



**Resoconto intermedio di gestione  
al 30 settembre 2016**

**(1° trimestre esercizio 2016/2017)**

**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 documento è disponibile sul sito internet della Società  
all'indirizzo [www.digitalbros.com](http://www.digitalbros.com) nella sezione Investitori

(pagina volutamente lasciata in bianco)

## Indice

<b>Cariche sociali e organi di controllo</b>	<b>4</b>
<b>Relazione sulla gestione</b>	<b>6</b>
1. <b>Struttura del Gruppo</b>	6
2. <b>Il mercato dei videogiochi</b>	10
3. <b>Stagionalità caratteristica del mercato</b>	13
4. <b>Eventi significativi del periodo</b>	14
5. <b>Analisi dell'andamento economico al 30 settembre 2016</b>	15
6. <b>Analisi della situazione patrimoniale al 30 settembre 2016</b>	19
7. <b>Andamento per settori operativi</b>	21
8. <b>Rapporti infragruppo e con parti correlate e operazioni atipiche e/o inusuali</b>	33
9. <b>Azioni proprie</b>	34
10. <b>Attività di ricerca e sviluppo</b>	35
11. <b>Attività e passività potenziali</b>	36
12. <b>Eventi successivi alla chiusura del periodo</b>	36
13. <b>Evoluzione prevedibile della gestione</b>	37
14. <b>Altre informazioni</b>	38
 <b>Bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2016</b>	 39
<b>Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2016</b>	<b>41</b>
<b>Conto economico consolidato al 30 settembre 2016</b>	<b>42</b>
<b>Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2016</b>	<b>43</b>
<b>Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2016</b>	<b>44</b>
<b>Movimenti di patrimonio netto consolidato</b>	<b>46</b>
 <b>Note illustrative al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2016</b>	 47
1. <b>Nota introduttiva</b>	48
2. <b>Analisi della situazione-patrimoniale finanziaria</b>	49
3. <b>Analisi del conto economico</b>	60
4. <b>Proventi ed oneri non ricorrenti</b>	63
5. <b>Altre informazioni</b>	63
6. <b>Rapporti con parti correlate</b>	64
 <b>Attestazione ai sensi art. 154-bis comma 5 TUF</b>	 66

## **CARICHE SOCIALI E ORGANI DI CONTROLLO**

### **Consiglio di amministrazione**

Lidia Florean	Consigliere <sup>(2)</sup>
Abramo Galante	Presidente e amministratore delegato <sup>(1)</sup>
Davide Galante	Consigliere <sup>(2)</sup>
Raffaele Galante	Amministratore delegato <sup>(1)</sup>
Guido Guetta	Consigliere <sup>(3)</sup>
Elena Morini	Consigliere <sup>(3)</sup>
Stefano Salbe	Consigliere <sup>(1) (4)</sup>
Bruno Soresina	Consigliere <sup>(3)</sup>
Dario Treves	Consigliere <sup>(1)</sup>

<sup>(1)</sup> Consiglieri esecutivi

<sup>(2)</sup> Consiglieri non esecutivi

<sup>(3)</sup> Consiglieri indipendenti

<sup>(4)</sup> 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**

Emanuela Maria Conti

Sindaco effettivo

Simone Luigi Dalledonne

Sindaco effettivo

Paolo Villa

Presidente

Vincenzo Miceli

Sindaco supplente

Patrizia Riva

Sindaco supplente

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

In data 28 ottobre 2016 l'Assemblea dei soci ha confermato Paolo Villa alla carica di Presidente del Collegio Sindacale e i Sindaci Emanuela Maria Conti e Simone Luigi Dalledonne alla carica di Sindaci Effettivi sino alla scadenza. Contestualmente l'Assemblea ha nominato sindaci supplenti Vincenzo Miceli e Patrizia Riva i quali resteranno in carica sino alla scadenza del Collegio Sindacale.

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

### **Società di revisione legale**

Deloitte & Touche S.p.A.

L’Assemblea dei soci del 26 ottobre 2012 ha conferito l’incarico per la revisione legale dei conti della Digital Bros S.p.A. alla società Deloitte & Touche S.p.A., con sede a Milano in via Tortona 25, fino all’approvazione del bilancio al 30 giugno 2021.

### **Altre informazioni**

La pubblicazione del Resoconto intermedio di gestione del Gruppo Digital Bros al 30 settembre 2016 è stata autorizzata con delibera del Consiglio di amministrazione del 10 novembre 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 dello scorso esercizio è stato ridefinito l’assetto organizzativo del Gruppo e le dei settori operativi. La precedente organizzazione era strutturata per canali distributivi, Publishing internazionale e Mobile, mentre l’attuale per 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 riflette meglio le differenze esistenti tra i giochi Premium e Free to Play in termini di produzione, posizionamento del prodotto, commercializzazione e pianificazione finanziaria. La possibilità di pubblicare giochi Free to Play era originariamente limitata ai marketplace Apple e Google, mentre sui *marketplace* console di Sony e Microsoft erano disponibili esclusivamente i tradizionali giochi Premium, con l’allargamento al mercato console della modalità Free to Play è venuta meno la significatività del canale distributivo diventando invece preponderante la tipologia dei videogiochi pubblicati.

Il Gruppo è quindi ora organizzato in sei settori operativi:

**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 svolta esclusivamente dalla società controllata 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, etc..

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 è stata posta in liquidazione nel corso del passato esercizio. La società Digital Bros China Ltd. ha operato nel periodo come business developer per i mercati asiatici.

**Free to Play:** L'attività consiste nello sviluppo e nella pubblicazione di videogiochi che vengono resi disponibili al pubblico gratuitamente, ma che prevedono la possibilità per il giocatore di acquistare crediti da utilizzare successivamente durante le fasi di gioco. Rispetto ai videogiochi Premium, i giochi Free to Play sono generalmente più semplici, hanno una maggiore longevità, il videogioco infatti viene continuamente sviluppato e migliorato dopo il lancio per fidelizzare il pubblico al continuo utilizzo ed alla spesa, o monetizzazione.

Il settore operativo è coordinato dalla controllata 505 Mobile S.r.l. con la società americana 505 Mobile (US) Inc., che fornisce internamente servizi di consulenza, la società inglese DR Studios Ltd. che si occupa dello sviluppo di giochi Free to Play, e la controllata Game Entertainment S.r.l., che pubblica giochi Free to Play senza monetizzazione 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.

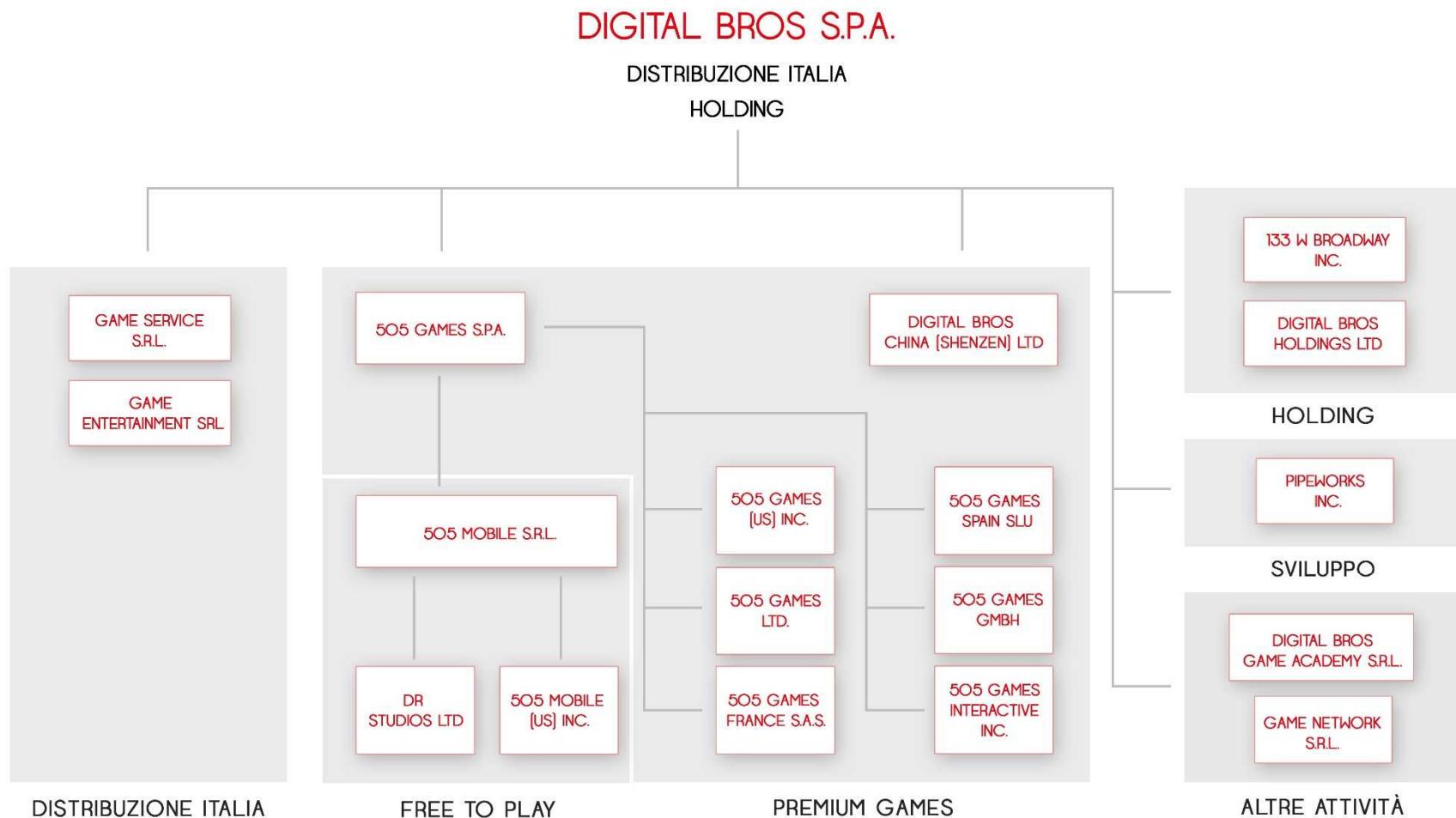
Il Gruppo svolge anche la distribuzione delle carte da gioco collezionabili Yu-Gi-Oh! sul territorio nazionale.

**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 Autonome dei Monopoli di Stato) e le attività della controllata Digital Bros Game Academy S.r.l. che ha per oggetto l'organizzazione di corsi di specializzazione in campo informatico e videoludico, corsi di formazione e corsi di aggiornamento professionale anche in forma multimediale.

**Holding:** comprende tutte le funzioni di coordinamento dei differenti settori operativi che vengono svolte direttamente dalla capogruppo Digital Bros S.p.A., in particolare l'implementazione di politiche finanziarie 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 sono parte del settore operativo Holding.

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

## ORGANIGRAMMA SOCIETARIO AL 30 SETTEMBRE 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 in liquidazione.

La società Hawken Entertainment Inc., con sede negli Stati Uniti, costituita il 28 settembre 2016, non è stata operativa nel periodo.

Al 30 settembre 2016 il Gruppo detiene le partecipazioni nelle società collegate di seguito elencate:

Ragione sociale	Sede	Quota di possesso	Valore di carico
Delta DNA Ltd. <sup>(1)</sup>	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	30,52%	341
<b>Totale Partecipazioni</b>			<b>1.067</b>

<sup>(1)</sup> precedentemente Games Analytics Ltd.

## **2. IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI**

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

Il mercato presenta mutamenti e tassi di crescita legati alla continua evoluzione tecnologica. Attualmente non si gioca più solamente sulle console di gioco tradizionali, Sony Playstation e Microsoft Xbox nelle diverse versioni, ma anche su dispositivi mobili come telefoni cellulari e tablet. La diffusione della connettività a costi sempre più ridotti e la disponibilità di reti in fibra ottica e cellulari ad alta velocità permettono ai videogiochi di essere sempre più diversificati, sofisticati ed interattivi. La diffusione degli smartphone alla popolazione di ogni genere ed età ha permesso che la creatività si potesse esprimere in modalità completamente innovative, ma anche mettendo a disposizione 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 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 con un contestuale incremento della qualità dei videogiochi. Il mercato dei videogiochi di 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 programmati 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 un attore chiave 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 solitamente finanziano le fasi di sviluppo del gioco. L'editore

del videogioco definisce la tempistica di uscita del videogioco sul mercato, determina la politica di 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.

I consumatori stanno sempre più privilegiando l'acquisto digitale dei giochi e pertanto i produttori delle console hanno predisposto dei *marketplace* per la vendita diretta in formato digitale 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 con la distribuzione di capitoli aggiuntivi del gioco (le cosiddette DLC, ovvero “Downloadable contents”).

