entertainment. Nell'esercizio sono stati effettuati due versamenti per complessive 420 mila Euro, di cui 28.583 Euro a titolo di capitale e 391.417 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 nel corso del mese di febbraio ha acquistato l'immobile a Eugene, Oregon, nel quale già operava la controllata Pipeworks Inc. ed ha stipulato un contratto di locazione con la stessa;
- in data 11 gennaio 2016 l'Assemblea degli azionisti di 505 Games S.r.l. ha trasformato la società in S.p.A., con un capitale rappresentato da n. 1.000.000 di azioni del valore nominale di 1 Euro. La nuova denominazione è 505 Games S.p.A.. Sono rimasti invariati la sede, la durata e la data di chiusura degli esercizi sociali ed è stato confermato il Consiglio di amministrazione attualmente in carica sino alla sua naturale scadenza. L'Assemblea ha inoltre aumentato il capitale sociale gratuitamente per 900.000 Euro da 100.000 Euro ad 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 inglesi. La Società sarà la sub-holding che deterrà le partecipazioni di alcune società inglesi possedute dal Gruppo;

- in data 30 maggio la 505 Games S.p.A. ha venduto a Starbreeze AB i diritti PAYDAY2 ad esclusione dei diritti relativi alle versioni per Console di PAYDAY2. Il corrispettivo di tale cessione è stato di 249,3 milioni di Corone svedesi, pari a circa 30 milioni di Dollari statunitensi che è stato pagato tramite l'emissione di n. 10.934.211 nuove azioni Starbreeze B.

5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 30 GIUGNO 2016

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	110.192	102,8%	121.244	104,5%	(11.052)	-9,1%
2	Rettifiche ricavi	(2.977)	-2,8%	(5.254)	-4,5%	2.278	-43,3%
3	Totale ricavi netti	107.215	100,0%	115.990	100,0%	(8.775)	-7,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(21.193)	-19,8%	(34.104)	-29,4%	12.911	-37,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.580)	-5,2%	(5.374)	-4,6%	(207)	3,8%
6	Royalties	(23.851)	-22,2%	(28.328)	-24,4%	4.476	-15,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(948)	-0,9%	(1.898)	-1,6%	950	-50,1%
8	Totale costo del venduto	(51.572)	-48,1%	(69.704)	-60,1%	18.132	-26,0%
9	Utile lordo (3+8)	55.643	51,9%	46.286	39,9%	9.357	20,2%
10	Altri ricavi	5.714	5,3%	2.295	2,0%	3.419	n.s.
11	Costi per servizi	(13.425)	-12,5%	(11.660)	-10,1%	(1.766)	15,1%
12	Affitti e locazioni	(1.555)	-1,5%	(1.548)	-1,3%	(7)	0,5%
13	Costi del personale	(19.861)	-18,5%	(17.926)	-15,4%	(1.935)	10,8%
14	Altri costi operativi	(1.421)	-1,3%	(1.371)	-1,2%	(50)	3,6%
15	Totale costi operativi	(36.262)	-33,8%	(32.505)	-28,0%	(3.758)	11,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	25.095	23,4%	16.076	13,9%	9.020	56,1%
17	Ammortamenti	(3.788)	-3,5%	(2.920)	-2,5%	(868)	29,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.080)	-1,0%	(1.455)	-1,3%	376	-25,8%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	588	0,5%	641	0,6%	(53)	-8,3%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.280)	-4,0%	(3.734)	-3,2%	(547)	14,6%
22	Margine operativo (16+21)	20.815	19,4%	12.342	10,6%	8.474	68,6%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.093	2,9%	3.939	3,4%	(847)	-21,5%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.570)	-5,2%	(2.027)	-1,7%	(3.545)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(2.477)	-2,3%	1.912	1,6%	(4.388)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	18.338	17,1%	14.254	12,3%	4.085	28,7%
27	Imposte correnti	(6.644)	-6,2%	(3.897)	-3,4%	(2.746)	n.s.
28	Imposte differite	845	0,8%	(1.252)	-1,1%	2.097	n.s.
29	Totale imposte	(5.799)	-5,4%	(5.149)	-4,4%	(650)	12,6%
30	Utile netto (26+29)	12.539	11,7%	9.105	7,8%	3.435	37,7%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,90		0,67		0,23	34,9%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,90		0,67		0,23	34,9%

I ricavi lordi del Gruppo sono stati pari a 110.192 mila Euro in calo rispetto all'esercizio precedente di 11.052 mila Euro. I ricavi netti si sono decrementati invece del 7,6% portandosi a 107.215 mila Euro rispetto ai 115.990 mila Euro realizzati al 30 giugno 2015.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 30 giugno 2016 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2016	2015	Variazioni		2016	2015	Variazioni	
Premium Games	83.204	92.190	(8.986)	-9,7%	81.556	88.561	(7.005)	-7,9%
Distribuzione Italia	19.231	24.529	(5.298)	-21,6%	17.958	23.044	(5.086)	-22,1%
Free to Play	5.275	2.671	2.604	97,5%	5.275	2.671	2.488	97,5%
Sviluppo	1.736	1.565	171	10,9%	1.736	1.565	171	10,9%
Altre Attività	746	289	457	158,1%	690	149	541	363,1%
Totale ricavi lordi	110.192	121.244	(11.052)	-9,1%	107.215	115.990	(8.775)	-7,6%

I ricavi sono stati in calo in linea con l'andamento delle vendite del settore operativo Premium Games, in assenza di lanci significativi di nuovi prodotti rimandati al prossimo esercizio, e dei ricavi della Distribuzione Italia, mentre sono quasi raddoppiati i ricavi derivanti dal settore operativo Free to Play.

I ricavi del settore operativo Premium Games hanno rappresentato la porzione più significativa del vendite del Gruppo. La riduzione dei ricavi del settore operativo è stata pari 8.986 mila Euro nonostante la vendita dei diritti relativi a PAYDAY2 per 26.832 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco è elencato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Terraria	19.113	20.936	(1.823)
PAYDAY 2	15.741	33.429	(17.688)
Sniper Elite V3	8.260	30.144	(21.884)
Rocket League	5.833	0	5.833
Brothers	2.312	1.010	1.302
How to Survive	1.583	2.320	(737)
Portal Knights	1.264	0	1.264
Sniper Elite V2	253	1.760	(1.507)
Altri prodotti	2.013	2.591	(578)
Cessione diritti PAYDAY 2	26.832	0	26.832
Totale ricavi lordi Premium Games	83.204	92.190	(8.986)

La riduzione più vistosa è stata registrata dalle vendite del videogioco Sniper Elite V3 per 21.884 mila Euro, che non è stato in grado di replicare le vendite che nel corso del passato esercizio aveva realizzato immediatamente dopo il lancio, e di PAYDAY 2 per 17.688 mila Euro. Terraria ha realizzato ricavi per 19.113 mila Euro in calo di meno del 10% rispetto ai ricavi dell'esercizio precedente. Nel corso dell'esercizio non sono stati effettuati lanci di rilievo con l'eccezione di Rocket League, distribuito esclusivamente sul mercato retail a partire dall'ultima settimana di giugno. Da segnalare le vendite di Portal Knights, lanciato a febbraio sulla sola piattaforma Steam, in una modalità sperimentale definita "Early Access" e che ha generato in meno di cinque mesi ricavi per 1.264 mila Euro.

Il decremento dei ricavi del settore operativo Distribuzione Italia pari a 5.298 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.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono quasi raddoppiati a 5.275 mila Euro. Seppur in assenza di lanci significativi di nuovi prodotti posticipati al prossimo esercizio, il settore operativo ha beneficiato del positivo andamento delle vendite dei videogiochi Battle Island, sviluppato dalla controllata DR Studios, e di Gems of War.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari nell'esercizio a 1.736 mila Euro, in aumento del 10,9%, e rappresentano le vendite che lo sviluppatore americano Pipeworks Inc. ha realizzato su commesse di sviluppo per clienti esterni al Gruppo.

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

Il costo del venduto si è ridotto del 26%, in maniera percentualmente superiore al decremento dei ricavi, passando da 69.704 mila Euro a 51.572 mila Euro e permettendo così un incremento percentuale dell'utile lordo del 20,2% a 55.643 mila Euro al 30 giugno 2016.

Gli altri ricavi hanno invece rappresentato una componente piuttosto significativa e sono stati pari a 5.714 mila Euro, contro i 2.295 mila Euro del passato esercizio. 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 i costi relativi allo sviluppo del videogioco Prominence Poker. Nello scorso esercizio questa voce era stata più contenuta in quanto le società di sviluppo acquisite sono state consolidate solamente a partire dal mese di settembre e la Pipeworks Inc. aveva svolto attività prevalentemente per clienti terzi a differenza di quanto realizzato nel corso del periodo a seguito di una migliore integrazione della società nella struttura del Gruppo.

I costi operativi sono aumentati di 3.758 mila Euro pari all'11,6% passando da 32.505 mila Euro al 30 giugno 2015 a 36.262 mila Euro al 30 giugno 2016. Occorre evidenziare che sull'andamento dei costi operativi hanno inciso in maniera significativa i costi operativi sostenuti per Fantasfida pari a 3.107 mila Euro.

I costi per servizi si sono incrementati di 1.766 mila Euro, pari al 15,1% rispetto all'esercizio precedente, di cui 2.291 mila Euro relativi ai soli costi pubblicitari sostenuti per il lancio di Fantasfida.

La crescita dei costi del personale per 1.935 mila Euro e pari al 10,8% è determinata sia dall'acquisizione dei due studi di sviluppo, che nello scorso esercizio erano stati consolidati esclusivamente a partire dal mese di settembre, ma anche dalla crescita delle strutture organizzative Premium Games e Free to Play per gestire l'importante processo di investimenti in nuovi videogiochi che il Gruppo ha affrontato negli ultimi ventiquattro mesi e che vedranno il loro lancio nel corso del prossimo esercizio.

Il margine operativo lordo è stato pari a 25.095 mila Euro rispetto ai 16.076 mila Euro registrati al 30 giugno 2015.

I costi operativi non monetari, al netto dei proventi non monetari, si incrementano di 547 mila Euro per effetto principalmente dell'incremento degli ammortamenti per 868 mila Euro per recepire gli investimenti fatti dal Gruppo con le acquisizioni del 100% della Pipeworks Inc. e della DR Studios Ltd.. Le svalutazioni di attività per 1.080 mila Euro si decrementano di 376 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015, mentre le riprese di valore e proventi non monetari diminuiscono di 53 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 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. La parte residuale della svalutazione di attività, pari a 655 mila Euro, è relativa all'accantonamento al fondo svalutazione crediti.

Il margine operativo si incrementa di 8.474 mila Euro con una crescita percentuale del 68,6% passando dai 12.342 mila Euro del 30 giugno 2015 agli attuali 20.815 mila Euro.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 2.477 mila Euro contro i 1.912 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio. Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono decrementati di 847 mila Euro per effetto di differenze attive su cambi per 1.429 mila Euro contro le differenze attive su cambi per 3.193 mila Euro registrate nello scorso esercizio parzialmente compensate delle plusvalenze realizzate sulla vendita delle azioni Starbreeze B per 1.494 mila Euro. Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 5.570 mila Euro, in aumento di 3.545 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015, per effetto dell'adeguamento al valore di mercato di fine esercizio delle azioni Starbreeze B che ha generato una minusvalenza di 3.769 mila Euro. Gli oneri finanziari pari a 667 mila Euro si sono ridotti invece di 250 mila Euro.

L'utile ante imposte al 30 giugno 2016 è stato pari a 18.338 mila Euro rispetto all'utile ante imposte di 14.254 mila Euro realizzato nell'esercizio precedente. L'utile netto è invece pari a 12.539 mila Euro in crescita del 37,7% rispetto all'utile netto di 9.105 mila Euro realizzato al 30 giugno 2015.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluito sono pari a 0,90 Euro rispetto all'utile per azione di 0,67 Euro dell'esercizio precedente.

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

6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 GIUGNO 2016

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	7.032	4.841	2.191	45,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	10.458	7.946	2.512	31,6%
4	Partecipazioni	898	1.274	(376)	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	1.058	(2)	-0,2%
6	Imposte anticipate	2.619	2.240	379	16,9%
	Totale attività non correnti	22.064	17.359	4.704	27,1%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(529)	(486)	(43)	8,8%
8	Fondi non correnti	(36)	(170)	134	-79,1%
9	Altri debiti e passività non correnti	(252)	(722)	470	-65,1%
	Totale passività non correnti	(817)	(1.378)	561	-40,7%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	11.933	12.881	(948)	-7,4%
11	Crediti commerciali	34.840	36.350	(1.509)	-4,2%
12	Crediti tributari	2.019	2.466	(447)	-18,1%
13	Altre attività correnti	5.034	6.148	(1.115)	-18,1%
14	Debiti verso fornitori	(21.712)	(26.929)	5.217	-19,4%
15	Debiti tributari	(6.211)	(3.029)	(3.182)	n.s.
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.312)	(1.726)	(586)	33,9%
	Totale capitale circolante netto	23.591	26.161	(2.570)	-9,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(20.804)	(19.417)	(1.387)	7,1%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(22.290)	(9.947)	(12.343)	n.s.
	Totale patrimonio netto	(48.348)	(33.809)	(14.539)	43,0%
	Totale attività nette	(3.511)	8.333	(11.844)	n.s.
22	Disponibilità liquide	2.785	4.339	(1.554)	-35,8%
23	Debiti verso banche correnti	(25.929)	(12.738)	(13.191)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	28.913	1.685	27.228	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	5.769	(6.714)	12.483	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.558)	(1.619)	61	-3,7%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	0	(1.895)	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.258)	(1.619)	(639)	39,5%
	Totale posizione finanziaria netta	3.511	(8.333)	11.844	n.s.

Le attività non correnti si incrementano di 4.704 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 per effetto di investimenti netti in immobili impianti e macchinari per 2.191 mila Euro, a seguito dell'acquisto dell'immobile ad Eugene, di investimenti netti in immobilizzazioni immateriali per 2.512 mila Euro relativamente principalmente alle commesse interne di sviluppo ed all'incremento delle imposte anticipate per 379 mila Euro. Variazioni minori nella voce crediti e altre attività non correnti, mentre la voce partecipazioni diminuisce invece complessivamente di 376 mila Euro per effetto di:

- diminuzione di 969 mila Euro per la classificazione tra le altre attività finanziarie correnti delle azioni Starbreeze A e cedute nel corso del mese di luglio 2016;
- incremento di 420 mila Euro per l'acquisto del 28,58 % delle quote della Ovosonico S.r.l.;
- incremento di 173 mila Euro relativo alla sottoscrizione del 28,34% del capitale della Seekhana Ltd. costituita nel mese di febbraio 2016.

Le passività non correnti si decrementano di 561 mila Euro per l'insussistenza del debito per earn out derivante dal contratto di acquisizione della DR Studios Ltd. per 588 mila Euro, mentre il residuo è effetto di variazioni nelle voci benefici verso dipendenti e fondi non correnti.

Il capitale circolante netto si decrementa di 2.570 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015. L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2015 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
Rimanenze	11.933	12.881	(948)	-7,4%
Crediti commerciali	34.840	36.350	(1.510)	-4,2%
Crediti tributari	2.019	2.466	(447)	-18,1%
Altre attività correnti	5.034	6.148	(1.114)	-18,1%
Debiti verso fornitori	(21.712)	(26.929)	5.217	-19,4%
Debiti tributari	(6.211)	(3.029)	(3.182)	n.s.
Fondi correnti	0	0	0	n.s.
Altre passività correnti	(2.312)	(1.726)	(586)	33,9%
Totale capitale circolante netto	23.591	26.161	(2.570)	-9,8%

La posizione finanziaria netta è positiva per 3.511 mila Euro in miglioramento di 11.844 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 quando era stata negativa per 8.333 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
Disponibilità liquide	2.785	4.339	(1.554)	-35,8%
Debiti verso banche correnti	(25.929)	(12.738)	(13.191)	n.s.
Altre attività e passività finanziarie correnti	28.913	1.685	27.228	n.s.
Posizione finanziaria netta corrente	5.769	(6.714)	12.483	n.s.
Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195	0,0%
Debiti verso banche non correnti	(1.558)	(1.619)	61	-3,7%
Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	0	(1.895)	0,0%
Posizione finanziaria netta non corrente	(2.258)	(1.619)	(639)	39,5%
Totale posizione finanziaria netta	3.511	(8.333)	11.844	n.s.

La variazione è dovuta principalmente all'incremento delle altre attività e passività finanziarie correnti per 27.092 mila Euro per effetto della classificazione in questa voce delle azioni Starbreeze A detenuta dalla Digital Bros S.p.A. e cedute nel corso del mese di luglio 2016, e delle azioni Starbreeze B detenute dalla 505 Games S.p.A. pari rispettivamente a 6.000 mila Euro e 22.972 mila Euro ed all'aumento dei debiti verso banche correnti per 13.191 mila Euro.

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

7. ANDAMENTO PER SETTORI OPERATIVI

A seguito delle modifiche intervenute nella struttura dei settori operativi e descritte nel paragrafo sulla Struttura del Gruppo, i dati relativi al passato esercizio sono stati riesposti seguendo l'attuale ripartizione per settori operativi.

Sviluppo

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo					
		30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	1.736	100,0%	1.565	100,0%	171	10,9%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	1.736	100,0%	1.565	100,0%	171	10,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(468)	-27,0%	(189)	-12,1%	(279)	n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
8	Totale costo del venduto	(468)	-27,0%	(189)	-12,1%	(279)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	1.268	73,1%	1.376	87,9%	(108)	-7,8%
10	Altri ricavi	4.374	252,0%	1.558	99,6%	2.816	n.s.
11	Costi per servizi	(342)	-19,7%	(259)	-16,6%	(81)	31,8%
12	Affitti e locazioni	(95)	-5,5%	(91)	-5,8%	(3)	n.s.
13	Costi del personale	(5.333)	-307,3%	(3.604)	-230,3%	(1.729)	48,0%
14	Altri costi operativi	(122)	-7,1%	(85)	-5,5%	(37)	n.s.
15	Totale costi operativi	(5.892)	-339,5%	(4.039)	-258,1%	(1.853)	n.s.
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(250)	-14,4%	(1.105)	-70,6%	854	n.s.
17	Ammortamenti	(601)	-34,6%	(441)	-28,2%	(160)	n.s.
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(16)	-0,9%	0	0,0%	(16)	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	(617)	-35,5%	(441)	-28,2%	(176)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(867)	-49,9%	(1.546)	-98,8%	678	-43,9%

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

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono relativi a contratti di sviluppo che la controllata ha stipulato con clienti esterni al Gruppo mentre i ricavi relativi alle commesse interne di sviluppo vengono classificati tra gli altri ricavi, al netto dei margini infragruppo.

I ricavi con clienti esterni al Gruppo sono stati pari a 1.736 mila Euro nel periodo contro i 1.565 mila Euro del passato esercizio, mentre le commesse interne di lavorazione sono aumentate a 4.374 mila Euro contro i soli 1.558 mila Euro realizzati nel passato esercizio, in linea con la maggiore integrazione realizzata nel corso del tempo tra la Pipeworks Inc. e le altre società del Gruppo.

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

Migliaia di Euro	Costi del personale	Altri costi	Totale
Prominence Poker	1.973	326	2.298
Galapagos	419	3	422
Superfight	560	48	608
Quality Assurance	328	4	333
Altri progetti	611	102	543
Totale	3.891	483	4.374

Prominence Poker ha rappresentato la quota più significativa dei ricavi. La Pipeworks ha sviluppato il videogioco per il settore operativo Free to Play e vedrà l'uscita sul mercato a partire dal primo trimestre del prossimo esercizio nelle versioni per console di nuova generazione e per la piattaforma di videogiochi per personal computer Steam.

I costi del personale rappresentano la componente più significativa dei costi operativi e si attestano a 5.333 mila Euro. I costi su base mensile, pari a 444 mila Euro, sono aumentati rispetto allo scorso esercizio, che aveva registrato costi mensili per 360 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 163 mila Euro alle attività immateriali che la Pipeworks Inc. ha apportato al Gruppo e per 438 mila Euro all'ammortamento delle attività immateriali allocate in sede di acquisizione.

La struttura patrimoniale è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	%	30 giugno 2015	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	6.007	346,0%	3.003	191,9%	3.004	n.s.
	Totale passività non correnti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	0		0		0	n.s.
11	Crediti commerciali	207		254		(47)	-18,4%
12	Crediti tributari	0		0		0	n.s.
13	Altre attività correnti	49		182		(133)	-72,9%
14	Debiti verso fornitori	(58)		(131)		73	-55,8%
15	Debiti tributari	0		0		0	n.s.
17	Altre passività correnti	(630)		(210)		(420)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	(432)	-24,9%	95	6,1%	(527)	n.s.
	Ricavi lordi Sviluppo	1.736		1.565		171	10,9%

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

Il dettaglio delle immobilizzazioni è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Commesse interne di lavorazione	4.839	1.534	3.305
Contratti in essere	511	945	(434)
Software	31	34	(3)
Immobilizzazioni materiali	264	284	(20)
Imposte differite attive	362	206	156
Totale attività non correnti	6.007	3.003	3.004

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Prominence Poker	3.141	820	2.321
Galapagos	596	176	420
Superfight	769	150	619
Gems of War	0	143	(143)
Altri	333	245	88
Totale commesse interne di lavorazione	4.839	1.534	3.305

Il Gruppo ha iscritto tra le attività immateriali la differenza tra il valore di acquisto della partecipazione ed il patrimonio netto alla data di acquisizione, allocato al valore dei contratti in essere con clienti terzi ed ammortizzato su base triennale e pari al termine dell'esercizio a 511 mila Euro.

Premium Games

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Premium Games					
		30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	83.204	102,0%	92.190	104,1%	(8.986)	-9,7%
2	Rettifiche ricavi	(1.648)	-2,0%	(3.629)	-4,1%	1.981	-54,6%
3	Totale ricavi netti	81.556	100,0%	88.561	100,0%	(7.005)	-7,9%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(8.135)	-10,0%	(16.373)	-18,5%	8.238	-50,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(3.610)	-4,4%	(4.248)	-4,8%	638	-15,0%
6	Royalties	(20.975)	-25,7%	(27.256)	-30,8%	6.281	-23,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(721)	-0,9%	(1.332)	-1,5%	611	-45,9%
8	Totale costo del venduto	(33.441)	-41,0%	(49.209)	-55,6%	15.767	-32,0%
9	Utile lordo (3+8)	48.115	59,0%	39.352	44,4%	8.763	22,3%
10	Altri ricavi	186	0,2%	58	0,1%	128	n.s.
11	Costi per servizi	(6.191)	-7,6%	(7.093)	-8,0%	902	-12,7%
12	Affitti e locazioni	(596)	-0,7%	(552)	-0,6%	(43)	7,8%
13	Costi del personale	(6.591)	-8,1%	(6.296)	-7,1%	(295)	4,7%
14	Altri costi operativi	(445)	-0,5%	(538)	-0,6%	93	-17,4%
15	Totale costi operativi	(13.823)	-16,9%	(14.479)	-16,3%	656	-4,5%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	34.478	42,3%	24.932	28,2%	9.547	38,3%
17	Ammortamenti	(1.216)	-1,5%	(898)	-1,0%	(318)	35,4%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(28)	0,0%	28	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	(1.216)	-1,5%	(926)	-1,0%	(290)	31,3%
22	Margine operativo (16+21)	33.262	40,8%	24.005	27,1%	9.258	38,6%

La riduzione dei ricavi lordi del settore operativo è stata pari 8.986 mila Euro nonostante la vendita dei diritti relativi a PAYDAY2 per 26.832 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco è elencato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Terraria	19.113	20.936	(1.823)
PAYDAY 2	15.741	33.429	(17.688)
Sniper Elite V3	8.260	30.144	(21.884)
Rocket League	5.833	0	5.833
Brothers	2.312	1.010	1.302
How to Survive	1.583	2.320	(737)
Portal Knights	1.264	0	1.264
Sniper Elite V2	253	1.760	(1.507)
Altri prodotti	2.013	2.591	(578)
Cessione diritti PAYDAY 2	26.832	0	26.832
Totale ricavi lordi Premium Games	83.204	92.190	(8.986)

La riduzione più vistosa è stata registrata dalle vendite del videogioco Sniper Elite V3 per 21.884 mila Euro, che non è stato in grado di replicare le vendite che nel corso del passato esercizio aveva realizzato immediatamente dopo il lancio, e di PAYDAY 2 per 17.688 mila Euro. Terraria ha realizzato ricavi per 19.113 mila Euro in calo di meno del 10% rispetto ai ricavi dell'esercizio precedente. Nel corso dell'esercizio non sono stati effettuati lanci di rilievo con l'eccezione di Rocket League, distribuito esclusivamente sul mercato retail a partire dall'ultima settimana di giugno. Da segnalare le vendite di Portal Knights, lanciato a febbraio sulla sola piattaforma Steam, in una modalità sperimentale definita "Early Access" e che ha generato in meno di cinque mesi ricavi per 1.264 mila Euro.

Il dettaglio dei ricavi al 30 giugno 2016 suddivisi per tipologia di canale distributivo e confrontati con gli stessi dati dell'esercizio precedente è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
Ricavi da distribuzione retail	23.477	48.872	(25.395)	-52,0%
Ricavi da distribuzione digitale	30.962	42.141	(11.179)	-26,5%
Ricavi da sublicensing	1.933	1.177	756	64,2%
Cessione diritti PAYDAY 2	26.832	0	26.832	n.s.
Totale ricavi Premium Games	83.204	92.190	(8.986)	-9,7%

Il dettaglio dei ricavi da distribuzione digitale al 30 giugno 2016 suddiviso per *marketplace* digitale è il seguente:

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Steam	8.947	12.827	(3.880)
Sony Playstation Network	7.993	12.208	(4.215)
Microsoft Xbox Live	8.193	11.341	(3.148)
Il Tunes	2.739	3.537	(798)
Google	1.193	1.220	(27)
Altri Marketplace	1.897	1.008	889
Totale ricavi da distribuzione digitale	30.962	42.141	(11.179)

Le rettifiche ricavi si decrementano di 1.981 mila Euro, con una contrazione percentuale del 54,6%, riducendo così la diminuzione dei ricavi netti al 7,9%. 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. L'incidenza rispetto ai ricavi da distribuzione retail rimane infatti pressoché immutata rispetto allo scorso esercizio al 7,0% rispetto al 7,4% del passato esercizio.

Il costo del venduto si è ridotto del 32% passando da 49.209 mila Euro a 33.440 mila Euro, con un calo particolare delle royalty del 23%, determinando un incremento percentuale dell'utile lordo del 22,3% da 39.352 mila Euro al 30 giugno 2015 a 48.116 mila Euro al 30 giugno 2016.

I costi operativi diminuiscono di 656 mila Euro, a seguito principalmente della diminuzione dei costi per servizi per 903 mila Euro per effetto di minori necessità di investimenti pubblicitari a seguito della decisione di posticipare i lanci di nuovi videogiochi al prossimo esercizio. I costi del personale

aumentano di 295 mila Euro dovuti alla crescita della struttura organizzativa per gestire l'importante processo di investimenti in nuovi videogiochi che il Gruppo sta affrontando.

Il margine operativo lordo è stato pari a 34.479 mila Euro e si incrementa del 38,3% ed passa al 42,3% dei ricavi netti rispetto al 28,2% del passato esercizio.

I costi operativi non monetari si incrementano di 290 mila Euro per effetto di maggiori ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali detenute, portando il margine operativo a 33.263 mila Euro pari al 40,8% dei ricavi netti.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	%	30 giugno 2015	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	3.932	4,7%	4.642	5,0%	(710)	-15,3%
	Totale passività non correnti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	7.129		7.850		(722)	-9,2%
11	Crediti commerciali	28.786		25.376		3.410	13,4%
12	Crediti tributari	655		1.243		(588)	-47,3%
13	Altre attività correnti	3.949		4.957		(1.008)	-20,3%
14	Debiti verso fornitori	(17.933)		(23.690)		5.757	-24,3%
15	Debiti tributari	(2.191)		(2.641)		450	-17,0%
16	Fondi correnti	0		0		0	n.s.
17	Altre passività correnti	(186)		(385)		199	-51,7%
	Totale capitale circolante netto	20.209	24,3%	12.710	13,8%	7.500	59,0%
	Ricavi lordi Premium Games	83.204		92.190		(8.986)	-9,7%

La riduzione dei ricavi e l'aumento del capitale circolante netto rispetto all'esercizio scorso ha determinato un incremento del rapporto tra l'attivo circolante in relazione ai ricavi totali del settore operativo.

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

I crediti commerciali sono così suddivisi:

Tipologia	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Crediti verso clienti	10.307	16.717	(6.410)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	18.479	8.659	9.820
Totale crediti commerciali	28.786	25.376	3.410

Il decremento dei crediti verso clienti è in linea con la diminuzione del fatturato, mentre il consistente incremento dei crediti per licenze d'uso è l'effetto più evidente del processo di investimenti in nuovi prodotti che vedranno il loro lancio nei prossimi esercizi.

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

Le altre attività correnti includono principalmente gli importi pagati in anticipo ai fornitori che effettuano le attività di localizzazione, programmazione, rating e quality assurance e che vengono riflessi a conto economico al momento dell'uscita del videogioco sul mercato.

Le altre passività correnti includono l'accantonamento relativo della quota variabile delle retribuzioni, in diminuzione rispetto all'esercizio precedente, ed i contributi previdenziali dei dipendenti.

Free to Play

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play					
		30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	5.275	100,0%	2.671	100,0%	2.603	97,5%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	5.275	100,0%	2.671	100,0%	2.603	97,5%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	(0)	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.236)	-23,4%	(920)	-34,4%	(316)	34,5%
6	Royalties	(2.767)	-52,5%	(1.059)	-39,7%	(1.708)	161,2%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
8	Totale costo del venduto	(4.003)	-75,9%	(1.979)	-74,1%	(2.024)	102,3%
9	Utile lordo (3+8)	1.272	24,1%	692	25,9%	580	83,9%
10	Altri ricavi	858	16,3%	445	16,7%	414	n.s.
11	Costi per servizi	(779)	-14,8%	(609)	-22,8%	(170)	27,8%
12	Affitti e locazioni	(65)	-1,2%	(66)	-2,5%	1	n.s.
13	Costi del personale	(2.958)	-56,1%	(2.598)	-97,2%	(360)	13,9%
14	Altri costi operativi	(93)	-1,8%	(38)	-1,4%	(55)	n.s.
15	Totale costi operativi	(3.895)	-73,8%	(3.311)	124,0%	(584)	17,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.765)	-33,5%	(2.174)	-81,4%	409	-18,8%
17	Ammortamenti	(1.330)	-25,2%	(1.118)	-41,9%	(213)	18,9%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(425)	-8,1%	(641)	-24,0%	216	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	588	11,1%	641	24,0%	(53)	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.167)	-22,1%	(1.118)	-41,9%	(49)	4,3%
22	Margine operativo (16+21)	(2.932)	-55,6%	(3.292)	123,2%	360	n.s.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono quasi raddoppiati ed hanno raggiunto nell'esercizio i 5.275 mila Euro rispetto all'esercizio precedente quando erano stati pari a 2.671 mila Euro.

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

Ricavi in migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Battle Islands	2.478	1.925	553
Gems of War	1.622	233	1.389
Battle Ages	572	0	572
Altri prodotti	603	513	90
Totale ricavi Free to Play	5.275	2.671	2.604

Il videogioco Battle Islands, sviluppato dalla controllata DR Studios Ltd. e lanciato nel dicembre 2013, ha contribuito ai ricavi del periodo per 2.478 mila Euro anche a seguito dell'uscita delle versioni per console, sempre in modalità Free to Play. Notevole anche il successo riscontrato dalle versioni console del videogioco Gems of War che ha realizzato il maggior incremento dei ricavi nell'esercizio.

Il costo del venduto è composto esclusivamente da acquisti di servizi e da royalty. I primi, pari a 1.237 mila Euro nell'esercizio, sono costituiti da costi di localizzazioni, di rating e di quality assurance congiuntamente ai costi sostenuti per i servizi denominati di live support. Si tratta di attività di sviluppo che vengono svolte successivamente al lancio del gioco e che contribuiscono al mantenimento ed al miglioramento del gioco in itinere per incentivare il giocatore alla spesa e alla continuità di gioco. Il dettaglio dei costi per servizi per tipologia è il seguente:

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Live support	608	415	193
Programmazione	10	35	(25)
Quality assurance	348	290	58
Localizzazioni	31	54	(23)
Hosting	238	122	116
Altro	2	4	(2)
Totale	1.237	920	317

La maggior incidenza dei costi per royalty è determinata da maggiori anticipate interruzioni di contratti di sviluppo abbastanza tipiche del settore operativo Free to Play che sono state pari a 2.360 mila Euro contro i soli 762 mila Euro dell'esercizio precedente, in crescita di 1.598 mila Euro.

I costi operativi sono rappresentati dai costi per servizi, principalmente spese pubblicitarie sostenute per la promozione dei prodotti sulle diverse piattaforme, nonché dai costi del personale. L'aumento dei costi del personale è relativo alla società acquisita DR Studios Ltd. che nel corso del passato esercizio era stata consolidata solo a partire dal mese di settembre.

Gli ammortamenti si incrementano di 213 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Ammortamento Battle Islands	795	862	(67)
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	484	224	260
Ammortamento immobilizzazioni materiali	51	32	19
Totale	1.330	1.118	212

La ripresa di valore di attività è costituita dall'insussistenza del debito di 588 mila Euro nei confronti dei venditori della Dr Studios Ltd. per effetto del mancato avveramento della condizione che avrebbe previsto il 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.

La perdita operativa nel periodo è leggermente diminuita a 2.934 mila Euro a fronte di una perdita operativa di 3.292 mila Euro registrata al 30 giugno 2015 e nonostante la significativa crescita dei costi per anticipate interruzioni di contratti.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	%	30 giugno 2015	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	2.769	52,5%	2.913	109,1%	(144)	-4,9%
	Totale passività non correnti	0	0,0%	(588)	22,0%	588	n.s.
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	0		0		0	n.s.
11	Crediti commerciali	2.252		5.274		(3.022)	-57,3%
12	Crediti tributari	620		740		(120)	-16,3%
13	Altre attività correnti	358		337		21	6,3%
14	Debiti verso fornitori	(1.224)		(769)		(455)	59,1%
15	Debiti tributari	(28)		(89)		61	-68,4%
16	Fondi correnti	0		0		0	n.s.
17	Altre passività correnti	(36)		(39)		3	-8,4%
	Totale capitale circolante netto	1.942	36,8%	(5.454)	-204,2%	7.396	n.s.
	Ricavi lordi Free to Play	5.276		2.671		2.605	97,5%

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

Tipologia	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Crediti verso clienti	966	2.408	(1.442)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	1.286	2.866	(1.580)
Totale crediti commerciali	2.252	5.274	(3.022)

Distribuzione Italia

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Distribuzione Italia					
		30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	19.231	107,1%	24.529	106,4%	(5.298)	-21,6%
2	Rettifiche ricavi	(1.273)	-7,1%	(1.485)	-6,4%	213	-14,3%
3	Totale ricavi netti	17.958	100,0%	23.044	100,0%	(5.087)	-22,1%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(13.058)	-72,7%	(17.731)	-76,9%	4.673	-26,4%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(131)	-0,7%	0	0,0%	(131)	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	(0)	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(227)	-1,3%	(566)	-2,5%	339	-59,9%
8	Totale costo del venduto	(13.416)	-74,7%	(18.297)	-79,4%	4.881	-26,7%
9	Utile lordo (3+8)	4.542	25,3%	4.747	20,6%	(204)	-4,3%
10	Altri ricavi	68	0,4%	81	0,4%	(13)	-16,5%
11	Costi per servizi	(1.981)	-11,0%	(2.230)	-9,7%	249	-11,2%
12	Affitti e locazioni	(58)	-0,3%	(58)	-0,2%	(1)	1,5%
13	Costi del personale	(1.646)	-9,2%	(1.985)	-8,6%	339	-17,1%
14	Altri costi operativi	(220)	-1,2%	(248)	-1,1%	29	-11,2%
15	Totale costi operativi	(3.905)	-21,7%	(4.521)	-19,6%	617	-13,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	705	3,9%	307	1,3%	398	n.s.
17	Ammortamenti	(179)	-1,0%	(227)	-1,0%	48	-21,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	(639)	-3,6%	(407)	-1,8%	(232)	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	(818)	-4,6%	(634)	-2,8%	(184)	29,1%
22	Margine operativo (16+21)	(113)	-0,6%	(327)	-1,4%	213	-65,4%

Il decremento dei ricavi del settore operativo Distribuzione Italia pari a 5.297 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	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
Distribuzione videogiochi per console	12.522	11.421	1.101	9,6%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	477	1.515	(1.038)	-68,5%
Distribuzione carte collezionabili	5.581	11.383	(5.801)	-51,0%
Distribuzione altri prodotti e servizi	690	348	342	98,2%
Sconti finanziari	(39)	(138)	99	-72,4%
Totale ricavi lordi Distribuzione Italia	19.231	24.529	(5.298)	-21,6%

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato	Unità	Fatturato
Sony Playstation 4	188.969	6.873	116.888	4.396	61,7%	56,3%
Sony Playstation 3	136.761	2.810	165.357	3.662	-17,3%	-23,3%
Microsoft Xbox One	36.974	1.238	30.916	1.160	19,6%	6,7%
Microsoft Xbox 360	69.231	1.244	76.600	1.569	-9,6%	-20,8%
Altre console	40.521	357	47.509	633	-14,7%	-43,6%
Totale ricavi console	472.456	12.522	437.270	11.421	8,0%	9,6%

Il settore operativo registra una crescita dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console pari a 1.101 mila Euro grazie al successo riscontrato presso il pubblico da parte dei due videogiochi Metal Gear Solid V e PES 2016. Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato una diminuzione di 5.801 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 17.959 mila Euro, in diminuzione del 22,1 % rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

L'utile lordo si contrae del 4,3% rispetto all'esercizio precedente per effetto di una riduzione del costo del venduto del 26,7% superiore alla diminuzione dei ricavi netti.

I costi operativi sono diminuiti del 13,6%, pari a 617 mila Euro, rispetto all'esercizio precedente. Tale decremento è principalmente determinato dalla diminuzione dei costi per servizi per 249 mila Euro e dal decremento dei costi del personale per 339 mila Euro.

Il margine operativo si incrementa di 213 mila Euro, passando da 327 mila Euro negative realizzati al 30 giugno 2015 a 113 mila Euro negativi realizzati al termine dell'esercizio corrente anche per effetto dell'incremento al fondo svalutazione crediti pari a 639 mila rispetto ai 407 mila Euro del passato esercizio.

La attività e passività allocabile al segmento Distribuzione Italia sono:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	%	30 giugno 2015	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	3.409	17,7%	3.391	13,8%	18	0,5%
	Totale passività non correnti	(531)	2,8%	(612)	2,5%	81	-13,2%
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	4.804		5.031		(228)	-4,5%
11	Crediti commerciali	3.595		5.446		(1.851)	-34,0%
12	Crediti tributari	741		471		270	57,4%
13	Altre attività correnti	312		252		60	23,9%
14	Debiti verso fornitori	(1.669)		(1.598)		(71)	4,4%
15	Debiti tributari	(155)		(285)		129	-45,5%
17	Altre passività correnti	(797)		(808)		11	-1,3%
	Totale capitale circolante netto	6.831	35,5%	8.509	34,7%	(1.678)	-19,7%
	Ricavi lordi Distribuzione Italia	19.231		24.539		(5.308)	-21,6%

La struttura patrimoniale è quella tipica delle attività commerciali, con attività non correnti e passività non correnti scarsamente significative in valore assoluto, mentre risulta particolarmente significativo l'investimento in capitale circolante netto per sostenere le attività di distribuzione. Una tipicità del settore è la scarsa significatività dei debiti verso fornitori (circa il 9% del totale dei ricavi del settore operativo) che riflette le condizioni di pagamento verso i *publisher* di videogiochi.

La diminuzione del peso del capitale circolante netto rispetto al periodo precedente è in linea con l'andamento dei ricavi.

Altre Attività

Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	746	108,2%	289	194,6%	457	n.s.
2	Rettifiche ricavi	(56)	-8,2%	(140)	-93,9%	82	-59,7%
3	Totale ricavi netti	690	100,0%	149	100,0%	541	n.s.
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,1%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(135)	-19,6%	(17)	-11,3%	(119)	n.s.
6	Royalties	(109)	-15,8%	(13)	-9,0%	(96)	n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	(244)	-35,4%	(30)	-20,3%	(215)	n.s.
9	Utile lordo (3+8)	446	64,6%	119	79,7%	327	n.s.
10	Altri ricavi	228	33,0%	153	102,6%	75	0,0%
11	Costi per servizi	(2.849)	-412,9%	(197)	-132,5%	(2.652)	n.s.
12	Affitti e locazioni	(20)	-2,9%	(22)	-14,9%	2	-10,8%
13	Costi del personale	(647)	-93,8%	(482)	-324,3%	(165)	34,2%
14	Altri costi operativi	(73)	-10,5%	(41)	-27,3%	(32)	78,6%
15	Totale costi operativi	(3.589)	-520,2%	(742)	-498,9%	(2.847)	n.s.
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(2.915)	-422,6%	(470)	-315,9%	(2.446)	n.s.
17	Ammortamenti	(275)	-39,8%	(117)	-78,9%	(157)	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	(275)	-39,8%	(117)	-78,9%	(157)	n.s.
22	Margine operativo (16+21)	(3.190)	-462,4%	(587)	-394,8%	(2.603)	n.s.

I ricavi lordi al 30 giugno 2016 sono relativi alla controllata Game Network S.r.l. per 484 mila Euro ed alla Digital Bros Game Academy S.r.l. per 262 mila Euro.

I ricavi di Game Network S.r.l. comprendono i ricavi di Fantasfida. Fantasfida è un Daily Fantasy Sport, gioco particolarmente popolare negli Stati Uniti d'America, ovvero un gioco di abilità nel quale il giocatore schiera una squadra virtuale di campioni di discipline sportive e partecipa con il versamento di una quota ad un torneo con potenziali vincite in denaro.

I ricavi della Digital Bros Academy S.r.l. sono relativi agli incassi ricevuti dagli studenti che hanno partecipato ai corsi organizzati dalla società. A partire da Marzo 2016 è partito il secondo anno di attività scolastica con un discreto aumento del numero di studenti.

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

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

I costi operativi che si incrementano da 742 mila Euro a 3.589 mila Euro sono influenzati in maniera significativa dalle spese sostenute per il lancio di Fantasfida e che sono state pari a 3.107 mila Euro.

Il margine operativo è stato negativo per 3.190 mila Euro principalmente per effetto dei costi di lancio di Fantasfida.

La struttura patrimoniale è la seguente:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	%	30 giugno 2015	%	Variazioni	
	Totale attività non correnti	1.281	171,7%	708	245,0%	573	80,9%
	Totale passività non correnti	(34)	4,5%	(44)	15,2%	10	-23,7%
	Capitale circolante netto						
10	Rimanenze	0		0		0	n.s.
11	Crediti commerciali	0		0		0	n.s.
12	Crediti tributari	3		12		(9)	-75,4%
13	Altre attività correnti	128		174		(46)	-26,2%
14	Debiti verso fornitori	(383)		(135)		(248)	n.s.
15	Debiti tributari	(21)		(14)		(7)	48,6%
17	Altre passività correnti	(660)		(284)		(376)	n.s.
	Totale capitale circolante netto	(933)	-125,1%	(247)	-85,5%	(686)	n.s.
	Ricavi lordi Altre Attività	746		289		457	n.s.

Le attività non correnti sono costituite per 762 mila Euro, dagli investimenti sostenuti dalla Game Network S.r.l. relativamente al lancio di Fantasfida e ammortizzati in tre anni, per 220 ai depositi cauzionali relativamente alle attività disciplinate dall'AAMS e per il residuo da imposte anticipate e impianti e macchinari.

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

Holding

Principali dati economici riclassificati

Dati consolidati in migliaia di Euro		Holding					
		30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	Totale ricavi netti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
8	Totale costo del venduto	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
9	Utile lordo (3+8)	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(1.283)	0,0%	(1.272)	0,0%	(11)	0,9%
12	Affitti e locazioni	(721)	0,0%	(759)	0,0%	39	-5,1%
13	Costi del personale	(2.686)	0,0%	(2.961)	0,0%	275	-9,3%
14	Altri costi operativi	(468)	0,0%	(421)	0,0%	(47)	11,1%
15	Totale costi operativi	(5.158)	0,0%	(5.413)	0,0%	255	-4,7%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(5.158)	0,0%	(5.413)	0,0%	255	-4,7%
17	Ammortamenti	(187)	0,0%	(119)	0,0%	(68)	56,8%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	(379)	0,0%	379	n.s.
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(187)	0,0%	(498)	0,0%	311	-62,5%
22	Margine operativo (16+21)	(5.345)	0,0%	(5.911)	0,0%	566	-9,6%

Le attività vengono svolte dalla capogruppo Digital Bros S.p.A. e dalla società neo costituita 133 W Broadway Inc.. Le attività della Capogruppo includono, tra le altre, il coordinamento delle attività dei diversi settori operativi, l'implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere le attività del Gruppo, la gestione degli immobili, la gestione dei marchi e delle partecipazioni. La controllata americana è proprietaria dell'immobile di Eugene sede operativa della Pipeworks Inc..

I costi operativi sono stati pari a 5.158 mila Euro, in diminuzione di 255 mila Euro rispetto al medesimo periodo del passato esercizio. La diminuzione è in larga parte determinata dal calo dei costi del personale per effetto della minor quota variabile sulle retribuzioni ed i compensi al Consiglio di Amministrazione, riconosciuta nel corrente esercizio rispetto al precedente.

Gli ammortamenti si incrementano di 68 mila Euro per effetto degli investimenti sostenuti dal Gruppo per i sistemi gestionali mentre, a differenza del precedente esercizio, non si sono dovute registrare svalutazioni di attività.

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	2.721	472	2.249	n.s.
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	n.s.
3	Immobilizzazioni immateriali	399	322	78	24,0%
4	Partecipazioni	898	1.274	(376)	-29,5%
5	Crediti ed altre attività non correnti	635	635	0	0,0%
6	Imposte anticipate	12	0	12	n.s.
	Totale attività non correnti	4.665	2.703	1.962	72,6%
	Passività non correnti	(252)	(133)	(119)	89,5%
	Capitale circolante netto	(4.025)	(360)	(3.665)	n.s.

L'aumento della voce immobili è relativa all'acquisto da parte della controllata 133 West Broadway per 2.500 mila Dollari statunitensi dell'immobile a Eugene, Oregon.