I videogiochi Free to Play sono resi disponibili al pubblico esclusivamente in formato 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 della tipologia Free to Play sui *marketplace* di Sony e di Microsoft per i videogiochi console e su Steam per i videogiochi per Personal Computer.

La distribuzione digitale determina un allungamento del ciclo di vita del singolo gioco. Difatti la presenza del videogioco permane sul *marketplace* una volta che il prodotto è uscito sul mercato, cosa impensabile nel caso dello scaffale della distribuzione fisica, permettendo di generare una curva di vendita continua nel tempo che viene influenzata in misura significativa da temporanee politiche di promozione sui prezzi.

### **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 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 uscita continua 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 singolo 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 in capitale circolante netto per la produzione fisica del gioco.

#### **4. EVENTI SIGNIFICATIVI DEL PERIODO**

Gli eventi significativi del periodo sono stati i seguenti:

- 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, e contestualmente ha acquistato n. 2.841.321 azioni ordinarie Starbreeze B per lo stesso controvalore totale;
- in data 26 agosto 2016 la 505 Games S.p.A. ha venduto n. 2.000.000 di azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 4.805 mila Euro realizzando una plusvalenza linda di 602 mila Euro, concedendo all'acquirente la possibilità di acquistare entro il 30 giugno 2017 la medesima quantità di azioni allo stesso prezzo.
- in data 23 settembre 2016 la 505 Games S.p.A. ha venduto n. 8.500.000 di azioni ordinarie Starbreeze B per un controvalore totale di 20.846 mila Euro realizzando una plusvalenza linda di 2.988 mila Euro;
- in data 27 settembre 2016 il Gruppo ha annunciato di aver siglato, attraverso la controllata 505 Games S.p.A., un accordo con Starbreeze AB per la distribuzione esclusiva mondiale delle versioni console per il mercato retail del videogioco “RAID: World War II” con un investimento per il Gruppo di 4 milioni di dollari statunitensi. Il lancio sul mercato è previsto per l'estate 2017;
- in data 28 settembre 2016 il Gruppo ha costituito la società Hawken Entertainment Inc., controllata dalla 505 Mobile S.r.l., che è rimasta inattiva nel corso del periodo.

## 5. ANALISI DELL'ANDAMENTO ECONOMICO AL 30 SETTEMBRE 2016

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	
1	Ricavi lordi	35.811	107,2%	26.247	103,6%
2	Rettifiche ricavi	(2.394)	-7,2%	(908)	-3,6%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>33.417</b>	<b>100,0%</b>	<b>25.339</b>	<b>100,0%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.204)	-27,5%	(8.684)	-34,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.148)	-6,4%	(2.457)	-9,7%
6	Royalties	(9.415)	-28,2%	(3.651)	-14,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.276	3,8%	(154)	-0,6%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(19.491)</b>	<b>-58,3%</b>	<b>(14.946)</b>	<b>-59,0%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>13.926</b>	<b>41,7%</b>	<b>10.393</b>	<b>41,0%</b>
10	Altri ricavi	401	1,2%	1.299	5,1%
11	Costi per servizi	(3.501)	-10,5%	(3.266)	-12,9%
12	Affitti e locazioni	(357)	-1,1%	(388)	-1,5%
13	Costi del personale	(5.061)	-15,1%	(4.894)	-19,3%
14	Altri costi operativi	(766)	-2,3%	(391)	-1,5%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(9.685)</b>	<b>-29,0%</b>	<b>(8.939)</b>	<b>-35,3%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>4.642</b>	<b>13,9%</b>	<b>2.753</b>	<b>10,9%</b>
17	Ammortamenti	(1.237)	-3,7%	(890)	-3,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(1.237)</b>	<b>-3,7%</b>	<b>(890)</b>	<b>-3,5%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>3.405</b>	<b>10,2%</b>	<b>1.863</b>	<b>7,4%</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.345	25,0%	1.045	4,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(715)	-2,1%	(363)	-1,4%
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>7.630</b>	<b>22,8%</b>	<b>682</b>	<b>2,7%</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>11.035</b>	<b>33,0%</b>	<b>2.545</b>	<b>10,0%</b>
27	Imposte correnti	(3.256)	-9,7%	(922)	-3,6%
28	Imposte differite	95	0,3%	(55)	-0,2%
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(3.161)</b>	<b>-9,5%</b>	<b>(977)</b>	<b>-3,9%</b>
<b>30</b>	<b>Utile netto (26+29)</b>	<b>7.874</b>	<b>23,6%</b>	<b>1.568</b>	<b>6,2%</b>
	<b>Utile netto per azione:</b>				
<b>33</b>	<b>Utile per azione base (in Euro)</b>	<b>0,56</b>		<b>0,11</b>	<b>0,45</b>
<b>34</b>	<b>Utile per azione diluito (in Euro)</b>	<b>0,56</b>		<b>0,11</b>	<b>0,45</b>

I ricavi lordi del Gruppo sono stati nel trimestre pari a 35.811 mila Euro, l'uscita nel periodo dei due nuovi videogiochi Assetto Corsa e Abzu ha permesso una crescita significativa dei ricavi lordi del 36,4% pari a 9.564 mila Euro. I ricavi netti si sono incrementati invece del 31,9% portandosi a 33.417 mila Euro rispetto ai 25.339 mila Euro realizzati al 30 settembre 2015.

La suddivisione dei ricavi per settori operativi al 30 settembre 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	25.711	15.400	10.311	66,9%	23.904	15.260	8.644	56,6%
Distribuzione Italia	6.883	9.493	(2.610)	-27,5%	6.304	8.755	(2.451)	-28,0%
Free to Play	2.180	622	1.558	n.s.	2.180	622	1.558	2.180
Sviluppo	866	627	239	38,1%	866	627	239	38,1%
Altre Attività	171	105	66	62,9%	163	75	88	n.s.
<b>Totale ricavi lordi</b>	<b>35.811</b>	<b>26.247</b>	<b>9.564</b>	<b>36,4%</b>	<b>33.417</b>	<b>25.339</b>	<b>8.078</b>	<b>31,9%</b>

La crescita dei ricavi è determinata dal significativo incremento delle vendite del settore operativo Premium Games, trainato dai positivi risultati del lancio dei nuovi prodotti, e delle vendite del settore operativo Free to Play che ha anch'esso beneficiato del lancio dei nuovi videogiochi Hawken e Prominence Poker. In diminuzione i ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia.

I ricavi della distribuzione del settore operativo Premium Games sono stati pari a 25.711 mila Euro ed hanno rappresentato la porzione più significativa dei ricavi consolidati, come era già avvenuto nei passati esercizi. Il dettaglio per singolo videogioco è riportato di seguito:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 settembre 2015	Variazioni
Assetto Corsa	7.896	0	7.896
Rocket League	4.654	0	4.654
PAYDAY 2	4.470	6.726	(2.256)
Terraria	3.237	4.248	(1.011)
Abzu	2.051	0	2.051
Sniper Elite V3	1.433	2.253	(820)
How to Survive	478	441	37
Portal Knights	420	0	420
Brothers	151	1.333	(1.182)
Altri prodotti	921	399	522
<b>Totale ricavi lordi Premium Games</b>	<b>25.711</b>	<b>15.400</b>	<b>10.311</b>

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo sono stati dati dalle vendite dei prodotti lanciati nel trimestre: Assetto Corsa per 7.896 mila Euro e Abzu per 2.051 mila Euro. Significative sono state le vendite del videogioco Rocket League pari a 4.654 mila Euro che, lanciato al termine del precedente esercizio, ha continuato a permanere nelle classifiche di vendita per tutto il periodo.

Un contributo significativo deriva anche dai prodotti lanciati nei precedenti esercizi con PAYDAY2 che ha permesso di registrare ricavi nel periodo per 4.470 mila Euro e Terraria che, sebbene sia stato lanciato ormai più di tre anni fa, ha realizzato vendite nel trimestre pari a 3.237 mila Euro.

Il decremento dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia è determinato dal calo dei ricavi della distribuzione di videogiochi parzialmente compensato da un incremento dei ricavi derivanti dalla vendita delle carte collezionabili Yu-gi-oh!. Nel corso del primo trimestre del precedente esercizio il settore operativo aveva potuto beneficiare del contestuale lancio sul mercato di PES 2016 e Metal Gear Solid, non replicabile nel corso del presente esercizio.

Di notevole importanza la crescita percentuale dei ricavi del settore operativo del Free to Play più che triplicati dai 622 mila Euro registrati nel primo trimestre del precedente esercizio a 2.180 mila Euro del periodo. Anche il settore operativo del Free to Play ha beneficiato del lancio di nuovi prodotti che erano stati posticipati dal precedente esercizio, come Hawken e Prominence Poker, anche se il prodotto che ha realizzato il maggior volume di ricavi è stato Gems of War, disponibile anche nelle versioni per console.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari nel periodo a 866 mila Euro, in aumento del 38,1%, 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 sono pari a 171 mila Euro e rappresentano le vendite realizzate dal Daily Fantasy Sport Fantasida e dai ricavi realizzati per i corsi organizzati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l..

L'incremento del costo del venduto, attestatosi a 13.926, mila Euro è pari al 34% e in linea con l'andamento dei ricavi.

In notevole diminuzione rispetto all'esercizio precedente gli altri ricavi che passano da 1.299 mila Euro ai 401 mila Euro registrati nel corso del primo trimestre del corrente esercizio e che sono costituiti dalla capitalizzazione dei costi interni di sviluppo sui videogiochi in fase di sviluppo dalle controllate DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc..

I costi operativi si incrementano di 746 mila Euro in misura meno che proporzionale all'incremento dei ricavi, anche per effetto di contenimento dei costi realizzate nel settore operativo della Distribuzione Italia.

Il margine operativo lordo è stato pari a 4.642 mila Euro rispetto ai 2.753 mila Euro registrati al 30 settembre 2015 in crescita del 68,6%.

I costi operativi non monetari, al netto dei proventi non monetari, aumentano di 347 mila Euro per effetto dell'incremento degli ammortamenti relativi alle proprietà intellettuali acquisite dal Gruppo.

Il margine operativo si incrementa di 1.542 mila Euro con una crescita percentuale dell'82,7% passando dai 1.863 mila Euro del 30 settembre 2015 agli attuali 3.405 mila Euro.

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 7.630 mila Euro contro i 682 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio. Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 7.300 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio. Sono composti principalmente dalle plusvalenze realizzate nel trimestre sulla compravendita delle azioni Starbreeze per

7.570 mila Euro e da differenze attive su cambi per 716 mila Euro. Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 715 mila Euro, in aumento di 352 mila Euro rispetto al 30 settembre 2015, per effetto di maggiori perdite su cambi.

L'utile ante imposte al 30 settembre 2016 è stato pari a 11.035 mila Euro in crescita di 8.490 mila Euro rispetto ai 2.545 mila Euro realizzati al 30 settembre 2015.

L'utile netto è invece pari a 7.874 mila Euro in crescita di 6.306 mila Euro rispetto all'utile netto di 1.568 mila Euro realizzato al 30 settembre 2015.

L'utile netto per azione base e l'utile netto per azione diluito sono pari a 0,56 Euro rispetto all'utile per azione di 0,11 Euro del corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

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

## 6. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE AL 30 SETTEMBRE 2016

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>	
<b>Attività non correnti</b>					
1	Immobili impianti e macchinari	6.956	7.032	(76)	-1,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	10.983	10.458	525	5,0%
4	Partecipazioni	1.067	898	169	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.053	1.056	(3)	-0,3%
6	Imposte anticipate	3.299	2.619	680	26,0%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>23.358</b>	<b>22.063</b>	<b>1.295</b>	<b>5,9%</b>
<b>Passività non correnti</b>					
7	Benefici verso dipendenti	(534)	(529)	(5)	0,9%
8	Fondi non correnti	(36)	(36)	0	0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(252)	252	n.s.
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(570)</b>	<b>(817)</b>	<b>247</b>	<b>-30,3%</b>
<b>Capitale circolante netto</b>					
10	Rimanenze	13.209	11.933	1.276	10,7%
11	Crediti commerciali	47.276	34.840	12.436	35,7%
12	Crediti tributari	2.147	2.019	128	6,3%
13	Altre attività correnti	5.357	5.034	323	6,4%
14	Debiti verso fornitori	(27.698)	(21.712)	(5.986)	27,6%
15	Debiti tributari	(9.715)	(6.211)	(3.504)	56,4%
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.258)	(2.312)	54	-2,3%
	<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>28.318</b>	<b>23.591</b>	<b>4.727</b>	<b>20,0%</b>
<b>Patrimonio netto</b>					
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(18.346)	(20.804)	2.458	-11,8%
20	Azioni proprie	390	390	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(30.779)	(22.290)	(8.489)	38,1%
	<b>Totale patrimonio netto</b>	<b>(54.379)</b>	<b>(48.348)</b>	<b>(6.031)</b>	<b>12,5%</b>
	<b>Totale attività nette</b>	<b>(3.273)</b>	<b>(3.511)</b>	<b>238</b>	<b>-6,8%</b>
22	Disponibilità liquide	13.632	2.785	10.847	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(16.638)	(25.929)	9.291	-35,8%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	7.477	28.913	(21.436)	-74,1%
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>4.471</b>	<b>5.769</b>	<b>(1.298)</b>	<b>-22,5%</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.406	1.195	211	17,6%
26	Debiti verso banche non correnti	(723)	(1.558)	835	-53,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.881)	(1.895)	14	-0,7%
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(1.198)</b>	<b>(2.258)</b>	<b>1.060</b>	<b>-46,9%</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>3.273</b>	<b>3.511</b>	<b>(238)</b>	<b>-6,8%</b>

Le attività non correnti si incrementano di 1.295 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 per effetto di investimenti netti in immobilizzazioni immateriali per 525 mila Euro e dell’incremento delle imposte anticipate per 680 mila Euro. La voce partecipazioni aumenta di 169 mila Euro per effetto della sottoscrizione di un’ulteriore porzione del capitale della Seekhana Ltd. da parte della controllata Digital Bros Holdings Ltd.. La quota detenuta nella società inglese al termine del periodo è pari al 30,52% del capitale.

Le passività non correnti si decrementano di 247 mila Euro per effetto della classificazione nei debiti del capitale circolante della retribuzione variabile legata al piano di incentivi a medio-lungo termine degli amministratori e dei dirigenti con funzione strategica che verranno liquidati nel mese di settembre 2017.

Il capitale circolante netto si incrementa di 4.727 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016. L’analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2016 è riportata nella tabella seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>	
Rimanenze	13.209	11.933	1.276	10,7%
Crediti commerciali	47.276	34.840	12.436	35,7%
Crediti tributari	2.147	2.019	128	6,3%
Altre attività correnti	5.357	5.034	323	6,4%
Debiti verso fornitori	(27.698)	(21.712)	(5.986)	27,6%
Debiti tributari	(9.715)	(6.211)	(3.504)	56,4%
Fondi correnti	0	0	0	n.s.
Altre passività correnti	(2.258)	(2.312)	54	-2,3%
<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>28.318</b>	<b>23.591</b>	<b>4.727</b>	<b>20,0%</b>

La posizione finanziaria netta è positiva per 3.273 mila Euro, in diminuzione di 258 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 quando era stata pari a 3.511 mila Euro.

L’analisi della posizione finanziaria netta comparata con i relativi dati al 30 giugno 2016 è riportata nella tabella seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>	
Disponibilità liquide	13.632	2.785	10.847	n.s.
Debiti verso banche correnti	(16.638)	(25.929)	9.291	-35,8%
Altre attività e passività finanziarie correnti	7.477	28.913	(21.436)	-74,1%
<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>4.471</b>	<b>5.769</b>	<b>(1.298)</b>	<b>-22,5%</b>
Attività finanziarie non correnti	1.406	1.195	211	17,6%
Debiti verso banche non correnti	(723)	(1.558)	835	-53,6%
Altre passività finanziarie non correnti	(1.881)	(1.895)	14	-0,7%
<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(1.198)</b>	<b>(2.258)</b>	<b>1.060</b>	<b>-46,9%</b>
<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>3.273</b>	<b>3.511</b>	<b>(238)</b>	<b>-6,8%</b>

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*

	<b>Dati consolidati in migliaia di Euro</b>		<b>Sviluppo</b>			
			<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	
1	Ricavi lordi	866	100,0%	627	100,0%	239 38,1%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>866</b>	<b>100,0%</b>	<b>627</b>	<b>100,0%</b>	<b>239 38,1%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(78)	-9,0%	(219)	-34,9%	141 -64,5%
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.
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(78)</b>	<b>-9,0%</b>	<b>(219)</b>	<b>-34,9%</b>	<b>141 -64,5%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>788</b>	<b>91,0%</b>	<b>408</b>	<b>65,1%</b>	<b>380 93,3%</b>
10	Altri ricavi	170	19,6%	1.056	168,4%	(886) -83,9%
11	Costi per servizi	(104)	-12,0%	(68)	-10,9%	(35) 52,1%
12	Affitti e locazioni	0	0,0%	(35)	-5,5%	35 n.s.
13	Costi del personale	(856)	-98,9%	(1.062)	-169,4%	206 -19,4%
14	Altri costi operativi	(30)	-3,4%	(44)	-7,1%	15 -33,4%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(990)</b>	<b>-114,3%</b>	<b>(1.209)</b>	<b>-192,8%</b>	<b>219 -18,1%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(32)</b>	<b>-3,7%</b>	<b>255</b>	<b>40,6%</b>	<b>(287) n.s.</b>
17	Ammortamenti	(148)	-17,1%	(149)	-23,8%	1 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%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(148)</b>	<b>-17,1%</b>	<b>(149)</b>	<b>-23,8%</b>	<b>1 n.s.</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(180)</b>	<b>-20,8%</b>	<b>106</b>	<b>16,9%</b>	<b>(286) n.s.</b>

Il settore operativo è costituito dalle attività svolte dalla società americana Pipeworks Inc..

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 costituiti dalla capitalizzazione dei costi interni di sviluppo

sui videogiochi per conto delle società del Gruppo vengono classificati tra gli altri ricavi, al netto dei margini realizzati infragruppo.

I ricavi con clienti esterni al Gruppo sono stati pari a 866 mila Euro nel periodo contro i 627 mila Euro del passato esercizio, mentre le commesse interne di lavorazione sono state 170 mila Euro contro 1.056 mila Euro realizzati nel passato esercizio. Tale differenza è dovuta al fatto che nel corso del primo trimestre del passato esercizio la maggior parte delle risorse della Controllata erano state dedicate allo sviluppo del videogioco Prominence Poker nelle versioni per console di nuova generazione e per la piattaforma di videogiochi per personal computer Steam per il settore operativo Free to Play che è stato lanciato nel primo trimestre dell'attuale esercizio. Nel corso del primo trimestre la società ha effettuato principalmente attività di quality assurance e live support per i videogiochi già lanciati.

I costi del personale rappresentano la componente più significativa dei costi operativi e si attestano a 856 mila Euro rispetto a 1.062 mila Euro al 30 settembre 2015.

Gli ammortamenti sono relativi per 38 mila Euro alle attività immateriali che la Pipeworks Inc. ha apportato al Gruppo e per 110 mila Euro all'ammortamento delle attività immateriali allocate in sede di acquisizione.

## Premium Games

*Principali dati economici riclassificati*

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Premium Games				
		30 settembre 2016	30 settembre 2015	Variazioni		
1	Ricavi lordi	25.711	107,6%	15.400	100,9%	10.311 66,9%
2	Rettifiche ricavi	(1.807)	-7,6%	(140)	-0,9%	(1.667) n.s.
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>23.904</b>	<b>100,0%</b>	<b>15.260</b>	<b>100,0%</b>	<b>8.644 56,6%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.861)	-20,3%	(2.463)	-16,1%	(2.398) 97,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(1.131)	-4,7%	(2.007)	-13,2%	876 -43,7%
6	Royalties	(9.300)	-38,9%	(3.471)	-22,7%	(5.829) n.s.
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	824	3,4%	(106)	-0,7%	930 n.s.
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(14.468)</b>	<b>-60,5%</b>	<b>(8.047)</b>	<b>-52,7%</b>	<b>(6.421) 79,8%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>9.436</b>	<b>39,5%</b>	<b>7.213</b>	<b>47,3%</b>	<b>2.223 30,8%</b>
10	Altri ricavi	18	0,1%	33	0,2%	(15) -45,3%
11	Costi per servizi	(1.915)	-8,0%	(1.298)	-8,5%	(617) 47,5%
12	Affitti e locazioni	(152)	-0,6%	(125)	-0,8%	(27) 21,2%
13	Costi del personale	(1.818)	-7,6%	(1.752)	-11,5%	(66) 3,7%
14	Altri costi operativi	(107)	-0,4%	(143)	-0,9%	36 -24,8%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(3.992)</b>	<b>-16,7%</b>	<b>(3.319)</b>	<b>-21,7%</b>	<b>(673) 20,3%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>5.462</b>	<b>22,9%</b>	<b>3.928</b>	<b>25,7%</b>	<b>1.535 39,1%</b>
17	Ammortamenti	(236)	-1,0%	(292)	-1,9%	56 -19,2%
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%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(236)</b>	<b>-1,0%</b>	<b>(292)</b>	<b>-1,9%</b>	<b>56 -19,0%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>5.226</b>	<b>21,9%</b>	<b>3.635</b>	<b>23,8%</b>	<b>1.591 43,8%</b>

I ricavi della distribuzione del settore operativo Premium Games sono stati pari a 25.711 mila Euro, in crescita di 10.311 Euro rispetto a 15.400 Euro registrati al 30 settembre 2015, ed hanno rappresentato la porzione più significativa dei ricavi consolidati come era già avvenuto nei passati esercizi.

I ricavi realizzati per singolo videogioco sono dettagliati di seguito:

<b>Dati in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Assetto Corsa	7.896	0	7.896
Rocket League	4.654	0	4.654
PAYDAY 2	4.470	6.726	(2.256)
Terraria	3.237	4.248	(1.011)
Abzu	2.051	0	2.051
Sniper Elite V3	1.433	2.253	(820)
How to Survive	478	441	37
Portal Knights	420	0	420
Brothers	151	1.333	(1.182)
Altri prodotti	921	399	522
<b>Totale ricavi lordi Premium Games</b>	<b>25.711</b>	<b>15.400</b>	<b>10.311</b>

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo è stato dato dalle vendite dei prodotti lanciati nel trimestre: Assetto Corsa per 7.896 mila Euro e Abzu per 2.051 mila Euro. Significative sono state le vendite del videogioco Rocket League pari a 4.654 mila Euro che, lanciato al termine del precedente esercizio, ha continuato a permanere nelle classifiche di vendita per tutto il periodo.

Un contributo significativo deriva anche dai prodotti lanciati nei precedenti esercizi con PAYDAY2 che ha permesso di registrare ricavi per 4.470 mila Euro e Terraria che, sebbene sia stato lanciato ormai più di tre anni fa, ha realizzato vendite nel trimestre pari a 3.237 mila Euro.

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

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	
Ricavi da distribuzione retail	15.460	6.483	8.977	n.s.
Ricavi da distribuzione digitale	9.834	8.832	1.002	11,3%
Ricavi da sublicensing	417	85	332	n.s.
<b>Totale ricavi Premium Games</b>	<b>25.711</b>	<b>15.400</b>	<b>10.311</b>	<b>66,9%</b>

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

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Sony Playstation Network	4.291	2.706	1.585
Microsoft Xbox Live	2.564	2.792	(228)
Steam	1.762	2.114	(352)
iTunes	513	753	(240)
Google	243	314	(71)
Altri Marketplace	461	153	308
<b>Totale ricavi da distribuzione digitale</b>	<b>9.834</b>	<b>8.832</b>	<b>1.002</b>

Le rettifiche ricavi passano da 140 mila Euro a 1.807 mila Euro al 30 settembre 2016. La voce comprende la stima di note credito che il Gruppo prevede di dover emettere alla clientela nel prossimo futuro per prodotti rimasti invenduti. La percentuale di tale voce rispetto ai ricavi da distribuzione retail è stata pari al 11,7%, in linea con quelli che sono i trend di mercato specie a seguito di lanci di nuovi prodotti, mentre

era stata particolarmente bassa, 1,5%, nel corso del passato esercizio. L'incremento di tale componente di costo riduce pertanto la crescita dei ricavi netti del settore operativo al 56,6%.

Il costo del venduto si è incrementato del 79,8% passando da 8.047 mila Euro a 14.468 mila Euro, con un incremento delle royalty a seguito del maggior peso percentuale rispetto al totale delle vendite realizzate su prodotti assogettati a royalty, riducendo pertanto l'incremento percentuale dell'utile lordo al 30,8%, da 7.213 mila Euro al 30 settembre 2015 a 9.436 mila Euro realizzati al 30 settembre 2016.

I costi operativi aumentano di 673 mila Euro, a seguito principalmente dell' aumento dei costi per servizi per 617 mila Euro per effetto di maggiori investimenti pubblicitari a seguito del lancio dei due nuovi prodotti, mentre le altre componenti di costo rimangono pressochè in linea con quanto registrato nello scorso esercizio.

Il margine operativo lordo è stato pari a 5.462 mila Euro e si incrementa del 39,1%.

I costi operativi non monetari si decrementano di 56 mila Euro portando il margine operativo a 5.226 mila Euro in crescita del 43,8% e pari al 21,9% dei ricavi netti.