Il decremento della voce partecipazioni è dovuto per 969 mila Euro alla riclassifica nella posizione finanziaria delle azioni Starbreeze A detenute a fine esercizio, ma cedute nel corso del mese di luglio 2016, parzialmente compensata, per 420 mila Euro dall'acquisto del 28,58% della società Ovosonico S.r.l., e per 173 mila Euro dalla sottoscrizione del 28,34% del capitale della società Seekhana Ltd..

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

I risultati economici realizzati dal Gruppo nel quarto trimestre dell'esercizio sono stati:

	Migliaia di Euro	4° trimestre 2015/2016
1	Ricavi	48.911
2	Rettifiche ricavi	(297)
3	Totale ricavi netti	48.614
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.820)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.142)
6	Royalties	(9.203)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	216
8	Totale costo del venduto	(14.950)
9	Utile lordo (3+8)	33.664
10	Altri ricavi	1.347
11	Costi per servizi	(3.578)
12	Affitti e locazioni	(396)
13	Costi del personale	(5.260)
14	Altri costi operativi	(286)
15	Totale costi operativi	(9.520)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	25.492
17	Ammortamenti	(990)
18	Accantonamenti	0
19	Svalutazione di attività	(655)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.645)
22	Margine operativo (16+21)	23.847
23	Interessi attivi e proventi finanziari	519
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(4.349)
25	Gestione finanziaria	(3.830)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	20.017
27	Imposte correnti	(5.900)
28	Imposte differite	(289)
29	Totale imposte	(6.189)
30	Utile netto (26+29)	13.828

Al fine di evidenziare gli effetti della cessione a Starbreeze dei diritti di PAYDAY 2 e di permettere un confronto con le informazioni economiche previsionali rese disponibili in occasione dell'approvazione dei dati del terzo trimestre dell'esercizio al 30 giugno 2016 e della vendita dei diritti di PAYDAY2 vengono riportati di seguito sia il conto economico consolidato del quarto trimestre dell'esercizio al netto della vendita dei diritti di PAYDAY2 che il conto economico consolidato con l'evidenza degli effetti della cessione dei diritti di PAYDAY2.

	Migliaia di Euro	4° trimestre 2015/2016 al netto della cessione dei diritti di PAYDAY 2	Cessione diritti di PAYDAY 2
1	Ricavi	22.079	26.832
2	Rettifiche ricavi	(297)	0
3	Totale ricavi netti	21.782	26.832
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.820)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.142)	0
6	Royalties	(5.807)	(3.396)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	216	0
8	Totale costo del venduto	(11.553)	(3.396)
9	Utile lordo (3+8)	10.229	23.436
10	Altri ricavi	1.347	0
11	Costi per servizi	(3.578)	0
12	Affitti e locazioni	(396)	0
13	Costi del personale	(5.260)	0
14	Altri costi operativi	(286)	0
15	Totale costi operativi	(9.520)	0
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	2.057	23.436
17	Ammortamenti	(990)	0
18	Accantonamenti	0	0
19	Svalutazione di attività	(655)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(1.645)	0
22	Margine operativo (16+21)	412	23.436
23	Interessi attivi e proventi finanziari	519	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(591)	(3.758)
25	Gestione finanziaria	(72)	(3.758)
26	Utile prima delle imposte (22+25)	340	19.678
27	Imposte correnti	279	(6.179)
28	Imposte differite	(289)	0
29	Totale imposte	(10)	(6.179)
30	Utile netto (26+29)	330	13.499

Il quarto trimestre dell'esercizio si è chiuso, in linea con le attese, in utile netto, anche in assenza dell'operazione di cessione dei diritti PAYDAY2 realizzata successivamente alla pubblicazione dei dati trimestrali nei quali si era manifestata tale stima. Questo nonostante la sopravvenuta necessità di prevedere un accantonamento per la liquidazione delle componenti variabili delle retribuzioni del personale pari a 600 mila Euro resasi invece necessaria per effetto dell'obiettivo di raggiungimento dell'utile netto sul totale dell'esercizio solamente a seguito della cessione dei diritti di PAYDAY2.

L'effetto sull'utile ante imposte della cessione dei diritti PAYDAY2 è stato pari a 19.678 mila Euro effetto della valorizzazione al prezzo di fine esercizio delle azioni Starbreeze B a 19,8 corone svedesi. L'impatto dell'operazione nell'ipotesi di mantenimento del valore unitario di 22,8 corone svedesi sarebbe stato di 23.3 milioni di Euro superiore rispetto ai 22,5 milioni di Euro originariamente stimati in sede di definizione dell'accordo.

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

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

Transazioni infragruppo

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

La 505 Games S.p.A. fattura alla controllata americana 505 Games (US) Inc. le spese per royalty per i prodotti distribuiti localmente sul mercato americano.

La 505 Games Ltd. e la 505 Games (US) Inc. fatturano alla 505 Games S.p.A. i costi del personale e parte delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano della produzione e del marketing internazionale del settore operativo Premium Games.

La 505 Games Interactive Inc. fattura alla 505 Games S.p.A. i costi del personale e delle spese generali relative ai dipendenti che si occupano del product management del settore operativo Premium Games.

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

La DR Studios Ltd. vantava già all'atto dell'acquisizione contratti di sviluppo e live support per diversi videogiochi con le controllate 505 Games S.p.A. e 505 Mobile S.r.l., rimasti immutati. I nuovi contratti di sviluppo successivi all'integrazione sono stati regolati attraverso un contratto quadro basato sui costi diretti di progetto sostenuti maggiorati di una percentuale di mark-up.

La Pipeworks Inc. ha in essere alcuni contratti di sviluppo di videogiochi con la 505 Games S.p.A. e la 505 Mobile S.r.l. la cui determinazione avviene applicando ai costi diretti di progetto sostenuti una maggiorazione di una percentuale di mark up.

La Digital Bros S.p.A., la 505 Games Ltd., la 505 Games France, la 505 Games Spain Slu e la 505 Games GmbH fatturano alla 505 Games S.p.A. un importo pari al 15% dei ricavi digitali realizzati nei rispettivi paesi quale riconoscimento dell'attività indiretta di marketing e pubbliche relazioni svolta dalle società locali e non direttamente imputabile ai singoli prodotti.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla 505 Games S.p.A. i costi diretti direttamente sostenuti per suo conto ed in misura percentuale rispetto al totale dei costi di holding i costi indiretti per il coordinamento delle attività per l'acquisizione dei giochi, per i servizi amministrativi, di finanza, legali, di logistica e di information technology.

La Digital Bros S.p.A. addebita alla Digital Bros Game Academy S.r.l. i costi per i servizi amministrativi, di finanza, legali e di information technology sostenuti per suo conto e la locazione dell'immobile sito in Via Labus a Milano che è la sede operativa della controllata.

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

La 133 W Broadway Inc., dal mese di febbraio 2016, addebita alla Pipeworks Inc. i canoni di affitto dell'immobile di Eugene, sede della società.

Sono state effettuate altre transazioni di servizi di modesto impatto di carattere amministrativo, finanziario, di consulenza legale e nell'area dei servizi generali che sono solitamente svolte dalla Capogruppo per conto delle altre società del Gruppo. La Capogruppo effettua inoltre la gestione accentrata delle disponibilità finanziarie del Gruppo tramite conti correnti di corrispondenza su cui vengono riversati i saldi attivi e passivi in essere tra le diverse società del Gruppo, anche attraverso cessioni di crediti. Tali conti correnti non sono remunerati.

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

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2016 gli effetti economici e patrimoniali delle operazioni infragruppo sono stati interamente eliminati.

Transazioni con altre parti correlate

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

Sia la Matov Imm. S.r.l. che la Matov LLC sono di proprietà di Abramo e Raffaele Galante.

Gli effetti economico patrimoniali delle operazioni con parti correlate sono evidenziati nella note illustrative al paragrafo 12.

Operazioni atipiche

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

10. AZIONI PROPRIE

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3, del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 giugno 2016 risulta titolare di n. 130.247 azioni proprie, a fronte delle n. 400.247 possedute al 30 giugno 2015.

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

11. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO

Il Gruppo ha effettuato nell'esercizio attività di ricerca per 66 mila Euro ed attività di sviluppo per 5.051 mila Euro. Al 30 giugno 2015 erano state rispettivamente 717 mila Euro e 3.666 mila Euro.

Le attività di ricerca sono relative alle fasi propedeutiche di ideazione di nuovi videogiochi e vengono svolte dalle controllate Pipeworks Inc. e DR Studios Ltd., che realizzano anche le attività di sviluppo successive alla fase di ricerca.

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

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

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

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

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

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

Rischi operativi

I rischi operativi più rilevanti sono:

- rischio legato alla capacità di pubblicare prodotti che incontrino i gusti dei consumatori;
- disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale;
- rischio di obsolescenza dei prodotti;
- rischio di dipendenza da personale chiave.

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

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

Disintermediazione dell'editore e mancato controllo della proprietà intellettuale

Il continuo processo di digitalizzazione dei ricavi sul mercato dei videogiochi ha comportato l'accorciamento della catena del valore. La possibilità che l'evoluzione dei *marketplace* nel prossimo futuro generi un ulteriore accorciamento della catena del valore potrebbe mettere in discussione il ruolo dell'editore nella catena del valore, nel momento in cui quest'ultimo non possedesse proprietà intellettuali e/o le controllasse contrattualmente. Per mitigare questo rischio il Gruppo ha perseguito una strategia di acquisizione di quote di maggioranza, Pipeworks e DR Studios, e/o di minoranza, Ovosonico, al fine di aumentare il livello di controllo delle proprietà intellettuali. Oltre a questo il Gruppo ha costituito delle unità organizzative che hanno lo scopo di proporre continuamente idee di gioco innovative, tale processo ha permesso la creazione una proprietà intellettuale interna come Portal Knights. Il rischio comunque è ritenuto alto e pertanto il Gruppo mette in atto tutte le misure volte a far sì che questo rischio venga mitigato dagli assetti contrattuali con i quali acquisisce i diritti di sfruttamento.

Rischio di obsolescenza dei prodotti

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

Le decisioni di investimento su un determinato prodotto avvengono spesso anche anni prima dell'effettivo lancio del gioco sul mercato. Il management pertanto deve necessariamente stimare i prezzi ai quali il videogioco verrà venduto al pubblico in periodi successivi. Una repentina variazione dell'obsolescenza dei prodotti e dell'hardware potrebbe comportare minori prezzi di vendita al pubblico di quelli originariamente previsti e conseguentemente minori ricavi e margini rispetto ai piani presentati.

I rischi di obsolescenza sono mitigati dalla possibilità di diminuire i costi di produzione, di marketing e le royalty da pagare agli sviluppatori riducendo pertanto l'impatto sui margini; e dalla relativa esperienza dei cicli di vita delle console precedenti ed un relativo anticipo con il quale si conosce l'introduzione di nuove piattaforme di gioco;

Rischio di dipendenza da personale chiave

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

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

Gruppo sia dotato di una struttura operativa e dirigenziale capace di assicurare continuità nella gestione degli affari sociali.

Gestione dei rischi finanziari e degli strumenti finanziari

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)
- Contratti di locazione finanziaria
- Contratti di strumenti derivati
- Strumenti finanziari detenuti per il trading

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative del Gruppo. Le politiche di utilizzo degli strumenti finanziari compresi i contratti di strumenti derivati e gli strumenti finanziari detenuti per il trading sono descritti nelle Note illustrative.

Le linee di fido cui dispone il Gruppo con i relativi utilizzi al 30 giugno 2016 sono le seguenti:

Migliaia di Euro	Fidi	Utilizzi	Disponibilità
Scoperti di conto corrente bancario	2.650	82	2.568
Finanziamenti all'importazione	21.000	18.860	2.140
Anticipo fatture e ricevute s.b.f.	19.002	4.404	14.598
Factor	15.280	128	15.152
Crediti di firma	1.000	0	1.000
Totale	58.932	23.474	35.458

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

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

Il Gruppo cerca di mantenere un bilanciamento tra strumenti finanziari a breve termine e strumenti finanziari a medio-lungo termine. L'attività svolta principalmente dal Gruppo, ovvero la

commercializzazione di videogiochi, comporta investimenti prevalentemente in capitale circolante netto, che vengono finanziati attraverso linee di credito a breve termine. Gli investimenti a lungo termine sono di norma finanziati attraverso linee di credito a medio lungo termine spesso dedicate al singolo investimento, anche attraverso contratti di locazione finanziaria.

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

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

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

Rischio di tasso di interesse

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

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

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

Rischio di liquidità

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

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

Le azioni poste in essere dal Gruppo al fine di ridurre tale rischio sono la gestione centralizzata dei processi di tesoreria e quindi delle linee di credito, la disponibilità di linee di credito adeguate alla creazione di una struttura del passivo sostenibile mediante l'utilizzo di affidamenti irrevocabili fino a scadenza ed il monitoraggio continuo delle condizioni prospettiche di liquidità.

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

Rischi di tasso di cambio

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

L'esposizione del Gruppo in dollari americani per effetto delle attività delle controllate statunitensi è mitigato dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta per cui eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero un maggior esborso per i costi di licenza, ma contemporaneamente un utile sui cambi per l'incasso dei crediti commerciali delle controllate, e viceversa.

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

In seguito alla conclusione dell'operazione con Starbreeze AB, il Gruppo ha un'esposizione anche nei confronti delle Corone Svedesi (SEK) per le operazioni connesse alla compravendita di azioni della società svedese. Il Gruppo ha stipulato un contratto derivato al fine di mitigare l'effetto delle fluttuazioni nel tasso di cambio EUR/SEK

Rischi di credito

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

Il controllo dell'andamento degli affidamenti e dei saldi clienti viene effettuato prima delle spedizioni da effettuare da parte del direzione finanziaria. Il Gruppo ha comunque stipulato un contratto di assicurazione dei crediti che copre una percentuale significativa dei clienti.

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

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

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

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2016	30 giugno 2015	30 giugno 2016	30 giugno 2015
Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto di Digital Bros S.p.A.	(3.695)	6.946	28.706	29.921
Utile di periodo e patrimonio netto delle società controllate	15.622	13.815	42.364	25.855
Valore di carico delle partecipazioni	0	0	(25.201)	(25.863)
Rettifiche di consolidamento				
Svalutazione partecipazioni in società controllate	2.363	(3.037)	2.963	1.491
Eliminazioni utili infragruppo	(1.073)	(309)	(1.489)	(415)
Altre rettifiche	(678)	(8.310)	1.005	2.910
Utile (Perdita) di periodo e patrimonio netto del Gruppo	12.539	9.105	48.348	33.899

Il dettaglio della voce altre rettifiche al 30 giugno 2016 e al 30 giugno 2015 è la seguente:

	Utile di periodo		Patrimonio netto	
	30 giugno 2016	30 giugno 2015	30 giugno 2016	30 giugno 2015
Storno svalutazione Digital Bros S.p.A. in 505 Games S.p.A.	0	(5.460)	0	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	1.991	0	1.301	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Digital Bros Game Academy S.r.l.	372	0	171	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in 505 Game Entertainment S.r.l.	0	670	0	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Game Network S.r.l.	0	876	0	0
Svalutazione Digital Bros S.p.A. in Pipeworks Inc.	0	1.491	1.491	1.491
Storno svalutazione 505 Mobile S.r.l. in Game Network S.r.l.	0	(614)	0	0
Totale svalutazione partecipazioni in società controllate	2.363	(3.037)	2.963	1.491
Profitti in inventario	(80)	(20)	(208)	(128)
Margine DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc. su vendite infragruppo	(993)	(289)	(1.281)	(287)
Totale eliminazione utili infragruppo	(1.073)	(309)	(1.489)	(415)
Dividendi da Game Entertainment S.r.l.	0	(6.000)	0	0
Dividendi da 505 Games France S.a.S.	0	(1.460)	0	0
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto DR Studios Ltd. al netto del relativo effetto fiscale	(359)	(586)	401	1.991
Ammortamento/allocazione prezzo di acquisto Pipeworks Inc. al netto del relativo effetto fiscale	(319)	(264)	370	688
Altre	0	0	234	231
Totale altre rettifiche	(678)	(8.310)	1.005	2.910

14. ATTIVITA' E PASSIVITA' POTENZIALI

La cessione dei diritti di PAYDAY2 realizzata dal Gruppo nel corso del mese di maggio 2016, ha avuto come principali condizioni economiche il pagamento di 259,3 milioni di Corone svedesi insieme al riconoscimento di un credito di 5 milioni di Dollari statunitensi a fronte delle future vendite della versione per console del videogioco PAYDAY2. Insieme a ciò il compratore ha riconosciuto al Gruppo la possibilità di ottenere sino a 40 milioni di Dollari statunitensi da riconoscere applicando una percentuale del 33% dei ricavi netti che il compratore realizzerà dalle vendite di PAYDAY3. Alla data di chiusura dell'esercizio il Gruppo ha considerato quest'ultima componente contrattuale come un'attività potenziale.

Non sussistono passività potenziali così come nell'esercizio precedente.

15. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO

Gli eventi successivi alla chiusura del periodo sono stati:

- in data 1 luglio 2016 la Digital Bros S.p.A. ha venduto n. 2.841.321 azioni Starbreeze A per un controvalore totale di 6.059 mila Euro realizzando una plusvalenza di 3.136 mila Euro;
- in data 1 luglio 2016 ha acquistato n. 2.841.321 azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 6.059 mila Euro;
- in data 26 agosto la 505 Games S.p.A. ha venduto n. 2.000.000 di azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 4.901 mila Euro realizzando una plusvalenza di 699 mila Euro, concedendo all'acquirente la possibilità di acquistare entro il 30 giugno 2017 la medesima quantità di azioni allo stesso prezzo.

16. EVOLUZIONE PREVEDIBILE DELLA GESTIONE

Il piano di investimenti che il Gruppo ha intrapreso negli ultimi ventiquattro mesi e che ha comportato lo sviluppo in contemporanea di numerosi nuovi prodotti comincerà a generare ricavi a partire dal primo trimestre dell'esercizio, in particolare con l'uscita di Assetto Corsa e di Abzu per il settore operativo del Premium Games nonché di Hawken e Prominence Poker per il settore operativo Free to Play. Nel corso del periodo saranno poi lanciati Portal Knights nelle versioni per Personal Computer e console per il settore Premium Games e l'evoluzione del successo Battle Island, Battle Island Commander, che sarà disponibile su console e sulle piattaforme Mobile per il settore operativo Free to Play.

Si prevede che i volumi della Distribuzione Italia saranno in diminuzione rispetto all'esercizio precedente, ma il settore operativo potrà beneficiare di significativi risparmi effetto di politiche di contenimento di costi già realizzate.

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

Il Daily Fantasy Sport Fantasfida continuerà a presentare una redditività negativa anche nel prossimo esercizio, in misura decisamente più contenuta rispetto a quanto registrato nell'esercizio di lancio.

Le attese sono dunque per un esercizio positivo che non potrà però replicare i margini operativi realizzati nel corso dell'attuale, anche per effetto della cessione dei diritti di PAYDAY2. Le aspettative maggiori sono relative al settore operativo Free to Play nel quale si prevede un significativo tasso di crescita dei ricavi ed un esercizio positivo in termini di marginalità operativa.

La posizione finanziaria netta divenuta positiva a seguito della cessione dei diritti di PAYDAY2 si prevede rimarrà stabile nel corso del prossimo esercizio anche per effetto degli investimenti in nuovi prodotti, in particolare Overkill's The Walking Dead che usciranno nell'esercizio ancora successivo.

17. ALTRE INFORMAZIONI

DIPENDENTI

Il dettaglio del numero dei dipendenti al 30 giugno 2016 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2015 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	225	204	21
Operai e apprendisti	4	4	0
Totale dipendenti	239	218	21

Il dettaglio del numero dei dipendenti delle società estere al 30 giugno 2016 comparato con il rispettivo dato al 30 giugno 2015 è il seguente:

Tipologia	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	169	149	20
Totale dipendenti esteri	174	154	20

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	9	1
Impiegati	208	190	28
Operai e apprendisti	4	6	(2)
Totale dipendenti	222	197	25

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

Tipologia	Numero medio 2016	Numero medio 2015	Variazioni
Dirigenti	5	4	1
Impiegati	154	131	23
Totale dipendenti esteri	159	135	24

L'incremento del numero dei dipendenti esteri è effetto delle acquisizioni avvenute nel corso del passato esercizio ed alla crescita della struttura internazionale.

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

AMBIENTE

Al 30 giugno 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.

18. RELAZIONE SUL GOVERNO SOCIETARIO E GLI ASSETTI PROPRIETARI

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

19. RELAZIONE SULLA REMUNERAZIONE

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

(pagina volutamente lasciata in bianco)



Bilancio consolidato al 30 giugno 2016

PROSPETTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 giugno 2016

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	7.032	4.841	2.191	45,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	10.458	7.946	2.512	31,6%
4	Partecipazioni	898	1.274	(376)	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	1.058	(2)	-0,2%
6	Imposte anticipate	2.619	2.240	379	16,9%
	Totale attività non correnti	22.063	17.359	4.704	27,1%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(529)	(486)	(43)	8,8%
8	Fondi non correnti	(36)	(170)	134	-79,1%
9	Altri debiti e passività non correnti	(252)	(722)	470	-65,1%
	Totale passività non correnti	(817)	(1.378)	561	-40,7%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	11.933	12.881	(948)	-7,4%
11	Crediti commerciali	34.840	36.350	(1.510)	-4,2%
12	Crediti tributari	2.019	2.466	(447)	-18,1%
13	Altre attività correnti	5.034	6.148	(1.114)	-18,1%
14	Debiti verso fornitori	(21.712)	(26.929)	5.217	-19,4%
15	Debiti tributari	(6.211)	(3.029)	(3.182)	n.s.
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.312)	(1.726)	(586)	33,9%
	Totale capitale circolante netto	23.591	26.161	(2.570)	-9,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(20.804)	(19.417)	(1.387)	7,1%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(22.290)	(9.947)	(12.343)	n.s.
	Totale patrimonio netto	(48.348)	(33.809)	(14.539)	43,0%
	Totale attività nette	(3.511)	8.333	(11.844)	n.s.
22	Disponibilità liquide	2.785	4.339	(1.554)	-35,8%
23	Debiti verso banche correnti	(25.929)	(12.738)	(13.191)	n.s.
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	28.913	1.685	27.228	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	5.769	(6.714)	12.483	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.558)	(1.619)	61	-3,7%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	0	(1.895)	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.258)	(1.619)	(639)	39,5%
	Totale posizione finanziaria netta	3.511	(8.333)	11.844	n.s.