## Free to Play

### Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro		Free to Play			
			30 settembre 2016	30 settembre 2015	Variazioni	
1	Ricavi lordi		2.180	100,0%	622	100,0%
2	Rettifiche ricavi		0	0,0%	0	0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>		<b>2.180</b>	<b>100,0%</b>	<b>622</b>	<b>100,0%</b>
					<b>1.558</b>	<b>n.s.</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita		(0)	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita		(745)	-34,2%	(224)	-36,1%
6	Royalties		(97)	-4,5%	(161)	-25,9%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti		0	0,0%	0	0,0%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>		<b>(842)</b>	<b>-38,6%</b>	<b>(385)</b>	<b>-62,0%</b>
					<b>(457)</b>	<b>n.s.</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>		<b>1.338</b>	<b>61,4%</b>	<b>237</b>	<b>38,0%</b>
					<b>1.101</b>	<b>n.s.</b>
10	Altri ricavi		205	9,4%	146	23,4%
					59	40,9%
11	Costi per servizi		(321)	-14,7%	(164)	-26,4%
12	Affitti e locazioni		(18)	-0,8%	(18)	-3,0%
13	Costi del personale		(1.164)	-53,4%	(776)	-124,7%
14	Altri costi operativi		(9)	-0,4%	(19)	-3,0%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>		<b>(1.512)</b>	<b>-69,4%</b>	<b>(977)</b>	<b>-157,1%</b>
					<b>(535)</b>	<b>54,7%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>		<b>31</b>	<b>1,4%</b>	<b>(594)</b>	<b>-95,5%</b>
					<b>625</b>	<b>n.s.</b>
17	Ammortamenti		(659)	-30,3%	(339)	-54,4%
18	Accantonamenti		0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività		0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari		0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>		<b>(659)</b>	<b>-30,3%</b>	<b>(339)</b>	<b>-54,4%</b>
					<b>(320)</b>	<b>94,7%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>		<b>(628)</b>	<b>-28,8%</b>	<b>(933)</b>	<b>-149,9%</b>
					<b>305</b>	<b>-32,7%</b>

Di notevole importanza la crescita percentuale dei ricavi del settore operativo del Free to Play più che triplicati dai 622 mila Euro registrati nel primo trimestre del precedente esercizio a 2.180 mila Euro del periodo. Il settore operativo del Free to Play ha beneficiato del lancio di nuovi prodotti che erano stati posticipati dal precedente esercizio, come Hawken e Prominence Poker, anche se il prodotto che ha realizzato maggior volume di ricavi è stato Gems of War disponibile anche nelle versioni per console. Il dettaglio dei ricavi del periodo del settore operativo è riportato di seguito:

<b>Ricavi in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Gems of War	705	63	642
Hawken	419	0	419
Battle Ages	399	0	399
Battle Islands	339	465	(126)
Prominence Poker	293	0	293
Altri prodotti	25	94	(69)
<b>Totale ricavi Free to Play</b>	<b>2.180</b>	<b>622</b>	<b>1.558</b>

La straordinaria crescita delle vendite del videogioco Gems of War è dovuta anche al particolare successo che le versioni per le console stanno incontrando.

I ricavi del trimestre realizzati dai due nuovi giochi, Hawken e Prominence Poker, sono risultati pari rispettivamente pari a 419 mila Euro e 293 mila Euro. Le aspettative sui due giochi, in particolare sul primo sono piuttosto importanti e pertanto durante il periodo si è provveduto all'acquisto dei diritti del videogioco Hawken, alla costituzione di una nuova società americana denominata Hawken Entertainment Inc., controllata al 100% dal Gruppo, che svolgerà le attività di live support del gioco al fine di controllare tutti i processi di produzione e poter beneficiare delle potenzialità del gioco in forma esclusiva. Contrariamente a quanto avviene nel settore del Premium Games infatti le fasi di lancio dei giochi nel settore operativo del Free to Play sono propedeutiche all'affinamento del gioco che viene costantemente migliorato attraverso il live support al fine di massimizzare le potenzialità del gioco stesso in funzione del feedback ricevuto dai giocatori.

I videogiochi Battle Ages e Battle Islands, sviluppati dalla controllata DR Studios Ltd., hanno contribuito ai ricavi del periodo rispettivamente per 399 mila Euro e 339 mila Euro. La controllata ha svolto nel periodo le attività di live support sui due giochi menzionati, ma ha proseguito il processo di sviluppo della nuova versione di Battle Island, Battle Island Commander, che vedrà l'uscita sul mercato nel prossimo mese di Gennaio 2017. La capitalizzazione dei costi interni sostenuti per lo sviluppo del gioco nel trimestre sono registrate negli altri ricavi.

Il costo del venduto è formato esclusivamente da acquisti di servizi e da royalty. I primi sono stati pari a 745 mila Euro nel periodo e sono costituiti da costi di localizzazioni, di rating e di quality assurance insieme ai costi sostenuti per i servizi denominati di live support. Il dettaglio dei costi per servizi per tipologia è il seguente:

<b>Dati in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Live support	318	118	200
Programmazione	11	0	11
Quality assurance	76	74	2
Hosting	310	20	290
Altro	30	12	18
<b>Totale</b>	<b>745</b>	<b>224</b>	<b>521</b>

Il significativo incremento dei costi di hosting è legato ai maggiori fabbisogni che i due giochi di recente lancio necessitano in termini appunto di capacità di server di gioco da mettere a disposizione dei giocatori.

I costi operativi sono rappresentati dai costi per servizi, principalmente spese pubblicitarie sostenute per la promozione dei prodotti, nonché dai costi del personale. Il significativo incremento di questi ultimi è da leggersi nel contesto dei costi di live support sostenuti a seguito del lancio dei due nuovi giochi.

Gli ammortamenti si incrementano di 320 mila Euro e sono composti da:

Dati in migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 settembre 2015	Variazioni
Ammortamento Battle Islands	109	261	(152)
Ammortamento immobilizzazioni immateriali	541	66	475
Ammortamento immobilizzazioni materiali	9	12	(3)
<b>Totale</b>	<b>659</b>	<b>339</b>	<b>320</b>

La crescita degli ammortamenti delle immobilizzazioni immateriali è avvenuta a seguito della messa in produzione del videogioco Battle Ages nella seconda metà del passato esercizio e di Prominence Poker e Hawken nel corso del primo trimestre dell'esercizio.

La perdita operativa nel periodo è diminuita a 628 mila Euro a fronte di una perdita operativa di 933 mila Euro registrata al 30 settembre 2015.

## Distribuzione Italia

### Principali dati economici riclassificati

	<b>Dati consolidati in migliaia di Euro</b>	<b>Distribuzione Italia</b>				
		<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>		
1	Ricavi lordi	6.883	109,2%	9.493	108,4%	(2.610) -27,5%
2	Rettifiche ricavi	(579)	-9,2%	(738)	-8,4%	159 -21,6%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>6.304</b>	<b>100,0%</b>	<b>8.755</b>	<b>100,0%</b>	<b>(2.451) -28,0%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(4.343)	-68,9%	(6.221)	-71,1%	1.878 -30,2%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(131)	-2,1%	0	0,0%	(131) n.s.
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	452	7,2%	(48)	-0,5%	500 n.s.
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(4.022)</b>	<b>-63,8%</b>	<b>(6.269)</b>	<b>-71,6%</b>	<b>2.247 -35,8%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>2.282</b>	<b>36,2%</b>	<b>2.486</b>	<b>28,4%</b>	<b>(204) -8,2%</b>
10	Altri ricavi	8	0,1%	4	0,0%	4 87,7%
11	Costi per servizi	(462)	-7,3%	(727)	-8,3%	265 -36,5%
12	Affitti e locazioni	(10)	-0,2%	(12)	-0,1%	2 -12,5%
13	Costi del personale	(373)	-5,9%	(488)	-5,6%	115 -23,6%
14	Altri costi operativi	(46)	-0,7%	(69)	-0,8%	23 -33,5%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(891)</b>	<b>-14,1%</b>	<b>(1.296)</b>	<b>-14,8%</b>	<b>405 -31,2%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>1.399</b>	<b>22,2%</b>	<b>1.194</b>	<b>13,6%</b>	<b>205 17,2%</b>
17	Ammortamenti	(50)	-0,8%	(47)	-0,5%	(3) 6,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%	0 0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(50)</b>	<b>-0,8%</b>	<b>(47)</b>	<b>-0,5%</b>	<b>(3) 6,0%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>1.349</b>	<b>21,4%</b>	<b>1.147</b>	<b>13,1%</b>	<b>202 17,6%</b>

Il decremento dei ricavi del settore operativo Distribuzione Italia, pari a 2.610 mila Euro, è dettato dal calo dei ricavi della distribuzione di videogiochi ed ad un contestuale incremento dei ricavi derivante dalla vendita delle carte collezionabili Yu-gi-oh!. Nel corso del primo trimestre del precedente esercizio il settore operativo aveva potuto beneficiare del contestuale lancio sul mercato di PES 2016 e Metal Gear Solid, non replicabile nel corso del presente esercizio.

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	
Distribuzione videogiochi per console	4.567	7.505	(2.938)	-39,1%
Distribuzione videogiochi per Pc-CDRom	89	209	(120)	-57,5%
Distribuzione carte collezionabili	2.044	1.437	607	42,3%
Distribuzione altri prodotti e servizi	192	356	(164)	-46,2%
Sconti finanziari	(9)	(14)	5	-35,8%
<b>Totale ricavi lordi Distribuzione Italia</b>	<b>6.883</b>	<b>9.493</b>	<b>(2.610)</b>	<b>-27,5%</b>

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:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>		<b>30 settembre 2015</b>		<b>Variazioni</b>	
	<b>Unità</b>	<b>Fatturato</b>	<b>Unità</b>	<b>Fatturato</b>	<b>Unità</b>	<b>Fatturato</b>
Sony Playstation 4	77.918	2.896	102.074	4.437	-23,7%	-34,7%
Sony Playstation 3	24.019	732	50.731	1.550	-52,7%	-52,8%
Microsoft Xbox One	15.452	575	17.459	754	-11,5%	-23,7%
Microsoft Xbox 360	14.412	350	25.179	733	-42,8%	-52,3%
Altre console	4.656	14	5.736	31	-18,8%	-55,2%
<b>Totale ricavi console</b>	<b>136.457</b>	<b>4.567</b>	<b>201.179</b>	<b>7.505</b>	<b>-32,2%</b>	<b>-39,1%</b>

Il settore operativo registra una diminuzione dei ricavi derivanti dalla distribuzione di videogiochi per console pari a 2.938 mila Euro. Le vendite delle carte collezionabili Yu-Gi-Oh! hanno invece registrato un aumento di 607 mila Euro.

I ricavi netti sono stati pari a 6.304 mila Euro, in diminuzione del 28% rispetto al corrispondente periodo dell'esercizio precedente.

L'utile lordo si contrae dell'8,2% rispetto all'esercizio precedente per effetto di un riduzione del costo del venduto del 35,8% superiore alla diminuzione dei ricavi netti.

In linea con le politiche di contenimento dei costi messe in atto già nel corso del passato esercizio i costi operativi sono diminuiti del 31,2%, in misura superiore al calo dei ricavi e pari a 405 mila Euro. Tale decremento è principalmente determinato dalla diminuzione dei costi per servizi per 265 mila Euro e dal decremento dei costi del personale per 115 mila Euro.

Il miglioramento nella struttura dei costi operativi ha permesso di migliorante il margine operativo che si incrementa di 202 mila Euro, passando da 1.147 mila Euro realizzati al 30 settembre 2015 a 1.349 mila Euro realizzati al termine del periodo corrente, indipendentemente dal calo del volume d'affari.

## Altre Attività

### Principali dati economici riclassificati

	Dati consolidati in migliaia di Euro	Altre Attività					
		30 settembre 2016		30 settembre 2015		Variazioni	
1	Ricavi lordi	171	104,5%	105	139,3%	66	62,4%
2	Rettifiche ricavi	(8)	-5,1%	(30)	-39,3%	22	-71,9%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>163</b>	<b>100,0%</b>	<b>75</b>	<b>100,0%</b>	<b>88</b>	<b>n.s.</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,2%	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(63)	-38,6%	(7)	-9,6%	(56)	n.s.
6	Royalties	(18)	-11,2%	(19)	-24,6%	1	-1,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(81)</b>	<b>-49,6%</b>	<b>(26)</b>	<b>-34,2%</b>	<b>(55)</b>	<b>n.s.</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>82</b>	<b>50,4%</b>	<b>49</b>	<b>64,5%</b>	<b>33</b>	<b>69,3%</b>
10	Altri ricavi	0	0,0%	60	80,0%	(60)	0,0%
11	Costi per servizi	(296)	-181,2%	(687)	-911,1%	391	-56,9%
12	Affitti e locazioni	(3)	-2,0%	(6)	-8,1%	3	-46,7%
13	Costi del personale	(162)	-99,3%	(126)	-167,5%	(36)	28,3%
14	Altri costi operativi	(16)	-9,6%	(11)	-15,0%	(5)	39,2%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(477)</b>	<b>-292,1%</b>	<b>(830)</b>	<b>-1100,5%</b>	<b>353</b>	<b>-42,5%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(395)</b>	<b>-241,6%</b>	<b>(721)</b>	<b>-956,0%</b>	<b>326</b>	<b>-45,3%</b>
17	Ammortamenti	(92)	-56,6%	(35)	-46,0%	(57)	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%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(92)</b>	<b>-56,6%</b>	<b>(35)</b>	<b>-46,0%</b>	<b>(57)</b>	<b>n.s.</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(487)</b>	<b>-298,2%</b>	<b>(756)</b>	<b>-1002,0%</b>	<b>269</b>	<b>-35,6%</b>

I ricavi del settore operativo Altre attività sono pari a 171 mila Euro e rappresentano le vendite realizzate dal Daily Fantasy Sport Fantasfida e dai ricavi realizzati per i corsi organizzati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l..