Gruppo Digital Bros
Conto economico consolidato al 30 giugno 2016

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	110.192	102,8%	121.244	104,5%	(11.052)	-9,1%
2	Rettifiche ricavi	(2.977)	-2,8%	(5.254)	-4,5%	2.278	-43,3%
3	Totale ricavi netti	107.215	100,0%	115.990	100,0%	(8.775)	-7,6%
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(21.193)	-19,8%	(34.104)	-29,4%	12.911	-37,9%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.580)	-5,2%	(5.374)	-4,6%	(207)	3,8%
6	Royalties	(23.851)	-22,2%	(28.328)	-24,4%	4.476	-15,8%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(948)	-0,9%	(1.898)	-1,6%	950	-50,1%
8	Totale costo del venduto	(51.572)	-48,1%	(69.704)	-60,1%	18.132	-26,0%
9	Utile lordo (3+8)	55.643	51,9%	46.286	39,9%	9.357	20,2%
10	Altri ricavi	5.714	5,3%	2.295	2,0%	3.419	n.s.
11	Costi per servizi	(13.425)	-12,5%	(11.660)	-10,1%	(1.766)	15,1%
12	Affitti e locazioni	(1.555)	-1,5%	(1.548)	-1,3%	(7)	0,5%
13	Costi del personale	(19.861)	-18,5%	(17.926)	-15,4%	(1.935)	10,8%
14	Altri costi operativi	(1.421)	-1,3%	(1.371)	-1,2%	(50)	3,6%
15	Totale costi operativi	(36.262)	-33,8%	(32.505)	-28,0%	(3.758)	11,6%
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	25.095	23,4%	16.076	13,9%	9.020	56,1%
17	Ammortamenti	(3.788)	-3,5%	(2.920)	-2,5%	(868)	29,7%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0	n.s.
19	Svalutazione di attività	(1.080)	-1,0%	(1.455)	-1,3%	376	-25,8%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	588	0,5%	641	0,6%	(53)	-8,3%
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.280)	-4,0%	(3.734)	-3,2%	(547)	14,6%
22	Margine operativo (16+21)	20.815	19,4%	12.342	10,6%	8.474	68,6%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.093	2,9%	3.939	3,4%	(847)	-21,5%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.570)	-5,2%	(2.027)	-1,7%	(3.545)	n.s.
25	Totale saldo della gestione finanziaria	(2.477)	-2,3%	1.912	1,6%	(4.388)	n.s.
26	Utile prima delle imposte (22+25)	18.338	17,1%	14.254	12,3%	4.085	28,7%
27	Imposte correnti	(6.644)	-6,2%	(3.897)	-3,4%	(2.746)	n.s.
28	Imposte differite	845	0,8%	(1.252)	-1,1%	2.097	n.s.
29	Totale imposte	(5.799)	-5,4%	(5.149)	-4,4%	(650)	12,6%
30	Utile netto (26+29)	12.539	11,7%	9.105	7,8%	3.435	37,7%
	Utile netto per azione:						
33	Utile per azione base (in Euro)	0,90		0,67		0,23	34,9%
34	Utile per azione diluito (in Euro)	0,90		0,67		0,23	34,9%

Gruppo Digital Bros**Conto economico complessivo consolidato al 30 giugno 2016**

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Utile (perdita) del periodo (A)	12.539	9.105	3.434
Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)			
Utile (perdita) attuariale	(45)	30	(75)
Effetto fiscale relativo all'utile (perdita) attuariale	11	(8)	19
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(569)	(389)	(180)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	2.746	330	2.416
Effetto fiscale relativo all'adeguamento a fair value delle azioni "available for sale"	(756)	(90)	(666)
Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)	1.387	(127)	1.514
Totale altre componenti dell'utile complessivo D= (B)+(C)	1.387	(127)	1.514
Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)	13.926	8.978	4.948
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	13.926	8.978	4.948
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	

Gruppo Digital Bros

Rendiconto finanziario consolidato al 30 giugno 2016

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 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	12.539	9.105
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	814
	Ammortamenti immateriali	3.117	2.417
	Ammortamenti materiali	671	503
	Variazione netta degli altri fondi	(134)	(35)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	43	(54)
	Variazione netta delle altre passività non correnti	(470)	589
	SUBTOTALE B.	15.766	13.339
C.	Variazione del capitale circolante netto		
	Rimanenze	948	1.898
	Crediti commerciali	1.510	5.154
	Crediti tributari	447	1.352
	Altre attività correnti	1.114	(2.782)
	Debiti verso fornitori	(5.217)	4.895
	Debiti tributari	3.182	(999)
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	586	279
	SUBTOTALE C.	2.570	9.797
D.	Flussi finanziari da attività di investimento		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(5.629)	(8.222)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(2.862)	(1.658)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(1)	997
	SUBTOTALE D.	(8.492)	(8.883)
E.	Flussi finanziari da attività di finanziamento		
	Aumenti di capitale	0	0
	SUBTOTALE E.	0	0
F.	Movimenti del patrimonio netto consolidato		
	Dividendi distribuiti	(1.818)	(960)
	Variazione azioni proprie detenute	809	375
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	3.009	(92)
	SUBTOTALE F.	2.000	(677)
G.	Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)	11.844	13.576
H.	Posizione finanziaria netta finale (A+G)	3.511	(8.333)

Note al rendiconto finanziario

Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	(1.554)	382
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	(13.191)	9.617
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	27.228	4.910
Variazione della posizione finanziaria per acquisizione partecipazioni	0	267
Flusso monetario del periodo a breve	12.483	15.176
Flusso monetario del periodo a medio	(639)	(1.600)
Flusso monetario del periodo	11.844	13.576

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					(389)	262	(127)			9.105	9.105	8.978
Totale al 30 giugno 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(244)	211	19.417	(1.199)	(3.006)	12.953	9.947	33.809
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	1.622		1.622	2.431
Utile (perdita) complessiva					(569)	1.956	1.387			12.539	12.539	13.926
Totale al 30 giugno 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	20.804	(390)	5.903	16.387	22.290	48.348

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

Migliaia di Euro		30 giugno 2016		30 giugno 2015	
		Totale	di cui con parti correlate	Totale	di cui con parti correlate
1	Ricavi lordi	110.192	0	121.244	0
2	Rettifiche ricavi	(2.977)	0	(5.254)	0
3	Totale ricavi netti	107.215	0	115.990	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(21.193)	0	(34.104)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.580)	0	(5.374)	0
6	Royalties	(23.851)	0	(28.328)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(948)	0	(1.898)	0
8	Totale costo del venduto	(51.572)	0	(69.704)	0
9	Utile lordo (3+8)	55.643	0	46.286	0
10	Altri ricavi	5.714	0	2.295	0
11	Costi per servizi	(13.425)	(254)	(11.733)	(200)
12	Affitti e locazioni	(1.555)	(1.131)	(1.548)	(1.047)
13	Costi del personale	(19.861)	0	(17.853)	0
14	Altri costi operativi	(1.421)	0	(1.371)	0
15	Totale costi operativi	(36.262)	(1.385)	(32.505)	(1.247)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	25.095	(1.385)	16.076	(1.247)
17	Ammortamenti	(3.788)	0	(2.920)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.080)	0	(1.455)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	588	0	641	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.280)	0	(3.734)	0
22	Margine operativo (16+21)	20.815	(1.385)	12.342	(1.247)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.093	0	3.939	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.570)	0	(2.027)	0
25	Gestione finanziaria	(2.477)	0	1.912	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	18.338	(1.385)	14.254	(1.247)
27	Imposte correnti	(6.644)	0	(3.897)	0
28	Imposte differite	845	0	(1.252)	0
29	Totale imposte	(5.799)	0	(5.149)	0
30	Utile netto (26+29)	12.539	(1.385)	9.105	(1.247)

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016		30 giugno 2015	
		Totale	di cui con parti correlate	Totale	di cui con parti correlate
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	7.032	0	4.841	0
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	10.458	0	7.946	0
4	Partecipazioni	898	0	1.274	0
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	768	1.058	768
6	Imposte anticipate	2.619	0	2.240	0
	Totale attività non correnti	22.063	768	17.359	768
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(529)	0	(486)	0
8	Fondi non correnti	(36)	0	(170)	0
9	Altri debiti e passività non correnti	(252)	0	(722)	0
	Totale passività non correnti	(817)	0	(1.245)	0
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	11.933	0	12.881	0
11	Crediti commerciali	34.840	0	36.350	0
12	Crediti tributari	2.019	0	2.466	0
13	Altre attività correnti	5.034	0	6.148	0
14	Debiti verso fornitori	(21.712)	(25)	(26.929)	(18)
15	Debiti tributari	(6.211)	0	(3.029)	0
16	Fondi correnti	0	0	0	0
17	Altre passività correnti	(2.312)	0	(1.726)	0
	Totale capitale circolante netto	23.591	(25)	26.028	(18)
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	0	(5.644)	0
19	Riserve	(20.804)	0	(19.417)	0
20	Azioni proprie	390	0	1.199	0
21	(Utili) perdite a nuovo	(22.290)	0	(9.947)	0
	Totale patrimonio netto	(48.348)	0	(33.809)	0
	Totale attività nette	(3.511)	743	8.333	750
22	Disponibilità liquide	2.785	0	4.339	0
23	Debiti verso banche correnti	(25.929)	0	(12.738)	0
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	28.913	0	1.685	0
	Posizione finanziaria netta corrente	5.769	0	(6.714)	0
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	0	0
26	Debiti verso banche non correnti	(1.558)	0	(1.619)	0
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	0	0	0
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.258)	0	(1.619)	0
	Totale posizione finanziaria netta	3.511	0	(8.333)	0

Gruppo Digital Bros

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016		30 giugno 2015	
		Totale	di cui non ricorrenti	Totale	di cui non ricorrenti
1	Ricavi lordi	110.192	0	121.244	0
2	Rettifiche ricavi	(2.977)	0	(5.254)	0
3	Totale ricavi netti	107.215	0	115.990	0
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(21.193)	0	(34.104)	0
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.580)	0	(5.374)	0
6	Royalties	(23.851)	0	(28.328)	0
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(948)	0	(1.898)	0
8	Totale costo del venduto	(51.572)	0	(69.704)	0
9	Utile lordo (3+8)	55.643	0	46.286	0
10	Altri ricavi	5.714	0	2.295	0
11	Costi per servizi	(13.425)	0	(11.733)	(181)
12	Affitti e locazioni	(1.555)	0	(1.548)	0
13	Costi del personale	(19.861)	0	(17.853)	0
14	Altri costi operativi	(1.421)	0	(1.371)	0
15	Totale costi operativi	(36.262)	0	(32.505)	(181)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	25.095	0	16.076	(181)
17	Ammortamenti	(3.788)	0	(2.920)	0
18	Accantonamenti	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(1.080)	0	(1.455)	0
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	588	0	641	0
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.280)	0	(3.734)	0
22	Margine operativo (16+21)	20.815	0	12.342	(181)
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.093	0	3.939	0
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.570)	0	(2.027)	0
25	Gestione finanziaria	(2.477)	0	1.912	0
26	Utile prima delle imposte (22+25)	18.338	0	14.254	(181)
27	Imposte correnti	(6.644)	0	(3.897)	0
28	Imposte differite	845	0	(1.252)	0
29	Totale imposte	(5.799)	0	(5.149)	0
30	Utile netto (26+29)	12.539	0	9.105	(181)



Note illustrative al bilancio consolidato al 30 giugno 2016

1. NOTA INTRODUTTIVA

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

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2016 è stato redatto sul presupposto della continuità aziendale. Il Gruppo ha valutato che le incertezze ed i rischi a cui è soggetto, peraltro commentati nella relazione sulla gestione, non determinino incertezze sulla sua capacità di operare in continuità aziendale.

Principi contabili adottati e dichiarazione di conformità agli IAS/IFRS

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2016 del gruppo Digital Bros è redatto ai sensi dell'art. 154-ter del Decreto Legislativo del 24 febbraio 1998 n. 58 e successive modifiche e integrazioni. Tale bilancio consolidato al 30 giugno 2016 è stato redatto in conformità agli *International Financial Reporting Standards* — IFRS emessi dall'*International Accounting Standards Board* (IASB), in base al testo pubblicato nella Gazzetta Ufficiale delle Comunità Europee (G.U.C.E.). Con IFRS si intendono anche gli *International Accounting Standards* (IAS) tuttora in vigore, nonché tutti i documenti interpretativi emessi dall'*International Financial Reporting Interpretations Committee* (IFRIC). Tutti gli ammontari contenuti nel bilancio consolidato al 30 giugno 2016 sono espressi in mila Euro, se non diversamente specificato.

Schemi di bilancio

Il bilancio consolidato al 30 giugno 2016 è stato predisposto secondo i Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS ed i relativi principi interpretativi (SIC/IFRIC) omologati dalla Commissione Europea in vigore a tale data.

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

Non sono state effettuate modifiche nella composizione dei prospetti contabili utilizzati rispetto ai precedenti esercizi, che sono conformi ai prospetti contabili utilizzati per la predisposizione del bilancio consolidato al 30 giugno 2015.

I prospetti contabili che precedono sono composti da:

- situazione patrimoniale–finanziaria consolidata al 30 giugno 2016 confrontata con i medesimi valori al 30 giugno 2015, data di chiusura dell'ultimo bilancio consolidato;
- conto economico consolidato del periodo dal 1 luglio 2015 al 30 giugno 2016 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2014 al 30 giugno 2015;
- conto economico consolidato complessivo del periodo dal 1 luglio 2015 al 30 giugno 2016 confrontato con il conto economico consolidato dal 1 luglio 2014 al 30 giugno 2015;
- rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2015 al 30 giugno 2016 comparato con il rendiconto finanziario consolidato 1 luglio 2014 al 30 giugno 2015;
- prospetto dei movimenti di patrimonio netto consolidato intervenuti dal 1 luglio 2015 al 30 giugno 2016 e dal 1 luglio 2014 al 30 giugno 2015.

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

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

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

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

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

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

Le passività non correnti raggruppano i fondi che si prevede non avranno utilizzi nel corso dell'esercizio immediatamente successivo insieme ai benefici ai dipendenti, in particolare il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato per la Capogruppo e le altre società controllate di diritto italiano ed in generale i debiti che hanno una scadenza oltre il 30 giugno 2016.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il prospetto dei movimenti di patrimonio netto è stato predisposto secondo le indicazioni dei Principi Contabili Internazionali IAS/IFRS, con evidenza delle movimentazioni intercorse dall'1 luglio 2014 sino alla data del 30 giugno 2016.

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

2. PRINCIPI CONTABILI

Per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2016 sono stati applicati i principi contabili internazionali e le loro interpretazioni in vigore a tale data.

I prospetti contabili consolidati sono stati preparati sulla base delle situazioni contabili al 30 giugno 2016 predisposte dalle società del Gruppo consolidate e rettifiche, se necessario, al fine di allinearle ai criteri adottati dal Gruppo e conformi agli IAS/IFRS. Tutti i dati di raffronto relativi ad esercizi precedenti sono stati necessariamente modificati in conformità ai principi IAS/IFRS.

I criteri di valutazione adottati per la redazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2016 sono coerenti a quelli utilizzati per la preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2015. Le variazioni delle norme e delle interpretazioni adottate dall'Unione Europea non hanno comportato effetti significativi nella predisposizione del bilancio consolidato al 30 giugno 2016.

Immobili, impianti e macchinari

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

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

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

Fabbricati	2,56%-3%
Impianti e macchinari	12%-25%
Attrezzatura industriale e commerciale	20%
Altri beni	20%-25%
Migliorie su beni di terzi	17%

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

Le locazioni nelle quali il locatore mantiene sostanzialmente tutti i rischi ed i benefici legati alla proprietà dei beni sono classificate come leasing operativi. I costi riferiti a leasing operativi sono rilevati a conto economico in relazione alla durata del contratto di locazione ed iscritti tra gli affitti e locazioni.

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

Attività immateriali

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

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

Le aliquote utilizzate per l'ammortamento sono state:

- Marchi e diritti simili 33,3% (tale voce include anche proprietà intellettuali, diritti d'uso e licenze pluriennali)
- Licenze Microsoft Dynamics Navision 20%
- Licenze pluriennali / diritti d'uso 20%.

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

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

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

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

Aggregazioni aziendali

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

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

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

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

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

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

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

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

Partecipazioni

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

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

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

Altre attività finanziarie disponibili per la vendita

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

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

Ai fini di una più compiuta trattazione dei principi riguardanti le attività finanziarie si rimanda alla nota specificatamente predisposta ("Attività Finanziarie") inclusa nel paragrafo relativo alla posizione finanziaria netta.

Perdita di valore delle attività

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

Il Gruppo verifica pertanto, almeno una volta all'anno, la recuperabilità del valore contabile delle attività sopraelencate. Nel caso di determinazioni di un'eventuale perdita di valore, viene stimato il valore recuperabile dell'attività per determinare l'entità della svalutazione. Quando non è possibile stimare il valore recuperabile di un singolo bene, il Gruppo stima il valore recuperabile dell'unità generatrice di flussi finanziari cui il bene appartiene.

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

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

Rimanenze di magazzino

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

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

Crediti e debiti

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

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

I debiti sono esposti al loro valore nominale.

Cessioni di crediti verso clienti

Il Gruppo cede i crediti commerciali attraverso contratti stipulati con diverse società di factoring per cessioni pro-soluto. L'eliminazione dal bilancio delle attività cedute può avvenire, sulla base dei requisiti previsti dallo IAS 39, solo nel momento in cui sono stati sostanzialmente trasferiti i relativi rischi e benefici connessi alle attività cedute. Pertanto i crediti oggetto di cessioni pro-soluto che includano clausole limitative del trasferimento dei suddetti rischi e benefici all'atto della cessione quali pagamenti differiti, franchigie da parte del cedente o che implicino il mantenimento di una significativa esposizione all'andamento dei flussi finanziari derivanti dai crediti ceduti, rimangono iscritti nel bilancio consolidato sebbene siano stati trasferiti. Viene pertanto contabilizzata nel bilancio consolidato tra le altre passività finanziarie a breve termine una passività finanziaria di importo equivalente alle anticipazioni finanziarie ricevute a fronte delle cessioni di crediti non ancora incassati.

Benefici ai dipendenti

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

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

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

Fondi correnti e non correnti

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

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

Attività e passività finanziarie

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

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

Le attività finanziarie correnti e i titoli detenuti sono contabilizzati sulla base della data di negoziazione e, al momento della prima iscrizione in bilancio, sono valutati al costo di acquisizione comprensivi dei costi accessori. Successivamente alla prima rilevazione, gli strumenti finanziari disponibili per la vendita e quelli di negoziazione sono valutati al valore corrente. Qualora il prezzo di mercato non sia disponibile, il valore corrente degli strumenti finanziari disponibili per la vendita è misurato con le tecniche di valutazione più appropriate, quali, ad esempio, l'analisi dei flussi di cassa attualizzati effettuata con le informazioni di mercato disponibili alla data di chiusura del periodo.

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

Attività finanziarie valutate al fair value direttamente a conto economico

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

- attività finanziarie detenute per specifico scopo di trading;

- attività finanziarie da considerare al fair value fin dal loro acquisto.

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

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

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

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

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

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

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

Strumenti finanziari derivati

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

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

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

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

Se l'hedge accounting non può essere applicato, gli utili o le perdite derivanti dalla valutazione al valore corrente dello strumento finanziario derivato sono iscritti immediatamente a conto economico all'interno della voce interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari.

Azioni proprie

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

Ricavi

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

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

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

Costi

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

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

Costo del venduto

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

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

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

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

Dividendi percepiti

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

Interessi attivi/passivi e proventi/oneri finanziari

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

Imposte correnti

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

Le altre imposte non correlate al reddito, come le tasse sugli immobili e sul capitale, sono espresse tra gli

altri costi operativi.

Imposte differite

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

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

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

Utile per azione

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

Operazioni in valuta estera

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

Nuovi principi contabili

I seguenti principi contabili, emendamenti e interpretazioni IFRS sono stati applicati per la prima volta dal Gruppo a partire dal 1° luglio 2015:

- in data 21 novembre 2013 lo IASB ha pubblicato degli emendamenti allo IAS 19 “**Defined Benefit Plans: Employee Contributions**”, che propone di iscrivere le contribuzioni (relative solo al servizio prestato dal dipendente nell'esercizio) effettuate dai dipendenti o terze parti ai piani a benefici definiti a riduzione del *service cost* dell'esercizio in cui viene pagato tale contributo. La necessità di tale proposta è sorta con l'introduzione del nuovo IAS 19 (2011), ove si ritiene che tali contribuzioni siano da interpretare come parte di un *post-employment benefit*, piuttosto che di un beneficio di breve periodo e, pertanto, che tale contribuzione debba essere ripartita sugli

anni di servizio del dipendente. L'adozione di tali emendamenti non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

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

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

Le modifiche si applicano al più tardi a partire dagli esercizi che hanno inizio dal 1° luglio 2015. L'adozione di tali emendamenti non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 6 maggio 2014 lo IASB ha pubblicato gli emendamenti all'**IFRS 11 *Joint Arrangements – Accounting for acquisitions of interests in joint operations*** che riguarda la contabilizzazione dell'acquisizione di interessenze in una *joint operation* la cui attività costituisca un *business* nell'accezione prevista dall'IFRS 3. Le modifiche richiedono che per queste fattispecie si applichino i principi riportati dall'IFRS 3 relativi alla rilevazione degli effetti di una *business combination*.

Le modifiche si applicano agli esercizi che hanno inizio al 1° luglio 2015. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 30 giugno 2014 lo IASB ha emesso alcuni emendamenti allo **IAS 16 *Property, plant and equipment*** e **IAS 41 *Agriculture – Bearer Plants***. Le modifiche richiedono che le *bearer plants*, ossia gli alberi da frutto che daranno vita a raccolti annuali (ad esempio le viti, le piante di nocciole) debbano essere contabilizzate secondo i requisiti dello IAS 16 (piuttosto che dello IAS 41). Ciò significa che tali attività devono essere valutate al costo invece che al *fair value* al netto dei costi di vendita (è tuttavia consentito l'utilizzo del *revaluation method* proposto dallo IAS 16). I cambiamenti proposti sono ristretti agli alberi utilizzati per produrre stagionalmente frutti e non per essere venduti come *living plants* oppure soggetti ad un raccolto come prodotti agricoli. Tali alberi rientreranno nello scope dello IAS 16 anche durante la fase di maturazione biologica, vale a dire fino a che non saranno in grado di generare prodotti agricoli.

Le modifiche si applicano agli esercizi che hanno inizio al 1° luglio 2015. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

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

Le modifiche si applicano agli esercizi che hanno inizio al 1° luglio 2015. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- In data 25 settembre 2014 lo IASB ha pubblicato il documento “**Annual Improvements to IFRSs: 2012-2014 Cycle**”. Le modifiche introdotte dal documento devono essere applicate a partire dagli esercizi che avranno inizio dal 1° luglio 2015.

Il documento introduce modifiche ai seguenti principi:

- IFRS 5 – *Non-current Assets Held for Sale and Discontinued Operations*. La modifica al principio introduce linee guida specifiche nel caso in cui un’entità riclassifichi un’attività (o un *disposal group*) dalla categoria *held-for-sale* alla categoria *held-for-distribution* (o viceversa), o quando vengano meno i requisiti di classificazione di un’attività come *held-for-distribution*. Le modifiche definiscono che (i) per tali riclassifiche restano validi i medesimi criteri di classificazione e valutazione; (ii) le attività che non rispettano più i criteri di classificazione previsti per l’*held-for-distribution* dovrebbero essere trattate allo stesso modo di un’attività che cessa di essere classificata come *held-for-sale*;
- IFRS 7 – *Financial Instruments: Disclosure*. Le modifiche disciplinano l’introduzione di ulteriori linee guida per chiarire se un *servicing contract* costituisca un coinvolgimento residuo in un’attività trasferita ai fini dell’informativa richiesta in relazione alle attività trasferite. Inoltre, viene chiarito che l’informativa sulla compensazione di attività e passività finanziarie non è di norma esplicitamente richiesta per i bilanci intermedi, eccetto nel caso si tratti di un’informazione significativa;
- IAS 19 – *Employee Benefits*. Il documento introduce delle modifiche allo IAS 19 al fine di chiarire che gli *high quality corporate bonds* utilizzati per determinare il tasso di sconto dei *post-employment benefits* dovrebbero essere della stessa valuta utilizzata per il pagamento dei *benefits*. Le modifiche precisano che l’ampiezza del mercato dei *high quality corporate bonds* da considerare sia quella a livello di valuta e non del Paese dell’entità oggetto di reporting;
- IAS 34 – *Interim Financial Reporting*. Il documento introduce delle modifiche al fine di chiarire i requisiti da rispettare nel caso in cui l’informativa richiesta sia presentata nell’*interim financial report*, ma al di fuori dell’*interim financial statements*. La modifica precisa che tale informativa venga inclusa attraverso un *cross-reference* dall’*interim financial statements* ad altre parti dell’*interim financial report* e che tale documento sia disponibile ai lettori del bilancio nella stessa modalità e con gli stessi tempi dell’*interim financial statements*.

L’adozione di tali emendamenti non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 18 dicembre 2014 lo IASB ha emesso l’emendamento allo **IAS 1 - Disclosure Initiative**. L’obiettivo delle modifiche è di fornire chiarimenti in merito ad elementi di informativa che possono essere percepiti come impedimenti ad una chiara ed intellegibile redazione dei bilanci. Le modifiche apportate sono le seguenti:
 - Materialità e aggregazione: viene chiarito che un’entità non deve oscurare informazioni aggregandole o disaggregandole e che le considerazioni relative alla materialità si applicano agli schemi di bilancio, note illustrative e specifici requisiti di informativa

degli IFRS. Il documento precisa che le *disclosures* richieste specificamente dagli IFRS devono essere fornite solo se l'informazione è materiale;

- Prospetto della situazione patrimoniale e finanziaria e prospetto di conto economico complessivo: si chiarisce che l'elenco di voci specificate dallo IAS 1 per questi prospetti può essere disaggregato e aggregato a seconda dei casi. Viene inoltre fornita una linea guida sull'uso di subtotali all'interno dei prospetti;
- Presentazione degli elementi di *Other Comprehensive Income* ("OCI"): si chiarisce che la quota di OCI di società collegate e *joint ventures* valutate con il metodo del patrimonio netto deve essere presentata in aggregato in una singola voce, a sua volta suddivisa tra componenti suscettibili di future riclassifiche a conto economico o meno;
- Note illustrative: si chiarisce che le entità godono di flessibilità nel definire la struttura delle note illustrative e si fornisce una linea guida su come impostare un ordine sistematico delle note stesse, ad esempio:
 - i. Dando prominenza a quelle che sono maggiormente rilevanti ai fini della comprensione della posizione patrimoniale e finanziaria (e.g. raggruppando informazioni su particolari attività);
 - ii. Raggruppando elementi misurati secondo lo stesso criterio (e.g. attività misurate al *fair value*);
 - iii. Seguendo l'ordine degli elementi presentati nei prospetti.

Le modifiche introdotte dal documento devono essere applicate a partire dagli esercizi che avranno inizio dal 1° luglio 2015. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 12 agosto 2014 lo IASB ha pubblicato l'emendamento allo **IAS 27 - Equity Method in Separate Financial Statements**. Il documento introduce l'opzione di utilizzare nel bilancio separato di un'entità il metodo del patrimonio netto per la valutazione delle partecipazioni in società controllate, in società a controllo congiunto e in società collegate. Di conseguenza, a seguito dell'introduzione dell'emendamento, un'entità potrà rilevare tali partecipazioni nel proprio bilancio separato alternativamente:
 - al costo; o
 - secondo quanto previsto dallo IFRS 9 (o dallo IAS 39); o
 - utilizzando il metodo del patrimonio netto.

Le modifiche si applicano a partire dal 1° luglio 2015. L'adozione di tale emendamento non ha comportato effetti sul bilancio consolidato del Gruppo.

PRINCIPI CONTABILI, EMENDAMENTI ED INTERPRETAZIONI IFRS NON ANCORA OMOLOGATI DALL'UNIONE EUROPEA

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

- In data 28 maggio 2014 lo IASB ha pubblicato il principio **IFRS 15 – Revenue from Contracts with Customers** che, unitamente ad ulteriori chiarimenti pubblicati in data 12 aprile 2016, è destinato a sostituire i principi IAS 18 – *Revenue* e IAS 11 – *Construction Contracts*, nonché le interpretazioni IFRIC 13 – *Customer Loyalty Programmes*, IFRIC 15 – *Agreements for the Construction of Real Estate*, IFRIC 18 – *Transfers of Assets from Customers* e SIC 31 – *Revenues-Barter Transactions Involving Advertising Services*. Il principio stabilisce un nuovo modello di riconoscimento dei ricavi, che si applicherà a tutti i contratti stipulati con i clienti ad eccezione di quelli che rientrano nell'ambito di applicazione di altri principi IAS/IFRS come i leasing, i contratti d'assicurazione e gli strumenti finanziari. I passaggi fondamentali per la contabilizzazione dei ricavi secondo il nuovo modello sono:
 - l'identificazione del contratto con il cliente;
 - l'identificazione delle *performance obligations* del contratto;
 - la determinazione del prezzo;
 - l'allocazione del prezzo alle *performance obligations* del contratto;
 - i criteri di iscrizione del ricavo quando l'entità soddisfa ciascuna *performance obligation*.

Il principio si applica a partire dal 1° gennaio 2018 ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori si attendono che l'applicazione dell'IFRS 15 possa avere un impatto significativo sugli importi iscritti a titolo di ricavi e sulla relativa informativa riportata nel bilancio consolidato del Gruppo. Tuttavia, non è possibile fornire una stima ragionevole degli effetti finché il Gruppo non avrà completato un'analisi dettagliata dei contratti con i clienti;

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

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

devono essere rilevate nel prospetto “*Other comprehensive income*” e non più nel conto economico.

Con riferimento all’*impairment*, il nuovo principio richiede che la stima delle perdite su crediti venga effettuata sulla base del modello delle *expected losses* (e non sul modello delle *incurred losses* utilizzato dallo IAS 39) utilizzando informazioni supportabili, disponibili senza oneri o sforzi irragionevoli che includano dati storici, attuali e prospettici. Il principio prevede che tale *impairment model* si applichi a tutti gli strumenti finanziari, ossia alle attività finanziarie valutate a costo ammortizzato, a quelle valutate a *fair value through other comprehensive income*, ai crediti derivanti da contratti di affitto e ai crediti commerciali.

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

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

La maggior flessibilità delle nuove regole contabili è controbilanciata da richieste aggiuntive di informativa sulle attività di *risk management* della società. Gli amministratori non si attendono effetti significativi sugli importi e sull’informativa riportata nel bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 13 gennaio 2016 lo IASB ha pubblicato il principio **IFRS 16 – Leases** che è destinato a sostituire il principio IAS 17 – *Leases*, nonché le interpretazioni IFRIC 4 *Determining whether an Arrangement contains a Lease*, SIC-15 *Operating Leases—Incentives* e SIC-27 *Evaluating the Substance of Transactions Involving the Legal Form of a Lease*.

Il nuovo principio fornisce una nuova definizione di *lease* ed introduce un criterio basato sul controllo (*right of use*) di un bene per distinguere i contratti di leasing dai contratti per servizi, individuando quali discriminanti: l’identificazione del bene, il diritto di sostituzione dello stesso, il diritto ad ottenere sostanzialmente tutti i benefici economici rivenienti dall’uso del bene e il diritto di dirigere l’uso del bene sottostante il contratto.

Il principio stabilisce un modello unico di riconoscimento e valutazione dei contratti di leasing per il locatario (*lessee*) che prevede l’iscrizione del bene oggetto di *lease* anche operativo nell’attivo con contropartita un debito finanziario, fornendo inoltre la possibilità di non

riconoscere come leasing i contratti che hanno ad oggetto i “*low-value assets*” e i leasing con una durata del contratto pari o inferiore ai 12 mesi. Al contrario, lo Standard non comprende modifiche significative per i locatori.

Il principio si applica a partire dal 1° gennaio 2019 ma è consentita un’applicazione anticipata, solo per le Società che hanno applicato in via anticipata l’IFRS 15 - *Revenue from Contracts with Customers*. Gli amministratori non si attendono effetti significativi sugli importi e sull’informativa riportata nel bilancio consolidato del Gruppo;

- in data 11 settembre 2014 lo IASB ha pubblicato un emendamento all’**IFRS 10 e IAS 28 *Sales or Contribution of Assets between an Investor and its Associate or Joint Venture***. Il documento è stato pubblicato al fine di risolvere l’attuale conflitto tra lo IAS 28 e l’IFRS 10. Secondo quanto previsto dallo IAS 28, l’utile o la perdita risultante dalla cessione o conferimento di un *non-monetary asset* ad una *joint venture* o collegata in cambio di una quota nel capitale di quest’ultima è limitato alla quota detenuta nella *joint venture* o collegata dagli altri investitori estranei alla transazione. Al contrario, il principio IFRS 10 prevede la rilevazione dell’intero utile o perdita nel caso di perdita del controllo di una società controllata, anche se l’entità continua a detenere una quota non di controllo nella stessa, includendo in tale fattispecie anche la cessione o conferimento di una società controllata ad una *joint venture* o collegata. Le modifiche introdotte prevedono che in una cessione/conferimento di un’attività o di una società controllata ad una *joint venture* o collegata, la misura dell’utile o della perdita da rilevare nel bilancio della cedente/conferente dipenda dal fatto che le attività o la società controllata cedute/conferite costituiscano o meno un *business*, nell’accezione prevista dal principio IFRS 3. Nel caso in cui le attività o la società controllata cedute/conferite rappresentino un *business*, l’entità deve rilevare l’utile o la perdita sull’intera quota in precedenza detenuta; mentre, in caso contrario, la quota di utile o perdita relativa alla quota ancora detenuta dall’entità deve essere eliminata. Al momento lo IASB ha sospeso l’applicazione di questo emendamento. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di queste modifiche;
- in data 18 dicembre 2014 lo IASB ha pubblicato il documento “***Investment Entities: Applying the Consolidation Exception (Amendments to IFRS 10, IFRS 12 and IAS 28)***”, contenente modifiche relative a tematiche emerse a seguito dell’applicazione della consolidation exception concesse alle entità d’investimento. Le modifiche introdotte dal documento devono essere applicate a partire dagli esercizi che avranno inizio il 1° gennaio 2016 o da data successiva, ne è comunque concessa l’adozione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall’adozione di queste modifiche, non soddisfacendo la società la definizione di società di investimento;
- In data 19 gennaio 2016 lo IASB ha pubblicato il documento “***Recognition of Deferred Tax Assets for Unrealised Losses (Amendments to IAS 12)***” che contiene delle modifiche al principio contabile internazionale IAS 12. Il documento ha l’obiettivo di fornire alcuni chiarimenti sull’iscrizione delle imposte differite attive sulle perdite non realizzate al verificarsi di determinate circostanze e sulla stima dei redditi imponibili per gli esercizi futuri.

Le modifiche si applicano a partire dal 1° gennaio 2017 ma ne è consentita l'adozione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;

- In data 29 gennaio 2016 lo IASB ha pubblicato il documento “***Disclosure Initiative (Amendments to IAS 7)***” che contiene delle modifiche al principio contabile internazionale IAS 7. Il documento ha l'obiettivo di fornire alcuni chiarimenti per migliorare l'informativa sulle passività finanziarie. In particolare, le modifiche richiedono di fornire un'informativa che permetta agli utilizzatori del bilancio di comprendere le variazioni delle passività derivanti da operazioni di finanziamento, ivi incluso le variazioni derivanti da movimenti monetari e variazioni derivanti da movimenti non-monetari. Le modifiche non prevedono uno specifico formato da utilizzare per l'informativa. Tuttavia, le modifiche introdotte richiedono che un'entità debba fornire una riconciliazione tra il saldo iniziale e il saldo finale per le passività derivanti da operazioni finanziarie. Le modifiche si applicano a partire dal 1° gennaio 2017 ma è consentita un'applicazione anticipata. Non è richiesta la presentazione delle informazioni comparative relative ai precedenti esercizi. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche;
- in data 20 giugno 2016 lo IASB ha pubblicato il documento “***Classification and measurement of share-based payment transactions (Amendments to IFRS 2)***” che contiene delle modifiche al principio contabile internazionale IFRS 2. Le modifiche forniscono alcuni chiarimenti in relazione alla contabilizzazione degli effetti delle *vesting conditions* in presenza di *cash-settled share-based payments*, alla classificazione di *share-based payments* con caratteristiche di *net settlement* e alla contabilizzazione delle modifiche ai termini e condizioni di uno *share-based payment* che ne modificano la classificazione da *cash-settled* a *equity-settled*. Le modifiche si applicano a partire dal 1° gennaio 2018 ma è consentita un'applicazione anticipata. Gli amministratori non si attendono un effetto significativo nel bilancio consolidato del Gruppo dall'adozione di queste modifiche.

3. VALUTAZIONI DISCREZIONALI E STIME SIGNIFICATIVE

Valutazioni discrezionali

La preparazione del bilancio consolidato al 30 giugno 2016 e delle relative note illustrative ha richiesto alcune valutazioni discrezionali che sono servite per la preparazione di stime e di assunzioni che hanno effetto sui valori delle attività e delle passività del bilancio consolidato abbreviato e sull'informativa relativa ad attività e passività potenziali alla data del bilancio consolidato abbreviato. Tali valutazioni sono effettuate sulla base di piani previsionali a breve e medio/lungo termine continuamente aggiornati ed approvati dal Consiglio di Amministrazione preliminarmente all'approvazione di tutte le relazioni finanziarie.

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

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

Rischi su crediti

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

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

Valutazione delle rimanenze

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

in cui vengono riscontrate.

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

Benefici a dipendenti

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

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

Rettifiche ricavi

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

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

Royalty e anticipi a sviluppatori per licenze

Il metodo di determinazione delle royalty varia da rapporto a rapporto in funzione delle differenti tipologie contrattuali. Il numero di contratti che prevedono royalty variabili con un minimo garantito e/o i contratti che prevedono una quota fissa di sviluppo sono aumentati nel tempo. Per queste ultime due tipologie occorre valutare il beneficio futuro che il contratto genererà nei trimestri successivi per rispettare il principio della correlazione dei costi e ricavi e si basa sulla stima delle quantità che si prevede

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

Imposte differite e anticipate

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

4. CRITERI DI CONSOLIDAMENTO

Imprese controllate

Le imprese controllate sono quelle su cui il Gruppo esercita il controllo. Il controllo esiste quando il Gruppo ha il potere, direttamente o indirettamente, di determinare le politiche finanziarie ed operative dell'impresa controllata al fine di ottenere benefici dalle sue attività. Le situazioni contabili delle imprese controllate sono incluse nel bilancio consolidato al 30 giugno 2016 a partire dalla data in cui si assume il controllo fino al momento in cui tale controllo cessa di esistere.

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

Le società collegate sono valutate al costo, rettificato in presenza di perdite durature di valore.

Conversione dei prospetti contabili espressi in moneta estera

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

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

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

Transazioni eliminate nel processo di consolidamento

Nella preparazione del bilancio consolidato abbreviato al 30 giugno 2016 sono stati eliminati tutti i saldi patrimoniali e le operazioni economiche e finanziarie poste in essere tra società del Gruppo, così come gli utili e le perdite non realizzate su operazioni infragruppo.

Perimetro di consolidamento

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

Metodo di consolidamento integrale:

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

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

Società collegate valutate al costo:

Ragione Sociale	Sede operativa	Capitale Sociale	Quota posseduta direttamente	Quota posseduta indirettamente
Delta DNA Ltd. ⁽¹⁾	Edimburgo, UK	£ 2.786.000	1,12%	0%
Ebooks&Kids S.r.l.	Milano	€ 26.366	16%	0%
Cityglance S.r.l.	Milano	€ 10.000	42,5%	0%
Ovosonico S.r.l.	Milano	€ 100.000	28,58%	0%
Seekhana Ltd.	Milton Keynes, UK	£ 10.000	28,34%	0%

⁽¹⁾ precedentemente Games Analytics Ltd.

5. PARTECIPAZIONI IN SOCIETÀ COLLEGATE E IN ALTRE IMPRESE

Le partecipazioni detenute dalle società del Gruppo al 30 giugno 2016 sono le seguenti:

- l'1,12% del capitale della società Delta DNA Ltd. acquistata il 3 luglio 2013 e iscritta al costo d'acquisto per un ammontare di 60 mila Euro (50 mila Sterline);
- il 16% delle quote della società Ebooks&Kids S.r.l. iscritte al costo d'acquisto per un controvalore totale di 200 mila Euro. L'acquisizione della partecipazione è avvenuta a fronte di una prima sottoscrizione avvenuta in data 7 luglio 2013 per 70 mila Euro di cui 68,7 mila Euro a titolo di sovrapprezzo, e successivamente, in data 13 febbraio 2014 di un'ulteriore sottoscrizione di un aumento di capitale per 130 mila Euro, di cui 127,1 mila Euro a titolo di sovrapprezzo;
- il 42,5% della società Cityglance S.r.l. iscritta per un importo pari a 46 mila Euro. Tale importo include Euro 4.250,00 relative alla quota di capitale sottoscritta e circa 41 mila Euro relative a costi sostenuti dalla Capogruppo per lo sviluppo delle attività della società e che sono pertanto stati iscritti ad incremento del valore della partecipazione posseduta;
- il 28,58% della società Ovosonico S.r.l. per un valore di carico di 420 mila Euro di cui 28.583 mila Euro a titolo di capitale e 391.417 Euro a titolo di sovrapprezzo;
- Il 28,34% della società Seekhana Ltd. per un valore di 173 mila Euro (142 mila sterline) di cui 4 mila Euro a titolo di capitale e 169 mila Euro a titolo di sovrapprezzo.

6. AGGREGAZIONI DI IMPRESE

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

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

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

7. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	
	Attività non correnti				
1	Immobili impianti e macchinari	7.032	4.841	2.191	45,3%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	10.458	7.946	2.512	31,6%
4	Partecipazioni	898	1.274	(376)	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.056	1.058	(2)	-0,2%
6	Imposte anticipate	2.619	2.240	379	16,9%
	Totale attività non correnti	22.063	17.359	4.704	27,1%
	Passività non correnti				
7	Benefici verso dipendenti	(529)	(486)	(43)	8,8%
8	Fondi non correnti	(36)	(170)	134	-79,1%
9	Altri debiti e passività non correnti	(252)	(722)	470	-65,1%
	Totale passività non correnti	(817)	(1.378)	561	-40,7%
	Capitale circolante netto				
10	Rimanenze	11.933	12.881	(948)	-7,4%
11	Crediti commerciali	34.840	36.350	(1.510)	-4,2%
12	Crediti tributari	2.019	2.466	(447)	-18,1%
13	Altre attività correnti	5.034	6.148	(1.114)	-18,1%
14	Debiti verso fornitori	(21.712)	(26.929)	5.217	-19,4%
15	Debiti tributari	(6.211)	(3.029)	(3.182)	n.s.
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.312)	(1.726)	(586)	33,9%
	Totale capitale circolante netto	23.591	26.161	(2.570)	-9,8%
	Patrimonio netto				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(20.804)	(19.417)	(1.387)	7,1%
20	Azioni proprie	390	1.199	(809)	-67,5%
21	(Utili) perdite a nuovo	(22.290)	(9.947)	(12.343)	n.s.
	Totale patrimonio netto	(48.348)	(33.809)	(14.539)	43,0%
	Totale attività nette	(3.511)	8.333	(11.844)	n.s.
	Posizione finanziaria netta corrente	5.769	(6.714)	12.483	n.s.
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195	0,0%
26	Debiti verso banche non correnti	(1.558)	(1.619)	61	-3,7%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	0	(1.895)	0,0%
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.258)	(1.619)	(639)	39,5%
	Totale posizione finanziaria netta	3.511	(8.333)	11.844	n.s.

1. Immobili, impianti e macchinari

La voce passa da 4.841 migliaia di Euro a 7.032 migliaia di Euro. I movimenti intervenuti nell'esercizio corrente sono i seguenti:

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Decrementi	Amm.to	Utilizzo f.do amm.to	30 giugno 2016
Fabbricati industriali	2.375	2.348	0	(125)	0	4.598
Terreni	600	0	0	0	0	600
Attrezz. industriali e comm.	746	599	(61)	(331)	60	1.013
Altri beni	1.120	115	(199)	(215)	0	821
Totale	4.841	3.062	(260)	(671)	60	7.032

I movimenti intervenuti nell'esercizio precedente sono i seguenti:

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

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

L'incremento della voce Fabbricati industriali è relativo all'acquisto da parte della 133 W Broadway, per 2.500 mila Dollari statunitensi, dell'immobile sito in Eugene, Oregon, sede operativa della Pipeworks Inc.. La voce fabbricati industriali include inoltre il magazzino di Trezzano sul Naviglio e l'immobile di proprietà con destinazione ad uso uffici e laboratori sito in via Labus a Milano, sede operativa della Digital Bros Game Academy S.r.l..

La voce Terreni è relativa al terreno pertinente al magazzino di Trezzano sul Naviglio, valutato in 600 migliaia di Euro. Sia il magazzino di Trezzano sul Naviglio che il terreno sono stati acquistati dal Gruppo attraverso un contratto di locazione finanziaria e sono rilevati nello stato patrimoniale in base a quanto previsto dallo IAS 17. Sono stati riscatti nel corso dell'esercizio.

Gli incrementi totali effettuati nel periodo sono stati pari a 3.062 migliaia di Euro e sono i seguenti:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015
Immobile sede della Pipeworks Inc.	2.281	0
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	0	717
Attrezzature per office automation	551	341
Altri investimenti	230	184
Totale investimenti dell'esercizio (A)	3.062	1.242
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da Pipeworks Inc.	0	340
Attrezzature per office automation e arredamenti apportati da DR Studios Ltd.	0	77
Totale immobilizzazioni immateriali apportate da società acquisite (B)	0	417
Riclassifica immobile di via Labus a Milano (C)	0	455
Totale incrementi delle immobilizzazioni materiali (A+B+C)	3.062	2.114

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

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2016
Fabbricati industriali	3.191	2.348	0	5.539
Terreni	600	0	0	600
Impianti e macchinari	24	0	0	24
Attrezz. industriali e comm.	3.667	599	(61)	4.205
Altri beni	2.360	115	(199)	2.277
Totale	9.842	3.062	(260)	12.644

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2016
Fabbricati industriali	(816)	(125)	0	(942)
Terreni	0	0	0	0
Impianti e macchinari	(24)	0	0	(24)
Attrezz. industriali e comm.	(2.921)	(331)	60	(3.191)
Altri beni	(1.240)	(215)	0	(1.455)
Totale	(5.001)	(671)	60	(5.613)

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni materiali

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

Fondi ammortamento

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

3. Immobilizzazioni immateriali

Tutte le attività immateriali iscritte dal Gruppo sono a vita utile definita. Nell'esercizio il Gruppo ha iscritto tra le immobilizzazioni immateriali 5.051 migliaia di Euro per effetto di costi sostenuti per sviluppo interno.