Le rettifiche ricavi sono interamente rappresentate dalle imposte che vengono versate a fronte dei ricavi realizzati dai portali [www.gameplaza.it](http://www.gameplaza.it) e [www.fantasfida.it](http://www.fantasfida.it).

I costi operativi si decrementano da 830 mila Euro a 477 mila Euro in quanto i costi per servizi sostenuti nel primo trimestre dello scorso esercizio erano stati influenzati in maniera significativa dalle spese sostenute per il lancio di Fantasfida sul mercato italiano.

Il margine operativo è stato negativo per 487 mila Euro rispetto al margine megativo di 756 mila Euro registrata al 30 settembre 2015 in miglioramento di 269 mila Euro.

## **Holding**

### *Principali dati economici riclassificati*

	<b>Dati consolidati in migliaia di Euro</b>	<b>Holding</b>			
		<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	
1	Ricavi lordi	0	0,0%	0	0,0%
2	Rettifiche ricavi	0	0,0%	0	0,0%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	0	0,0%	0	0,0%
6	Royalties	0	0,0%	0	0,0%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	0	0,0%	0	0,0%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>	<b>0</b>	<b>0,0%</b>
10	Altri ricavi	0	0,0%	0	0,0%
11	Costi per servizi	(403)	0,0%	(322)	0,0%
12	Affitti e locazioni	(174)	0,0%	(192)	0,0%
13	Costi del personale	(688)	0,0%	(690)	0,0%
14	Altri costi operativi	(558)	0,0%	(105)	0,0%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(1.823)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(1.309)</b>	<b>0,0%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>(1.823)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(1.309)</b>	<b>0,0%</b>
17	Ammortamenti	(52)	0,0%	(28)	0,0%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore di attività e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(52)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(28)</b>	<b>0,0%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>(1.875)</b>	<b>0,0%</b>	<b>(1.337)</b>	<b>0,0%</b>

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 1.823 mila Euro, in aumento di 514 mila Euro rispetto al medesimo periodo del passato esercizio. L'incremento è dovuto principalmente alle commissioni sostenute dalla 505 Games S.p.A. relativamente alla compravendita delle azioni Starbreeze avvenuta nel corso del trimestre e pari a 424 mila Euro.

Gli ammortamenti si incrementano di 24 mila Euro per effetto dell'ammortamento dell'immobile di Eugene, sede della controllata Pipeworks Inc., e dell'ammortamento degli investimenti sostenuti dal Gruppo per i sistemi gestionali effettuati nella seconda parte dello scorso esercizio.

## **8. RAPPORTI INFRAGRUPPO E CON PARTI CORRELATE E OPERAZIONI ATIPICHE E/O INUSUALI**

---

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

### **Transazioni infragruppo**

Le principali transazioni infragruppo riguardano la vendita di videogiochi tra la 505 Games S.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 sui mercati americani.

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 antecedentemente all'acquisizione contratti di sviluppo e live support per diversi videogiochi con le controllate 505 Games S.p.A. e 505 Mobile S.r.l. che sono rimasti immutati. I contratti di sviluppo stipulati successivamente sono stati regolati attraverso un contratto quadro che prevede la rifatturazione dei costi diretti di progetto 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. i cui corrispettivi sono determinati 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 resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 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.

## **9. AZIONI PROPRIE**

---

Ai sensi dell'art. 2428 comma 2 n. 3, del Codice Civile, Digital Bros S.p.A. al 30 settembre 2016 risulta titolare di n. 130.247 azioni proprie, invariate rispetto al 30 giugno 2016.

## **10. ATTIVITÀ DI RICERCA E SVILUPPO**

---

Il Gruppo ha effettuato nel periodo attività di ricerca per 46 mila Euro ed attività di sviluppo per 620 mila Euro. Al 30 settembre 2015 erano state rispettivamente 5 mila Euro e 729 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 eventuali attività di sviluppo successive alla fase di ricerca.

## **11. 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 del periodo il Gruppo ha considerato quest'ultima componente contrattuale come un'attività potenziale così come al termine del periodo precedente.

Non sussistono passività potenziali così come nell'esercizio precedente.

## **12. EVENTI SUCCESSIVI ALLA CHIUSURA DEL PERIODO**

I principali eventi successivi alla chiusura sono stati:

- in data 5 ottobre 2016 il Gruppo Digital Bros ha siglato attraverso la propria controllata 505 Games S.p.A. un accordo con ArtPLay Inc. per l'edizione esclusiva del videogioco Bloodstained su tutti i formati con l'esclusione delle versioni per Mobile e Tablet. Il minimo garantito che il Gruppo riconoscerà è di 4,4 milioni di dollari statunitensi. L'uscita è prevista durante l'esercizio 2018;
- nel corso del mese di ottobre 2016 la Digital Bros S.p.A. ha venduto n. 130.247 azioni proprie per un controvalore totale di 1.241 mila Euro. In data odierna Digital Bros S.p.A. non detiene azioni proprie;
- in data 28 ottobre 2016 l'Assemblea Straordinaria della 505 Games S.p.A. ha deliberato di aumentare il capitale sociale gratuitamente per 9 milioni di Euro da 1 milione di Euro a 10 milioni di Euro, con l'emissione di n. 9.000.000 azioni del valore nominale di 1,00 Euro ciascuna, mediante parziale utilizzo dalla riserva utili a nuovo.

### **13. 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 ha cominciato 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. Nella parte restante dell'esercizio 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 a partire da Gennaio 2017 sulle 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 per 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, ma in misura decisamente più contenuta rispetto a quanto registrato nell'esercizio scorso.

Le attese sono dunque per un esercizio positivo che però non potrà replicare i margini operativi realizzati nel corso del precedente, 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 dell'esercizio anche per effetto degli investimenti in nuovi prodotti, in particolare Overkill's The Walking Dead e Bloodstained, che usciranno nel prossimo esercizio.

## **14. ALTRE INFORMAZIONI**

### **DIPENDENTI**

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

<b>Tipologia</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	225	214	21
Operai e apprendisti	4	4	0
<b>Totale dipendenti</b>	<b>239</b>	<b>228</b>	<b>21</b>

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

<b>Tipologia</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	169	160	9
<b>Totale dipendenti esteri</b>	<b>174</b>	<b>165</b>	<b>9</b>

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:

<b>Tipologia</b>	<b>Numero medio 2016</b>	<b>Numero medio 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Dirigenti	10	10	0
Impiegati	225	210	15
Operai e apprendisti	4	4	0
<b>Totale dipendenti</b>	<b>239</b>	<b>224</b>	<b>15</b>

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

<b>Tipologia</b>	<b>Numero medio 2016</b>	<b>Numero medio 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Dirigenti	5	5	0
Impiegati	169	156	13
<b>Totale dipendenti esteri</b>	<b>174</b>	<b>161</b>	<b>13</b>

L'incremento del numero dei dipendenti esteri è della crescita della struttura internazionale nel settore operativo del Premium Games.

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

### **AMBIENTE**

Al 30 settembre 2016 non esistono problematiche di tipo ambientale e, considerando che le attività svolte dal Gruppo consistono principalmente nell'imballaggio e nella spedizione di videogiochi con l'eventuale lavorazione per l'applicazione di adesivi sulle confezioni, si esclude che possano emergere problematiche ambientali nel futuro.



**Bilancio consolidato abbreviato  
al 30 settembre 2016**

(pagina volutamente lasciata in bianco)

## PROSPECTI CONTABILI

Gruppo Digital Bros

Situazione patrimoniale – finanziaria consolidata al 30 settembre 2016

	Migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni	
	<b>Attività non correnti</b>				
1	Immobili impianti e macchinari	6.956	7.032	(76)	-1,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	10.983	10.458	525	5,0%
4	Partecipazioni	1.067	898	169	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.053	1.056	(3)	-0,3%
6	Imposte anticipate	3.299	2.619	680	26,0%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>23.358</b>	<b>22.063</b>	<b>1.295</b>	<b>5,9%</b>
	<b>Passività non correnti</b>				
7	Benefici verso dipendenti	(534)	(529)	(5)	0,9%
8	Fondi non correnti	(36)	(36)	(0)	0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(252)	252	n.s.
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(570)</b>	<b>(817)</b>	<b>247</b>	<b>-30,3%</b>
	<b>Capitale circolante netto</b>				
10	Rimanenze	13.209	11.933	1.276	10,7%
11	Crediti commerciali	47.276	34.840	12.436	35,7%
12	Crediti tributari	2.147	2.019	128	6,3%
13	Altre attività correnti	5.357	5.034	323	6,4%
14	Debiti verso fornitori	(27.698)	(21.712)	(5.986)	27,6%
15	Debiti tributari	(9.715)	(6.211)	(3.504)	56,4%
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.258)	(2.312)	54	-2,3%
	<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>28.318</b>	<b>23.591</b>	<b>4.727</b>	<b>20,0%</b>
	<b>Patrimonio netto</b>				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(18.346)	(20.804)	2.458	-11,8%
20	Azioni proprie	390	390	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(30.779)	(22.290)	(8.489)	38,1%
	<b>Totale patrimonio netto</b>	<b>(54.379)</b>	<b>(48.348)</b>	<b>(6.031)</b>	<b>12,5%</b>
	<b>Totale attività nette</b>	<b>(3.273)</b>	<b>(3.511)</b>	<b>238</b>	<b>-6,8%</b>
22	Disponibilità liquide	13.632	2.785	10.847	n.s.
23	Debiti verso banche correnti	(16.638)	(25.929)	9.291	-35,8%
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	7.477	28.913	(21.436)	-74,1%
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>4.471</b>	<b>5.769</b>	<b>(1.298)</b>	<b>-22,5%</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.406	1.195	211	17,6%
26	Debiti verso banche non correnti	(723)	(1.558)	835	-53,6%
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.881)	(1.895)	14	-0,7%
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(1.198)</b>	<b>(2.258)</b>	<b>1.060</b>	<b>-46,9%</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>3.273</b>	<b>3.511</b>	<b>(238)</b>	<b>-6,8%</b>