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

Migliaia di Euro	1 luglio 2015	Incrementi	Decrementi	Amm.to	30 giugno 2016
Concessioni e licenze	2.750	2.431	0	(1.762)	3.419
Marchi e diritti simili	2.334	6	(694)	(860)	786
Altri beni	1.033	0	0	(495)	538
Immobilizzazioni in corso	1.829	4.538	(652)	0	5.715
Totale	7.946	6.975	(1.346)	(3.117)	10.458

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

La voce Immobilizzazioni in corso rappresenta i costi sostenuti dalla DR Studios Ltd. e dalla Pipeworks Inc. relativamente alle commesse per lo sviluppo di videogiochi destinati alle altre società del Gruppo e non ancora terminati alla chiusura dell'esercizio.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015
Commesse interne in corso Pipeworks Inc.	4.214	1.534
Fantafida	801	153
Diritti di utilizzo di Gems of War	408	374
Commesse interne in corso DR Studios Ltd.	325	142
Diritti di utilizzo di Battle Ages	279	312
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	275	102
Diritti di utilizzo di Brothers	237	442
Marchio Battle Islands	215	2.670
Diritti di utilizzo di Brothers	120	181
Altre concessioni e licenze	65	229
Diritti di utilizzo di How to Survive 1.5 TPR	30	200
Altri marchi	6	4
Contratti Pipeworks Inc.	0	1.314
Diritti di utilizzo di How to Survive 1.5	0	225
Diritti di utilizzo di Mythic Islands	0	203
App Cityglance	0	112
Altri beni	0	25
Totale incrementi delle immobilizzazioni immateriali	6.975	8.222

Il dettaglio degli incrementi dell'esercizio relativamente alle commesse interne in corso realizzate dalla Pipeworks Inc. è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016
Prominence Poker	2.295
Superfight	619
Galapagos	420
Night of Terrors	269
Gems of War	253
Altre commesse	358
Totale incrementi per commesse interne Pipeworks Inc.	4.214

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

Esercizio corrente

Valore lordo immobilizzazioni immateriali

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2015
Concessioni e licenze	6.594	2.431	0	9.025
Marchi e dir.simili	5.175	6	(694)	4.486
Altro	1.678	0	0	1.678
Immobilizzazioni in corso	1.829	4.538	(652)	5.715
Totale	15.276	6.975	(1.346)	20.905

Fondi ammortamento

Migliaia di Euro	1 luglio 2014	Incrementi	Dismissioni	30 giugno 2015
Concessioni e licenze	(3.844)	(1.762)	0	(5.606)
Marchi e diritti simili	(2.841)	(860)	0	(3.700)
Altri beni	(645)	(495)	0	(1.139)
Totale	(7.330)	(3.116)	0	(10.446)

Esercizio precedente

Valore lordo immobilizzazioni immateriali

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

Fondi ammortamento

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

4. Partecipazioni

Le partecipazioni detenute dal Gruppo al 30 giugno 2016, confrontate con quelle detenute al 30 giugno 2015 sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Game Analytics Ltd.	60	60	0
Ebooks&Kids S.r.l.	200	200	0
Cityglance S.r.l.	45	45	0
Ovosonico S.r.l.	420	0	420
Seekhana Ltd.	173	0	173
Totale società collegate	898	305	593
Starbreeze AB azioni A	0	969	(969)
Totale altre partecipazioni	0	969	(969)
Totale partecipazioni	898	1.274	(376)

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

Le Starbreeze AB azioni A sono state riclassificate nella posizione finanziaria corrente in quanto vendute successivamente alla data di chiusura dell'esercizio in data 1 luglio 2016.

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

Ragione sociale	Sede	Valore di carico (a)	Capitale sociale (b)	PN pro-quota (c)	Risultato d'esercizio	Variazioni d=c-a
Games Analytics Ltd. ⁽¹⁾	Edimburgo	60	3	15	(1.222)	(45)
Ebooks S.r.l. ⁽¹⁾	Milano	200	26	65	(62)	(135)
Cityglance S.r.l. ⁽²⁾	Milano	46	10	5	43	(41)
Ovosonico S.r.l. ⁽¹⁾	Varese	420	69	80	(52)	(340)
Seekhana Ltd. ⁽³⁾	Milton Keynes	172	12	76	n.a.	(96)
Totale		898				

⁽¹⁾I dati sono stati ottenuti dai bilanci al 31 dicembre 2015

⁽²⁾I dati sono stati ottenuti dal bilancio al 30 giugno 2015

⁽³⁾Società costituita nel mese di febbraio 2016

5. Crediti e altre attività non correnti

La voce crediti ed altre attività non correnti al 30 giugno 2016 è pari a 1.056 mila Euro.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	192	194	(2)
Depositi cauzionali utenze	5	5	0
Depositi cauzionali concessione AAMS e Bingo	220	220	0
Altri depositi cauzionali	4	4	0
Totale crediti e altre attività non correnti	1.056	1.058	17

6. Imposte anticipate

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

La voce al 30 giugno 2016 è pari a 2.991 migliaia di Euro e si è decrementata di 751 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2015.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Società italiane	(195)	622	(817)
Società estere	2.493	2.236	257
Rettifiche di consolidamento	321	(618)	939
Totale imposte anticipate	2.619	2.240	379

La tabella seguente, espressa in migliaia di Euro, riporta il dettaglio delle differenze temporanee al 30 giugno 2016 confrontato con il medesimo al 30 giugno 2015:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Fondo svalutazione crediti tassato	1.138	1.483	(345)
Perdite fiscali precedenti	367	323	44
Interessi passivi ineducibili	0	0	0
Altre passività	373	374	(1)
Differenze attuariali	138	39	99
Riserva di rivalutazione titoli	(3.073)	(330)	(2.743)
Costi non dedotti in precedenti esercizi	339	359	(20)
Totale differenze	(718)	2.248	(2.966)
Aliquota fiscale IRES	27,5%	27,5%	
Imposte anticipate IRES	(197)	619	(817)
Imposte anticipate IRAP	2	3	(1)
Imposte anticipate controllate estere	2.493	2.236	257
Imposte anticipate da rettifiche di consolidamento	321	(618)	939
Totale imposte anticipate	2.619	2.240	378

Le imposte anticipate delle controllate estere sono composte da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015
Imposte anticipate per perdite 505 Games Spain SI	190	163
Imposte anticipate per perdite Pipeworks Inc.	142	359
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games (US) Inc.	2.105	1.667
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Interactive	29	22
Imposte anticipate per differenze temporanee 505 Games Mobile US	15	25
Imposte anticipate per perdite 133 West Broadway	12	0
Totale imposte anticipate controllate estere	2.493	2.236

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

PASSIVITÀ NON CORRENTI

7. Benefici verso i dipendenti

La voce benefici verso i dipendenti rispecchia il valore attuariale dell'effettivo debito del Gruppo verso i dipendenti calcolato da un attuario indipendente secondo quanto previsto dallo IAS 19 e mostra un decremento rispetto all'esercizio precedente pari a 43 migliaia di Euro.

Nell'ambito della valutazione attuariale IAS19 alla data del 30 giugno 2016 è stato utilizzato un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate A con duration superiore ai dieci anni, consistentemente con il tasso utilizzato alla chiusura del precedente esercizio. L'utilizzo di un tasso di attualizzazione Iboxx Corporate AA non avrebbe comportato differenze significative.

La metodologia di calcolo può essere schematizzata nelle seguenti fasi:

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

La stima si basa su un numero puntuale di dipendenti in forza presso le società italiane a fine periodo, pari a 66 persone, con un'età anagrafica media di circa 44 anni.

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

- tasso annuo di interesse pari al 1,40%;
- tasso annuo di incremento reale delle retribuzioni pari all'1%;
- tasso annuo di inflazione pari all'1,50%, all'1,80% per il 2017, all'1,70% per il 2018, all'1,60% per il 2019 e al 2% dal 2020 in poi.

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

Migliaia di Euro	Es. 2015/16	Es. 2014/15
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 1 luglio 2015	486	540
Utilizzo del fondo per dimissioni	(15)	(51)
Accantonamenti dell'esercizio	180	215
Adeguamento per previdenza complementare	(166)	(188)
Adeguamento per ricalcolo attuariale	45	(30)
Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato al 30 giugno 2016	529	486

Il Gruppo non ha in essere piani di contribuzione integrativi.

8. Fondi non correnti

Sono costituiti integralmente dal fondo indennità suppletiva clientela agenti. L'ammontare al 30 giugno 2016 pari a 36 mila Euro è diminuito di 134 migliaia di Euro rispetto al 30 giugno 2015, quando era stato pari a 170 mila Euro. La variazione è relativa ad utilizzi per 136 mila Euro e agli accantonamenti del periodo per 2 mila Euro.

9. Altri debiti e passività non correnti

Gli altri debiti e passività non correnti al 30 giugno 2016 sono composti esclusivamente dalla parte di retribuzione variabile legata al piano di incentivi a medio-lungo termine degli amministratori e dei dirigenti con funzione strategica e che verranno liquidati oltre il 30 giugno 2017.

La voce al 30 giugno 2015 era composta per 133 mila Euro dalla quota maturata a tale data dei premi precedentemente descritti e per 589 mila Euro dalla stima del potenziale earn-out da liquidare nel settembre 2016 per l'acquisizione della DR Studios Ltd.. Tale importo è stato stornato nell'esercizio in quanto i piani previsionali non determinano alcun debito.

CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

10. Rimanenze

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Rimanenze Distribuzione Italia (A)	4.804	5.031	(227)
Rimanenze 505 Games S.p.A.	769	786	(17)
Rimanenze controllate estere	6.360	7.064	(704)
Rimanenze Premium Games (B)	7.129	7.850	(721)
Totale Rimanenze (A+B)	11.933	12.881	(948)

Le rimanenze passano da 12.881 mila Euro al 30 giugno 2015 a 11.933 mila Euro al 30 giugno 2016, con un decremento di 948 mila Euro.

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

11. Crediti commerciali

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Crediti verso clienti Italia	4.414	7.279	(2.865)
Crediti verso clienti UE	2.490	7.335	(4.845)
Crediti verso clienti resto del mondo	9.207	12.279	(3.072)
Fondo svalutazione crediti	(1.148)	(2.069)	921
Totale crediti verso clienti	14.963	24.824	(9.861)
Crediti per licenze d'uso videogiochi	19.877	11.526	8.351
Totale crediti commerciali	34.840	36.350	(1.510)

Il totale dei crediti verso clienti registrato al 30 giugno 2016, pari a 14.963 mila Euro mostra una diminuzione di 9.861 migliaia di Euro rispetto al valore al 30 giugno 2015, quando erano pari a 24.824 mila Euro. Il decremento dei crediti verso clienti è effetto sia della diminuzione dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia sia alla particolare concentrazione di ricavi del Premium Games che nel corso dell'ultimo mese del passato esercizio aveva visto il lancio di Sniper Elite V3.

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

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Note credito per riposizionamento prezzi	1.758	2.271	(513)
Note credito per resi di merce	3.870	88	3.782
Totale note credito da emettere	5.628	2.359	3.269

Le note credito da emettere per riposizionamenti prezzi diminuiscono di 513 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 mentre le note credito da emettere per resi di merce aumentano di 3.782 mila Euro a seguito delle vendite delle trading card effettuate dalla Game Entertainment S.r.l. a partire dal mese di aprile 2016 sul canale edicola e che prevedono contrattualmente la possibilità della restituzione integrale della merce invenduta.

Il fondo svalutazione crediti diminuisce rispetto al 30 giugno 2015 di 921 mila Euro, passando da 2.069 mila Euro a 1.148 mila di fine esercizio. La stima del fondo svalutazione crediti è frutto di un'analisi svolta analiticamente su ogni singola posizione cliente al fine di verificare la loro solvibilità. La variazione è determinata da accantonamenti per 639 mila Euro ed utilizzi per 1.560 mila Euro.

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2016 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2015:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	% su totale	30 giugno 2015	% su totale
Non scaduto	13.502	90%	22.013	89%
0 > 30 giorni	489	4%	1.002	4%
30 > 60 giorni	11	0%	297	1%
60 > 90 giorni	63	0%	101	1%
> 90 giorni	898	6%	1.411	5%
Totale crediti verso clienti	14.963	100%	24.824	100%

I crediti per licenze d'uso videogiochi sono acconti versati per l'acquisizione di licenze di videogiochi, il cui sfruttamento non è ancora iniziato o completato alla data di chiusura del periodo. Si incrementano nell'esercizio da 11.526 mila Euro a 19.877 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Importi in Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Anticipi a sviluppatori per licenze di utilità futura	14.883	7.537	7.346
Anticipi a sviluppatori per licenze parzialmente utilizzate	4.994	3.989	1.005
Totale crediti per licenze d'uso	19.877	11.526	8.351

12. Crediti tributari

Il dettaglio dei crediti tributari è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Credito da consolidato fiscale nazionale	1	1	0
Credito IVA	613	646	(33)
Credito per ritenute estere	403	1.083	(680)
Rimborso IRES per deducibilità IRAP	119	119	0
Altri crediti	883	617	266
Totale crediti tributari	2.019	2.466	(447)

La significativa diminuzione del credito da ritenute estere è dovuto soprattutto al risultato positivo della 505 Games S.p.A. al 30 giugno 2016 che ne ha permesso l'utilizzo in compensazione con il debito IRES nell'ambito del consolidato fiscale nazionale.

13. Altre attività correnti

Le altre attività correnti sono composte da anticipi effettuati nei confronti di fornitori, dipendenti ed agenti. Sono passate da 6.148 mila Euro al 30 giugno 2015 a 5.034 mila Euro al 30 giugno 2016. La composizione è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Anticipi a fornitori	4.826	5.929	(1.103)
Anticipi a dipendenti	92	103	(11)
Anticipi ad agenti	13	0	13
Altri crediti	103	116	(13)
Totale altre attività correnti	5.034	6.148	(1.114)

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Pubblicità	32	48	(16)
Assicurazioni	57	36	21
Affitti	167	224	(57)
Programmazione	3.029	4.257	(1.228)
Altri costi operativi	1.436	1.171	265
Altre spese anticipate	105	193	(88)
Totale altre attività correnti	4.826	5.929	(1.103)

Il decremento di 1.103 mila rispetto al 30 giugno 2015 è effetto principalmente della diminuzione degli anticipi per programmazione per 1.228 mila Euro della controllata 505 Games S.p.A. per PAYDAY 2.

14. Debiti verso fornitori

I debiti verso fornitori, pari a 21.712 mila Euro al 30 giugno 2016, diminuiscono di 5.219 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015 e sono composti principalmente da debiti verso *publisher* per l'acquisto di prodotti finiti e da debiti verso sviluppatori. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Debiti verso fornitori Italia	(2.267)	(1.626)	(641)
Debiti verso fornitori UE	(7.610)	(13.437)	5.827
Debiti verso fornitori resto del mondo	(11.835)	(11.866)	31
Totale debiti verso fornitori	(21.712)	(26.929)	5.217

Il decremento dei debiti verso fornitori UE è relativo a minori debiti per royalty e per la produzione fisica dei videogiochi della 505 Games S.p.A. in linea con le minori vendite dell'intero trimestre del settore operativo Premium Games.

15. Debiti tributari

I debiti tributari passano da 3.029 mila Euro al 30 giugno 2015 a 6.211 migliaia di Euro al 30 giugno 2016, con un decremento di 3.182 mila Euro. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni
Imposte sul reddito	(5.085)	(1.311)	(3.774)
Debito IVA	(236)	(769)	533
Altri debiti tributari	(890)	(949)	59
Totale debiti tributari	(6.211)	(3.029)	(3.182)

L'incremento della voce è dovuto principalmente al maggior debito per imposte sul reddito a seguito della base imponibile della controllata 505 Games S.p.A..

Il debito IVA si decrementa rispetto al 30 giugno 2015 per 533 mila Euro dovuto soprattutto al minor debito per l'imposta sul valore aggiunto della Capogruppo e della 505 Games Ltd..

16. Fondi correnti

Non esistono fondi correnti al 30 giugno 2016 come non ne esistevano al 30 giugno 2015.

17. Altre passività correnti

Le altre passività correnti sono pari a 2.312 mila Euro in aumento di 586 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Debiti verso istituti di previdenza	(367)	(495)	128
Debiti verso dipendenti	(960)	(970)	10
Debiti verso collaboratori	(52)	(52)	0
Provvigioni ad agenti	0	(35)	35
Altri debiti	(933)	(174)	(759)
Totale altre passività correnti	(2.312)	(1.726)	(586)

I debiti verso dipendenti includono gli accantonamenti relativi a ferie e permessi non ancora goduti al termine dell'esercizio e per il futuro pagamento della tredicesima mensilità e l'accantonamento relativo alla quota variabile delle retribuzioni che verrà liquidata nel corso del mese di settembre 2016.

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

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

PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utile (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
Totale al 1 luglio 2015	5.644	16.954	1.129	1.367	(244)	211	19.417	(1.199)	(3.006)	12.953	9.947	33.809
Destinazione utile d'esercizio							0		9.105	(9.105)	0	0
Distribuzione dividendi									(1.818)		(1.818)	(1.818)
Altre variazioni							0	809	1.622		1.622	2.431
Utile (perdita) complessiva					(569)	1.956	1.387			12.539	12.539	13.926
Totale al 30 giugno 2016	5.644	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	20.804	(390)	5.903	16.387	22.290	48.348

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 1.622 mila Euro è stato classificato come altre variazioni nella voce utili a nuovo.

Le variazioni delle riserve intervenute nel periodo sono:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016
Variazione riserva da conversione	(569)
Variazione riserva IAS 19	(34)
Variazione riserva valutazione titoli	1.990
Totale variazione riserve	1.387

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 30 giugno 2016 e classificate nella posizione finanziaria netta.

POSIZIONE FINANZIARIA NETTA

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

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
22	Disponibilità liquide	2.785	4.339	(1.554)
23	Debiti verso banche correnti	(25.929)	(12.738)	(13.191)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	28.913	1.685	27.228
	Posizione finanziaria netta corrente	5.769	(6.714)	12.483
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195
26	Debiti verso banche non correnti	(1.558)	(1.619)	61
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	0	(1.895)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.258)	(1.619)	(639)
	Totale posizione finanziaria netta	3.511	(8.333)	11.844

L'indebitamento finanziario netto rispetto al 30 giugno 2015 diminuisce di 11.844 mila Euro principalmente per effetto dell'aumento delle attività finanziarie correnti per 28.913 mila Euro e dall'aumento delle attività finanziarie non correnti per 1.195 mila Euro, parzialmente compensato dall'aumento dei debiti verso banche a breve termine per 13.191 mila Euro, dall'aumento delle altre passività finanziarie non correnti per 1.895 mila Euro e dalla diminuzione delle disponibilità liquide per 1.554 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 30 giugno 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	(82)	0	0	(82)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	(21.137)	0	0	(21.137)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(1.399)	0	0	(1.399)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(3.311)	(1.558)	0	(4.869)
Totale debiti verso banche (A)	(25.929)	(1.558)	0	(27.487)
Altre passività finanziarie (B)	(195)	(1.895)	0	(2.090)
Totale passività finanziarie (A) + (B)	(26.124)	(3.453)	0	(29.577)

Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
22	Disponibilità liquide	2.785	4.339	(1.554)
23	Debiti verso banche correnti	(25.929)	(12.738)	(13.191)
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	28.913	1.685	27.228
	Totale posizione finanziaria netta corrente	5.769	(6.714)	12.483

22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 30 giugno 2016, sulle quali non esistono vincoli, sono costituiti da depositi in conto corrente esigibili a vista. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Cassa e depositi di conto corrente	2.785	4.018	(1.233)
Polizza quadrante AXA MPS	0	321	(321)
Totale disponibilità liquide	2.785	4.339	(1.554)

Le disponibilità liquide del Gruppo al 30 giugno 2016 sono pari a 2.785 mila Euro, in diminuzione di 1.233 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. in data 21 ottobre 2002 ed emessa da AXA MPS che è stata liquidata nel periodo.

23. Debiti verso banche a breve termine

I debiti verso banche a breve termine sono costituiti da scoperti di conto corrente, finanziamenti all'importazione e all'esportazione, anticipi fatture, anticipi salvo buon fine e finanziamenti rateali. L'incremento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2015 per 13.191 mila Euro è

da attribuire principalmente all'aumento dei finanziamenti all'importazione ed esportazione, degli anticipi fatture salvo buon fine e dei finanziamenti rateali. Il dettaglio è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Scoperti di conto corrente	(82)	(13)	(69)
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(21.137)	(10.529)	(10.608)
Anticipi fatture e salvo buon fine	(1.399)	(859)	(540)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(3.311)	(1.337)	(1.974)
Totale debiti verso banche a breve termine	(25.929)	(12.738)	(13.191)

La quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi al 30 giugno 2016 è composto per 1.398 mila Euro dalla porzione con scadenza a breve termine di un finanziamento concesso da Unicredit S.p.A. con scadenza gennaio 2018, per 1.000 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 settembre 2017 e per 913.000 Euro dalla porzione con scadenza a breve termine di un finanziamento concesso dalla banca Banco Popolare di Bergamo divisione Credito Bergamasco.

24. Altre passività e passività finanziarie correnti

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Starbreeze azioni A	6.000	0	6.000
Starbreeze azioni B	22.972	1.553	21.419
Crediti incassati da società di factoring per conto di 505 Games Ltd.	0	302	(302)
Fair value derivati entro i 12 mesi	136	0	136
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(128)	(151)	23
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(15)	(19)	4
Finanziamento per acquisto immobile di Eugene	(52)	0	(52)
Totale altre attività e passività finanziarie correnti	28.913	1.685	27.228

La voce Starbreeze azioni A rappresenta il valore di mercato di n. 2.841.321 azioni Starbreeze A (quotate sul Nasdaq Stockholm First North Premier) detenute dalla Digital Bros S.p.A.. 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 2016 in quanto strumenti finanziari originariamente classificati come available for sale. Le azioni sono state vendute successivamente alla data di chiusura dell'esercizio in data 1 luglio 2016.

Al 30 giugno 2016 la voce Starbreeze azioni B rappresenta il valore di mercato di n. 10.934.211 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm First North Premier) detenute dalla 505 Games S.p.A..

In data 1 giugno è stato stipulato dalla controllata 505 Games S.p.A. con la banca Unicredit S.p.A. un contratto di forward sintetico su tassi di cambio per un controvalore totale di 100 milioni di Corone Svedesi. Il contratto è stato sottoscritto al fine di coprire il Gruppo dal rischio di variazioni di tasso di cambio tra l'Euro e la Corona Svedese e ha scadenza l'8 giugno 2017 con un tasso di cambio fisso tra Euro e Corona Svedese di 9,305. La valutazione al fair value del contratto al 30 giugno 2016 è pari a 136 mila Euro positivi.

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 128 mila Euro sono diminuite di 23 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015.

I canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi, pari a 15 mila Euro, sono composti dal debito a breve termine relativo a due contratti conclusi nell'esercizio con Unicredit Leasing. Includono, per 5 mila Euro, il debito a breve termine per l'acquisto di un'autovettura e per 10 mila Euro il debito a breve termine di un contratto stipulato per l'acquisto di un server.

Il finanziamento per l'acquisto dell'immobile di Eugene, pari a 58 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	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
25	Attività finanziarie non correnti	1.195	0	1.195
26	Debiti verso banche non correnti	(1.558)	(1.619)	61
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.895)	0	(1.895)
	Posizione finanziaria netta non corrente	(2.258)	(1.619)	(639)

25. Attività finanziarie non correnti

La voce al 30 giugno 2016 include un finanziamento concesso dalla 505 Games S.p.A. 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 riguardo lo sviluppo di taluni videogiochi.