**Gruppo Digital Bros**

**Conto economico consolidato al 30 settembre 2016**

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>		<b>Variazioni</b>
1	Ricavi lordi	35.811	107,2%	26.247	103,6%
2	Rettifiche ricavi	(2.394)	-7,2%	(908)	-3,6%
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>33.417</b>	<b>100,0%</b>	<b>25.339</b>	<b>100,0%</b>
4	Acquisto prodotti destinati alla rivendita	(9.204)	-27,5%	(8.684)	-34,3%
5	Acquisto servizi destinati alla rivendita	(2.148)	-6,4%	(2.457)	-9,7%
6	Royalties	(9.415)	-28,2%	(3.651)	-14,4%
7	Variazione delle rimanenze prodotti finiti	1.276	3,8%	(154)	-0,6%
<b>8</b>	<b>Totale costo del venduto</b>	<b>(19.491)</b>	<b>-58,3%</b>	<b>(14.946)</b>	<b>-59,0%</b>
<b>9</b>	<b>Utile lordo (3+8)</b>	<b>13.926</b>	<b>41,7%</b>	<b>10.393</b>	<b>41,0%</b>
10	Altri ricavi	401	1,2%	1.299	5,1%
11	Costi per servizi	(3.501)	-10,5%	(3.266)	-12,9%
12	Affitti e locazioni	(357)	-1,1%	(388)	-1,5%
13	Costi del personale	(5.061)	-15,1%	(4.894)	-19,3%
14	Altri costi operativi	(766)	-2,3%	(391)	-1,5%
<b>15</b>	<b>Totale costi operativi</b>	<b>(9.685)</b>	<b>-29,0%</b>	<b>(8.939)</b>	<b>-35,3%</b>
<b>16</b>	<b>Margine operativo lordo (9+10+15)</b>	<b>4.642</b>	<b>13,9%</b>	<b>2.753</b>	<b>10,9%</b>
17	Ammortamenti	(1.237)	-3,7%	(890)	-3,5%
18	Accantonamenti	0	0,0%	0	0,0%
19	Svalutazione di attività	0	0,0%	0	0,0%
20	Riprese di valore e proventi non monetari	0	0,0%	0	0,0%
<b>21</b>	<b>Totale proventi e costi operativi non monetari</b>	<b>(1.237)</b>	<b>-3,7%</b>	<b>(890)</b>	<b>-3,5%</b>
<b>22</b>	<b>Margine operativo (16+21)</b>	<b>3.405</b>	<b>10,2%</b>	<b>1.863</b>	<b>7,4%</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.345	25,0%	1.045	4,1%
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(715)	-2,1%	(363)	-1,4%
<b>25</b>	<b>Totale saldo della gestione finanziaria</b>	<b>7.630</b>	<b>22,8%</b>	<b>682</b>	<b>2,7%</b>
<b>26</b>	<b>Utile prima delle imposte (22+25)</b>	<b>11.035</b>	<b>33,0%</b>	<b>2.545</b>	<b>10,0%</b>
27	Imposte correnti	(3.256)	-9,7%	(922)	-3,6%
28	Imposte differite	95	0,3%	(55)	-0,2%
<b>29</b>	<b>Totale imposte</b>	<b>(3.161)</b>	<b>-9,5%</b>	<b>(977)</b>	<b>-3,9%</b>
<b>30</b>	<b>Utile netto (26+29)</b>	<b>7.874</b>	<b>23,6%</b>	<b>1.568</b>	<b>6,2%</b>
	<b>Utile netto per azione:</b>				
<b>33</b>	<b>Utile per azione base (in Euro)</b>	<b>0,56</b>		<b>0,11</b>	<b>0,45</b>
<b>34</b>	<b>Utile per azione diluito (in Euro)</b>	<b>0,56</b>		<b>0,11</b>	<b>0,45</b>

**Gruppo Digital Bros**

**Conto economico complessivo consolidato al 30 settembre 2016**

Migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 settembre 2015	Variazioni
<b>Utile (perdita) del periodo (A)</b>	<b>7.874</b>	<b>1.568</b>	<b>6.306</b>
<b>Voci che non saranno successivamente riclassificate in conto economico (B)</b>			
Differenze da conversione dei bilanci esteri	(228)	(155)	(73)
Effetto fiscale relativo alle differenze da conversione dei bilanci esteri	0	0	0
Adeguamento a fair value delle azioni “available for sale”	(3.075)	290	(3.365)
Effetto fiscale relativo all’adeguamento a fair value delle azioni “available for sale”	845	(80)	925
<b>Voci che saranno successivamente riclassificate in conto economico (C)</b>	<b>(2.458)</b>	<b>55</b>	<b>(2.513)</b>
<b>Totale altre componenti dell’utile complessivo D= (B)+(C)</b>	<b>(2.458)</b>	<b>55</b>	<b>(2.513)</b>
<b>Totale utile (perdita) complessiva (A)+(D)</b>	<b>5.416</b>	<b>1.623</b>	<b>3.793</b>
Attribuibile a:			
Azionisti della Capogruppo	5.416	1.623	3.793
Interessenze di pertinenza di terzi	0	0	0

**Gruppo Digital Bros**

**Rendiconto finanziario consolidato al 30 settembre 2016**

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>
<b>A.</b>	<b>Posizione finanziaria netta iniziale</b>	<b>3.511</b>	<b>(8.333)</b>
<b>B.</b>	<b>Flussi finanziari da attività d'esercizio</b>		
	Utile (perdita) netta dell'esercizio di competenza del gruppo	7.874	1.568
	<i>Accantonamenti e costi non monetari:</i>		
	Accantonamenti e svalutazioni di attività	0	0
	Ammortamenti immateriali	1.054	726
	Ammortamenti materiali	183	164
	Variazione netta degli altri fondi	0	(33)
	Variazione netta dei benefici verso dipendenti	5	(13)
	Variazione netta delle altre passività non correnti	(252)	(589)
	<b>SUBTOTALE B.</b>	<b>8.864</b>	<b>1.823</b>
<b>C.</b>	<b>Variazione del capitale circolante netto</b>		
	Rimanenze	(1.276)	154
	Crediti commerciali	(12.436)	91
	Crediti tributari	(128)	(817)
	Altre attività correnti	(323)	(3.236)
	Debiti verso fornitori	5.986	(3.615)
	Debiti tributari	3.504	1.034
	Fondi correnti	0	0
	Altre passività correnti	(54)	318
	<b>SUBTOTALE C.</b>	<b>(4.727)</b>	<b>(6.071)</b>
<b>D.</b>	<b>Flussi finanziari da attività di investimento</b>		
	Investimenti netti in immobilizzazioni immateriali	(1.579)	(1.421)
	Investimenti netti in immobilizzazioni materiali	(107)	(190)
	Investimenti netti in immobilizzazioni finanziarie	(846)	(834)
	<b>SUBTOTALE D.</b>	<b>(2.532)</b>	<b>(2.446)</b>
<b>E.</b>	<b>Flussi finanziari da attività di finanziamento</b>		
	Aumenti di capitale	0	0
	<b>SUBTOTALE E.</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>F.</b>	<b>Movimenti del patrimonio netto consolidato</b>		
	Dividendi distribuiti	0	0
	Variazione azioni proprie detenute	0	809
	Incrementi (decrementi) di altre componenti del patrimonio netto	(1.843)	2.291
	<b>SUBTOTALE F.</b>	<b>(1.843)</b>	<b>3.100</b>
<b>G.</b>	<b>Flusso monetario del periodo (B+C+D+E+F)</b>	<b>(238)</b>	<b>(3.593)</b>
<b>H.</b>	<b>Posizione finanziaria netta finale (A+G)</b>	<b>3.273</b>	<b>(11.926)</b>

## Note al rendiconto finanziario

### Dettaglio dei movimenti dei flussi monetari per scadenza:

Migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 settembre 2015
Incremento (decremento) dei titoli e disponibilità liquide	10.847	(147)
Decremento (incremento) dei debiti verso banche correnti	9.291	(1.832)
Decremento (incremento) delle altre attività e passività finanziarie correnti	(21.436)	(1.863)
Flusso monetario del periodo a breve	(1.298)	(3.842)
Flusso monetario del periodo a medio	1.060	249
<b>Flusso monetario del periodo</b>	<b>(238)</b>	<b>(3.593)</b>

**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)
<b>Totale al 1 luglio 2015</b>	<b>5.644</b>	16.954	1.129	1.367	(244)	211	<b>19.417</b>	<b>(1.199)</b>	(3.006)	12.953	<b>9.947</b>	<b>33.809</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>		9.105	(9.105)	<b>0</b>	<b>0</b>
Altre variazioni							<b>0</b>	<b>809</b>	2.236		<b>2.236</b>	<b>3.045</b>
Utile (perdita) complessiva					(155)	210	<b>55</b>			1.568	<b>1.568</b>	<b>1.623</b>
<b>Totale al 30 settembre 2015</b>	<b>5.644</b>	16.954	1.129	1.367	(399)	421	<b>19.472</b>	<b>(390)</b>	8.335	5.416	<b>13.751</b>	<b>38.477</b>
<b>Totale al 1 luglio 2016</b>	<b>5.644</b>	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	<b>20.804</b>	<b>(390)</b>	5.903	16.387	<b>22.290</b>	<b>48.348</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>				<b>0</b>	<b>0</b>
Distribuzione dividendi							<b>0</b>				<b>0</b>	<b>0</b>
Altre variazioni							<b>0</b>		615		<b>615</b>	<b>615</b>
Utile (perdita) complessiva					(228)	(2.230)	<b>(2.458)</b>			7.874	<b>7.874</b>	<b>5.416</b>
<b>Totale al 30 settembre 2016</b>	<b>5.644</b>	16.954	1.129	1.367	(1.041)	(63)	<b>18.346</b>	<b>(390)</b>	6.518	24.261	<b>30.779</b>	<b>54.379</b>



## **Note illustrate al bilancio consolidato abbreviato al 30 settembre 2016**

## **1. NOTA INTRODUTTIVA**

---

Per quanto riguarda la forma, il contenuto e le altre informazioni generali, i principi contabili, le valutazioni discrezionali e le stime significative, i criteri di consolidamento, le partecipazioni in società collegate e in altre imprese e aggregazioni di imprese si rimanda alle note illustrate al bilancio consolidato al 30 giugno 2016.

## 2. ANALISI DELLA SITUAZIONE PATRIMONIALE - FINANZIARIA

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

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>	
	<b>Attività non correnti</b>				
1	Immobili impianti e macchinari	6.956	7.032	(76)	-1,1%
2	Investimenti immobiliari	0	0	0	0,0%
3	Immobilizzazioni immateriali	10.983	10.458	525	5,0%
4	Partecipazioni	1.067	898	169	0,0%
5	Crediti ed altre attività non correnti	1.053	1.056	(3)	-0,3%
6	Imposte anticipate	3.299	2.619	680	26,0%
	<b>Totale attività non correnti</b>	<b>23.358</b>	<b>22.063</b>	<b>1.295</b>	<b>5,9%</b>
	<b>Passività non correnti</b>				
7	Benefici verso dipendenti	(534)	(529)	(5)	0,9%
8	Fondi non correnti	(36)	(36)	(0)	0,0%
9	Altri debiti e passività non correnti	0	(252)	252	n.s.
	<b>Totale passività non correnti</b>	<b>(570)</b>	<b>(817)</b>	<b>247</b>	<b>-30,3%</b>
	<b>Capitale circolante netto</b>				
10	Rimanenze	13.209	11.933	1.276	10,7%
11	Crediti commerciali	47.276	34.840	12.436	35,7%
12	Crediti tributari	2.147	2.019	128	6,3%
13	Altre attività correnti	5.357	5.034	323	6,4%
14	Debiti verso fornitori	(27.698)	(21.712)	(5.986)	27,6%
15	Debiti tributari	(9.715)	(6.211)	(3.504)	56,4%
16	Fondi correnti	0	0	0	n.s.
17	Altre passività correnti	(2.258)	(2.312)	54	-2,3%
	<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>28.318</b>	<b>23.591</b>	<b>4.727</b>	<b>20,0%</b>
	<b>Patrimonio netto</b>				
18	Capitale sociale	(5.644)	(5.644)	0	n.s.
19	Riserve	(18.346)	(20.804)	2.458	-11,8%
20	Azioni proprie	390	390	0	0,0%
21	(Utili) perdite a nuovo	(30.779)	(22.290)	(8.489)	38,1%
	<b>Totale patrimonio netto</b>	<b>(54.379)</b>	<b>(48.348)</b>	<b>(6.031)</b>	<b>12,5%</b>
	<b>Totale attività nette</b>	<b>(3.273)</b>	<b>(3.511)</b>	<b>238</b>	<b>-6,8%</b>
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>4.471</b>	<b>5.769</b>	<b>(1.298)</b>	<b>-22,5%</b>
	<b>Attività finanziarie non correnti</b>	<b>1.406</b>	<b>1.195</b>	<b>211</b>	<b>17,6%</b>
	<b>Debiti verso banche non correnti</b>	<b>(723)</b>	<b>(1.558)</b>	<b>835</b>	<b>-53,6%</b>
	<b>Altre attività e passività finanziarie non correnti</b>	<b>7.477</b>	<b>28.913</b>	<b>(21.436)</b>	<b>-74,1%</b>
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(1.198)</b>	<b>(2.258)</b>	<b>1.060</b>	<b>-46,9%</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>3.273</b>	<b>3.511</b>	<b>(238)</b>	<b>-6,8%</b>

## ATTIVITA' NON CORRENTI

Gli investimenti effettuati nel periodo ammontano a 107 mila Euro per immobilizzazioni materiali e a 1.579 mila Euro per immobilizzazioni immateriali.

Gli investimenti in immobilizzazioni materiali sono i seguenti:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>
Migliorie effettuate sull'immobile sede della 505 Games Ltd.	60	0
Migliorie effettuate sull'immobile nuova sede della 505 Games US Inc.	0	93
Attrezzature per office automation	6	93
Mobili e arredi	41	4
<b>Totale investimenti del periodo</b>	<b>107</b>	<b>190</b>

Gli investimenti in immobilizzazioni immateriali sono composti principalmente dall'acquisto dei diritti del videogioco Hawken e dalle commesse sviluppate dalle controllate DR Studios Ltd. e Pipeworks Inc.. Il dettaglio è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>
Diritti di utilizzo di Hawken	1.297	0
Diritti di utilizzo di Batte Island Commanders	205	0
Commesse interne in corso Pipeworks Inc.	170	1.056
Fantasfida	0	119
Battle Islands	0	67
Diritti di utilizzo di Brothers	0	53
Diritti di utilizzo di Battle Ages	0	42
Diritti di utilizzo di How to Survive 1.5	0	30
Investimenti per lo sviluppo dei sistemi gestionali	29	29
Altre	5	25
Riclassifica da immobilizzazioni ad altre attività correnti	(127)	0
<b>Totale immobilizzazioni immateriali</b>	<b>1.579</b>	<b>1.421</b>

La voce partecipazioni aumenta di 169 mila Euro per effetto della sottoscrizione di un'ulteriore porzione del capitale della Seekhana Ltd. da parte della controllata Digital Bros Holdings Ltd.. La quota detenuta nella società inglese al termine del periodo è pari al 30,52% del capitale.

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Deposito cauzionale affitto uffici società italiane	635	635	0
Depositi cauzionali affitto uffici società estere	192	192	0
Depositi cauzionali utenze	5	5	0
Depositi cauzionali concessione AAMS e Bingo	220	220	0
Altri depositi cauzionali	1	4	(3)
<b>Totale crediti e altre attività non correnti</b>	<b>1.053</b>	<b>1.056</b>	<b>(3)</b>

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 stimate nel momento in cui vi sia un'evidenza di eventuali incrementi/decrementi.

## PASSIVITÀ NON CORRENTI

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

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

Al 30 settembre 2016 non esistono altri debiti e passività non correnti in quanto la voce alla chiusura dell'esercizio 2016 era composta esclusivamente dalla retribuzione variabile legata al piano di incentivi a medio-lungo termine degli amministratori e dei dirigenti con funzione strategica che verranno liquidati nel mese di settembre 2017. Il debito è stato pertanto classificato negli altri debiti correnti del capitale circolante netto.

## CAPITALE CIRCOLANTE NETTO

Il capitale circolante netto si incrementa di 4.727 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 in linea con l'andamento del fatturato del trimestre che determina un incremento dei crediti commerciali per 12.436 mila Euro solo parzialmente compensato dall'incremento dei debiti verso fornitori per 5.986 mila Euro e dei debiti tributari per 3.504 mila Euro.

L'analisi del capitale circolante netto comparata con i relativi dati al 30 giugno 2016 è riportata nella tabella seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni	
Rimanenze	13.209	11.933	1.276	10,7%
Crediti commerciali	47.276	34.840	12.436	35,7%
Crediti tributari	2.147	2.019	128	6,3%
Altre attività correnti	5.357	5.034	323	6,4%
Debiti verso fornitori	(27.698)	(21.712)	(5.986)	27,6%
Debiti tributari	(9.715)	(6.211)	(3.504)	56,4%
Fondi correnti	0	0	0	n.s.
Altre passività correnti	(2.258)	(2.312)	54	-2,3%
<b>Totale capitale circolante netto</b>	<b>28.318</b>	<b>23.591</b>	<b>4.727</b>	<b>20,0%</b>

Come riportato nella successiva tabella, oltre all'aumento dei crediti verso clienti in linea con la crescita del fatturato, si registra un incremento dei crediti per le anticipazioni per licenze di utilizzo di videogiochi. La significativa fase di investimenti in nuovi prodotti che il Gruppo sta effettuando da diversi mesi e che ha cominciato a generare ricavi a partire dall'attuale trimestre, ha infatti inciso in

maniera significativa su questa componente dei crediti commerciali. La composizione totale dei crediti commerciali è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni
Crediti verso clienti	25.062	14.963	10.099
Crediti per licenze d'uso videogiochi	22.214	19.877	2.337
<b>Totale crediti commerciali</b>	<b>47.082</b>	<b>34.840</b>	<b>12.436</b>

## PATRIMONIO NETTO

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

Migliaia di Euro	Capitale sociale (A)	Riserva sovrapprezzo azioni	Riserva legale	Riserva transizione IAS	Riserva da conversione	Altre riserve	Totale riserve (B)	Azioni proprie (C)	Utili (perdite) portate a nuovo	Utile (perdita) d'esercizio	Totale utili a nuovo (D)	Patrimonio netto consolidato di gruppo (A+B+C+D)
<b>Totale al 1 luglio 2016</b>	<b>5.644</b>	16.954	1.129	1.367	(813)	2.167	<b>20.804</b>	(390)	5.903	16.387	<b>22.290</b>	<b>48.348</b>
Destinazione utile d'esercizio							<b>0</b>					<b>0</b>
Distribuzione dividendi							<b>0</b>					<b>0</b>
Altre variazioni							<b>0</b>		615		<b>615</b>	<b>615</b>
Utile (perdita) complessiva					(228)	(2.230)	<b>(2.458)</b>			7.874	<b>7.874</b>	<b>5.416</b>
<b>Totale al 30 settembre 2016</b>	<b>5.644</b>	16.954	1.129	1.367	(1.041)	(63)	<b>18.346</b>	(390)	6.518	24.261	<b>30.779</b>	<b>54.379</b>

Il capitale sociale, invariato rispetto al 30 giugno 2016, 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.

Le variazioni delle riserve intervenute nel periodo sono:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>
Variazione riserva da conversione	(228)
Variazione riserva valutazione titoli	(2.230)
<b>Totale variazione riserve</b>	<b>2.458</b>

La riserva valutazione titoli era determinata dalla differenza tra il valore di mercato alla fine del periodo precedente ed il costo d'acquisto delle azioni ordinarie Starbreeze A detenute al 30 giugno 2016 e originariamente classificate tra le partecipazioni e classificate come available for sale. Tali azioni sono state totalmente alienate nel corso del trimestre e pertanto la porzione di riserva è stata completamente azzerata.

### **POSIZIONE FINANZIARIA NETTA**

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

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
22	Disponibilità liquide	13.632	2.785	10.847
23	Debiti verso banche correnti	(16.638)	(25.929)	9.291
24	Altre attività e passività finanziarie correnti	7.477	28.913	(21.436)
	<b>Posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>4.471</b>	<b>5.769</b>	<b>(1.298)</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.406	1.195	211
26	Debiti verso banche non correnti	(723)	(1.558)	835
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.881)	(1.895)	14
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(1.198)</b>	<b>(2.258)</b>	<b>1.060</b>
	<b>Totale posizione finanziaria netta</b>	<b>3.273</b>	<b>3.511</b>	<b>(238)</b>

La posizione finanziaria netta rispetto al 30 giugno 2016 aumenta di 238 mila Euro principalmente per effetto della diminuzione delle altre attività finanziarie correnti per 21.436 mila Euro, parzialmente compensato dalla diminuzione dei debiti verso banche correnti per 9.291 mila Euro, dall'aumento delle disponibilità liquide per 10.847 mila Euro e dalla diminuzione dei debiti verso banche non correnti per 835 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 settembre 2016 elencate per scadenza temporale:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>Entro 1 anno</b>	<b>1-5 anni</b>	<b>oltre 5 anni</b>	<b>Totale</b>
Debiti verso banche relativi a conti correnti	(41)	0	0	(41)
Debiti verso banche relativi a finanz. all'imp. ed export	(9.458)	0	0	(9.458)
Debiti verso banche relativi ad anticipi fatture e sbf	(3.816)	0	0	(3.816)
Debiti verso banche per mutui chirografari	(3.323)	(723)	0	(4.046)
<b>Totale debiti verso banche (A)</b>	<b>(16.638)</b>	<b>(723)</b>	<b>0</b>	<b>(17.361)</b>
<b>Altre passività finanziarie (B)</b>	<b>(51)</b>	<b>(1.830)</b>	<b>0</b>	<b>(1.881)</b>
<b>Totale passività finanziarie (A) + (B)</b>	<b>(16.689)</b>	<b>(2.553)</b>	<b>0</b>	<b>(19.242)</b>

### Posizione finanziaria netta corrente

La posizione finanziaria netta a breve termine è così composta:

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
22 Disponibilità liquide	13.632	2.785	10.847	
23 Debiti verso banche correnti	(16.638)	(25.929)	9.291	
24 Altre attività e passività finanziarie correnti	7.477	28.913	(21.436)	
<b>Totale posizione finanziaria netta corrente</b>	<b>4.471</b>	<b>5.769</b>	<b>(1.298)</b>	

#### 22. Disponibilità liquide

Le disponibilità liquide al 30 settembre 2016, sulle quali non esistono vincoli, sono pari a 13.632 mila Euro, in aumento di 10.847 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016, e sono costituiti esclusivamente da depositi in conto corrente esigibili a vista.

#### 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 la quota a breve termine dei finanziamenti rateali. Il decremento dei debiti verso banche a breve termine rispetto al 30 giugno 2016 per 9.291 mila Euro è da attribuire alla diminuzione dei finanziamenti all'importazione ed esportazione per 11.679 mila solo parzialmente compensata dall'aumento degli anticipi fatture salvo buon fine per 2.417 mila Euro.

Il dettaglio è il seguente:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Scoperti di conto corrente	(41)	(82)	41
Finanziamenti all'importazione ed esportazione	(9.458)	(21.137)	11.679
Anticipi fatture e salvo buon fine	(3.816)	(1.399)	(2.417)
Finanziamenti rateali entro i 12 mesi	(3.323)	(3.311)	(12)
<b>Totale debiti verso banche a breve termine</b>	<b>(16.638)</b>	<b>(25.929)</b>	<b>9.291</b>

La quota dei finanziamenti rateali entro i dodici mesi al 30 settembre 2016 è composto per 921 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 1.402 mila Euro dalla porzione con scadenza a breve termine di un finanziamento concesso dal Banco Popolare divisione Credito Bergamasco.

#### **24. Altre passività finanziarie a breve termine**

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 giugno 2016	Variazioni
Starbreeze azioni A	0	6.000	(6.000)
Starbreeze azioni B	7.815	22.972	(15.157)
Fair value derivati entro i 12 mesi	0	136	(136)
Anticipazioni di crediti commerciali pro soluto da società di factoring	(279)	(128)	(151)
Canoni di leasing con scadenza entro i dodici mesi	(15)	(15)	0
Finanziamento per acquisto immobile di Eugene	(44)	(52)	8
<b>Totale altre attività e passività finanziarie correnti</b>	<b>7.477</b>	<b>28.913</b>	<b>(21.436)</b>

Le azioni Starbreeze A detenute da Digital Bros al 30 giugno 2016 sono state interamente vendute in data 1 luglio 2016.

Al 30 settembre 2016 la voce Starbreeze azioni B rappresenta il valore di mercato di n. 3.275.532 azioni Starbreeze B (quotate sul Nasdaq Stockholm First North Premier) detenute per nr. 434.211 dalla 505 Games S.p.A e per 2.841.321 dalla Digital Bros S.p.A..

Il contratto di forward sintetico su tassi di cambio per un controvalore totale di 100 milioni di Corone Svedesi stipulato in data 1 giugno dalla controllata 505 Games S.p.A. con la banca Unicredit S.p.A. è stato completamente utilizzato nel corso del trimestre.

Le anticipazioni di crediti commerciali pro soluto concesse da società di factoring per un importo di 279 mila Euro sono aumentate di 151 mila Euro rispetto al 30 giugno 2016 in linea con la crescita del fatturato del trimestre.

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 stipulati nello scorso 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 49 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:

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
25	Attività finanziarie non correnti	1.406	1.195	211
26	Debiti verso banche non correnti	(723)	(1.558)	835
27	Altre passività finanziarie non correnti	(1.881)	(1.895)	14
	<b>Posizione finanziaria netta non corrente</b>	<b>(1.198)</b>	<b>(2.258)</b>	<b>1.060</b>

#### **25. Attività finanziarie non correnti**

La voce si compone esclusivamente di 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. La variazione intercorsa rispetto al 30 giugno 2016 è relativa al calcolo degli interessi ed all'adeguamento del credito per effetto delle variazioni del cambio.

#### **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:

- a) 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, pegini 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 2016;
- 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 2016.

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;

- b) 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 30 settembre 2016 e 30 settembre 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 covenant di impegno di 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;

- c) 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 luglio 2016 e l'ultima il 30 settembre 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 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. per 1.830 mila Euro. Il finanziamento, pari a 2.125 mila Dollari Statunitensi, prevede il rimborso in 21 rate mensili di 15 mila Dollari statunitensi, comprensive di un tasso di interesse del 6% annuo oltre ad una rata finale di 2.023 mila Dollari statunitensi.