26. Debiti verso banche non correnti

I debiti verso banche non correnti sono costituiti dalle quote con scadenza oltre i 12 mesi di tre finanziamenti a breve e medio-lungo termine concessi alla controllante e di seguito meglio descritti:

un contratto di mutuo chirografario concesso da Unicredit S.p.A., erogato in data 1 aprile 2015 per un controvalore di 2,5 milioni di Euro; il contratto 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 prevede inoltre i seguenti covenant d'impegno:

- il mantenimento dei principi contabili a fare in modo che, per tutta la durata del finanziamento, i principi contabili applicati nella redazione del bilancio e del bilancio consolidato (ove predisposto) siano coerenti con i criteri seguiti negli esercizi precedenti, fatte salve eventuali modifiche di legge;
- negative pledge a non costituire o permettere che vengano costituiti privilegi, pegni o ipoteche su propri beni (già di proprietà e su quelli che eventualmente verranno acquistati) o qualsivoglia diritto di prelazione e/o di preferenza sui propri crediti, presenti o futuri, con l'eccezione delle garanzie prestate al finanziamento o di quelle costituite in base a previsioni di legge, di quanto già in essere alla data di erogazione del contratto, e fatta eccezione per la cessione di crediti commerciali nell'ambito di operazioni di smobilizzo per necessità di circolante (inclusa cessione crediti IVA);
- obbligo ad informare preventivamente per iscritto la banca dell'intenzione di richiedere l'accensione di altri finanziamenti a medio-lungo termine presso istituti di credito o privati e, comunque, a non concedere a terzi, successivamente alla data del presente contratto, ipoteche su propri beni e/o altre garanzie reali o personali, a fronte di eventuali altri finanziamenti, se non estendendo alla Banca le garanzie in corso di concessione a favore di terzi.

Nel caso in cui anche solo uno degli impegni sopra menzionati non venga rispettato, la Banca potrà risolvere il contratto di finanziamento ai sensi dell'articolo 1456 del Codice Civile.

Sono inoltre previste i seguenti covenant finanziari:

- leverage (indebitamento finanziario netto/patrimonio netto) minore o uguale a 1,50 da verificarsi con cadenza annuale con riferimento al Bilancio consolidato della Società a partire da quello chiuso al 30 giugno 2015;
- debt cover (indebitamento finanziario netto/EBITDA) minore o uguale a 4,00 da verificarsi con cadenza annuale con riferimento al Bilancio consolidato della Società a partire da quello chiuso al 30 giugno 2015.

In caso di mancato rispetto dei covenant finanziari, la Digital Bros S.p.A. si impegna a consegnare una dichiarazione, resa dal legale rappresentante, con indicazione delle motivazioni e le indicazioni sulle

misure adottate, ove possibile, per ripristinare le condizioni originarie. In tali casi la banca ha comunque la facoltà di risolvere il contratto di finanziamento ai sensi dell'articolo 1456 del Codice Civile.

Un contratto di finanziamento concesso da Monte dei Paschi di Siena S.p.A. alla controllante 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. Il contratto prevede il seguente covenant di impegno ovvero presentare alla banca, per ogni periodo di riferimento, un ammontare di flussi commerciali pari a 1,350 milioni di Euro che potranno consistere in portafoglio salvo buon fine canalizzato sulle casse della Banca nel periodo di riferimento, anticipo su fatture o documenti accettati dalla Banca e per le quali sono stati concessi anticipi nel periodo di riferimento, flussi P.O.S. su conto corrente intestati al cliente aperti presso la Banca a fronte del servizio di accettazione carte tramite apparecchiature P.O.S (point of sale) erogato dalla Banca; pagamento effetti e deleghe per pagamento imposte e tasse relative ai pagamenti in conto corrente effettuati nel periodo di riferimento domiciliate presso la Banca. Ai fini della verifica del rispetto del covenant nel periodo di riferimento verranno considerati i volumi cumulati delle diverse tipologie di flussi commerciali ammessi secondo quanto sopra definito. Nel caso in cui emerga il mancato rispetto del predetto covenant di impegno la Digital Bros S.p.A. dovrà corrispondere alla Banca un importo compensativo commisurato alla differenza tra tasso/spread che sarebbe stato applicato ove questi non avesse assunto il suddetto impegno, tale importo sarà calcolato su base semestrale nella misura dello 0,500% del debito residuo del finanziamento esistente alla data di rilevazione del mancato rispetto dell'impegno.

Un contratto di mutuo chirografario concesso dal Banco Popolare divisione Credito Bergamasco alla controllante erogato in data 22 giugno 2016 per un controvalore di 1,75 milioni di Euro. Il finanziamento prevede il rimborso della somma mutuata mediante il pagamento di n. 15 rate, con periodicità mensile, di cui la prima avrà scadenza il 31/07/2016 e l'ultima il 30/09/2017. Il tasso di interesse è variabile e determinato sulla base dell'Euribor a 3 mesi aumentato di uno spread di 1,2 punti. Nel contratto non sono previsti covenant d'impegno o finanziari.

27. Altre passività finanziarie non correnti

La voce è composta principalmente, per 1.840 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 55 mila Euro, è relativa ai canoni di leasing con scadenza oltre i dodici mesi relativi a due contratti di locazione finanziaria stipulato con Unicredit Leasing per l'acquisto di un server e di un'autovettura. Il primo 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 35 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. Il contratto relativo all'autovettura prevede un valore finanziato pari a 31 mila Euro e il pagamento di cinquantanove canoni con periodicità mensile oltre a un canone anticipato pari a 1 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 28 aprile 2021. L'importo dei canoni a scadere oltre i dodici mesi è pari a 20 mila Euro. Il tasso di interesse è variabile ed è dell'1,41%.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Entro 1 anno	15	19	(4)
1-5 anni	55	0	55
Oltre 5 anni	0	0	0
Totale	70	19	(32)

IMPEGNI E RISCHI

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Impegni per acquisto azioni Starbreeze	0	(5.534)	5.534
Impegni per contratti sottoscritti	(23.882)	(17.544)	(6.338)
Impegni per sottoscrizione capitale Ovosonico S.r.l.	(300)	0	(300)
Totale impegni	(24.182)	(23.078)	(1.104)

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

Gli impegni per la sottoscrizione del capitale della società Ovosonico S.r.l., come precedentemente descritto, fanno riferimento all'accordo stipulato in data 11 settembre per la sottoscrizione di complessivi 720 mila Euro di cui 420 mila Euro già versati al 30 giugno 2016.

Gli impegni per l'acquisto di azioni A e B della società svedese Starbreeze facevano riferimento all'accordo che prevedeva l'acquisto totale di 5 milioni di azioni della società svedese per un prezzo complessivo di 8,2 milioni di Dollari.

8. ANALISI DEL CONTO ECONOMICO

3. Ricavi netti

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

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.736	5.275	83.204	19.232	746	110.192
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.648)	(1.273)	(56)	(2.977)
3	Totale ricavi netti	1.736	5.275	81.556	17.959	690	107.215

La suddivisione al 30 giugno 2015 era stata:

	Migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Totale
1	Ricavi lordi	1.565	2.671	92.190	24.529	289	121.244
2	Rettifiche ricavi	0	0	(3.629)	(1.485)	(140)	(5.254)
3	Totale ricavi netti	1.565	2.671	88.561	23.044	149	115.990

I ricavi lordi del Gruppo sono stati pari nell'esercizio a 110.192 mila Euro in calo di 11.052 mila Euro. I ricavi netti si sono decrementati invece del 7,6% portandosi a 107.215 mila Euro rispetto ai 115.990 mila Euro realizzati al 30 giugno 2015.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 30 giugno 2016 comparata con il medesimo periodo dell'esercizio precedente è stata:

Migliaia di Euro	Ricavi lordi				Ricavi netti			
	2016	2015	Variazioni		2016	2015	Variazioni	
Premium Games	83.204	92.190	(8.986)	-9,7%	81.556	88.561	(7.005)	-7,9%
Distribuzione Italia	19.231	24.529	(5.298)	-21,6%	17.958	23.044	(5.086)	-22,1%
Free to Play	5.275	2.671	2.604	97,5%	5.275	2.671	2.488	97,5%
Sviluppo	1.736	1.565	171	10,9%	1.736	1.565	171	10,9%
Altre Attività	746	289	457	158,1%	690	149	541	363,1%
Totale ricavi lordi	110.192	121.244	(11.052)	-9,1%	107.215	115.990	(8.775)	-7,6%

I ricavi sono stati in calo in linea con l'andamento delle vendite del settore operativo Premium Games in assenza di lanci significativi di nuovi prodotti rimandati al prossimo esercizio e dei ricavi della Distribuzione Italia, mentre sono quasi raddoppiati i ricavi derivanti dal settore operativo del Free to Play.

I ricavi del settore operativo Premium Games hanno rappresentato la porzione più significativa del vendite del Gruppo. La riduzione dei ricavi del settore operativo è stata pari 8.986 mila Euro nonostante la vendita dei diritti relativi a PAYDAY2 per 26.832 mila Euro. Il dettaglio dei ricavi lordi per videogioco è elencato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Terraria	19.113	20.936	(1.823)
PAYDAY 2	15.741	33.429	(17.688)
Sniper Elite V3	8.260	30.144	(21.884)
Rocket League	5.833	0	5.833
Brothers	2.312	1.010	1.302
How to Survive	1.583	2.320	(737)
Portal Knights	1.264	0	1.264
Sniper Elite V2	253	1.760	(1.507)
Altri prodotti	2.013	2.591	(578)
Cessione diritti PAYDAY 2	26.832	0	26.832
Totale ricavi lordi Premium Games	83.204	92.190	(8.986)

La riduzione più vistosa è stata registrata dalle vendite del videogioco Sniper Elite V3 per 21.884 mila Euro, che non è stato in grado di replicare le vendite che nel corso del passato esercizio aveva realizzato immediatamente dopo il lancio, e di PAYDAY 2 per 17.688 mila Euro. Terraria ha realizzato ricavi per 19.113 mila Euro in calo di meno del 10% rispetto ai ricavi dell'esercizio precedente. Nel corso dell'esercizio non sono stati effettuati lanci di rilievo con l'eccezione di Rocket League, distribuito esclusivamente sul mercato retail a partire dall'ultima settimana di giugno. Da segnalare le vendite di Portal Knights, lanciato a febbraio sulla sola piattaforma Steam, in una modalità sperimentale definita "Early Access" e che ha generato in meno di cinque mesi ricavi per 1.264 mila Euro.

Il decremento dei ricavi del settore operativo Distribuzione Italia pari a 5.298 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.

I ricavi del settore operativo Free to Play sono quasi raddoppiati a 5.275 mila Euro. Seppur in assenza di lanci significativi di nuovi prodotti posticipati al prossimo esercizio, il settore operativo ha beneficiato del positivo andamento delle vendite dei videogiochi Battle Island, sviluppato dalla controllata DR Studios, e di Gems of War.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari nell'esercizio a 1.736 mila Euro, in aumento del 10,9%, e rappresentano le vendite che lo sviluppatore americano Pipeworks Inc. ha realizzato su commesse di sviluppo per clienti esterni al Gruppo.

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

8. Costo del venduto

Il costo del venduto è così suddiviso:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(21.193)	(34.104)	12.290	-26,5%
Acquisto servizi destinati alla rivendita	(5.580)	(5.374)	1.196	-18,2%
Royalties	(23.851)	(28.328)	8.581	-23,2%
Variazione delle rimanenze prodotti finiti	(948)	(1.898)	4.006	-67,9%
Totale costo del venduto	(51.572)	(69.704)	26.073	-27,2%

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

10. Altri ricavi

La voce altri ricavi che è pari a 5.714 mila Euro in aumento rispetto ai 2.295 mila Euro registrati nello scorso esercizio, comprende per la quasi totalità i costi diretti su progetti di sviluppo che la Pipeworks Inc., la DR Studios Ltd. e la Game Network S.r.l. hanno sostenuto per commesse interne.

11. Costi per servizi

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per servizi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
Pubblicità, marketing, fiere e mostre	(7.563)	(5.605)	(1.958)	34,9%
Trasporti e noli	(530)	(782)	252	-32,2%
Altri costi legati alle vendite	(818)	(1.157)	339	-29,3%
Sub-totale servizi legati alle vendite	(8.911)	(7.544)	(1.367)	18,1%
Assicurazioni varie	(394)	(301)	(93)	31,0%
Consulenze	(2.264)	(2.197)	(67)	3,0%
Postali e telegrafiche	(251)	(189)	(62)	33,0%
Viaggi e trasferte	(1.162)	(876)	(286)	32,7%
Utenze	(237)	(305)	68	-22,3%
Manutenzioni	(98)	(140)	42	-29,6%
Compensi al collegio sindacale	(108)	(108)	0	0,4%
Sub-totale servizi generali	(4.514)	(4.116)	(398)	9,7%
Totale costi per servizi	(13.425)	(11.660)	(1.765)	15,1%

I costi per servizi aumentano di 1.765 mila di Euro passando da 11.660 mila Euro a 13.425 mila Euro principalmente per effetto dei maggiori investimenti pubblicitari per il lancio di Fantasfida pari a 2.291 mila Euro.

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

12. Affitti e locazioni

Di seguito si riporta il dettaglio dei costi per affitti e locazioni che si incrementano di 7 mila Euro rispetto all'esercizio chiuso al 30 giugno 2015:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
Affitto uffici società italiane	(720)	(754)	34	-4,5%
Affitto uffici 505 Games Ltd.	(99)	(102)	3	-2,9%
Affitto uffici DR Studios Ltd.	(65)	(45)	(20)	44,4%
Affitto uffici Digital Bros France S.a.s.	(46)	(46)	0	0,0%
Affitto uffici Digital Bros Spain Slu	(20)	(22)	2	-9,1%
Affitto uffici 505 Games US Inc.	(368)	(330)	(38)	11,5%
Affitto uffici Pipeworks Inc.	(95)	(91)	(4)	4,4%
Affitto uffici 505 Games GmbH	(3)	(3)	0	0,0%
Locazione autovetture e strumentazione di magazzino	(139)	(155)	16	-10,3%
Totale costi per affitti e locazioni	(1.555)	(1.548)	(7)	0,5%

13. Costi del personale

I costi del personale sono comprensivi del costo sostenuto per i compensi agli amministratori deliberati dall'assemblea dei soci, del costo per i lavoratori temporanei ed i collaboratori, nonché del costo per auto assegnate ai dipendenti e sono stati pari a 19.861 mila Euro in aumento di 1.935 migliaia di Euro rispetto all'esercizio precedente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
Salari e stipendi	(14.379)	(12.939)	(1.440)	11,1%
Oneri sociali	(3.758)	(3.168)	(590)	18,6%
Trattamento di fine rapporto	(191)	(215)	24	-11,1%
Compensi amministratori	(1.084)	(1.147)	63	-5,5%
Lavoro temporaneo e collaboratori	(347)	(321)	(26)	8,1%
Provvigioni agenti	(74)	(107)	33	-30,8%
Altri costi del personale	(28)	(29)	0	-1,1%
Totale costi del personale	(19.861)	(17.926)	(1.935)	10,8%

L'incremento dei salari e stipendi e dei relativi oneri sociali è in linea con le assunzioni effettuate dalle controllate estere per sostenere lo sviluppo internazionale delle attività del Gruppo.

I costi del personale dipendente in senso stretto sono composti dai salari e stipendi, dai contributi relativi nonché dal costo per il trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato. Si incrementano di 2.005 migliaia di Euro rispetto all'esercizio precedente, mentre il decremento del costo medio per dipendente è pari allo 0,8%:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
Salari e stipendi	(14.379)	(12.939)	(1.440)	11,1%
Oneri sociali	(3.758)	(3.168)	(590)	18,6%
Trattamento di fine rapporto	(191)	(215)	24	-11,1%
Totale costi del personale	(18.328)	(16.322)	(2.005)	12,3%
Numero medio dipendenti	223	197	26	13,2%
Costo medio per dipendente	(82,2)	(82,9)	0,7	-0,8%

Il dettaglio dei dipendenti del Gruppo al 30 giugno 2016, ripartiti per tipologia è fornito nella sezione Altre informazioni della Relazione sulla gestione.

14. Altri costi operativi

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
Acquisto materiali vari	(77)	(87)	9	-9,8%
Spese generali e amministrative	(1.042)	(1.028)	(14)	1,4%
Spese di rappresentanza	(50)	(75)	24	-32,3%
Spese bancarie varie	(251)	(181)	(70)	38,9%
Totale altri costi operativi	(1.421)	(1.371)	(51)	3,7%

I costi operativi aumentano rispetto all'esercizio precedente del 3,7% passando da 1.371 mila Euro a 1.421 migliaia di Euro. L'incremento è relativo alle spese bancarie che aumentano del 38,9%.

21. Proventi e costi operativi non monetari

I costi operativi non monetari sono composti da:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
Ammortamenti	(3.788)	(2.920)	(868)	29,7%
Accantonamenti	0	0	0	0,0%
Svalutazione di attività	(1.080)	(1.455)	376	-25,8%
Riprese di valore di attività	588	641	(53)	0,0%
Totale proventi e costi operativi non monetari	(4.280)	(3.734)	(544)	14,6%

I costi operativi non monetari netti si incrementano 544 mila Euro. La crescita è determinata dall'incremento degli ammortamenti per 868 mila Euro per recepire gli investimenti fatti dal Gruppo con le acquisizioni del 100% della Pipeworks Inc. e della DR Studios Ltd. insieme alle proprietà intellettuali acquisite nel periodo. Le svalutazioni si decrementano per 376 mila Euro passando da 1.455 mila Euro a 1.080 di Euro. Queste ultime includono:

- gli accantonamenti per coprire alcune specifiche posizioni di credito su cui esiste una probabilità di mancato incasso per 655 migliaia di Euro;
- la svalutazione della partecipazione detenuta in Dr Studios Ltd. per 425 mila Euro a seguito del mancato avveramento delle condizione che prevedeva un pagamento di un earn-out a settembre 2016. Questo ha comportato il contestuale storno del debito nei confronti del venditore per 588 mila Euro classificato tra le riprese di valore di attività.

25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
23	Interessi attivi e proventi finanziari	3.093	3.939	(847)	-21,5%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(5.570)	(2.027)	(3.544)	n.s.
25	Gestione finanziaria	(2.477)	1.912	(4.390)	n.s.

Il saldo della gestione finanziaria è stato negativo per 2.477 mila Euro contro i 1.912 mila Euro positivi realizzati nel passato esercizio.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014	Variazioni	%
Interessi passivi verso banche	(499)	(878)	379	-43,1%
Altri interessi passivi	(6)	(2)	(4)	299,3%
Interessi prodotti derivati	0	0	0	0,0%
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(151)	(16)	(135)	867,6%
Interessi factoring	(11)	(21)	10	-49,4%
Totale interessi passivi da fonti di finanziamento	(667)	(917)	250	-27,4%
Differenze passive su cambi	(1.134)	(1.110)	(24)	2,2%
Minusvalenze su titoli	(3.769)	0	(3.769)	n.s.
Totale interessi passivi	(5.570)	(2.027)	(3.543)	n.s.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 5.570 mila Euro, in aumento di 3.543 mila Euro rispetto al 30 giugno 2015, per effetto dell'adeguamento al valore di mercato delle azioni Starbreeze B che hanno generato una minusvalenza di 3.769 mila Euro. Gli interessi passivi da fonti di finanziamento si sono ridotti di 250 mila Euro.

Il dettaglio degli interessi attivi è il seguente

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
Differenze attive su cambi	1.429	3.193	(1.764)	-55,2%
Proventi finanziari	1.664	746	918	n.s.
Totale interessi attivi	3.093	3.939	(846)	-21,5%

Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono decrementati di 846 mila Euro per effetto di minori differenze attive su cambi per 1.429 mila rispetto ai 3.193 mila Euro realizzati nel corso del passato esercizio parzialmente compensate da maggiori plusvalenze realizzate sulla vendita delle azioni Starbreeze B per 918 mila Euro.

Il calcolo del costo implicito dell'indebitamento calcolato come percentuale degli interessi passivi lordi sull'indebitamento medio risulta in diminuzione su base annua al 6,6% rispetto al 7,5% dell'esercizio precedente. L'indebitamento medio è stato calcolato come media semplice degli indebitamenti netti di ogni fine trimestre, mentre gli interessi passivi lordi sono esposti al netto degli interessi passivi su prodotti derivati e sulle differenze passive su cambi:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015
Indebitamento medio	10.092	12.193
Interessi passivi lordi	(667)	(917)
Costo implicito dell'indebitamento	-6,6%	-7,5%

29. Imposte

Il dettaglio delle imposte correnti e differite al 30 giugno 2016 è il seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
Imposte correnti	(7.016)	(3.897)	(3.118)	80,0%
Imposte differite	1.217	(1.252)	2.469	n.s.
Totale imposte	(5.799)	(5.149)	(650)	12,6%

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

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni	%
IRES	(5.134)	(2.628)	(2.506)	n.s.
IRAP	(987)	(615)	(372)	60,5%
Imposte correnti società estere	(535)	(520)	(15)	2,9%
Altre imposte correnti	12	(134)	146	n.s.
Totale imposte	(6.644)	(3.897)	(2.747)	70,5%

La determinazione dell'IRES di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015
Imponibile fiscale IRES	18.557	12.272
Aliquota IRES	27,5%	27,5%
IRES di periodo	(5.103)	(3.375)
Effetto da consolidato fiscale	160	816
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	(191)	(69)
IRES di periodo	(5.134)	(2.628)

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016		30 giugno 2015	
Risultato ante imposte della capogruppo	(4.428)		2.240	
Aliquota IRES (27,5%)	27,5%		27,5%	
Imposta teorica	1.218	-27,5%	(616)	13,9%
Effetto fiscale di costi non deducibili o ricavi non tassabili	(873)	20%	975	-22%
Effetto fiscale dell'utilizzo di perdite fiscali non precedentemente utilizzate	0	0%	0	0%
Effetto fiscale netto del rilascio di imposte differite attive non comprese nei punti sopra	188	-4%	5	0%
Effetto da consolidato fiscale	160	-4%	816	-18%
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(5.955)	134%	(3.772)	85%
Imposte di competenza dell'esercizio precedente	128	-3%	(35)	1%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	(5.134)	116%	(2.628)	59%

La determinazione dell'IRAP di periodo è stata:

Migliaia di Euro	30 giugno 2015	30 giugno 2014
Imponibile fiscale IRAP	25.384	15.769
Aliquota IRAP	3,9%	3,9%
IRAP dell'esercizio	(990)	(615)
Irapp di competenza dell'esercizio precedente	3	0
IRAP di periodo	(987)	(615)

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016		30 giugno 2015	
Margine operativo della Capogruppo	(2.643)		(4.024)	
Aliquota IRAP	3,9%		3,9%	
Imposta teorica	0	0,0%	0	0,0%
Effetto fiscale di costi non deducibili	0	0,0%	0	0,0%
Effetto fiscale delle quote di risultato di società controllate	(987)	37,3%	(615)	23,3%
Imposta sul reddito d'esercizio e aliquota fiscale effettiva	(987)	37,3%	(615)	23,3%

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

32. Utile per azione base

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015
Utile (perdita) netto dell'esercizio (1)	12.539	9.106
Numero di azioni medie in circolazione (2)	14.110.838	14.110.838
Numero di azioni proprie possedute nell'esercizio (3)	(171.250)	(525.247)
Totale numero medio di azioni (4)=(2)-(3)	13.939.588	13.585.591
Utile (perdite)netto per azione (1)/(4) in Euro	0,90	0,67

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

L'utile per azione è pari al 30 giugno 2016 a 0,90 Euro rispetto a 0,67 Euro per azione dell'esercizio chiuso al 30 giugno 2015.

33. Utile per azione diluito

L'utile per azione diluito è coincidente con l'utile per azione base in quanto non vi sono in circolazione strumenti finanziari convertibili in azioni così come al 30 giugno 2015.