La parte residua, pari a 51 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 32 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 19 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:

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 giugno 2016</b>	<b>Variazioni</b>
Entro 1 anno	15	15	0
1-5 anni	51	55	(4)
Oltre 5 anni	0	0	0
<b>Totale</b>	<b>66</b>	<b>70</b>	<b>(4)</b>

### **3. 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:

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>Sviluppo</b>	<b>Free to Play</b>	<b>Premium Games</b>	<b>Distribuzione Italia</b>	<b>Altre attività</b>	<b>Totale</b>
1	Ricavi lordi	866	2.180	25.711	6.883	171	35.811
2	Rettifiche ricavi	0	0	(1.807)	(579)	(8)	(2.394)
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>866</b>	<b>2.180</b>	<b>23.904</b>	<b>6.304</b>	<b>163</b>	<b>33.417</b>

La suddivisione al 30 settembre 2015 era stata:

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>Sviluppo</b>	<b>Free to Play</b>	<b>Premium Games</b>	<b>Distribuzione Italia</b>	<b>Altre attività</b>	<b>Totale</b>
1	Ricavi lordi	627	622	15.400	9.493	105	26.247
2	Rettifiche ricavi	0	0	(140)	(738)	(30)	(908)
<b>3</b>	<b>Totale ricavi netti</b>	<b>627</b>	<b>622</b>	<b>15.260</b>	<b>8.755</b>	<b>75</b>	<b>25.339</b>

I ricavi lordi del Gruppo sono stati nel trimestre pari a 35.811 mila Euro, l'uscita nel periodo dei due nuovi videogiochi Assetto Corsa e Abzu ha permesso una crescita significativa dei ricavi lordi del 36,4% pari a 9.564 mila Euro. I ricavi netti si sono incrementati invece del 31,9% portandosi a 33.417 mila Euro rispetto ai 25.339 mila Euro realizzati al 30 settembre 2015.

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

<b>Migliaia di Euro</b>	<b>Ricavi lordi</b>				<b>Ricavi netti</b>			
	<b>2016</b>	<b>2015</b>	<b>Variazioni</b>		<b>2016</b>	<b>2015</b>	<b>Variazioni</b>	
Premium Games	25.711	15.400	10.311	66,9%	23.904	15.260	8.644	56,6%
Distribuzione Italia	6.883	9.493	(2.610)	-27,5%	6.304	8.755	(2.451)	-28,0%
Free to Play	2.180	622	1.558	n.s.	2.180	622	1.558	2.180
Sviluppo	866	627	239	38,1%	866	627	239	38,1%
Altre Attività	171	105	66	62,9%	163	75	88	n.s.
<b>Totale ricavi lordi</b>	<b>35.811</b>	<b>26.247</b>	<b>9.564</b>	<b>36,4%</b>	<b>33.417</b>	<b>25.339</b>	<b>8.078</b>	<b>31,9%</b>

La crescita dei ricavi è determinata dal significativo incremento delle vendite del settore operativo Premium Games, trainato dai positivi risultati del lancio dei nuovi prodotti, e delle vendite del settore operativo Free to Play che ha anch'esso beneficiato del lancio dei nuovi videogiochi Hawken e Prominence Poker. In diminuzione i ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia.

I ricavi della distribuzione del settore operativo Premium Games sono stati pari a 25.711 mila Euro ed hanno rappresentato la porzione più significativa dei ricavi consolidati, come era già avvenuto nei passati esercizi. Il dettaglio per singolo videogioco è riportato di seguito:

<b>Dati in migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>
Assetto Corsa	7.896	0	7.896
Rocket League	4.654	0	4.654
PAYDAY 2	4.470	6.726	(2.256)
Terraria	3.237	4.248	(1.011)
Abzu	2.051	0	2.051
Sniper Elite V3	1.433	2.253	(820)
How to Survive	478	441	37
Portal Knights	420	0	420
Brothers	151	1.333	(1.182)
Altri prodotti	921	399	522
<b>Totale ricavi lordi Premium Games</b>	<b>25.711</b>	<b>15.400</b>	<b>10.311</b>

Notevole impulso ai ricavi del settore operativo sono stati dati dalle vendite dei prodotti lanciati nel trimestre: Assetto Corsa per 7.896 mila Euro e Abzu per 2.051 mila Euro. Significative sono state le vendite del videogioco Rocket League pari a 4.654 mila Euro che, lanciato al termine del precedente esercizio, ha continuato a permanere nelle classifiche di vendita per tutto il periodo.

Un contributo significativo deriva anche dai prodotti lanciati nei precedenti esercizi con PAYDAY2 che ha permesso di registrare ricavi nel periodo per 4.470 mila Euro e Terraria che, sebbene sia stato lanciato ormai più di tre anni fa, ha realizzato vendite nel trimestre pari a 3.237 mila Euro.

Il decremento dei ricavi del settore operativo della Distribuzione Italia è determinato dal calo dei ricavi della distribuzione di videogiochi parzialmente compensato da un incremento dei ricavi derivanti dalla vendita delle carte collezionabili Yu-gi-oh!. Nel corso del primo trimestre del precedente esercizio il settore operativo aveva potuto beneficiare del contestuale lancio sul mercato di PES 2016 e Metal Gear Solid, non replicabile nel corso del presente esercizio.

Di notevole importanza la crescita percentuale dei ricavi del settore operativo del Free to Play più che triplicati dai 622 mila Euro registrati nel primo trimestre del precedente esercizio a 2.180 mila Euro del periodo. Anche il settore operativo del Free to Play ha beneficiato del lancio di nuovi prodotti che erano stati posticipati dal precedente esercizio, come Hawken e Prominence Poker, anche se il prodotto che ha realizzato il maggior volume di ricavi è stato Gems of War, disponibile anche nelle versioni per console.

I ricavi del settore operativo Sviluppo sono stati pari nel periodo a 866 mila Euro, in aumento del 38,1%, 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 sono pari a 171 mila Euro e rappresentano le vendite realizzate dal Daily Fantasy Sport Fantasfida e dai ricavi realizzati per i corsi organizzati dalla Digital Bros Game Academy S.r.l..

## 25. Gestione finanziaria

La voce si compone di:

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	<b>%</b>
23	Interessi attivi e proventi finanziari	8.345	1.045	7.300	n.s.
24	Interessi passivi e oneri finanziari	(715)	(363)	(352)	97,1%
<b>25</b>	<b>Gestione finanziaria</b>	<b>7.630</b>	<b>682</b>	<b>6.948</b>	<b>n.s.</b>

Il saldo della gestione finanziaria è stato positivo per 7.630 mila Euro contro i 682 mila Euro positivi realizzati nel corrispondente periodo del passato esercizio.

Il dettaglio degli interessi attivi è il seguente

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	<b>%</b>
Differenze attive su cambi	716	203	513	n.s.	
Proventi finanziari	7.629	842	6.787	n.s.	
<b>Totale interessi attivi</b>	<b>8.345</b>	<b>1.045</b>	<b>7.300</b>	<b>n.s.</b>	

Gli interessi attivi e proventi finanziari si sono incrementati di 7.300 mila Euro rispetto al corrispondente periodo dello scorso esercizio. Sono composti principalmente dalle plusvalenze realizzate sulla compravendita della azioni Starbreeze per 7.570 mila Euro e da differenze attive su cambi per 716 mila Euro.

Gli interessi passivi e oneri finanziari sono stati pari a 715 mila Euro, in aumento di 352 mila Euro rispetto al 30 settembre 2015, per effetto di maggiori interessi passivi su conti correnti e attività commerciali e maggiori differenze passive su cambi.

Il dettaglio degli interessi passivi è il seguente:

	<b>Migliaia di Euro</b>	<b>30 settembre 2016</b>	<b>30 settembre 2015</b>	<b>Variazioni</b>	<b>%</b>
Interessi passivi su c/c e attività commerciali	(251)	(109)	(142)	n.s.	
Interessi passivi finanziamenti e leasing	(61)	(31)	(30)	96,7%	
Interessi factoring	(1)	(3)	2	-82,0%	
<b>Totale interessi passivi da fonti di finanziamento</b>	<b>(313)</b>	<b>(143)</b>	<b>(170)</b>	<b>n.s.</b>	
Differenze passive su cambi	(402)	(220)	(182)	82,6%	
<b>Totale interessi passivi</b>	<b>(715)</b>	<b>(363)</b>	<b>(352)</b>	<b>96,7%</b>	

## **29. Imposte**

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

Migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 settembre 2015	Variazioni	%
Imposte correnti	(3.256)	(922)	(2.334)	n.s.
Imposte differite	95	(55)	150	n.s.
<b>Totale imposte</b>	<b>(3.161)</b>	<b>(977)</b>	<b>(2.184)</b>	<b>n.s.</b>

L'incremento delle imposte rispetto al 30 settembre 2016 è in linea con l'andamento reddituale.

## **4. PROVENTI ED ONERI NON RICORRENTI**

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

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

## **5. ALTRE INFORMAZIONI**

### *Informazioni in merito alle aree geografiche*

La suddivisione geografica dei ricavi lordi è la seguente:

Migliaia di Euro	30 settembre 2016	30 settembre 2015	Variazioni
Europa	11.169	31%	4.532
Americhe	15.767	44%	11.675
Resto del mondo	1.821	5%	442
<b>Totale ricavi estero</b>	<b>28.757</b>	<b>80%</b>	<b>16.649</b>
Italia	7.054	20%	9.598
<b>Totale ricavi lordi consolidati</b>	<b>35.811</b>	<b>100%</b>	<b>26.247</b>
			<b>12.108</b>
			<b>72,7%</b>
			(2.544)
			-26,5%
			<b>9.564</b>
			<b>36,4%</b>

I ricavi estero si attestano all'80% dei ricavi lordi consolidati rispetto al 63% del medesimo periodo dell'esercizio precedente e sono in aumento del 72,7% 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 25.711 mila Euro pari all'89,4% del totale dei ricavi estero.

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

Migliaia di Euro	30 giugno 2016	30 giugno 2015	Variazioni
Free to Play	2.180	8%	15.400 15% (13.220) -85,8%
Premium Games	25.711	89%	622 83% 25.089 4033,6%
Sviluppo	866	3%	627 2% 239 38,1%
<b>Totale ricavi lordi estero</b>	<b>28.757</b>	<b>100%</b>	<b>16.649</b> <b>100%</b> <b>12.108</b> <b>72,7%</b>

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

## 6. RAPPORTI CON PARTI CORRELATE

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

### *Transazioni infragruppo*

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

### *Altre parti correlate*

I rapporti con parti correlate riguardano:

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

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

Le operazioni relative al 30 settembre 2016 sono di seguito riepilogate:

Migliaia di Euro	Crediti		Debiti		ricavi	costi
	comm.	finanz.	comm.	finanz.		
Dario Treves	0	0	(22)	0	0	(65)
Matov Imm. S.r.l.	0	635	0	0	0	(184)
Matov LLC	0	133	0	0	0	(101)
<b>Totale</b>	<b>0</b>	<b>768</b>	<b>(22)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>(350)</b>

Al 30 settembre 2015 erano:

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

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 degli uffici di 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 degli uffici di Calabasas, siti in California, sede di alcune controllate americane.

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 173 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.

Il canone pagato dalla 505 Games France S.as. per gli uffici di Francheville ammontano nel periodo a 11 mila Euro.

Nel corso del mese di novembre 2013 è stato stipulato un contratto di locazione tra la controllata 505 Games (US) Inc. e la Matov LLC, parte correlata di proprietà della famiglia Galante. L'operazione nel suo complesso è stata assoggettata alla "Procedura delle operazioni con parti correlate" adottata da Digital Bros S.p.A. ai sensi del Regolamento Consob n. 17221 del 12 marzo 2010 e prevede un canone annuo pari a 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.rl. 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.

## **ATTESTAZIONE AI SENSI ART. 154-BIS COMMA 5 TUF**

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

- l'adeguatezza in relazione alle caratteristiche dell'impresa e
- l'effettiva applicazione delle procedure amministrative e contabili per la formazione del resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2016.

Si attesta inoltre che:

1. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2016 del gruppo Digital Bros:
  - a) è redatto in conformità ai principi contabili internazionali applicabili riconosciuti nella Comunità europea ai sensi del regolamento (CE) n. 1606/2002 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 19 luglio 2002;
  - b) corrisponde alle risultanze dei libri e delle scritture contabili;
  - c) è idoneo a fornire una rappresentazione veritiera e corretta della situazione patrimoniale, economica e finanziaria dell'emittente e dell'insieme delle imprese incluse nel consolidamento;
2. il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2016 contiene riferimenti agli eventi importanti che si sono verificati nel corso del periodo e della loro incidenza sul resoconto intermedio di gestione al 30 settembre, unitamente a una descrizione dei principali rischi e incertezze. Il resoconto intermedio di gestione al 30 settembre 2016 contiene, altresì, le informazioni sulle operazioni rilevanti con parti correlate.

Milano, 10 novembre 2016

Firmato

Il Presidente del Consiglio di Amministrazione

Abramo Galante

Il Dirigente preposto alla redazione  
dei documenti contabili societari

Stefano Salbe