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

I principali strumenti finanziari utilizzati dal Gruppo sono:

- Scoperti di conto corrente bancario
- Depositi bancari a vista e a breve termine
- Finanziamenti all'importazione
- Finanziamenti all'esportazione
- Linee di credito commerciali (smobilizzo di portafoglio effetti e crediti commerciali attraverso cessioni a società di factoring)
- Contratti di locazione finanziaria
- Contratti di strumenti derivati
- Strumenti finanziari detenuti per il trading

L'obiettivo di tali strumenti è quello di finanziare le attività operative del Gruppo. Le politiche di utilizzo degli strumenti finanziari compresi i contratti di strumenti derivati e gli strumenti finanziari detenuti per il trading sono descritti nelle Note illustrative.

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

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

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

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

Nei prospetti seguenti sono fornite, separatamente per gli esercizi 2016 e 2015, le informazioni integrative richieste dall'IFRS 7 al fine di valutare la rilevanza degli strumenti finanziari con riferimento alla situazione patrimoniale, finanziaria ed al risultato economico del Gruppo.

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2016

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Attività al 30 giugno 2016 (in migliaia di Euro)	Attività Fair Value detenute per la negoiazione	Investimenti detenuti sino a scadenza	Crediti e Finanziamenti	Attività disponibili per la vendita	Valore di Bilancio al 30 giugno 2016	Note
Crediti ed altre attività non correnti	-	-	1.056	-	1.056	5
Crediti commerciali	-	-	34.840	-	34.840	11
Altre attività correnti	-	-	5.034	-	5.034	13
Disponibilità liquide	-	-	2.785	-	2.785	22
Altre attività finanziarie correnti	29.108	-	-	-	29.108	24
Altre attività finanziarie non correnti	-	-	1.195	-	1.195	25
Totale	29.108	-	44.910	-	74.018	

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IAS 39

Strumenti Finanziari – Passività al 30 giugno 2016 (in migliaia di Euro)	Passività Fair Value detenute per la negoiazione	Passività al costo ammortizzato	Valore di Bilancio al 30 giugno 2016	Note
Debiti verso fornitori	-	21.712	21.712	14
Altre passività correnti	-	2.312	2.312	17
Debiti verso banche correnti	-	25.929	25.929	23
Altre passività finanziarie correnti	-	195	195	24
Debiti verso banche non correnti	-	1.558	1.558	26
Altre passività finanziarie non correnti	-	1.895	1.895	27
Totale	-	53.601	53.601	

Strumenti Finanziari Stato Patrimoniale al 30 giugno 2015

Categoria di attività finanziarie secondo il principio IAS 39

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

Categoria di passività finanziarie secondo il principio IAS 39

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

I principali rischi generati dagli strumenti finanziari del Gruppo sono:

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

Rischio di tasso di interesse

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

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

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

Rischio di liquidità

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

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

Le azioni poste in essere dal Gruppo al fine di ridurre tale rischio sono la gestione centralizzata dei processi di tesoreria e quindi delle linee di credito, la disponibilità di linee di credito adeguate alla creazione di una struttura del passivo sostenibile mediante l'utilizzo di affidamenti irrevocabili fino a scadenza ed il monitoraggio continuo delle condizioni prospettiche di liquidità.

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

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

Passività finanziarie al 30 giugno 2016 (in migliaia di Euro)	Valore di bilancio	entro l'esercizio	tra 1 e 2 anni	tra 2 e 3 anni	tra 3 e 4 anni	tra 4 e 5 anni	oltre 5 anni	Totale	Note
Debiti verso banche a breve termine	25.929	25.929						25.929	23
Altre passività finanziarie correnti	195	195						195	24
Debiti verso banche non correnti	1.558		1.558					1.558	26
Altre passività finanziarie non correnti	1.895		1.855	15	16	9		1.895	27
Totale	29.577	26.124	3.413	15	16	9	-	29.577	

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

Il Gruppo ha a disposizione sufficienti risorse finanziarie per far fronte ai debiti in scadenza entro l'esercizio, potendo contare sulla liquidità disponibile, su linee di credito e fidi non utilizzati, che alla data del presente bilancio ammontano a circa 35 milioni di euro, e sui flussi di cassa derivanti dall'attività caratteristica.

Rischi di tasso di cambio

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

L'esposizione del Gruppo in dollari americani per effetto delle attività delle controllate statunitensi è mitigato dal fatto che il Gruppo ha un notevole numero di contratti di sviluppo di videogiochi denominati nella stessa valuta per cui eventuali variazioni negative del tasso di cambio Euro/USD comporterebbero un maggior esborso per i costi di licenza, ma contemporaneamente un utile sui cambi per l'incasso dei crediti commerciali delle controllate, e viceversa.

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

In seguito alla conclusione dell'operazione con Starbreeze AB, il Gruppo ha un'esposizione anche nei confronti delle Corone Svedesi (SEK) per le operazioni connesse alla compravendita di azioni della società svedese. Il Gruppo ha stipulato un contratto derivato al fine di mitigare l'effetto delle fluttuazioni nel tasso di cambio EUR/SEK

Rischi di credito

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

Il controllo dell'andamento degli affidamenti e dei saldi clienti viene effettuato prima delle spedizioni da effettuare da parte del direzione finanziaria. Il Gruppo ha comunque stipulato un contratto di assicurazione dei crediti che copre una percentuale significativa dei clienti.

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

La tabella seguente riporta un'analisi dei crediti verso clienti al 30 giugno 2016 suddivisi per data di scadenza comparata con la medesima analisi al 30 giugno 2015:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	% su totale	30 giugno 2015	% su totale
Non scaduto	13.502	90%	22.013	89%
0 > 30 giorni	489	4%	1.002	4%
30 > 60 giorni	11	0%	297	1%
60 > 90 giorni	63	0%	101	1%
> 90 giorni	898	6%	1.411	5%
Totale crediti verso clienti	14.963	100%	24.824	100%

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

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

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

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

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

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

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

Migliaia di Euro	Valore di bilancio 30 giugno 2016	Mark to Market Fair Value	Mark to Model Fair Value	Totale <i>Fair Value</i>	Note
Disponibilità liquide	2.785	2.785		2.785	22
Debiti verso banche a breve termine	25.929	25.929		25.929	23
Altre attività e passività finanziarie correnti	28.777	28.777		28.777	24
Altre attività e passività finanziarie non correnti	1.195	1.195		1.195	25
Debiti verso banche non correnti	1.558	1.558		1.558	25
Interest rate swap	136	136		136	23-26
Altre passività finanziarie non correnti	1.895	1.895		1.895	27

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

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

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

Il Gruppo ha effettuato la *sensitivity analysis* che misura l'impatto stimato sia nel conto economico sia nello stato patrimoniale, di una variazione del tasso di cambio pari a +/-10% e del tasso d'interesse +/-1% rispetto ai tassi di cambio e di interesse rilevati al 30 giugno 2016 su ciascuna classe di strumenti finanziari, mantenendo costanti tutte le altre variabili. Tale analisi ha una valenza puramente illustrativa, dato che nella realtà raramente queste variazioni avvengono in maniera isolata.

Al 30 giugno 2016 il Gruppo non risulta esposto ad ulteriori rischi, quali ad esempio rischio su *commodity*.

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

Gli strumenti finanziari che sono soggetti a variazione del loro valore a seguito di movimenti dei tassi d'interesse sono sia gli strumenti con tasso d'interesse variabile che gli strumenti con tasso d'interesse fisso, ma misurati al fair value.

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

Tipologia di variazione	Effetto sulla posizione finanziaria netta	Effetto sull'utile prima delle imposte
+10% Dollaro	768	(645)
-10% Dollaro	(938)	789

Livelli gerarchici di valutazione al Fair Value

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

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

Al fine di determinare il valore di mercato degli strumenti finanziari, il Gruppo utilizza diversi modelli di misurazione e valutazione, di cui viene indicato un riepilogo nella tabella seguente per gli anni 2016 e 2015:

Voce di bilancio al 30 giugno 2016	Strumento	Livello 1	Livello 2	Livello 3	Totale	Note
Derivati di negoziazione	Flexible forward		136		136	23-26
Altre attività finanziarie correnti	Azioni quotate	28.777			28.777	24

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

10. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI

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

Nell'esercizio il Gruppo non ha contabilizzato proventi e oneri non ricorrenti.

11. INFORMATIVA PER SETTORI OPERATIVI

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

Nel corso dell'esercizio è stato ridefinito l'assetto organizzativo del Gruppo e le relative responsabilità. Si è infatti deciso di passare da un'organizzazione basata sui canali distributivi, Publishing internazionale e Mobile, ad un'organizzazione basata sulla tipologia di giochi pubblicati, Premium Games e Free to Play. La struttura dei settori operativi Sviluppo, Distribuzione Italia, Altre attività e Holding è rimasta immutata.

Il cambiamento organizzativo si è reso necessario per riflettere i diversi meccanismi di produzione, di posizionamento del prodotto, di commercializzazione e di pianificazione finanziaria che i giochi Free to Play hanno rispetto ai giochi tradizionali a pagamento definiti Premium Games. Mentre dapprima la

possibilità di pubblicare giochi Free to Play era pressoché limitata ai marketplace di Apple e Google, e sui *marketplace* console di Sony e Microsoft erano presenti esclusivamente i giochi tradizionali Premium, con l'allargamento al mercato console della modalità Free to Play è venuta meno la significatività del canale distributivo rispetto invece alla tipologia di giochi.

Ai fini della comparazione dei risultati economici i dati al 30 giugno dello scorso esercizio sono stati riesposti seguendo l'attuale ripartizione per settori operativi.

Il Gruppo è quindi ora organizzato in sei settori operativi:

- Sviluppo;
- Premium Games;
- Free to Play;
- Distribuzione Italia;
- Altre Attività;
- Holding.

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

Di seguito sono riportati i risultati per settori operativi al 30 giugno 2016 e 30 giugno 2015. Si rimanda al paragrafo 7 della Relazione sulla gestione per il relativo commento.

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2016

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre Attività	Holding	Totale
1	Ricavi	1.736	5.275	83.204	19.231	746	0	110.192
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.648)	(1.273)	(56)	0	(2.977)
3	Totale ricavi	1.736	5.275	81.556	17.958	690	0	107.214
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0	(8.135)	(13.058)	0	0	(21.193)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(468)	(1.236)	(3.610)	(131)	(135)	0	(5.580)
6	Royalties	0	(2.767)	(20.975)	0	(109)	0	(23.851)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(721)	(227)	0	0	(948)
8	Totale costo del venduto	(468)	(4.003)	(33.441)	(13.416)	(244)	0	(51.572)
9	Utile lordo (3+8)	1.268	1.272	48.115	4.542	446	0	55.643
10	Altri ricavi	4.374	858	186	68	228	0	5.714
11	Costi per servizi	(342)	(779)	(6.191)	(1.981)	(2.849)	(1.283)	(13.425)
12	Affitti e locazioni	(95)	(65)	(596)	(58)	(20)	(721)	(1.555)
13	Costi del personale	(5.333)	(2.958)	(6.591)	(1.646)	(647)	(2.686)	(19.861)
14	Altri costi operativi	(122)	(93)	(445)	(220)	(73)	(468)	(1.421)
15	Totale costi operativi	(5.892)	(3.895)	(13.823)	(3.905)	(3.589)	(5.158)	(36.262)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(250)	(1.765)	34.478	705	(2.915)	(5.158)	25.095
17	Ammortamenti	(601)	(1.330)	(1.216)	(179)	(275)	(187)	(3.788)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	(16)	(425)	0	(639)	0	0	(1.080)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	588	0	0	0	0	588
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(617)	(1.167)	(1.216)	(818)	(275)	(187)	(4.280)
22	Margine operativo (16+21)	(867)	(2.932)	33.262	(113)	(3.190)	(5.345)	20.815

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2016

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
	Attività non correnti							
1	Immobili impianti e macchinari	264	30	1.009	2.820	187	2.721	7.032
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	5.381	2.686	1.223	0	769	399	10.458
4	Partecipazioni	0	0	(0)	0	0	898	898
5	Crediti e altre attività non correnti	0	0	192	9	220	635	1.056
6	Imposte anticipate	362	53	1.508	580	104	12	2.619
	Totale attività non correnti	6.007	2.769	3.932	3.409	1.281	4.665	22.063
	Passività non correnti							
7	Benefici verso dipendenti	0	0	0	(495)	(34)	0	(529)
8	Fondi non correnti	0	0	0	(36)	0	0	(36)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	0	0	0	0	(252)	(252)
	Totale passività non correnti	0	0	0	(531)	(34)	(252)	(817)
	Capitale circolante netto							
10	Rimanenze	0	0	7.129	4.804	0	0	11.933
11	Crediti commerciali	207	2.252	28.786	3.595	0	0	34.840
12	Crediti tributari	0	620	655	741	3	0	2.019
13	Altre attività correnti	49	358	3.949	312	128	238	5.034
14	Debiti verso fornitori	(58)	(1.224)	(17.933)	(1.669)	(383)	(445)	(21.712)
15	Debiti tributari	0	(28)	(2.191)	(155)	(21)	(3.816)	(6.211)
16	Fondi correnti	0	0	0	0	0	0	0
17	Altre passività correnti	(630)	(36)	(186)	(797)	(660)	(3)	(2.312)
	Totale capitale circolante netto	(432)	1.942	20.209	6.831	(933)	(4.025)	23.591
	Totale	5.575	4.711	24.141	9.708	313	388	44.837

Conto economico per settori operativi al 30 giugno 2015

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
1	Ricavi	1.565	2.671	92.190	24.529	289	0	121.244
2	Rettifiche ricavi	0	0	(3.629)	(1.485)	(140)	0	(5.254)
3	Totale ricavi	1.565	2.671	88.561	23.044	149	0	115.990
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	(0)	(16.373)	(17.731)	0	0	(34.104)
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(189)	(920)	(4.248)	0	(17)	0	(5.374)
6	Royalties	0	(1.059)	(27.256)	0	(13)	0	(28.328)
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0	(1.332)	(566)	0	0	(1.898)
8	Totale costo del venduto	(189)	(1.979)	(49.209)	(18.297)	(30)	0	(69.704)
9	Utile lordo (3+8)	1.376	692	39.352	4.747	119	0	46.286
10	Altri ricavi	1.558	445	58	81	153	0	2.295
11	Costi per servizi	(259)	(609)	(7.093)	(2.230)	(197)	(1.272)	(11.660)
12	Affitti e locazioni	(91)	(66)	(552)	(58)	(22)	(759)	(1.548)
13	Costi del personale	(3.604)	(2.598)	(6.296)	(1.985)	(482)	(2.961)	(17.926)
14	Altri costi operativi	(85)	(38)	(538)	(248)	(41)	(421)	(1.371)
15	Totale costi operativi	(4.039)	(3.311)	(14.479)	(4.521)	(742)	(5.413)	(32.505)
16	Margine operativo lordo (9+10+15)	(1.105)	(2.174)	24.932	307	(470)	(5.413)	16.076
17	Ammortamenti	(441)	(1.118)	(898)	(227)	(117)	(119)	(2.920)
18	Accantonamenti	0	0	0	0	0	0	0
19	Svalutazione di attività	0	(641)	(28)	(407)	0	(379)	(1.455)
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetati	0	641	0	0	0	0	641
21	Totale proventi e costi operativi non monetari	(441)	(1.118)	(926)	(634)	(117)	(498)	(3.734)
22	Margine operativo (16+21)	(1.546)	(3.292)	24.005	(327)	(587)	(5.911)	12.342

Informativa per settori operativi

Situazione patrimoniale-finanziaria consolidata al 30 giugno 2015

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Sviluppo	Free to Play	Premium Games	Distribuzione Italia	Altre attività	Holding	Totale
	Attività non correnti							
1	Immobili impianti e macchinari	284	52	1.101	2.865	67	472	4.841
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0	0	0	0
3	Immobilizzazioni immateriali	2.513	3.322	1.451	0	338	322	7.946
4	Partecipazioni	0	0	(0)	0	0	1.274	1.274
5	Crediti e altre attività non correnti	0	0	194	9	220	635	1.058
6	Imposte anticipate	206	(461)	1.895	517	83	0	2.240
	Totale attività non correnti	3.003	2.913	4.642	3.391	708	2.703	17.359
	Passività non correnti							
7	Benefici verso dipendenti	0	0	0	(442)	(44)	0	(486)
8	Fondi non correnti	0	0	0	(170)	0	0	(170)
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(588)	0	0	0	(133)	(721)
	Totale passività non correnti	0	(588)	0	(612)	(44)	(133)	(1.378)
	Capitale circolante netto							
10	Rimanenze	0	0	7.850	5.031	0	0	12.881
11	Crediti commerciali	254	5.274	25.376	5.446	0	0	36.350
12	Crediti tributari	0	740	1.243	471	12	0	2.466
13	Altre attività correnti	182	337	4.957	252	174	246	6.148
14	Debiti verso fornitori	(131)	(769)	(23.690)	(1.598)	(135)	(606)	(26.929)
15	Debiti tributari	0	(89)	(2.641)	(285)	(14)	0	(3.029)
16	Fondi correnti	0	0	0	0	0	0	0
17	Altre passività correnti	(210)	(39)	(385)	(808)	(284)	0	(1.726)
	Totale capitale circolante netto	95	5.454	12.710	8.509	(247)	(360)	26.161
	Totale	3.098	7.779	17.351	11.288	417	2.210	42.143

Sviluppo: il settore operativo Sviluppo consiste nella progettazione e realizzazione di videogiochi e applicazioni similari. L'attività viene svolta attraverso una struttura organizzativa dedicata. Il settore operativo realizza progetti di sviluppo sia per conto delle società del Gruppo che per clienti esterni. L'attività è unicamente svolta esclusivamente dalla società Pipeworks Inc..

Premium Games: 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 Premium Games è 505 Games.

Le attività Premium Games sono state svolte nel periodo dalla controllata 505 Games S.p.A., società che coordina il settore operativo, insieme alle società 505 Games France S.a.s., 505 Games Ltd., 505 Games (US) Inc., 505 Games Spain Slu e 505 Games GmbH che operano rispettivamente sui mercati francese, inglese, americano, spagnolo e tedesco. La società 505 Games Interactive (US) Inc. svolge attività di consulenza per conto della 505 Games S.p.A.. La società svedese 505 Games Nordic AB è rimasta inattiva nel corso del periodo ed è attualmente posta in liquidazione.

Free to Play: L'attività consiste nello sviluppo, anche con strutture organizzative del Gruppo, nella pubblicazione di videogiochi che vengono resi disponibili al pubblico gratuitamente e che prevedono la possibilità per il giocatore di acquistare crediti da utilizzare durante le fasi di gioco. Rispetto ai videogiochi Premium, i giochi Free to Play sono solitamente più semplici, hanno una longevità maggiore in quanto il videogioco viene continuamente sviluppato e migliorato dopo il lancio per fidelizzare il pubblico al continuo utilizzo ed alla spesa.

Il settore operativo è coordinato dalla controllata 505 Mobile S.r.l. che coordina la società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce internamente servizi di consulenza, la società inglese DR Studios Ltd. che sviluppa giochi Free to Play, e la controllata Game Entertainment S.r.l., che pubblica giochi Free to Play completamente gratuiti e che però permettono la realizzazioni di ricavi pubblicitari.

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

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

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

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

Altre Attività: si tratta del settore operativo residuale che comprende tutte le attività operative che presentano dimensioni più ridotte e che pertanto, ai fini di una logica esposizione dei risultati, vengono accorpate in un settore operativo distinto dai precedenti. Comprende le attività della controllata Game Network S.r.l., che svolge la gestione di giochi a pagamento con concessione AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato) e le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione in campo informatico e videoludico, corsi di formazione e corsi di aggiornamento professionale anche in forma multimediale.

Holding: comprende tutte le funzioni di coordinamento dei differenti settori operativi che vengono svolte direttamente dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., in particolare l'implementazione di politiche finanziarie idonee a sostenere le attività del Gruppo, la gestione degli immobili operativi del Gruppo, la gestione dei marchi nonché la gestione delle partecipazioni. Le attività di amministrazione, controllo di gestione e business development fanno parte del settore operativo Holding.

Informazioni in merito alle aree geografiche

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
Europa	53.959	49%	21.774	18%	32.185	147,8%
Americhe	33.141	30%	71.257	59%	(38.116)	-53,5%
Resto del mondo	3.114	3%	3.396	3%	(282)	-8,3%
Totale ricavi estero	90.214	82%	96.427	80%	(6.213)	-6,4%
Italia	19.978	18%	24.817	20%	(4.840)	-19,5%
Totale ricavi lordi consolidati	110.192	100%	121.244	100%	(11.053)	-9,1%

I ricavi estero si attestano all'82% dei ricavi lordi consolidati rispetto all'80% dell'esercizio precedente e sono in diminuzione del 6,4% rispetto al 30 giugno 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 Premium Games, che ha generato ricavi esteri per 32.366 mila Euro pari al 73% del totale dei ricavi estero anche per effetto della cessione dei diritti di PAYDAY 2.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016		30 giugno 2015		Variazioni	
Free to Play	5.275	6%	14.847	15%	(9.572)	-64,5%
Premium Games	83.204	92%	80.014	83%	3.190	4,0%
Sviluppo	1.736	2%	1.565	2%	171	10,9%
Totale ricavi lordi estero	90.215	100%	96.426	100%	(6.211)	-6,4%

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

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

12. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

Transazioni infragruppo

Le transazioni infragruppo sono già state descritte nel paragrafo 9 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 30 giugno 2016 sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(25)	0	0	(254)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(763)
Matov LLC	0	133	0	0	0	(368)
Totale	0	768	(25)	0	0	(1.385)

Al 30 giugno 2015 erano:

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

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 717 mila Euro, quello pagato dalla 505 Games France S.a.s. per gli edifici di Francheville ammonta a 46 mila Euro. A partire dal mese di dicembre 2015 in sede di rinnovo per ulteriori sei anni il canone di affitto è stato ridotto di 60 mila Euro annui.

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 408 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.p.A., Digital Bros Game Academy S.r.l. e Game Network S.r.l.. L'adesione al regime del consolidato fiscale nazionale ha reso necessaria la stesura di un regolamento di attuazione dei rapporti intersocietari volto a garantire che non sorgano pregiudizi alle singole società partecipanti.

13. OPERAZIONI ATIPICHE O INUSUALI

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

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

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

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

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

16. COMPENSI ALLA SOCIETÀ DI REVISIONE

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

Tipologia di servizi	Compensi per l'esercizio 2015/16					
	Revisore della capogruppo			Rete del revisore della capogruppo	Revisore non appartenente alla rete della Capogruppo	Totale
	alla capo gruppo	alle altre società	Totale	alle altre società	alle altre società	
Revisione contabile	175.000	61.900	236.900	32.000	81.000	349.900
Servizi di attestazione						
Servizi di consulenza fiscale						
Altri servizi (da dettagliare)						
- Revisione bilanci proforma e documenti informativi						
- Due diligence contabile, fiscale, legale, amministrativa						
- Procedure concordate (agreed upon procedure)						
- Servizi di advisory al dirigente preposto (art. 154-bis del TUF)						
- Pareri sull'applicazione di nuovi principi contabili						
- Consulenza su tematiche contabili						
- Altri servizi						
Totale	175.000	61.900	236.900	32.000	81.000	349.900

(pagina volutamente lasciata in bianco)

ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del bilancio consolidato nel corso del periodo luglio 2015-giugno 2016. Non sono emersi difetti di rilievo.

Si attesta inoltre che:

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

Milano, 13 settembre 2016

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe

(pagina volutamente lasciata in bianco)